



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI MILANO

Regolamento Gara a squadre Coppa Kangourou 2017

(ultima revisione 8 settembre 2016)

La “*Gara a squadre Kangourou*”, istituita nel 2009 e rivolta alle Scuole secondarie di primo grado, mette in palio ogni anno la “*Coppa Kangourou*”, che resta attribuita alla Scuola vincitrice fino all’edizione successiva, quindi per un anno. La gara è a squadre e si articola in tre fasi: selezione, semifinale e finale; alle squadre partecipanti viene richiesto di fornire una risposta numerica a quesiti assegnati. La Scuola vincitrice di una edizione è ammessa d’ufficio alla fase semifinale dell’edizione successiva della gara; in caso rinunci a prendervi parte, si impegna comunque a restituire la coppa a Kangourou Italia presso Hotel Lungomare di Cervia prima della effettuazione della gara.

1. Ammissione alla semifinale nazionale

1.1 Indicazioni generali

1.1.1 Condizione necessaria per l’ammissione di una Scuola alla semifinale nazionale è che la Scuola stessa risulti iscritta al gioco-concorso individuale *Kangourou della Matematica 2017* (che si disputa il 16 marzo 2017).

1.1.2 Una Scuola potrà essere invitata a partecipare alla semifinale per diritti acquisiti (vedi **1.2**) oppure in base agli esiti della gara individuale (vedi **1.3**) o delle gare a squadre locali (vedi **1.4**) o della gara a squadre online (vedi **1.5**).

1.1.3 Ogni Scuola invitata alla gara vi potrà partecipare con una sola squadra, fatto salvo quanto esposto ai successivi punti **1.1.5** e **1.2**. In ogni caso, nessuna Scuola potrà partecipare con più di due squadre.

1.1.4 Potranno partecipare alla semifinale al massimo 80 squadre.

1.1.5 Qualora il numero di Scuole ammesse non saturi già il contingente di postazioni disponibili, ogni Scuola che risulti selezionata sia in base agli esiti della gara individuale sia in base agli esiti di gare locali (o della gara online) sarà ammessa alla semifinale con due squadre. In ogni caso, successi in differenti gare locali e/o nella gara online danno diritto, nel loro complesso, ad al più un posto in semifinale per ogni singola Scuola che li abbia conseguiti.

1.1.6 Le regole dello svolgimento della gara (uguali per semifinale e finale) sono esposte in dettaglio nell’articolo **3**.

1.2 Ammissioni di diritto

Sono ammesse di diritto alla semifinale dell’edizione 2017:

- la Scuola vincitrice dell’edizione 2016 della Coppa Kangourou,

- la Scuola la cui squadra ha ottenuto il miglior piazzamento fra le squadre italiane partecipanti alla EuroCup 2016 (vedi articolo 8).

Tali Scuole, nel caso in cui risultino ammesse anche in base a uno dei successivi punti **1.3**, **1.4**, **1.5**, potranno presentare due squadre.

1.3 Ammissioni in base all'esito della gara individuale

Per ogni singola Scuola secondaria di primo grado presso la quale abbiano preso parte alla competizione individuale *Kangourou della Matematica 2017* almeno 10 allievi nel complesso delle categorie Benjamin e Cadet, i risultati delle due categorie saranno fusi in modo da avere una unica "classifica di Scuola" e verrà calcolata la media aritmetica dei 10 punteggi più alti. Verrà quindi stilata una classifica di queste Scuole sulla base delle medie aritmetiche: **saranno invitate a partecipare alla semifinale le prime 40 Scuole in detta classifica.**

1.4. Ammissioni in base all'esito di gare locali

1.4.1 In occasione di particolari eventi, in accordo con gli organizzatori locali dell'evento e con l'assistenza tecnica e scientifica dell'Associazione *Kangourou Italia*, potranno essere organizzate gare a squadre locali, cui potranno partecipare su invito degli organizzatori locali Scuole secondarie di primo grado.

1.4.2 Enti che già organizzino gare a squadre locali di Matematica per studenti delle scuole secondarie di primo grado, con modalità simili a quelle adottate da *Kangourou Italia* anche se non necessariamente coincidenti, potranno chiedere all'Associazione l'equiparazione di tali gare a quelle da essa gestite. *Kangourou Italia* potrà concederla, dopo aver valutato singolarmente ogni richiesta, tenendo comunque la supervisione scientifica dello svolgimento della gara locale che dovrà vedere coinvolti non meno di 8 Istituti scolastici diversi.

1.4.3 *Per ogni gara a squadre locale*, verrà stilata una classifica delle squadre delle Scuole partecipanti che alla data di effettuazione della selezione risultino già iscritte (con iscrizione confermata dal pagamento delle quote) alla gara individuale *Kangourou della Matematica 2017*: la Scuola cui afferisce la squadra meglio classificata sarà invitata a formare una squadra che verrà ammessa alla semifinale nazionale di Cervia/Mirabilandia. Sempre sulla base di tale classifica, *Kangourou Italia* potrà concedere l'ammissione alla semifinale nazionale a più di una Scuola, qualora il numero degli istituti coinvolti fosse particolarmente elevato.

1.5. Ammissioni in base all'esito della gara online

1.5.1 *Kangourou Italia* organizza nell'anno 2016/17 una gara a squadre online cui, previa iscrizione, potrà partecipare *ogni Scuola o Istituto comprensivo o gruppo di Scuole accorpate* che abbia iscritto alla gara individuale *Kangourou della Matematica 2017* almeno 80 allievi di cui non meno di 10 siano di categoria Benjamin e/o Cadet, purché l'iscrizione di tutti gli allievi della Scuola (o dell'Istituto o gruppo di Scuole in questione) sia operata da un unico insegnante referente *Kangourou*.

1.5.2 Ogni soggetto che soddisfa le condizioni di cui al punto **1.5.1** può iscrivere gratuitamente alla gara online una squadra. Le scuole che vorranno aderire, manifesteranno tale intenzione utilizzando l'apposito modulo disponibile sul sito ufficiale (<http://www.kangourou.it>).

1.5.3 Saranno ammesse a partecipare alla gara online al massimo 100 scuole: quindi le iscrizioni chiuderanno una volta che siano pervenute 100 domande di iscrizione alla gara online (fa fede l'ordine di arrivo del perfezionamento dell'iscrizione alla gara individuale) e in ogni caso alle ore 24 del 31 gennaio 2017.

1.5.4 Un apposito regolamento disciplina le competizioni a squadre online: esso sarà scaricabile dal sito ufficiale.

1.5.5 Ogni scuola ammessa alla gara online disputerà la gara presso la propria sede il giorno **7 marzo 2017** a partire dalle ore **10.00**.

1.5.6 Le scuole cui afferiscono le squadre classificate ai primi 3 posti della gara online saranno ammesse alla semifinale nazionale.

2. Individuazione e formazione delle squadre, ruoli e preliminari

2.1 L'elenco delle Scuole invitate comparirà sul sito 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 semifinali e 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 o che non abbiano partecipato alle eventuali gare locali, purché frequentanti la scuola stessa (secondaria di primo grado). La scuola vincitrice dell'edizione 2016, la squadra meglio classificata alla gara EuroCup 2016 e le scuole selezionate in base ai punti **1.4** e **1.5** possono variare in tutto o in parte la composizione della propria squadra rispetto a quella che ha loro procurato il diritto di ammissione alla semifinale, comunque nel rispetto del successivo punto **2.3**.

2.3 La gara è riservata a squadre composte da 7 elementi di cui almeno 2 frequentanti la prima classe e non più di 3 frequentanti la terza classe. Il mancato rispetto di questi vincoli nella composizione di una squadra ne pregiudica l'ammissione alla gara, salva la possibilità di prendervi parte in composizione ridotta, dietro parere favorevole della Giuria, da formularsi caso per caso. I componenti la squadra devono dichiarare la classe frequentata al momento della registrazione alla semifinale, al loro arrivo a Cervia e poi, nuovamente, in caso di variazione nella composizione della squadra tra semifinale e finale (sempre che la squadra sia stata ammessa alla finale); la dichiarazione deve essere controfirmata dal docente accompagnatore ufficiale che ne attesta la veridicità. 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 Per ogni fase della gara, nella sera precedente la sua effettuazione, i capitani sorteggiano il numero corrispondente alla postazione assegnata alla squadra, che diverrà il numero della squadra limitatamente alla fase della gara in corso. Nel caso partecipino alla stessa fase della gara due squadre dello stesso Istituto (v. punti **1.1.5** e **1.2**), il sorteggio subirà dei vincoli al fine di garantire che dette squadre non occupino postazioni contigue. Nel caso la semifinale sia

articolata in due turni, verrà sorteggiato anche il turno di partecipazione, con il vincolo che squadre diverse dello stesso istituto partecipino nello stesso turno. Nel caso di semifinale articolata in due turni, le modalità di accesso alla finale sono descritte nel successivo punto **6.2**. 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:

- a) foglietti, sui quali è indicato il numero identificativo assegnato alla squadra, da utilizzare per l'indicazione delle risposte ai singoli quesiti;
- b) un foglietto per la comunicazione del quesito scelto dalla squadra come "quesito Jolly" (v. successivo punto **4.7**);
- c) un foglio su cui può essere tenuta traccia delle risposte consegnate per ciascun quesito;
- d) fogli da usare per i calcoli;
- e) 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 4×8 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. Criterio di ammissione alla finale

- 6.1** Alla finale sono ammesse 24 squadre, salvo quanto disposto al successivo punto **6.3**.
- 6.2** Per motivi logistici è possibile che la semifinale venga espletata in due tranches. In tal caso per ogni tranche verranno ammesse alla finale le prime otto squadre; fra le rimanenti squadre, verranno ammesse quelle che hanno ottenuto gli otto migliori punteggi nella classifica unificata delle due tranches.
- 6.3** In caso di assoluta parità nell'esito della semifinale, ai fini dell'ammissione in finale, la Giuria si riserva di non ricorrere al criterio del sorteggio di cui al punto **4.1** e di incrementare, previa verifica della fattibilità logistica, il numero delle squadre ammesse in finale.

7. Logistica per semifinale e finale

- 7.1** I concorrenti dovranno arrivare a Cervia(RA) per la registrazione il **5 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 semifinale); la semifinale si svolgerà il **6 maggio** e la finale il **7 maggio**, entrambe a Cervia.
- 7.2** 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): ***due giorni in mezza pensione in camera multipla <risp. doppia> per concorrenti e accompagnatori al prezzo complessivo (per i due giorni) di 70,50 <risp. 74,00> euro per persona (camere singole saranno disponibili al prezzo concordato di 113,00 euro, sempre per soggiorno di due notti in mezza pensione); le quotazioni non includono la tassa di soggiorno.***
- 7.3** Le **prenotazioni per l'alloggio** andranno effettuate direttamente alla segreteria prenotazioni degli alberghi (**Telefono 0544.973021**) tassativamente **entro il 27 aprile 2017**.

7.4 La partecipazione alla semifinale dovrà essere confermata anche alla segreteria di Kangourou Italia (fax 02 503 16090; e-mail matematica@kangourou.it) entro il 27 aprile 2017, pena la decadenza del diritto alla partecipazione stessa.

7.5 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.

8. Ammissione alla Gara a squadre internazionale online

8.1 Le squadre che si classificheranno alla finale nei posti dal primo al decimo compreso, saranno ammesse di diritto alla competizione internazionale EuroCup per squadre "under 15". Il regolamento di tale competizione è stilato a parte.

8.2 La scuola italiana meglio classificata in questa gara (EuroCup), che si svolgerà entro il 10 giugno 2017, sarà ammessa di diritto con una squadra alla semifinale della "Coppa Kangourou 2018". Naturalmente vale quanto detto al punto **1.1.3**, cioè che tale scuola non può iscrivere alla semifinale più di due squadre, comunque selezionate.

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.