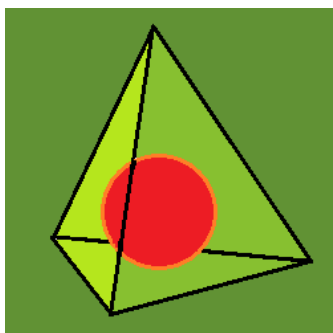




Tetrapyramis

di Alberto Fabris

presenta la finale del

4° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI 2016-17

Finale nazionale - Polisportiva Sacca, Modena, sabato 1° aprile 2017

Con il patrocinio dell'Università di Modena e Reggio Emilia



UNIMORE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA

Regolamento generale

La manifestazione avrà luogo **sabato 1° aprile 2017** presso la **Polisportiva Sacca**, via Paltrinieri 80, Modena, in occasione dell'evento *Play and the City*.

Sede di gara: Polisportiva Sacca, Via Paltrinieri 80

Orari: Ore 8.30 - 9.30 Accredito

Ore 9.30 - 10.00 Cerimonia di apertura

Ore 10.00 - 11.30 Finali individuali

Ore 12.00 - 14.00 Finali a squadre (compresa gara per docenti)

Ore 15.00 - 16.00 Premiazione

Gli orari indicati sono **TASSATIVI**. Quindi, al fine di **rispettare i tempi previsti** e permettere a tutti di rientrare alle rispettive sedi in orario prestabilito, si prega di **organizzarsi adeguatamente**.

La Polisportiva Sacca può essere raggiunta in 10-15 minuti a piedi dalla stazione ferroviaria di Modena.

Il pubblico NON è ammesso alle gare.

Eventuali finalisti ritardatari potranno comunque essere ammessi alla finale in corso, ma non potranno usufruire di tempo extra.

I docenti accompagnatori sono responsabili dell'identità dei giocatori regolarmente qualificati.

Per qualunque problema: **3334511760**

Sito di riferimento: www.puzzlefountain.com

Ideatore e realizzatore del progetto:

Ing. Alberto Fabris

Comitato scientifico:

Prof. Andrea Sacchetti (Docente UNIMORE)

Ing. Alberto Fabris

Prof. Silvano Monastero

Grazie a tutti per la collaborazione

Ing. Alberto Fabris

Regolamento delle gare individuali

Numero di giochi

Primarie: **12**

Tutte le altre categorie: **14**

Tempo a disposizione

Primarie: **60 minuti**

Tutte le altre categorie: **90 minuti**

Punteggio massimo ottenibile: 100

Un gioco viene considerato risolto solo se la soluzione è completa senza errori od omissioni, e se è **assolutamente chiaro** ogni simbolo o numero nelle corrispondenti caselle. In caso di possibile incertezza di interpretazione anche di un solo simbolo o numero il gioco viene considerato errato e quindi non risolto. Non sono previsti punti parziali per un singolo gioco.

I concorrenti che termineranno la loro prova prima dello scadere del tempo a disposizione dovranno lasciare la sala di gioco.

La **classifica finale** sarà data dalla somma dei punti ottenuti; in caso di parità, si guarderanno, in ordine di punteggio decrescente, i giochi risolti: sarà favorito il concorrente che ha risolto il gioco più difficile, poi il secondo più difficile e così via. In caso di ulteriore parità, si guarderà **il tempo di consegna**, altrimenti i concorrenti verranno classificati a pari merito.

Materiale consentito durante la gara: penne, matite, gomma da cancellare, temperamatite, righello, tabella della combinazioni uniche del Kakuro, orologio. Ogni altro tipo di materiale (ad esempio fogli con "tabelle di marcia" o cose del genere) verrà esaminato dalla commissione arbitrale ed eventualmente consentito.

È vietato l'uso di telefoni cellulari e di qualunque altra apparecchiatura elettronica, calcolatrici comprese.

L'uso o semplicemente lo squillo del cellulare comportano l'immediata squalifica.

L'organizzazione si riserva di squalificare i giocatori che si dovessero rendere responsabili di violazione delle regole.

Novità: Gioco a sorpresa!

Quest'anno c'è una novità nella gare individuali, il **gioco a sorpresa**. Si tratta di un gioco inedito, ideato e realizzato dal sottoscritto, del quale non vengono date indicazioni preventive. **Le istruzioni compariranno, assieme a un esempio risolto**, soltanto all'interno del libretto di gara. La difficoltà di questo gioco è diversa a seconda della categoria, ma è della stessa tipologia per tutti. Questo gioco sostituisce uno dei giochi delle eliminatorie, si veda la tabella nella pagina seguente.

	Punti					Punti			
Gioco	P	M	B	T	Gioco	P	M	B	T
Facile come l'ABC	-	-	11	9	Labirinto magico	-	6	6	7
Camping	-	4	4	-	Termometri	9	5	-	12
Fourbidden	-	12	14	-	Percorso puntato	4	-	-	-
Ponti	3	2	-	-	Battaglia navale	11	-	7	-
Kropki	-	-	-	4	Yin Yang	-	-	-	9
Kakuro	-	14	11	-	Futoshiki	10	6	-	-
Fari	12	7	-	-	Repulsione	3	11	-	8
Trilogia	-	-	3	-	Grattacieli	-	-	-	10
Costellazioni	-	-	4	3	Hitori	-	7	5	8
Rettangoli	5	3	-	-	Piramide	-	-	12	11
Alberi	-	-	6	2	Gioco a sorpresa	15	10	10	7
Campo minato	13	12	4	5	Monete	7	1	-	-
H ₂ O	8	-	-	-	Percorso a pois	-	-	3	5
					Totale	100			

P= primarie, M=medie, B=biennio, T=triennio

Regolamento delle gare a squadre

Caccia ai fantasmi

Numero di giochi: 16

Tempo a disposizione

Medie: **90 minuti**

Biennio e Triennio: **120 minuti**

Punteggio massimo ottenibile: 200

A ogni squadra verrà consegnata una busta con 9 fogli, uno nel quale sono rappresentate le zone grigie contenute nei giochi magici, 4 contenenti gli **otto giochi magici** e 4 contenenti gli **otto giochi sotto sortilegio**.

Man mano che si risolvono i giochi magici, vengono scoperte le **zone grigie**, che devono essere **tutte diverse fra loro**, per forma o per contenuto. Si consiglia (ma non è necessario) di riportarle nella prima pagina, in modo da avere un quadro complessivo di ciò che si è scoperto durante la gara.

Le zone grigie vanno poi riportate all'interno dei giochi sotto sortilegio.

Le zone grigie possono contenere vari simboli, a seconda del gioco di cui fanno parte, comprese caselle vuote.

Esempio: se si scopre una zona grigia fatta da una singola casella e contenente un numero, non ha alcun senso inserirla all'interno della Battaglia navale, in quanto in un tale schema ci possono essere solo pezzi di navi oppure caselle vuote; è invece possibile inserirla all'esterno, in quanto i numeri esterni ci sono nella Battaglia navale.

Altro esempio: se si scopre che una zona grigia contiene un cerchio nero (proveniente dal Campo minato), è possibile inserirla nel Mastermind, ma certamente non nel Fillomino. Ogni singolo gioco vale un certo numero di punti. Il punteggio finale sarà dato dalla somma algebrica dei punti ottenuti. Un gioco viene considerato risolto solo se la soluzione è completa senza errori od omissioni, e se è **assolutamente chiaro** ogni simbolo o numero nelle corrispondenti caselle. In caso di possibile incertezza di interpretazione anche di un solo simbolo o numero il gioco viene considerato errato e quindi non risolto. Non sono previsti punti parziali per un singolo gioco.

Alcuni giochi, presi singolarmente, possono avere soluzioni multiple, ma l'insieme dei 16 giochi ha soluzione unica.

La **classifica finale** sarà data dalla somma dei punti ottenuti; in caso di parità, si guarderanno, in ordine di punteggio decrescente, i giochi risolti: sarà favorita la squadra che ha risolto il gioco più difficile, poi il secondo più difficile e così via. In caso di ulteriore parità, varrà il **tempo di consegna**, altrimenti le squadre verranno classificate a pari merito.

Materiale consentito durante la gara: penne, matite, gomma da cancellare, temperamatite, righello, tabella della combinazioni uniche del Kakuro, orologio. Ogni altro tipo di materiale (ad esempio fogli con "tabelle di marcia" o cose del genere) verrà esaminato dalla commissione arbitrale ed eventualmente consentito.

È vietato l'uso di telefoni cellulari e di qualunque altra apparecchiatura elettronica, calcolatrici comprese.

L'uso o semplicemente lo squillo del cellulare comportano l'immediata squalifica.

L'organizzazione si riserva di squalificare i giocatori che si dovessero rendere responsabili di violazione delle regole.

Tabella dei punteggi

Rispetto alla gara eliminatoria, non viene fornita la tabella che differenzia i giochi magici da quelli sotto sortilegio; in pratica, **sarà soltanto nel momento in cui verranno aperte le buste che si scoprirà quali sono i giochi magici e quali quelli sotto sortilegio**. La lista viene quindi fornita in semplice ordine alfabetico. Per lo stesso motivo, non viene fornito nemmeno il punteggio dei singoli giochi, in quanto sarebbe troppo rivelatore.

	Punti		
	M	B	T
Alberi	??	??	??
Battaglia navale	??	??	??
Camping	??	??	??
Campo minato	??	??	??
Costellazioni	??	??	??
Fari	??	??	??
Fillomino	??	??	??
Futoshiki	??	??	??
Grattacieli	??	??	??
Kakuro	??	??	??
Kropki	??	??	??
Labirinto magico	??	??	??
Mastermind	??	??	??
Percorso a pois	??	??	??
Repulsione	??	??	??
Yin Yang	??	??	??
Totale	200		

M=medie, B=biennio, T=triennio