

REGOLAMENTO DEL GIOCO-CONCORSO KANGOUROU 2026

SINTESI + DATE

Articolo 1.

L'Associazione *Culturale Kangourou Italia* organizza, ogni anno dal 1999, nelle scuole italiane, il gioco-concorso ***Kangourou della matematica***.

Il gioco-concorso è automaticamente proposto agli acquirenti dei libri con i testi ufficiali. Per le iscrizioni dirette, contattare gli organizzatori via il sito <https://www.kangourou.it>.

Nel **2026**, si svolgerà **giovedì 19 marzo** tra le ore 8 e le 15 (ora di Roma).

Le scuole che intendono partecipare si iscriveranno direttamente sul sito ufficiale. Sono accettate le scuole di ogni ordine e grado che siano pubbliche o private e che comunque dispongano di un codice meccanografico. L'iscrizione costa 5 € per ogni alunno Pre-Ecolier e 7 € per ciascuno degli altri.

Il gioco-concorso è riservato alle allieve/i a partire dalla seconda classe delle scuole primarie e alle allieve/i delle scuole secondarie di primo e secondo grado. Ogni scuola organizza internamente la prova e nomina tra i suoi docenti un Responsabile Kangourou di Istituto. Il Responsabile riceverà la password di accesso al sito riservato, le comunicazioni e i pacchi inviati dalle Edizioni Kangourou Italia.

Articolo 2. Lo svolgimento del gioco-concorso

2.1. La durata della prova è di **75 minuti**. La prova è individuale, senza calcolatrice, né goniometro, né manuali/appunti (sono autorizzati fogli di minuta, righello e compasso), e si svolge sotto la responsabilità di un docente della scuola, che ne assicura la regolarità.

2.2. Il gioco-concorso Kangourou consiste in un questionario a scelta multipla di **30 quesiti** (24 quesiti per le scuole primarie), di difficoltà crescente, per ognuno dei quali sono proposte cinque risposte; vi è una sola risposta corretta per quesito.

2.3. Ogni partecipante inserisce il proprio codice personale e le proprie risposte su un foglio speciale, la **scheda-risposte**; **questi fogli saranno poi letti da un lettore ottico, il loro riempimento corretto fa parte della prova.**

Per essere inserite nella classifica nazionale del gioco-concorso, le schede-risposte degli allievi devono essere inviate in tempi brevi a Kangourou Italia, usando un corriere oppure scansionando i fogli ed inviando a Kangourou Italia il PDF.

2.4. È anche possibile svolgere la prova utilizzando l'Applicazione web con cui ogni singolo studente si deve registrare: <https://kangourou-competitions.web.app>

Articolo 3. Soggetti e livelli

3.1. Vi sono 6 categorie distinte: ***Categoria Pre-Ecolier*** (per le seconde e terze della scuola primaria), ***Categoria Ecolier*** (per le quarte e quinte della scuola primaria), ***Categoria Benjamin*** per le prime e seconde della scuola secondaria di primo grado), ***Categoria Cadet*** (per le terze della scuola secondaria di primo grado), ***Categoria Junior*** (per i bienni delle scuole secondarie di secondo grado), ***Categoria Student*** (per i trienni delle scuole secondarie di secondo grado).

Articolo 4. Correzione delle prove

4.1. **Le schede-risposta sono trattate automaticamente.** Schede riempite male dai candidati (codici errati, risposte doppie o più, ...) o schede strappate, bucate ecc. non saranno inserite in classifica poiché non possono essere lette dal lettore ottico.

4.2. Le classifiche saranno rese disponibili sulla parte riservata del sito ufficiale Kangourou. Le schede-risposta saranno distrutte a fine giugno 2026. Oltre quella data, nessun reclamo potrà essere accettato.

Articolo 5. Classifica dei partecipanti

5.1. Le risposte corrette valgono 3, 4, o 5 punti a seconda del numero d'ordine del quesito:

- 3 punti, da 1 a 10 (a 8 per le scuole primarie),
- 4 punti, da 11 a 20 (da 9 a 16 per le scuole primarie),
- 5 punti, da 21 a 30 (da 17 a 24 per le scuole primarie).

Una risposta errata (o anche **una doppia risposta**) **costa un quarto del suo valore in punti**, cioè vale -0,75, -1 o -1,25 punti a seconda del numero d'ordine del quesito.

Una **risposta non data** vale 0 punti.

Il punteggio di ogni scheda si colloca dunque tra -30 e 120 punti (-24 e 96 punti per le scuole primarie).

5.2. In caso di *ex equo*, in ogni classifica, gli allievi saranno valutati per il tempo totale impiegato (a favore del minor tempo); in caso di ulteriore parità si guarderà la data di nascita (a favore del più giovane).

5.3. I migliori allievi delle categorie da Ecolier in su, circa 3.000, saranno selezionati per **la semifinale nazionale** che si svolgerà in diverse sedi regionali nel mese di maggio 2026.

5.4. È prevista anche **una finale nazionale** a settembre 2026 a cui saranno invitati i 150 allievi meglio classificati nelle singole categorie della Semifinale.

Articolo 6. I premi e i regali

6.1. Tutti i partecipanti ricevono un regalo; inoltre, ogni scuola iscritta riceve uno o più pacchi che contengono i testi della gara; le schede risposta; gli attestati di partecipazione e i premi per i migliori allievi e qualche premio per i docenti che hanno organizzato lo svolgimento delle prove. Sarà la scuola stessa che, volendo, organizzerà una premiazione o una festa della Matematica prima della fine dell'anno scolastico 2025/2026 per distribuire i premi.

Articolo 7. Le gare a squadre

7.1. L'Associazione Culturale Kangourou Italia organizza ogni anno le selezioni locali e online per selezionare le migliori scuole da ammettere alla finale nazionale di maggio 2026.

7.2. Le gare a squadre di Kangourou sono 6:

- **Coppa Ecolier** riservata agli studenti della scuola primaria
- **Coppa Benjamin** riservata agli studenti delle prime due classi della scuola secondaria di primo grado
- **Coppa Cadet** riservata agli studenti di tutto il triennio della scuola secondaria di primo grado
- **Coppa Junior** riservata agli studenti del biennio della scuola secondaria di secondo grado
- **Coppa Student** riservata agli studenti del triennio della scuola secondaria di secondo grado
- **Coppa PLAY** riservata agli studenti della scuola secondaria di primo grado e agli adulti

7.3. Tutte le Coppe (escluse la Coppa PLAY e la Coppa Student) richiedono che le squadre siano **formate da 7 allievi** e vi sia un responsabile della scuola che li coordini. La **Coppa PLAY** ha squadre

formate da 4 allievi della scuola secondaria di primo grado e 5 adulti. **La Coppa Student** ha squadre di 4 studenti del triennio della scuola secondaria di secondo grado.

7.4. La Coppa Student è speciale, in quanto è permesso l'uso delle calcolatrici grafiche autorizzate per gli esami di maturità.

7.5. Per accedere alle finali nazionali delle gare a squadre vi sono 4 metodi:

- La scuola vincitrice dell'edizione 2025 è ammessa d'ufficio alla finale 2026 per la categoria di cui detiene il trofeo
- Kangourou Italia riconosce alcune selezioni locali e le scuole che si posizioneranno ai migliori posti di queste prove avranno la qualificazione per la finale
- Kangourou Italia organizza per ogni categoria delle selezioni online: le migliori scuole avranno la qualificazione per la finale
- Dalle prove individuali di ogni categoria (con esclusione dei Pre-Ecolier) vengono selezionati i migliori punteggi delle scuole che abbiano iscritto almeno 10 allievi di quella categoria. Le 15 migliori scuole otterranno la qualificazione per la finale.

7.6. Novità 2026: Ogni scuola che iscriverà globalmente più di 150 allievi sarà considerata “**scuola numerosa**”: se avrà ottenuto almeno due “qualificazioni” alle finali a squadre di una certa categoria avrà la possibilità di parteciparvi con due squadre. Nel caso tale situazione si presentasse per più di una Coppa, la scuola dovrà **scegliere quale Coppa può beneficiare di questo vantaggio**.

Articolo 8. Impegno e responsabilità

8.1. Il semplice fatto di partecipare a questo gioco-concorso implica l'accettazione piena e completa del regolamento, la rinuncia a ogni ricorso concernente le condizioni di organizzazione e di svolgimento del gioco, così come l'accettazione pura e semplice dei risultati e dell'attribuzione dei premi.

8.2. L'*Associazione Culturale Kangourou Italia* non può essere ritenuta responsabile delle perdite delle buste dei corrieri né di ogni perturbazione dovuta a scioperi, incidenti tecnici o altri avvenimenti indipendenti della sua volontà.

8.3. I vincitori delle finali individuali e a squadre accettano di partecipare a ogni operazione pubblicitaria o di promozione legata a questo gioco, e in questo caso, all'utilizzazione totale o parziale del loro nome e/o della loro immagine su ogni supporto.

Tutti i risultati e le informazioni sono raggiungibili sulla **parte riservata del sito ufficiale**, a cui possono accedere **solo** i docenti responsabili muniti di una password personale. Conformemente alla legge sulla Privacy, Kangourou Italia dichiara che tutti i dati dei partecipanti sono utilizzati solo per lo svolgimento del gioco-concorso.

Il presente regolamento, valido per il gioco-concorso 2026, è scaricabile dal sito Internet ufficiale di Kangourou Italia a partire dal 30 settembre 2025.

Date gioco-concorso Kangourou della Matematica 2026

Apertura iscrizioni	10 ottobre 2025
Chiusura iscrizioni	23 gennaio 2026
Limite massimo pagamenti	23 gennaio 2026
Gara individuale primo livello	19 marzo 2026
Semifinale	23 maggio 2026
Finale nazionale	18 – 19 – 20 settembre 2026
Coppa Ecolier	
Selezione locale	5 febbraio 2026
Selezione online	11 marzo 2026
Finale nazionale a Cervia	7 e 8 maggio 2026
Coppa Benjamin	
Selezione locale	13 dicembre 2025
Selezione online	6 marzo 2026
Finale nazionale a Cervia	8 e 9 maggio 2026
Coppa Cadet	
Selezione locale	13 dicembre 2025
Selezione online	25 marzo 2026
Finale nazionale a Cervia	9 e 10 maggio 2026
Coppa Junior	
Selezione locale	20 gennaio 2026
Selezione online	9 marzo 2026
Finale nazionale a Cervia	10 e 11 maggio 2026
Coppa Student	
Selezione locale	date da definire
Selezione online	13 marzo 2026 e 9 aprile 2026
Finale nazionale a Cervia	11 maggio 2026
Coppa PLAY	
Finale nazionale a Cervia	9 maggio 2026