

## REGLAMENT de la I COPA CANGUR de la SCM

L'activitat experimental I Copa Cangur, convocada per la SCM, es desenvoluparà com s'explica en aquest reglament.

### PARTICIPANTS

Cada equip estarà compost per 7 alumnes. Un màxim de 4 podran ser de 3r d'ESO i l'equip es completarà amb alumnes de 2n d'ESO o, excepcionalment, de 1r d'ESO.

En cada seu els equips estaran identificats amb un número d'equip i el nom del centre.

Cada equip ha de designar un "*encarregat de lliurament*" i organitzarà el seu mètode de treball que, en tot cas, haurà de ser en equip: buscar la resposta, confrontar-la entre uns membres de l'equip i altres, etc ..., i quan hi hagi consens, entregar la resposta del problema.

### EL CONCURS

El concurs de resolució de problemes durarà 60 minuts.

Consta de 12 problemes, cada un dels quals tindrà una resposta numèrica concreta, que s'haurà d'expressar amb un nombre natural de 4 xifres (completant a l'esquerra amb zeros, si escau).

Les preguntes tenen diferents nivells de dificultat però no estan ordenades seguint aquest criteri. Els problemes no estan enllaçats i es poden fer tots independentment de resoldre o no els altres.

En el moment de començar l'activitat es repartiran a cada grup participant:

- Quatre còpies dels enunciats dels 12 problemes
- Fulls per entregar les respostes dels problemes on ja constarà el número de l'equip i s'haurà d'escriure el número del problema i la resposta donada.
- Fulls blancs per fer càlculs, gràfics, proves, deduccions. Aquests fulls no s'hauran d'entregar.

El guanyador del concurs serà l'equip que, en acabar els 60 minuts de la competició tingui més punts, que s'adjudicaran com s'explica més avall. S'ha posat una quantitat de problemes suficient perquè cada grup pugui triar els que més li agradin o els que cregui que van millor per la seva estratègia de joc. La comissió organitzadora és conscient que potser cap grup no podrà acabar tots els problemes.

No es poden utilitzar llibres, apunts o notes de qualsevol tipus i tampoc mitjans electrònics de càlcul o comunicació. (En particular, queda terminantment prohibit l'ús de telèfons mòbils i **calculadores** o altres aparells amb possibilitat d'emmagatzematge electrònic i el seu visor).

Excepcionalment un equip pot demanar aclariments sobre la interpretació de l'enunciat d'alguna preguntes **aixecant la mà** i aleshores un membre del jurat els atindrà.

Quan un equip creu que ha resolt un problema, ha d'escriure en un dels fulls de resposta que corresponen al seu equip, el número de la pregunta i la resposta que dóna a aquell problema i ha de portar el full a la taula del jurat. Si es dóna el cas que en aquell moment hi ha un membre d'un altre equip, es farà cua ordenadament, sense poder veure la resposta de l'altre equip.

Es pot proporcionar més d'una resposta (amb un full per a cada problema) en un mateix lliurament.

Quan un equip ha entregat una resposta, el jurat l'entra al sistema informàtic i tot seguit es veu per pantalla si la resposta era correcta o no i la puntuació atorgada.

Quan es compleixin els 60 minuts ja no es podrà entregar cap més resposta.

## LA PUNTUACIÓ

### Valoració de cada problema

- Inicialment cada problema té assignada una puntuació de 20 punts.
- La gràcia del joc és que aquesta puntuació va augmentant fins que un equip dóna la resposta correcta.
  - La puntuació s'incrementa en 1 punt per cada minut que passi des de l'inici del concurs fins que un equip encerta la resposta.
  - La puntuació s'incrementa en 2 punts per cada equip que doni una resposta incorrecta a aquell problema fins que un equip encerta la resposta.

### Puntuació de cada equip

- Cada equip té una assignació inicial del 200 punts
- Per cada resposta correcta donada a una pregunta, se suma a la puntuació de l'equip un nombre punts igual a la valoració que té aquell problema en el moment que el jurat enregistra la resposta, més una bonificació de 15 punts si és el primer equip que resol la qüestió, 10 punts si és el segon o 5 si és el tercer .
- Si la resposta a una pregunta és incorrecta, es resten 10 punts de la puntuació global de l'equip. Una mateixa pregunta es pot respondre tantes vegades com es vulgui, amb el benentès que si un equip dóna diverses vegades respostes equivocades a la mateixa pregunta, tindrà tantes vegades la penalització de 10 punts com respostes incorrectes doni.
- No es preveuen puntuacions negatives; si per aplicació de les normes anteriors a un equip li correspondria en un cert moment una puntuació negativa, es quedarà amb 0 punts

### El jòquer

- Durant els 15 primers minuts del joc cada equip ha de triar un problema que distingeix amb el nom de jòquer. La puntuació que li correspongui per l'encert en aquest problema serà doblada, però també tindrà un descompte doble una eventual errada en la resposta.