



Prima Coppa PLAY di Matematica
Gara in presenza al PLAY di Bologna
il 5 aprile 2025
ore 11.00 (prima prova) e ore 15.00 (finale)

- Riservata a squadre formate da **4 giovani** frequentanti al più 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
- Ogni scuola potrà iscrivere una sola squadra fino al 13 marzo, poi accetteremo anche le seconde squadre se vi saranno ancora posti disponibili.
- 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 attraverso il form dedicato
- Le squadre entreranno alla Fiera del Gioco PLAY sabato 5 aprile 2025
- La competizione ha un prezzo di **60,00 euro**, comprensivo di accesso alla fiera, e si devono prenotare e pagare direttamente a Kangourou
- Due gare: la prima alle ore 11.00 e la seconda alle ore 15.00. Registrazione dalle ore 10.00.
- Durata di ogni gara: un'ora effettiva
- Per ogni squadra, il punteggio realizzato al termine della prima gara, contato per 2/3, sarà il punteggio iniziale alla seconda gara (la finalissima)
- La squadra vincente avrà una Coppa che manterrà fino all'edizione 2026 di PLAY dove verrà rimessa in gioco; se non potesse partecipare all'edizione 2026, restituirà la Coppa all'organizzazione
- Si prevede, è stata confermata, una *gara di rivincita*, valida per **l'ammissione alla Coppa PLAY 2026**, al Palazzetto dello Sport di Cervia il **4 maggio 2025 alle 21.00**



Prima Coppa PLAY di Matematica Regolamento

1. La Coppa PLAY nasce da un accordo tra gli organizzatori di PLAY e Kangourou per l'utilizzo ludico - didattico di uno spazio all'interno della Fiera del gioco.
2. 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 ed essere docenti o parenti di studenti della scuola.
3. Le iscrizioni delle squadre avvengono sul sito di Kangourou (<https://www.kangourou.it>).
4. Un modulo per la privacy verrà compilato e firmato da ogni squadra prima della conferma dell'iscrizione.
5. Le iscrizioni divengono effettive quando viene versato, sul conto di Kangourou Italia, il contributo di 60.00 euro che dà diritto a che la squadra entri a PLAY sabato 5 aprile e partecipi alle due parti della competizione.
6. Ogni squadra deve registrarsi con un nome e comunicare il nome di un responsabile con relativo numero di cellulare e indirizzo email.
7. Il giorno della gara le squadre devono registrare il loro arrivo in un punto accoglienza che verrà predisposto in prossimità del campo di gara.
8. La gara consiste in due prove: alla prima prova tutte le squadre partono con 200 punti e ogni quesito parte da 20 punti.
9. Alla seconda gara il punteggio iniziale è dato dai due terzi del punteggio ottenuto alla prima gara. I quesiti partono ancora tutti da 20 punti.
10. I 4 giovani avranno 8 quesiti numerati da 1 a 8 mentre gli adulti avranno altri 8 quesiti numerati da 9 a 16.
11. 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.
12. Ogni risposta errata è penalizzata di 10 punti.
13. Nelle due gare 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.
14. Le squadre hanno 20 minuti per richiedere chiarimenti sul testo alla giuria.
15. 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.
16. Vince la Coppa PLAY la squadra che al termine delle due prove del 5 maggio ottiene il punteggio superiore a tutte le altre. In caso di parità di punteggio prevarrà la squadra con il componente più anziano.



17. Nell'aula delle prove si possono portare materiale di cancelleria ma non libri, calcolatrici, telefoni, tablet o goniometri.
18. 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.
19. Ogni scuola può inizialmente iscrivere una sola squadra. Accetteremo seconde o terze squadre se rimarranno posti disponibili dopo il 13 marzo 2025.
20. La Coppa PLAY 2025 è alla sua prima edizione dunque non vi sono testi di prova. Per allenarsi suggeriamo: per i giovani i testi delle gare individuali Benjamin, Cadet e Junior mentre per gli adulti i testi delle prove individuali delle categorie Cadet, Junior o Student.

