



LICEO SCIENTIFICO STATALE  
"GUGLIELMO MARCONI"  
CARRARA – MS

Tel. 0585 840412 - Fax 0585 840413  
C.F. 82001650454

Il Liceo Scientifico Marconi di Carrara organizza la

## **Coppa Marconi 2024**

### **Gara a Squadre di Matematica per studenti delle scuole medie**

**sabato 14 dicembre 2024, inizio gara ore 15:00**  
**presso il Liceo Scientifico Marconi**  
**via Campo D'Appio 90, Avenza-Carrara MS**

La gara è rivolta alle scuole medie ed è riconosciuta nell'ambito del Kangourou della Matematica: Coppa Benjamin (alunni di I e II) e Coppa Cadet (alunni di III). **Le prime tre scuole classificate acquisiranno il diritto a partecipare alla finale nazionale a Cervia (maggio 2025)**, questo secondo quanto meglio puntualizzato di seguito e purché dette scuole partecipino anche alla gara individuale "Kangourou della Matematica 2025":

1. la scuola prima classificata avrà sia una squadra ammessa alla finale della Coppa Benjamin che una squadra ammessa alla finale della Coppa Cadet;
2. la scuola che si classificherà al secondo posto potrà scegliere a quale finale ammettere la sua scuola (o alla Coppa Benjamin o alla Coppa Cadet);
3. la scuola che si classificherà al terzo posto sarà ammessa alla finale della Coppa NON scelta dalla scuola che si è classificata al secondo posto.

(Sottolineiamo che nessuna scuola può avere due squadre qualificate nella stessa finale).

Ogni istituto/plesso sarà rappresentato da una **squadra di 7 studenti regolarmente iscritti presso la scuola stessa, con la limitazione che non più di 5 studenti siano iscritti al terzo anno** (in questo senso la squadra "più vecchia" possibile è composta da n. 5 ragazzi di III e n. 2 di II).

**La gara dura 90 minuti**  
**La gara è aperta al pubblico (ed è ammesso il tifo)**  
**La classifica sarà visibile al pubblico ed aggiornata in tempo reale**

I nomi dei ragazzi delle squadre saranno consegnati alla giuria il giorno stesso della gara prima dell'inizio della stessa, in allegato il modulo che dovrà essere compilato prima della gara.

I ragazzi dovranno risolvere in modo collaborativo 15-20 problemi proposti. Il punteggio dei problemi varia in modo dinamico durante la gara in funzione sia del tempo passato tra l'inizio gara e la prima risposta esatta (più tempo passa più il problema sale di punteggio)

sia delle risposte errate fino alla prima risposta esatta (più errori vengono fatti dalle squadre in campo più il problema sale di punteggio). Ci saranno inoltre punti bonus per le squadre che per prime risolveranno i singoli problemi e penalità per le risposte errate (ogni squadra può tentare di risolvere lo stesso problema più volte). Infine ogni squadra sceglierà il proprio problema jolly e su questo problema avrà diritto a veder raddoppiato il suo punteggio (ma anche le penalità).

Il regolamento completo della gara è riportato in allegato.

Al seguente link:

<https://1drv.ms/u/s!AsQWVyVbn4tNauq7GalrAMI6Bic?e=61rZCS>

si possono scaricare testi, soluzioni, ed altro delle precedenti edizioni (incluso le foto dello scorso anno), nonché un paio di filmati per rendersi conto di cosa sia una gara a squadre.

### **Richiesta di partecipazione**

Poiché la gara è a numero chiuso si prega di far pervenire prima possibile (e non oltre il 15 Novembre) al Prof. Giuseppe Pezzica la richiesta di partecipazione con indicazione del nome dell'insegnante (o altra persona) di riferimento assieme ad un numero di telefono ed una email a cui raggiungerlo per futuri contatti.

**Per la richiesta di partecipazione inviare una email al seguente indirizzo:**

[giuseppe.pezzica@gmail.com](mailto:giuseppe.pezzica@gmail.com)

### **Per maggiori info**

Prof. Giuseppe Pezzica

email [giuseppe.pezzica@gmail.com](mailto:giuseppe.pezzica@gmail.com)

Carrara, lì 30/09/2024

Il Dirigente Scolastico  
Prof.ssa Stefania Figaia

# Regolamento

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. I vari ruoli saranno chiariti nel seguito di questo regolamento. Gli studenti devono essere regolarmente iscritti presso l'Istituto che rappresentano. In particolare **non più di 5 devono essere iscritti al terzo anno** (in questo senso la squadra “più vecchia” possibile è composta da n. 2 ragazzi di II e n. 5 di III).
2. I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione degli esercizi. Non si possono usare: compassi, libri, appunti, calcolatrici ed altri strumenti di calcolo o di comunicazione. Ogni squadra deve provvedere a portarsi quanto necessario per scrivere o disegnare. La carta (non quadrettata) sarà invece fornita dall'organizzazione.
3. La gara consiste nella risoluzione dei problemi assegnati nel **tempo di gara di 90 minuti**.
4. Il testo dei problemi viene consegnato all'inizio della gara (una copia per ogni componente della squadra), 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, **fino a 10 minuti dalla fine**, il punteggio aumenta di un punto finché una squadra fornisce la (prima) risposta corretta. Da quel momento, il punteggio per quel problema resta fissato al valore raggiunto. Un tabellone mostrerà il valore istantaneo dei punteggi delle squadre in gara.
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 decimali, prodotti, esponenti, ecc. (ad esempio se la risposta è 45,23 indicare 0045).
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 ed aggiorna il tabellone del punteggio.
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 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. 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 potranno essere richiesti al tavolo delle spiegazioni unicamente dai capitani e **solo nei primi 45 minuti di gara**.
12. **Durante i primi 25 minuti di gara ogni squadra dovrà scegliere il suo “problema jolly”**. La decisione dovrà essere comunicata dal consegnatore al tavolo della giuria su apposito foglietto. Ogni punteggio ottenuto dalla squadra su quel problema verrà moltiplicato per due (il punteggio del problema ed eventuali bonus ma anche le penalizzazioni!). Ogni squadra deve avere un “problema jolly”: trascorso il tempo indicato alle squadre che non hanno scelto il jolly viene assegnato d'ufficio il primo problema della lista.
13. All'inizio della gara ogni squadra parte con un punteggio di dieci volte il numero di problemi.
14. Un bonus verrà assegnato anche alle prime squadre che risolvono tutti i problemi correttamente. Per questo verranno assegnati nell'ordine 100 punti alla prima squadra, 60 alla seconda, poi 40 alla terza, 30 alla quarta, 20 alla quinta, e 10 punti 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. Eventuali contestazioni dovranno essere presentate dal capitano della squadra in forma scritta al tavolo della giuria. **Le contestazioni possono essere presentate nel corso della gara o al termine della stessa, ma comunque prima dell'inizio della premiazione**. A partire dall'inizio della premiazione la classifica si considera congelata e da quel momento nessuna contestazione potrà essere accolta dalla giuria.
17. **La Coppa Marconi verrà assegnata alla scuola la cui squadra risulterà prima classificata e tale scuola avrà il diritto di conservare la Coppa Marconi per un anno. L'Istituto vincitore dovrà però restituire all'organizzazione la Coppa Marconi prima della gara dell'anno successivo.**

# Coppa Marconi

modulo da consegnare alla giuria prima dell'inizio della gara

## scrivere in stampatello

Nome della scuola: .....

Nome del professore accompagnatore: .....

La composizione della squadra dell'istituto è la seguente:

<b>ruolo</b>	<b>nome</b>	<b>cognome</b>	<b>classe</b>
<b>capitano</b>			
<b>consegnatore</b>			
componente			

### **CONSENSO (\*)**

Si da il consenso al Liceo Scientifico Marconi di Carrara alla pubblicazione sul sito web della scuola di foto e video dei componenti della squadra fatti in occasione dello svolgimento della Coppa Marconi e alla loro divulgazione ai giornali al fine di pubblicizzare l'evento.

Firma del professore accompagnatore

.....

**(\*) BARRARE NEL CASO NON SI VOGLIA DARE IL CONSENSO**