



UNIMORE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA

La Coppa PLAY di Kangourou a Cervia il 9 maggio 2026 Palazzetto dello Sport ore 21.00

- Riservata a squadre formate da **4 giovani** frequentanti una scuola secondaria di primo grado **+ 5 adulti** (docenti o parenti di studenti della scuola).
- I giovani avranno un loro tavolo e loro quesiti.
- Gli adulti avranno un altro tavolo e altri quesiti.
- Le risposte sono sempre dei numeri interi di al più 4 cifre.
- Il punteggio della squadra sarà uno solo come somma dei punteggi delle singole parti o come sottrazione, in caso di risposte errate.
- Vale il regolamento delle gare a squadre Kangourou (non Coppa Student).
- Le squadre, fino al massimo di 30, devono iscriversi sul sito <https://www.kangourou.it>
- La gara si effettuerà se e solo se le squadre iscritte saranno almeno 5.
- Registrazione della squadra verrà effettuata in loco dalle ore 20.00.
- Durata della gara: un'ora effettiva.
- La squadra vincente avrà una Coppa che manterrà fino all'edizione 2027 della Coppa PLAY dove verrà rimessa in gioco; se non potesse partecipare all'edizione 2027, restituirà la Coppa all'organizzazione.



Coppa PLAY di Matematica

Regolamento

1. Si tratta di una competizione a squadre formate da 9 elementi: 5 adulti e 4 giovani. I giovani devono frequentare al più una classe di una scuola secondaria di primo grado mentre gli adulti devono essere nati nello scorso millennio (cioè data di nascita $\leq$ anno 2000).
2. Le iscrizioni delle squadre avvengono sul sito di Kangourou (<https://www.kangourou.it>), compilando l'apposito form. Controllare sezione Notizie e sezione Gare a Squadre.
3. Un modulo per la privacy verrà compilato e firmato da ogni squadra prima della conferma dell'iscrizione.
4. Le iscrizioni divengono effettive quando viene versato, sul conto di Kangourou Italia, il contributo di 45.00 euro, pagabili anche direttamente sul posto della gara.
5. Ogni squadra deve registrarsi con un nome e comunicare il nome di un responsabile con relativo numero di cellulare e indirizzo email. Le squadre possono comprendere allievi e adulti di scuole diverse purché rispettosi delle condizioni di cui al punto 1.
6. Il giorno della gara le squadre devono registrarsi al loro arrivo al Palazzetto di Cervia.
7. La gara consiste di una sola prova: tutte le squadre partono con 200 punti e ogni quesito parte da 30 punti.
8. I 4 giovani avranno 8 quesiti numerati da 1 a 8 mentre gli adulti avranno altri 8 quesiti numerati da 9 a 16.
9. Il valore dei quesiti aumenta di un punto ogni minuto e di due punti per ogni risposta errata fino a che una squadra risponde esattamente. La risposta esatta assegna alla squadra il valore attuale del quesito più un bonus di 12 punti per la prima squadra che risponde esattamente, 9 punti per la seconda, 6 per la terza e 3 per la quarta.
10. Ogni risposta errata è penalizzata di 10 punti.
11. Nella gara i quesiti non sono in ordine di difficoltà, solamente il quesito 1 è "più facile" poiché sarà la scelta obbligata per coloro che non dichiareranno quale sia il loro quesito Jolly.
12. Le squadre hanno 20 minuti per richiedere chiarimenti sul testo alla giuria.
13. Le squadre hanno 20 minuti per dichiarare il loro quesito Jolly. Tale quesito deve essere scelto dai giovani entro i quesiti da 1 a 8. Il quesito Jolly raddoppia i punteggi positivi ma anche le penalità.
14. Vince la Coppa PLAY la squadra che al termine della prova ottiene il punteggio superiore a tutte le altre. In caso di parità di punteggio prevarrà la squadra con il componente più anziano.
15. Nell'aula delle prove si possono portare materiale di cancelleria ma non libri, calcolatrici, smartphone, smartwatch, tablet o goniometri.
16. Sono vietate comunicazioni di ogni tipo con l'esterno e anche tra due tavoli della stessa squadra: in particolare non ci devono essere comunicazioni tra i consegnatori della parte giovani e della parte adulti di una stessa squadra.
17. Ogni scuola può iscrivere fino a due squadre.
18. L'effettuazione della gara è soggetta al vincolo di almeno 5 squadre iscritte e paganti la quota di iscrizione.