



CACCIUCCATA MATEMATICA 2009

Gara di matematica a squadre fra studenti delle scuole secondarie di primo livello

REGOLAMENTO

1. La "Cacciuccata Matematica 2009" prevede due fasi successive di gara, che si svolgeranno il 13 e 14 marzo 2009:
 - gare di selezione
 - gara finale
2. Ogni fase di gara consiste nella risoluzione di un certo numero di quesiti, in un tempo prestabilito. In ciascuna sezione di gara i problemi sono gli stessi per tutte le squadre.
3. Ogni squadra è contraddistinta da un nome ed è formata da 6 studenti, di cui uno con funzione di "capitano" ed uno con funzione di "consegnatore". All'atto dell'iscrizione le squadre comunicano il nome con cui partecipano alla gara, nonché i nominativi dei componenti, indicando il capitano ed il consegnatore.
4. Per poter partecipare alla gara, gli studenti devono essere regolarmente iscritti ad una delle scuole che aderiscono al Progetto.
5. **Composizione delle squadre**
Il capitano della squadra deve essere uno studente iscritto ad una delle prime due classi in una delle scuole secondarie di secondo livello che aderiscono al Progetto. Gli altri cinque componenti della squadra devono essere studenti di scuola secondaria di primo livello, fra questi almeno due devono essere alunni al massimo della seconda classe.
6. I componenti di ogni squadra collaborano tra di loro nella risoluzione dei quesiti
7. I componenti delle squadre non possono usare né tenere con sé libri, appunti, telefonini, calcolatrici, o comunque qualsiasi strumento di calcolo e comunicazione, pena l'esclusione dalla gara di tutta la squadra.
8. Durante lo svolgimento della gara, i componenti di una stessa squadra indosseranno magliette uguali fra loro, recanti il nome della squadra. Non sono ammessi in campo concorrenti privi della maglietta regolamentare. Ogni squadra entra in campo mostrando un cartoncino 50x70 cm, recante nome e logo della squadra, che sarà fissato sul tavolo assegnato alla squadra durante ogni fase di gara. Non sono ammessi riferimenti alla scuola di appartenenza dei componenti né sulla maglietta, né sul cartoncino. Il capitano ed il consegnatore porteranno elementi di distinzione che saranno indicati dagli organizzatori.
9. **Incontri di allenamento**
Ogni studente per poter partecipare alla gara deve aver frequentato i due incontri di allenamento che si terranno nei mesi di gennaio e febbraio 2009. Le date degli incontri saranno pubblicate sul sito www.cacciuccatamatematica.it. Qualora uno o più componenti della squadra non abbiano ottemperato al suddetto obbligo e quindi non possano gareggiare, è facoltà della squadra di sostituirli con altri studenti, che possiedono i requisiti di ammissione (art. 4 e 9 del Regolamento) o gareggiare in formazione ridotta, purché non inferiore alle 4 unità. La composizione della squadra dovrà comunque rispettare gli art.4 e 5 del presente regolamento.
10. **Ruolo del capitano**
Il capitano coordina il lavoro della squadra durante lo svolgimento di ogni fase di gara. In particolare, distribuisce i problemi ai componenti della squadra ed ha la responsabilità delle richieste di aiuto e della consegna delle soluzioni. Ogni comunicazione scritta della squadra alla giuria deve riportare la firma del capitano.

Il capitano è responsabile del materiale che viene consegnato alla squadra e della sua eventuale restituzione.

Il capitano è responsabile della registrazione della squadra.

11. Ruolo del consegnatore

Durante tutto lo svolgimento della gara, il consegnatore è l'unico componente della squadra autorizzato a lasciare il tavolo della propria squadra. Sarà suo compito consegnare le soluzioni, le richieste di aiuto e la scelta del jolly.

A ciascun tavolo della giuria non potrà fermarsi più di un consegnatore per volta. Nel caso in cui più consegnatori cerchino di raggiungere lo stesso tavolo, avrà diritto ad essere ascoltato quello che arriverà per primo. Gli altri potranno fermarsi nelle vicinanze, nella zona di attesa predisposta allo scopo. I consegnatori non possono lasciare il tavolo della propria squadra per raggiungere un tavolo occupato da altri concorrenti.

12. Il consegnatore è l'unico componente della squadra a cui è consentito allontanarsi dal tavolo assegnato, cosa che può fare esclusivamente per raggiungere i punti di consegna delle risposte o delle richieste di aiuto o della scelta del jolly. L'allontanamento dal tavolo di un qualsiasi altro componente della squadra, diverso dal consegnatore, comporterà il suo immediato allontanamento dalla gara. La squadra potrà proseguire la competizione in formazione ridotta ed il componente escluso non potrà essere sostituito neanche nell'eventuale fase successiva di gara.

Assenze

13. Qualora risultino assenti alla gara di selezione uno o due componenti di una squadra regolarmente iscritta è facoltà della squadra sostituirli con altri studenti o partecipare alla gara con una formazione ridotta, purchè non inferiore alle quattro unità. Non sono consentite sostituzioni di concorrenti assenti alla gara finale, alla quale, nell'eventualità di assenze, la squadra può partecipare in formazione ridotta senza alcuna limitazione.

14. Se la squadra sceglie di partecipare in formazione ridotta alla fase di selezione, gli assenti potranno essere reintegrati e partecipare alla gara finale.

15. Assenza del capitano

Qualora il capitano risulti assente all'inizio della gara di selezione, la squadra può decidere di sostituirlo nel rispetto degli art. 4 e 5 del presente regolamento, oppure, nel caso in cui scelga di giocare in formazione ridotta, la squadra deve nominare al suo interno un nuovo capitano e darne comunicazione all'atto della registrazione.

16. Assenza del consegnatore

Qualora il consegnatore risulti assente all'inizio della gara di selezione, la squadra può decidere di sostituirlo nel rispetto degli art. 4 e 5 del presente regolamento, oppure, nel caso in cui scelga di giocare in formazione ridotta, la squadra deve nominare al suo interno un nuovo consegnatore e darne comunicazione all'atto della registrazione.

17. Sostituzioni

La sostituzione di componenti assenti deve essere comunicata dal capitano all'atto della registrazione della squadra e può essere effettuata esclusivamente prima dell'inizio della gara di selezione. Non è consentito per alcun motivo sostituire componenti di una squadra dopo la sua registrazione. Nel caso di assenza del capitano il componente della squadra di età maggiore provvederà alla registrazione e, sentiti gli altri membri, indicherà il nuovo capitano.

Sono consentite sostituzioni solo nel rispetto degli art. 4 e 5 del presente regolamento.

18. Membri supplenti

I membri supplenti sono coloro che sostituiscono componenti assenti di una squadra. Dopo la registrazione diventano componenti effettivi della squadra e non possono più essere sostituiti.

Registrazione della squadra

19. La registrazione della squadra avviene trenta minuti prima dell'inizio della prima fase di gara a cui la squadra deve partecipare.

All'atto della registrazione, il capitano:

- a. conferma i nomi dei componenti della squadra o comunica eventuali sostituzioni
- b. inserisce al computer la password che il consegnatore utilizzerà per l'inserimento delle risposte. Dopo l'inserimento la password non può più essere modificata, il capitano è quindi tenuto a ricordarla ed a comunicarla al consegnatore. Capitano e consegnatore sono responsabili della segretezza della password, che rimarrà la stessa per ciascuna fase di gara.

Svolgimento delle fasi di gara

20. Nei giorni precedenti la gara saranno comunicati gli abbinamenti delle squadre per i gironi di selezione. Non è consentita alcuna modifica rispetto agli abbinamenti, che saranno stabiliti mediante sorteggio.

21. Le squadre che in ciascuna gara di selezione si classificheranno ai primi sette posti accederanno alla gara finale.

22. Ogni quesito ha come risposta un numero compreso fra 0000 e 9999. Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo problema, scrive su uno degli appositi fogli il numero del quesito e la risposta (solo la risposta e non i passaggi che portano a ricavarla). Il consegnatore si reca in uno dei punti di immissione delle risposte ed inserisce al computer il numero del quesito e la risposta, dopo aver selezionato la propria squadra ed inserito la relativa password. Le digitazioni, una volta convalidate, non possono essere modificate. Il consegnatore è responsabile del loro corretto inserimento. Il computer dà la comunicazione circa la correttezza della risposta inserita ed il consegnatore la riferisce alla squadra una volta tornato al proprio tavolo. Non è consentita alcuna comunicazione tra la squadra ed il consegnatore quando questo non è al tavolo. Il capitano conserva il foglio risposta che il consegnatore è tenuto a riportare, in modo da poterlo esibire su eventuale richiesta della giuria. I giocatori potranno avere informazioni sull'evoluzione del punteggio dei quesiti per l'intera durata della gara, mentre cesserà ogni comunicazione circa la classifica parziale, negli ultimi 15 minuti di gara

23. I punteggi di ciascuna fase di gara sono tra loro indipendenti. All'inizio di ciascuna fase di gara tutte le squadre partono dallo stesso punteggio di base.

24. Al termine di ciascuna fase di gara i componenti di ciascuna squadra restano seduti al proprio posto, in attesa che i supporter ritirino le fasce dei capitani e dei consegnatori. Nel caso di una mancata riconsegna o di deterioramento delle fasce da parte della squadra, questa sarà tenuta a risarcire il danno, secondo le modalità che verranno indicate dagli organizzatori.

Gare di selezione e gara finale

25. All'inizio di ciascuna gara, vengono consegnati ai capitani:

- a. il testo dei problemi, una copia per ciascun componente della squadra
- b. i fogli su cui indicare le risposte ai problemi
- c. il foglio su cui indicare il problema "jolly"
- d. i tagliandi per la richiesta di aiuto

26. Il capitano è responsabile del materiale consegnatogli. Qualora una squadra apra il plico prima del segnale di inizio, sarà immediatamente allontanata dalla gara.

27. Quesito jolly

Entro i primi quindici minuti di svolgimento della gara, ciascuna squadra sceglie il proprio quesito jolly e ne dà comunicazione alla giuria, mediante l'apposito modulo. Tutti i punteggi che la squadra conseguirà relativamente al proprio quesito jolly saranno raddoppiati. Ogni squadra deve avere un quesito jolly, pertanto, qualora entro il tempo prestabilito una squadra non comunichi la propria scelta, le verrà assegnato come quesito jolly il primo dell'elenco che le è stato consegnato. Per la

determinazione del tempo, farà fede quello di arrivo al tavolo della giuria, o, se questo è occupato, alla zona di attesa.

28. Ciascuna squadra può risolvere i quesiti nell'ordine che preferisce e consegnare la soluzione, trascorsi i primi quindici minuti di gara, di quesiti singoli. Il consegnatore non può indugiare al computer per l'inserimento della risposta, né può inserirne più di una alla volta, pena l'allontanamento dalla gara.

Nel caso di soluzione esatta la squadra si aggiudica un punteggio positivo, nel caso di soluzione errata, la squadra subirà una penalizzazione, ma potrà provare di nuovo a risolvere il quesito. La penalizzazione verrà attribuita per ogni risposta errata consegnata, anche se relativa allo stesso problema, o ad un problema per il quale la squadra ha già fornito la risposta esatta. Le squadre potranno inoltre aggiudicarsi punti di bonus.

29. Richieste di aiuto

Ciascuna squadra può richiedere un aiuto su un quesito, trascorsi i primi venti minuti di gara. La richiesta dovrà essere inoltrata con l'apposito modulo al tavolo degli aiuti. La richiesta di aiuto darà luogo a penalizzazione. Possono essere richiesti aiuti per più quesiti, uno alla volta, ma non può essere richiesto più di un aiuto sullo stesso quesito. In risposta alla richiesta di aiuto la squadra riceverà un documento recante le informazioni che è previsto possano essere fornite su quel particolare quesito e che sono le stesse per ogni squadra richiedente. Non sono ammesse richieste di chiarimento, né domande di aiuto se non attraverso l'apposito modulo.

30. Punteggi:

Ogni squadra inizia la gara con un punteggio di base di 200 punti.

Ad ogni problema è assegnato un punteggio, riportato accanto al testo del problema.

Ogni risposta sbagliata fa incrementare istantaneamente di 5 punti il punteggio del problema.

Ogni richiesta di aiuto fa incrementare istantaneamente di 2 punti il punteggio del problema.

Nel momento in cui una squadra consegna la risposta esatta ad un problema, si aggiudica il punteggio che il problema ha in quel momento, tale punteggio sarà automaticamente aggiornato in base ai successivi eventuali incrementi. Non è consentito consegnare più volte la risposta esatta ad uno stesso problema.

31. Penalizzazioni

Per ogni risposta sbagliata consegnata, una squadra subisce una penalizzazione di 8 punti.

n risposte sbagliate allo stesso problema, danno luogo ad una penalizzazione di 8n.

Ogni richiesta di aiuto comporta una penalizzazione di 4 punti per la squadra.

Per il problema jolly vengono raddoppiate anche le eventuali penalizzazioni.

32. Bonus

Sono previsti bonus per la risoluzione di problemi dei quali solo un ristretto numero di squadre ha determinato la soluzione esatta. L'entità del bonus è di 14 punti se il quesito è stato risolto da un'unica squadra, 12 se è stato risolto solo da due squadre, 10 se da tre, 8 se da quattro, 6 se da cinque, 4 se da sei, 2 se da sette. I punti di bonus sono assegnati a ciascuna squadra. Non è previsto alcun bonus per i problemi che vengono risolti esattamente da otto o più squadre. Il valore del bonus che una squadra si aggiudica per un problema, viene aggiornato durante il corso della gara, in occasione di ogni consegna di soluzione esatta da parte delle altre squadre.

33. Classifica finale

Al termine di ciascuna gara viene redatta la classifica, sulla base dei punteggi, penalizzazioni, bonus, ottenuti dalle varie squadre.

Vince la squadra che realizza il totale maggiore nella gara finale.

A parità di punti si terrà conto:

- a. del totale più alto (punteggio+bonus-penalizzazioni) conseguito nel problema jolly
- b. del maggior numero di problemi risolti esattamente

In caso di ulteriore parità si procederà ad uno spareggio su un ulteriore problema che verrà proposto solo alle squadre interessate.

34. Spareggi

In caso di parità tra due o più squadre, come previsto all'art.32 del presente regolamento, sarà loro proposto un ulteriore problema, che dovrà essere risolto entro il tempo massimo di quindici minuti. La squadra che per prima darà la soluzione esatta del quesito avrà diritto alla posizione più alta in classifica fra quelle in palio, seguirà la squadra che presenterà la soluzione esatta per seconda e così via fino all'esaurimento dei casi di ex aequo.

E' consentita la consegna di un'unica risposta per il quesito di spareggio. Pertanto, la squadra che dovesse fornire una risposta errata sarà collocata nella posizione più bassa tra quelle interessate allo spareggio.

Qualora allo scadere del tempo massimo nessuna squadra abbia presentato la soluzione del quesito, si procederà a sorteggio per assegnare la posizione in classifica.