



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

Augusta 05-03-2026

Agli Alunni Partecipanti
Ai Docenti delle Classi Interessate
Alla DSGA
Agli Atti
All'Albo
Al Sito Web
Al registro Argo didUp

Circolare n. 415

Oggetto: PI GRECO DAY 7ª EDIZIONE

Il giorno dedicato al Pi greco è il 14 marzo: la scelta è ispirata dal formato della data mese-giorno, in uso negli Stati Uniti, in base al quale si indica prima il mese (3) e poi il giorno (14), ottenendo così il numero "3,14", grafia che indica l'approssimazione ai centesimi di pi greco.

Nel 2009, con la Risoluzione H.RES.224, la Camera dei Rappresentanti degli Stati Uniti d'America riconosce il 14 marzo come giornata ufficiale per celebrare la nota costante matematica e si invitano i docenti a vivere il *Pi Day* come occasione per "incoraggiare i giovani verso lo studio della matematica".

La nostra scuola per festeggiare il giorno dedicato alla famosa costante, π , organizza una gara a squadre, che si terrà giorno 13 marzo p.v. dalle 10:45 alle 12:45.

Ogni squadra sarà composta da 5 partecipanti (uno per ogni anno di corso: uno del primo anno, uno del secondo, e così via).

La gara consisterà nella risoluzione di quesiti matematici di vario genere (aritmetica, algebra, geometria piana, geometria solida, probabilità, statistica, logica) e varie difficoltà, da risolvere entro 60/90 minuti

La squadra dovrà nominare un Caposquadra, un Messaggero. Il caposquadra è l'unico che può interloquire con i giudici, il messaggero è colui che porta le soluzioni ai giudici. Se si sbaglia una risposta si può ritentare, ma ogni errore comporta una prova di scienze motorie da svolgere da parte dei componenti della squadra..

Vince la squadra che ottiene più punti, in caso di parità la classifica si farà considerando:

1. Numero di risposte corrette;
2. Minor tempo;
3. Minor numero di errori.

Si allegano squadre e regolamento gara

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 2026

NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
π	BAUDO D.	5AL
	BARREA J	3AL
	VINCIONI M.	3QL
	GRANATA G	2BT
	CUPPONE A.	1AFQ

NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{\pi}{2}$	NOE' E	4BL
	FICICCHIA F	3AL
	CAMPISI K	3BL
	ALTINI G.	3QL
	D'AUGUSTA A	1CL

NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
2π	TRIBERIO G	4AL
	RIZZA G.	3AL
	DI GRANDE A	3CL
	BUDONARO G.	3QL
	FERRAGUTO G	1BI

NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{3\pi}{2}$	SICARI G	4AT
	PATANIA E.	4AL
	PUGLISI R	1EQ
	BAUDO F	1CL
	PETRACCA L	3QL

NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{\pi}{3}$	PODESTA' G.	4BI
	BLANDINO A	3AL
	PORJA A	1EQ
	GRIMALDI T.	3QL
	SAMBATARO L	2EQ

NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{\pi}{6}$	DI GRANDE C	4BL
	GIALLONGO V	3AL
	RUSSO G	1AF
	MIDOLO E.	3QL
	GIUNTA M	2AF

NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{\pi}{4}$	BORRI R	3QL
	VECA V	4QL
	FAZIO L	3CL
	GIUFFRIDA G	2CL
	SARACENO G.	1CL

NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{3\pi}{2}$	MORALES	5CL
	CUPPONE L	3BL
	SCALA A	3AL
	MALLO A.	1QL
	SARTI A	2EQ

NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{5\pi}{6}$	ZANTI G	1EQ
	BONOCORE F.	3AL
	TRIGILIO L	4AT
	MATEIUC A.	3QL
	MITURI A	1AFQ

NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{7\pi}{6}$	MATELLINI S.	4BL
	GRECO S.	3AL
	DESIMONE E	3BL
	URSO E.	1AF
	MAZZIOTTA A	2AF

NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{3\pi}{4}$	BONNICI L	3QL
	SCAPELLATO M.	3AL
	MILANA M	3CL
	GANCITANO D	2CL
	SPATOLA B	1CL

NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{11\pi}{6}$	BONGIOVANNI M	4BL
	CIPRIANO M	3AL
	PATANIA A	4AT
	WEI T.	3QL
	GAROFALO M	1BI

NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{7\pi}{4}$	SPAGNOLO F	4AL
	RICIPUTO A.	3AL
	IPPOLITO S	3BL
	GIANINO D	3QL
	DI GRANDE M	1BI

NOME SQUADRA	ALUNNO	SEZIONE
$\frac{5\pi}{3}$	LACORTE L	3QL
	PUPILLO F.	3CL
	MARTELLO C.	4AT
	APARO G	2CL
	DI BLASI E	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 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 sarà tenuta a fare una penitenza che porterà la squadra a perdere del tempo, 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 dovrà più volte fare la penitenza e quindi perderà tempo.

GIURIA

Prof.ssa Concetta Arghiracopulos
Prof.ssa Isabella Cassarino
Prof.ssa Concetta Frisone
Prof.re Andrea Greco
Prof. Carmelo Gurrieri
Prof.ssa Annarita Malerba
Prof.ssa Maria Rosaria Ruggiero