



Règlement du jeu-concours Kangourou des mathématiques

Article 1.

Art, Culture, Lecture - les Éditions du Kangourou organise, chaque année depuis 1991, dans les établissements scolaires francophones, le jeu-concours **Kangourou des mathématiques**.

Le jeu-concours est automatiquement proposé aux acheteurs de la brochure *Les malices du Kangourou*. Pour les inscriptions directes, se renseigner auprès de l'organisateur.

En **2010**, il aura lieu le **jeudi 18 mars** entre 8 heures et 12 heures (heure de Paris).

Le jeu-concours est réservé aux élèves (à partir du CE2 dans les écoles et à tous les élèves de collèges, de lycées ou de niveau supérieur). Il a lieu à l'initiative de membres de l'équipe éducative de l'établissement scolaire, lesquels désignent un responsable-Kangourou de l'établissement qui recevra l'ensemble des courriers envoyés par les Éditions du Kangourou.

Article 2. Le déroulement du jeu-concours

2.1. La durée de l'interrogation proprement dite est de **50 minutes**. L'épreuve est individuelle, sans calculatrice (brouillon et outils géométriques autorisés), et se déroule sous la responsabilité d'un professeur ou d'un membre de l'équipe éducative, qui en assure la régularité.

2.2. Le jeu-concours Kangourou consiste en un questionnaire à choix multiples de **24 questions** (16 questions pour les CE2), de difficulté croissante, pour chacune desquelles cinq réponses sont proposées ; il n'y a qu'une seule bonne réponse par question.

2.3. Les participants codent leurs réponses, leur classe et leur nom sur une feuille spéciale, la "**feuille-réponses**" ; **ces feuilles étant lues par l'ordinateur, leur bon remplissage fait partie de l'épreuve.**

Pour participer au classement national du jeu-concours, les feuilles-réponses des élèves doivent être renvoyées le jour même (le cachet de la poste faisant foi) dans l'enveloppe pré-affranchie prévue à cet effet (pour la France métropolitaine).

2.4. Envoi tardif ou collectif : pour des raisons d'emploi du temps, de grèves ou autres contraintes, le jeu-concours peut se dérouler plus tard. Dans ce cas, les participants tardifs ne pourront participer au classement national (mais recevront tous les prix liés à la participation de leur établissement). Dans les écoles, les responsables pédagogiques peuvent décider de faire chercher ensemble les élèves plus librement (en groupe ou même en classe complète, en plusieurs séances après le jour du jeu-concours...). Dans ce cas, l'école recevra tous les prix liés à la participation de l'établissement (mais sans attribution particulière à tel ou tel élève).

Article 3. Sujets et niveaux

3.1. Il y a 5 sujets distincts : **écoliers** (pour les CE2, CM1 et CM2), **benjamins** (pour les sixièmes et les cinquièmes), **cadets** (pour les quatrièmes, les troisièmes, et les élèves de la voie professionnelle), **juniors** (pour les élèves de lycée général et technique), **étudiants** (pour les terminales S, classes préparatoires et étudiants).

3.2. Il y a **18 niveaux de classements différents** : CE2, CM1, CM2, 6ème, 5ème, 4ème, 3ème, CAP, 2de prof., BEP, Première professionnelle, Terminale professionnelle, 2de (générale et techno), 1re (générale et techno), 1reS, Terminale (générale et techno), Terminale S, Bac+. Au cas où il y aurait trop peu de participants dans certains niveaux, l'organisateur se réserve le droit de les regrouper dans un même classement.



Article 4. Correction des épreuves

4.1. Les feuilles-réponses sont traitées automatiquement. Les feuilles mal remplies par les candidats (nom mal ou non codé, trou dans la feuille, surcharge, ...) ou ne pouvant être lues par les lecteurs optiques, ne seront pas classées. Les élèves n'ayant pas codé leur classe seront automatiquement affectés à la classe de la feuille-réponses précédente (ou en 6ème).

4.2. Les élèves qui n'auraient pas concouru individuellement seront déclassés. Dans le cas où une erreur ou une ambiguïté aurait empêché la réponse normale à une question, celle-ci serait purement et simplement annulée.

4.3. Les classements seront adressés par courrier à chaque établissement dans le courant du mois de mai. Au vu d'anomalies statistiques trop importantes, l'organisateur du concours se réserve la possibilité d'annuler des copies ou d'organiser des épreuves supplémentaires. Sa décision est sans appel.

Les feuilles-réponses seront détruites fin juillet. Au-delà de cette date, aucune réclamation ne pourra être acceptée.

Article 5. Classements des participants

5.1. Pour chaque niveau, il y a deux classements :

... le classement "**cracks**" : les premiers sont ceux qui ont obtenu le plus de points ;

... le classement "**prudence**" : les premiers sont ceux qui ont répondu juste au plus grand nombre de questions successives à partir de la première (ce sont les plus faciles).

Pour le classement "**cracks**", **les bonnes réponses rapportent 3, 4, ou 5 points selon leur difficulté** (questions 1 à 8, 9 à 16 et 17 à 24), mais **une réponse erronée coûte un quart de sa valeur en points**. Si aucune réponse n'est donnée, la question rapporte 0 point, de même si deux réponses ont été cochées. Pour éviter les notes négatives, la note de chaque élève est augmentée de 24 points (14 points pour les CE2). Le score se situe donc entre 0 et 120 points (70 points pour les CE2).

5.2. En cas d'ex æquo, dans chaque classement, les élèves sont départagés par leur rang dans l'autre classement, puis par la dernière question (question 24, sauf en CE2 question 16), puis par l'avant-dernière, et ainsi de suite ; puis, pour le classement national, par la première question subsidiaire (juste > non répondu > faux), puis la deuxième question subsidiaire, et s'il reste des ex æquo, le plus jeune sera classé devant.

Article 6. Les prix et cadeaux

6.1. Tous les participants reçoivent un cadeau ; en outre la participation au jeu dans les conditions du présent règlement, offre la possibilité de gagner d'une part des **prix distribués au prorata de la participation dans l'établissement** (livres, T-shirts, affiches...), d'autre part des **nominations et prix nationaux** (distribués en fonction du nombre de participants par niveau) : voyages ou séjours-rencontres en Europe, médailles, cédéroms, calculatrices, jeux et autres matériels didactiques. Les cadeaux sont envoyés dans les établissements pour permettre une éventuelle remise des prix solennelle le jeudi 20 mai 2010. C'est le responsable-Kangourou de l'établissement qui transmet les magazines et les cadeaux aux élèves.

6.2. Dans les écoles, la variété constatée des modes de passation relativise la signification d'un classement national ou régional : les cent premiers élèves de chaque niveau (CE2, CM1, CM2) sont cependant classés nationalement mais, d'une part, les prix offerts ont une valeur comparable à ceux distribués par établissement scolaire, d'autre part un seul prix national est attribué par niveau dans une école donnée.

6.3. Dans les collèges et les lycées, les règles particulières suivantes seront appliquées : les voyages ne sont attribués qu'aux élèves d'établissements ayant au moins 25 participants ; le nombre



de prix attribués dans un même établissement scolaire est limité, par niveau, à 3 prix nationaux ; un élève ayant déjà gagné un voyage-séjour-rencontre, et en regagnant un l'année suivante, se verra proposer un autre prix, pour permettre à d'autres élèves d'en faire l'expérience.

6.4. Compte tenu de cursus différents dans certains pays, des contraintes de transports et de délais (pour la réception des copies et l'envoi des cadeaux et résultats), les prix "nationaux" peuvent être différents pour les établissements de l'étranger et des TOM.

6.5. Depuis 2007, les 10 premiers de chaque niveau, en 6e, 5e, 4e, 3e, 2de et 1reS, sont conviés un week-end de juin à Paris (voyage et journée offerts) pour participer aux *Trophées Kangourou* dont l'épreuve est dotée de prix et cadeaux particuliers.

Article 7. Engagement et responsabilités

7.1. Le simple fait de participer à ce jeu implique l'acceptation pleine et entière du règlement, la renonciation à tout recours concernant les conditions d'organisation et de déroulement du jeu, ainsi que l'acceptation pure et simple des résultats et de l'attribution des prix.

7.2. ACL - les Éditions du Kangourou ne peut être tenue pour responsable des pertes de courrier pouvant survenir dans les services de distribution ni de toute perturbation due à des faits de grève, incidents techniques ou autres événements indépendante de sa volonté.

7.3. Les gagnants acceptent de participer à toute opération publicitaire ou de promotion liée à ce jeu, et dans ce cadre, à l'utilisation totale ou partielle de leur nom et/ou de leur image sur tous supports. Conformément à la loi Informatique et Liberté du 06/01/1978, les participants disposent d'un droit d'accès aux données personnelles les concernant.

Le présent règlement, valable pour le jeu-concours 2010, est affiché sur le site Internet du Kangourou depuis le 21 septembre 2009.

Pour tout renseignement complémentaire, vous pouvez adresser vos demandes à

Kangourou sans frontière
12, rue de l'Épée de bois
75005 Paris
Tél. : 33 (0)1 43 31 40 30
Fax : 33 (0)1 43 31 40 38