

AVVISO

L'edizione 2020 della gara matematica di Firenze si svolgerà a distanza secondo modalità diverse da quelle abituali in presenza. La gara è riservata a singoli o a squadre di al più 4 studenti regolarmente iscritti ad un istituto secondario superiore della Toscana o dell'Umbria.

Studenti o squadre possono iscriversi alla gara compilando il modulo di iscrizione all'indirizzo <http://www.garamatematica.unifi.it/iscrizione> entro le ore 21.00 del 15 maggio 2020.

Il testo della gara, composto da 16 esercizi a risposta numerica da svolgersi in 120 minuti, sarà disponibile per gli iscritti, al momento dell'inizio della gara.

La classifica, aggiornata in tempo reale (o quasi), potrà essere visualizzata da chiunque collegandosi a www.phiquadro.it, selezionando tra le gare attive la Gara matematica di Firenze.

Squadre di studenti di altre regioni, squadre di docenti o di ex-studenti potranno partecipare iscrivendosi alle sessioni aperte a tutti tramite il sito <http://www.phiquadro.it>.

La classifica della sessione riservata non sarà influenzata in alcun modo da quanto accade nella sessione aperta e viceversa.

REGOLAMENTO della Gara Matematica di Firenze - Edizione 2020

1.	Alla Gara possono partecipare squadre singole o di al più quattro persone. Ogni partecipante deve essere regolarmente iscritto ad un istituto secondario superiore della Toscana o dell'Umbria.
2.	Ogni squadra ha il suo capitano, che deve iscrivere se stesso ed eventualmente gli altri componenti della squadra compilando il modulo di iscrizione all'indirizzo http://www.garamatematica.unifi.it/iscrizione entro le ore 21.00 del 15 maggio 2020.
3.	La Gara consiste nella risoluzione dei 16 problemi proposti e nell'invio delle risposte entro il tempo a disposizione (120 minuti) seguendo le istruzioni. Il testo sarà accessibile agli iscritti all'inizio della Gara. Ogni componente può inserire le risposte.
4.	Ogni problema ha come risposta un numero intero compreso tra 0000 e 9999. Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo problema, inserisce sull'apposito modulo il numero del problema e la risposta, cioè 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 $32+13$).
5.	All'inizio della gara, tutti i problemi hanno lo stesso punteggio (20 punti); ogni risposta sbagliata fa incrementare istantaneamente il punteggio di un problema di due punti e, per ogni minuto che passa, il punteggio aumenta di un punto finché cinque squadre forniscono la risposta corretta. Da quel momento, il punteggio per quel problema resta fissato al valore raggiunto. A 20 minuti dalla fine del tempo stabilito, i punteggi smettono di aumentare. Sul tabellone saranno elencati i valori istantanei dei punteggi.
6.	Se una risposta data è sbagliata, la squadra perde 10 punti, ma può tornare a pensare allo stesso problema fornendo poi successivamente un'altra risposta.
7.	Se una risposta è giusta, la squadra guadagna un numero di punti pari al valore del problema più un bonus di 12 punti alla squadra che lo risolve per prima, 10 punti alla seconda, 8 punti alla terza, 7 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. 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.
8.	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!).
9.	Durante i primi quindici minuti di gara ogni squadra dovrà scegliere il suo "problema jolly". La decisione dovrà essere comunicata (entro i 15 minuti) sul modulo per l'inserimento delle risposte. 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 15 minuti viene assegnato d'ufficio il primo problema della lista.
10.	Un bonus verrà assegnato anche alle prime sei squadre che risolvono tutti i problemi correttamente, indipendentemente dalle risposte sbagliate fornite strada facendo. Per questo verranno assegnati nell'ordine 50 alla prima squadra, 35 alla seconda, poi 25 alla terza, 20 alla quarta, 15 alla quinta, 10 punti alla sesta, 5 punti alla settima, 3 punti all'ottava, 2 punti alla nona e 1 punto alla decima.
11.	All'inizio della gara ogni squadra parte con un punteggio di 160. 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 parità sussiste ancora, si guarda il secondo maggior punteggio, e così via.

ISTRUZIONI

Iscrizione.

Per iscriversi alla Gara il capitano di una squadra (o il sigolo partecipante) deve compilare il modulo alla pagina <http://www.garamatematica.unifi.it/iscrizione> inserendo un proprio indirizzo di posta elettronica come *username* ed una password a sua scelta.

Per poter partecipare alla Gara tutti i campi devono essere riempiti in modo opportuno: in particolare devono essere riportati i dati di ogni singolo componente (nome e cognome, città, codice meccanografico della scuola, classe e sezione frequentata, nome e cognome e indirizzo di posta elettronica del docente di matematica).

Ogni iscritto riceverà, il giorno della gara, le credenziali per l'accesso (squadra e codice) alla pagina

http://www.phiquadro.it/gara_a_squadre/ai.php

dove inserire le risposte.

Utilizzo del modulo di inserimento delle risposte.

Da un qualunque dispositivo mobile, Tablet o cellulare, connesso a internet, accedere alla pagina http://www.phiquadro.it/gara_a_squadre/ai.php e inserire le credenziali ricevute. Una volta effettuato l'accesso attendere l'inizio della Gara.

Le credenziali saranno inviate solo al capitano (cioè a chi ha effettuato l'iscrizione) che avrà cura di renderle note ai componenti della squadra. *Ogni componente potrà usare le credenziali per accedere al sito e inserire le risposte*

Benvenuto su **CAMPIGOTTO.IT**
Stai per usare il sistema di autoinserimento delle risposte per una gara a squadre.

Inserisci i codici che ti sono stati abbinati:

squadra:

codice:

Prima di mettere i codici

Benvenuto su **CAMPIGOTTO.IT**
Stai per usare il sistema di autoinserimento delle risposte per una gara a squadre.

Nome Gara (2016-04-15)
auto inserimento per la squadra
Nome Squadra

ATTENDI. la gara non è ancora iniziata. L'inizio è previsto per le 14:15

Questa pagina si aggiorna da sola

A gara non ancora iniziata

Nome Gara (2016-04-15)
auto inserimento per la squadra
Nome Squadra
1 h 59 min 55 sec
Jolly: 19 min 55 sec

1 2 3 4 5 6
7 8

A gara iniziata

Per inserire una risposta, cliccare sul tasto della domanda, digitare la risposta e premere INSERISCI.

Per scegliere il Jolly, cliccare sul tasto della domanda e premere SCEGLI COME JOLLY. Dopo i primi 10 minuti di gara o dopo aver scelto il Jolly il pulsante sparirà.

Durante la Gara, i tasti delle domande a cui si è risposto si colorano di verde o rosso per segnalare l'esattezza o l'errore commesso. Sotto ad ogni tasto di una domanda verranno riportate le risposte inserite.

Nome Gara (2016-04-15)
auto inserimento per la squadra
Nome Squadra
1 h 54 min 55 sec
Jolly: 14 min 55 sec

1 2 3 4 5 6
1 1234 5 jolly
1243
1432

7 8