**XIV Coppa Ruffini - Gara di Matematica a Squadre**

Reggio Emilia, Liceo Scientifico “A. Moro” , 8 marzo 2019

**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 x 9)

7. I foglietti con le risposte ai problemi devono essere portarti 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.