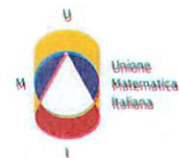


Palmi, 22 gennaio 2020

Regolamento

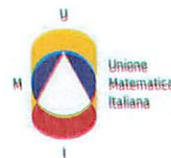
1. L'iscrizione alla **Coppa Costa Viola 2020 Junior** si dovrà effettuare tramite il modulo di iscrizione allegato, debitamente firmato dal Dirigente Scolastico della scuola partecipante, e spedito alla mail coppacostaviola@liceopizipalmi.edu.it entro, e non oltre, le ore **24:00** del **16 gennaio 2020**.
2. La **Giuria** della gara è eletta tra le docenti accompagnatrici e i docenti accompagnatori delle varie squadre il giorno stesso della gara, e sarà composta da 3 o da 5 elementi, il cui Presidente non è in servizio presso l'IIS "N. Pizi" di Palmi. Il compito della Giuria è quello di far rispettare il Regolamento, e di irrorare eventuali sanzioni previste dal Regolamento all'unanimità o a maggioranza.
3. Il **Tavolo delle spiegazioni** è costituito da un minimo di 2 docenti accompagnatrici o accompagnatori non della stessa squadra. Il ruolo del tavolo delle spiegazioni è spiegato al punto 13.
4. Il **Tavolo di consegna** (o i tavoli di consegna) è formato da componenti della Giuria, eventualmente coadiuvati da altre docenti o da altri docenti, oppure da alunne o alunni, per la vidimazione, la registrazione e la catalogazione delle risposte date rispettando la massima attenzione nel preservare il contenuto dei fogli di risposta. Tutti i fogli di risposta andranno firmati e numerati progressivamente da un componente della Giuria, per poi essere passati alla postazione di inserimento dati.
5. La **Postazione di inserimento dati** è formata da un membro della Giuria, eventualmente coadiuvato da altre docenti o da altri docenti, oppure da alunne o alunni, il cui compito è di inserire sulla piattaforma gara, messa a disposizione dal sito www.phiquadro.it, che permette il calcolo immediato ed istantaneo dei punteggi; tutti gli aggiornamenti di classifica sono pubblicati quasi istantaneamente sui monitor e sul tabellone dislocati in vari punti del campo di gara.
6. Ogni squadra è formata da 7 studentesse o studenti, di cui una o uno con funzione di "**capitano**" ed una o una con funzione di "**consegnatore**". **Capitano** e **consegnatore** devono essere persone diverse. I vari ruoli saranno chiariti nel seguito di questo regolamento. Le studentesse e gli studenti devono essere regolarmente iscritti presso l'Istituto che rappresentano.



7. I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione degli esercizi. All'inizio della gara non si possono avere al tavolo libri, appunti, calcolatrici ed altri strumenti di calcolo o di comunicazione.
8. La gara consiste nella risoluzione di problemi assegnati nel tempo di gara (90 minuti).
9. Il testo dei problemi viene consegnato ai consegnatori (con una copia per ogni componente della squadra) all'inizio della gara, insieme ai foglietti su cui indicare le **risposte** ed il "**problema jolly**". La giuria elencherà i problemi in ordine crescente di presunta difficoltà.
10. All'inizio della gara, tutti i problemi valgono lo stesso punteggio (20 punti); una risposta sbagliata data da qualsiasi squadra fa incrementare istantaneamente il punteggio di un problema di **due punti** e, per ogni minuto che passa, il punteggio aumenta di un punto fino a quando due squadre forniscono la risposta corretta. Da quel momento, il punteggio per quel problema resta fissato al valore raggiunto. Al 80° minuto, i punteggi smettono di aumentare. Un tabellone mostrerà il valore istantaneo dei punteggi.
11. 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 $32 + 13$).
12. Il foglietto viene poi portato dal "consegnatore" al **tavolo di consegna**, mantenendolo piegato in due in modo da impedire che altre squadre possano vederne il contenuto. Appena possibile (solitamente, entro pochi secondi), la giuria valuta la correttezza della risposta e tempestivamente la classifica di gara sarà aggiornata sui monitor e sul tabellone dislocati sul campo gara. Se la risposta non è ammissibile, il consegnatore ha il diritto di integrarla al momento al tavolo della giuria. Si suggerisce che il consegnatore tenga aggiornato il foglio riepilogativo delle risposte, disponibile al tavolo, per avere sottomano l'informazione completa di quanto la propria squadra ha fatto.
13. Se la risposta è sbagliata, la squadra perde 10 punti, ma può tornare a pensare allo stesso problema fornendo poi successivamente un'altra risposta. Non è fissato il numero massimo di tentativi di risposta per un singolo problema.
14. 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, viene assegnato un bonus di: 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. I valori istantanei dei punteggi elencati sul tabellone non includono l'eventuale bonus disponibile.
15. Se una squadra consegna due volte una risposta giusta allo stesso problema, prende una sola volta il

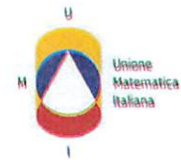


- punteggio. Se invece consegna più volte risposte sbagliate ad uno stesso problema, subisce più volte la penalizzazione di 10 punti. La penalizzazione viene assegnata anche se una squadra consegna una risposta sbagliata ad un problema al quale ha già fornito la risposta corretta (nella fretta può succedere!).
16. 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.
 17. 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 consegnatore al **tavolo di consegna** 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 consegnatore, viene assegnato d’ufficio il primo problema della lista.
 18. All’inizio della gara ogni squadra parte con un punteggio di dieci volte il numero di problemi. (es. se il numero dei problemi è 15, ogni squadra partirà da 150 punti)
 19. Un bonus verrà assegnato alle prime sei squadre che risolvono tutti i problemi correttamente, indipendentemente dalle risposte sbagliate fornite strada facendo. Per questo verranno assegnati nell’ordine 100 alla prima squadra, 60 alla seconda, poi 40 alla terza, 30 alla quarta, 20 alla quinta, e 10 punti alla sesta.
 20. Il tempo di gara è di 90 minuti, salvo quanto disposto dalla Giuria in casi eccezionali, prima e durante la gara. Trascorso tale termine, chi fosse in coda per la consegna delle risposte è ammesso a consegnarla.
 21. Ai fini dell’attribuzione del punteggio, fa fede l’istante di immissione dei dati nel sistema informatico.
 22. 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 ha ottenuto il maggior punteggio per una risposta giusta; se la parità sussiste ancora, si guarda il secondo maggior punteggio, e così via.
 23. La Giuria ha il compito di sovrintendere al regolare e leale svolgimento della gara e ha il diritto di assegnare penalità in caso di comportamenti sleali o scorretti, così come ha il diritto di sospendere l’incremento automatico dei punteggi o il tempo di gara, oppure prolungare quest’ultimo in casi eccezionali. Le sue decisioni sono insindacabili.
 24. La Giuria ha il divieto di commentare le risposte date, fatta salva l’inammissibilità di cui al punto n.12
 25. La Giuria deve prendere le misure opportune per evitare di mostrare i risultati dei quesiti.
 26. L’unico orologio ufficiale è quello della Giuria, sincronizzato con il sito www.phiquadro.it
 27. È richiesto un comportamento sportivo (in senso aulico) da parte delle squadre nei confronti della giuria, e



dei tifosi nei confronti di tutti. Un comportamento, giudicato dalla giuria altamente contrario al senso atletico di sportività, comporta un'immediata penalizzazione di almeno 100 punti per la squadra coinvolta.

28. È fatto divieto di portare al tavolo **compassi e goniometri**. Se l'infrazione sarà rilevata a gara iniziata, la squadra in questione subirà una penalizzazione di 100 punti.
29. È fatto divieto di portare al tavolo **cellulari, auricolari, strumenti elettronici in generale** (orologi digitali, in particolare), **radioline riceventi, calcolatrici** e qualunque cosa che permetta di fare calcoli o di contattare persone all'esterno del campo di gara. Se l'infrazione sarà rilevata a gara iniziata, la squadra in questione subirà una penalizzazione di 100 punti, e l'espulsione dal campo di gara del componente della squadra che avrà commesso l'infrazione.
30. Durante lo svolgimento della gara non sarà concesso ad alcun componente della squadra di uscire dal campo di gara per recarsi ai servizi, se non dichiarando la prossima autoesclusione dalla gara stessa.
31. Prima della gara, la Giuria eleggerà un Comitato di Sorveglianza costituito dai responsabili delle varie scuole, e in mancanza di un numero adeguato di adesioni si ricorrerà ad alunne/i, o ex-alunne/i, dell'IIS Pizi che non partecipano alla gara. Naturalmente, le/i docenti e le/gli alunne/i impegnate/i nella sorveglianza non dovranno assolutamente avvicinarsi o comunicare con i partecipanti della propria scuola. La violazione di questa norma comporterà una penalizzazione di 100 punti per la squadra in questione, con l'allontanamento del componente del comitato di vigilanza coinvolto.
32. Il pubblico può tifare ma non può turbare il regolare svolgimento della gara.
33. E' vietato diffondere al pubblico durante la gara il testo dei quesiti o parti di esso.
34. E' vietato a tutti i componenti delle squadre, salvo il capitano, parlare con i componenti del Comitato di Sorveglianza. Ad essi è tassativamente vietato dare informazioni di qualunque tipo sui quesiti. E' richiesto un comportamento sportivo da parte dei tifosi nei confronti di tutti.
35. In caso di controversia sui punteggi assegnati, il giudizio della Giuria, preso a maggioranza dei suoi membri, è insindacabile.
36. Eventuali istanze di attribuzione di punteggi non dati possono essere prese in considerazione solo se comprovati dai foglietti ufficiali.



Palmi, 22 gennaio 2020

Che cosa si può portare in campo di gara?

- È fatto obbligo entrare in campo calzando scarpe con suola in gomma, preferibilmente da ginnastica.
- È fortemente suggerito che tutti i componenti di una squadra indossino una maglietta identificativa della propria scuola.
- In campo si possono avere biro, pennarelli e matite (anche colorati), gomme e temperamatite. Si può portare un righello per ciascuna squadra. È fatto divieto di portare al tavolo compassi e goniometri.
- Si possono portare caramelle, (pochi) snack, fazzoletti, bottigliette d'acqua o altre bibite (senza esagerare)
- Non si possono portare cellulari, auricolari, strumenti elettronici in generale (orologi digitali, in particolare), radioline riceventi, calcolatrici e qualunque cosa che permetta di fare calcoli, inclusi compassi, o di contattare persone all'esterno del campo di gara.
- È necessario lasciare giacche, borse e zaini fuori dal campo, sotto la custodia del docente accompagnatore o dei componenti la riserva della squadra.

INTEVENTI PRESSO LE SCUOLE PARTECIPANTI

A supporto della preparazione alla **Coppa Costa Viola 2020 Junior**, l'I.I.S. "N. Pizi" di Palmi offre la possibilità di avere un incontro presso la sede della scuola richiedente con il Prof. **Giulio Stringelli**, responsabile delle gare individuali e a gare dell'Istituto, previo appuntamento. (cell./WhatsApp +39 - 3475508204 – mail: giulio.stringelli@gmail.com). Durante l'incontro, sarà proposta una sessione esemplificativa della gara, e la soluzione di una batteria di quesiti preparatori alla gara. Tutti gli incontri faranno parte del "Progetto Coppa Costa Viola Junior".