INFORMAZIONI GENERALI per la partecipazione alla gara a squadre

16 gennaio 2027

GALILEI SENZA FRONTIERE 2026/2027

I partecipanti alla gara dovranno:

- presentarsi nella **Palestra del Liceo alle ore 9:00** per espletare le formalità di registrazione;
- indossare scarpette da ginnastica;
- **essere muniti di carta e penna, potranno usare strumenti per il disegno quali matita, gomma, compasso, righelli e squadre, ma non potranno utilizzare calcolatrici**.

Dopo la registrazione:

- Ogni squadra sarà accompagnata al proprio tavolo da un membro dello staff.
- Verranno formate, ad estrazione, le squadre "delle riserve "

Si fa presente che la **premiazione delle squadre classificate al 1°, 2°, 3° posto** avverrà il giorno stesso, al termine della gara; tutti i partecipanti verranno premiati indipendentemente dall'ordine di arrivo.

Progetto “GALILEI SENZA FRONTIERE”

Anno scolastico 2026-2027

REGOLAMENTO

1) Ogni squadra è formata da 6 studenti delle scuole superiori di primo grado aderenti al progetto. Dei sei componenti, uno ha funzione di "**capitano**" ed uno 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 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" e insieme ad un tabulato dove registrare i risultati.
5) Ogni squadra parte con un punteggio iniziale di 20 punti per ogni quesito.
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 della giuria, che valuta la correttezza della risposta.
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. Infatti, per ogni problema, vengono assegnati: 20 punti alla squadra che lo risolve per prima, 15 punti alla

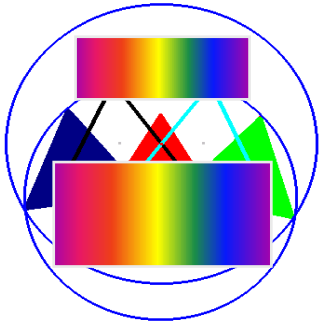
seconda, 10 punti alla terza e, di seguito, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1. Ovviamente gli eventuali punti di penalizzazione maturati precedentemente sullo stesso problema rimangono.

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) Un bonus viene assegnato anche alle 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.
14) Nel corso della gara viene proiettata la classifica provvisoria in base ai punteggi accumulati fino a quel momento. Allo scoccare dei novanta minuti, in caso di parità tra due o più squadre prevale quella che ha totalizzato più punti (compresi bonus e penalizzazioni) nel suo " problema jolly".
15) In caso di ulteriore parità, prevale la squadra che per prima ha consegnato la risposta giusta all'ultimo problema della lista; se nessuna l'ha risolto si passa al penultimo, e così via.
16) La squadra vincitrice verrà premiata con una coppa che dovrà essere riconsegnata nell'edizione successiva della gara alla nuova squadra vincitrice. Nel caso di vittoria di una squadra formata dalle riserve la coppa sarà affidata alle varie scuole per un equivalente intervallo di tempo.

Materiale presente sul tavolo di ogni squadra:

1) Promemoria con estratto del regolamento
2) Scheda per la scelta del Problema Jolly
3) Schede per le risposte
4) Tabulato per le risposte

PROMEMORIA



- ✓ Scegliere il **problema jolly** entro i primi **10** minuti
- ✓ **Chiarimenti** sul testo entro i primi **20** minuti
- ✓ **20** punti iniziali per ogni quesito
- ✓ **"+1 punto"** a quesito ad ogni minuto trascorso senza risoluzione
- ✓ **"+3 punti"** a quesito ogni volta che verrà fornita una risposta errata
- ✓ **"- 5 punti"** alla squadra ogni volta che viene fornita una risposta errata
- ✓ **Bonus di consegna**: 20, 15, 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1
- ✓ **Bonus di completezza:** 100, 60, 40, 30, 20, 10

Galilei senza frontiere

Nome squadra _____

SCELTA DEL PROBLEMA JOLLY

N° | | |

Galilei senza frontiere

Nome squadra _____

SCELTA DEL PROBLEMA JOLLY

N° | | |

Galilei senza frontiere

Nome squadra _____

SCELTA DEL PROBLEMA JOLLY

N° | | |

Galilei senza frontiere

Nome squadra _____

SCELTA DEL PROBLEMA JOLLY

N° | | |

Ordine di consegna: _____

Galilei senza frontiere

Nome squadra: _____

PROBLEMA N°

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	

RISPOSTA

Ordine di consegna: _____

Galilei senza frontiere

Nome squadra: _____

PROBLEMA N°

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	

RISPOSTA

Ordine di consegna: _____

Galilei senza frontiere

Nome squadra: _____

PROBLEMA N°

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	

RISPOSTA

Ordine di consegna: _____

Galilei senza frontiere

Nome squadra: _____

PROBLEMA N°

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	

RISPOSTA

Nome squadra . . . . . .

Tabulato delle risposte ai problemi

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15