

I CAMPIONADO DE CIFRAS E LETRAS IES DE MUGARDOS.

ESTRUTURA DE CADA PARTIDA.

Cada partida constará de dous tipos de probas: cifras e letras. En cada partida realizaranse 3 probas de cifras e 3 de letras, repartidas do seguinte xeito:

cifras – letras – letras – cifras – cifras – letras

PROBA DE CIFRAS.

O obxectivo é obter, en minuto e medio, un número enteiro natural de 3 cifras (do 101 ao 999) realizando as operacións aritméticas elementais (suma, resta, multiplicación e división) con 6 números extraídos ao chou (do 1 ao 10, 25, 50, 75 e 100). Non é obrigatorio empregar todos os números, pero cada número só se poderá usar unha vez.

Gañará a proba o equipo que consiga o número exacto (sempre que o faga correctamente). No caso de que ningún equipo o consiga, gañará a proba o que máis se aproxime (por arriba ou por abaixo) ao número. En caso de que os dous equipos acaden o mesmo número, ou o número obtido equidiste do número pedido, terá preferencia o equipo que posúa o turno.

PUNTUACIÓN.

- Se o equipo acada o número exacto, conseguirá 9 puntos.
- Se o equipo acada un número aproximado, a puntuación obterase tendo en conta o seguinte:
 - Se o número achado dista, como máximo, unha centena do buscado: 6 puntos.
 - Se o número calculado dista, como máximo, dúas centenas do buscado: 4 puntos.
 - En calquera outro caso: 2 puntos.
- No caso de que o equipo realice algunha operación incorrecta, será o turno do equipo contrincante, o cal acadará unha puntuación acorde co punto anterior.

PROBA DE LETRAS.

Os equipos pedirán, alternativamente, vogal ou consoante, ata un total de nove letras, coas que deberán de formar, en minuto e medio, a palabra máis longa posible, sen usar ningunha das letras máis dunha vez.

As palabras terán que estar escritas en galego, e serán válidas aquelas que aparezan no dicionario da Real Academia Galega. Permítense as palabras en singular e en plural, os masculinos e femininos, os infinitivos, participios e xerundios. Non se permiten os nomes propios nin tempos verbais conxugados.

Gañará a proba aquel equipo que teña a palabra máis longa, conseguindo tantos puntos como letras teña a palabra. No caso de que os dous equipos consigan obter palabras co mesmo número de letras, corresponderalle ao que ten o turno dicir a palabra achada. Se a palabra dita polo equipo non cumpre os requisitos especificados anteriormente, pediráselle ao outro equipo que diga a súa, e no caso de que sexa correcta, sumará ao seu marcador os puntos correspondentes ao número de letras da palabra.

GAÑADOR DA PARTIDA.

Gañará a partida o equipo que acade o maior número de puntos. En caso de empate, realizarase unha nova proba de letras.

XUÍCES.

En cada partida, haberá dous xuíces, un de letras e outro de cifras. O de letras, encargárase de comprobar que se cumpren todos os requisitos esixidos para que a palabra poida considerarse correcta. Para iso dispoñerá dun dicionario da Real Academia Galega.

O xuíz de cifras terá que comprobar que o número acadado polo equipo está correctamente calculado e que non repite ningún dos números indicados.

Ambos encargáranse de levar o recuento da puntuación de cada un dos equipos participantes na partida.

Ao finalizar a mesma, todos os compoñentes de cada equipo participante na partida deberán de firmar unha acta na que se recollerá a puntuación de cada proba, o resultado final e o equipo gañador da partida.

OUTRAS DISPOSICIÓNS.

- No caso de que na partida só compareza un dos equipos (sen causa xustificada), este pasará directamente á rolda seguinte.
- As partidas poderán pospoñerse **unicamente** no caso de que coincidan con exames que se alonguen ao tempo de lecer.
- Se algún compoñente do equipo está enfermo poderá ser substituído por outro participante do mesmo (ou inferior) grupo, sempre e cando non forme parte doutro equipo participante.
- As quendas estableceranse ao principio de cada partida mediante lanzamento de moeda. Este procedemento servirá tamén para determinar a orde correspondente no caso de empate final.

ESTRUTURA DO CAMPIONATO.

O campionato dividirase en dúas partes:

A) LIGUIÑA ENTRE OS PARTICIPANTES DE CADA CURSO.

En cada curso, realizaranse grupos de dúas ou tres persoas. Iranse realizando roldas eliminatorias ata a rolda final. En función do número de equipos que haxa en cada grupo, pode ser necesario realizar roldas eliminatorias con 3 equipos.

B) CAMPIONATO ENTRE OS EQUIPOS GAÑADORES DE CADA CURSO.

Realizanse dúas roldas eliminatorias entre os equipos gañadores de cada aula, das que saíran os finalistas do I concurso de Cifras e letras do IES de Mugar dos.

Os gañadores de cada curso así como os gañadores absolutos do I Concurso de Cifras e Letras do IES de Mugar dos recibirán un agasallo.