

Règlement intérieur

Association Kangourou Sans Frontières

Adopté par l'Assemblée Générale en décembre 1996
Modifié par les Assemblées Générales de:
1997, 2004, 2008, 2009, 2011, 2017, 2021
A jour du 18^{ème} novembre 2021

1 Le concours Kangourou

- 1.1 L'association Kangourou Sans Frontières (ci-après dénommée l'« **Association** » ou « AKSF »), à caractère international, réunit des personnalités du monde mathématique dans de nombreux pays. Elle a pour but de promouvoir la diffusion de la culture mathématique de base par tous les moyens et, en particulier, par l'organisation d'un jeu-concours annuel ayant lieu le même jour dans tous les pays concernés et dont l'objectif est de stimuler et de motiver la grande majorité des élèves en complément d'autres actions, concours, olympiades ou rallyes.
- 1.2 Ce jeu-concours, le Kangourou des mathématiques, a été créée en 1991 en France, sur le modèle du « Concours National Australien ». Il contribue à la popularisation et à la promotion des mathématiques auprès de tous les jeunes. Il s'appuie sur la participation de tous à une manifestation scientifique de masse et assure une large base populaire à ces actions. C'est un jeu destiné à attirer le maximum d'élèves sans but de sélection nationale, ni de comparaison entre pays.
- 1.3 Autour du jeu-concours et sous la dénomination de « Kangourou », il est diffusé auprès de tous les jeunes des brochures et livres de jeux, de culture et de vulgarisation des mathématiques. Dans ce cadre, l'association s'efforce de promouvoir les échanges entre les membres de l'Association, en particulier par des coéditions et des traductions réciproques d'ouvrages, et par l'organisation des séjours rencontres d'été entre les lauréats des différents pays concernés. Le jeu-concours est une activité à but non lucratif.
- 1.4 Les membres de l'Association déclarent vouloir adhérer aux objectifs et participer à l'organisation du jeu-concours ci-dessus.

2 Membres actifs et d'honneur

- 2.1 Un *membre actif* est une personne morale (université, association, société...) qui se charge d'organiser le jeu-concours Kangourou dans le pays dans lequel elle est établie, ou dans des cas exceptionnels dans une région géographique (également désignée comme « pays ») approuvée par l'Assemblée Générale.
- 2.2 Sauf dans le cas prévu à l'Article 5.3 des statuts de l'Association, chaque membre actif représente exclusivement un pays (comme précisé à l'Article 2.1), sans pouvoir dépasser son cadre géographique par quelque procédé que ce soit. Chaque pays peut être représenté par un seul membre actif. Seuls les membres du Conseil d'Administration ont le droit de représenter l'Association à un niveau international (dans les limites définies par les statuts de l'Association).
- 2.3 Les listes des membres actifs provisoires, des membres actifs à part entière et des membres d'honneur sont tenues à jour annuellement par le Conseil

d'Administration, conformément aux décisions prises par l'Assemblée Générale, et figurent en annexe des statuts de l'Association.

3 Obligations des membres actifs

- 3.1 Chaque membre actif s'engage à organiser le jeu-concours et la diffusion des documents dans son pays chaque année, le troisième jeudi de mars, (pas avant 06h00 CET, heure normale d'Europe Centrale).
- 3.2 Le jeu-concours est ouvert à tous les étudiants et élèves intéressés. Il consiste en un questionnaire à choix multiples comprenant des questions de difficulté croissante, pour chacune desquelles cinq réponses sont proposées. 6 sujets sont proposés par l'Association: Pre-Écolier (environ 6-8 ans), Écolier (environ 9–10 ans), Benjamin (environ 11–12 ans), Cadet (environ 13–14 ans), Junior (environ 15–16 ans) et Étudiant (environ 17–19 ans). Dans chaque pays, les classements sont différents en fonction des classes et/ou des options de scolarisation.
- 3.3 L'Assemblée Générale approuve les sujets des questions du jeu-concours proposées par le Conseil d'Administration, telles que sélectionnées pendant la Réunion Annuelle. Les divers documents et prix sont échangés pour traductions ou coéditions éventuelles lors de la Réunion Annuelle. Sous réserve du respect des principes énoncés dans le présent règlement intérieur de l'Association, chaque membre actif organise librement le jeu-concours et la diffusion de documents dans son pays.
- 3.4 La date donnée à l'Article 3.1 ne doit en aucun cas être avancée. La date du jeu-concours peut être reportée pour des raisons d'organisation propres à un pays.
- 3.5 La publication officielle des questions et/ou solutions (par exemple, par lettre, dans la presse écrite ou sur des sites internet publics) doit respecter un délai d'un mois après la date donnée à l'Article 3.1, de manière à éviter la divulgation éventuelle dans des pays qui concourent tardivement. Le non-respect de cette règle peut être considéré comme « motif grave », au titre de l'article 5 des statuts de l'Association. Les membres actifs doivent déployer tous les efforts raisonnables afin d'éviter la publication par des tiers avant le délai d'un mois indiqué à l'Article 3.1.
- 3.6 Chaque membre actif s'engage à faire parvenir ses propositions de sujets pour l'année suivante au Conseil d'Administration, avant le 31 août de chaque année.
- 3.7 Chaque membre actif s'engage à proposer, pour le jeu-concours Kangourou qu'il organise dans son pays, les questions approuvées par l'Assemblée Générale. Cependant, pour chaque niveau indiqué à l'Article 3.2, chaque membre actif est autorisé, pour des raisons justifiées par les particularités des programmes scolaires dans son pays : (i) à utiliser moins de questions ; (ii) à utiliser des questions approuvées par l'Assemblée Générale pour les autres niveaux ; et/ou (iii) à substituer jusqu'à cinq questions par des questions non approuvées par l'Assemblée Générale. De même, l'ordre croissant de difficulté des questions est laissé à l'appréciation de chaque membre actif.
- 3.8 Chaque membre actif s'engage à fournir à l'Association un exemplaire de chaque problème utilisé dans le jeu-concours organisé dans son pays. Chaque membre actif autorise l'Association à mettre les questions à la disposition du public.

- 3.9 Chaque membre actif s'engage à être présent (ou représenté) à la Réunion Annuelle et à fournir un rapport annuel à l'Assemblée Générale. Ce rapport doit notamment inclure le nombre des élèves participants, les frais de participation payés par chaque élève et si possible, une description des prix remis aux participants.
- 3.10 Chaque membre actif s'engage à fournir à l'Association une adresse postale, un numéro de téléphone et une adresse e-mail aux fins d'une communication efficace.
- 3.11 Chaque membre actif provisoire est supervisé par un membre actif à part entière de l'Association, qui est nommé par le Conseil d'Administration. Chaque membre actif provisoire présente régulièrement ses plans pour le développement du jeu-concours du Kangourou dans son pays.

4 Cotisations

- 4.1 Chaque membre actif doit verser une cotisation annuelle avant le 31 décembre de chaque année.
- 4.2 Chaque année, la cotisation de l'année suivante est proposée par le Conseil d'Administration et votée par l'Assemblée Générale.

5 Dépenses

- 5.1 Aucune dépense supérieure à 1500 euros ne peut être engagée sans l'accord du Conseil d'Administration.

6 Utilisation du nom et de la marque Kangourou

- 6.1 L'utilisation du nom « Kangourou des Mathématiques » et du logo du concours par l'Association et ses membres a été réglée par un contrat liant l'Association au propriétaire de la marque « Kangourou des Mathématiques » (ACL-Editions SARL).
- 6.2 Les problèmes produits pour le jeu-concours annuel sont la propriété de l'Association. Les membres actifs peuvent les utiliser à leur convenance dans leurs pays respectifs conformément à l'Article 3.5, avec des mentions appropriées.

7 Langues Officielles

- 7.1 Les langues officielles de l'Association sont le Français et l'Anglais.