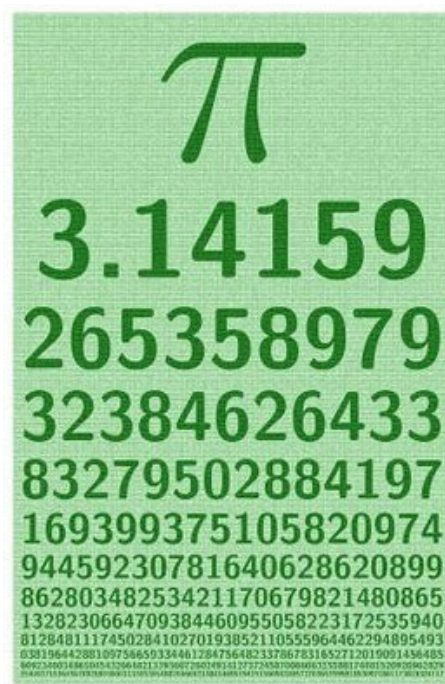


# GARA A SQUADRE DI MATEMATICA PER LE SCUOLE PRIMARIE CITTÀ DI UDINE 2015



Giocare con la matematica



Comune di Udine



Mathesis - Sezione di Udine

# Gara a squadre di matematica per le scuole primarie Città di Udine

## GIOCARE CON LA MATEMATICA

### DOVE E QUANDO

La Gara si svolgerà presso la Ludoteca comunale (Via del Sale, 21- UDINE) dalle ore 9.30 alle ore 12.00 di venerdì 13 marzo 2015, nell'ambito della Festa del Pi greco.

### CHI PUÒ PARTECIPARE

Gli allievi delle Scuole Primarie della Provincia di Udine. Ciascuna scuola può partecipare al massimo con due squadre fino al raggiungimento del limite massimo di 12 squadre.

### ISCRIZIONI

Per partecipare alla gara è necessario compilare il modulo reperibile all'indirizzo [www.comune.udine.it](http://www.comune.udine.it) e inviarlo entro lunedì 9 marzo 2015 a [ludoteca@comune.udine.it](mailto:ludoteca@comune.udine.it).

### REGOLAMENTO

Le squadre sono formate da quattro allievi della medesima scuola frequentanti le classi terza, quarta o quinta. Non ci sono vincoli nella formazione della squadra.

Ogni squadra deve essere identificata da un nome scelto dalla squadra stessa. All'interno di ogni squadra devono essere designati un "capitano" e un "consegnatore". Capitano e consegnatore devono essere allievi diversi.

La gara consiste nella risoluzione di 16 quesiti nel tempo di 60 minuti.

I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione dei quesiti. Gli strumenti ammessi sono penne, matite, gomme, righelli, squadrette. È vietato l'uso di calcolatrici o altri dispositivi elettronici di calcolo.

La gara consiste nel fornire le risposte ai quesiti assegnati. Tutti i quesiti ammettono come risposta esclusivamente un numero intero compreso fra 0000 e 9999. Le risposte vanno riportate su dei foglietti, forniti dall'organizzazione, nei quali deve essere indicato il numero del quesito e le quattro cifre della risposta, senza indicare le operazioni eseguite per ottenerlo (ad esempio, se la risposta è 12 va indicato 0012 e non 4+8 o 4x3).

Al momento stabilito dalla Giuria, i capitani delle squadre aprono le buste sigillate contenenti i testi dei quesiti e la gara ha inizio. Quando una squadra ritiene di aver risolto un quesito, deve scrivere su uno degli appositi foglietti il numero del quesito e la risposta. Il foglietto deve essere portato dal consegnatore al tavolo della Giuria. La Giuria riceve la risposta, verifica che sia ammissibile, la registra verificandone la correttezza, annota il tempo di consegna e conserva il foglietto. Immediatamente dopo la verifica di correttezza, la Giuria assegna il punteggio e lo trasmette per la visualizzazione secondo i criteri successivamente indicati.

Eventuali chiarimenti sull'interpretazione del testo dei quesiti potranno essere richiesti al tavolo della Giuria.

Vince la squadra che totalizza alla fine della gara il punteggio complessivo più elevato. Qualora si verifichi qualche situazione di parità di punteggio, vengono presi in considerazione, nell'ordine, il maggior numero di quesiti cui è stata fornita risposta corretta e il minor numero di risposte errate fornite. In caso di ulteriore parità si procede al sorteggio.

Ad ogni squadra viene attribuito un punteggio iniziale di 300 punti. I quesiti proposti hanno vari livelli di difficoltà e l'ordine in cui sono elencati nella lista è casuale (cioè non riflette alcuna valutazione di difficoltà).

Ad ogni quesito proposto viene attribuito il punteggio iniziale di 20. Questo punteggio viene incrementato di 2 per ogni minuto trascorso dall'istante di inizio della gara. Questo incremento si arresta per un quesito nell'istante in cui viene fornita ad esso risposta corretta da parte di una squadra. Ogni risposta sbagliata, fornita a un quesito non ancora risolto da alcuna squadra ne fa aumentare di 4 il punteggio. In caso di più risposte sbagliate fornite al quesito da una stessa squadra, l'aumento viene concesso solo in occasione della prima di esse.

Per ogni risposta corretta fornita ad un quesito, la squadra che la fornisce guadagna un numero di punti pari al punteggio raggiunto dal quesito al momento della registrazione della risposta, più un bonus pari a 20 punti se è la prima squadra che risolve il quesito, 15 punti se è la seconda, oppure 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1 punti se è rispettivamente la terza, quarta, quinta, sesta, settima, ottava, nona o decima.

Ai fini dell'attribuzione dei punteggi, fa fede l'istante di immissione da parte della giuria dei dati nel sistema informatico.

Se la risposta fornita a un quesito è sbagliata, la squadra che l'ha fornita viene penalizzata di 10 punti, ma può riproporre risposta allo stesso quesito, anche più di una volta. Se una squadra fornisce più volte risposte sbagliate ad uno stesso quesito, subisce altrettante volte la penalizzazione di 10 punti.

La Giuria ha il compito di sovrintendere al regolare svolgimento della gara. In particolare ha il diritto-dovere di assegnare penalità, fino all'eventuale esclusione, in caso di comportamenti sleali o scorretti, limitare o estendere il tempo di espletamento della gara in conseguenza di eventi eccezionali.

Ogni decisione della Giuria viene presa a maggioranza dei suoi membri, deve considerarsi di conseguenza condivisa da tutti i membri ed è insindacabile.

I concorrenti e il pubblico potranno seguire lo svolgersi della gara su opportuni schermi o supporti digitali nei quali verrà riportata la classifica con i punteggi delle varie squadre.