

I Trofeo Verga per le scuole Medie

REGOLAMENTO

1. Partecipazione

Indicazioni generali

Per partecipare è necessario compilare il modulo disponibile sul sito www.liceoverga.edu.it, nella sezione Progetti > Matematica. L'iscrizione è gratuita e soggetta alla disponibilità dei posti (massimo 15 squadre), che verranno assegnati in base all'ordine cronologico di ricezione delle richieste di iscrizione.

Qualora il numero di scuole iscritte sia inferiore a 15, sarà possibile iscrivere una seconda squadra. Anche in questo caso, l'assegnazione avverrà secondo l'ordine temporale delle richieste pervenute.

Il termine ultimo per l'iscrizione è fissato per martedì 2 dicembre alle ore 24:00.

L'elenco delle scuole ammesse, con il relativo numero di squadre, sarà pubblicato sul sito entro sabato 7 dicembre.

Ammissioni di diritto

Hanno diritto di ammissione automatica le scuole che hanno sottoscritto l'accordo di rete con il Liceo Verga, ovvero:

- Istituto Comprensivo "Can. Vincenzo Bascetta" – Adrano (CT)
- Istituto Comprensivo "G. Guzzardi" – Adrano (CT)
- Istituto Comprensivo "S. G. Bosco – Sturzo" – Biancavilla (CT)
- Istituto Comprensivo "Giuffrida – La Mela" – Adrano (CT)
- Istituto Comprensivo "Antonio Bruno" – Biancavilla (CT)

In caso di disponibilità per l'ammissione di una seconda squadra, le scuole sopra elencate avranno priorità.

2. Logistica, formazione delle squadre, ruoli e preliminari

La gara si terrà sabato 13 dicembre 2025 presso la sede succursale del Liceo Verga, in via Donatello 80, Adrano (CT), con inizio alle ore 11:00 e durata complessiva di 90 minuti. Le squadre dovranno presentarsi entro le ore 10:30 per effettuare la registrazione e prendere posto nella postazione assegnata.

Ogni squadra deve essere composta da 7 studenti iscritti alla Scuola, anche appartenenti a classi inferiori alla terza. La composizione è interamente affidata alla discrezione dell'Istituto partecipante. All'interno di ciascun gruppo devono essere designati due ruoli distinti: il capitano e il consegnatore. Entrambi saranno identificati durante la gara tramite apposite pettorine fornite dall'organizzazione, da restituire al termine dell'evento.

La registrazione è obbligatoria e dovrà avvenire nel luogo e all'orario stabiliti, ovvero sabato 13 dicembre alle ore 10:30. Il mancato rispetto di tale orario comporterà l'esclusione dalla competizione. Durante la registrazione, al capitano verrà assegnato tramite sorteggio il numero

corrispondente alla postazione della squadra. In caso di partecipazione di due squadre provenienti dallo stesso Istituto, il sorteggio sarà vincolato per evitare l'assegnazione di postazioni adiacenti.

Ogni postazione sarà già predisposta o dotata del seguente materiale:

- Foglietti contrassegnati con il numero identificativo della squadra, da utilizzare per le risposte ai quesiti;
- Un foglio dedicato alla scelta del “quesito jolly”;
- Un modulo per annotare le risposte consegnate;
- Fogli per i calcoli;
- Pettorine per il capitano e il consegnatore.

Prima dell'inizio, ciascun capitano dovrà recarsi al tavolo della Giuria per ritirare una busta sigillata contenente 7 copie del testo dei quesiti. La busta potrà essere aperta esclusivamente al segnale ufficiale di avvio gara dato dalla Giuria.

3. Svolgimento della gara

Durante la gara, i componenti di ciascuna squadra possono collaborare liberamente alla risoluzione dei quesiti, purché non arrechino disturbo alle altre squadre. Personale incaricato sorveglierà le postazioni per garantire il corretto svolgimento della competizione e il rispetto reciproco.

È severamente vietato l'uso di libri, appunti di qualsiasi tipo, goniometri, strumenti elettronici di calcolo o comunicazione. In particolare, è tassativamente proibito l'impiego di telefoni cellulari, calcolatrici o dispositivi dotati di memoria elettronica. La violazione di tali norme comporterà l'esclusione immediata della squadra dalla gara.

La competizione consiste nel fornire, entro 90 minuti, le risposte ai quesiti proposti. Ogni quesito richiede come risposta un numero intero compreso tra 0000 e 9999. Le risposte devono essere riportate esclusivamente sugli appositi foglietti, indicando solo le quattro cifre del numero, senza operazioni o spiegazioni (es. per 325 scrivere 0325, non 5×64 o $10 \times 32,5$). Risposte non conformi saranno considerate inammissibili.

Saranno respinti i foglietti non ufficiali, privi dell'identificativo della squadra o con indicazione errata rispetto a quello del consegnatore. In caso di necessità, il capitano può richiedere foglietti aggiuntivi agli assistenti di gara. Una volta fornita una risposta corretta a un quesito, il sistema non accetterà ulteriori risposte allo stesso quesito da parte della stessa squadra.

All'orario stabilito dalla Giuria, i capitani apriranno le buste sigillate contenenti i testi dei quesiti: da quel momento la gara avrà inizio. Eventuali chiarimenti sull'interpretazione dei quesiti potranno essere richiesti esclusivamente dai capitani, al tavolo della Giuria, e solo nei primi 30 minuti di gara.

Quando una squadra ritiene di aver risolto un quesito, il consegnatore dovrà portare al tavolo della Giuria il foglietto con il numero del quesito e la relativa risposta. Se il tavolo è occupato, dovrà attendere il proprio turno a debita distanza. È possibile consegnare più risposte contemporaneamente (un foglietto per ciascun quesito), e non è necessario seguire l'ordine numerico dei quesiti.

La Giuria verifica l'ammissibilità della risposta, la registra e conserva il foglietto per eventuali verifiche. Se la risposta è inammissibile, il consegnatore può correggerla sul momento, purché non ne modifichi il valore numerico.

Dopo l'immissione, il sistema assegna il punteggio. Solo in questa fase viene comunicato se la risposta è corretta; il valore numerico non sarà reso noto alle altre squadre.

La durata della gara è di 90 minuti, salvo diverse disposizioni della Giuria in caso di eventi eccezionali. Al termine, potranno consegnare le risposte solo i consegnatori già in attesa.

Durante la competizione, nessun componente delle squadre, ad eccezione di capitani e consegnatori (questi ultimi solo se interpellati), può interagire con il personale dell'organizzazione, in particolare con la Giuria. È vietata qualsiasi comunicazione tra membri di squadre diverse.

I testi dei quesiti sono riservati ai partecipanti e all'organizzazione: è assolutamente vietata la loro divulgazione all'esterno.

È ammessa la presenza di un numero limitato di spettatori. Docenti e genitori accompagnatori sono considerati tali. Non sono consentiti contatti tra spettatori e partecipanti o membri dell'organizzazione, salvo casi di necessità imprevedibili, per i quali la Giuria potrà autorizzare l'intervento degli accompagnatori.

Al termine della gara, la Giuria verificherà la corrispondenza tra i foglietti consegnati e i dati inseriti nel sistema, quindi pubblicherà la classifica provvisoria e le soluzioni. Sarà concesso un tempo di 10 minuti per eventuali contestazioni o ricorsi, da presentare in forma scritta esclusivamente dai capitani. Durante questo intervallo, le squadre dovranno restare nelle rispettive postazioni.

Concluso l'esame dei ricorsi, la Giuria diffonderà la classifica definitiva e dichiarerà conclusa la fase di gara. L'unico orologio valido ai fini della competizione è quello ufficiale della Giuria.

Al termine della seconda gara, verrà assegnato il punteggio complessivo a ciascuna squadra e sarà resa ufficiale la classifica finale.

4. *Attribuzione dei punteggi*

Criteri di punteggio e classifica

In entrambe le gare, i punteggi vengono assegnati in base alla correttezza delle risposte fornite, secondo le modalità indicate di seguito. La classifica finale è determinata dal punteggio complessivo ottenuto nelle due prove. Non sono previsti ex aequo nelle prime posizioni: in caso di parità, si procederà come segue:

1. Prevale la squadra con il maggior numero di quesiti risolti correttamente.
2. In caso di ulteriore parità, si considera il minor numero di risposte errate.
3. Se la parità persiste, si procederà al sorteggio.

Ogni squadra parte con un punteggio iniziale. Le risposte errate comportano penalizzazioni, ma è consentito riprovare a risolvere lo stesso quesito: il punteggio ottenuto terrà conto delle penalità precedenti.

Struttura dei quesiti e punteggi

I quesiti proposti presentano livelli di difficoltà variabili. L'ordine con cui compaiono nella lista è casuale e non riflette la difficoltà, ad eccezione del primo quesito, che sarà volutamente semplice.

Per ciascun quesito:

- Il valore iniziale è di 20 punti.
- Il punteggio aumenta di 1 punto per ogni minuto trascorso dall'inizio della gara.

- L'incremento si interrompe nel momento in cui una squadra (o due nel caso di un numero di squadre pari o superiore a 10) fornisce una risposta corretta.
- Se una squadra fornisce una risposta errata a un quesito ancora irrisolto da tutti, il valore del quesito aumenta di 2 punti (una sola volta per squadra, anche in caso di più errori).

Bonus e penalità

Quando una squadra fornisce una risposta corretta, guadagna:

- Il punteggio raggiunto dal quesito al momento della registrazione,
- Un bonus aggiuntivo, variabile in base all'ordine di risoluzione:
 - +20 punti alla prima squadra che risolve il quesito
 - +15 punti alla seconda
 - +10, 8, 6, 5 punti rispettivamente dalla terza alla sesta
 - Nessun bonus oltre la sesta squadra

Il punteggio viene attribuito in base all'istante in cui la Giuria registra la risposta nel sistema informatico.

Ogni risposta errata comporta una penalizzazione di 10 punti. La squadra può comunque riprovare più volte, subendo la penalità ad ogni errore.

Quesito jolly

Nei primi 15 minuti dall'inizio della gara, ogni squadra può scegliere un quesito jolly, comunicandolo tramite l'apposito foglietto al tavolo della Giuria. La scelta è facoltativa. Se non viene effettuata entro il tempo stabilito, il jolly sarà assegnato automaticamente al primo quesito della lista.

Tutti i punteggi ottenuti sul quesito jolly — inclusi bonus e penalità — verranno raddoppiati a partire dal momento della scelta o assegnazione.

5. *La Giuria*

Composizione e funzioni della Giuria

La Giuria è composta da docenti e, eventualmente, coadiuvata da studenti del Liceo Verga di Adrano. Ha il compito di garantire il corretto svolgimento della gara, esercitando le seguenti funzioni:

- Adottare tutte le misure necessarie per preservare la riservatezza dei testi dei quesiti e delle relative risposte, evitando qualsiasi forma di divulgazione non autorizzata.
- Applicare sanzioni disciplinari, fino all'esclusione dalla competizione, in caso di comportamenti scorretti o contrari allo spirito della gara.
- Interrompere, se ritenuto opportuno, l'incremento automatico del punteggio dei quesiti.
- Modificare la durata della gara, estendendola o riducendola, in presenza di circostanze eccezionali.

La Giuria non è autorizzata a commentare le risposte fornite dalle squadre, salvo nei casi di inammissibilità previsti.

6. *Responsabilità*

La partecipazione al gioco-concorso comporta l'accettazione integrale del presente regolamento, delle modalità organizzative e di svolgimento, nonché dei risultati e dei criteri di assegnazione dei premi.

Il Liceo Verga declina ogni responsabilità per eventuali problemi tecnici o circostanze impreviste non riconducibili alla propria volontà.

Considerata la complessità dell'organizzazione, non si può escludere la possibilità che si verifichino imprevisti di varia natura. In tali situazioni, non essendo possibile ripetere la gara, verranno adottate misure correttive volte a ridurre al minimo eventuali disagi, che i partecipanti si impegnano fin da ora ad accettare.

Si segnala che durante l'evento potranno essere realizzati foto e/o video a fini documentativi e divulgativi (ad esempio per pubblicazioni su siti web, social media o stampa locale). Poiché i partecipanti sono minori di 14 anni, è obbligatorio che ciascuna scuola raccolga e conservi l'autorizzazione scritta da parte dei genitori o tutori legali per la diffusione delle immagini e dei filmati relativi ai propri studenti. Tale autorizzazione dovrà essere conforme alla normativa vigente in materia di tutela della privacy e dell'immagine dei minori, e potrà essere richiesta dall'organizzazione in qualsiasi momento.