



Istituto di Istruzione Secondaria Superiore
"Giuseppe Ferro" - Alcamo (TP)
LICEO SCIENTIFICO - LICEO CLASSICO

14-marzo-2022



DAY

10° edizione

GARA "RISPOSTE A QUATTRO CIFRE"

SVOLGIMENTO 14-03-2022

dalle h 8.30 alle h 10.00

Istruzioni Generali per lo svolgimento della gara

- All'inizio della gara, tutti i problemi valgono lo stesso punteggio (20 punti); una (singola) risposta sbagliata per squadra fa incrementare istantaneamente il punteggio di un problema di due punti e, per ogni minuto che passa, il punteggio aumenta di un punto fino a quando 4 squadre hanno fornito la risposta corretta. Da quel momento, il punteggio per quel problema resta fissato al valore raggiunto. Al 80° minuto, i punteggi smettono di aumentare.
- Per ogni risposta sbagliata, la squadra perde 10 punti, ma può tornare a pensare allo stesso problema fornendo 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. Per ogni problema, viene assegnato un bonus di: 8 punti alla squadra che lo risolve per prima, 5 punti alla seconda, 3 punti alla terza, 2 punti alla quarta, 1 punto alla quinta.

- Per ogni problema, rispondere con un numero intero compreso tra 0 e 9999.
- Se la quantità richiesta non è un numero intero, dove non indicato diversamente, si indichi la sua parte intera.
- Se la quantità richiesta è un numero negativo, oppure se il problema non ha soluzione, si indichi 0.
- Se la quantità richiesta è maggiore di 9999, si indichino le ultime quattro cifre della sua parte intera.
- Nello svolgimento dei calcoli può essere utile tener conto dei seguenti valori approssimati:
 $\sqrt{2} = 1,4142$ $\sqrt{3} = 1,7321$ $\sqrt{5} = 2,2361$ $\sqrt{7} = 2,6458$

Scadenze importanti

- **prima dell'inizio:** ogni squadra sceglie due alunni con il ruolo di **Capitano** e di **Consegnatore**
- **prima dell'inizio:** un rappresentante d'istituto consegnerà in classe al consegnatore le credenziali di accesso alla gara
- **15 minuti dall'inizio:** termine per la scelta del problema Jolly (dopo verrà dato d'ufficio il primo problema). Ogni punteggio ottenuto dalla squadra su quel problema da quel momento in poi (punteggio del problema, eventuali bonus o penalizzazioni) verrà moltiplicato per due.
- **90 minuti dall'inizio:** termine della gara.

INDICAZIONI PER IL CAPITANO

Nei primi 15 minuti di gara

- 1) guidare i compagni nella scelta dei quesiti da svolgere
- 2) concordare con i compagni la scelta del problema Jolly e comunicarla al consegnatore

Durante la gara

- 3) tenere uno schema aggiornato con domande e risposte date controllando l'aggiornamento della classifica

INDICAZIONI PER IL CONSEGNAZIONE

All'inizio della gara

- 1) da un qualunque dispositivo mobile, Tablet o cellulare, connesso ad internet, digitare il seguente link in un browser: http://www.phiquadro.it/gara_a_squadre/ai_light.php
- 2) inserire i codici forniti dai rappresentanti d'istituto la mattina prima dell'inizio della gara
- 3) attendere l'inizio della gara

A gara iniziata

- 1) inserire la scelta del problema Jolly (PER SCEGLIERE IL JOLLY cliccare sul tasto della domanda, quindi premere il tasto SCEGLI COME JOLLY).
- 2) inserire le risposte ai quesiti comunicate dal capitano (PER INSERIRE UNA RISPOSTA: cliccare sul tasto della domanda, digitare la risposta, premere il tasto INSERISCI)

Le icone si accenderanno e sotto verrà riportata la risposta inserita.

Finito il tempo Jolly o scelta la domanda Jolly il pulsante sparirà.

A fine gara non sarà possibile inserire altre risposte