

CIRCOLARE n.278	Crema, 13.03.2026
Modalità di pubblicazione: • Albo Comunicazioni del sito WEB • Albo cartaceo	Destinatari: • Agli studenti in elenco • A tutti i docenti

π DAY 2026: proposta agli studenti

In occasione del **π DAY 2026** (14 marzo) l'IIS "G.Galilei" di Crema, come suggerito dalla Nota ministeriale n. 52320 del 27/02/2026, promuove un evento per celebrare la giornata con la finalità di avvicinare tutti i giovani alla matematica e con lo scopo di comunicare l'impegno della scuola per stimolare l'apprendimento della matematica e delle discipline scientifiche.

*La manifestazione è dedicata alla costante matematica più famosa, che indica il rapporto tra la circonferenza e il diametro del cerchio. In tutto il mondo, matematici e fisici rendono omaggio al 3,14 con una serie di iniziative proprio nella giornata del 14 marzo, in quanto scrivendo tale data secondo la consuetudine di gran parte del mondo anglosassone di indicare prima il mese e poi il giorno, si ottiene **3,14**.*

Il giorno

SABATO 14 MARZO 2026

il nostro istituto propone **quattro gare di matematica a squadre** rivolte agli studenti: delle classi prime, del biennio, del triennio, alle sole studentesse. Ad ogni gara partecipano 10 squadre:

- le squadre delle prime, biennio e triennio sono composte da 6 studenti: capitano, un consegnatore e 4 membri.
- le squadre femminili sono costituite da 4 studentesse: una capitana, una consegnatrice e 2 membri.

Gli studenti si sono precedentemente iscritti comunicando la composizione della squadra al docente di matematica.

<i>Gara</i>	<i>Convocazione</i>	<i>Inizio gara</i>	<i>Fine gara</i>
Classi prime	08:10	08:20	09:20
Biennio	09:25	09:35	10:35
Triennio	10:40	10:50	11:50
Femminile	11:55	12:00	13:00

Per le attività di supporto logistico e di inserimento dei dati vengono convocati i seguenti studenti (che concorderanno la presenza sulla base delle attività della propria classe):

Bardelli V. 4LC, Zambelli R. 4LC, Ricetti V. 4LD, Toninelli T. 4LD, Zanetta G. 4LA, Codecasa G. 4LE, Donarini G. 3LB, Paganini E. 4LD, Moschetti M. 3LB, Bonini M. 3LD, Bisleri C. 2LD, Bonetti S. 2LD, Giovanninetti G. 2LD

Docente in assistenza per la mattinata : prof.ssa Delmari Barbara

Segue il regolamento delle gare e la composizione delle squadre. **Buon pi-day a tutti!**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Paola Orini

Gara prime

CANTOR	Sanella B. 1LB	Muresan L. 1LB	Volovik A. 1LB	Wang Y. 1LB	Venturelli L 1LB	Pagliari L. 1IC
HILBERT	Pedretti V. 1LB	Lamonaca S. 1LB	Pirola S. 1LB	Podestà C. 1LB	Facchetti G. 1 LB	Domanin A. 1IC
GAUSS	Andriolo M. 1LD	Wahadan H. 1LD	Kaur J. 1LD	El Khadiri 1LD	Mauro S. 1IA	Tresoldi G. 1LD
EULERO	Marta M. 1LD	Blendea S. 1LD	Signori L. 1LD	Mottola G. 1LD	Tessadori M. 1LD	Hong T. 1LA
CAUCHY	Peresson D. 1LC	Fugazza R. 1LC	Scandella A. 1LC	Gritti L. 1LC	Dossena N 1LC	Ibrahim H. 1IC
GALOIS	Mattiazzi M. 1LD	Cabri T. 1LD	Marrone N. 1LD	Luzzari C. 1LD	Manera M. 1LD	Marcucci E. 1LD

Gara Biennio

KAKUTANI	Guerrini R.M. 2LC	Ferri M. 2LC	Demaria D. 2LC	Trotta J. 2LC		
CANTOR	Bardelli L. 2LA	Montani L. 2LA	Sbarsi C. 2LA	Fausti S. 2 LA	Cassani T. 2LA	Barbieri D. 2LA
HILBERT	Doldi M. 2LA	Agosti B. 2LA	Denti P.A. 2LA	Moro A. 2 LA	Scardullo M. 2LA	Cocchi S. 2 LA
GAUSS	Comandulli 2LD	Sudati 2LD	Acevedo A. 2LD	Olaru M. 2LD	Sammoud S. 2LD	Bettinelli A. 2LB
EULERO	Boschioli A. 2LD	Bertocchi M. 2LD	Caravaggi R. 2LD	Bisleri C. 2LD	Bonetti S. 2LD	Giovanninetti G. 2LD
GALOIS	Elhadad E. 2LD	Groppelli M. 2LD	Veneziani M. 2LD	Marzagalli M. 2LD	Frigè G. 2LD	Bianchessi L. 2LD

Gara Triennio

KAKUTANI	Airoldi J. 3LD	Dossena E. 3LD	Gramignoli E. 3LD	Zucchelli E. 3LD	Fiameni A. 3LD	Bonacina Matteo 3LD
CANTOR	Patrini F. 4LE	Redondi F. 4LE	Codecasa G. 4LE	Bardelli V. 4LC	Ricetti V. 4LD	Pagliarini L. 5LD
HILBERT	Zambelli R. 4LC	Toninelli T. 4LD	Tacchi G. 4LD	Nidasio R. 4LD	De Carlo M. 4LC	Sbalzarini D. 5LD
GAUSS	Pastori A. 3LA	Cipeletti A. 3LA	Iurato D. 3LA	Shiku D. 3LA	Galbiati S. 3LA	Sponchioni F. 3LA
FERMAT	Piloni M. 3LA	Argese S. 3LA	Assandri D. 3LA	Barbieri T. 3LA	Lupi F. 3LA	Yzeiraj O. 3LA
EULERO	Galletto E. 5LD	Zuccotti M. 3LE	Bonini M. 3LD	Paganini E. 4LD	Fossati N. 5LD	Carioni A. 5LE
CAUCHY	Dhillon K. 3LE e Biancardi P. 3LE	Doi F. 3LE	Hoxhaj R. 3LE	Donida M. E. 5LB	Fontana N. 5LB	Mastroiacovo A. 5LD
GALOIS	Galasso F. 3LC	Pepe A. 3LC	Vailati F. 5LB	Poletti L. 5LB	Di Grande C. 5LB	Nichetti M. 5LB
DIRICHLET	Gusmini M. 3LC	Monti T. 3LC	Farea L. 3LC	Vanelli A 4LC	Pertot E. 4LC	Benelli A.C. 4LC
RIEMANN	Moschetti M. 3LB	Kumar R. 3LB	Benzi P. 3LB	Sket E. 5LA	Brazzoli G. 5LA	Vailati F. 5LA
Euclide	Daffonchio A. 3LB	Donarini G. 3LB	Doldi C. 3LB	Zanetta G. 4LA	Collini E. 5LA	Gnocchi F. 5LA

Gara femminile

IPAZIA	Zuccotti M. 3LE	Donida M.E. 5LB	Fontana N. 5LB	Benelli A. C. 4LC	Vanelli A. 4LC
MIRAZKHANI	Bardelli V. 4LC	Ricetti V. 4LD	Bonetti S. 2LD	Bisleri C. 2LD	
GERMAIN	Fossati N. 5LD	Castelli L. 5LD	Biloni G. 5LD	Lacchini M. 5LD	
LOVELACE	Bonini M. 3LD	Paganini E. 4LD	Moschetti M. 3LB	Donarini G. 3LB	

Regolamento della gara

- Ogni squadra delle prime, del biennio, del triennio è formata da 6 studenti iscritti alla classe o alle classi di riferimento della gara, di cui uno con funzione di "capitano" ed uno con funzione di "consegnatore". Capitano e consegnatore devono essere persone diverse. La composizione delle gare prevede un massimo di studenti delle classi di seconda per il biennio e di quinta per il triennio, come indicato nel form delle iscrizioni
- Ogni squadra femminile è formata da 5 studentesse della stessa classe o di classi diverse. Una studentessa avrà la funzione di capitana e una di consegnatrice. Capitana e consegnatrice devono essere persone diverse.
- Le componenti di ogni squadra devono collaborare tra di loro nella risoluzione degli esercizi.
- E' ammesso l'ingresso in campo soltanto ai membri della giuria e ai componenti delle squadre che disputano la gara.
- Dall'ingresso in campo fino al termine della gara, ogni componente di una squadra non può allontanarsi dal tavolo assegnato alla squadra se non accompagnato da un membro della giuria, pena l'espulsione. Capitano e consegnatore hanno deroghe a questa regola, come spiegato più avanti.
- Non si possono avere al tavolo libri, appunti, calcolatrici ed altri strumenti di calcolo o di comunicazione
- La gara consiste nella risoluzione di 12 problemi assegnati nel tempo di gara di 60 minuti
- All'inizio della gara, tutti i problemi valgono lo stesso punteggio (20 punti); una risposta sbagliata per squadra fa incrementare istantaneamente il punteggio di un problema di due punti e, per ogni minuto che passa, il punteggio aumenta di un punto finché tre squadre forniscono la risposta corretta. Da quel momento, il punteggio per quel problema resta fissato al valore raggiunto.
- Ogni problema ha come risposta un intero compreso tra 0000 e 9999. Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo problema, scrive sugli appositi foglietti forniti 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 5×9 o 5×32 o $32 + 13$).
- Per ogni problema, indicare sul cartellino delle risposte un intero compreso tra 0000 e 9999. Se la quantità richiesta non è un numero intero, dove non indicato diversamente, si indichi la sua parte intera. Se la quantità richiesta è un numero negativo, oppure se il problema non ha soluzione, si indichi 0000. Se la quantità richiesta è maggiore di 9999, si indichino le ultime quattro cifre della sua parte intera.
- Il foglietto su cui è indicata la risposta viene poi portato dal "consegnatore" al tavolo di consegna. La giuria inserisce la soluzione proposta. 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 giusta, la squadra guadagna un numero di punti pari al valore del problema
- 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. La penalizzazione viene assegnata anche se una squadra consegna una risposta sbagliata ad un problema al quale ha già fornito la risposta corretta (nella fretta può succedere...)
- 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 punteggio ottenuto dalla squadra su quel problema da quel momento in poi (punteggio del problema, eventuali bonus o penalizzazioni) verrà moltiplicato per due. 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.
- All'inizio della gara ogni squadra parte con un punteggio assegnato dall'organizzazione.