

REGOLAMENTO PICCOLO TROFEO DA VINCI – 2013

Nell'anno 2011 è stato istituito il "Piccolo Trofeo Da Vinci" gara destinata alle scuole secondarie di primo grado che mette in palio una coppa (il Trofeo, appunto); la coppa viene rimessa in palio ogni anno, rimanendo attribuita alla scuola vincitrice di ogni singola edizione annuale della gara fino all'edizione successiva, quindi per un anno. In caso non intenda prendervi parte, la scuola s'impegna comunque a restituire la coppa al Comitato organizzatore prima dell'effettuazione dell'edizione successiva a quella in cui è stata vinta.

FORMAZIONE DELLA SQUADRA

Ogni squadra è formata da 7 studenti, di cui uno con funzione di "capitano" ed uno con funzione di "consegnatore". Capitano e consegnatore devono essere persone diverse. I vari ruoli saranno chiariti nel seguito di questo regolamento. Gli studenti devono essere regolarmente iscritti presso l'Istituto che rappresentano. La gara è riservata a squadre composte da 7 elementi di cui almeno 2 frequentanti la prima classe e non più di 3 frequentanti la terza classe. Il mancato rispetto di questi vincoli nella composizione di una squadra ne pregiudica l'ammissione alla gara, salva la possibilità di prendervi parte in composizione ridotta, al fine di rientrare nei vincoli, dietro parere favorevole della Giuria da formularsi caso per caso.

REGOLE DEL GIOCO

Gli insegnanti accompagnatori ed i genitori non possono accedere al campo di gioco durante la gara. Potranno seguire lo svolgimento della stessa dalla zona riservata al pubblico.

I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione degli esercizi.

La gara consiste nella risoluzione di problemi assegnati nel tempo di gara (90 minuti).

Il testo dei problemi viene consegnato ai capitani (con una copia per ogni componente della squadra) all'inizio della gara, insieme ai foglietti su cui indicare le risposte ed il "problema jolly".

Ad ogni problema è assegnato un punteggio iniziale di 20 punti. Ogni risposta sbagliata ad un problema fa incrementare istantaneamente il suo punteggio di due punti e, per ogni minuto che passa, il punteggio aumenta di un punto finché una squadra fornisce la (prima) risposta corretta. Da quel momento, il punteggio per quel problema resta bloccato al valore raggiunto. Al 60° minuto, i punteggi dei quesiti si bloccano comunque. Un tabellone elettronico mostrerà il valore istantaneo dei punteggi dei quesiti, dei punteggi delle squadre, e, per ogni squadra, a quali quesiti essa abbia risposto correttamente, non abbia ancora risposto, abbia risposto erroneamente e quale sia il quesito prescelto come jolly.

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 della squadra, del problema e la risposta (solo la risposta numerica, 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 $32 + 13$; è necessario premettere gli eventuali zeri non significativi: ogni risposta deve essere scritta obbligatoriamente con 4 cifre). Se manca anche soltanto una delle indicazioni richieste, la consegna è nulla.

Il foglietto viene poi portato dal "consegnatore" al tavolo di consegna. Appena possibile (solitamente, entro pochi secondi), la giuria valuta la correttezza della risposta. Sugeriamo che il consegnatore tenga aggiornato al proprio tavolo un elenco delle risposte consegnate per avere sotto mano l'informazione completa di quanto la propria squadra ha fatto.

Se la risposta è sbagliata, la squadra perde 10 punti, ma può tornare a pensare allo stesso problema fornendo poi successivamente un'altra risposta.

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. 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.

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!).

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.**

Durante i primi 20 minuti di gara ogni squadra dovrà scegliere il suo "problema jolly". La decisione dovrà essere comunicata (entro i 20 minuti) **dal capitano al tavolo della giuria su apposito foglietto.** Ogni punteggio ottenuto dalla squadra su quel problema (punteggio del problema, eventuali bonus o penalizzazioni) verrà moltiplicato per due. Ogni squadra deve avere un "problema jolly": trascorsi i **20 minuti** senza comunicazioni da parte del capitano, viene assegnato d'ufficio il primo problema della lista come problema jolly della squadra. Solo al termine dei 20 minuti la giuria caricherà i dati relativi ai quesiti prescelti come jolly nel tabellone elettronico.

All'inizio della gara una squadra parte con un punteggio di dieci volte il numero di problemi.

Un bonus verrà assegnato anche alle prime tre 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 e 40 alla terza.

Al termine del tempo assegnato viene compilata la classifica in base ai punteggi accumulati fino a quel momento. Qualora ci dovesse essere una qualche situazione di parità tra le prime tre squadre, prevarrà la squadra che ha risposto in modo corretto ad un maggior numero di quesiti, in caso di ulteriore parità prevarrà la squadra che ha consegnato un minor numero di risposte errate; in caso di ulteriore parità si procederà ad un sorteggio.

Eventuali contestazioni devono essere presentate *esclusivamente dal capitano* al tavolo della giuria entro 10 minuti dal termine della gara.

Il comitato organizzatore è costituito da docenti, ex docenti ed ex alunni del Liceo Da Vinci.

L'assistenza ed il controllo durante la gara verranno prestate dagli insegnanti del Liceo e dagli studenti del Liceo.

CLAUSOLE DI PENALIZZAZIONE

Manifestazioni antisportive da parte dei supporters della squadra daranno luogo a penalizzazioni decise irrevocabilmente dal comitato organizzatore.

Ogni atteggiamento antisportivo da parte della squadra ed ogni inosservanza del presente regolamento daranno luogo a penalizzazioni decise irrevocabilmente dal comitato organizzatore. Le penalizzazioni verranno detratte dal punteggio iniziale della squadra.

CLAUSOLE DI ESPULSIONE

Non si possono usare né tenere libri, appunti, telefonini, calcolatrici ed altri strumenti di calcolo o di comunicazione, non si possono usare righelli, squadre, compassi, non si possono indossare o introdurre in campo orologi analogici *pena l'espulsione di tutta la squadra*. Si possono usare unicamente i fogli bianchi e le penne messe a disposizione dall'organizzazione.

Comportamenti gravemente oltraggiosi e atti pericolosi o vandalici, da parte degli studenti della squadra o dei loro supporters, daranno luogo ad immediata espulsione della squadra dalla gara.

DOCENTE RESPONSABILE E RISERVE

Durante la gara gli studenti della squadra e gli studenti eventuali di riserva (si suggerisce di portarne almeno due per squadra) dovranno essere accompagnati da un docente referente (il "Responsabile della squadra").

Durante la gara il Docente Responsabile e gli studenti di riserva non potranno accedere al campo di gioco né interagire con gli studenti della propria squadra.

Il nome del Docente Responsabile, la sua mail ed il suo recapito telefonico andranno comunicati congiuntamente all'iscrizione della squadra, usando il modulo predisposto appositamente.

ISCRIZIONE

Il termine ultimo per l'iscrizione della scuola è fissato per le ore 18.00 del giorno sabato 23 novembre 2013; l'iscrizione va effettuata usando l'apposito modulo pubblicato sul sito del Liceo.

Ogni scuola può iscrivere una sola squadra.

Per motivi organizzativi sono ammesse alla gara al massimo 14 squadre. Le iscrizioni verranno accettate dunque in ordine cronologico di arrivo. Sul sito del Liceo verrà reso noto l'eventuale raggiungimento del massimo numero delle quote. Nel caso in cui si rendessero disponibili dei posti o ci fossero meno di 14 adesioni, la scuola potrà iscriverne più di una squadra, prendendo direttamente accordi con i docenti referenti del Liceo. Gli eventuali posti eccedenti per le seconde squadre saranno comunque assegnati, fino ad esaurimento, rispettando l'ordine temporale delle richieste pervenute.

Sempre entro il termine di scadenza dell'iscrizione alla gara si dovranno comunicare al Liceo i nominativi degli studenti della squadra, usando l'apposito modulo di iscrizione, per consentire al Liceo di predisporre per tempo gli attestati di partecipazione. Sarà tuttavia comunque possibile modificare la composizione della squadra sino all'inizio della gara, anche se in tal caso non si garantisce il rilascio dell'attestato di partecipazione al termine della gara stessa. Si cercherà comunque di fare pervenire agli studenti subentranti l'attestato nei giorni successivi.

Dopo l'inizio della competizione non è consentito invece sostituire gli studenti in gara.

Nel caso in cui una o più squadre regolarmente iscritte fossero impossibilitate all'ultimo momento a partecipare e si rendessero disponibili, in gara, le loro postazioni, il comitato organizzatore potrà decidere di costituire una o più squadre con gli studenti "riserve" delle varie squadre disponibili al margine del campo di gioco, ammesso che i rispettivi insegnanti accompagnatori lo consentano, facendo così partecipare una o più squadre "miste" in rappresentanza di varie scuole. La squadra/le squadre così costituite dovranno comunque rispettare la composizione corretta in termini di classi di appartenenza degli studenti. Gli studenti dell'eventuale squadra/squadre così costituite, se classificate in posizione utile, avranno diritto ai premi previsti per quella posizione (medaglie, gadget, attestati, ...). Un'eventuale squadra così costituita, se classificata al primo posto, non avrà tuttavia diritto né alla coppa né al titolo, che spetterà di diritto alla squadra rappresentante di una singola scuola media, quella meglio classificata.

PREPARAZIONE

Per la preparazione si suggeriscono i testi delle gare finali a squadre del Kangourou di Matematica di Mirabilandia. Si sottolinea anche la possibilità di iscriversi al sito del Prof. Campigotto (www.campigotto.it), docente del Liceo Scientifico Paschini di Tolmezzo, che organizza un ciclo di gare on line appositamente dedicate alle scuole medie. Maggiori indicazioni sono disponibili sul citato sito.

PARTECIPAZIONE ALLA GARA NAZIONALE A SQUADRE DI MATEMATICA DEL KANGOUROU A MIRABILANDIA

Il Piccolo Trofeo Da Vinci ha ottenuto il patrocinio di Kangourou Italia, motivo per cui assisterà alla gara, quale osservatore, un rappresentante dell'associazione. La scuola vincitrice viene ammessa alla gara nazionale a squadre di matematica che si terrà indicativamente nel mese di maggio a Mirabilandia in occasione della gara finali del Kangourou della Matematica.

La partecipazione alla gara finale nazionale è **subordinata alla condizione che la scuola vincitrice si iscriva ANCHE alla gara INDIVIDUALE del Kangourou della matematica.**

Se la scuola vincitrice vorrà dunque partecipare alla finale nazionale, dovrà individuare un docente che si occupi dell'organizzazione e della gestione della gara individuale del Kangourou presso la propria sede. Tale docente responsabile è tenuto ad assicurare che la gara si svolga regolarmente presso il proprio Istituto, eventualmente organizzandone lo svolgimento di persona.

In caso di richiesta da parte della scuola media il Liceo si farà carico di assistere questo insegnante nella fase di iscrizione e organizzativa. Le modalità di conduzione della gara sono indicate nel foglio di istruzioni accluso al materiale che verrà inviato da Kangourou Italia in tempo utile. L'insegnante responsabile è inoltre tenuto a distribuire ai concorrenti i premi "locali", che sono parte del suddetto materiale. Egli non dovrà assolutamente correggere gli elaborati: sarà sua cura farli recapitare a Kangourou che provvederà alla loro valutazione e alla redazione delle classifiche. Per confermare l'iscrizione della scuola media alla gara individuale del Kangourou si deve effettuare il versamento delle quote d'iscrizione (4,5 € a partecipante, per un minimo di 15 studenti, numero cumulativo su più classi e/o più livelli), e formalizzare poi l'iscrizione seguendo le istruzioni presenti sul sito www.kangourou.it. Per agevolare l'iscrizione della scuola secondaria di primo grado alla gara individuale del Kangourou della matematica, il Liceo assegna alla scuola vincitrice complessivi 150 €, a copertura della quota minima di iscrizione (67,5 €) e parziale delle spese organizzative.

Indicazioni sulle gare del Kangourou si possono trovare al sito:

<http://www.kangourou.it/>