



Regolamento Gare a squadre nazionali online 2023

- A) COPPA KANGOUROU PER LE SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO**
- B) COPPA ÉCOLIER PER LE SCUOLE PRIMARIE**
- C) COPPA JUNIOR PER I BIENNI DELLE SCUOLE SECONDARIE DI II GRADO**
- D) COPPA STUDENT PER I TRIENNI DELLE SCUOLE SEC. DI II GRADO**

(ultima revisione 1 novembre 2022)

Al fine di operare le selezioni per:

- A) Coppa Kangourou** (riservata alle scuole secondarie di primo grado)
- B) Coppa Écolier** (riservata alle scuole primarie)
- C) Coppa Junior** (riservata al biennio delle scuole secondarie di secondo grado)
- D) Coppa Student** (riservata al triennio delle scuole secondarie di secondo grado)

sono predisposte specifiche gare online organizzate direttamente da Kangourou Italia.

Circa il numero di scuole ammesse alla partecipazione a tali manifestazioni fa fede quantoscritto nei relativi regolamenti.

Nel seguito, con A) si farà riferimento alla gara online per la Coppa Kangourou, con B) a quella per la Coppa Écolier, con C) a quella per la Coppa Junior e con D) a quella per la Coppa Student.

1. Ammissione alle gare a squadre online

- 1.1** Le Scuole secondarie di primo grado (o Istituti comprensivi di scuola secondaria di primo grado) che abbiano iscritto complessivamente almeno 20 allievi alla gara individuale “Kangourou della Matematica 2023”, di cui almeno 10 complessivamente afferenti alle categorie Benjamin e/o Cadet, possono iscriverne gratuitamente una squadra alla gara online A) del **21 marzo 2023**.
- 1.2** Le Scuole primarie (o Istituti comprensivi di Scuola primaria) che abbiano iscritto complessivamente almeno 20 allievi alla gara “Kangourou della Matematica 2023”, di cui almeno 10 di categoria Écolier, possono iscriverne gratuitamente una squadra alla gara online B) del **10 marzo 2023**.
- 1.3** Le Scuole secondarie di secondo grado (o Istituti comprensivi di scuola secondaria di secondo grado) che abbiano iscritto complessivamente almeno 20 allievi alla gara “Kangourou della Matematica 2023”, di cui almeno 10 di categoria Junior, possono iscriverne gratuitamente una squadra alla gara online C) del **8 marzo 2023**.
- 1.4** Le Scuole secondarie di secondo grado (o Istituti comprensivi di scuola secondaria di secondo grado) che abbiano iscritto alla gara “Kangourou della Matematica 2023”, almeno 16 allievi di

categoria Student, possono iscrivere gratuitamente due squadre a ciascuna delle due gare online D) del **16 febbraio 2023** e del **28 febbraio 2023**.

- 1.5** Per ciascuna delle quattro competizioni, ogni Scuola che voglia aderire potrà farlo in fase di iscrizione alla gara individuale: si chiede che l'intenzione sia segnalata **entro il 12 febbraio 2023**. Poiché a ciascuna gara online può partecipare un numero limitato di squadre, le Scuole verranno iscritte **secondo l'ordine di perfezionamento dell'iscrizione alla gara individuale** (per le modalità si veda l'articolo 1.3 del regolamento della gara individuale), fino al raggiungimento del numero massimo. L'elenco definitivo delle scuole ammesse a ciascuna selezione comparirà sul sito www.kangourou.it **al più tardi sei giorni prima della data della gara**.
- 1.6** Unici interlocutori della Segreteria Kangourou ed eventualmente del Comitato Organizzatore sono il docente referente Kangourou (che sarà referente anche durante la gara online), il Dirigente Scolastico ed il Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi.

2. Date, formazione delle squadre e supporto informatico necessario

2.1 Ogni scuola parteciperà alla gara online dalla propria sede:

- la gara A) si svolgerà martedì **21 marzo 2023** con inizio alle ore 10.00;
- la gara B) si svolgerà venerdì **10 marzo 2023** con inizio alle ore 10.00;
- la gara C) si svolgerà mercoledì **8 marzo 2023** con inizio alle ore 10.00;
- la gara D) si svolgerà giovedì **16 febbraio 2023** con inizio alle ore 10.00 e martedì **28 febbraio 2023** con inizio alle ore 15.00.

2.2 Nelle prime tre competizioni ogni squadra è formata da 7 elementi

- per la gara A), tutti iscritti alla scuola secondaria di primo grado,
- per la gara B), tutti iscritti alla scuola primaria,
- per la gara C), tutti iscritti al biennio della secondaria di II grado.

Per la gara D) ogni squadra è formata da 4 elementi del triennio della secondaria di II grado.

2.3 Si precisa che, se grazie all'esito della gara online una Scuola verrà invitata alla Finale che si svolgerà a Cervia a inizio maggio, la composizione della squadra che la Scuola presenterà a tale competizione dovrà comunque essere quella indicata nel regolamento della corrispondente gara a squadre.

2.4 Ogni squadra deve 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>.

2.5 Per lo svolgimento della gara non è necessario installare alcun software: basta avere un browser web. Nel Manuale di Istruzioni, che comparirà sul sito www.kangourou.it, saranno precisati i browser per pc compatibili con l'applicazione web usata per la gara, detta WebBrainstorm.

2.6 Allo scopo di acquisire familiarità con il programma e la dinamica della gara, verranno effettuate due simulazioni con lo stesso software usato per la gara online. Le date e gli orari delle simulazioni verranno rese note sul sito www.kangourou.it.

2.7 Il docente referente deve verificare il corretto accesso al programma, con la casella gmail prescelta, prima di effettuare la gara, avvalendosi possibilmente delle sessioni di prova.

3. Svolgimento della gara

- 3.1 I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione dei quesiti. Non possono venire usati libri, appunti di qualunque natura, goniometri, strumenti elettronici di calcolo o di comunicazione: l'unica eccezione è costituita dall'utilizzo del PC come strumento per la connessione al sito della gara. Il docente è pregato di verificare che i propri studenti partecipanti alla competizione mantengano un comportamento sportivo e corretto, anche nella chat di gara che serve solo per avere informazioni sullo svolgimento della gara o sui testi: comportamenti contrari porteranno all'esclusione dalla chat o, nei casi più gravi, dalla gara.
- 3.2 La gara consiste nel fornire risposta, entro il tempo stabilito al successivo punto 3.7, ai quesiti assegnati. Tutti i quesiti ammettono come risposta esclusivamente un numero intero compreso fra 0 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 o 32 e non 4×8 o $15 + 17$ o 2^5). Ogni risposta che non rispetti i requisiti suddetti sarà respinta.
- 3.3 All'inizio della gara viene reso disponibile il file PDF contenente i testi dei quesiti. Detti testi possono essere stampati e fotocopiati.
- 3.4 Eventuali **chiarimenti** sull'interpretazione dei testi dei quesiti potranno essere richiesti alla Giuria, via chat, solo **durante i primi 30 minuti** di gara (**20 minuti** per la Coppa Student).
- 3.5 Ogni squadra potrà inviare le risposte e scegliere il jolly (v. successivo punto 4.7) attraverso un'apposita pagina del software WebBrainstorm. Quando una squadra ritiene di aver risolto un quesito, può scrivere la risposta nell'apposita casella della suddetta pagina. Per fornire risposta a un quesito, non è necessario aver fornito risposta ai quesiti che lo precedono nella lista.
- 3.6 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 computer. Il valore numerico della risposta fornita non viene reso pubblico, ma viene aggiornata in tempo reale la classifica, visualizzabile da tutte le squadre.
- 3.7 Il **tempo di gara** è di **90 minuti per A) e C), 75 minuti per B), 60 minuti per D)** salvo eventuali diverse disposizioni della Giuria in presenza di eventi eccezionali. Trascorso tale tempo, viene inibita la possibilità di inoltrare ulteriori risposte al server centrale.
- 3.8 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.
- 3.9 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 3.1 e 3.8 costituisce un dovere etico: ogni Istituto partecipante alla gara s'impegna moralmente ed esplicitamente al rispetto di questi tre punti.
- 3.10 Al termine della gara, è visualizzata la classifica definitiva: le Scuole delle squadre classificate ai posti nel primo decimo degli iscritti in quella competizione online acquisiscono il diritto a partecipare alla fase successiva delle Coppe, tenendo conto dell'articolo 1.1.3 del Regolamento di ciascuna Coppa.
- 3.11 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 prime posizioni. 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 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). A ogni quesito proposto è attribuito il punteggio iniziale di 20 punti. Questo punteggio è 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 è fornita a esso risposta corretta da parte di una squadra. Ogni risposta sbagliata, fornita a un quesito non ancora risolto da alcuna squadra, ne fa aumentare di 2 punti il punteggio. In caso di più risposte sbagliate fornite al quesito da una stessa squadra, l'aumento è concesso solo in occasione della prima di esse.
- 4.4** Per ogni risposta corretta fornita a 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 è 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 è penalizzata di 10 punti, ma può riproporre risposta allo stesso quesito, anche più di una volta. Se una squadra fornisce più volte risposte sbagliate a uno stesso quesito, subisce altrettante volte la penalizzazione di 10 punti.
- 4.7** Ogni squadra potrà scegliere il proprio "quesito jolly" durante il "**tempo jolly**" cioè
- nei primi **20 minuti** dall'inizio nelle **gare A) e C)**;
 - nei primi **25 minuti** dall'inizio nella **gara B)**;
 - nei primi **15 minuti** dall'inizio nella **gara D)**.

La scelta dovrà essere comunicata entro il "tempo jolly" usando apposita casella del software. La scelta del quesito jolly è facoltativa. Se la scelta non è effettuata, o non è effettuata entro il tempo stabilito, il jolly per la squadra viene assegnato di default, allo scadere del "tempo jolly", 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, sarà moltiplicato per due. Su quale quesito ogni singola squadra abbia giocato, o si sia vista assegnare, il jolly, è reso noto solo alla scadenza del “tempo jolly”.

5. Diritti e doveri della Giuria

- 5.1** La Giuria sovrintende 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;
 - Limitare o estendere il tempo di espletamento della gara in conseguenza di eventi eccezionali;
 - Bandire dalla chat di gara le squadre che non mantengano un atteggiamento rispettoso degli altri partecipanti e della giuria stessa.
- 5.2** La Giuria non commenta le risposte fornite.
- 5.3** Le decisioni della Giuria sono insindacabili.

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 operazioni pubblicitarie o promozionali legate 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 del Decreto Legislativo 101/2018, Kangourou Italia dichiara che i dati forniti dai concorrenti saranno utilizzati esclusivamente per l’espletamento della competizione Kangourou (si veda articolo 1.9 del regolamento della gara individuale).