



Col patrocinio e la collaborazione  
del Comune di Reggio Emilia

## XIII Coppa Ruffini - Gara di Matematica a Squadre Reggio Emilia , 3 marzo 2017

### Regolamento

1. Ogni squadra è formata da 7 studenti, di cui uno con funzione di “capitano” ed uno con funzione di “consegnatore”. Capitano e consegnatore devono essere persone diverse. In ogni squadra gli studenti di quinta possono essere al massimo 4 e gli altri non possono essere tutti di quarta. Tutti devono essere regolarmente iscritti presso l'Istituto che rappresentano.
2. I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione degli esercizi. Durante la gara non si possono avere al tavolo libri, appunti, calcolatrici e altri strumenti di calcolo o di comunicazione.
3. La gara consiste nella risoluzione di problemi assegnati nel tempo di gara (120 minuti).
4. Il testo dei problemi viene consegnato ai capitani (con una copia per ogni componente della squadra) all'inizio della gara, insieme ai foglietti su cui indicare le risposte ed il problema “jolly” e a una griglia sulla quale il consegnatore può annotare le risposte consegnate per ricordarsi cosa ha fatto la sua squadra.
5. All'inizio della gara, tutti i problemi valgono lo stesso punteggio (20 punti); una risposta sbagliata per squadra fa incrementare istantaneamente il punteggio di un problema di due punti e, per ogni minuto che passa, **il punteggio aumenta di un punto fino a quando due squadre avranno risposto correttamente**. Dopo la consegna della seconda risposta esatta, il punteggio per quel problema resta fissato al valore raggiunto. In ogni caso, dopo 100 minuti dall'inizio della gara, i punteggi smettono di aumentare.
6. 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 degli appositi foglietti forniti il numero del problema e la risposta. 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  $5 \times 9$ )
7. I foglietti con le risposte ai problemi devono essere portati dal “consegnatore” al tavolo di consegna. Appena possibile la giuria valuta la correttezza della risposta. E' opportuno che il consegnatore tenga aggiornato la griglia di riepilogo delle risposte, che gli viene fornita all'inizio della gara, per avere sotto mano l'informazione completa di quanto la propria squadra ha fatto.
8. Se la risposta è sbagliata, la squadra perde 10 punti, ma può tornare a pensare allo stesso problema dando eventualmente un'altra risposta.
9. Quando una risposta consegnata 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 corretta 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, 5 punti alla sesta, 4 punti alla settima, 3 punti alla ottava, 2 punti alla nona, 1 punto alla decima.

10. 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 ogni volta 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 (può succedere!).

11. Eventuali chiarimenti sul testo dei problemi (ma solo sul testo) potranno essere richiesti al tavolo delle spiegazioni unicamente dai capitani e durante i primi 60 minuti di gara.

12. Durante i primi 10 minuti di gara ogni squadra dovrà scegliere il suo problema "jolly". La decisione dovrà essere comunicata (entro i 10 minuti) dal consegnatore al tavolo di consegna sull'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 10 minuti senza comunicazioni da parte del consegnatore, viene assegnato d'ufficio il terzo problema della lista.

13. All'inizio della gara ogni squadra parte con un punteggio pari a dieci volte il numero dei problemi.

14. Un bonus verrà assegnato anche alle prime sei squadre che risolvono tutti i problemi correttamente, indipendentemente dalle risposte sbagliate fornite strada facendo: 100 alla prima squadra, 60 alla seconda, poi

40 alla terza, 30 alla quarta, 20 alla quinta, e 10 punti alla sesta.

15. Al termine del tempo assegnato viene compilata la classifica in base ai punteggi accumulati fino a quel momento. In caso di parità tra due o più squadre prevale quella che ha totalizzato più punti (compresi bonus e penalizzazioni) nel suo problema "jolly". In caso di ulteriore parità prevale la squadra che ha ottenuto il maggior punteggio per una risposta giusta.

16. E' richiesto un comportamento sportivo e corretto da parte delle squadre e dei tifosi nei confronti di tutti. Un comportamento giudicato dalla giuria altamente antisportivo comporta una penalizzazione di almeno 100 punti per la squadra coinvolta.

## Che cosa si può portare:

Si possono avere biro, pennarelli e matite (anche colorati), gomme e temperamatite. Si possono portare righelli, compassi e goniometri. Si possono portare caramelle, snack, fazzoletti.

Non si possono portare cellulari, auricolari, strumenti elettronici in generale (orologi digitali, in particolare), radioline riceventi, calcolatrici e qualunque cosa che permetta di fare calcoli o di contattare persone all'esterno.