



## SPIEGAZIONE DEL REGOLAMENTO DI GARA

### ISTRUZIONE PER L'UTILIZZO DELLA "GRIGLIA RIASSUNTIVA" E DEL "FOGLIETTO DEL CONSEGNAZIONE"

### CONSIGLI UTILI PER LA GARA A SQUADRE

# OLIMATO

*olimato.org*  
*forum.olimato.org*  
*www.facebook.com/OliMato*

## SPIEGAZIONE DEL REGOLAMENTO DI GARA

- Leggete tutti quanti benissimo il regolamento tutti i punti! Alcune regole semplici possono creare problemi se non vengono lette. Qui di seguito spiegheremo il significato e l'importanza di alcune di queste regole.
- (3) Il capitano ha l'importante funzione di poter chiedere chiarimenti sul testo; i testi delle varie edizioni sono scritti sempre dallo stesso gruppo di lavoro, il capitano dovrà avere quindi esperienza; deve aver svolto, nei giorni precedenti, parecchie prove degli anni passati (verificando le soluzioni) in modo da non richiedere chiarimenti inutili.
- (3) Il consegnatore è colui che porta le risposte al tavolo di consegna (correndo lungo la rampa); deve essere veloce e resistente in modo da non avere il fiatone anche al tavolo. Deve avere una vista sufficiente per poter leggere il tabellone e avere buona memoria per relazionare ai compagni quanto letto nei tabelloni.  
Passando meno tempo al tavolo e molto in coda davanti tavolo di consegna deve essere capace di ragionare anche a mente sui problemi o deve essere in grado di interrompere la risoluzione di un esercizio (per consegnare una risposta) e di riprendere a risolvere appena tornato al tavolo senza bisogno di ripartire da capo.  
Solitamente il consegnatore è colui che amministra la squadra, che conosce tutti gli elementi della squadra e la loro bravura (nelle diverse materie) e che assegna gli esercizi.  
Vedendo il tabellone con le classifiche, il consegnatore è la figura che decide la strategia della squadra, specialmente negli ultimi minuti di gara.  
Avendo meno tempo per risolvere esercizi solitamente non deve essere tra i risolutori migliori di esercizi. Parte di questi ruoli li può assolvere il capitano.
- (4) "I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro"; i componenti devono collaborare tra loro! Lavorare in coppia migliora la capacità di problem solving e la precisione. Non esagerare però, lavorare in gruppi troppo grossi può creare casino e si risolvono pochi problemi. L'ideale è lavorare in coppia con una persona con la quale si è abituati. Solitamente gli elementi migliori della squadra non stanno nella stessa coppia almeno ad inizio gara per poter risolvere più problemi possibile.
- (7) "[...] Per ogni minuto che passa il punteggio aumenta di un punto finché una squadra fornisce la (prima) risposta corretta [...]" Questa è la regola più importante, spiega quanto valgono i punteggi che non per forza hanno un valore proporzionale alla difficoltà. Per valutare la reale difficoltà di un esercizio ci sono due modi: guardare quante squadre hanno risolto un certo problema (in più lo hanno fatto, più è facile) e guardare la sua numerazione. Solitamente i primi due esercizi sono banalissimi, quelli fino al 8 sono facili, man mano che sale il numero sale la difficoltà. Gli esercizi dopo il 20 sono difficilmente risolvibili a meno che non vi siate molto molto preparati. È quasi impossibile in gare ufficiali che il 16 sia più semplice del 9.
- (10) "Se la risposta è sbagliata, la squadra perde 10 punti, ma può tornare a pensare allo stesso problema fornendo poi successivamente un'altra risposta." Potete consegnare più volte non significa che "dovete". Una risposta si consegna solo se si è certi della sua esattezza, per riprovare a fare un problema chiedete aiuto ad un altro compagno o fatevi controllare i conti da una persona diversa. Per qualificarsi è molto importante sbagliare poche risposte. 4 o 5 errori sono tollerabili. Qualificarsi con più di 10 errori è improbabile. Non consegnare mai risposte "tanto per" sperando che siano

giuste, con un numero limitato di esercizi che si è in grado di risolvere quei punti potrebbero non essere coltabili.

- (11) “La prima squadra che risolve correttamente un problema ha un bonus aggiuntivo di 20 punti [...]”: una strategia molto seguita anche se di non sicura utilità consiste nel utilizzare i componenti più bravi della squadra subito nei problemi facili per ottenere tutti i bonus; questa strategia è opposta a quella che dice di dividersi i problemi per difficoltà sin dall’inizio in modo che tutti abbiano sempre problemi alla loro portata da risolvere.  
A prescindere da quanto detto spesso i problemi facili sono pochi, come detto nella (10) , quindi risolvere gli esercizi nel minor tempo possibile e prendere i bonus è determinante per ottenere la qualificazione. Appena si risolve un esercizio lo si consegna. Eccezione la fanno gli esercizi col punteggio non ancora bloccato e molti difficili (dopo il 18), che valgono tanti punti (ad esempio il jolly); per questi è meglio aspettare che il tempo passi per consegnarlo quando varrà molti punti; il consegnatore deve costantemente controllare il tabellone per vedere quando viene bloccato e subito dopo correre a consegnare il problema.
- (12) “Se una squadra consegna due volte una risposta corretta allo stesso problema, prende una sola volta il punteggio [...]” fateci molta attenzione, capita molto più spesso di quanto immaginate.
- (13) “ [...] jolly [...]Ogni punteggio ottenuto dalla squadra su quel problema verrà moltiplicato per due.” Avere il jolly è come avere a disposizione due volte uno stesso esercizio. Sceglierlo bene, senza esagerare nella difficoltà, meglio non averlo di grande valore che non averlo proprio, specialmente se l’obiettivo è la qualificazione. Se l’obiettivo è vincere, un buon jolly su un problema difficile può valere anche 400punti, sceglierlo così solo se il t possiede già una buona medaglia alla gara individuale di Cesenatico. Consegnatelo all’ultimo (con un punteggio maggiore) solo se siete completamente certi che sia esatto, altrimenti mancherà il tempo per rifarlo.

## ISTRUZIONE PER L’UTILIZZO DELLA GRIGLIA RIASSUNTIVA E DEL FOGLIETTO DEL CONSEGNAZIONE

La “griglia riassuntiva” è un foglio A3 diviso in 24 celle, una per problema. In esso il consegnatore (o in alternativa il capitano) tengono conto degli esercizi che sono stati consegnati.

Quando una domanda viene portata al tavolo di consegna si annota la soluzione consegnata e chi la ha trovata. Se la risposta fosse giusta si crocetta tutta la casellona. Se fosse sbagliata si crocetta la risposta (in modo da lasciare comunque leggibile la risposta che era stata portata in precedenza).

Lasciando la griglia al centro del tavolo tutti possono sapere quali esercizi sono già stati fatti e quali no. Si consiglia di scrivere una J sopra il numero per il problema scelto come jolly.

Alla destra ed alla sinistra del numero scrive il proprio nome ci ha lavorato sull’esercizio in questione in modo che chi si cimenti può chiedere agli altri cosa erano arrivati a scoprire.

Si consiglia di prendere 7 monete (1cent, 2 cent... fino ad un euro) ed associare ciascuna ad un componente della squadra. Questa moneta sarà spostata sull’esercizio sul quale si sta lavorando in modo tale tutti sappiano quali esercizi sono in fase di risoluzione e quali quelli liberi.

Il consegnatore (o capitano) si devono servire della griglia per amministrare la squadra. ESEMPLI: se vede che qualcuno non molto esperto prova a fare l’esercizio 24 gli suggerisce di cambiare esercizio; se vede che qualcuno lavorando da solo (o una coppia) ha già portato 5 risposte sbagliate gli suggerisce di lavorare con altre persone.

Il “foglietto del consegnatore” è un foglio per appunti in cui il consegnatore compila la lista delle squadre partecipanti (prima di inizio gara sulla colonna apposta) e durante la gara prende nota dell’andamento della stessa in modo da rendere partecipi anche i compagni di squadra.

Segna quali esercizi sono stati risolti e da chi, tramite la griglia del foglio stesso, il punteggio totale di una squadra (e la posizione) e se un esercizio è stato come jolly. Prende nota del valore degli esercizi (cioè quando si bloccano – “crocettare” non con una croce ma col minuti in cui è stato risolto).

Tutte queste informazioni sono utilissime per sapere su che esercizio lavorare.

## CONSIGLI UTILI PER LA GARA A SQUADRE

- Se si dimostra che la soluzione richiesta appartiene ad un range ridotto di risultati possibili, e nessun componente della squadra è in grado di fare passi in avanti nella risoluzione dell’esercizio, si possono provare tutte le risposte sempre che il numero delle risposte moltiplicato 10, il valore dell’errore, sia più piccolo del valore dell’esercizio.  
(ESEMPIO: Se un esercizio vale più di 100 punti e chiede l’ultima cifra provarle tutte)
- 0000 e 9999 si usano per indicare esercizi la cui soluzione è un numero minore di 0 o maggiore o uguale a diecimila. Non succede però praticamente mai.
- Se un componente della squadra è stanco o sono finiti gli esercizi che è in grado di risolvere può controllare o fare i conti per altri.
- Non sopravvalutarsi, non giocare il jolly su problemi impossibili e determinare bene ad inizio gara a cosa si vuole puntare. Informarsi su quante sono le squadre che si qualificano per la gara nazionale (oppure quante e quali sono le scuole della vostra categoria: classici etc).
- “Bruciare” i jolly delle altre “squadre forti” se si vuole puntare alla vittoria (sapere quali sono). In generale è utile sapere quali sono le squadre che probabilmente otterranno un buon risultato, in modo da saper valutare a partire da ciò, la difficoltà degli esercizi.
- il consegnatore pieghi in due il bigliettino della risposta quando lo porta al tavolo, così che nessun altro consegnatore lo legge. Non urlate, specie se state risolvendo un esercizio o se dite qualche soluzione.
- Chi controlla i conti di qualcuno li rifaccia da capo e non li legga, altrimenti potrebbe farsi ingannare dallo stesso errore che ha (eventualmente) commesso il compagno.
- Quando si controlla un risultato si cerchi di arrivare allo stesso risultato per altre vie, avendo una conferma dell’esattezza di esso.
- Due ore sembrano poche ma se fatte intensamente possono stancare molto. Portatevi bevande o vivande al tavolo di gara e durante la gara prendetevi sempre qualche secondo tra un esercizio e l’altro per rilassare la mente.
- Alla fine problemi su cui si è insicuri consegnateli solo se grazie ad essi potete raggiungere il vostro obiettivo.  
Tenete presente che se: (ESEMPIO) A 500 punti, B 501, C 502, D è primo con 1000punti. Se si qualificano le prime due, se B consegna una risposta, C sarà forzato a consegnare qualche esercizio di cui non è certo di aver trovato la risposta corretta. A questo punto la squadra A potrebbe qualificarsi non consegnando nulla e sperando nell’errore di entrambe. Situazioni del genere succedono.