



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEIpon
2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV**LICEO SCIENTIFICO STATALE "WILIGELMO"**

Viale Corassori, N. 101 – 41124 Modena

Tel. 059356981 – Fax 059356982

E-mail: mops050007@istruzione.it - PEC: mops050007@pec.istruzione.itSito Web: www.liceowiligelmo.edu.it

C.F.: 80011410364

Gara di matematica a squadre: Scuole Secondarie di I grado

Venerdì 03 aprile 2020 – ore 09:00

Regolamento

- Gli strumenti ammessi sono penne, matite, gomme e temperini. È inoltre possibile portare fazzoletti, medicinali, cibarie e bibite. Non si possono usare libri, fogli preparati con annotazioni, calcolatrici, orologi digitali, altri strumenti di calcolo, righe, compassi, altri strumenti di disegno, cellulari e altri mezzi di comunicazione: in caso di violazione, la squadra verrà immediatamente squalificata. Controlli avverranno durante la gara a discrezione della giuria.
- Una busta con sette copie del testo dei problemi verrà data a ciascun capitano prima dell'inizio della gara, davanti al tavolo di consegna, che la consegnerà alla propria squadra all'inizio della gara. È vietato aprire la busta o estrarne parte del contenuto prima dell'inizio della gara.
- La gara consiste nella risoluzione di 20 problemi assegnati nel tempo di gara (120 minuti).
- Ogni problema ha come risposta un intero compreso tra 0000 e 9999. Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo problema, scrive su uno dei foglietti appositamente forniti il numero del problema e la risposta (solo la risposta, non i passaggi che hanno portato a ricavarla). La risposta deve essere indicata scrivendo unicamente le quattro cifre del numero, senza lasciare indicati eventuali prodotti, esponenti, ecc. (ad esempio se la risposta è 45 indicare 0045 e non 5×9 o 5×3^2 o $32 + 13$). Se manca anche soltanto una delle indicazioni richieste, la consegna è nulla. Il foglietto viene portato solo dall'unico componente della squadra definito "consegnatore" al tavolo di consegna. La giuria valuta la correttezza della risposta appena possibile; il capitano ottiene l'informazione sulla correttezza della risposta guardando il pannello dello stato delle risposte.
- All'inizio della gara, tutti i problemi valgono lo stesso punteggio (20 punti); fino a 20 minuti dal termine della gara, il valore di ciascun problema aumenta (a) di 1 punto al minuto, fino a quando il problema riceve risposte corrette da 5 squadre; (b) di 2 punti per ogni risposta sbagliata al problema, fino a quando riceve risposta corretta da una squadra. Al 100-esimo minuto, i punteggi smettono di aumentare. Un tabellone mostrerà il valore istantaneo dei punteggi.
- Se la risposta è sbagliata, la squadra perde 10 punti, ma può tornare a pensare allo stesso problema fornendo poi successivamente un'altra risposta.
- Se la risposta è giusta, la squadra guadagna un numero di punti pari al valore del problema più un bonus, che dipende da quante squadre hanno già fornito la risposta giusta a quel problema. Per ogni problema, viene assegnato un bonus di: 20 punti alla squadra che lo risolve per prima, 15 punti alla seconda, 10 punti alla terza, 8 punti alla quarta, 6 punti alla quinta. Ovviamente gli eventuali punti di penalizzazione maturati precedentemente sullo stesso problema rimangono.
I valori istantanei dei punteggi elencati sul tabellone non includono l'eventuale bonus disponibile.
- Se una squadra consegna due volte una risposta giusta allo stesso problema, prende una sola volta il punteggio. Se invece consegna più volte risposte sbagliate ad uno stesso problema, subisce più volte la penalizzazione di 10 punti. La penalizzazione viene assegnata anche se

una squadra consegna una risposta sbagliata ad un problema al quale ha già fornito la risposta corretta (nella fretta può succedere!).

- Eventuali chiarimenti sul testo dei problemi (ma solo sul testo) potranno essere richiesti al tavolo delle domande unicamente dai capitani e durante i primi 30 minuti di gara. Durante i primi 10 minuti di gara ogni squadra dovrà scegliere il suo “problema jolly”. La decisione dovrà essere comunicata (entro i primi 10 minuti) dal consegnatore al tavolo della giuria su apposito foglietto. Ogni punteggio ottenuto dalla squadra su quel problema da quel momento in poi (punteggio del problema, eventuali bonus o penalizzazioni) verrà moltiplicato per due. Ogni squadra deve avere un “problema jolly”: trascorsi i 10 minuti senza comunicazioni da parte del consegnatore, viene assegnato d’ufficio il primo problema della lista.
- All’inizio della gara ogni squadra parte con un punteggio di dieci volte il numero di problemi.
- Un bonus verrà assegnato anche alle squadre che risolvono tutti i problemi correttamente, indipendentemente dalle risposte sbagliate fornite strada facendo. Per questo verranno assegnati 100 punti alla prima squadra, 60 alla seconda, 40 alla terza, 30 alla quarta e 20 alla quinta.
- Al termine del tempo assegnato verrà compilata la classifica in base ai punteggi accumulati fino a quel momento. In caso di parità tra due o più squadre prevarrà quella che avrà totalizzato più punti (compresi bonus e penalizzazioni) nel suo “problema jolly”. In caso di ulteriore parità, prevarrà la squadra che avrà ottenuto il maggior punteggio per una risposta giusta; se parità dovesse sussistere ancora, si guarderà il secondo maggior punteggio, e così via.