



# Middle Etniade Team Cup 2026

## 31 gennaio 2026

### Modalità di iscrizione e Regolamento

La Middle Etniade Team Cup è una gara di matematica a squadre riservata agli studenti delle scuole secondarie di primo grado della Sicilia.

Ogni scuola può iscrivere al più due squadre, ciascuna formata da **7 studenti**, regolarmente iscritti presso l'istituto che rappresentano, di cui **almeno 1 del primo anno, almeno 1 del secondo anno, almeno 1 del terzo anno**. La seconda squadra potrà essere ammessa tenuto conto dell'ordine di arrivo dell'iscrizione e dei posti disponibili.

#### Iscrizione alla gara:

L'organizzazione intende favorire la partecipazione delle scuole che nell'anno precedente non hanno potuto partecipare o si sono classificate agli estremi della classifica finale, dando loro precedenza (segue descrizione dettagliata). Pertanto, solo dopo aver incluso le scuole con diritto di precedenza, le richieste di iscrizione verranno considerate in ordine di arrivo, fino ad esaurimento dei posti. Le seconde squadre di ogni scuola saranno messe in coda, in ordine di arrivo.

Hanno diritto di precedenza le scuole che nell'anno precedente:

- essendosi iscritte, non sono state ammesse per esaurimento dei posti disponibili
- si sono classificate nei primi 5 posti o negli ultimi 3 posti

La richiesta di precedenza va indicata nell'apposito campo del modulo di iscrizione.

Le iscrizioni si apriranno **l'8 gennaio 2026, ore 13.00**. **Non saranno prese in considerazione richieste di iscrizione che perverranno prima di tale giorno/orario.**

Le scuole che desiderano partecipare alla gara dovranno compilare, entro **le ore 13.00 del 12 gennaio 2026**, il modulo al seguente link: <https://forms.gle/4YyBwwJpjhHMps68>

Gli organizzatori pubblicheranno, entro il **13 gennaio 2026**, l'elenco delle squadre ammesse, sul sito dedicato (<https://www.dmi.unict.it/etniade/>), alla voce Gare2026/Middle Etniade Team Cup).

Le scuole ammesse a partecipare, dovranno inviare a [etniadematematica@gmail.com](mailto:etniadematematica@gmail.com) entro il **17 gennaio 2026**, l'elenco degli studenti compilando il modulo METC *formato Elenco studenti*

reperibile sul sito della gara, alla voce gare 2026/middle Etniade Team CUP:  
<https://www.dmi.unict.it/etniade/>

Le scuole iscritte e che non si presentano alla gara verranno ammesse l'anno successivo (se fanno richiesta di iscrizione) solo se ci saranno posti disponibili. La loro richiesta di iscrizione verrà considerata come ultima nell'ordine di arrivo.

La gara si svolgerà presso la sede di **STMicroelectronics**, sita in via Franco Gorgone 37, a Catania, il **31 gennaio 2026** secondo il programma che verrà pubblicato sul sito dell'Etniade (<https://www.dmi.unict.it/etniade/> , alla voce Gare2026/MIDDLE ETNIADE TEAM CUP). Gli studenti ammessi si presenteranno insieme al docente accompagnatore che ne garantirà l'identità. In tale occasione il docente accompagnatore deposita agli organizzatori copia cartacea, datata e firmata, contenente i nomi degli studenti partecipanti alla gara, a conferma di quanto già inviato per e-mail.

La gara ha una durata di 90 minuti, consiste nella risoluzione di 15 quesiti riguardanti temi di matematica elementare e si svolgerà con le seguenti regole:

1. Ogni squadra è formata da 7 studenti, regolarmente iscritti presso l'istituto che rappresentano, **di cui almeno 1 del primo anno, almeno 1 del secondo anno, almeno 1 del terzo anno**. Un membro della squadra ha funzione di "Capitano" ed un altro di "Consegnatore". Capitano e Consegnatore devono essere persone diverse. I vari ruoli saranno chiariti nei successivi punti.
2. È ammesso l'ingresso in campo soltanto ai membri della giuria e ai componenti delle squadre che disputano la gara. **I componenti della squadra che durante la prova si allontanano dal campo di gara non saranno riammessi alla competizione e la relativa squadra proseguirà con gli studenti rimasti.**
3. Dall'ingresso in campo fino al termine della gara, ogni componente di una squadra non può allontanarsi dal tavolo assegnato alla squadra se non è accompagnato da un membro della giuria, pena l'espulsione. Capitano e Consegnatore hanno deroghe a questa regola, come spiegato più avanti. Il Consegnatore deve sedere nella postazione indicata sul tavolo. I componenti di una squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione degli esercizi. È ammesso l'uso di penne, matite, gomme, temperini, oltre a fazzoletti, medicinali. Eventuali contenitori, quali astucci, sacchetti, zaini borse, non possono essere portati in campo, così come pure mascotte o altri oggetti non essenziali. Non si possono usare libri, fogli preparati con annotazioni, calcolatrici, smart-watch, altri strumenti di calcolo, righe, compassi, altri strumenti di disegno, cellulari e altri mezzi di comunicazione. In caso di violazione, la squadra verrà immediatamente squalificata. Controlli avverranno durante la gara a discrezione della giuria.
4. La gara consiste nella risoluzione di 15 problemi nel tempo di 90 minuti.



5. Una busta chiusa con sette copie del testo dei problemi viene data a ciascun Consegnatore prima dell'inizio della gara, davanti al tavolo di consegna, per portarla alla propria squadra all'inizio della gara. È vietato aprire la busta o estrarne parte del contenuto prima dell'inizio della gara.

6. Durante i primi 10 minuti di gara ogni squadra dovrà scegliere il suo “problema jolly”. La decisione dovrà essere comunicata (entro i 10 minuti) dal Consegnatore al tavolo di consegna su apposito foglietto. Ogni squadra deve avere un “problema jolly”: trascorsi i 10 minuti senza comunicazioni da parte del Consegnatore, viene assegnato d'ufficio il primo problema della lista.

7. All'inizio della gara, ogni problema vale 20 punti; fino a 20 minuti dal termine della gara, il valore di ciascun problema aumenta:

- (a) di 1 punto al minuto, fino a quando il problema non riceve risposta corretta da una squadra;
- (b) di 2 punti per ogni risposta sbagliata data al problema, fino a quando non riceve risposta corretta da una squadra.

Se il problema è jolly per una squadra, il valore del problema è raddoppiato per tale squadra. A 20 minuti dal termine della gara, i valori di tutti i problemi smetteranno di aumentare. Un tabellone mostrerà il valore istantaneo dei punteggi, sino ad un minuto dalla fine della gara.

8. Ogni problema ha come risposta un intero compreso tra 0000 e 9999. Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo problema, scrive su uno dei foglietti appositamente forniti il nome della squadra, il numero del problema e la risposta (solo la risposta, non i passaggi che hanno portato a ricavarla). La risposta deve essere indicata scrivendo unicamente le quattro cifre del numero, senza lasciare indicati eventuali prodotti, esponenti, ecc. (ad esempio se la risposta è 45, indicare 0045 e non  $5 \times 9$  o  $32 + 13$ ). Se manca anche soltanto una delle indicazioni richieste, la consegna è nulla.

9. Il foglietto viene portato dal Consegnatore al tavolo di consegna. La giuria valuta la correttezza della risposta, in ordine di arrivo dei foglietti, appena possibile. Il Consegnatore ottiene l'informazione sulla correttezza della risposta guardando il tabellone dello stato delle risposte.

Se la risposta è sbagliata, la squadra perde 10 punti, ma può tornare a pensare allo stesso problema fornendo poi successivamente un'altra risposta. Se la risposta è corretta, la squadra guadagna un numero di punti pari al valore del problema più un bonus, che dipende da quante squadre hanno già fornito la risposta corretta a quel problema. Per ogni problema, viene assegnato un bonus di: 20 punti alla squadra che lo risolve per prima, 15 punti alla seconda, 10 punti alla terza, 8 punti alla quarta, 6 punti alla quinta, 5 punti alla sesta, 4 punti alla settima, 3 punti alla ottava, 2 punti alla nona, 1 punto alla decima. Se il problema è jolly per una squadra, il punteggio, il bonus e la penalizzazione sono raddoppiati per tale squadra. Ovviamente gli eventuali punti di penalizzazione maturati precedentemente sullo stesso problema rimangono. I valori istantanei dei punteggi dei problemi elencati sul tabellone non includono l'eventuale bonus disponibile.

La giuria si riserva di utilizzare altre forme di inserimento delle risposte.

10. Se una squadra consegna due volte una risposta giusta allo stesso problema, prende una sola volta il punteggio. Se invece consegna più volte risposte sbagliate ad uno stesso problema, subisce più volte la penalizzazione di 10 punti, 20 punti se il problema è jolly per la squadra. La penalizzazione viene assegnata anche se una squadra consegna una risposta sbagliata ad un problema al quale ha già fornito la risposta corretta.
11. Eventuali chiarimenti sul testo dei problemi (ma solo sul testo) potranno essere richiesti al tavolo delle domande unicamente dai Capitani e durante i primi 30 minuti di gara.
12. All’inizio della gara ogni squadra parte con un punteggio pari a dieci volte il numero di problemi.
13. Un bonus verrà assegnato alle prime sei squadre che risolvono tutti i problemi correttamente, indipendentemente dalle risposte sbagliate fornite strada facendo. Per questo verranno assegnati nell’ordine 100 punti alla prima squadra, 60 alla seconda, poi 40 alla terza, 30 alla quarta, 20 alla quinta e 10 alla sesta.
14. Un comportamento di giocatori, accompagnatori o sostenitori, giudicato gravemente anti-sportivo dalla giuria, verrà sanzionato: la sanzione potrà consistere in una detrazione al punteggio (al massimo di 300 punti), oppure nella squalifica dalla gara in corso o appena conclusa, oppure nella squalifica dalla gara in corso e nell’impossibilità di partecipare l’anno successivo.
15. Una qualunque contestazione deve essere presentata dal Consegnatore in forma scritta al tavolo di consegna, firmata da lui e dal Capitano; se la contestazione si rivela infondata, vengono detratti al massimo 100 punti al punteggio della squadra. Dopo il termine della gara, ulteriori contestazioni possono essere presentate soltanto dal Capitano della squadra, in forma scritta come sopra, entro quindici minuti dal termine. La giuria dovrà stabilire la fondatezza di ogni contestazione e intervenire di conseguenza.
16. Al termine della gara, viene compilata la classifica in base ai punteggi accumulati fino a quel momento. In caso di parità tra due o più squadre prevale quella che ha totalizzato più punti (compresi bonus e penalizzazioni) nel suo “problema jolly”. In caso di ulteriore parità, prevale la squadra che ha ottenuto il maggior punteggio per una risposta giusta; se parità sussiste ancora, si guarda il secondo maggior punteggio, e così via.

Per maggiori informazioni consultare il sito <http://www.dmi.unict.it/etniade/>