



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI  
DI MILANO

# ***Regolamento della Coppa Junior a squadre 2017 Prima edizione***

(ultima revisione 26 aprile 2017)

A titolo sperimentale, nel 2016/17 *Kangourou Italia* organizza una gara a squadre, denominata “*Coppa Junior a squadre*”, rivolta al primo biennio delle Scuole secondarie di secondo grado. La gara prevede due fasi: la prima fase è la selezione delle scuole da ammettere alla finale (si veda successivo punto *I.*); come annunciato sul sito [www.kangourou.it](http://www.kangourou.it) e sulle Istruzioni ricevute da ogni Scuola in occasione della gara individuale di marzo, tale selezione è stata operata attraverso:

- una gara a squadre online organizzata da *Kangourou Italia*,
- l’individuazione delle scuole con i migliori piazzamenti alla gara individuale “*Kangourou della Matematica 2017*” nella categoria Junior.

La seconda fase, con 25 scuole selezionate, è una finale a squadre “in presenza” che si svolgerà a Cervia/Mirabilandia nei giorni **6 e 7 maggio 2017**.

Alle squadre partecipanti viene richiesto di risolvere, fornendone risposta numerica, quesiti assegnati. Per ogni quesito cui venga data risposta, ogni squadra riceve un punteggio secondo i criteri illustrati nell’articolo **4** del presente regolamento.

Anche per questa nuova gara a squadre sarà messa in palio ogni anno una coppa, la “*Coppa Junior*”, che resterà attribuita alla Scuola vincitrice fino all’edizione successiva, quindi per un anno. La Scuola vincitrice di una edizione sarà ammessa d’ufficio alla finale dell’edizione successiva della gara; in caso rinunciasse a prendervi parte, si impegna comunque a restituire la coppa a *Kangourou Italia* prima della effettuazione dell’edizione successiva della gara.

## ***1. Selezione delle squadre (prima fase)***

Trattandosi del primo anno di attivazione ed essendo stata decisa la sperimentazione a inizio febbraio 2017, non ci sono Scuole ammesse di diritto per aver vinto precedenti edizioni, né Scuole ammesse per aver vinto gare locali.

**1.1 Gara online Junior.** *Kangourou Italia* ha organizzato nell’anno 2016/17 una gara a squadre online cui, previa iscrizione, avrebbe potuto partecipare *ogni Scuola Secondaria di secondo grado* che avesse iscritto alla gara individuale “*Kangourou della Matematica 2017*” almeno 30 allievi di cui non meno di 10 di categoria Junior.

Ogni Scuola soddisfacente le condizioni di cui sopra ha potuto iscriversi gratuitamente alla gara online una squadra, compilando un apposito modulo disponibile sul sito ufficiale [www.kangourou.it](http://www.kangourou.it) entro le ore 24 del 31 gennaio 2017, per disputare la gara presso la propria sede il giorno **martedì 7 marzo 2017** a partire dalle ore **10.00**, secondo l’apposito regolamento che disciplina le competizioni a squadre online (scaricabile dal sito ufficiale).

Le scuole cui afferiscono le squadre classificate ai primi 2 posti della gara online sono state invitate alla finale.

- 1.2 Ammissione basata sull'esito della gara individuale.** Per ogni singola scuola che abbia iscritto almeno 10 allievi nella categoria Junior alla competizione individuale *Kangourou della Matematica 2017*, sono stati considerati i 10 migliori punteggi realizzati dai suoi allievi iscritti in tale categoria e ne è stata calcolata la media aritmetica. È stata quindi formulata una classifica di queste scuole sulla base delle medie aritmetiche: **sono state invitate a partecipare alla finale le prime 23 scuole in detta classifica.**
- 1.3** Per questa edizione della Coppa Junior, **ogni Scuola invitata alla finale, comunque selezionata, potrà inviare una e una sola squadra.** Complessivamente sono quindi invitate alla gara 25 squadre di 25 Scuole diverse.

## ***2. Individuazione e formazione delle squadre, ruoli e preliminari***

- 2.1** L'elenco delle Scuole invitate è comparso sul sito [www.kangourou.it](http://www.kangourou.it) contestualmente alla classifica relativa alla gara individuale del 16 Marzo 2017. In caso di rinuncia alla partecipazione di una Scuola invitata, il Comitato organizzatore potrà, a sua discrezione, provvedere alla sua sostituzione convocando la prima delle Scuole escluse. Ogni Scuola invitata dovrà indicare un ***docente accompagnatore ufficiale*** (che può anche non coincidere con il docente referente Kangourou). L'accompagnatore ufficiale insieme al Dirigente Scolastico e al Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi, saranno i soli interlocutori della segreteria di *Kangourou Italia* per quanto riguarda la finale della gara a squadre.
- 2.2** La composizione di ogni squadra, nel rispetto di quanto indicato al successivo punto **2.3**, è a totale discrezione della Scuola cui la squadra afferisce, potendo venire inseriti in squadra anche alunni che non abbiano partecipato alla competizione individuale Kangourou della Matematica, purché frequentanti la prima o la seconda classe della stessa Scuola secondaria di secondo grado.
- 2.3** La gara è riservata a squadre composte da 7 elementi frequentanti la prima o la seconda classe. Ogni squadra deve essere identificata da un nome scelto dalla squadra stessa. All'interno di ogni squadra devono essere designati un "capitano" e un "consegnatore". Capitano e consegnatore devono essere persone diverse e devono poter essere individuati durante la gara da apposite pettorine, da restituirsi al termine della gara, consegnate dall'organizzazione (v. successivo punto **2.4**). È opportuno che i componenti di una stessa squadra si dotino di un comune elemento identificativo (ad esempio qualche elemento di distinzione nell'abbigliamento).
- 2.4** Nella sera precedente l'effettuazione della gara, i capitani sorteggiano il numero corrispondente alla postazione assegnata alla squadra, che diverrà il numero della squadra nella gara in corso. Nel giorno, ora e luogo stabiliti, le squadre convocate si presentano, pena l'esclusione dalla gara e prendono posto nelle rispettive postazioni già assegnate per sorteggio. In tali postazioni saranno già presenti o verranno consegnati:
- foglietti, sui quali è indicato il numero identificativo assegnato alla squadra, da utilizzare per l'indicazione delle risposte ai singoli quesiti;
  - un foglietto per la comunicazione del quesito scelto dalla squadra come "quesito Jolly" (v. successivo punto **4.7**);
  - un foglio su cui può essere tenuta traccia delle risposte consegnate per ciascun quesito;
  - fogli da usare per i calcoli;
  - pettorine per capitano e consegnatore.

Ogni capitano passa quindi al tavolo della Giuria a ritirare una busta sigillata contenente 7 copie del testo dei quesiti e ritorna alla propria postazione; tale busta dovrà essere aperta solo al segnale di inizio gara dato dalla Giuria.

### **3. Svolgimento della gara**

- 3.1** I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione dei quesiti, evitando però di disturbare il lavoro delle altre squadre. Personale incaricato sorveglierà le postazioni durante la gara per garantire la regolarità della stessa e il rispetto del lavoro di tutti. Non possono venire usati libri, appunti di qualunque natura, strumenti elettronici di calcolo o di comunicazione (in particolare è tassativamente vietato l'impiego di telefoni cellulari e calcolatrici, o altri dispositivi con supporti di memorizzazione elettronica), pena l'esclusione dalla gara della squadra.
- 3.2** La gara consiste nel fornire risposta, entro il tempo stabilito al successivo punto **3.8**, ai quesiti assegnati. Tutti i quesiti ammettono come risposta esclusivamente un numero intero compreso fra 0000 e 9999.  
La risposta al singolo quesito deve essere indicata *sull'apposito foglietto* di cui al punto **2.4 a)**, scrivendo *unicamente* il numero d'ordine del quesito di riferimento e le quattro cifre del numero che costituisce la risposta, senza indicare le operazioni eseguite per ottenerlo ed eventuali motivazioni (ad esempio, se la risposta è 32 va indicato 0032 e non  $4 \times 8$  o  $15 + 17$  o  $2^5$ ). Ogni risposta che non rispetti i requisiti suddetti sarà dichiarata inammissibile e respinta. Saranno dichiarati *non ammissibili foglietti* non forniti dall'organizzazione e/o senza l'indicazione del numero identificativo della squadra o con numero non corrispondente alla squadra del consegnatore. Nel caso necessitino ulteriori foglietti rispetto a quelli forniti, il capitano ne potrà richiedere agli assistenti di gara.
- 3.3** Al momento stabilito dalla Giuria, i capitani aprono le buste sigillate contenenti i testi dei quesiti e la gara ha inizio.
- 3.4** Eventuali chiarimenti sull'interpretazione del testo dei quesiti potranno essere richiesti al tavolo della Giuria unicamente dai capitani e solo durante i primi 45 minuti di gara.
- 3.5** Quando una squadra ritiene di aver risolto un quesito, deve scrivere su uno degli appositi foglietti il numero del quesito e la risposta. Il foglietto deve essere portato dal consegnatore al tavolo della Giuria. Se questo è occupato, il consegnatore deve attendere a debita distanza il suo turno. Può venire fornita risposta a più quesiti (un foglietto per ogni quesito) nel corso di una medesima consegna. Per fornire risposta ad un quesito, non è necessario aver fornito risposta ai quesiti che lo precedono nella lista.
- 3.6** La Giuria riceve la risposta, verifica che sia ammissibile, la registra e conserva il foglietto per eventuali verifiche o contestazioni. Se la risposta non è ammissibile, il consegnatore ha il diritto di renderla ammissibile al momento, al tavolo della giuria, senza modificarne però il valore numerico.
- 3.7** 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. Il valore numerico della risposta fornita non viene reso noto alle altre squadre.

- 3.8 Il tempo di gara è di 90 minuti**, salvo eventuali diverse disposizioni della giuria in presenza di eventi eccezionali. Trascorso tale tempo, solo chi fosse già in coda per la consegna di risposte potrà consegnarle.
- 3.9** Durante lo svolgimento della gara, nessuno dei componenti le squadre, fatta eccezione per i capitani e i consegnatori (questi ultimi solo ove interpellati) possono conferire con il personale dell'organizzazione, in particolare con la Giuria. Non può esservi comunicazione di alcun tipo fra membri di squadre diverse.
- 3.10** Durante lo svolgimento della gara, solo i componenti delle squadre e il personale dell'organizzazione possono essere a conoscenza dei testi dei quesiti: è dunque tassativamente proibita ogni loro divulgazione al di fuori di questi ambiti.
- 3.11** È ammessa la presenza di spettatori sul luogo di svolgimento della gara, purché non ne venga turbato il regolare svolgimento. I docenti accompagnatori delle singole squadre vengono considerati spettatori. Non è ammesso alcun contatto fra persone coinvolte nella gara (organizzazione, partecipanti) e spettatori, fatti salvi eventuali casi di necessità impellenti non preventivabili che suggeriscano alla Giuria (che deve darne esplicito consenso) l'opportunità del ricorso all'assistenza dei docenti accompagnatori.
- 3.12** Al termine della gara, la Giuria effettua un riscontro tra i foglietti consegnati e l'inserimento dei dati nel sistema informatico, quindi diffonde la classifica e le soluzioni ai quesiti. Viene concesso il tempo di 10 minuti per la presentazione, in forma scritta ed esclusivamente da parte dei capitani delle squadre, di eventuali contestazioni e/o ricorsi; durante questo periodo di tempo alle squadre non è permesso di lasciare la postazione assegnata. Al termine del loro esame la Giuria diffonde la classifica definitiva e proclama la squadra vincitrice. Solo a questo punto la Giuria dichiara conclusa la competizione e rende ufficiale la classifica finale.
- 3.13** Ai fini dell'espletamento della gara, l'unico orologio ufficiale è quello della Giuria.

#### ***4. Attribuzione dei punteggi***

- 4.1** Nelle varie fasi della gara vengono assegnati punteggi in base alla correttezza delle risposte fornite come indicato nei punti che seguono. Vince la squadra che totalizza il punteggio complessivo più elevato. La classifica finale della gara non prevede ex-aequo almeno nelle prime posizioni. Qualora si verifichi qualche situazione di parità di punteggio in queste posizioni, vengono presi in considerazione, nell'ordine, il maggior numero di quesiti cui è stata data risposta corretta e poi il minor numero di risposte errate fornite. In caso di ulteriore parità si procede al sorteggio.
- 4.2** Ad ogni squadra viene attribuito un punteggio iniziale di 200 punti. Sono previste penalizzazioni in caso vengano fornite risposte errate, ma non sono previsti punteggi negativi (le squadre che si trovassero a zero punti non potranno ricevere ulteriori penalità).
- 4.3** 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 al successivo punto **4.7** a proposito della scelta del quesito jolly). Per ogni quesito proposto il valore iniziale è di 10 punti;
- tale valore aumenta di 1 punto per ogni minuto trascorso dall'istante di inizio della gara

- il valore cessa di aumentare nell'istante in cui viene fornita ad esso risposta corretta da parte di qualche squadra.

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.

- 4.4** 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. Nessun bonus viene attribuito per risposte corrette a quesiti già risolti da almeno dieci squadre.
- 4.5** Ai fini dell'attribuzione dei punteggi, fa fede l'istante di immissione da parte della giuria dei dati nel sistema informatico.
- 4.6** 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. Se una squadra, dopo aver fornito risposta corretta ad un quesito, proporrà ulteriori risposte allo stesso quesito, il sistema informatico terrà conto solo delle risposte errate, penalizzandole come se la squadra non avesse ancora dato la risposta corretta.
- 4.7** Durante i primi 25 minuti dall'inizio della gara, ogni squadra potrà scegliere il proprio "quesito jolly". La scelta dovrà essere comunicata entro questi 25 minuti dal capitano al tavolo della Giuria 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 per default allo scadere dei 25 minuti al primo quesito della lista. 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 moltiplicato per due. Quindi posizionando 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 alla scadenza dei primi 25 minuti.

## **5. Diritti e doveri della Giuria**

- 5.1** La Giuria ha il compito di sovrintendere al regolare svolgimento della gara. In particolare ha il diritto-dovere di
- adottare tutte le misure che ritenga opportune per tutelare la segretezza dei testi dei quesiti e delle risposte agli stessi ed impedirne comunicazioni indebite;
  - assegnare penalità, fino all'eventuale esclusione, in caso di comportamenti sleali o scorretti;
  - sospendere l'incremento automatico dei punteggi attribuiti ai singoli quesiti;
  - limitare o estendere il tempo di espletamento della gara in conseguenza di eventi eccezionali.
- 5.2** La Giuria ha il divieto di commentare le risposte fornite, fatta salva l'inammissibilità di cui al punto **3.2**.
- 5.3** Ogni decisione della Giuria viene presa a maggioranza dei membri.

## **6. Logistica per la finale**

- 6.1** I concorrenti dovranno arrivare a Cervia (RA) per la registrazione il **6 maggio 2017**, a partire dalle ore 15.00 (ma entro le 21.00, ora in cui inizia il briefing, con estrazione del numero corrispondente alla postazione delle squadre durante la finale); la finale si svolgerà il **7 maggio**, a Cervia con inizio alle 9.45.
- 6.2** Spese di viaggio e alloggio a Cervia sono a carico dei concorrenti (o dei loro istituti di afferenza). Kangourou Italia ed EmmeHotels hanno concordato la seguente tariffa speciale per gli Hotel tre stelle di Cervia (RA) (visionabili sul sito [www.emmehotels.com](http://www.emmehotels.com)):  
***un giorno in mezza pensione in camera multipla <risp. doppia> per concorrenti e accompagnatori al prezzo di 41,00 <risp. 43,00> euro per persona (camere singole saranno disponibili al prezzo concordato di 62,50 euro, sempre per soggiorno di una notte in mezza pensione); le quotazioni non includono l'eventuale tassa di soggiorno.***
- 6.3** Le **prenotazioni per l'alloggio** andranno effettuate direttamente alla segreteria prenotazioni degli alberghi (**Telefono 0544.973021**) tassativamente **entro il 29 aprile 2017**.
- 6.4** La **partecipazione alla finale dovrà essere confermata anche alla segreteria di Kangourou Italia** (fax 02 503 16090; e-mail [matematica@kangourou.it](mailto:matematica@kangourou.it)) **entro il 29 aprile 2017, pena la decadenza del diritto alla partecipazione stessa.**
- 6.5** Per quanto riguarda le squadre che nei giorni precedenti partecipano alle Olimpiadi della Matematica, **fatto salvo il punto 6.4**, valgono gli accordi presi dagli accompagnatori con l'organizzazione.
- 6.6** L'organizzazione fornirà ai **sol**i concorrenti e loro accompagnatori ufficiali il trasporto dagli Hotel al Parco di Mirabilandia e viceversa e il biglietto di ingresso al Parco valido per due giorni. Biglietti a tariffa agevolata saranno proposti per gli altri eventuali accompagnatori.

## **9. Responsabilità**

- 9.1** La partecipazione al gioco-concorso implica l'accettazione piena del presente regolamento, delle condizioni di organizzazione e di svolgimento del gioco, dei risultati e dell'attribuzione dei premi.
- 9.2** Kangourou Italia non può essere ritenuta in alcun modo responsabile di eventuali incidenti tecnici o avvenimenti indipendenti dalla sua volontà.
- 9.3** I vincitori accettano di partecipare ad ogni operazione pubblicitaria o promozionale legata al gioco Kangourou e, in questo contesto, all'utilizzazione totale o parziale del loro nome e della loro immagine su ogni supporto ritenuto idoneo da Kangourou Italia per tali finalità. Ai sensi della legge 196/03, Kangourou Italia dichiara che i dati forniti dai concorrenti saranno utilizzati esclusivamente per l'espletamento della competizione Kangourou.