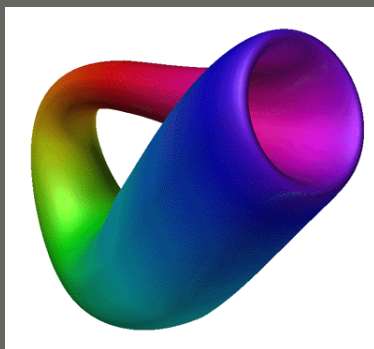


La matematica sembra dotare una persona di qualcosa come un nuovo senso.

Charles Robert Darwin (1809 -1882)



Informazioni e iscrizioni:

Al Trofeo potranno prendere parte al massimo 14 squadre, per motivi logistici. Le iscrizioni saranno accettate in ordine di arrivo. Le squadre dovranno essere accompagnate da un docente della loro scuola. La gara è riservata alle scuole superiori della Provincia di Treviso. Sono inoltre invitate nominalmente anche alcune scuole non della Provincia, che hanno stabilito con il Liceo Da Vinci relazioni di scambio e collaborazione reciproca nell'ambito dei giochi a squadre di matematica.

Per informazioni, per il regolamento completo e per l'iscrizione inviare una mail a uno dei seguenti indirizzi:

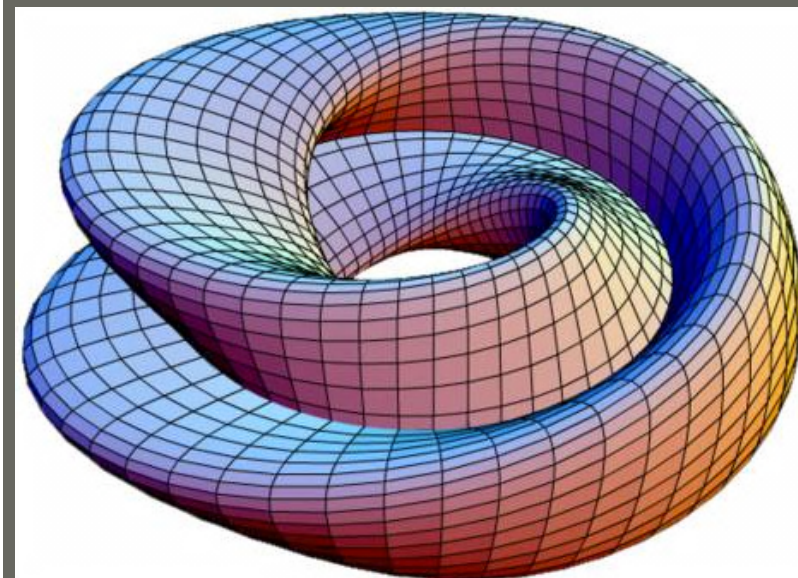
chiarabatt@alice.it

oriettazangiacomil@libero.it

Con la collaborazione di:



LICEO SCIENTIFICO STATALE Leonardo Da Vinci
Viale Europa 32
31100 Treviso
Tel. 0422 23927 – Fax 0422 432362
www.liceodavincity.it



Il Liceo Scientifico Statale Leonardo Da Vinci di Treviso organizza il:

Trofeo Da Vinci math challenge 2012 second edition

Gara di matematica a squadre
per Scuole Secondarie Superiori
della Provincia di Treviso

Giovedì 1 marzo 2012 – ore 15.00
presso la sede del Liceo – Viale Europa 32 - Treviso

Regolamento (sintesi)

Ogni squadra è formata da 7 studenti, di cui uno con funzione di "capitano" ed uno con funzione di "consegnatore". I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione degli esercizi.

La gara consiste nella risoluzione di problemi assegnati nel tempo di gara (120 minuti). 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". Ad ogni problema è assegnato un punteggio iniziale di 20 punti. Ogni risposta sbagliata ad un problema fa incrementare istantaneamente il suo punteggio di due punti e, per ogni minuto che passa, il punteggio aumenta di un punto finché una squadra fornisce la prima risposta corretta. Da quel momento il punteggio per quel problema resta bloccato al valore raggiunto. Al 100° minuto, i punteggi dei quesiti si bloccano comunque. Un tabellone elettronico mostrerà il valore istantaneo dei punteggi dei quesiti, dei punteggi delle squadre, e, per ogni squadra, a quali quesiti essa abbia risposto correttamente, non abbia ancora risposto, abbia risposto erroneamente e quale sia il quesito prescelto come jolly. Ogni problema ha come risposta un intero compreso tra 0000 e 9999. Il foglietto con la risposta viene portato dal "consegnatore" al tavolo di consegna. Appena possibile (solitamente, entro pochi secondi), la giuria valuta la correttezza della risposta. Se la risposta è sbagliata, la squadra perde 10 punti, ma può tornare a pensare allo stesso problema fornendo poi successivamente un'altra risposta. 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. Durante i primi 10 minuti di gara ogni squadra dovrà scegliere il suo "problema jolly". Ogni punteggio ottenuto dalla squadra su quel problema (punteggio del problema, eventuali bonus o penalizzazioni) verrà moltiplicato per due.

Un tabellone elettronico segnerà in tempo reale i punteggi dei quesiti e delle squadre. A cinque minuti dal termine della gara il tabellone sarà oscurato, per essere ripristinato dopo il termine della gara stessa.

La gara è aperta al pubblico.

Programma del 1/3/2012

ore 14.30

Sorteggio per l'assegnazione dei tavoli alle squadre.

ore 14.45

Arrivo dei partecipanti, ingresso in campo dei giocatori e accesso del pubblico negli spazi riservati.

ore 15.00 – 17.00

Gara.

ore 17.00 – 18.00

Premiazioni.

Il comitato organizzatore, che fornirà assistenza e controllo durante la gara, sarà formato da insegnanti e da ex-studenti del Liceo Da Vinci; ogni squadra dovrà essere accompagnata da un docente della propria scuola. Lo spirito dell'iniziativa è quello di un incontro tra vecchi amici che amano la matematica e che si ritrovano per confrontarsi gioiosamente con essa; la gara è inoltre un'ottima occasione per allenarsi in vista delle manifestazioni nazionali di marzo e maggio.

Tutti i docenti accompagnatori delle squadre partecipanti sono invitati a proporre, per tempo e se lo desiderano, uno o due problemi per il testo della gara, corredati dalla relativa risoluzione. Il comitato organizzatore si riserva comunque il diritto di definire il testo finale della gara.

Premi

In palio viene posta la coppa del Trofeo Da Vinci, attualmente detenuta dal Liceo Da Vinci, che rimarrà in possesso della scuola vincitrice fino alla successiva edizione, quando verrà rimessa in gioco.

Gli studenti delle prime tre squadre classificate riceveranno medaglie e gadget.

