

Centro PRISTEM – Università Bocconi

Campionati Internazionali di Giochi Matematici

Semifinali online 2020

6 giugno 2020

Istruzioni per lo svolgimento della Gara

LA GARA

La Semifinale 2020 si svolgerà online al seguente indirizzo:

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

La competizione si svolgerà:

sabato 6 giugno 2020 alle ore 14:30

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'utilizzo 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 i testi criptati 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 "Semifinali 2020".

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>).

I TESTI

I testi saranno presenti nell'area personale alcuni giorni prima della competizione. È consigliabile scaricarli prima dell'inizio della gara, così da averli disponibili sul dispositivo prescelto. Non sarà possibile visualizzarli, essendo protetti da una password che verrà rivelata nel momento in cui avrà inizio la gara ed è necessaria per "sbloccare" i testi. Inserendola (controllare di aver scritto correttamente le lettere maiuscole o minuscole), potrete leggere i testi degli esercizi. Se preferite, potrete ovviamente stamparli.

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**: **90 minuti**
- categoria **GP**: **120 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 sarà preso in considerazione l'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 CLASSIFICHE

I concorrenti di ciascuna delle categorie C1, C2, L1 e L2 verranno classificati in quattro gruppi:

- Medaglie d'oro (in ordine alfabetico): tutti coloro che avranno risposto correttamente a 10 quesiti.
- Medaglie d'argento (in ordine alfabetico): tutti coloro che avranno risposto correttamente a 9 quesiti.
- Medaglie di bronzo (in ordine alfabetico): tutti coloro che avranno risposto correttamente a 8 quesiti.
- Menzione speciale (in ordine alfabetico): tutti coloro che avranno risposto correttamente a 7 quesiti.

(gli organizzatori si riservano di variare i criteri precedenti in casi “estremi”, quando nessun concorrente avesse risolto tutti i problemi o i 10 quesiti fossero stati affrontati con successo da tutti i concorrenti o quasi).

I concorrenti GP saranno invece classificati (1°, 2°, 3°, 4° ecc.) in base ai seguenti criteri, 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);
3. in caso di ulteriore parità, il minor tempo impiegato.

INFORMAZIONI

Per tutte le altre informazioni, consultate il sito dei *GIOCHImatematici*:

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