

## Regole ed Istruzioni

### REGOLE:

- **CONTROLLARE** che i rompicapo forniti corrispondano alla descrizione del loro contenuto ed alle foto riportate sotto. In caso contrario chiedere al supervisore di sostituire il rompicapo o parte di esso con i set di ricambio.
- **INSERIRE** la categoria, nome, cognome e data di nascita nel foglio delle risposte. Una volta iniziata la gara, per ciascun rompicapo leggi attentamente l'obiettivo e, una volta risolto, scrivi la risposta nel foglio delle risposte seguendo le indicazioni fornite nel testo
- Al momento della **CONSEGNA**, il supervisore dovrà scrivere i minuti impiegati, controllare i dati anagrafici e firmare il foglio delle risposte - I rompicapo e le istruzioni rimangono ai partecipanti una volta terminata la gara. Il tempo massimo sarà di 2 ore
- **REGOLE:** non è possibile copiare. Non forzare i rompicapo in modo che potrebbe provocarne la rottura. Si possono utilizzare penna e fogli, ma è comunque consentito usare calcolatrici, squadre, righelli ed altri strumenti di simile utilizzo: non sono consentiti invece laptop, tablet e cellulari o qualsiasi strumento connesso alla rete. Sarebbe preferibile non uscire dall'aula prima della consegna
- **PUNTEGGIO:** ogni rompicapo ha un punteggio differente. Per stilare la classifica finale saranno sommati i punteggi delle risposte giuste per ciascun partecipante; a parità di punteggio, saranno valutati in questo ordine: tempo impiegato ed età. Non vengono tolti dei punti per le risposte sbagliate. Si consiglia di leggere attentamente le istruzioni per questo rompicapo
- Le **CLASSIFICHE** verranno stilate per categoria e sarà anche stilata una classifica globale. Soluzioni, classifiche e premi saranno annunciati live nel profilo instagram @cirm\_oficial il 3 Dicembre alle ore 15:00. I vincitori saranno successivamente contattati per la spedizione dei premi

1. **CUBIC** (5 PUNTI) - 3. *Interlocking Solid Puzzles*; 3.3 *3-Dimensional jigsaw puzzles* - **Contenuto:** sei pezzi di legno con i seguenti numeri intagliati: 1, 2, 3, 4, 5, 7 - **Obiettivo:** unire i 6 pezzi di legno a formare un cubo, ciascun pezzo sarà una faccia, facendo in modo che i lati si incastrino perfettamente - **Risposta:** quale numero è presente nella faccia opposta al numero 1?



2. **MIRROR** (6 PUNTI) - 1. *Put-Together Puzzles*; 1.1 *2-Dimensional assembly puzzles* - **Contenuto:** quattro pezzi di plexiglass con pellicola protettiva che è possibile rimuovere se ancora presente - **Obiettivo:** comporre una figura simmetrica accostando senza sovrapporre tutti o parte dei pezzi forniti - **Risposta:** ci sono 3 soluzioni; riportare il numero dei lati di ciascuna figura ottenuta: si otterranno tutti i punti se e solo se tutte e 3 le risposte saranno corrette



3. **BRACELET** (7 PUNTI) - 4. *Disentanglement Puzzles*; 4.1 *Cast iron sheet metal puzzles* - **Contenuto:** tre elementi metallici incastrati tra loro - **Obiettivo:** posizionare i tre elementi in modo che incastrandosi tramite le loro scanalature nei lati formino una figura piatta e simmetrica radialmente - **Risposta:** quante sono le regioni che si sono formate all'interno di questa figura?



