

TETRAPHYRAMIS

Regolamento gare a squadre online

- 1) Le gare a squadre online organizzate da **TETRAPHYRAMIS** sono aperte a tutte le scuole italiane e straniere, ovunque situate.
- 2) Ogni squadra è formata al massimo da 4 giocatori, **tutti obbligatoriamente iscritti presso il medesimo Istituto Scolastico.**
- 3) Le gare online si svolgono sul sito di riferimento **www.puzzlefountain.com**. Ogni gara verrà preannunciata nella Home Page.
- 4) I componenti di ogni squadra *possono* (ma sarebbe meglio dire “*devono*”) collaborare fra loro nella risoluzione dei giochi.
- 5) Durante la gara è **TASSATIVAMENTE VIETATO** l’uso di calcolatrici, cellulari, tablets e di qualunque altro strumenti di calcolo e/o di comunicazione, pena la **squalifica immediata dell’intera squadra.**
- 6) Il tempo massimo a disposizione varierà a seconda della gara.
- 7) Qualche giorno prima della gara sarà disponibile per gli insegnanti referenti il testo dei giochi in formato pdf, da stampare e distribuire alle squadre **soltanto nel momento in cui ha inizio la gara.** Per ottenere il file è necessario effettuare il login dalla Home Page. Il file pdf delle istruzioni **sarà invece disponibile una settimana prima.**
- 8) All’inizio della gara ogni squadra parte con 0 (zero) punti.
- 9) Ogni gioco, se risolto correttamente, ha un punteggio base, indicato nel libretto di gara e in quello delle istruzioni. Tale punteggio va moltiplicato per il **bonus temporale (b. t.)**. Il b. t. è un coefficiente che a inizio gara ha il valore di $1 + \text{minuti}/20$ (ad esempio, se la gara dura 90 minuti, inizialmente il b. t. vale 5.5). Ad ogni minuto che passa esso si riduce di 0.05 punti, fino a valere 1 nell’ultimo minuto. Il b. t. non si applica se la risposta a quel gioco è sbagliata.
- 10) Ogni risposta errata comporta una penalizzazione di 10 punti.
- 11) Per ogni gioco va scritta, all’interno della corrispondente finestrella della pagina web delle risposte, la **CHIAVE DI RISPOSTA**, secondo le modalità indicate nel libretto di gara e in quello delle istruzioni. **SI PRESTI LA MASSIMA**

ATTENZIONE A CIÒ CHE SI DIGITA: la chiave di risposta viene infatti automaticamente processata dal server, per cui **risposte sostanzialmente corrette ma formalmente errate** (esempi tipici sono l'inserimento di spazi e/o di punteggiatura errata) **saranno valutate come errate e quindi penalizzate**. Non c'è invece differenza fra lettere maiuscole e minuscole.

12) Le pagine web necessarie per partecipare alla gara sono due: *Sessione_gara.php* (con i link alle risposte ai singoli giochi) e *Classifica_categoria.php* (dove al posto di **categoria** si legge medie, biennio o triennio). All'interno di quest'ultima compaiono i singoli punteggi, in colore **verde** per i giochi risolti e in colore **rosso** per quelli errati. Tale pagina si aggiorna automaticamente ogni 5 secondi.

13) Al termine del tempo a disposizione il server non accetterà più nuovi invii di risposte.

14) La classifica finale sarà data dalla somma dei singoli punteggi.

15) Durante la gara è attiva una **chat line** riservata agli insegnanti, per domande, scambio di commenti e altro.

16) Per partecipare alle gare scolastiche a squadre organizzate da **TETRAPHYRAMIS** è necessario preventivamente registrare l'Istituto Scolastico, e ciò può essere fatto **esclusivamente da parte dell'insegnante referente**. È poi possibile inserire le squadre nell'apposita pagina web. Ogni Istituto può partecipare con un numero illimitato di squadre.

17) L'insegnante referente è responsabile del regolare e corretto svolgimento della gara, nonché del rispetto delle regole da parte dei giocatori, in un'atmosfera di sana e leale rivalità scolastica.

18) **TETRAPHYRAMIS** augura a tutti un buon divertimento con le nostre gare online!