

## SCUOLE PARTECIPANTI

1. CONVITTO NAZIONALE – CIVIDALE d. F.
2. I.T.I.S. SOLARI – TOLMEZZO
3. LICEO MARCONI – CONEGLIANO VENETO
4. LICEO GALILEI – S. DONÀ DI PIAVE
5. I.S.I.S. GALILEI – GORIZIA
6. I.S. LEOPARDI-MAJORANA – PORDENONE
7. I.T.C. FANNO - CONEGLIANO VENETO
8. I. S. SCARPA – MOTTA DI LIVENZA
9. I. S. LEVI – MONTEBELLUNA
10. I.S.I.S. MALIGNANI – UDINE
11. I.S.I.S. GALILEI – BELLUNO
12. I.S.I.S. LE FILANDIERE – S. VITO AL T.
13. LICEO FLAMINIO – VITTORIO VENETO
14. LICEO MARINELLI – UDINE
15. LICEO COPERNICO – UDINE
16. LICEO BERTO – MOGLIANO VENETO
17. LICEI BERTONI – UDINE
18. LICEO DA VINCI – TREVISO
19. LICEO GRIGOLETTI – PORDENONE
20. I.S.I.S. PASCHINI-LINUSSIO – TOLMEZZO
21. LICEO PASCHINI – TOLMEZZO
22. LICEO DAL PIAZ – FELTRE
23. I. S. IL TAGLIAMENTO – SPILIMBERGO
24. LICEO STELLINI – UDINE
25. I.T.T. CHILESOTTI – THIENE
26. LICEO CORRADINI – THIENE
27. LICEO TRON – SCHIO
28. I.S. PUJATI – SACILE
29. I.T.I. KENNEDY – PORDENONE
30. I.S.I.S. d. BASSA FRIULANA – CERVIGNANO
31. I.S.I.S. MAGRINI-MARCHETTI – GEMONA d. F.
32. I.S. LINUSSIO – CODROIPO
33. LICEI DON BOSCO – PORDENONE
34. I.S.I.S. MATTEI – LATUSANA
35. I.S.I.S. TORRICELLI – MANIAGO

Gli allievi delle prime tre squadre classificate vinceranno una medaglia e un buono libri. La squadra prima classificata vincerà una coppa. La premiazione verrà effettuata al termine della gara.

## Mathesis - Sezione di Udine

Società Italiana di Scienze Matematiche e Fisiche, presso I.S.I.S. Malignani, viale Leonardo da Vinci 10, 33100 Udine.

Sito internet: <http://mathesis-ud.uniud.it/>

Indirizzo mail: [mathesisudine@gmail.com](mailto:mathesisudine@gmail.com)

Tutti gli insegnanti possono associarsi seguendo le istruzioni sul sito o in occasione di una delle nostre iniziative. Tutte le conferenze, i laboratori e i corsi di aggiornamento sono comunque aperti a soci e non soci, senza distinzioni.

La Mathesis di Udine è attualmente animata dai seguenti soci attivi: **Salvatore Damantino** (Presidente), **Alessandro Zampa** (Segretario), **Enrico Munini** (Vicepresidente), **Marzia Toso** (Consigliere), **Carlo Càssola** (Consigliere), **Martino Buchini**, **Sandro Campigotto**, **Paolo Dall'Aglio**, **Paolo Giangrandi**, **Giuseppe Guttilla**, **Luca Lamanna**, **Luca Marinatto**, **Chiara Milan**.

Dallo Statuto della Mathesis di Udine:

“la sua attività è quella di promuovere e favorire conferenze scientifiche, discussioni didattiche, pubblicazioni, gare matematiche per studenti e tutte le altre iniziative che possono giovare all'aggiornamento degli insegnanti e allo sviluppo degli studi scientifici di allievi e cultori delle scienze matematiche e fisiche.”

### Mathesis – Sezione di Udine

Società italiana di scienze matematiche e fisiche, presso I.S.I.S. “A. MALIGNANI”, V.le Leonardo da Vinci, 10 - 33100 U D I N E  
<http://mathesis-ud.uniud.it>



Mathesis Udine



Università di Udine



Scuola Superiore  
Università di Udine

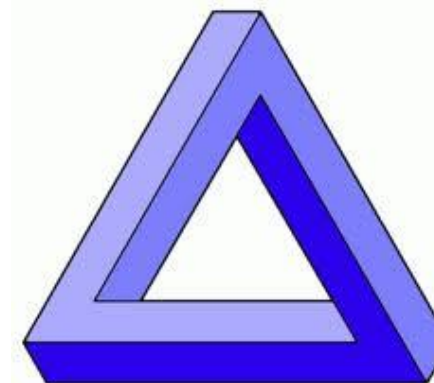


Liceo Grigoletti -  
Pordenone



Regione Friuli-  
Venezia Giulia

**XV Edizione della Gara  
di Matematica a Squadre**  
**Oratorio San Lorenzo**  
**Via Pedron 13/A - Pordenone**



**Venerdì, 2 Marzo 2018, ore 15**  
**(ritrovo per le squadre alle ore 14)**

**GARA DI MATEMATICA A SQUADRE**

La gara quest'anno coinvolge sette province: **Belluno, Pordenone, Treviso, Trieste, Venezia, Vicenza e Udine** e si terrà a **Pordenone** (responsabile della gara prof. Gianpaolo Gasparin, email: [info@joagogas.it](mailto:info@joagogas.it)). I testi dei problemi sono preparati da una commissione coordinata dal prof. G. Rosolini dell'Università di Genova. Alcune informazioni:

- La gara si svolgerà **venerdì 2 marzo 2018, alle 15**, presso l'oratorio S. Lorenzo in via del Pedron 13/A a **Pordenone**. Le squadre dovranno presentarsi alle 14.
- Le squadre dovranno essere composte da **7 studenti** dello stesso istituto (o plesso), con un numero massimo di 4 studenti di classe quinta; dei restanti 3, due al massimo possono essere di classe quarta.
- Sono disponibili sul sito della **Coppa Galileo – gara a squadre** ([gauss.dima.unige.it](http://gauss.dima.unige.it)) il regolamento e i testi delle prove a squadre degli anni precedenti.
- Al termine della gara si svolgerà la premiazione delle squadre vincitrici.

Per ulteriori chiarimenti e informazioni: **Pietro Riccardo DAL BORGO** (provincia di Belluno), email: [pieroricdb@alice.it](mailto:pieroricdb@alice.it), **Gianpaolo GASPARI**N (provincia di Pordenone), email: [info@joagogas.it](mailto:info@joagogas.it), **Giuseppe GUTTILLA** (provincia di Udine) email: [giusegut@gmail.com](mailto:giusegut@gmail.com), **Francesco RIZZOTTO** (provincia di Vicenza), email: [frizzotto@alice.it](mailto:frizzotto@alice.it), **Orietta ZANGIACOMI** (provincia di Treviso), email: [oriettazangiaco-mi@libero.it](mailto:oriettazangiaco-mi@libero.it).

### CON IL CONTRIBUTO DI

- Liceo Grigoletti – Pordenone
- Mathesis - Sezione di Udine
- Regione Friuli-Venezia Giulia
- Scuola Superiore dell'Università di Udine

### REGOLAMENTO 2018

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.
2. È ammesso l'ingresso in campo soltanto ai membri della giuria e ai componenti delle squadre che disputano la gara in programma. Una violazione di questa norma comporta una penalizzazione di 100 punti per la squadra coinvolta.
3. I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione degli esercizi. Gli strumenti ammessi sono penne, matite, gomme, temperini. Non si possono usare libri, fogli preparati con annotazioni, calcolatrici, altri strumenti di calcolo, righe, compassi, cellulari: in caso di violazione, la squadra verrà immediatamente squalificata.
4. La gara consiste nella risoluzione di problemi assegnati nel tempo di gara (120 minuti).
5. Sette copie del testo dei problemi vengono date a ciascun consegnatore all'inizio della gara. È vietato leggere il contenuto prima dell'inizio della gara.
6. All'inizio della gara, tutti i problemi valgono lo stesso punteggio (20 punti); ogni risposta sbagliata fa incrementare istantaneamente il punteggio di un problema di due punti e, per ogni minuto che passa, il punteggio aumenta di un punto finché una squadra fornisce la *terza* risposta corretta. Da quel momento, il punteggio per quel problema resta fissato al valore raggiunto. A 20 minuti dal termine, i punteggi smettono di aumentare. Un tabellone mostrerà il valore istantaneo dei punteggi.
7. Ogni problema ha come risposta un intero compreso tra 0000 e 9999. La risposta deve essere indicata scrivendo unicamente le quattro cifre del numero sui fogli predisposti. Se manca anche soltanto una delle indicazioni richieste, la consegna è nulla.
8. 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.
9. Se la risposta è sbagliata, la squadra perde 10 punti, ma può tornare a pensare allo stesso problema fornendo poi successivamente un'altra risposta.
10. Se la risposta è giusta, la squadra guadagna un numero di punti pari al valore del problema più un bonus, che dipende da quante squadre hanno già fornito la risposta giusta a quel problema. Per ogni problema, viene assegnato un bonus di: 20 punti alla squadra che lo risolve per prima, 15 punti alla seconda, 10 punti alla terza, 8 punti alla quarta, 6 punti alla quinta, 5 punti alla sesta, 4 punti alla settima, 3 punti alla ottava, 2 punti alla nona, 1 punto alla decima. Ovviamente gli eventuali punti di penalizzazione maturati precedentemente sullo stesso pro-

blema rimangono. I valori istantanei dei punteggi dei problemi elencati sul tabellone non includono l'eventuale bonus disponibile.

11. Se una squadra consegna due volte una risposta giusta allo stesso problema, prende una sola volta il punteggio. Se invece consegna più volte risposte sbagliate ad uno stesso problema, subisce più volte la penalizzazione di 10 punti. La penalizzazione viene assegnata anche se una squadra consegna una risposta sbagliata ad un problema al quale ha già fornito la risposta corretta.

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

13. Durante i primi 10 minuti di gara ogni squadra dovrà scegliere il suo "problema jolly". La decisione dovrà essere comunicata (entro i 10 minuti) dal consegnatore al tavolo della giuria su apposito foglietto. Ogni punteggio ottenuto dalla squadra su quel problema da quel momento in poi (punteggio del problema, eventuali bonus o penalizzazioni) verrà moltiplicato per due. Ogni squadra deve avere un "problema jolly": trascorsi i 10 minuti senza comunicazioni da parte del consegnatore, viene assegnato d'ufficio il primo problema della lista.

14. All'inizio della gara ogni squadra parte con un punteggio di dieci volte il numero di problemi.

15. Un bonus verrà assegnato anche alle prime sei squadre che risolvono tutti i problemi correttamente, indipendentemente dalle risposte sbagliate fornite strada facendo. Per questo verranno assegnati nell'ordine 100 alla prima squadra, 60 alla seconda, poi 40 alla terza, 30 alla quarta, 20 alla quinta, e 10 punti alla sesta.

16. Un comportamento di giocatori o sostenitori, giudicato gravemente anti-sportivo dalla giuria, verrà sanzionato con una detrazione al punteggio delle squadre colpevoli. La detrazione può essere al massimo di 300 punti.

17. Una qualunque contestazione deve essere presentata dal consegnatore in forma scritta al tavolo delle consegne; se la contestazione si rileva infondata, vengono detratti al massimo 100 punti al punteggio della squadra. Dopo il termine della gara, ulteriori contestazioni devono essere presentate soltanto dal capitano della squadra, in forma scritta come sopra, entro quindici minuti dal termine. La giuria dovrà stabilire la fondatezza di ogni contestazione e intervenire di conseguenza.

18. 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.