

GARA A COPPIE 2023 - REGOLAMENTO

- 1.** Ogni squadra è formata da due studenti della scuola, anche di classi diverse, con un nome identificativo in linea con il tema della gara. Ciascuno dei due può rivolgere domande sul testo o consegnare le risposte.
- 2.** I due membri della coppia possono collaborare nella risoluzione degli esercizi, ma gli unici strumenti utilizzabili oltre ai loro cervelli sono matita, gomma e fogli. Sono ammessi riga, squadra e compasso, ma non calcolatrice, appunti, strumenti informatici o aiuti da esterni.
- 3.** La gara consiste nella risoluzione di dieci problemi nel tempo di gara, ovvero 90 minuti.
- 4.** Ogni coppia riceve una copia del testo della gara e un certo numero di foglietti su cui scrivere le risposte e il problema jolly.
- 5.** Ogni quesito vale 20 punti, valore che aumenta di 2 per ogni risposta sbagliata da parte di una qualsiasi squadra e 1 per ogni minuto che trascorre finché due coppie non lo risolvono correttamente o fino al 75° minuto; raggiunta una di queste due condizioni, il punteggio smette di aumentare. Un tabellone mostra il valore istantaneo dei punteggi.
- 6.** Ogni problema ha come risposta un numero compreso tra 0000 e 9999; se così non fosse, la copia del testo spiega come procedere. Quando una squadra ritiene di aver risolto un problema, scrive il numero del problema e le quattro cifre della risposta.
- 7.** Il foglio viene portato da un membro della coppia al tavolo di consegna, dove la giuria valuta rapidamente la correttezza della risposta inserendola sul server.
- 8.** Se la risposta è sbagliata, la coppia perde 10 punti, ma può tornare a lavorare sulla domanda e offrire altre risposte.
- 9.** Se la risposta è giusta, la squadra guadagna un numero di punti uguale al valore del problema più un eventuale bonus che dipende da quante coppie hanno già risposto correttamente alla domanda: la prima squadra che risolve correttamente il quesito riceve 20 punti, la seconda 15 punti, la terza 10 punti, la quarta 8 punti, la quinta 6 punti, la sesta 5 punti, la settima 4 punti, l'ottava 3 punti, la nona 2 punti, la decima 1 punto. I punti di penalizzazione sul problema rimangono.
- 10.** Consegnare due volte la risposta giusta a un problema fa guadagnare una sola volta il punteggio, mentre sbagliare una domanda più volte fa perdere più volte il punteggio. Anche sbagliare la risposta a una domanda dopo averla indovinata fa perdere il punteggio.
- 11.** Nei primi venti minuti di gara possono essere chiesti chiarimenti sul testo di gara.
- 12.** Durante i primi dieci minuti di gara la squadra deve scegliere il suo problema jolly tramite un foglietto speciale da consegnare alla giuria. Il punteggio guadagnato o perso su quel quesito viene raddoppiato.
- 13.** All'inizio della gara si parte con 100 punti.
- 14.** Vince la coppia che al termine del tempo ha totalizzato più punti; in caso di parità, vince la coppia che ha totalizzato più punti sul suo problema jolly; in caso di ulteriore parità vince quella che ha totalizzato più punti per un quesito; in caso di ulteriore parità, si guarda il secondo miglior punteggio e così via.