



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI MILANO

Regolamento della Gara a squadre Coppa Ecolier 2022 Ottava edizione

(ultima revisione 13 ottobre 2021)

Dall'anno scolastico 2014/15 Kangourou Italia organizza annualmente una gara a squadre rivolta agli studenti delle Scuole primarie denominata “Gara a squadre - Coppa Ecolier”, che è articolata in due fasi: selezioni e finale.

L'articolo 1 del presente regolamento illustra i criteri di ammissione alla seconda fase; l'articolo 2 fornisce indicazioni preliminari per le Scuole ammesse alla seconda fase, mentre gli articoli 3 e 4 espongono nel dettaglio rispettivamente le regole dello svolgimento delle prove e i criteri di assegnazione del punteggio dell'ultima fase, in cui le squadre saranno chiamate a risolvere, fornendone risposta numerica, quesiti assegnati.

Ogni anno la Scuola vincitrice dell'edizione si aggiudica la “Coppa Ecolier”, di cui rimane depositaria fino all'edizione successiva, allorché la stessa Coppa viene rimessa in palio. La Scuola vincitrice di una edizione è ammessa d'ufficio all'edizione successiva della gara; in caso rinunci a prendervi parte, si impegna comunque a restituire la Coppa a Kangourou Italia prima dell'effettuazione della finale.

1. Ammissione alla finale nazionale

1.1 Indicazioni generali

1.1.1 ATTENZIONE: condizione necessaria per l'ammissione di una Scuola alla fase finale nazionale è che la Scuola stessa risulti iscritta al gioco-concorso individuale *Kangourou della Matematica 2022* (che si disputa il 17 marzo 2022), abbia effettuato il pagamento delle quote e abbia inviato alla segreteria di Kangourou Italia l'attestato di versamento entro le date previste dal Regolamento della gara individuale.

1.1.2 Una Scuola potrà essere invitata a partecipare alla finale per diritti acquisiti (vedi 1.2) oppure in base agli esiti della gara individuale (vedi 1.3) o delle gare a squadre locali (vedi 1.4) o della gara a squadre online (vedi 1.5).

1.1.3 Fatto salvo quanto esposto al successivo punto 1.2, ogni Scuola invitata alla gara **vi potrà partecipare con una sola squadra**. In particolare, una Scuola potrà partecipare con una sola squadra anche qualora risulti selezionata in base a due o più dei successivi punti **1.3, 1.4, 1.5**. In ogni caso, nessuna Scuola potrà partecipare con più di due squadre.

1.1.4 Potranno partecipare alla finale al massimo 65 squadre.

1.1.5 La finale verrà disputata in due gare, denominate nel seguito finale_1 e finale_2.

1.2 Ammissioni di diritto

È ammessa di diritto alla finale dell'edizione 2022 la Scuola vincitrice dell'edizione 2021 della Coppa Ecolier. Tale Scuola, e solo essa, nel caso in cui risulti selezionata anche in base a uno dei successivi punti **1.3, 1.4, 1.5**, potrà presentare due squadre.

1.3 Ammissioni in base all'esito della gara individuale

Per ogni singola Scuola primaria che abbia iscritto alla competizione individuale *Kangourou della Matematica* per il 2022 almeno 10 allievi nella categoria Ecolier, verrà calcolata la media aritmetica dei 10 punteggi più alti. Verrà quindi stilata una classifica di queste Scuole sulla base delle medie aritmetiche: **saranno invitate a partecipare alla finale almeno le prime 25 Scuole in detta classifica che non siano già state selezionate** in base a uno dei punti 1.4, 1.5.

1.4 Ammissioni in base all'esito di gare locali

- 1.4.1 Tutte le selezioni locali organizzate da *Kangourou Italia* nell'anno 2021/22 si svolgeranno il **15 dicembre 2021**. Ogni Scuola può chiedere di essere sede di selezione purché coinvolga **almeno altre 3 Scuole**. **Entro il 1° dicembre 2021**, le Scuole **interessate a essere sede di selezione** devono **segnalare** la propria disponibilità **alla segreteria di Kangourou Italia**. Le sedi di selezione **approvate riceveranno il testo** da Kangourou Italia e, se lo desiderano, **potranno utilizzare il software ufficiale** Kangourou per le gare a squadre.
- 1.4.2 Enti che già organizzino gare a squadre locali di Matematica per studenti delle scuole primarie potranno chiedere all'Associazione *Kangourou Italia* l'equiparazione di tali gare a quelle da essa gestite. *Kangourou Italia* potrà concederla, dopo aver valutato singolarmente ogni richiesta, tenendo comunque la supervisione scientifica dello svolgimento della gara locale che dovrà vedere coinvolti non meno di 4 Istituti scolastici diversi.
- 1.4.3 **Per ogni selezione locale**, verrà stilata una classifica delle squadre delle Scuole partecipanti: la Scuola della squadra meglio classificata sarà invitata a formare una squadra che verrà ammessa alla finale nazionale. Sempre sulla base di tale classifica, *Kangourou Italia* potrà concedere l'ammissione alla finale nazionale a più di una Scuola, qualora il numero degli Istituti coinvolti nella gara locale fosse particolarmente elevato. **Richiamiamo qui l'articolo 1.1.1** scritto sopra.

1.5 Ammissioni in base all'esito della gara online

- 1.5.1 *Kangourou Italia* organizza nell'anno 2021/22 una gara a squadre online cui, previa iscrizione, potrà partecipare **ogni Istituto o gruppo di Scuole accorpate** che abbia iscritto alla gara individuale "Kangourou della Matematica 2021" almeno 40 allievi di cui non meno di 10 siano di categoria Ecolier, purché l'iscrizione delle Scuole afferenti all'Istituto sia unica (cioè fatta da un unico insegnante referente Kangourou) e sia **confermata dal pagamento delle corrispondenti quote**.
- 1.5.2 Ogni soggetto che soddisfa le condizioni di cui al punto 1.5.1 può iscrivere gratuitamente alla gara online una squadra attraverso la pagina "Iscrizioni gare Online" dell'area riservata Kangourou.
- 1.5.3 Saranno ammesse a partecipare alla gara online al massimo 100 Scuole: quindi le iscrizioni chiuderanno una volta che siano pervenute le prime 100 domande di iscrizione alla gara online in regola con le condizioni esposte sopra (fa fede l'ordine di arrivo) e in ogni caso alle ore 24 del **7 febbraio 2022**.
- 1.5.4 Un apposito regolamento (scaricabile dal sito ufficiale) disciplina le competizioni a squadre online.
- 1.5.5 La gara online per le scuole primarie si svolgerà presso la sede di ciascuna Scuola iscritta il giorno **11 marzo 2022** a partire dalle ore 10.00.
- 1.5.6 Ogni Scuola una cui rappresentativa si sia classificata **nel primo decimo dei concorrenti della gara online** verrà invitata alla finale nazionale.

2. Fase finale. Individuazione e formazione delle squadre, ruoli e preliminari

- 2.1** L'elenco delle Scuole invitate alla finale nazionale comparirà sul sito <https://www.kangourou.it> contestualmente alla classifica relativa alla gara individuale del 17 marzo 2022, cioè dal **11/4/2022**. In caso di rinuncia alla partecipazione di una Scuola invitata, il Comitato organizzatore può, a sua discrezione, provvedere alla sua sostituzione convocando la prima delle Scuole escluse. Ogni Scuola invitata dovrà indicare un **docente accompagnatore ufficiale** (che può anche non coincidere con il docente referente Kangourou). L'accompagnatore ufficiale insieme al Dirigente Scolastico e al Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi, saranno i soli interlocutori della segreteria di *Kangourou Italia* per quanto riguarda la fase finale della gara a squadre.
- 2.2** La *composizione di ogni squadra*, nel rispetto di quanto indicato al successivo punto **2.3**, è a *totale discrezione della Scuola* che presenta la squadra: possono essere inseriti in squadra anche alunni che non abbiano partecipato alla competizione individuale Kangourou della Matematica o che non abbiano partecipato alle eventuali gare locali, purché frequentanti la Scuola primaria stessa. La Scuola vincitrice dell'edizione 2021 e le Scuole selezionate in base ai punti **1.4** e **1.5** possono variare in tutto o in parte la composizione della propria squadra rispetto a quella che ha loro procurato il diritto di ammissione alla finale, comunque nel rispetto del successivo punto **2.3**. La composizione della squadra può essere variata anche nel passaggio dalla finale_1 alla finale_2.
- 2.3** Ogni squadra deve essere composta da 7 elementi frequentanti la Scuola e essere identificata da un nome scelto dalla squadra stessa.
All'interno di ogni squadra devono essere designati un "capitano" e un "consegnatore". Capitano e consegnatore devono essere persone diverse e saranno individuati durante la gara da apposite pettorine, consegnate dall'organizzazione (v. successivo punto **2.4**), che andranno restituite al termine della gara.
È opportuno che i componenti di una stessa squadra si dotino di un comune elemento identificativo (ad esempio qualche elemento di distinzione nell'abbigliamento).
- 2.4** Ogni squadra ammessa alla finale deve presentarsi per la **registrazione** nel luogo, giorno e ora stabiliti (v. punto **6.3**), pena l'esclusione dalla gara. Alla registrazione viene assegnato al capitano il numero corrispondente alla postazione assegnata alla squadra, che diverrà il numero della squadra per le entrambe le gare finali. Tali postazioni sono sorteggiate in anticipo: nel caso partecipino due squadre dello stesso Istituto (v. punti **1.1.3** e **1.2.2**), il sorteggio subirà dei vincoli al fine di garantire che dette squadre non occupino postazioni contigue.
- 2.5** Per lo **svolgimento** di ciascuna delle due gare, ogni squadra si presenta puntualmente, nel luogo, giorno e ora stabiliti (v. punti **6.4**, **6.5**), pena l'esclusione dalla gara e prende posto nella postazione assegnata. Alla postazione saranno già presenti o verranno consegnati:
- i foglietti (contrassegnati con il numero identificativo assegnato alla squadra) da utilizzare per l'indicazione delle risposte ai singoli quesiti;
 - un foglietto per la comunicazione del quesito scelto dalla squadra come "quesito Jolly" (v. successivo punto **4.7**);
 - un foglio su cui può essere tenuta traccia delle risposte consegnate per ciascun quesito;
 - fogli da usare per i calcoli;
 - pettorine per capitano e consegnatore.
- Ogni capitano passa quindi al tavolo della Giuria a ritirare una busta sigillata contenente 7 copie del testo dei quesiti e ritorna alla propria postazione; tale busta dovrà essere aperta solo al segnale di inizio gara dato dalla Giuria.

3. *Svolgimento delle gare*

- 3.1 I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione dei quesiti, evitando però di disturbare il lavoro delle altre squadre. Personale incaricato sorveglierà le postazioni durante la gara per garantire la regolarità della stessa e il rispetto del lavoro di tutti. Non possono venire usati libri, appunti di qualunque natura, goniometri, strumenti elettronici di calcolo o di comunicazione (in particolare è tassativamente vietato l'impiego di telefoni cellulari e calcolatrici, o altri dispositivi con supporti di memorizzazione elettronica), pena l'esclusione dalla gara della squadra.
- 3.2 La gara consiste nel fornire risposta, entro il tempo stabilito al successivo punto **3.8**, ai quesiti assegnati. Tutti i quesiti ammettono come risposta esclusivamente un numero intero compreso fra 0000 e 9999. La risposta deve essere indicata sull'apposito foglietto, scrivendo unicamente le quattro cifre del numero, senza indicare le operazioni eseguite per ottenerlo ed 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 dichiarata inammissibile e respinta. Saranno dichiarati non ammissibili foglietti non forniti dall'organizzazione e/o senza l'indicazione del numero identificativo della squadra o con numero non corrispondente alla squadra del consegnatore. Nel caso necessitino ulteriori foglietti rispetto a quelli forniti, il capitano ne potrà richiedere agli assistenti di gara. Una volta che una squadra abbia fornito risposta corretta ad un quesito, il sistema informatico non accetterà ulteriori risposte allo stesso quesito da parte della stessa squadra.
- 3.3 Al momento stabilito dalla Giuria, i capitani aprono le buste sigillate contenenti i testi dei quesiti e la gara ha inizio.
- 3.4 Eventuali **chiarimenti** sull'interpretazione del testo dei quesiti potranno essere richiesti al tavolo della Giuria unicamente dai capitani e solo durante i **primi 30 minuti** di gara.
- 3.5 Quando una squadra ritiene di aver risolto un quesito, deve scrivere su uno degli appositi foglietti il numero del quesito e la risposta. Il foglietto deve essere portato dal consegnatore al tavolo della Giuria. Se questo è occupato, il consegnatore deve attendere a debita distanza il suo turno. Non sono ammessi foglietti diversi da quelli ufficiali. Può venire fornita risposta a più quesiti (un foglietto per ogni quesito) nel corso di una medesima consegna. Per fornire risposta ad un quesito, non è necessario aver fornito risposta ai quesiti che lo precedono nella lista.
- 3.6 La Giuria riceve la risposta, verifica che sia ammissibile, la registra e conserva il foglietto per eventuali verifiche o contestazioni. Se la risposta non è ammissibile, il consegnatore ha il diritto di renderla ammissibile al momento, al tavolo della giuria, senza modificarne però il valore numerico.
- 3.7 Immediatamente dopo l'immissione, il computer assegna il punteggio. Solo in questa fase viene reso pubblico se al quesito in questione sia stata fornita o meno risposta corretta. Il valore numerico della risposta fornita non viene reso noto alle altre squadre.
- 3.8 **Il tempo di gara è di 75 minuti**, salvo eventuali diverse disposizioni della giuria in presenza di eventi eccezionali. Trascorso tale tempo, solo chi fosse già in coda per la consegna di risposte potrà consegnarle.
- 3.9 Durante lo svolgimento della gara, nessuno dei componenti le squadre, fatta eccezione per i capitani e i consegnatori (questi ultimi solo ove interpellati), può conferire con il personale dell'organizzazione, in particolare con la Giuria. Non può esservi comunicazione di alcun tipo fra membri di squadre diverse.
- 3.10 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.

- 3.11** È ammessa la presenza di un numero ridotto di spettatori sul luogo di svolgimento della gara. I docenti e i genitori accompagnatori delle singole squadre vengono considerati spettatori. Non sono ammessi contatti e/o comunicazioni fra persone coinvolte nella gara (organizzazione, partecipanti) e spettatori, fatti salvi eventuali casi di necessità impellenti non preventivabili che suggeriscano alla Giuria (che deve darne esplicito consenso) l'opportunità del ricorso all'assistenza dei docenti o genitori accompagnatori.
- 3.12** Al termine del tempo, la Giuria effettua un riscontro tra i foglietti consegnati e l'inserimento dei dati nel sistema informatico, quindi diffonde la classifica e le soluzioni ai quesiti. Viene concesso il tempo di 10 minuti per la presentazione, in forma scritta ed esclusivamente da parte dei capitani delle squadre, di eventuali contestazioni e/o ricorsi; durante questo periodo di tempo alle squadre non è permesso di lasciare la postazione assegnata. Al termine del loro esame la Giuria diffonde la classifica definitiva e dichiara conclusa la fase di gara.
- 3.13** Ai fini dell'espletamento della gara, l'unico orologio ufficiale è quello della Giuria.
- 3.14** Terminata la seconda gara, la Giuria assegna a ogni squadra il punteggio complessivo, somma dei 2/3 del punteggio della finale_1 e con il punteggio della finale_2; proclama vincitrice della Coppa la squadra il cui punteggio complessivo è maggiore (per le situazioni di ex – aequo si veda il punto 4.1), dichiara conclusa la competizione e rende ufficiale la classifica finale.

4. *Attribuzione dei punteggi*

- 4.1** In entrambe le gare vengono assegnati punteggi in base alla correttezza delle risposte fornite come indicato nei punti che seguono. L'ordine di classifica è determinato dal punteggio complessivo delle due gare. La classifica finale della gara non prevede ex - aequo almeno nelle prime posizioni. Qualora si verifichi qualche situazione di parità di punteggio in queste posizioni, vengono presi in considerazione, nell'ordine, il maggior numero di quesiti cui è stata data risposta corretta e poi il minor numero di risposte errate fornite, sempre nel complesso delle due gare. In caso di ulteriore parità si procede al sorteggio.
- 4.2** A ogni squadra viene attribuito un punteggio iniziale di 200 punti. Sono previste penalizzazioni in caso vengano fornite risposte errate, ma non sono previsti punteggi cumulativi negativi (le squadre che si trovassero a zero punti non potranno ricevere ulteriori penalità).
- 4.3** I quesiti proposti hanno vari livelli di difficoltà e l'ordine in cui sono elencati nella lista 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). Per ogni quesito proposto
- il valore iniziale è di 20 punti;
 - tale valore aumenta di 1 punto per ogni minuto trascorso dall'istante di inizio della gara;
 - il valore cessa di aumentare nell'istante in cui viene fornita ad esso risposta corretta da parte di qualche squadra.
- Ogni risposta sbagliata fornita a un quesito non ancora risolto da alcuna squadra ne fa aumentare di 2 punti il valore. In caso di più risposte sbagliate al quesito da parte di una stessa squadra, l'aumento viene concesso solo in occasione della prima di esse.
- 4.4** Per ogni risposta corretta fornita 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 a risolvere 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 in cui la giuria immette i dati nel sistema informatico.
- 4.6** Se la risposta 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 25 minuti** dall'inizio della gara, ogni squadra potrà scegliere il proprio “**quesito jolly**”. La scelta dovrà essere comunicata entro questi 25 minuti dal capitano al tavolo della Giuria servendosi dell'apposito foglietto. 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 25 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. Quindi posizionando il jolly su un quesito a cui la squadra abbia **già** fornito risposta corretta il punteggio **non** raddoppia. Su quale quesito ogni singola squadra abbia giocato, o si sia vista assegnare, il jolly, viene reso noto solo alla scadenza dei primi 25 minuti.

5. Diritti e doveri della Giuria

- 5.1** La Giuria 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 ha il divieto di commentare le risposte fornite, fatta salva l'inaffidabilità di cui al punto **3.2**.
- 5.3** Ogni decisione della Giuria viene presa a maggioranza dei membri.

6. Logistica per la finale

- 6.1** La partecipazione alle due gare finali dovrà essere confermata alla segreteria di *Kangourou Italia*
e-mail: matematica@kangourou.it oppure matematica2@kangourou.it
entro il 20 aprile 2022, pena la decadenza del diritto alla partecipazione stessa.
- 6.2** Sia la finale_1, sia la finale_2 si svolgeranno presso il Palazzetto dello Sport, via Pinarella 66, 48015 Cervia (RA).
- 6.3** Ogni squadra dovrà arrivare al completo al Palazzetto dello Sport di Cervia per la registrazione il **3 maggio 2022 in un orario compreso tra le 14 e le 15:45, pena l'esclusione dalla gara.**
- 6.4** La finale_1 si terrà il giorno **3 maggio 2022** con inizio alle ore 16.00.
- 6.5** La finale_2 si terrà il giorno **4 maggio 2022** con inizio alle ore 10.00. Tutte le squadre ammesse utilizzeranno le stesse postazioni del giorno precedente.

- 6.6** Spese di viaggio e alloggio a Cervia sono a carico dei concorrenti (o dei loro Istituti di afferenza). Kangourou Italia e Emmehotels hanno concordato una tariffa speciale per gli Hotel tre stelle che si affacciano sul lungomare di Cervia. I dettagli dell'offerta saranno resi pubblici entro febbraio 2022.
- 6.7** Le prenotazioni per l'alloggio andranno effettuate direttamente alla segreteria prenotazioni degli alberghi (**Tel. 0544/973021**) tassativamente **entro il 23 aprile 2022**.
- 6.8** L'organizzazione offrirà ai **sol**i concorrenti e loro accompagnatori ufficiali il trasporto dall'Hotel al Palazzetto dello Sport e viceversa.

7. Responsabilità

- 7.1** 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.
- 7.2** Kangourou Italia non può essere ritenuta in alcun modo responsabile di eventuali incidenti tecnici o avvenimenti indipendenti dalla sua volontà.
- 7.3** Nella complessa conduzione della gara, non si può escludere l'eventualità di inconvenienti di qualsiasi natura. In tali casi, nell'ovvia impossibilità di "ripetere" la gara, Kangourou Italia da sempre adotta provvedimenti, che i concorrenti si impegnano ad accettare, atti a minimizzarne le conseguenze negative.
- 7.4** 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 (si veda articolo 1.6 del regolamento della gara individuale).