FONDI STRUTTURALI EUROPEI
UNIONE EUROPEA
PON 2014-2020
MIUR

Cambridge English
Exam Preparation Centre

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Istituto Comprensivo Perugia 8

Via F.Gregorovius – 06127 Perugia (PG)
Tel.: 075 5008870 – Fax. 0755004544
e-mail:pgic85800e@istruzione.it - pec:pgic85800e@pec.istruzione.it
C.F. 94152480540 C.U.: UFXXQM

Agli alunni iscritti ai Giochi Matematici
(Cecchini-Martinelli-Procopio-Antico-Morgana-Cipiciani-Bulgac-Eftimie)
del Liceo Scientifico G.Galilei
Ai docenti della S.Secondaria
Al sito web
Al DSGA

Com. 19

Oggetto GARE MATEMATICHE del Liceo Scientifico G. Galilei

Si comunica che in data 21 Gennaio 2018 alle ore 9.45 si svolgeranno i Giochi Matematici senza Frontiere nella Palestra del Liceo Scientifico G.Galilei.
Al fine di effettuare un allenamento specifico, saranno consegnate delle prove degli anni precedenti che gli alunni dovranno svolgere a casa e verranno corrette e spiegate durante gli incontri previsti secondo il seguente calendario:

Sede	Alunni iscritti delle classi	Data e Orario
Olmo	3A	Mercoledì 10 gennaio dalle 10.20 alle 11.20
Olmo	3A	Venerdì 12 gennaio dalle 10.20 alle 11.20
Olmo	3A	Mercoledì 17 gennaio dalle 10.20 alle 11.20
Fero di Cavallo	3D-3E	Mercoledì 10 gennaio dalle 10.10 alle 11.00
Ferro di Cavallo	3D-3E	Giovedì 11 gennaio dalle 10.10 alle 11.00
Ferro di Cavallo	3D-3E	Mercoledì 17 gennaio dalle 10.10 alle 11.00
Ferro di Cavallo	Prova generale della squadra	**GIOVEDI' 18 gennaio 2018** dalle 15.05 alle 15.35 subito dopo le gare matematiche dell'istituto

La partecipazione a tutti gli incontri è prioritaria, si confida nella collaborazione delle famiglie e dei docenti.

Il Dirigente Scolastico
Prof. Fabio gallina
Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art.3 comma 2 del D.Lgs.N.39/93

mrp

Regolamento

1) Ogni squadra è formata da 6 studenti, di cui uno con funzione di "***capitano***" ed uno con funzione di "***consegnatore***". I vari ruoli vengono chiariti nel seguito di questo regolamento.
2) I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione degli esercizi. Non si possono usare libri, appunti, calcolatrici, cellulari ed altri strumenti di calcolo o di comunicazione.
3) La gara consiste nella risoluzione di quindici problemi nel tempo assegnato (90 minuti).
4) 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".
5) All'inizo della gara, tutti i prioblemi valgono lo stesso punteggio (30 punti); una risposta sbagliata per squadra fa incrementare istantaneamente il punteggio di un problema di 3 puntie, per ogni minuto che passa, il punteggio aumenta di 1 punto finchè una squadra fornisce la (prima) risposta corretta. Da quel momento, il punteggio per quel problema resta fissato al valore raggiunto. Un tabellone mostrerà il valore istantaneo dei punteggi.
6) 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 va indicata scrivendo unicamente le quattro cifre del numero, senza lasciare indicati eventuali prodotti, esponenti, ecc. (ad esempio, se la risposta è 100, indicare 0100 e non 50×2 o 102).
7) Il foglietto viene poi portato dal "consegnatore" al tavolo di consegna. Il sistema valuta in automatico la correttezza della risposta. Suggeriamo che i giocatori tengano aggiornato il foglio delle risposte, disponibile al tavolo, per avere sottomano l'informazione completa di quanto la propria squadra ha fatto.
8) Se la risposta è sbagliata, la squadra perde 5 punti, ma può tornare a pensare allo stesso problema fornendo poi successivamente un'altra risposta.
9) 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, vengono assegnati: 20 punti alla squadra che lo risolve per prima, 15 punti alla seconda, 10 punti alla terza e, di seguito, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1. Ovviamente gli eventuali punti di penalizzazione maturati precedentemente sullo stesso problema rimangono.
10) 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 5 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!).
11) Eventuali chiarimenti sul testo dei problemi (ma solo sul testo) possono essere richiesti al tavolo della giuria unicamente dai capitani e durante i primi 20 minuti di gara.
12) Durante i primi 10 minuti di gara, ogni squadra deve scegliere il suo "problema jolly". La decisione deve essere comunicata (entro i 10 minuti) dal capitano al tavolo della giuria su apposito foglietto. Ogni punteggio ottenuto dalla squadra su quel problema da quel momento in poi (punteggio del problema, eventuali bonus e/o penalizzazioni) viene moltiplicato per due.
13) All'inizio della gara ogniquadra parte con un punteggio di 75 punti.
14) Un bonus viene assegnato anche alle prime sei squadre che forniscono la risposta giusta a tutti i problemi, indipendentemente dalle risposte sbagliate fornite strada facendo. Per questo vengono assegnati nell'ordine 100, 60, 40, 30, 20, 10 punti.
15) Allo scoccare dei novanta minuti, 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.