

## REGOLAMENTO DELLA GARA

1. Ogni squadra é composta di 7 studenti, non necessariamente della stessa classe. Uno di loro funge da capitano e un altro da consegnatore. Ogni squadra si disporrà ad un tavolo e i suoi componenti possono lavorare in gruppo o singolarmente.
2. Ad ogni squadra vengono consegnate dalla giuria 7 copie del testo della gara, alcuni fogli su cui eseguire i problemi e alcuni foglietti dove si dovrà segnare il numero dell'esercizio e la relativa risposta.
3. Solo il consegnatore porta i foglietti con le risposte alla giuria, man mano che vengono risolti gli esercizi.
4. Ogni risposta è un numero intero compreso tra 0 e 9999.
5. Ogni alunno deve portare penna, matita, gomma, righello, ecc.
6. **Non è ammesso** l'uso della calcolatrice.
7. Ogni squadra parte con un punteggio di 150 punti.
8. Ad ogni esercizio è attribuito un punteggio iniziale di 20 che viene incrementato di 1 punto al minuto fino a quindici minuti dalla fine.
9. Alla squadra che risponde correttamente per prima ad una domanda viene sommato, al punteggio dell'esercizio, un **bonus** di 20 punti. Alla squadra che risponde correttamente per seconda al quesito un **bonus** di 10 punti.
10. Ad ogni **risposta errata** viene attribuita una penalità di 10 punti.
11. Gli esercizi errati possono essere svolti più volte. Ad ogni risposta errata viene comunque attribuita la penalità di 10 punti.
12. Entro i primi **15 minuti** ogni squadra deve decidere quale esercizio scegliere come jolly e il consegnatore lo comunicherà scritto sull'apposito foglietto alla giuria. Il punteggio attribuito all'esercizio sarà raddoppiato (sia in positivo che in negativo)
13. Entro i primi 20 minuti della gara ogni squadra può chiedere alla giuria chiarimenti sul testo dei problemi
14. Allo scadere del tempo (90 minuti) la gara si dichiara chiusa e vince la squadra che ha totalizzato il maggior punteggio. In caso di parità vince la gara la squadra che ha raggiunto per prima il punteggio finale.