

# Coppa COMS-Ecolier

**14 Gennaio 2026 ore 16.00**

La Coppa COMS-Ecolier è una gara a squadre di matematica riservata agli studenti delle scuole primarie siciliane, che si svolge contemporaneamente su più sedi collegate online. È possibile chiedere l'[iscrizione](#) di una o più squadre in una o più sedi inviando email a [coms.olimpiadimatematica@gmail.com](mailto:coms.olimpiadimatematica@gmail.com) entro il **30/11/2025**.

| Sede di gara                     | Referente                   |
|----------------------------------|-----------------------------|
| Coppa Ecolier Parini – Catania   | nunzia.nicolosi@parinict.it |
| Coppa Ecolier La Mela – Adrano   | cettina_s@hotmail.it        |
| Coppa Ecolier Poidomani – Modica | maria.spa@tiscali.it        |

Se il numero di iscrizioni in una sede eccede il numero dei posti disponibili, sarà ammessa una squadra per ogni richiesta di iscrizione sino al raggiungimento del numero dei posti disponibili, tenuto conto dell'ordine di ricezione delle iscrizioni.

Se il numero di iscrizioni in una sede non esaurisce il numero dei posti disponibili, saranno ammesse, nell'ordine, le seconde squadre iscritte e poi le successive, tenuto conto dell'ordine di ricezione delle iscrizioni.

## Regolamento Coppa COMS-Ecolier 2026

- Ogni squadra sarà composta al più da **7** da studenti dello stesso istituto di scuola primaria frequentanti, preferibilmente, le classi quarta o quinta ed essere identificata da un nome scelto dalla squadra stessa.
- All'interno di ogni squadra devono essere designati un "capitano" e un "consegnatore".
- Ad ogni squadra saranno consegnati prima della gara:
  - Fogli per i calcoli;
  - 1 foglietto jolly (per comunicare la scelta del quesito jolly);
  - Un congruo numero di foglietti risposte (per comunicare le risposte ai singoli quesiti risolti);
  - 1 Griglia risposte (per tenere traccia dei quesiti risolti e delle risposte consegnate);

E copia dei quesiti.

4. I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione dei quesiti. Non possono venire usati libri, appunti di qualunque natura, goniometri, strumenti elettronici di calcolo o di comunicazione (in particolare è tassativamente vietato l'impiego di telefoni cellulari e calcolatrici).

5. La gara consiste nel fornire risposta ai **12** quesiti assegnati. Tutti i quesiti ammettono come risposta esclusivamente un **numero intero** compreso fra 0000 e 9999. La risposta deve essere indicata sull'apposito foglietto, scrivendo, unicamente le quattro cifre del numero, senza indicare le operazioni eseguite per ottenerlo (ad esempio, se la risposta è 32 va indicato 0032 e non  $4 \times 8$  o  $15 + 17$  o  $2^5$ ). In ogni foglietto risposta dovrà essere segnato il numero del quesito

a cui si dà risposta e riportato il nome della squadra. Il foglietto deve essere portato dal consegnatore al tavolo della Giuria. Se questo è occupato, il consegnatore deve attendere a debita distanza il proprio turno. Per fornire risposta ad un quesito, non è necessario aver fornito risposta ai quesiti che lo precedono nella lista. Immediatamente dopo l'immissione, il computer assegna il punteggio. Solo in questa fase viene reso pubblico se al quesito in questione sia stata fornita o meno risposta corretta. A **2 minuti** dal termine della gara il tabellone smetterà di mostrare la graduatoria.

6. Il tempo di gara è di norma **75 minuti**. Trascorso tale tempo, solo chi fosse già in coda per la consegna di risposte potrà consegnare foglietti risposte.

7. Attribuzione dei punteggi. A ogni squadra viene attribuito un punteggio iniziale di **120 punti** (10 punti per ogni quesito proposto). Sono previste penalizzazioni in caso vengano fornite risposte errate.

8. I quesiti proposti hanno vari livelli di difficoltà e l'ordine in cui sono elencati nella lista è casuale (cioè non riflette alcuna valutazione di difficoltà), fatta eccezione per il quesito al primo posto della lista che sarà di difficoltà modesta (in considerazione di quanto esposto a proposito della scelta del quesito jolly). Per ogni quesito proposto il valore iniziale è di **20 punti**; tale valore **aumenta di 1 punto per ogni minuto** trascorso dall'istante di inizio della gara e **cessa di aumentare nell'istante in cui viene fornita ad esso risposta corretta** da parte di qualche squadra. Il punteggio di un quesito non risolto aumenta fino a **10 minuti** dal termine della gara.

9. Ogni risposta sbagliata fornita a un quesito non ancora risolto da alcuna squadra ne fa aumentare di **2 punti** il valore. In caso di più risposte sbagliate al quesito da parte di una stessa squadra, l'aumento viene concesso solo in occasione della prima di esse.

10. Per ogni risposta corretta fornita ad un quesito, la squadra che la fornisce guadagna un numero di punti pari al punteggio raggiunto dal quesito al momento della registrazione della risposta, più un bonus pari a **20 punti** se è la prima squadra a risolvere il quesito, **15 punti** se è la seconda, oppure **10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1 punti** se è rispettivamente la terza, quarta, quinta, sesta, settima, ottava, nona o decima.

11. Se la risposta a un quesito è sbagliata, la squadra che l'ha fornita viene penalizzata di **10 punti**, ma può riproporre risposta allo stesso quesito, anche più di una volta. Se una squadra dà più volte risposte sbagliate ad uno stesso quesito, subisce altrettante volte la penalizzazione di 10 punti.

12. Durante i primi **15 minuti** dall'inizio della gara (se non diversamente comunicato), ogni squadra potrà scegliere il proprio "quesito jolly". La scelta dovrà essere comunicata servendosi dell'apposito foglietto. La scelta del quesito jolly è facoltativa. Se la scelta non viene effettuata, o non viene effettuata entro il tempo stabilito, il jolly per la squadra viene assegnato di default, allo scadere del tempo assegnato, al primo quesito della lista.

13. Ogni punteggio ottenuto dalla squadra sul quesito scelto o assegnato come **jolly** (punteggio del quesito, eventuali bonus o penalizzazioni), dal momento della scelta o assegnazione, e solo da quel momento in poi, **verrà raddoppiato**. Quindi, giocando il jolly su un quesito a cui la squadra abbia già fornito risposta corretta, il punteggio non raddoppia. Su quale quesito ogni

singola squadra abbia giocato, o si sia vista assegnare, il jolly, viene reso noto solo nel tabellone alla scadenza del tempo assegnato.

14. Un bonus verrà assegnato anche 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 punti alla seconda, 40 punti alla terza, 30 punti alla quarta, 20 punti alla quinta e 10 punti alla sesta.

15. Al termine del tempo assegnato viene compilata la graduatoria 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.