

## Regulament Performanțe Vianiste

1. Fiecare echipa este alcătuită din 5 elevi (provenind din orice clasă 7-12), dintre care unul este capitanul 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 sters, ascuțitoare. Ei pot avea și servetele, medicamente, bauturi racoritoare. 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 probleme propuse pe domeniile: matematică (8), fizică (5), informatică (5), chimie (2), în limita de timp impusă (120 minute).
4. Înainte de începerea competiției, mesagerul va primi un plic care conține 5 copii cu textele problemelor. Mesagerul nu are voie să deschidă plicul decât când a ajuns la masa echipei lui.
5. La începutul probei, fiecare problemă valorează în mod egal, 20 de puncte. Până când prima echipă vine cu rezultatul corect la o problemă, 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 când o echipă da 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 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, și nu  $5 \times 9$  sau  $13 + 32$ ). 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 evaluează corectitudinea răspunsului cât mai repede posibil. Mesagerul află rezultatul evaluării juriului de pe tabelul afișat în sală. Sugerăm ca mesagerul să analizeze cât mai des tabelul cu răspunsuri, ca echipa acestuia să știe cât mai repede corectitudinea unui răspuns dat.
8. Dacă răspunsul dat este greșit, echipa pierde 10 puncte, dar poate continua să se mai gândească 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 raspunsul corect la problema inaintea lor. Un raspuns corect aduce 20 puncte primei echipe care da raspunsul corect, 15 pentru cea de-a doua echipa, 10 pentru a treia echipa, 8 pentru a patra, 6 pentru a cincea, 5 pentru a sasea, 4 pentru a saptea, 3 pentru a opta, 2 pentru a noua, 1 pentru a zecea.

Punctele scazute anterior la o problema rezolvata ulterior raman valabile si se numara la punctajul total al echipei.

Punctajul afisat pe tabel la fiecare problema nu contine si bonusurile care pot fi primite.

10. Daca o echipa trimite raspunsul gresit la o problema de mai multe ori, acestora li se va scade de fiecare data cate 10 puncte.

11. O echipa poate cere explicatii sau precizari in legatura cu textul problemelor la masa juriului doar in primele 30 de minute. Precizarile vor fi cerute doar de capitanul echipei.

12. In primele 10 minute ale competitiei fiecare echipa trebuie sa isi aleaga "problema speciala". Alegerea trebuie precizata juriului de catre mesager inainte de scurgerea celor 10 minute pe o foaie speciala pe care o va primi echipa la inceputul probei. Daca o echipa nu precizeaza o "problema speciala", problema nr. 1 va fi automat considerata "problema speciala" a echipei respective. Fiecare punct castigat la aceasta problema va fi dublat (puncte pentru raspunsul corect, posibile bonusuri, puncte negative pentru raspunsuri gresite).

13. La inceputul probei, fiecare echipa are scorul de 10 ori mai mare decat numarul de probleme, adica 200.

14. Un bonus va fi acordat primelor 6 echipe care raspund corect la toate problemele, indiferent de numarul de raspunsuri gresite pe care le-au dat aceste echipe in timpul probei. Bonusul consta in 100 de puncte pentru prima echipa care raspunde corect la toate problemele, 60 puncte pentru a doua echipa, 40 pentru a treia, 30 pentru a patra, 20 pentru a cincea, 10 pentru a sasea.

15. In timpul concursului, daca supporterii unei echipe se comporta necorespunzator, echipa respectiva va fi sanctionata prin scaderea punctajului cumulat. Se pot scadea maximum 300 de puncte.

16. Orice plangere este adresata juriului de catre mesager pe o foaie semnata de mesager si de capitan. Daca plangerea e considerata nejustificata, echipa respectiva poate fi sanctionata cu pana la 100 de puncte.

17. La sfarsitul competitiei, pe tabel vor fi afisate echipele in ordinea descrescatoare a punctajului cumulat pe parcursul probei. In cazul in care exista mai multe punctaje egale, echipa mai buna este considerata cea care a primit cele mai multe puncte pe "problema speciala".