

Gara di Gruppi 2020, Regolamento

Generalità

1. La durata della gara è di **3 ore**.
2. La gara consta di **6 problemi** di Teoria dei Gruppi. Ogni problema è diviso in **due o più quesiti**.
3. La gara è **a coppie**, nel senso che le squadre partecipanti possono avere un numero di componenti **minore o uguale a 2**. Ogni squadra avrà un **nome**, con cui comparirà sul tabellone (vedi sotto).
4. La gara si svolgerà **online**. **I partecipanti devono iscriversi al Team relativo al seguente link**. Durante la gara
 - (a) sarà attiva una **riunione globale**, su Microsoft Teams, a cui siano connessi tutti i partecipanti, in cui si possa visualizzare il tabellone, fare domande relative al testo degli esercizi, e comunicare con gli organizzatori;
 - (b) ogni squadra, se necessario, avrà una riunione locale in cui comunicare per risolvere gli esercizi.
5. In ogni momento della gara, sarà possibile vedere il tabellone nella riunione principale. Il tabellone conterrà le informazioni seguenti:
 - (a) per ogni quesito, quali squadre abbiano inviato una soluzione a tale quesito (vedi sotto), con il relativo ordine di invio;
 - (b) il punteggio massimo che ogni quesito può avere in quel dato momento, tenendo conto del numero di soluzioni inviate.
 - (c) per ogni squadra, il punteggio massimo raggiungibile supponendo che tutte le soluzioni consegnate siano ottime (vedi sotto).
6. Entro 15 minuti dall'inizio della gara, ogni squadra può selezionare un **problema jolly**, che va comunicato all'organizzazione in un opportuno canale (probabilmente Telegram, o Whatsapp, o entrambi).
7. Durante la Gara, non è possibile consultare libri, appunti o usare Internet per cercare informazioni relative agli esercizi. È possibile invece consultare il **Recap sulla pagina della Gara**.

Inviare una soluzione

1. In qualsiasi momento della gara, una squadra può **inviare la soluzione** a un quesito, vale a dire trasmettere agli organizzatori, tramite un opportuno link a Google Moduli, la propria proposta di soluzione al quesito.

2. È possibile inviare una soluzione allo stesso quesito un numero arbitrario di volte. Tuttavia, se l'ultima consegna di una soluzione a un dato quesito è avvenuta entro le **prime due ore** di gara, la successiva deve avvenire **non prima di cinque minuti dopo**. Inoltre, **ogni nuovo invio annulla l'invio precedente**, ed è l'unico a contare ai fini dell'attribuzione del punteggio e dell'ordine di invio (vedi sotto).
3. L'invio di un quesito da parte di una squadra, se riuscito, verrà subito indicato sul **tabellone**.

Correzione e punteggi

1. La correzione avviene dopo la fine della gara. Pertanto, i punteggi dei quesiti, come spiegati nel seguito, saranno effettivamente determinati **dopo la fine della gara**.
2. Sia Q un quesito fissato. Una soluzione al quesito Q può essere:
 - (a) **scorretta**;
 - (b) **parziale**;
 - (c) **buona**;
 - (d) **ottima**.

Ogni soluzione sarà ritenuta scorretta, parziale, buona o ottima a giudizio dei correttori. (Molto) indicativamente, una soluzione è

- (a) ottima, se presenta una dimostrazione corretta e dettagliata del risultato richiesto. Minime imprecisioni, che non alterino sostanzialmente lo scheletro della dimostrazione, permettono che la soluzione sia ancora considerata ottima;
 - (b) buona, se la dimostrazione fornita, è completa a meno di una imprecisione essenziale;
 - (c) parziale, se la dimostrazione presenta un'idea della risoluzione, ma è incompleta;
 - (d) scorretta, in tutti gli altri casi.
3. Ogni soluzione a Q riceve un **moltiplicatore**, nel modo seguente.
 - (a) Se la soluzione è **ottima**, il moltiplicatore è
 - i. 1.5 se è la prima soluzione ottima a Q;
 - ii. 1.4 se è la seconda soluzione ottima a Q;
 - iii. 1.25 se è la terza soluzione ottima a Q;
 - iv. 1 se è una soluzione ottima a Q inviata dopo la terza;
 - (b) Se la soluzione è **buona**, il moltiplicatore è
 - i. 0.8 se è la prima soluzione buona o ottima a Q;
 - ii. 0.7 se è la seconda soluzione buona o ottima a Q;
 - iii. 0.6 se è la terza soluzione buona o ottima a Q;

- iv. 0.5 se è successiva alla terza soluzione buona o ottima a Q.
- (c) Se la soluzione è **parziale**, il moltiplicatore è 0.25.
4. Ogni soluzione a un quesito Q fissato riceve un **punteggio**, nel seguente modo:
- (a) se è **ottima**, 30 punti più 1 punto per ogni due minuti trascorsi dall'inizio della gara fino all'invio della terza soluzione ottima per Q;
 - (b) se è **buona**, 30 punti più 1 punto per ogni due minuti trascorsi dall'inizio della gara fino all'invio della terza soluzione buona o ottima per Q.
 - (c) se è **parziale**, 30 punti più 1 punto per ogni due minuti trascorsi dall'inizio della gara fino all'invio della terza soluzione parziale, buona o ottima per Q.
5. Se, per il problema jolly che ha scelto, una squadra ha presentato una soluzione **ottima per ogni quesito del problema**, la soluzione a ogni quesito del problema riceve un **un moltiplicatore jolly** pari a 1.75. Una soluzione a ogni altro quesito (di un problema jolly senza i requisiti ora elencati, o di un problema non jolly) riceve un moltiplicatore jolly pari a 1.
6. Il **punteggio finale** relativo a un quesito, per una squadra, è dato da $J \cdot M \cdot p$, dove:
- (a) J è il suo moltiplicatore jolly;
 - (b) M è il suo moltiplicatore;
 - (c) p è il suo punteggio.

Le soluzioni scorrette non forniscono punti.

7. Il **punteggio finale** di una squadra è la somma dei punteggi finali delle soluzioni ai quesiti.