

1. I vincitori della gara saranno premiati con dei premi gentilmente offerti dalla **casa editrice Scienza Express**, sponsor della gara: <https://scienzaexpress.it/>. I premi in palio consistono nei libri della collana Umath, collana che produce ottimi libri per la preparazione alle gare organizzate delle Olimpiadi della Matematica, fortemente consigliati.
2. È possibile acquistare i libri della collana Umath sul sito <https://scienzaexpress.it/argomento/insegnanti-studenti/u-math/> utilizzando il seguente codice sconto:

**100pb2021**

Esso dà diritto ad uno sconto del 15% sulla spesa totale.

### Regolamento - Svolgimento della Gara

1. La partecipazione alla gara One Hundred Problems è aperta a tutti gli studenti delle superiori (o su) indipendentemente dal curriculum olimpico.  
Ciascun partecipante gareggia:
  - nella categoria **Junior (J)** se è al 1° o al 2° anno delle scuole superiori;
  - nella categoria **Senior (S)** se è al 3° anno delle superiori o oltre.
2. La gara è **rigorosamente individuale**. Per iscriversi è necessario e sufficiente compilare il modulo che si trova al seguente link: [gasmatematica.altervista.org/onehundredproblems](https://gasmatematica.altervista.org/onehundredproblems). La gara inizia alle 15 : 00, le iscrizioni saranno chiuse improrogabilmente alle ore 15 : 00 del 29 Aprile.
3. Qualora dovesse esserci un sospetto tentativo di cheating, si viene immediatamente squalificati. La decisione dell'organizzazione è, in questo caso, insindacabile.
4. Non è ammessa la discussione dei problemi finché la gara non sarà terminata.
5. Per rendere la gara equa per tutti, non sono ammessi strumenti di calcolo come WolframAlpha o Geogebra, né l'uso di programmi per risolvere i problemi. Non è ammesso l'utilizzo di calcolatrici scientifiche o calcolatrici grafiche. È invece consentito l'utilizzo di calcolatrici utili per lo svolgimento delle 4 operazioni (addizioni, moltiplicazioni, sottrazioni e divisioni).
6. La gara consiste nella risoluzione di 100 (cento) problemi nel tempo di gara (72 ore - 3 giorni). Non è necessario svolgere la gara in maniera continua bensì quando si vuole ma si possono consegnare le soluzioni a partire dall'inizio della gara fino alla fine di quest'ultima.
7. Il testo della gara viene pubblicato sul sito [gasmatematica.altervista.org/onehundredproblems](https://gasmatematica.altervista.org/onehundredproblems) a gara iniziata.
8. All'inizio della gara, tutti i problemi valgono lo stesso punteggio (20 punti), il punteggio di ogni problema aumenta:
  - di **1** punto al minuto finché il problema non riceve la risposta corretta da  $k$  concorrenti. Il valore di  $k$  verrà comunicato poco prima dell'inizio della gara, in base al numero di partecipanti raggiunto.
  - di **2** punti per ogni risposta sbagliata data dai concorrenti, fino ad un massimo di una risposta sbagliata per concorrente.
9. Ogni problema ha come risposta un intero compreso tra 0 e 9999. Il pannello per l'inserimento delle risposte appare nel menu "Invia le risposte" disponibile a tutte le persone iscritte alla gara, non appena essa inizia. Ulteriori informazioni sulla formattazione della risposta in caso di problemi impossibili o indeterminati sono disponibili sul testo della gara.
10. La valutazione della risposta è istantanea e si può visualizzare la correttezza della propria risposta sul tabellone di gara o sul proprio menu personale. Se la risposta è corretta, il concorrente guadagna un numero di punti pari al valore attuale del problema più un bonus velocità, calcolato in base a quante persone prima del concorrente hanno inserito la risposta. I bonus in questione sono: 200 punti per il primo concorrente, 150 punti per il secondo, 100 punti per il terzo, 80 punti per il quarto, 60 per il quinto, 50 per il sesto, 40 per il settimo, 30 per l'ottavo, 20 per il nono, 10 per il decimo e 5 per l'undicesimo.  
Se la risposta è sbagliata, il concorrente perde 100 punti, ma può tornare a pensare sul problema ed eventualmente fornire un'altra risposta.

11. Se un concorrente inserisce una risposta corretta più volte allo stesso problema, prende i punti una sola volta. Nel caso in cui quest'ultimo dovesse inserire una risposta sbagliata più volte allo stesso problema, le penalità sono conteggiate lo stesso.
12. Eventuali chiarimenti sul testo (e solo sul testo) possono essere richiesti entro le prime 24 ore di gara:
- via e-mail, scrivendo a [onehundredproblemsgara@gmail.com](mailto:onehundredproblemsgara@gmail.com) (Oggetto: Chiarimenti sul testo);
  - via Telegram, scrivendo a @Mattsa03;
  - via direct su Instagram, sulla pagina @onehundredproblems.

In ogni caso, non viene garantita una risposta al chiarimento completamente istantanea.

13. Entro le prime 24 ore di gara, ogni concorrente dovrà scegliere il suo problema jolly, che va inserito nel pannello personale di inserimento risposte sul sito. D'ora in poi, sul problema scelto, tutti i punteggi ottenuti (penalità incluse) saranno raddoppiati. Questo vuol dire che sbagliare il jolly costerà una penalità di 200 punti.  
Il problema jolly **va scelto prima di aver mandato una risposta sul problema scelto come jolly, altrimenti il punteggio non sarà raddoppiato**. Trascorse le 24 ore di gara, verrà segnato il primo problema come jolly.
14. Ogni concorrente parte con 1000 punti, cioè con 10 volte il numero dei problemi.
15. Vengono assegnati dei bonus ai primi concorrenti che risolvono tutti e 100 i problemi correttamente. Questi bonus sono: 10000 punti per il primo, 6000 punti per il secondo, 4000 punti per il terzo, 3000 punti per il quarto, 2000 punti per il quinto, 1000 punti per il sesto, 500 punti per il settimo.
16. Nonostante tutta la cura e l'attenzione data per la preparazione della gara, possono essere presenti alcuni errori di calcolo delle risposte o imprecisioni nel testo dei problemi. Qualora dovessero esserci degli errori nelle risposte, si provvederà immediatamente a correggere il database delle soluzioni. Proprio per questa ragione, si legga il punto 16 del regolamento.
17. Le classifiche sono da rendersi ufficiali a partire da 24 ore dopo la fine della gara.
18. Saranno premiati:
- i primi **5** classificati della categoria **Senior** nel modo seguente: **3 volumi** al primo classificato, **2 volumi** al secondo classificato, **1 volume** al terzo, al quarto e al quinto classificato.
  - i primi **3** classificati della categoria **Junior** nel modo seguente: **3 volumi** al primo classificato, **2 volumi** al secondo classificato, **1 volume** al terzo classificato.
  - i primi **2 concorrenti** che non sono già stati premiati prima col valore del problema jolly più alto (**1 volume**);
  - **1** concorrente della categoria Junior estratto a sorte (1 volume) con una probabilità di vincita proporzionale al punteggio ottenuto in gara;
  - **1** concorrente della categoria Senior estratto a sorte (1 volume) con una probabilità di vincita proporzionale al punteggio ottenuto in gara.

Nel caso altamente improbabile di parità tra più concorrenti, si procederà con uno spareggio le cui modalità verranno definite qualora ci fosse necessità di spareggio.

Chi ha vinto premi nella scorsa edizione non ha diritto ai premi in questa edizione.

19. I vincitori verranno contattati via e-mail dall'organizzatore, al quale dovranno fornire un indirizzo esistente per la spedizione. Questi potranno scegliere direttamente il libro (o i libri) desiderati dal catalogo, reperibile sul sito <https://scienzaexpress.it/argomento/insegnanti-studenti/u-math/>.  
I vincitori aventi diritto ai premi **devono essere domiciliati in Italia**, diversamente non avranno diritto ai premi in quanto secondo gli accordi stabiliti con lo sponsor, non verranno effettuate spedizioni all'Estero.

20. Buon divertimento!

