

Regolamento Gara a squadre open 2010

La gara consiste nel fornire risposta numerica a quesiti assegnati. Per ogni quesito cui fornisca risposta, ogni squadra riceve un punteggio che dipende dalla correttezza della risposta fornita, dal momento in cui viene fornita e dal comportamento delle altre squadre rispetto allo stesso quesito, come illustrato nel paragrafo 3 del presente regolamento. Viene dichiarata vincitrice della gara la squadra che totalizza il punteggio complessivo maggiore.

Si riportano di seguito le specificità della gara, con l'invito a leggere comunque nel dettaglio il successivo regolamento.

1. Individuazione e formazione delle squadre, ruoli e preliminari

1.1 La gara è riservata a squadre in composizione libera di 7 elementi. Ogni squadra deve essere identificata da un nome scelto dalla squadra stessa. All'interno di ogni squadra devono essere designati un "capitano" e un "consegnatore". Capitano e consegnatore devono essere persone diverse e devono poter essere individuati durante la gara da un apposito contrassegno che ricevono all'atto della registrazione. È auspicabile e opportuno che i componenti di una stessa squadra si dotino di un comune elemento identificativo della squadra (ad esempio qualche elemento di distinzione nell'abbigliamento).

1.2 Nel giorno, ora e luogo stabiliti, le squadre convocate si presentano per le operazioni di identificazione e registrazione, pena l'esclusione dalla gara. Al termine di dette operazioni i Capitani sorteggiano una busta contenente:

- a) il numero corrispondente alla postazione assegnata alla squadra, che diverrà il numero della squadra limitatamente alla fase della gara in corso;
- b) foglietti, sui quali è indicato il numero identificativo assegnato alla squadra, utilizzati per l'indicazione delle risposte ai singoli quesiti;
- c) una busta sigillata contenente il testo dei quesiti;
- d) un foglio a griglia su cui il consegnatore può tenere traccia delle risposte consegnate per ciascun quesito;
- e) un foglietto per la comunicazione del quesito scelto dalla squadra come "quesito Jolly" (v. successivo punto **3.7**).

Sui tavoli saranno inoltre presenti fogli da usare per i calcoli e penne.

2. Svolgimento della gara

2.1 I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione dei quesiti, evitando però di disturbare il lavoro delle altre squadre. Incaricati sorveglieranno le postazioni durante la gara per garantire la regolarità della stessa e il rispetto del lavoro di tutti. Non possono venire usati libri, appunti di qualunque natura, strumenti elettronici di calcolo o di comunicazione (in particolare è tassativamente vietato l'impiego di telefoni cellulari e calcolatrici, o altri dispositivi con supporti di memorizzazione elettronica e relativo visore), pena l'esclusione immediata dalla gara dell'intera squadra.

2.2 La gara consiste nel fornire risposta, entro il tempo stabilito al successivo punto **2.8**, a quesiti assegnati. Tutti i quesiti ammettono come risposta esclusivamente un numero intero compreso fra 0000 e 9999. La risposta deve essere indicata sull'apposito foglietto fornito in busta all'atto della registrazione, scrivendo unicamente le quattro cifre del numero, senza indicare le operazioni eseguite per ottenerlo ed eventuali motivazioni (ad esempio, se la risposta è 32 va indicato 0032 e non 4×8 o $15 + 17$ o 2^5). Ogni risposta che non rispetti i requisiti suddetti sarà dichiarata inammissibile e respinta. Saranno dichiarati non ammissibili foglietti non forniti dall'organizzazione e/o senza l'indicazione del numero identificativo della squadra o con numero non corrispondente alla squadra del consegnatore. Nel caso necessitino ulteriori foglietti rispetto a quelli forniti, il capitano ne potrà richiedere agli assistenti di gara. Una volta che una squadra abbia fornito risposta corretta ad un quesito, il sistema informatico non accetterà ulteriori risposte allo stesso quesito da parte della stessa squadra.

2.3 Al momento stabilito dalla Giuria, i capitani aprono le buste sigillate contenenti i testi dei quesiti e la

gara ha inizio.

- 2.4 Eventuali chiarimenti sull'interpretazione del testo dei quesiti potranno essere richiesti al tavolo della Giuria unicamente dai capitani e solo durante i primi 30 minuti di gara.
- 2.5 Quando una squadra ritiene di aver risolto un quesito, deve scrivere su uno degli appositi foglietti il numero del quesito e la risposta. Il foglietto deve essere portato dal consegnatore al tavolo della Giuria. Se questo è occupato, il consegnatore deve attendere a debita distanza il suo turno. Non sono ammessi foglietti diversi da quelli ufficiali. Può venire fornita risposta a più quesiti (un foglietto per ogni quesito) nel corso di una medesima consegna. Per fornire risposta ad un quesito, non è necessario aver fornito risposta ai quesiti che lo precedono nella lista.
- 2.6. La Giuria riceve la risposta, verifica che sia ammissibile, la registra verificandone la correttezza, annota il tempo di consegna e conserva il foglietto per eventuali verifiche o contestazioni. Se la risposta non è ammissibile, il consegnatore ha il diritto di renderla ammissibile al momento, al tavolo della giuria, senza modificarne però il valore numerico.
- 2.7 Immediatamente dopo la verifica di correttezza, la Giuria assegna il punteggio e lo trasmette per la visualizzazione secondo i criteri indicati al successivo paragrafo 3. Solo in questa fase viene reso pubblico se al quesito in questione sia stata fornita o meno risposta corretta. Il valore numerico della risposta fornita non viene reso noto alle altre squadre.
- 2.8 Il tempo di gara è di 75 minuti, salvo eventuali diverse disposizioni della giuria in presenza di eventi eccezionali. Trascorso tale tempo, solo chi fosse già in coda per la consegna di risposte potrà consegnarle.
- 2.9 Durante lo svolgimento della gara, nessuno dei componenti le squadre, fatta eccezione per i capitani e i consegnatori (questi ultimi solo ove interpellati) possono conferire con il personale dell'organizzazione, in particolare con la Giuria. Non può esservi comunicazione di alcun tipo fra membri di squadre diverse.
- 2.10 Durante lo svolgimento della gara, solo i componenti delle squadre e il personale dell'organizzazione possono essere a conoscenza dei testi dei quesiti: è dunque tassativamente proibita ogni loro divulgazione al di fuori di questi ambiti.
- 2.11 È ammessa la presenza di spettatori sul luogo di svolgimento della gara, purché non ne venga turbato il regolare svolgimento. I docenti accompagnatori delle singole squadre vengono considerati spettatori. Non è ammesso alcun contatto fra persone coinvolte nella gara (organizzazione, partecipanti) e spettatori, fatti salvi eventuali casi di necessità impellenti non preventivabili che suggeriscano alla Giuria (che deve darne esplicito consenso) l'opportunità del ricorso all'assistenza dei docenti accompagnatori.
- 2.12 Al termine della gara, la Giuria effettua un riscontro tra i foglietti consegnati e l'inserimento dei dati nel sistema informatico, quindi diffonde la classifica e le soluzioni ai quesiti. Viene concesso il tempo di 10 minuti per la presentazione, in forma scritta ed esclusivamente da parte dei capitani delle squadre, di eventuali contestazioni e/o ricorsi; durante questo periodo di tempo alle squadre non è permesso di lasciare la postazione assegnata. Al termine del loro esame la Giuria diffonde la classifica definitiva e proclama la squadra vincitrice. Solo a questo punto la Giuria dichiara conclusa la competizione e rende ufficiale la classifica finale.
- 2.13 Ai fini dell'espletamento della gara, l'unico orologio ufficiale è quello della Giuria.

3. Attribuzione dei punteggi

- 3.1 Nelle varie fasi della gara vengono assegnati punteggi in base alla correttezza delle risposte fornite come indicato nei punti che seguono. Vince la squadra che totalizza il punteggio complessivo più elevato. La classifica finale della gara non prevede ex-aequo almeno nelle prime posizioni. Qualora si verifici qualche situazione di parità di punteggio in queste posizioni, vengono presi in considerazione, nell'ordine, il maggior numero di quesiti cui è stata fornita risposta corretta e il

minor numero di risposte errate fornite. In caso di ulteriore parità si procede al sorteggio.

- 3.2** Ad ogni squadra viene attribuito un punteggio iniziale di 200 punti. Sono previste penalizzazioni in caso vengano fornite risposte errate, ma non è previsto che una squadra totalizzi punteggi negativi (le squadre che si trovassero a zero punti non potranno ricevere ulteriori penalità).
- 3.3** I quesiti proposti hanno vari livelli di difficoltà e l'ordine in cui sono elencati nella lista è casuale (cioè non riflette alcuna valutazione di difficoltà), tuttavia ad ogni quesito proposto viene attribuito il punteggio iniziale di 10. Questo punteggio viene incrementato di 1 per ogni minuto trascorso dall'istante di inizio della gara. Questo incremento si arresta per un quesito nell'istante in cui viene fornita ad esso risposta corretta da parte di una squadra. Ogni risposta sbagliata, fornita a un quesito non ancora risolto da alcuna squadra ne fa aumentare di 2 il punteggio. In caso di più risposte sbagliate fornite al quesito da una stessa squadra, l'aumento viene concesso solo in occasione della prima di esse.
- 3.4** Per ogni risposta corretta fornita ad un quesito, la squadra che la fornisce guadagna un numero di punti pari al punteggio raggiunto dal quesito al momento della registrazione della risposta, più un bonus pari a 20 punti se è la prima squadra che risolve il quesito, 15 punti se è la seconda, oppure 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1 punti se è rispettivamente la terza, quarta, quinta, sesta, settima, ottava, nona o decima. Nessun bonus viene attribuito per risposte corrette a quesiti già risolti da almeno dieci squadre.
- 3.5** Ai fini dell'attribuzione dei punteggi, fa fede l'istante di immissione da parte della giuria dei dati nel sistema informatico.
- 3.6** Se la risposta fornita a un quesito è sbagliata, la squadra che l'ha fornita viene penalizzata di 10 punti, ma può riproporre risposta allo stesso quesito, anche più di una volta. Se una squadra fornisce più volte risposte sbagliate ad uno stesso quesito, subisce altrettante volte la penalizzazione di 10 punti.
- 3.7** Durante i primi 10 minuti dall'inizio della gara, ogni squadra potrà scegliere il proprio "quesito jolly". La scelta dovrà essere comunicata entro questi 10 minuti dal capitano al tavolo della Giuria servendosi dell'apposito foglietto. Ogni punteggio ottenuto dalla squadra sul quesito scelto come jolly (punteggio del quesito, eventuali bonus o penalizzazioni), da quel momento in poi verrà moltiplicato per due. La scelta del quesito jolly è facoltativa. Se la scelta non viene effettuata, o non viene effettuata entro il tempo stabilito, il jolly per la squadra viene assegnato per default al primo quesito della lista.

4. Diritti e doveri della Giuria

- 4.1** La Giuria ha il compito di sovrintendere al regolare svolgimento della gara. In particolare ha il diritto-dovere di
- adottare tutte le misure che ritenga opportune per tutelare la segretezza dei testi dei quesiti e delle risposte agli stessi ed impedirne comunicazioni indebite;
 - assegnare penalità, fino all'eventuale esclusione, in caso di comportamenti sleali o scorretti;
 - sospendere l'incremento automatico dei punteggi attribuiti ai singoli quesiti;
 - limitare o estendere il tempo di espletamento della gara in conseguenza di eventi eccezionali.
- 4.2** La Giuria ha il divieto di commentare le risposte fornite, fatta salva l'inaammissibilità di cui al punto **2.2**.
- 4.3** Ogni decisione della Giuria viene presa a maggioranza dei suoi membri, deve considerarsi di conseguenza condivisa da tutti i membri ed è insindacabile.

5. Responsabilità

- 5.1** La partecipazione al gioco-concorso implica l'accettazione piena del presente regolamento, delle condizioni di organizzazione e di svolgimento del gioco, dei risultati e dell'attribuzione dei premi.

- 5.2** Kangourou Italia non può essere ritenuta in alcun modo responsabile di eventuali incidenti tecnici o avvenimenti indipendenti dalla sua volontà.
- 5.3** I vincitori accettano di partecipare ad ogni operazione pubblicitaria o promozionale legata al gioco Kangourou e, in questo contesto, all'utilizzazione totale o parziale del loro nome e della loro immagine su ogni supporto ritenuto idoneo da Kangourou Italia per tali finalità. Ai sensi della legge 196/03, Kangourou Italia dichiara che i dati forniti dai concorrenti saranno utilizzati esclusivamente per l'espletamento della competizione Kangourou.