

## **Regulamentul Festivalului-Concurs „Performanțe Vianiste”**

1. Fiecare echipă este alcătuită din 5 elevi (clasele 7-12), dintre care unul este căpitanul și unul este mesagerul. Rolul fiecăruia este clarificat în regulile următoare.

2. Elevii din fiecare echipă pot colabora în scopul rezolvării problemelor. Aceștia pot folosi pixuri, creioane, gume de șters, ascuțitoare. Ei pot avea și șervețele, medicamente, băuturi răcoritoare. Folosirea altor instrumente, cum ar fi trusa de geometrie sau calculatorul, sunt interzise. În cazul folosirii acestora, echipa va fi eliminată din competiție. Membrii juriului pot face verificări în timpul probei.

3. Competiția constă în a da rezultatul numeric la cele 20 de probleme propuse pe domeniile: matematică (8), fizică (5), informatica(5), chimie (2), în limita de timp impusă (120minute).

4. Înainte de începerea competiției, mesagerul va primi un plic care conține 5 copii cu textele problemelor. Mesagerul are voie să deschidă plicul atunci când se dă startul concursului.

5. La începutul probei, fiecare problemă valorează în mod egal, 20 de puncte. Până când prima echipă vine cu rezultatul corect la o problema, punctajul acestei probleme se modifică astfel: cu fiecare minut trecut fără vreun răspuns corect dat, punctajul problemei crește cu câte 1 punct, iar la fiecare răspuns greșit dat la acea problemă punctajul problemei crește cu 2 puncte. De la momentul la care o echipa dă primul răspuns corect la acea problemă, punctajul acesteia nu se mai modifică. Punctajul unei probleme nerezolvate nu mai crește în ultimele 20 de minute ale probei. În timpul probei vor fi afișate pe un tabel punctajele curente pentru fiecare problemă.

6. Fiecare problemă are ca răspuns un număr întreg cuprins între 0000 și 9999. Când membrii unei echipe consideră că au rezolvat o problemă, aceștia marchează numărul problemei pe o foaie de răspunsuri dintre cele date și răspunsul la problema respectivă. Răspunsul trebuie să conțină toate cele 4 cifre, fără a conține posibile operații ca înmulțirea, ridicarea la putere, etc. (de exemplu, dacă răspunsul este 45, pe foaie se va scrie 0045). Dacă informația de pe foaie nu este completă, răspunsul nu va fi valid.

7. Răspunsul la o problemă este adus la masa juriului de către mesager. Juriul completează răspunsul în program, iar mesagerul află rezultatul de pe tabelul afișat în sală. Sugerăm ca mesagerul să analizeze cât mai des tabelul cu răspunsuri, astfel încât echipa să știe cât mai repede corectitudinea unui răspuns dat.

8. Dacă răspunsul dat este greșit, echipa pierde 10 puncte, dar poate continua să răspundă la problema respectivă.

9. Dacă răspunsul este corect, echipa câștigă atâtea puncte cât afișează tabelul la problema respectivă. Echipa poate primi un bonus, care depinde de câte echipe au trimis răspunsul corect la problemă înaintea lor. Un răspuns corect aduce 20 puncte primei echipe care dă răspunsul corect, 15 puncte pentru cea de-a doua echipă, 10 pentru a treia echipă, 8 pentru a patra echipă, 6 pentru a cincea, 5 pentru a șasea, 4 pentru a șaptea, 3 pentru a opta, 2 pentru a noua, 1 pentru a zecea.

Punctele scăzute anterior la o problemă rezolvată ulterior rămân valabile și se iau în considerare la punctajul total al echipei.

Punctajul afișat pe tabel la fiecare problemă nu conține și bonusurile care pot fi primite.

10. Dacă o echipă trimite răspunsul greșit la o problemă de mai multe ori, acestora li se va scade de fiecare dată câte 10 puncte.

11. O echipă poate cere explicații sau precizări în legătură cu textul problemelor la masa juriului doar în primele 30 de minute. Precizările vor fi cerute doar de căpitanul echipei.

12. În primele 15 minute ale competiției fiecare echipă trebuie să își aleagă “problema specială”. Alegerea trebuie precizată juriului de către mesager înainte de scurgerea celor 10 minute pe o foaie specială pe care o va primi echipa la începutul probei. Dacă o echipă nu precizează o “problemă specială”, problema nr. 1 va fi automat considerată “problema specială” a echipei respective. Fiecare punct câștigat la această problemă va fi dublat (puncte pentru răspunsul corect, posibile bonusuri, puncte negative pentru răspunsuri greșite).

13. La începutul probei, fiecare echipă are scorul de 10 ori mai mare decât numărul de probleme, adică 200.

14. Un bonus va fi acordat primelor 6 echipe care răspund corect la toate problemele, indiferent de numărul de răspunsuri greșite pe care le-au dat aceste echipe în timpul probei. Bonusul constă în 100 de puncte pentru prima echipă care răspunde corect la toate problemele, 60 puncte pentru a doua echipă, 40 pentru a treia, 30 pentru a patra, 20 pentru a cincea, 10 pentru a șasea.

15. În timpul concursului, dacă suporterii unei echipe se comport necorespunzător, echipa respectivă va fi sancționată prin scăderea punctajului cumulat. Se pot scădea maximum 300 de puncte.

16. Orice plângere este adresată juriului de către mesager pe o foaie semnată de mesager și de căpitan. Dacă plângerea este considerată nejustificată, echipa respectivă poate fi sancționată cu până la 100 de puncte.

17. La sfârșitul competiției, pe tabel vor fi afișate echipele în ordinea descrescătoare a punctajului cumulat pe parcursul probei. În cazul în care există mai multe punctaje egale, echipa mai bună este considerată cea care a primit cele mai multe puncte pe “problema specială”.