

## Regolamento gara GNU+Linux Day 2012

La gara sara' suddivisa in due prove e vi parteciperanno sei squadre, una per ciascuna classe:

- 1) Prova di abilita' con Extreme Tux Racer;
- 2) Domande relative al software libero e non.

### Ogni squadra dovra' avere un nome inerente il sw libero

e sara' composta da 4 concorrenti:  
1 concorrente per la prima prova;  
3 concorrenti per la seconda prova.

### La prima prova si svolgera' su uno dei percorsi del gioco Extreme Tux Racer.

Il percorso sara' uguale per tutti i concorrenti.  
Partecipera' al gioco un solo concorrente per ogni classe.  
La prova sara' effettuata da un concorrente per volta: l'ordine di svolgimento sara' determinato per estrazione.  
Il punteggio sara' determinato sia in base al tempo impiegato sia in base ai pesci catturati da Tux durante la discesa in base alla seguente formula:

Numero di pesci catturati + 150 – Numero di secondi impiegati per il completamento della prova.

La prova deve essere conclusa dal concorrente entro 3 minuti dalla partenza, in caso contrario verra' interrotta ed il punteggio sara' calcolato utilizzando il tempo massimo di 3 minuti.  
Anche in caso di resa del concorrente il tempo considerato per il calcolo del punteggio sara' di 3 minuti.

### La seconda prova si svolgera' in piu' manche e consistera' in una serie di domande sul software libero e non.

Parteciperanno alla prova tre squadre per ciascuna manche.  
Verra' posta una domanda per volta.  
Rispondera' la squadra che si prenota per prima.  
In caso di risposta errata rispondera' la seconda che si e' prenotata.  
In caso di risposta errata rispondera' la terza.  
Le classi saranno assegnate alla prima o alla seconda manche mediante estrazione a sorte.  
Ogni squadra sara' formata da 3 alunni della stessa classe: un caposquadra e due coadiuvanti.  
Il caposquadra dovra' prenotarsi e rispondere alle domande; i due coadiuvanti potranno aiutarlo suggerendo le risposte da dare.

#### **Fase eliminatoria.**

Consiste in due manche in cui si fronteggiano tre classi per volta.  
Questa fase consentira' alle squadre di guadagnare ulteriori punti e migliorare/mantenere la propria posizione in classifica.  
Verra' posta una serie di 5 domande per ciascuna manche.  
Posta la domanda i concorrenti (capisquadra) dovranno prenotarsi per la risposta.  
Il primo che si prenota avra' diritto di rispondere; nel caso la risposta data non sia corretta rispondera' il secondo; nel caso in cui anche il secondo non fornisca la risposta corretta rispondera' il terzo.  
I capisquadra potranno consultarsi con i due compagni che li coadiuvano e dovranno fornire la risposta entro ~15 secondi da quando e' stata posta la domanda.  
Per ogni risposta esatta verranno assegnati alla squadra 60 punti da sommarsi al punteggio ottenuto nella prima prova.

Le tre classi che avranno ottenuto il punteggio totale piu' alto (prima prova + fase eliminatoria seconda prova) avranno accesso alla finale.

Le tre classi col punteggio inferiore saranno eliminate.

Nel caso in cui ci sia una condizione di parita' per piu' di tre squadre con minor punteggio, a queste verra' effettuata una domanda di spareggio.

La squadra che risponde correttamente passa il turno.

#### **Finale.**

Si svolgera' in un'unica manche.  
I punteggi fino a qui ottenuti non verranno piu' considerati: tutte le squadre dipartiranno da zero.  
Verra' posta una serie di 5 domande.  
I capisquadra potranno consultarsi con i due compagni che li coadiuvano e dovranno fornire la risposta entro ~15 secondi da quando e' stata posta la domanda.  
Per ogni risposta esatta verranno assegnati alla squadra 60 punti da sommarsi al punteggio ottenuto nella prima prova.  
Ogni risposta esatta fara' guadagnare 1 punto.  
In caso di parita' di due squadre verra' posta una domanda di spareggio tra le due.  
In caso di parita' di tutte e tre le squadre verra' posta una prima domanda di spareggio: chi risponde correttamente sara' il 1° classificato; si procedera' quindi ad una seconda domanda di spareggio per la determinazione del 2° e 3° classificato.