



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
 Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
 Direzione Generale

Ancona, ___ marzo 2016

**Ai Dirigenti scolastici e ai Referenti di Matematica
 delle Scuole secondarie di secondo grado
 della Regione**

**OGGETTO: AVVISO Progetto “La matematica in gioco” - terza Sfida Mate^{MARCHE}Matica –
 Sabato 16 aprile 2016 - Università Politecnica delle Marche – Ancona.**

Ringraziando le numerose scuole che hanno aderito alla III edizione del progetto “La matematica in gioco”, si *comunica* che:

la **III sfida Mate^{MARCHE}Matica** avrà luogo **sabato 16 aprile 2016**, con inizio alle ore 09.00, nella sede dell'**Università Politecnica delle Marche di Ancona, Facoltà di Ingegneria, via Brecce Bianche 1.**

L'evento è curato dal gruppo dei Matemator di questo Ufficio Scolastico Regionale, coordinato dalla Dirigente Ufficio IV dott.ssa Carla Sagretti e composto dai docenti Attilio Rossi, Devis Abriani, Sabina Ascenzi, Alberto Branciani, Elisabetta Cesaroni, Patrizia Gioffreda e Tania Graziosi,

Rinnovando l'invito ad aderire alla manifestazione, si ricorda che ogni scuola potrà partecipare, senz'oneri per questa Direzione, con le tutte le squadre che ha formato; a tal fine dovrà essere inviata richiesta scritta all'indirizzo di posta elettronica stefaia.pierangeli@istruzione.it **entro e non oltre il 31 marzo 2016.**

La partecipazione alla gara è gratuita. Il Regolamento e il modello domanda d'iscrizione sono di seguito allegati

Il presente AVVISO, corredato degli allegati, è pubblicato sul sito dell' Ufficio Scolastico Regionale per le Marche.

IL DIRETTORE GENERALE
 Marco Ugo Filisetti

Regolamento III Sfida “mateMARCHE**matica”**

Art. 1-Le squadre

Ogni Istituto può partecipare con una o più squadre.

Ogni squadra è formata al massimo da sette 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.

Dei componenti di ogni squadra, tre devono essere iscritti al massimo al quarto anno, fra i quali uno al massimo al terzo anno (quindi la composizione tipica di una squadra può essere, per esempio: uno di terza, due di quarta, quattro di quinta).

Art. 2- La sfida

La gara dura due ore e consiste nella risoluzione di ventiquattro problemi nei centoventi minuti a disposizione.

I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione degli esercizi. Non si possono usare libri, appunti, calcolatrici ed altri strumenti di calcolo o di comunicazione; in particolare non ci devono essere dispositivi elettronici nelle vicinanze dei tavoli delle squadre.

All’inizio della gara, il testo dei problemi viene consegnato al capitano di ogni squadra insieme ai foglietti su cui indicare le risposte e la domanda jolly.

Eventuali chiarimenti sul testo dei problemi possono essere richiesti al tavolo delle spiegazioni unicamente dai capitani durante i primi trenta minuti di gara.

Art. 3 - I problemi

Durante i primi dieci minuti di gara ogni squadra deve scegliere il proprio “problema jolly”. La decisione dev’essere comunicata (entro i sopracitati dieci minuti) dal capitano 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) viene moltiplicato per due. Ogni squadra deve avere un “problema jolly”: trascorsi i dieci minuti senza comunicazioni da parte del capitano, viene assegnato d’ufficio il primo problema della lista.

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 nome della squadra, 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 (ad esempio, se la risposta è 45, indicare 0045). Il foglietto viene poi portato dal consegnatore al tavolo di consegna. Appena possibile, la giuria valuta la correttezza della risposta

Art. 4-Le risposte

Se la risposta è sbagliata, la squadra perde dieci punti, ma può tornare a risolvere lo stesso problema, fornendo successivamente un’altra risposta.

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. Ovviamente gli eventuali punti di penalizzazione maturati precedentemente sullo stesso problema rimangono.

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 dieci punti. La penalizzazione viene assegnata anche se una squadra consegna una risposta sbagliata ad un problema al quale ha già fornito la risposta corretta.

Art. 5- Il punteggio

Ogni problema parte da un valore iniziale di venti punti e si incrementa di un punto ad ogni minuto, finché non viene risolto da almeno una squadra, fino a quindici minuti dalla fine della gara. Ogni soluzione errata fa incrementare il valore del problema di ulteriori due punti.

Art. 6- I bonus

I bonus assegnati per l'ordine di consegna di risposta corretta sono di venti punti per la squadra che lo risolve per prima, quindici punti per la seconda, dieci punti per la terza, otto punti per la quarta, sei punti per la quinta, cinque punti per la sesta, quattro punti per la settima, tre punti per l'ottava, due punti per la nona, un punto per la decima.

Un ulteriore bonus viene assegnato alle prime squadre che risolvono tutti i problemi correttamente, indipendentemente dalle risposte sbagliate fornite strada facendo. Per questo vengono assegnati nell'ordine cento punti alla prima squadra, sessanta alla seconda, poi quaranta, trenta, venti e dieci.

Art. 7-La classifica finale

Al termine del tempo assegnato, viene compilata la classifica in base ai punteggi accumulati fino a quel momento. In caso di parità prevale la squadra che per prima ha consegnato la risposta giusta all'ultimo problema della lista; se nessuna l'ha risolto si passa al penultimo, e così via.

Dirigente: Carla Sagretti – indirizzo di posta elettronica: carla.sagretti@istruzione.it
Docente referente: Attilio Rossi – indirizzo di posta elettronica: attilio.rossi62@alice.it
Segreteria: Stefania Pierangeli – indirizzo di posta elettronica: stefania.pierangeli@istruzione.it

Allegato n° 2

SCHEMA DI ADESIONE
III Sfida “mateMARCHematica”
Ancona, sabato 16 aprile 2016 h 9

Scuola	Denominazione: _____ Indirizzo: _____ e-mail: _____
N° Squadre partecipanti	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> _____
Docente referente	_____ e-mail: _____

_____ li _____

Il Dirigente Scolastico

Inoltare la scheda di adesione a : stefania.pierangeli@istruzione.it
attilio.rossi62@alice.it