

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. 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. 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.