

Il Liceo Scientifico e Linguistico A. Landi di Velletri (Rm)

realizza

la prima Gara Locale di matematica a squadre

per la qualificazione alla Finale Nazionale delle Olimpiadi di Matematica a Cesenatico.

Per iscriversi andare sul sito www.fairmath.it (l'iscrizione è gratuita). Si invitano le scuole ad iscriversi entro venerdì 24 febbraio 2018.

La gara si svolgerà nel Palazzetto Polivalente di Velletri che si trova in via del Campo Sportivo, a 500 metri dalla Stazione dei treni e capolinea autobus.

<https://www.google.it/maps/place/Palestra+Polivalente+Velletri/@41.6796915,12.7799263,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xd47802e0cad2479a!8m2!3d41.6796915!4d12.7799263>

E' la prima volta che la nostra città ospita la gara a squadre di matematica che si svolgerà in contemporanea su tutto il territorio nazionale.

La manifestazione è aperta al pubblico: scoprirete che con la matematica si può giocare, divertirsi e ... vincere!



LA GARA E' ORGANIZZATA DA SCUOLE E NASCE E VIVE PER UNA COLLABORAZIONE AD AMPIO RAGGIO CHE COINVOLGE L'UNIONE MATEMATICA ITALIANA E L'UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI GENOVA: dalla preparazione degli studenti alla realizzazione della gara fino ad arrivare alla finale nazionale. I docenti accompagnatori che lo desiderino faranno parte della giuria che coordinerà la gara del 2 marzo previo avviso inviato entro il 28 febbraio. **I testi dei problemi sono forniti, per tutte le gare che si svolgono sul territorio nazionale, dalla Commissione Olimpiadi dell'U.M.I. preparati sotto la direzione del prof. Giuseppe Rosolini dell'Università di Genova.**

A chi è rivolta

Alla gara possono partecipare tutte le scuole della regione, e limitrofe, con una squadra di **7 alunni/e** che sarà **la squadra titolare**. I nominativi dei concorrenti saranno comunicati dalla scuola di appartenenza il giorno stesso della gara. Gli studenti devono avere un documento di riconoscimento.

Si intende realizzare anche una gara per le “riserve” che avrà valore solo partecipativo per far divertire tutti gli studenti che arriveranno alla manifestazione: si prega avvisare per tempo se si intende avvalersi di tale possibilità.

Motivazioni

Questa gara vuole, nelle intenzioni degli organizzatori sia nazionali che locali, far accostare più studenti alla matematica sia per la scelta dei testi sia per le modalità informatiche usate. Inoltre, il numero di squadre che accedono alla finale nazionale è deciso a livello nazionale ed è proporzionale al numero di scuole partecipanti (una ogni 8/10 scuole partecipanti), al numero di province partecipanti e ai risultati conseguiti negli anni nella finale nazionale. Le scuole prime classificate avranno così la possibilità di vivere l'esperienza della finale a Cesenatico: 3 giorni insieme con le migliori scuole di tutte le regioni che si sfideranno a suon di numeri... un'esperienza unica nel suo genere!

Invitiamo le scuole a partecipare agli allenamenti sul sito www.phiquadro.it dove le scuole giocano, a cadenza mensile, in contemporanea con oltre 400 scuole italiane. La gara locale si svolgerà usando tale supporto informatico in modalità “chiusa” (ogni gara locale ha medesimo testo ma è autonoma negli orari) e sarà visibile on-line sul sito indicato il giorno della gara.

Il liceo organizza, inoltre, degli incontri di preparazione aperti a tutte le scuole interessate. Per partecipare contattate la prof.ssa responsabile alla mail:

alessandra_ciarla@libero.it

Le attuali date delle gare sono sulla circolare:

http://www.liceolandi.gov.it/images/comun_2017_18/20171205_circ_73_olimpiadi_di_matematica.pdf

Premiazioni

Chi vince la competizione ufficiale parteciperà alla finale delle Olimpiadi di Matematica a squadre che si svolgerà dal 4 al 6 maggio a Cesenatico.

I rappresentanti delle istituzioni cittadine, e degli sponsor, premieranno le migliori squadre classificate, le migliori squadre per indirizzo di studio, e la migliore squadra della gara delle “riserve”, con libri gentilmente donati dalla **Zanichelli** e dalla **Mondadori Bookstore VELLETRI-LARIANO**.

La gara ha il patrocinio del Comune di Velletri ed il sostegno della **Banca Popolare del Lazio**, della società informatica **Assi Consulting** e della società di traduzioni **Asja&Asia Traduzioni** che ci supportano da svariati anni in tutte le attività collegate con le gare matematiche (stage, uscite per le gare, magliette, ...). La copertura assicurativa della gara sarà offerta dalla **Assicurazioni Generali SPA Agenzia di Velletri**. Si invitano le società della zona che vogliano sostenerci nella realizzazione di tale evento a contattare la scuola: tale voce verrà aggiornata.

Come arrivare

La struttura sportiva è a 500 metri dalla Stazione dei Treni che è anche Capolinea Autobus Cotral. Il treno in arrivo alle ore 12:52 e alle ore 13:30 avrà un volontario dello staff ad accogliere le squadre in arrivo. Con le spalle alla Stazione dei Treni, la struttura si trova a sinistra: percorrendo la strada che costeggia i binari della stazione, appena superato il cavalcavia, sulla sinistra c'è via del Campo Sportivo che porta alla struttura. Se si arriva con mezzi propri e/o autobus privati segnalarlo agli organizzatori per predisporre spazi e comunicarlo ai Vigili.

Regolamento

1. Ogni squadra è formata da 7 studenti, di cui uno con funzione di “capitano” ed uno con funzione di “consegnatore”. Capitano e consegnatore devono essere persone diverse. I vari ruoli saranno chiariti nel seguito di questo regolamento. Gli studenti devono essere regolarmente iscritti presso l’Istituto che rappresentano. In particolare, **1 deve essere iscritto al massimo al terzo anno, 3 iscritti al massimo al quarto anno** (ad esempio, n.1 di III, n.2 di IV, n.4 di V, oppure n.1 di II, n.1 di III, n.1 di IV e n.4 di V).
2. E’ ammesso l’ingresso in campo soltanto ai membri della giuria, ai componenti delle squadre che disputano la gara in programma e ai volontari della scuola ospitante (ASL ed ex-alumni) che affiancheranno le squadre. *Dall’ingresso in campo fino al termine della gara, ogni componente di una squadra non può allontanarsi dal tavolo assegnato alla squadra se non è accompagnato da uno studente dell’organizzazione.* Capitano e consegnatore hanno deroghe a questa regola, come spiegato più avanti.
3. I componenti di una squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione degli esercizi. Non si possono portare in campo libri, fogli preparati con annotazioni, calcolatrici, orologi digitali, altri strumenti di calcolo, compassi, cellulari e altri mezzi di comunicazione: in caso di violazione, la squadra verrà immediatamente squalificata. Controlli avverranno durante la gara a discrezione della giuria.
4. La gara dura 120 minuti e consiste nella risoluzione di 24 problemi. Una busta con sette copie del testo dei problemi viene data a ciascun consegnatore prima dell’inizio della gara, davanti al tavolo di consegna. E’ vietato aprire la busta o estrarne parte del contenuto prima dell’inizio della gara. Al VIA degli organizzatori partiranno i consegnatori che raggiungeranno le loro postazioni e inizierà la gara.
5. Ogni squadra deve **scegliere un problema jolly entro i primi 10 minuti di gara** e comunica la scelta con apposito foglietto che sarà portato dal consegnatore al banco della giuria. Tutti i punti guadagnati o persi sul problema jolly, compresi bonus, vengono raddoppiati. Se una squadra non sceglie il problema jolly, dopo 10 minuti viene assegnato d’ufficio il problema 1.
6. **Ogni problema ha come risposta un intero compreso tra 0000 e 9999.** Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo problema, scrive su uno dei foglietti, appositamente forniti, il numero del problema e la risposta (solo la risposta, non i passaggi che hanno portato a ricavarla) e il nome della squadra. La risposta deve essere indicata scrivendo unicamente le quattro cifre del numero, senza lasciare indicati eventuali prodotti, esponenti, ecc. (ad esempio se la risposta è 45 indicare 0045 e non 5×9 o $5 \times 3 \cdot 2$ o $32 + 13$). Se manca anche soltanto una delle indicazioni richieste, la consegna è nulla.
7. Il foglietto viene portato dal consegnatore al tavolo di consegna. La giuria valuta la correttezza della risposta appena possibile; il consegnatore ottiene l’informazione sulla correttezza della risposta guardando il pannello dello stato delle risposte. Sugeriamo che il consegnatore tenga aggiornato il foglio delle risposte, disponibile al proprio tavolo, per avere a disposizione il dettaglio di quanto la propria squadra ha fatto.
8. Si può rispondere a ciascun problema quante volte si vuole. Per ogni risposta sbagliata si perdono 10 punti (20 se è il problema jolly). Se si dà la risposta giusta ad un problema, si guadagnano i punti di quel problema più l’eventuale bonus (tutto raddoppiato se è il problema jolly). Se si consegna più

volte la risposta giusta ad un problema si guadagnano punti solo la prima volta. La penalizzazione viene assegnata anche se una squadra consegna una risposta sbagliata ad un problema al quale ha già fornito la risposta corretta (nella fretta può succedere!). All'inizio della gara ogni squadra parte con 240 punti.

9. Ogni problema all'inizio della gara vale 20 punti, poi aumenta di valore: di 1 punto per ogni minuto che passa e di 2 punti ogni risposta sbagliata data da una squadra su quel problema. Il valore di ogni problema viene fissato definitivamente a 20 minuti dalla fine della gara oppure quando tre squadre hanno dato la risposta corretta. Il valore di un problema può anche essere fissato parzialmente, nel senso che il suo punteggio aumenta solo di 1 punto al minuto e non per le risposte sbagliate. Ciò avviene quando una squadra dà la risposta corretta. Se una squadra ha dato la risposta corretta ad un problema, e il valore di quel problema non è ancora fissato definitivamente, il punteggio della squadra aumenta di 1 al minuto fino a che il problema non viene fissato definitivamente (2 punti se, per la squadra, è il problema jolly). Un tabellone mostrerà il valore istantaneo dei punteggi.

10. Ogni problema ha il suo valore con aggiunto un bonus decrescente per le prime 10 squadre che lo risolvono: 20, 15, 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1. Nel caso che si tratti del problema jolly per la squadra in questione, il bonus viene raddoppiato. Per le prime 6 squadre che risolvono tutti i 24 problemi, viene assegnato un superbonus decrescente: 100, 60, 40, 30, 20, 10. I valori istantanei dei punteggi dei problemi elencati sul tabellone non includono l'eventuale bonus disponibile.

11. Eventuali chiarimenti sul testo dei problemi (ma solo sul testo) potranno essere richiesti al tavolo delle domande unicamente dai capitani e durante i primi 30 minuti di gara.

12. E' richiesto un comportamento sportivo da parte delle squadre nei confronti della giuria e dei tifosi nei confronti di tutti. Un comportamento di giocatori o sostenitori, giudicato gravemente anti-sportivo dalla giuria, verrà sanzionato con una detrazione al punteggio delle squadre colpevoli. Si ricorda che sostenitori e allenatori delle squadre non possono comunicare in alcun modo con le loro squadre (non possono dare consigli, etc.) ma possono certamente acclamare e applaudire la loro squadra. Un comportamento, giudicato dalla giuria altamente contrario al senso atletico di sportività, comporta un'immediata penalizzazione di 100 punti per la squadra coinvolta.

13. Al termine della gara, viene compilata la classifica in base ai punteggi accumulati fino a quel momento. In caso di parità tra due o più squadre prevale quella che ha totalizzato più punti (compresi bonus e penalizzazioni) nel suo "problema jolly". In caso di ulteriore parità, prevale la squadra che ha ottenuto il maggior punteggio per una risposta giusta; se parità sussiste ancora, si guarda il secondo maggior punteggio, e così via.

Che cosa si può portare in campo

E' obbligatorio entrare in campo calzando scarpe da ginnastica. In campo si possono avere biro, pennarelli e matite (anche colorati), gomme e temperamatite. Si può portare un righello per ciascuna squadra. Si possono portare caramelle, snack, fazzoletti, acqua. Ricordiamo che non si possono portare cellulari, auricolari, strumenti elettronici in generale (orologi digitali, in particolare), radioline riceventi, calcolatrici e qualunque cosa che permetta di fare calcoli, inclusi compassi, o di contattare persone all'esterno del campo di gara, pena l'esclusione dalla gara. E' necessario lasciare giacche, borse e zaini fuori dal campo in un luogo che verrà indicato dagli organizzatori. **Ogni squadra avrà cura di portare via tutte le cose da loro introdotte (cartacce e varie) nel rispetto del luogo gentilmente concesso dal Comune ospitante.**

Programma di massima della giornata

Ore 13:30-14:30 Consegna moduli iscrizione al check-in e sistemazione ai tavoli

Consegna modulo iscrizione composizione squadra ufficiale: si prega di richiedere il modulo all'entrata e presentarsi al check-in con il medesimo debitamente compilato in tutte le sue parti unito al modulo qui inserito in calce (liberatoria per foto/video per alunni minorenni) già precedentemente firmato dai genitori.

Le squadre potranno entrare solo se presenti tutti i componenti della squadra; saranno accompagnati da un volontario dello staff organizzativo al proprio tavolo e non potranno lasciare la postazione se non con tale guida.

Ore 14:30 Cerimonia di Apertura della gara

Ore 15:00-17:00 Competizione (120 minuti)

Ore 17:15: Cerimonia di Consegna Premi

LIBERATORIA ALUNNI MINORENNI

__l__ sottoscritto/a, genitore/tutore dell'alunno/a _____, iscritto/a nel
corrente anno scolastico alla scuola _____

AUTORIZZA

a raccogliere foto e realizzazioni audio/video relativi all'alunno/a, ripresi in riferimento in
occasione della Gara a Squadre Locale di Matematica a Velletri presso la Palestra Polivalente

- a scopi didattici e a scopi divulgativi e

CONSENTE,

ai soli fini sopra citati, la pubblicazione dei materiali sopra citati sul sito internet
delle scuole e la trasmissione dei medesimi materiali a quotidiani, periodici, riviste, siti web ecc.

_____, lì _____ Il genitore/tutore _____