

COPPA FERMAT

Genova, 2 Aprile 2003

Gara di Matematica a Squadre

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.
 2. I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione degli esercizi. Non si possono usare libri, appunti, calcolatrici ed altri strumenti di calcolo o di comunicazione.
 3. La gara consiste nella risoluzione di un certo numero di problemi nel tempo assegnato.
 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”. Accanto ad ogni problema è indicato quanti punti vale il problema stesso.
 5. 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 (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 $32 + 13$).
 6. Il foglietto viene poi portato dal “consegnatore” alla giuria. Allo scopo, vi sono alcuni tavoli di consegna: ciascuno di questi tavoli riceve *soltanto* le risposte ai problemi di propria competenza—ad esempio, un tavolo riceve soltanto le risposte ai problemi dal n. 1 al n. 6, un altro tavolo riceve soltanto le risposte ai problemi dal n. 7 al n. 12, ecc. Appena possibile, la giuria valuta la correttezza della risposta.
 7. Se la risposta è sbagliata, la squadra perde 10 punti, ma può tornare a pensare allo stesso problema fornendo poi successivamente un'altra risposta.
 8. Il tabellone delle risposte mostrerà per ogni squadra a quali problemi hanno risposto, colorando la rispettiva casella in verde se la risposta è corretta, in rosso se la risposta è sbagliata. Nel secondo caso, un numero appare nella casella per contare quante volte è stata data risposta sbagliata.
 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. Per ogni problema, vengono assegnati: 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.
- Ovviamente gli eventuali punti di penalizzazione maturati precedentemente sullo stesso problema rimangono.

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 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!).
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 30 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 capitano ad ***un 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 capitano, viene assegnato d’ufficio il primo problema della lista.
13. Un bonus verrà assegnato anche alle prime squadre che finiscono, cioè che forniscono la risposta giusta a tutti i problemi (indipendentemente dalle risposte sbagliate fornite strada facendo). Per questo verranno assegnati nell’ordine 100, 60, 40, 30, 20, 10 punti.
14. 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 per prima ha consegnato la risposta giusta all’ultimo problema della lista; se nessuna l’ha risolto si passa al penultimo, e così via.

E’ possibile che il presente regolamento subisca lievi modifiche prima del giorno di Gara.