



Coppa Marconi



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. I vari ruoli saranno chiariti nel seguito di questo regolamento. Gli studenti devono essere regolarmente iscritti presso l’Istituto che rappresentano. In particolare almeno 4 dei componenti la squadra devono essere studenti della classe terza.
- 2) I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione degli esercizi. **Gli strumenti ammessi sono penne, matite, gomme e temperino** che non vengono forniti dall’organizzazione. Non si possono usare libri, appunti, calcolatrici, orologi digitali, altri strumenti di calcolo, righe, compassi, altri strumenti di disegno, cellulari e altri mezzi di comunicazione. L’organizzazione fornisce fogli bianchi da usare per la risoluzione dei problemi.
- 3) La gara consiste nella risoluzione di problemi assegnati nel tempo di gara.
- 4) Il testo dei problemi viene dato all’inizio della gara a ciascuna squadra, con una copia per ogni componente.
- 5) All’inizio della gara, tutti i problemi valgono lo stesso punteggio; ogni risposta sbagliata fa incrementare istantaneamente il punteggio di un problema e, per ogni minuto che passa, il punteggio aumenta finché una squadra fornisce la (prima) risposta corretta. Da quel momento, il punteggio per quel problema resta fissato al valore raggiunto. A 20 minuti dal termine, i punteggi smettono di aumentare. Un tabellone mostrerà il valore istantaneo dei punteggi.
- 6) 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).
- 7) Il foglietto viene poi portato dal consegnatore al tavolo di consegna. La giuria valuta la correttezza della risposta appena possibile; il consegnatore ottiene l’informazione sulla correttezza della risposta guardando il pannello dello stato delle risposte. Sugeriamo che il consegnatore tenga aggiornato un foglio delle risposte per avere a disposizione il dettaglio di quanto la propria squadra ha fatto.
- 8) Se la risposta è sbagliata, la squadra perde punti, ma può tornare a pensare allo stesso problema fornendo poi successivamente un’altra risposta.
- 9) 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. Ovviamente gli eventuali punti di penalizzazione maturati precedentemente sullo stesso problema rimangono.

I valori istantanei dei punteggi dei problemi elencati sul tabellone **non** includono l'eventuale bonus disponibile.

- 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 più volte la penalizzazione. 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!).
- 11) Eventuali chiarimenti sul testo dei problemi (ma solo sul testo) potranno essere richiesti al **tavolo delle spiegazioni** unicamente dai capitani.
- 12) Ogni squadra dovrà scegliere il suo “problema jolly”. La decisione dovrà essere comunicata **entro i primi 20 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. Qualora una squadra comunichi la scelta del proprio problema jolly dopo 20 minuti dall'inizio della gara, la giuria assegnerà d'autorità come jolly il problema numero 1.
- 13) All'inizio della gara ogni squadra parte con un punteggio di dieci volte il numero dei problemi.
- 14) Un bonus verrà assegnato anche alle prime squadre che risolvono tutti i problemi correttamente, indipendentemente dalle risposte sbagliate fornite strada facendo.
- 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 (compreso 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; se parità sussiste ancora, si guarda il secondo maggior punteggio, e così via.
- 16) ***Gli accompagnatori dei componenti di ogni squadra (insegnanti, genitori, ...) possono restare sugli spalti ed assistere alla competizione.***
- 17) ***Il pubblico deve tenere un comportamento adeguato e non recare disturbo allo svolgimento della gara. Sono quindi vietate urla, schiamazzi o “tifo da stadio”.***
- 18) ***È severamente vietata ogni forma di comunicazione con il pubblico o tra componenti di squadre diverse.***
- 19) ***L'ingresso al campo di gara è permesso solo ai componenti le squadre e agli organizzatori.***
- 20) ***Contravvenire ai punti 16), 17), 18) e 19) del seguente regolamento sarà sanzionato con l'immediato allontanamento del pubblico o l'espulsione della squadra dalla competizione.***