



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI MILANO

EuroCup
Gara matematica internazionale
a squadre online
Regolamento 2016
(revisione 24 agosto 2015)

Nell'anno 2014 è stata lanciata da Kangourou Italia per la prima volta la gara EuroCup per squadre delle scuole secondarie di primo grado. La gara è riservata a squadre di 7 elementi, tutti di età inferiore ai 15 anni al 31 dicembre 2015; consiste nel risolvere quesiti assegnati, fornendone risposta numerica. Per ogni quesito cui fornisca risposta, ogni squadra riceve un punteggio secondo i criteri illustrati nel paragrafo 3 del presente regolamento.

1. Ammissione alla EuroCup

- 1.1** Tutte le nazioni che aderiscono all'Associazione «Kangourou senza frontiere» possono chiedere di partecipare ad EuroCup. La partecipazione è limitata ad un massimo di 15 squadre per nazione. Un Comitato Organizzatore, formato da 3 membri di differenti nazioni (per il 2016: Catalogna, Italia, Slovenia) vaglia le domande di ammissione.
- 1.2** In Italia sono iscritte alla EuroCup le 10 scuole le cui squadre si sono classificate ai primi 10 posti della finale nazionale a squadre "Coppa Kangourou 2016".
- 1.3** La scuola italiana che otterrà il miglior piazzamento all'EuroCup 2016, avrà di diritto un posto alla semifinale della "Coppa Kangourou 2017".

2. Formazione delle squadre e ruoli

- 2.1** Ogni squadra è formata da 7 elementi, tutti iscritti a una stessa scuola secondaria di primo grado e tutti di età inferiore a 15 anni al 31 dicembre 2015.

3. Svolgimento della gara

- 3.1** La gara EuroCup 2016 si svolgerà online mercoledì 25 maggio 2016 alle 11.00 (Central European Time). Ogni scuola partecipante vi potrà accedere dalla propria sede.
- 3.2** Il software della gara verrà messo a disposizione online nei giorni precedenti il 25 maggio in modo che le scuole che lo desiderino ne possano prendere confidenza.
- 3.3** Le squadre devono disporre di un computer collegato a Internet e di una casella di posta elettronica **gmail** (ad esempio liceoparinitorino@gmail.com). Se non si dispone di una casella di posta gmail, è possibile richiederla gratuitamente all'indirizzo <https://accounts.google.com/SignUp?service=mail&hl=it>. Per lo svolgimento della gara è necessario avere un browser (o due browser, se si ha un solo pc e si vuole da esso sia inserire

le risposte, sia visionare l'andamento della gara). I browser per pc compatibili con l'applicazione web usata per la gara, detta WebBrainstorm, sono: Mozilla Firefox versione 3 e successive, Internet Explorer versione 6 e successive, Safari versione 4 e successive, Opera versione 10 e successive, Chrome versione 13 e successive. WebBrainstorm è inoltre compatibile con i browser installati sui dispositivi mobili aventi sistema operativo iOS versione 4 e successive, Android versione 3 e successive.

- 3.4 I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione dei quesiti. Non possono venire usati libri, appunti di qualunque natura, strumenti elettronici di calcolo o di comunicazione, ad eccezione del PC usato per la connessione al sito della gara.
- 3.5 La gara consiste nel fornire risposta, entro il tempo stabilito al successivo punto 3.10, a quesiti assegnati. Tutti i quesiti ammettono come risposta esclusivamente un numero intero compreso fra 0000 e 9999. La risposta deve essere inserita, via computer, nell'apposito spazio riservato. Non sono richieste indicazioni delle operazioni eseguite per ottenerlo o 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 respinta.
- 3.6 All'inizio della gara alle ore 11.00 viene reso disponibile il file PDF contenente i testi dei quesiti in italiano e in inglese. Detti testi possono essere stampati o fotocopiati.
- 3.7 Eventuali chiarimenti sull'interpretazione dei testi dei quesiti potranno essere richiesti alla Giuria, via chat, solo durante i primi 30 minuti di gara.
- 3.8 Ogni squadra potrà inviare le risposte e scegliere il jolly (v. successivo punto 4.7) attraverso un'apposita pagina internet del sistema informatico. Quando una squadra ritiene di aver risolto un quesito, deve scrivere la risposta nell'apposita casella della suddetta pagina. Per fornire risposta ad un quesito, non è necessario aver fornito risposta ai quesiti che lo precedono nella lista.
- 3.9 La risposta arriva al server centrale della gara che la valuta e aggiorna di conseguenza (in positivo o in negativo) il punteggio in classifica della squadra. L'indicazione dell'esito della risposta data è inviata immediatamente alla squadra, che la vedrà apparire sul proprio pc. Il valore numerico della risposta fornita non viene reso pubblico, ma viene aggiornata in tempo reale la classifica della gara, visualizzabile da tutte le squadre.
- 3.10 Il tempo di gara è di 90 minuti, salvo eventuali diverse disposizioni della Giuria in presenza di eventi eccezionali. Trascorso tale tempo, viene staccato il collegamento con il server centrale e non sarà più possibile inoltrare ulteriori risposte.
- 3.11 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.
- 3.12 È ammessa la presenza di spettatori sul luogo di svolgimento della gara, purché non ne venga turbato il regolare svolgimento. I docenti della scuola devono considerarsi spettatori. Non è ammesso alcun contatto fra persone coinvolte nella gara e spettatori. **L'osservanza di questo come dei precedenti punti 3.4 e 3.11 costituisce un dovere etico: ogni Istituto partecipante alla gara si impegna moralmente ed esplicitamente al rispetto di questi tre punti.**
- 3.13 Al termine della gara viene visualizzata la classifica definitiva e proclamata la squadra vincitrice.
- 3.14 Ai fini dell'espletamento della gara, l'unico orologio ufficiale è quello del server.

4. Attribuzione dei punteggi

- 4.1 La gara prevede l'assegnazione di 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 posizioni

discriminanti. Qualora si verificano situazioni di parità di punteggio in queste posizioni, vengono presi in considerazione, nell'ordine, il maggior numero di quesiti cui è stata fornita 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 è previsto che una squadra totalizzi punteggi negativi (le squadre che si trovassero a zero punti non riceverebbero ulteriori penalità).
- 4.3** I quesiti proposti hanno vari livelli di difficoltà e l'ordine in cui sono elencati 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). Ad ogni quesito proposto viene attribuito il punteggio iniziale di 20 punti. Questo punteggio viene incrementato di 1 punto per ogni minuto trascorso dall'istante di inizio della gara. Per ogni quesito, questo incremento si arresta nell'istante in cui viene fornita ad esso risposta corretta da parte di una squadra. Ogni risposta sbagliata, fornita a un quesito non ancora risolto da alcuna squadra, ne incrementa di 2 punti il punteggio. In caso di più risposte sbagliate fornite al quesito da parte di una stessa squadra, l'incremento viene concesso solo in occasione della prima di esse.
- 4.4** Per ogni risposta corretta 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 che risolve 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 arrivo delle risposte presso il server centrale del sistema informatico. Non fa quindi fede l'orario del computer da cui sono immesse le risposte.
- 4.6** Se la risposta fornita 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.
- 4.7** Durante i primi 45 minuti dall'inizio della gara, ogni squadra potrà scegliere il proprio "quesito jolly". La scelta dovrà essere comunicata entro questi 45 minuti usando apposita casella del software. 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 45 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. Su quale quesito ogni singola squadra abbia giocato, o si sia vista assegnare, il jolly, viene reso noto solo alla scadenza dei primi 45 minuti.
- 4.8**

5. Diritti e doveri della Giuria

- 5.1** La Giuria è internazionale e 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 non commenta le risposte fornite.
- 5.3** Ogni decisione della Giuria è insindacabile.

6. Responsabilità

- 6.1** 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.
- 6.2** Kangourou Italia non può essere ritenuta in alcun modo responsabile di eventuali inconvenienti tecnici o avvenimenti indipendenti dalla sua volontà.
- 6.3** 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.