

# Gara di Gruppi 2020, Regolamento

**Nota bene.** Alcuni dettagli delle regole potrebbero variare nei prossimi giorni.

## Generalità

1. La durata della gara è di 3 ore.
2. La gara consta di 5 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 di gara.
4. In ogni momento della gara, sarà proiettato il tabellone di gara che conterrà le informazioni seguenti:
  - (a) per ogni quesito, quali squadre abbiano consegnato una soluzione a tale quesito, con il relativo ordine di invio;
  - (b) il punteggio minimo che ogni quesito può avere in quel dato momento, tenendo conto del numero di soluzioni inviate.
  - (c) per ogni squadra, il punteggio massimo raggiungibile se i punteggi dei quesiti sono come in (b) e supponendo che tutte le soluzioni consegnate siano ottime (vedi sotto).
5. Entro 30 minuti dall'inizio della gara, ogni squadra può dichiarare un quesito jolly, consegnando il biglietto jolly ricevuto a inizio gara opportunamente compilato. Il quesito jolly, una volta scelto, non può essere modificato.
6. Se una squadra non dichiara il proprio quesito jolly entro 30 minuti dall'inizio della gara, il quesito jolly della squadra è d'ufficio il quesito 1.
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 presente sulla pagina della Gara.

## Consegnare una soluzione

1. In qualsiasi momento della gara, una squadra può consegnare la sua soluzione a un quesito. Per evitare discrepanze nella velocità di stesura delle soluzioni, non si possono usare strumenti elettronici (tablet, PC) per scriverle.
2. È possibile consegnare una soluzione allo stesso quesito un numero arbitrario di volte. Tuttavia, ogni nuovo invio annulla l'invio precedente, ed è l'unico a contare ai fini dell'attribuzione del punteggio e dell'ordine di invio.
3. La consegna di un quesito da parte di una squadra verrà subito indicata 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  $i$  un quesito fissato. Una soluzione al quesito  $i$  può essere:
  - (a) ottima;
  - (b) buona;
  - (c) parziale;
  - (d) scorretta.

Ogni soluzione sarà ritenuta scorretta, parziale, buona o ottima a giudizio dei correttori.

3. Siano  $T_i^O, T_i^B, T_i^P$  i minuti trascorsi tra l'inizio della gara e il minuto di consegna della  $n$ -esima soluzione<sup>1</sup> al quesito  $i$  che sia ottima, buona o parziale rispettivamente (quindi  $T_i^P \leq T_i^B \leq T_i^O$ ). I punteggi ottimo, buono e parziale del quesito  $i$  sono definiti rispettivamente come

$$\begin{aligned}p_i^O &= 30 + \lfloor T_i^O/2 \rfloor, \\p_i^B &= 30 + \lfloor T_i^B/2 \rfloor, \\p_i^P &= 30 + \lfloor T_i^P/2 \rfloor.\end{aligned}$$

Il punteggio scorretto del quesito  $i$  è  $p_i^S = 0$ .

4. Per ogni quesito  $i$ , una squadra  $S$  riceve tre moltiplicatori:
  - (a) un moltiplicatore correttezza  $c_i$ , pari rispettivamente a 1, 2/3, 1/3, 0 a seconda che la soluzione al quesito sia ottima, buona, parziale o scorretta;
  - (b) un moltiplicatore tempo  $t_i$ , pari rispettivamente a 1.15, 1.1, 1.05, 1 a seconda che la soluzione  $s$  sia la prima, la seconda, la terza o consegnata dopo la terza tra quelle corrette almeno quanto  $s$  (e.g., una soluzione ottima è corretta almeno quanto una buona, una parziale no);
  - (c) un moltiplicatore jolly  $j_i$ , pari a 1.5 se  $i$  è il quesito jolly per la squadra  $S$  e la soluzione  $s$  è ottima, e pari a 1 in tutti gli altri casi.
5. Se  $p_i$  è il punteggio del quesito  $i$  coerente con la correttezza della sua soluzione (e.g.,  $p_i = p_i^O$  se la soluzione è ottima), una squadra riceve un punteggio relativo al quesito  $i$  pari a

$$P_i = (c_i \cdot t_i \cdot j_i) \cdot p_i.$$

6. Il punteggio totale di una squadra è

$$P = \sum_i P_i.$$

---

<sup>1</sup>Il numero  $n$  dipende dal numero di squadre che partecipano alla gara, e di default è 2.