



Liceo Scientifico Statale "E. Fermi"
Cosenza



MIUR

Edizione 2021- QUARTO AVVISO

CAMPIONATI INTERNAZIONALI DI GIOCHI MATEMATICI



Sabato 27 marzo alle ore 15 si terranno i Quarti di finale online dei Campionati Internazionali di Giochi matematici. Pubblichiamo il regolamento della gara con tutte le informazioni sullo svolgimento, i criteri di ammissione e la modalità di comunicazione delle classifiche.

LA GARA

I Quarti 2021 si svolgeranno online **sabato 27 marzo 2021 alle ore 15:00** al seguente indirizzo:

<https://gare.giochimatematici.unibocconi.it/>

Per lo svolgimento della gara non è necessario alcun dispositivo multimediale (webcam, microfono, cuffie, ecc.) ma soltanto:

- la disponibilità di un pc oppure di un tablet e la connettività Internet;
- un browser per connettersi alla piattaforma (NON si consiglia l'uso di Internet Explorer);

• aver effettuato la registrazione alla piattaforma

<https://gare.giochimatematici.unibocconi.it/>

L'ACCESSO ALLA PIATTAFORMA DI GARA

I concorrenti possono accedere alla loro area personale con le credenziali indicate durante la fase di registrazione:

- **e-mail** (che rappresenta il nome utente)

- **password**

Si può accedere alla propria area personale quando lo si desidera, ad esempio per scaricare queste istruzioni o anche semplicemente per verificare che sia tutto in regola con le credenziali di accesso (e-mail e password). All'interno dell'area personale, si trova la lista delle competizioni a cui i concorrenti hanno accesso; in questo caso, si deve selezionare "**Quarti di finale 2021**".

Chi avesse dimenticato la password, può selezionare l'opzione "Password dimenticata?" nella stessa finestra dove viene richiesta per l'accesso (<https://gare.giochimatematici.unibocconi.it/login>).

HONOR CODE

I partecipanti si impegnano sul proprio onore a non ricorrere durante la competizione all'aiuto di persone altre e a non consultare Internet, libri di testo ecc. Si impegnano ad avvalersi solo delle proprie capacità di ragionamento logico e a rispettare il regolamento di gara. Tutti sarebbero, in linea di principio, liberi di copiare da Internet, libri, ecc. o farsi aiutare da amici, fratelli, genitori, ..., in quanto non potrà esservi alcun controllo. Sarebbe però davvero irrispettoso e sciocco invalidare la gara con un comportamento scorretto. Che senso avrebbe "imbrogliare" in una manifestazione in cui rimane prevalente l'aspetto di autovalutazione?

I partecipanti si impegnano inoltre a non divulgare i testi durante l'intera giornata di gara.

IL FOGLIO RISPOSTE

Nel form delle risposte saranno visualizzati solo i quesiti previsti per la categoria del singolo concorrente che, come al solito, potrà svolgerli nell'ordine che preferisce.

Ogni risposta potrà essere modificata tutte le volte che si desidera. È consigliabile verificare attentamente che non compaiano segnalazioni di errore (in rosso sotto la risposta) prima di procedere ulteriormente.

Oltre al tempo residuo entro il quale inviare le risposte e al numero di quesiti a cui finora è stato risposto, sarà presente:

- il pulsante **“Salva e continua”** per salvare le risposte visualizzate in quel momento;
- il pulsante **“Consegna finale”** per inviare le risposte e terminare la gara.

Il pulsante **“Salva e continua”** memorizza le risposte visualizzate in quel momento. È consigliabile utilizzarlo più volte durante la gara per evitare di perderle nel caso capiti un problema tecnico (la connessione Wi-Fi si interrompe o è troppo lenta, il pc si blocca, lo smartphone ha la batteria scarica ecc.) o di altro tipo. In questi casi, se sono state **“salvate”** le risposte, si può rientrare nella gara anche da un altro dispositivo e tornare al punto dell'interruzione: tutte le risposte inserite in precedenza saranno di nuovo visibili.

TEMPO

Il tempo a disposizione massimo per la **“Consegna finale”** è:

- categoria **C1: 60 minuti**
- categorie **C2, L1, L2, GP: 90 minuti**

TERMINE DELLA GARA

La gara termina in due casi: quando viene selezionato il pulsante **“Consegna finale”** oppure quando il tempo è scaduto (in questo caso saranno prese in considerazione le risposte presenti all'ultimo salvataggio).

Per evitare di terminare la gara premendo il pulsante accidentalmente, ai concorrenti verrà chiesta una conferma e, a questo punto, avranno due opzioni **“Conferma e termina la gara”** oppure **“Ritorna alla gara”**. Nel primo caso (**“Conferma e termina la gara”**) la gara si considera terminata; nel secondo (**“Ritorna alla gara”**) la competizione continua.

Durante la gara sarà presente un timer, normalmente di colore verde, che visualizzerà il tempo residuo. Quando rimarranno 10 minuti allo scadere del tempo, il timer verrà visualizzato in rosso.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO E AMMISSIONE ALLA SEMIFINALE

- Per quanto riguarda l'ammissione alle Semifinali del 24 aprile 2021, nel caso di sedi on line , per tutte le categorie (C1-C2-L1-L2-GP) saranno ammessi i concorrenti che abbiano risolto correttamente almeno 4 degli 8 (10 per la categoria GP) quesiti proposti nella loro categoria nei Quarti di finale.

I criteri usati per stilare la classifica sono, nell'ordine:

1. il numero di quesiti risolti correttamente;
2. in caso di parità, il punteggio più alto calcolato sommando i punteggi dei quesiti svolti correttamente (il punteggio di un quesito corrisponde al suo numero, ad es. quesito 5 = 5 punti);
3. in caso di ulteriore parità, il minor tempo impiegato;
4. in caso di parità anche di tempo di consegna, si classifica il concorrente più giovane.

A partire da lunedì 29 marzo ed entro il 10 aprile sul sito del Liceo Fermi <https://www.liceofermicosenza.edu.it/> saranno pubblicate le classifiche per ciascuna categoria per la sede di Cosenza.