

Csapat neve:

1. megoldás:

2. megoldás:

3. megoldás:

4. megoldás:

5. megoldás:

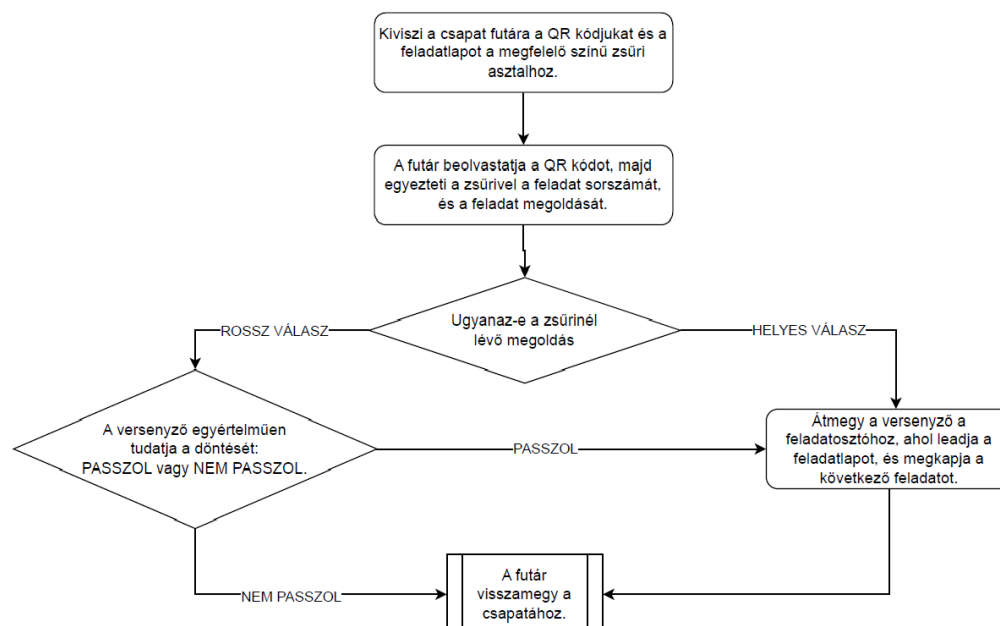
6. megoldás:

- A feladatra adott megoldásokat a feladatlap hátuljára kell felírni.
- A feladatokat az egyes témákon belül csak sorrendben lehet megoldani.
- A témák egymást követő feladatai nehezednek, ennek megfelelően a nagyobb sorszámú feladatokkal több pontot lehet elérni.
- Minden feladat pontértéke a feladatlapján látható.
- **Mindegyik feladat megoldása egy pozitív egész szám.**
- A csapatoknak csak ezt a számot kell megadni, a feladatok megoldását nem kell indokolni.

Egy fordulón a verseny menete

- A verseny kezdetén a csapatok a négy téma első feladatait kapják meg.
- Amennyiben a csapat tagjai egy feladatot megoldottak, akkor azt be lehet mutatni a feladatlap színével megegyező színű asztalnál lévő zsűrinek. Ennek menete:
 1. A zsűri asztalnál a csapat egyik tagja a csapat QR-kódját leolvastatja.
 2. Ezután a megoldást bediktálja.
 3. Attól függően, hogy a megoldás megegyezik-e a zsűrinél lévő megoldással három lehetőség van:
 - a) Ha megegyezik, akkor a csapat megkapja a feladatra járó pontot, és utána a zsűri mellett lévő asztalhoz megy, ott leadja a nála lévő feladatot, és megkapja ennek a témának a következő feladatát. **Fontos: mindenki ellenőrizze, hogy jó feladatot kapott-e.**
 - b) Ha nem egyezik meg, akkor a csapat a megoldásra –1 pontot kap, majd a zsűri asztalnál lévő csapattag dönt: **passzol** vagy **nem passzol**
 - Ha **passzol**, akkor a zsűri mellett lévő asztalhoz megy, ott leadja a nála lévő feladatot, és **megkapja** ennek a témának a **következő feladatát**. Az elpasszolt feladatra az addigi rossz válaszokkal szerzett –1 pontok összegét kapják.
 - Ha **nem passzol**, akkor visszaviszi a nála lévő feladatot, és a csapat újra megoldhatja a feladatot. **Ekkor nem kap új feladatot.**

A FELADATOK ZSÚRINÉL VALÓ BEMUTATÁSÁNAK FOLYAMATA



- Egy csapatnál mindig legfeljebb négy megoldásra váró feladat van, mindegyik témából legfeljebb egy.
- Feladatot elpasszolni csak közvetlenül egy válasz bediktálása után lehet.
- Egy feladatra legfeljebb hatszor lehet választ adni, a hatodik rossz válasz után a csapat csak a passzolást választhatja, így –6 pontot kap erre a feladatra, és megkapja a következő feladatot.
- A versenyen lesznek olyan feladatok, amelyeknek nem a helyes megoldása van a zsűrinél. (Ilyen feladatok száma legfeljebb 4 lehet.) Erre a csapatoknak kell rájönni. Az ilyen feladatokat minél előbb célszerű elpasszolni, mert különben többször is kaphat a csapat –1 pontot.
- A csapatok aktuális pontszáma a verseny során kivetítve folyamatosan megtekinthető lesz.

A verseny fordulóinak menete

Az 1. forduló menete

15–16³⁰: A verseny 1. fordulója

A 2. forduló menete

15–16³⁰: A verseny 2. fordulója

17–17³⁰: Eredményhirdetés

17³⁰–18: Licitálás

A döntő menete

11–12³⁰: A verseny döntője

13¹⁵–14: Eredményhirdetés