

Regolamento Simulazione on line Etniade Team Cup 2020/21

La Etniade Team Cup è una gara di matematica a squadre riservata agli studenti del biennio delle scuole secondarie di secondo grado della Sicilia.

Per l'anno 2020/21 sono previsti i seguenti eventi online, con inizio alle ore 16:00:

Allenamenti, il **23/11/20** e il **25/01/21**, in cui il docente può indirizzare a livello di **strategia** i propri studenti, **Simulazione**, il **22/03/21**, in cui gli studenti gareggiano da soli senza alcuna indicazione.

Ogni squadra sarà composta da al più 7 studenti selezionati dalle rispettive scuole e regolarmente iscritti presso l'istituto che rappresentano. Ogni componente parteciperà alla simulazione dal proprio domicilio comunicando con strumenti idonei con gli altri componenti la squadra. Le risposte ai quesiti vengono inserite sul sito direttamente dai consegnatori delle varie squadre partecipanti. Sarà compito del docente selezionare i **capitani** delle varie squadre con cui concordare la scelta dei vari componenti la squadra e l'assegnazione dei ruoli fondamentali: **consegnatore**, **verificatore**.

Si ricordano a seguire i compiti dei vari ruoli:

il capitano:

- Qualche giorno prima della simulazione comunica tramite email all'indirizzo ciccio-dipietro@virgilio.it e, per conoscenza al docente referente per l'Etniade del proprio istituto, utilizzando l'allegato formato, i nomi dei componenti la squadra (capitano, consegnatore, verificatore, componenti)
- Sceglie, consigliato dai componenti la squadra, il quesito jolly
- Valuta le informazioni presenti sullo stato della gara (jolly, bonus, valore dei quesiti, risposte corrette, ecc.)
- Coordina i componenti la sua squadra e concorda con loro la scelta dei quesiti da risolvere

Il consegnatore della squadra:

- Qualche giorno prima della gara accede al sito **gasmatematica.altervista.org** e si registra per la prima volta nel sito (l'iscrizione vale per tutte le altre simulazioni).
- Prima di ogni simulazione, il consegnatore accede al sito **gasmatematica.altervista.org**, clicca su **"gare a squadre"** e iscrive la squadra alla simulazione. Il nome della squadra deve essere un nome del tipo NomeIstituto-NomeComune-Nomesquadra scritti nella forma Xxxx-Yyyyy-Zzzz, evitando che Nomesquadra sia del tipo "Squadra 1" o "Squadra A"
- Il giorno della simulazione, qualche minuto prima dell'ora stabilita, si collega al sito **gasmatematica.altervista.org**, accede con le proprie credenziali ricevute all'atto della registrazione e seleziona la gara ETC
- All'ora di inizio della simulazione, scarica il testo dei quesiti dal sito **gasmatematica.altervista.org** e subito lo invia a tutti gli altri componenti della squadra.
- Inserisce nel sito **gasmatematica.altervista.org**, nei primi 20 minuti, il numero del quesito jolly scelto dalla propria squadra
- Inserisce nel sito **gasmatematica.altervista.org** le risposte ai vari quesiti, già verificate dal verificatore

il verificatore:

- Riceve dai componenti la squadra risposta e risoluzione dei quesiti risolti
- Comunica al consegnatore le risposte dei quesiti, dopo averne verificato la correttezza

i componenti:

- risolvono, da soli o con altri componenti, i quesiti concordati con il capitano e comunicano al verificatore risposta e risoluzione

La gara consiste nella risoluzione, nel tempo di 90 minuti, di 15 quesiti riguardanti temi di matematica elementare e si svolgerà con le seguenti regole.

Svolgimento della gara e punteggi

1. All'inizio della gara ad ogni squadra viene assegnato un punteggio pari a dieci volte il numero dei quesiti.
2. All'inizio della gara, ogni quesito vale 20 punti; inoltre, fino a 20 minuti dal termine della gara e fino a quando il quesito non riceve risposta corretta da parte di qualche squadra, il punteggio di ogni quesito è aumentato di 1 punto per ogni minuto trascorso e di 2 punti per ogni risposta sbagliata data al quesito. Pertanto a 20 minuti dal termine della gara, i valori di tutti i quesiti smetteranno di aumentare.
3. Per ogni quesito risolto, viene assegnato un bonus di: 20 punti alla squadra che lo risolve per prima, 15 punti alla seconda, 10 punti alla terza, 8 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. Ovviamente gli eventuali punti di penalizzazione maturati precedentemente sullo stesso quesito rimangono.
4. Un tabellone mostrerà la graduatoria delle squadre con relativi punteggi, il punteggio a quel momento di ogni quesito, lo stato delle risposte.
5. Durante i primi 20 minuti di gara ogni squadra sceglierà il proprio "quesito jolly". La decisione dovrà essere comunicata (entro i 20 minuti) dal Consegnatore. Da quel momento in poi, ogni punteggio ottenuto dalla squadra su quel quesito (punteggio del quesito, eventuali bonus o penalizzazioni) verrà moltiplicato per due. Ogni squadra deve avere un "quesito jolly": trascorsi i 20 minuti senza comunicazioni da parte del Consegnatore, viene assegnato d'ufficio il primo quesito della lista. Alla scadenza dei 20 minuti verranno resi noti i quesiti jolly di ogni squadra.
6. La gara consiste nel fornire risposta, entro il tempo stabilito, ai quesiti assegnati. Ogni quesito ha come risposta un intero compreso tra 0000 e 9999. Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo quesito, il consegnatore inserisce sul sito gasmatematica.altervista.org il numero del quesito e la risposta (solo la risposta, non i passaggi che hanno portato a ricavarla). La risposta deve essere indicata scrivendo unicamente le quattro cifre della risposta, senza lasciare indicati eventuali prodotti, esponenti, ecc. (ad esempio se la risposta è 45, indicare 0045 e non 5×9 o 5×32 o $32 + 13$).
7. Se una squadra consegna una risposta sbagliata, la squadra perde 10 punti, ma può tornare a pensare allo stesso quesito fornendo poi successivamente un'altra risposta. Se consegna più volte risposte sbagliate ad uno stesso quesito, subisce più volte la penalizzazione di 10 punti. La penalizzazione viene assegnata anche se una squadra consegna una risposta sbagliata ad un quesito al quale ha già fornito la risposta corretta. Se la risposta è giusta, la squadra guadagna un numero di punti pari al punteggio che ha il quesito in quel momento più un eventuale bonus, che dipende da quante squadre hanno già fornito la risposta giusta a quel quesito. Se il quesito è stato dichiarato jolly per una squadra, tutti i punteggi relativi a tale quesito (punteggio del quesito, bonus e penalizzazioni) sono raddoppiati per tale squadra.
8. Un bonus verrà assegnato anche alle prime sei squadre che risolvono tutti i quesiti correttamente, indipendentemente dalle risposte sbagliate già date. Per questo bonus verranno assegnati 100 punti alla squadra che risolve per prima tutti i quesiti, 60 alla seconda, 40 alla terza, 30 alla quarta, 20 alla quinta e 10 alla sesta.
9. Viene quindi compilata la graduatoria delle scuole, vince la gara la squadra che ha accumulato il punteggio più alto. In caso di parità tra due o più squadre prevale quella che ha totalizzato più punti (compresi bonus e penalizzazioni) nel suo "quesito 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. In caso di ulteriore parità vince la gara la squadra che ha dato per prima una risposta corretta.