

GARA A SQUADRE ECOLIER

SELEZIONE LOCALE

Organizzata dalla scuola Edoardo Agnelli Salesiani Don Bosco

(corso Unione Sovietica 312, Torino)

L'associazione Kangourou organizza da anni gare matematiche individuali e a squadre per ragazzi e ragazze dalla scuola elementare alla scuola superiore.

Tutte le informazioni relative alle gare individuali e a squadre si trovano sul sito:

<https://www.kangourou.it/>

alla voce "gare".

Per quanto riguarda le gare a squadre, Kangourou organizza delle selezioni locali che permettono alle scuole di qualificare una squadra per le finali che si terranno a Cervia nel mese di maggio.

Prerequisito base per accedere alla finale a squadre è l'iscrizione da parte della scuola alla gara individuale (tutti i dettagli e le informazioni relative alla gara individuale si trovano sul sito kangourou).

Le selezioni locali sono gratuite.

Per la regione Piemonte la selezione locale sarà organizzata dalla scuola Edoardo Agnelli Salesiani Don Bosco di Torino.

La gara si svolgerà nei locali della scuola, in corso Unione Sovietica 312.

Di seguito alcune informazioni riguardanti la selezione locale.

La gara si svolgerà giovedì 5 febbraio 2026.

Ritrovo ore 14.00 nei cortili della scuola Edoardo Agnelli.

Inizio gara ore 14.30

La gara durerà 75 minuti.

La prima scuola classificata acquisirà il diritto a partecipare alla fase finale nazionale a Cervia (prevista a Maggio 2026), purché la stessa scuola partecipi anche alla gara individuale "Kangourou della Matematica 2026".

Ogni squadra sarà formata da 7 studenti frequentanti la scuola.

(in questo senso la squadra con maggiore "esperienza" possibile è composta da 7 allievi di quinta elementare)

Per iscriversi ogni scuola dovrà inviare una mail all'indirizzo:

erik.villarboito@istitutoagnelli.it

SCADENZA ISCRIZIONI: ore 22 di lunedì 26 gennaio 2026

ISCRIZIONE VALIDA SOLO SE:

la richiesta di iscrizione conterrà:

- Il codice kangourou della scuola
- Il nome della squadra o delle squadre

Ogni scuola, infatti, potrà partecipare con al massimo tre squadre.

Il giorno della gara ogni scuola dovrà consegnare al referente della scuola Agnelli il modulo sottostante compilato, contenente le informazioni relative alla squadra.

Per maggiori informazioni, dubbi o curiosità scrivere a: Erik Villarboito

erik.villarboito@istitutoagnelli.it

SELEZIONE LOCALE: EDOARDO AGNELLI SALESIANI DON BOSCO

modulo da consegnare alla Giuria prima dell'inizio della gara:

scrivere in stampatello

Nome della scuola: _____

Nome dell'accompagnatore della scuola: _____

Nome della squadra: _____

La composizione della squadra è la seguente:

Ruolo	Cognome	Nome	Classe
Capitano			
Consegnatore			
Componente			
Componente			
Componente			
Componente			
Componente			

C O N S E N S O (*)

Si dà il consenso alla scuola Edoardo Agnelli di Torino alla pubblicazione sul sito web della scuola di foto e video dei componenti della squadra fatti in occasione dello svolgimento della gara e alla loro divulgazione ai giornali al fine di pubblicizzare l'evento.

Firma dell'accompagnatore

(*) NEL CASO NON SI VOGLIA DARE IL CONSENSO flaggare questo quadratino ☐

REGOLAMENTO

- 1) Ogni squadra deve 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, che andranno restituite al termine della gara.
- 2) 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.
- 3) Non possono venire usati libri, appunti di qualunque natura, goniometri, compassi, 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.
- 4) La gara consiste nel fornire risposta, entro il tempo stabilito 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.
- 5) Al momento stabilito dalla Giuria, i capitani aprono le buste sigillate contenenti i testi dei quesiti e la gara ha inizio.
- 6) 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.
- 7) 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.

- 8) 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.
- 9) 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.
- 10) 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.
- 11) 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.
- 12) 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.
- 13) 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.
- 14) 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.

- 15) Ai fini dell'espletamento della gara, l'unico orologio ufficiale è quello della Giuria.
- 16) Vengono assegnati punteggi in base alla correttezza delle risposte fornite come indicato nei punti che seguono.
- 17) 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. In caso di ulteriore parità si procede al sorteggio.
- 18) Ad 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).
- 19) 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.
- 20) 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.
- 21) 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.
- 22) 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.

- 23) Ai fini dell'attribuzione dei punteggi, fa fede l'istante in cui la giuria immette i dati nel sistema informatico.
- 24) 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.
- 25) 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 di 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.
- 26) La partecipazione al gioco-concorso implica l'accettazione piena del presente regolamento, delle condizioni di organizzazione, di svolgimento del gioco e dei risultati.