

Gara di Matematica a Squadre Coppa Aurea

REGOLAMENTO 2026

1. Iscrizione. Alla "Coppa Aurea" può iscriversi una sola squadra per istituto. È possibile iscrivere la squadra in due modalità:

- Modalità "ufficiale": Coppa Aurea e gara di qualificazione alla fase nazionale.
- Modalità "ospite": solo Coppa Aurea.

Squadra ufficiale. Per iscrivere una squadra ufficiale è necessario inviare il modulo di iscrizione ai responsabili locali, accedere al sito Fairmath per l'iscrizione nazionale e provvedere al pagamento della quota di iscrizione.

Squadra ospite. Una squadra ospite partecipa alla gara esattamente come le squadre "ufficiali"; ha diritto agli omaggi e agli eventuali premi come tutte le altre squadre e anche alle medaglie e alla Coppa se dovesse risultare vincitrice; tuttavia non può ottenere l'accesso alla fase nazionale di Cesenatico, anche se dovesse ben posizionarsi in classifica. Dal punto di vista tecnico, ogni attività di una squadra ospite (es. risposta data esatta o errata) non incide sulla gara delle squadre ufficiali; invece le attività delle squadre ufficiali incidono sulla gara delle ospiti.

Per iscrivere una squadra ospite non è richiesta l'iscrizione al sito Fairmath e non è richiesto alcun pagamento, è sufficiente inviare il modulo di iscrizione ai responsabili locali.

2. Squadre. Ogni squadra è formata da 7 studenti, di cui uno con funzione di "capitano" e 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, almeno 1 deve essere iscritto al terzo anno (o precedente) e almeno altri 2 iscritti al quarto anno (o precedente). Sono accettate anche squadre di scuole iscritte in altre gare locali. I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione degli esercizi.

3. Strumenti ammessi. Gli strumenti ammessi sono: penne, matite, gomme, temperini, *un solo righello per squadra*; non sono ammessi altri strumenti di misura né strumenti per tracciare circonferenze o altre curve (in particolare compassi, curvilinee, squadretti). È ammesso al massimo *un recipiente circolare*. Si possono portare fazzoletti, cibarie e bibite. Eventuali contenitori quali astucci, sacchetti, zaini, borse, non possono essere portati in campo. Non si possono usare né tenere libri, appunti, telefonini, calcolatrici ed altri strumenti di calcolo o di comunicazione, pena l'espulsione di tutta la squadra.

4. Descrizione della gara e punteggi base dei problemi. La gara consiste nella risoluzione di problemi assegnati nel tempo di gara (120 minuti). Il testo dei problemi

viene consegnato ai capitani (con una copia per ogni componente della squadra) all'inizio della gara, insieme ai foglietti su cui indicare le risposte e il "problema jolly".

All'inizio della gara, ogni problema vale 20 punti. Per ogni squadra che consegna una risposta errata a un problema il punteggio di questo viene incrementato di due punti e, per ogni minuto che passa, il punteggio del quesito aumenta di un punto, finché due squadre forniscono la risposta corretta. Da quel momento il punteggio per quel problema resta fissato al valore raggiunto. Al 100° minuto i punteggi smettono di aumentare. I tabelloni mostreranno il valore istantaneo dei punteggi dei problemi e delle squadre.

5. Svolgimento gara. 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 degli appositi foglietti forniti il numero del problema e la risposta (solo la risposta, non i passaggi che hanno portato a ricavarla). 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 5×32 o $32 + 13$). Le cifre devono essere scritte in modo chiaro e inequivocabile; in particolare è necessario *prestare attenzione a non confondere i numeri 7 e 1*. Se manca anche soltanto una delle indicazioni richieste, la consegna è nulla. Il foglietto viene poi portato dal "consegnatore" al tavolo di consegna. Appena possibile la giuria valuta la correttezza della risposta.

6. Penalità e bonus velocità. All'inizio della gara una squadra parte con un punteggio pari a dieci volte il numero di problemi (210). Per ogni risposta sbagliata, la squadra perde 10 punti; può presentare successivamente ulteriori risposte allo stesso problema. Per ogni risposta corretta, la squadra guadagna un numero di punti pari al punteggio 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: 5 punti alla squadra che lo risolve per prima, 3 punti alla seconda, 2 punti alla terza. Ovviamente gli eventuali punti di penalizzazione maturati precedentemente sullo stesso problema rimangono. I valori istantanei dei punteggi elencati sui tabelloni non includono l'eventuale bonus velocità disponibile.

7. Risposte multiple. 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 a un problema al quale ha già fornito la risposta corretta (nella fretta può succedere!).

8. Richieste chiarimenti. 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.

9. Problema jolly. Durante i primi 10 minuti di gara ogni squadra dovrà scegliere il suo "problema jolly". La decisione dovrà essere comunicata entro 10 minuti dal capitano al tavolo della giuria su apposito foglietto. Ogni punteggio ottenuto dalla squadra su quel

problema (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 capitano, viene assegnato d'ufficio il primo problema della lista.

10. Bonus conclusivi. Un bonus verrà assegnato anche alle prime cinque squadre che risolvono tutti i problemi correttamente, indipendentemente dalle risposte sbagliate fornite strada facendo. Per questo verranno assegnati nell'ordine 50 alla prima squadra, 40 alla seconda, 30 alla terza, 20 alla quarta, 10 alla quinta.

11. Classifiche. Al termine del tempo assegnato, vengono compilate le classifiche 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.

12. Contestazioni. Eventuali contestazioni devono essere presentate esclusivamente dal capitano al tavolo della giuria entro 10 minuti dal termine della gara.