

## Online World Math Contest 2021

L'Online World Math Contest 2021 (OWMC 2021) è aperto a tutte e tutti, da dovunque veniate, qualunque sia la vostra età.

Il lato ogni tanto un po' ermetico o arido della matematica lascia il posto al suo aspetto ludico e intuitivo.

Anche nei problemi riservati ai concorrenti più esperti, in generale sono necessarie solo conoscenze elementari per la loro risoluzione.

Una buon mix di logica e di buon senso sarà molto più efficace che un arsenale di metodi complessi. Non è raro vedere un/a giovane concorrente trovare una soluzione più ingegnosa di quella del suo/a insegnante di matematica.

### 1. Categorie dei partecipanti

---

I partecipanti sono suddivisi in 7 categorie secondo la loro età :

Categoria	Concorrenti
A	Nati/e tra il 1o agosto 2012 e il 31 luglio 2013
B	Nati/e tra il 1o agosto 2010 e il 31 luglio 2012
C	Nati/e tra il 1o agosto 2008 e il 31 luglio 2010
D	Nati/e tra il 1o agosto 2006 e il 31 luglio 2008
E	Nati/e tra il 1o agosto 2003 e il 31 luglio 2006
F	Adulti : adatto a tutti
G	Esperti : consigliato ai pro

### 2. Svolgimento della gara

---

Ogni concorrente ha accesso alla stessa prova che consiste in 18 problemi.

Gli enunciati sono disponibili in diverse lingue (inglese, francese, tedesco, italiano, spagnolo, portoghese, polonese, russo e arabo). Specificate la lingua desiderata al momento dell'iscrizione.

Gli enunciati saranno disponibili a partire dalle 14:00 di sabato 28 agosto 2021 in formato PDF sul sito [www.fsjm.ch](http://www.fsjm.ch). Potete sia stampare il documento, sia leggerlo in formato digitale.

I problemi da risolvere e il tempo massimo dipendono dalla categoria :

Catégoria	Problemi da risolvere	Tempo massimo
A	Problemi n°1 a n°5 (incluso)	in 60 minuti
B	Problemi n°1 a n°8 (incluso)	in 90 minuti
C	Problemi n°1 a n°11 (incluso)	in 120 minuti
D	Problemi n°1 a n°14 (incluso)	in 180 minuti
E-F	Problemi n°1 a n°16 (incluso)	in 180 minuti
G	Problemi n°1 a n°18 (incluso)	in 180 minuti

Durante la prova, nessun aiuto esterno è autorizzato, NÉ CALCOLATRICE, né cellulare, né orologio elettronico, né qualunque aiuto informatico. Invece, è possibile usare carta, penne, matite, forbici, colla, righello, squadra o compasso.

Quando avete finito, inserite le vostre risposte nel modulo online disponibile su [www.fsjm.ch](http://www.fsjm.ch). Convalidate le vostre risposte in modo che il vostro tempo di risoluzione sia registrato. Il tempo impiegato per rispondere alle domande è uno dei criteri della classifica.

Dal problema n° 9 in poi, può succedere che un problema possa avere diverse soluzioni. In questo caso, fornite il numero esatto di soluzioni, e riportatene due di esse. Lo spazio per due soluzioni è sempre presente sul modulo di inserimento delle risposte, anche quando ce n'è solo una, o nessuna!

### 3. Principio di correzione

Diversamente alla comune pratica scolastica e ad altre competizioni matematiche, non è richiesta la descrizione dell'approccio utilizzato per risolvere un problema, né alcuna giustificazione.

**Solo la risposta conta, ma deve corrispondere esattamente alla domanda posta. La correzione è spietata. Per esempio:**

- se la risposta è richiesta in cm, una risposta in mm sarà considerata falsa,
- se la risposta viene richiesta come frazione irriducibile,  $42/63$  sarà considerato falso,
- se si richiedono le dimensioni di un rettangolo, i dati della sua area o del suo perimetro saranno considerati falsi.

Durante la correzione, ogni problema viene giudicato o **giusto** o **sbagliato** e quindi riceve 1 o 0 punti. Nei problemi che hanno più soluzioni, per ottenere un punto, è imperativo dare due soluzioni corrette e il numero esatto di soluzioni.

A ogni problema viene assegnato un coefficiente, corrispondente al numero del problema.

L'assegnazione dei punti e dei coefficienti segue queste regole:

- Un problema **giusto e completamente risolto** ha un punteggio (**1; p**), dove p è il numero del problema
- Un problema **corretto ma parzialmente risolto** è valutato (**0 ; q**), dove q è una frazione di p
- Un problema con una risposta **sbagliata** ha un punteggio (**0 ; 0**)

Ogni concorrente ottiene così due totali (numero di problemi corretti; numero di punti coefficiente).

Non è vietato risolvere problemi che non riguardano la propria categoria, ma non verranno considerati nel punteggio complessivo. È quindi inutile ai fini della gara che un concorrente della categoria A risolva il problema 13 o che un concorrente della categoria F risolva il problema 18.

#### 4. Classifica

---

La classifica, per ogni categoria, è stilata secondo quattro criteri, in ordine di priorità decrescente:

- il numero di problemi risolti correttamente,
- in caso di parità, il numero di punti di coefficiente ottenuti,
- in caso di parità, il tempo impiegato per rispondere alle domande,
- in caso di parità, la data di nascita (a vantaggio del più giovane),
- in caso di parità, per sorteggio.

#### 5. Proclamazione dei risultati

---

Una cerimonia per annunciare i risultati si terrà online **sabato 28 agosto, verso le 18:30**.

L'ora esatta di questa cerimonia dipenderà dal successo dell'evento e dal numero di partecipanti alla prova.

Pubblicheremo una classifica individuale per categoria e una classifica per nazioni. Quest'ultima terrà conto sia dei risultati dei partecipanti della stessa nazione che del loro numero.

I/Le vincitori/rici di ogni categoria riceveranno un diploma come ricordo della loro performance nel primo Online World Math Contest.