



REGIONE
LAZIO



Città di
VELLETRI

*Il Liceo Scientifico e Linguistico Ascanio Landi
organizza la*

“Seconda Gara a Squadre di Matematica di Velletri”

che avrà luogo presso la Palestra Polivalente, via del Campo Sportivo,

il giorno 08/03/19 ore 15,00



(Immagine: “Prima gara a squadre di Matematica” del 2 Marzo 2018 presso Palestra Polivalente di Velletri)

L’evento ha il sostegno dei fondi europei: PON 2999

progetto: 10.1.6A-FSEPON-LA-2018-86



La gara di Velletri nasce per far vivere una bella esperienza a tutte le scuole partecipanti con una gara accattivante e coinvolgente (gara telematica) e per accedere direttamente alla finale nazionale in un'unica sessione di gara.

LA GARA È APERTA

agli studenti, ai loro familiari, al corpo insegnante e alle autorità

Si può seguire lo svolgimento della gara in diretta sugli schermi e on line sul sito www.campigotto.it

La gara è in contemporanea su tutto il territorio nazionale.

Le migliori squadre classificate accedono alla Finale Nazionale delle Olimpiadi di Matematica a Cesenatico

Il testo della gara è comune a TUTTE le altre regioni italiane ed è elaborato da UMI e Università di Genova (coordinate dal prof. Rosolini dell'Università di Genova); le modalità della gara sono identiche alla finale nazionale.

Tutte le squadre partecipanti avranno dei gadget e premi dati degli sponsor. La manifestazione è sostenuta da:

BANCA POPOLARE DEL LAZIO

ASSI CONSULTING SRL - OFFICINAPERTA

ASJA&ASIA TRADUZIONI

LIBRERIA MONDADORI DI VELLETRI

ZANICHELLI

ASSICURAZIONI GENERALI di Pierluigi Macali

PANIFICIO DI MARTINI MARCO - ARTENA

ANVVFC DI CISTERNA DI LATINA

Le scuole partecipanti sono 29:

- *Anco Marzio [Roma]*
- *Antonio Labriola [Roma]*
- *Antonio Meucci [Aprilia]*
- *Archimede [Roma]*
- *Aristotele [Roma]*
- *Avogadro [Roma]*
- *Croce - Aleramo [Roma]*
- *Enrico Fermi [Frascati]*
- *Formalba_srl [Albano Laziale]*
- *Francesco D'assisi [Roma]*
- *Galilei [Civitavecchia]*
- *Giancarlo Vallauri [Velletri]*
- *I. I. S. S. Dacquisto, 69 [Velletri]*
- *I. I. S. Filetico Ferentino [Ferentino]*
- *I. I. S. Anagni [Anagni]*
- *Innocenzo XII [Anzio]*
- *Istruzione Superiore Via Delle Scienze [Colleferro]*
- *Kennedy [Roma]*
- *Liceo Ginnasio Statale Orazio [Roma]*
- *Liceo Scientifico Severi Frosinone [Frosinone]*
- *Einstein [TERAMO]*
- *Peano [Monterotondo]*
- *Landi [Velletri]*
- *Grassi [Latina]*
- *Majorana [Latina]*
- *Morgagni [Roma]*
- *Paolo Borsellino E Giovanni Falcone [Zagarolo]*
- *Renato Cartesio [Olevano Romano]*
- *Righi [Roma]*

Programma della giornata

- Ore 13:30-14:30* *Check-in studenti (controllo documenti) e sistemazione ai tavoli*
- Ore 14:30-15:00* *Cerimonia di Apertura della gara*
- Ore 15:00-17:00* *Competizione (120 minuti) in modalità informatica*
- Ore 17:15-17:45* *Cerimonia di Consegna Premi con la presenza delle autorità locali.*
- Ore 17:45* *Fine manifestazione*

A chi è rivolta

Possono partecipare tutte le scuole della regione, e limitrofe, con una squadra di 7 alunni/e che sarà la squadra titolare. Per la sua composizione vedere Regolamento.

E' prevista, inoltre, una gara per le riserve: "Piccola Gara di Velletri", che avrà valore solo partecipativo, per far divertire tutti gli studenti che arriveranno alla manifestazione.

Per informazioni:

Prof.ssa Alessandra Ciarla (Responsabile Provinciale Olimpiadi di Matematica di Roma)

Prof.ssa Teresa Tamburlani (Tutor modulo PON 2999)

Prof.ssa Sonia Campagna (Responsabile Giuria di Gara)

E-mail: organizzazione.eventi.promozione@gmail.com

Formalità da espletare prima della gara

I nominativi dei componenti delle squadre saranno comunicati dalla scuola di appartenenza alla segreteria all'entrata della Palestra Polivalente direttamente il giorno della gara: si prega di stampare la scheda di partecipazione e consegnarla debitamente compilata, completa dei riferimenti ai documenti di riconoscimento degli studenti partecipanti (che saranno controllati all'entrata). Si prega il docente accompagnatore di consegnare, inoltre, le liberatorie per ogni studente, in calce a tale informativa, debitamente firmate dai genitori.

L'assegnazione dei tavoli viene effettuata per estrazione, alla presenza della giuria, prima dell'entrata nel campo delle squadre.

I docenti accompagnatori che lo desiderino faranno parte della giuria che coordinerà la gara: si prega di avvisare con qualche giorno di anticipo se intende avvalersi di tale possibilità.

Ricordiamo che chi vince la competizione parteciperà alla finale delle Olimpiadi di Matematica a squadre che si svolgerà dal 2 al 4 maggio 2019 a Cesenatico. Il numero di squadre che passano il turno verrà comunicato il giorno stesso della gara.

Regolamento della gara

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. 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**. Si raccomanda i componenti della squadra di **munirsi di documento di riconoscimento** (o equivalente con foto).

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 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. Gli strumenti ammessi sono *penne, matite, gomme, temperini, oltre a fazzoletti, medicinali, dolciumi, cibarie e bibite*. *Eventuali contenitori quali astucci, sacchetti, zaini, borse, non possono essere portati in campo; 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. Si raccomanda tutti gli studenti e studentesse di indossare scarpe adatte a camminare sul campo sportivo. 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 nel rispetto del luogo gentilmente concesso dal Comune di Velletri.**

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 (colorato) 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. Suggeriamo 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. 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.

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.

14. Dato che, nonostante tutta l'attenzione e le verifiche che vengono effettuate dalla direzione nazionale nella preparazione dei problemi e da noi docenti locali nella gestione delle gare, resta sempre una piccola probabilità di errori materiali nel calcolo dei punteggi—dovuti per esempio a un responso errato comunicato al tavolo di consegna, a un errore nel testo oppure a un errore nel calcolo di una risposta ufficiale—, si elencano nel seguito alcune delle procedure previste in casi di questo genere.

(a) Non è previsto alcun aggiustamento per gli errori di lettura dei fogli risposte quando questi sono effettivamente ambigui. Le squadre sono responsabili di assicurarsi che i numeri scritti sui foglietti siano chiari e leggibili univocamente.

(b) In caso di errori materiali nel calcolo dei punteggi (dovuti per esempio ad un errato calcolo della risposta ufficiale), la classifica viene ricostruita come sarebbe stata con la risposta corretta e sulla base delle risposte effettivamente consegnate, con una sola eccezione: la penalizzazione per la consegna di una risposta sbagliata viene annullata se in precedenza la stessa squadra aveva consegnato una risposta corretta allo stesso problema che, al momento di questa nuova consegna, è erroneamente valutata come sbagliata.

(c) In caso di errori materiali nell'assegnazione del punteggio, gli organizzatori faranno il possibile per ricostruire il prima possibile i punteggi esatti sulla base delle consegne avvenute e dei dati a loro disponibili, correggendo le classifiche in corso di gara o, se del caso, anche a gara finita. Per rendere possibile tale procedura, infatti, tutti i foglietti risposta sono enumerati, dalla giuria, per ordine di arrivo e registrati manualmente in modo da poter rifare la gara (**questo rende possibile anche la continuazione della gara anche in caso di interruzione della linea internet**).

LIBERATORIA ALUNNI

__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 di Matematica a Velletri presso la Palestra Polivalente il giorno
8/03/19 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.

_____, li _____

I genitori/tutori _____

SQUADRA PARTECIPANTE

n.1	
n.2	

Denominazione Scuola	Città	Prov.

Componenti squadra (Cognome e nome)	Classe	Data nascita	Documento
Capitano:		.../.../.....	
Consegnatore:		.../.../.....	
3.		.../.../.....	
4.		.../.../.....	
5.		.../.../.....	
6.		.../.../.....	
7.		.../.../.....	

Responsabile	Cellulare
Prof.	

Velletri, 8/3/2019

Firma del responsabile:

Risultati anni precedenti

Ecco un video della competizione del 2018:

https://www.youtube.com/watch?v=xvKJ_9Dv9Gs

Nel 2018 hanno partecipato alla Prima Gara a Squadre di Matematica di Velletri 24 scuole e le migliori tre squadre sono andate a Cesenatico dove si sono confrontate contro le migliori 130 scuole italiane ottenendo ottimi risultati: il Righi si è classificato secondo assoluto e il Nomentano decimo!

http://www.fairmath.it/public/2018/cesenatico/GareASquadreDiMatematica_Cesenatico2018.pdf

PRIMA GARA A SQUADRE DI VELLETRI (02/03/2018)

- 1° **LICEO NOMETANO di Roma** con **2422** punti (va a Cesenatico)
- 2° **LICEO RIGHI di Roma** con **1993** punti (va a Cesenatico)
- 3° **LICEO PEANO di Monterotondo** con **1391** punti (va a Cesenatico)
- 4 **LICEO GRASSI di Latina** con **945** punti
- 5 **LICEO LABRIOLA di Roma** con **831** punti
- 6 **LICEO LANDI di Velletri** con **701** punti
- 7 **ITIS VALLAURI di Velletri** con **691** punti
- 8 **LICEO PACINOTTI ARCHIMEDE di Roma** con **580** punti
- 9 **LICEO KENNEDY di Roma** con **542** punti
- 10 **LICEO Mancinelli Falcone di Velletri** con **478** punti
- 11 **LICEO EINSTEIN di Teramo** con **449** punti
- 12 **LICEO ARISTOTELE di Roma** con **433** punti
- 13 **ITIS FERMI di Frascati** con **426** punti
- 14 **LICEO CROCE-ALERAMO di Roma** con **425** punti
- 15 **LICEO INNOCENZO XII di Anzio** con **407** punti
- 16 **LICEO MEUCCI di Aprilia** con **324** punti
- 17 **LICEO CARTESIO di Roma** con **318** punti

18	LICEO SEVERI di Frosinone	con	297	punti
19	ITIS TRAFELLI di Nettuno	con	288	punti
20	ITIS CAFFE di Roma	con	236	punti
22	ITIS HERTZ di Roma	con	189	punti
23	LICEO PEANO di ROMA	con	179	punti
24	FORMALBA di Albano	con	127	punti

Piccola Gara di Velletri

1	Liceo Righi di Roma squadra B	punti	1972
2	Liceo Borsellino Falcone di Zagarolo	punti	691
3	Liceo Grassi di Latina squadra B	punti	677
4	Liceo Landi di Velletri squadra B	punti	566
5	ITIS Fermi di Frascati squadra B	punti	510
6	Liceo Eistein di Teramo squadra B	punti	407
7	Liceo Severi di Frosinone squadra B	punti	190