



**PASCHINI  
LINUSSIO**

Tolmezzo, 27 marzo 2026

## **Cime... in Matematica**

L'ISIS Paschini-Linussio di Tolmezzo organizza una gara di matematica a squadre, denominata "Cime... in Matematica", per le scuole secondarie di primo grado.

La gara si svolge nella mattinata di **venerdì 27 marzo 2026** presso il **palazzetto dello sport "Gabriella Zanier"**, a Tolmezzo in via Aldo Moro 39.

La partecipazione è gratuita.

### **Indicazioni generali**

Tutte le squadre possono presentarsi **dalle ore 9:15 alle ore 10:00** al palazzetto. L'insegnante accompagnatore compila e firma l'elenco degli allievi componenti la squadra. Dopo le operazioni di registrazione **la gara ha inizio alle ore 10:15 e termina alle ore 11:45**. Al termine della gara si svolge la premiazione.

Non sono necessari documenti d'identità: l'insegnante, con la propria firma, garantisce sull'identità degli allievi, sulla loro appartenenza alla scuola e sul rispetto dello spirito ludico e di socializzazione della gara.

Le regole sono pensate perché i ragazzi si divertano e gareggino lealmente, ma non possono prevedere tutti i possibili casi. La giuria si riserva di prendere provvedimenti non solo contro chi contravvenga alle regole esplicite, ma anche tenti in qualsiasi modo di gareggiare in maniera non rispettosa dello spirito della gara.

Oltre all'insegnante accompagnatore possono assistere anche altri docenti, compagni di scuola e genitori.

Si prega di porre la massima attenzione verso comportamenti che possano danneggiare l'area di gioco.

### **Che cosa si può portare in campo**

In campo si possono avere penne, pennarelli e matite (anche colorati), gomme e temperamatite. Si possono portare strumenti da disegno quali righelli, compassi e squadrette.

Si possono portare dolcetti e spuntini (pochi), acqua, fazzoletti.

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 o di contattare persone all'esterno del campo di gara.

Non si possono usare libri, appunti, formulari.

È necessario lasciare giacche, borse e zaini fuori dal campo.

## Regolamento di gara

- 1) Ogni squadra è formata da non più di 7 studenti, di cui uno con funzione di “**capitano**” ed uno con funzione di “**consegnatore**”. Capitano e consegnatore devono essere persone diverse. I ruoli saranno chiariti nel seguito di questo regolamento. Gli studenti devono essere regolarmente iscritti presso l'Istituto che rappresentano. Almeno uno di essi deve essere iscritto al primo anno e al massimo tre di essi devono essere iscritti al terzo anno.
- 2) I componenti di una squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione degli esercizi.
- 3) La gara consiste nella risoluzione del maggior numero possibile di problemi, da un elenco di 20 problemi assegnati, in 90 minuti di tempo.
- 4) Il testo dei problemi viene fornito ai capitani (con una copia per ogni componente della squadra) all'inizio della gara, insieme ai foglietti su cui indicare le risposte ed il “problema jolly”.
- 5) All'inizio della gara, tutti i problemi valgono lo stesso punteggio (20 punti); una risposta sbagliata per squadra fa incrementare istantaneamente il punteggio di un problema di due punti e, per ogni minuto che passa, il punteggio aumenta di un punto finché 3 squadre forniscono la risposta corretta. Da quel momento, il punteggio per quel problema resta fissato al valore raggiunto. Al 75° minuto, i punteggi smettono di aumentare. Un tabellone mostrerà il valore istantaneo dei punteggi.
- 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 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  $5 \times 9$  o  $5 \times 3^2$  o  $32 + 13$ ).
- 7) Il foglietto viene poi portato dal consegnatore al **tavolo di consegna**. Appena possibile (solitamente, entro pochi secondi), la giuria valuta la correttezza della risposta. Sugeriamo che il consegnatore tenga aggiornato un foglio con le risposte consegnate per avere sotto mano l'informazione completa di quanto la propria squadra ha fatto.
- 8) Se la risposta è sbagliata, la squadra perde 10 punti, ma può tornare a pensare allo stesso problema fornendo poi successivamente un'altra risposta.
- 9) 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 alla terza, 8 alla quarta, 6 alla quinta, 5 alla sesta, 4 alla settima, 3 all'ottava, 2 alla nona, 1 alla decima. Ovviamente gli eventuali punti di penalizzazione maturati precedentemente sullo stesso problema rimangono.
- 10) 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.
- 11) Eventuali chiarimenti sul testo dei problemi (ma solo sul testo) potranno essere richiesti al **tavolo della giuria** unicamente dai capitani e durante i primi 30 minuti di gara.

- 12) Durante i primi 15 minuti di gara ogni squadra dovrà scegliere il suo “problema jolly”. La decisione dovrà essere comunicata (entro 15 minuti) dal consegnatore al tavolo di consegna 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 15 minuti senza comunicazioni da parte del consegnatore, viene assegnato d’ufficio il primo problema della lista.
- 13) All’inizio della gara ogni squadra parte con 200 punti.
- 14) 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 100 alla prima squadra, 60 alla seconda, 40 alla terza, 30 alla quarta, 20 alla quinta e 10 alla sesta.
- 15) Al termine del tempo assegnato 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.
- 16) È possibile la partecipazione di “**squadre ospiti**” ammesse a discrezione della giuria (ad esempio, dagli allievi che hanno accompagnato la propria squadra come riserve). Le squadre ospiti ricevono e perdono punti allo stesso modo delle altre squadre (come ai punti 8, 9, 10, 12, 13 e 14), ma non determinano le modifiche ai punteggi dei problemi riportate nel punto 5. Inoltre, al termine della gara, esse vengono posizionate in fondo alla classifica.
- 17) **È richiesto un comportamento sportivo (in senso atletico) da parte delle squadre nei confronti della giuria e dei tifosi nei confronti di tutti.** Un comportamento, giudicato dalla giuria altamente contrario al senso atletico di sportività, comporta un’immediata penalizzazione di almeno 100 punti per la squadra coinvolta.

**Referente per la gara:**

prof. Luca Romanelli

[luca.romanelli@paschinilinussio.edu.it](mailto:luca.romanelli@paschinilinussio.edu.it)

ISIS Paschini-Linussio