

REGLAMENT de la COPA CANGUR de la SCM

(actualització desembre de 2023)

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

PARTICIPANTS

Els equips estan formats per 7 alumnes de 1r i 2n d'ESO (categoria Cadet) o bé 7 alumnes de 3r i 4t d'ESO (categoria Junior) amb la condició que com a màxim hi pot haver 4 alumnes de 2n o 4t respectivament en cada equip.

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

EL CONCURS

Consta d'una sèrie de problemes, cada un dels quals tindrà una resposta numèrica concreta, que s'haurà d'expressar amb un nombre natural (de com a màxim 4 xifres). Si un problema no té solució, la resposta a lliurar serà 0000.

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:

- Diverses còpies dels enunciats dels problemes
- Fulls per lliurar 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 de lliurar.

El guanyador del concurs serà l'equip que, en acabar el temps establert per 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). Sí que està permès l'ús d'instruments de mesura i dibuix com regles i compassos.

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 dona a aquell problema, i

ha de portar el full a la taula del jurat. Si es dona 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 lliurat 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 compleixi el temps establert ja no es podrà lliurar cap més resposta.

En cas d'empat a punts, el guanyador del concurs es decidirà seguint uns criteris en l'ordre indicat, de manera que si el primer criteri no resol l'empat, es passarà al següent i així successivament. Si cap dels criteris aconseguix resoldre l'empat, tots els equips amb la mateixa puntuació seran guanyadors. Els criteris són:

- Major nombre de problemes resolts
- Menor nombre d'errades totals
- Major puntuació obtinguda en el problema escollit com a jòquer

LA PUNTUACIÓ

Valoració de cada problema

- Inicialment cada problema té assignada una puntuació de 20 punts.
- Aquesta puntuació va augmentant fins que un equip dona la resposta correcta.
 - La puntuació de cada problema 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 de 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 dona 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. Si algun equip no tria un problema amb el jòquer, passats 15 minuts de concurs se li assignarà automàticament el jòquer al problema 1. Les respostes lliurades a un problema abans d'assignar-li el jòquer no obtindran la puntuació doblada, per tant cal assignar abans el jòquer i després lliurar les respostes al problema escollit.

ENTRADA DE DADES I RECLAMACIONS

- Les respostes als problemes seran introduïdes al sistema pel personal responsable de la organització de manera manual, en ordre de recepció, i per tant en cas d'acumulació de respostes a introduir la visualització de les respostes pot no ser immediata.
- Es demana als concursants que escriguin a les targetes amb lletra prou clara per tal que el jurat interpreti correctament les respostes. En cas de dubte, el jurat interpretarà la resposta de la manera que li sembli més adequada sense que això pugui ser objecte de reclamació. En casos excepcionals si el jurat no pot interpretar la resposta, la targeta serà retornada a l'equip.
- En cas de que es produeixi alguna errada en la introducció de les dades, el jurat decidirà (en el transcurs del joc o un cop aquest hagi acabat) si hi ha possibilitat d'esmenar aquest error i la decisió es comunicarà a tots els participants abans de comunicar el resultat final del concurs. Tant si el jurat decideix que hi ha possibilitat d'esmena com si no, la decisió serà inapel·lable.
- En cas de caiguda del sistema informàtic o altres causes de força major que impedeixin el recompte de punts al final del concurs, el jurat aplicarà, en aquest ordre i sempre que sigui possible, les següents alternatives:
 - Si el problema esdevé cap al final del concurs, i el jurat considera que l'equip que anava en primera posició té prou avantatge per considerar-se campió, el jurat convocarà al professorat acompanyant dels centres participants i els proposarà declarar aquest equip com a campió. Si no hi ha cap objecció, la decisió es considerarà ferma. En cas que hi hagi alguna objecció es passarà a la següent alternativa.
 - Si el jurat ho considera viable, es reiniciarà el programa del concurs, sense que s'aturi el compte enrere. El jurat tornarà a introduir tots els tiquets de resposta, en ordre de recepció (començant pels tiquets de comodí). Mentre duri aquest procés, els participants poden continuar portant tiquets de resposta, que s'afegiran als que ja hi havia. Un cop acabat el temps de concurs, no s'acceptaran més tiquets de resposta, però el jurat continuarà introduint els tiquets restants. Cal tenir en compte que la puntuació pot variar respecte la que hi havia abans de l'aturada del programa degut a la temporització de l'entrada de respostes. Això no podrà ser objecte de reclamació.
 - Si cap de les anteriors es considera viable per part del jurat, es declararà guanyador l'equip que al final del temps establert pel concurs tingui un major nombre de problemes encertats. En cas d'empat, l'equip que hagi encertat el seu problema comodí serà el guanyador. Si l'empat es manté, l'equip amb

menys errades totals serà el guanyador. Si encara es manté l'empat, el guanyador serà aquell equip que tingui el participant més jove.

CLASSIFICACIÓ PER A LA FASE FINAL

- La primera fase de la Copa Cangur és classificatòria per a la fase final. El centre guanyador de cada seu local en cada categoria obté una plaça per a la final.
- En alguns casos s'assignarà una segona plaça per a la final en aquelles seus que acullin a més centres (no necessàriament més equips).
- El guanyador de la final de l'any anterior es classifica automàticament per la següent final.
- La plaça per a la final s'assigna al centre, no necessàriament a l'equip. Això vol dir que de cara a la final el centre pot fer canvis en la composició de l'equip que ha participat a la primera fase.
- En cap cas un mateix centre pot tenir dos equips de la mateixa categoria classificats per a la final.
- Si el centre guanyador de l'edició anterior guanya la fase local, el segon classificat aconsegueix la plaça per la final.