



2° Istituto di Istruzione Superiore "A. Ruiz" – Augusta (SR)

Istituto Tecnico Settore Tecnologico - Istituto Tecnico Settore Economico

Liceo Scientifico delle Scienze Applicate

Liceo Scientifico delle Scienze Applicate Quadriennale

Prot.

Augusta 11-03-2024

Agli alunni partecipanti
Ai docenti delle classi: 1QL,4QL,
1AL,2AL,3AL,5AL,
1BL,2BL,3BL,4BL,
1CL,2CL,3CL,
1AF,2AF,3AF,4AF,5AF,
2AT,3AT,4AT,
1BT,2BT,3BT,4BT,
2AI,2BI
AI DSGA
Agli Atti
All'Albo
Al Sito Web

Circolare n°416

Oggetto: PI GRECO DAY 14/03/2024 SVOLGIMENTO PROVA

Giorno 14 marzo nell'aula Magna dell'Istituto si svolgerà la Gara per le celebrazioni della **Giornata internazionale dedicata al Pi Greco**.

Gli alunni sottoelencati alle 10:00, si recheranno in aula magna dove troveranno ad attenderli gli insegnanti prof: Arghiracopulos C., Bari T., Cassarino I., Greco A., Malerba A., Ruggiero M. R., Vacirca F, Russo Alesi P.

La prova avrà la durata di 75 minuti

Gli alunni dovranno essere indicati, sul registro elettronico, come fuoriclasse dalle 10:00 fino alla fine della gara e della relativa premiazione.

- Si allega regolamento della gara.
- Si allegano squadre

F.to IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Maria Concetta Castorina
Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art.3, comma 2 del
D.lgs. n.39 del 12.02.1993



2° Istituto di Istruzione Superiore "A. Ruiz" - Augusta (SR)

Istituto Tecnico Settore Tecnologico - Istituto Tecnico Settore Economico

Liceo Scientifico delle Scienze Applicate

Liceo Scientifico delle Scienze Applicate Quadriennale

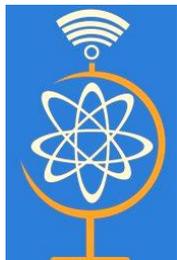
SQUADRE PI GRECO DAY 2024

NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
π	DI FAZIO	4QL
	RUSSO	3AL
	MUSUMECI	2AT
	FAZIO	1CL
	WEI	1QL
NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{\pi}{2}$	DI BELLA	4QL
	ADDAMO	4BL
	ROMEO	3AF
	PITZALIS	2BT
	TRAMONTANA	1AF
	MILANA	1CL
NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
2π	CARAMAGNO E	4QL
	SARACENO	3BT
	STRANO	2AL
	PUPILLO	1CL
	SICUSO	1BT
	PALERMO	1AF
NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{3\pi}{2}$	COCO	4QL
	MOLONE	3BT
	DELFINO	2BI
	LACORTE	1QL
	CARBANA	1BT
	CUPPONE	1BL

NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{\pi}{3}$	CRISCIMANNA	5AF
	MORELLO	3AL
	MARTELLO	2AT
	MARION FLORIAN	2AI
	RIZZA	1AL
	MIDOLO	1QL
NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{\pi}{6}$	STRAZZULLA	4BT
	PRISUTTO	3AL
	PACI	3BL
	PODESTA'	2BI
	BUDONARO	1QL
	BRAMANTI	1AF
	NOME SQUADRA	ALUNNO
$\frac{\pi}{4}$	SPADARO	5AL
	BELLISTRI'	3BL
	NICULCEA	2AT
	BLANDINO	1AL
	BONNICI	1QL
NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{2\pi}{3}$	FIRRINCIELI	4AT
	BAUDO	3AL
	DI MATTEO	2BL
	SICARI	2AT
	BORRI	1QL
	CAMPISI	1BL

NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{5\pi}{6}$	LISITANO	4AT
	MORALES	3CL
	TRIGILIO	2AT
	ITALIA	2AF
	GIALLONGO	1AL
	CARAMAGNO	1QL
NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{7\pi}{6}$	PASSANISI	4BT
	BLANDINO	3CL
	ASSENZA	2AL
	ABATE	2BI
	IPPOLITO	1BL
	FICICCHIA	1AL
NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{3\pi}{4}$	GIANGRANDE	4AF
	BASSETTO	3CL
	PATANIA	2AL
	PATANIA A	2BT
	SETTIPANI	1AF
	VINCIONI	1QL
NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{5\pi}{4}$	ADDAMO	4BL
	GIOVANNIELLO	3BL
	NOE'	2BL
	FRONTERRE'	2BT
	ZAPPALA	1AF
	PATANIA	2AI

NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{11\pi}{6}$	DI MARE	4BL
	FOTI	3AT
	CATAUDELLA	2AI
	GIUMMO	2CL
	SCAPELLATO	1AL
	DI SALVO	1QL
NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{7\pi}{4}$	GIANINO E	4BL
	AMARA	3BL
	ZERBO	2CL
	AMARA	1BL
	GIANINO D	1QL
NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{5\pi}{3}$	RANNO	4BL
	CASINOTTI	2BL
	PETRACCA	1QL
	MATELLINI	2BL
	MATEIUC	1QL



2° Istituto di Istruzione Superiore "A. Ruiz" – Augusta (SR)

Istituto Tecnico Settore Tecnologico - Istituto Tecnico Settore Economico

Liceo Scientifico delle Scienze Applicate

Liceo Scientifico delle Scienze Applicate Quadriennale

REGOLAMENTO GARA A SQUADRE QUARTA EDIZIONE

1. Formazione delle squadre e ruoli

- 1.1. Ogni squadra è formata da 6 o 5 studenti, uno per ogni anno di corso preferibilmente.
- 1.2. ogni squadra dovrà nominare un "Capitano" e un "Messaggero".
- 1.3. I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione dei quesiti, senza disturbare il lavoro delle altre squadre. Non si possono usare libri, appunti, calcolatrici o altri strumenti elettronici di calcolo o di comunicazione. In particolare, sono tassativamente vietati i telefoni cellulari, pena l'esclusione immediata dell'intera squadra.

2. Inizio della gara

2.1. Prima della gara, la Giuria consegna a ogni capitano una busta chiusa contenente:

- a) alcuni foglietti;
- b) il testo dei quesiti;
- c) fogli per i calcoli
- d) foglio per segnare le risposte

2.2. Al momento stabilito dalla Giuria, i capitani aprono le buste e la gara ha inizio.

3. Svolgimento della gara

3.1. La gara consiste nella risoluzione di quesiti assegnati entro il tempo stabilito (75 minuti)

3.2. Nelle varie fasi della gara vengono assegnati punteggi in base alle risposte fornite secondo il presente regolamento. Vince chi totalizza il punteggio più elevato. All'inizio della gara, i problemi valgono il punteggio segnato; una risposta sbagliata per squadra (la prima) fa incrementare istantaneamente il punteggio di un problema di due punti e, per ogni minuto che passa, 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. In caso di parità prevale la squadra che per prima ha consegnato la risposta giusta all'ultimo quesito della lista; se nessuna l'ha risolto si passa al penultimo, e così via.

3.3. Durante i primi 10 minuti di gara ogni squadra potrà scegliere il suo "quesito jolly". La decisione dovrà essere comunicata entro 10 minuti dal Capitano all'insegnante della giuria assegnato alla squadra, su apposito foglietto con scritto nome squadra e numero quesito scelto.

Ogni punteggio ottenuto dalla squadra su quel problema da quel momento in poi (punteggio del problema, eventuali bonus o penalizzazioni) verrà moltiplicato per due. Trascorsi i 10 minuti senza comunicazioni da parte del capitano, viene assegnato d'ufficio il primo quesito della lista.

3.4. Eventuali chiarimenti sul testo dei quesiti (ma solo sul testo) potranno essere richiesti al tavolo delle spiegazioni unicamente dai Capitani e durante i primi 20 minuti di gara.

3.5. Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo quesito, deve scrivere su uno degli appositi foglietti scrivendo il nome della squadra, il numero del quesito e la sua soluzione (solo la risposta, non i passaggi che hanno portato a ricavarla).

3.6. Il foglietto deve essere portato dal "Messaggero" all'insegnante assegnato alla squadra. Se questo è occupato, il

Messaggero deve attendere il suo turno. Non sono ammessi foglietti diversi da quelli ufficiali.

3.7. La Giuria riceve la risposta, verifica che la risposta sia ammissibile, annota il tempo di consegna, numera progressivamente e impila il foglietto sui precedenti conservandolo per eventuali verifiche.

3.9. Il tempo di gara è di 75 minuti. Trascorso tale termine, chi fosse in coda per la consegna della risposta, è ammesso a consegnarla.

4. Attribuzione dei punteggi

4.1. Se la risposta è sbagliata, la squadra perde 5 punti, ma può tornare a pensare allo stesso quesito fornendo successivamente un'altra risposta.

4.2. Se la risposta è giusta, la squadra guadagna un numero di punti pari al punteggio del quesito più un bonus pari a 10 punti se è la prima squadra che risolve il quesito, a 7 punti se è la seconda squadra che risolve il quesito, a 5 punti se è la terza squadra che risolve il quesito, a 3 punti se è la quarta squadra che risolve il quesito, a 1 punto se è la quinta squadra che risolve il quesito. I punti Bonus verranno assegnati dalla Giuria a fine gara.

4.3. Se una squadra consegna più volte risposte sbagliate ad uno stesso quesito, subisce più volte la penalizzazione di 5 punti.

GIURIA

Prof.ssa Concetta Arghiracopulos

Prof.ssa Tiziana Bari

Prof.ssa Isabella Cassarino

Prof.re Andrea Greco

Prof.ssa Annarita Malerba

Prof.ssa Maria Rosaria Ruggiero

Prof.ssa Paola Russo Alesi

Prof.ssa Franca Vacirca