

Правила проведения Игры.

Для каждой возрастной группы составляется отдельный комплект тестовых заданий. Задания представляют собой ребусы, анаграммы и шарады, различные логические загадки на внимательность и арифметические задачи (**далее – задачи**). Каждая игра состоит из 10 раундов с различными задачами. Раунд включает 3 задачи, сложность которых возрастает к следующему раунду. Баллы начисляются за каждую решенную задачу и суммируются по итогам одной игры.

Максимальное количество баллов, которые участник может набрать в игре – 275. Общее время проведения конкурса 50 минут; на решение одной задачи предоставляется 5 минут (время фиксируется таймерами).

Задачи имеют однозначный ответ, который можно сформулировать числовым выражением или одним словом без использования спецсимволов (кавычки, номер, скобки, точки, проценты, слеш и т.д. Исключением являются задания с Пословицами).

Требования к ответам участника

1. Ответ на загадку, шараду, ребус и зашифрованные записки формулируется кратко одним словом (например: лампочка) в единственном числе именительного падежа, без пояснений и знаков препинания;
2. Числовые ответы в математических задачах записываются цифрами, а не прописью без указания единиц измерения. Если в задаче требуется подсчитать количество яблок, то в ответе запрещается записывать наименование (например: 14 яблок), а разрешается указывать только числовое значение (например: 14);
3. Пословицы в ответе записываются по правилам пунктуации (Век – живи, век – учись.). То есть обязательным является наличие тире, запятой и точки в конце предложения;
4. В заданиях с графическими изображениями, которые пронумерованы буквами или цифрами, в ответах следует указать только буквы или цифры без закрывающих скобок и других знаков.

нельзя	Б)	В.	-В	1 и 2	3, 4
можно	Б	В	В	1 2	3 4

5. Ответы с орфографическими ошибками и опечатками принимаются как неверные и баллы не начисляются;
6. Регистр в тестере не учитывается, то есть ответ можно записать как заглавными, так и строчными буквами русского алфавита;
7. Если нет ответа на вопрос, то ставится прочерк (-) для перехода к следующему заданию.

В каждой задаче дается пояснение по форме ввода ответа. Ответы участники команды вводят с клавиатуры и нажимают кнопку «ОТВЕТИТЬ». Следующая задача появится автоматически после проверки правильности ответа. Запрещено вводить слово «ДАЛЕЕ» в окно ответа.

Задачи меняются в порядке очереди по истечении таймера или по мере дачи ответа участником. Если ответ участника неверен или время на решение задачи истекло, вопрос меняется на следующий из этого же раунда. Переход в следующий раунд производится

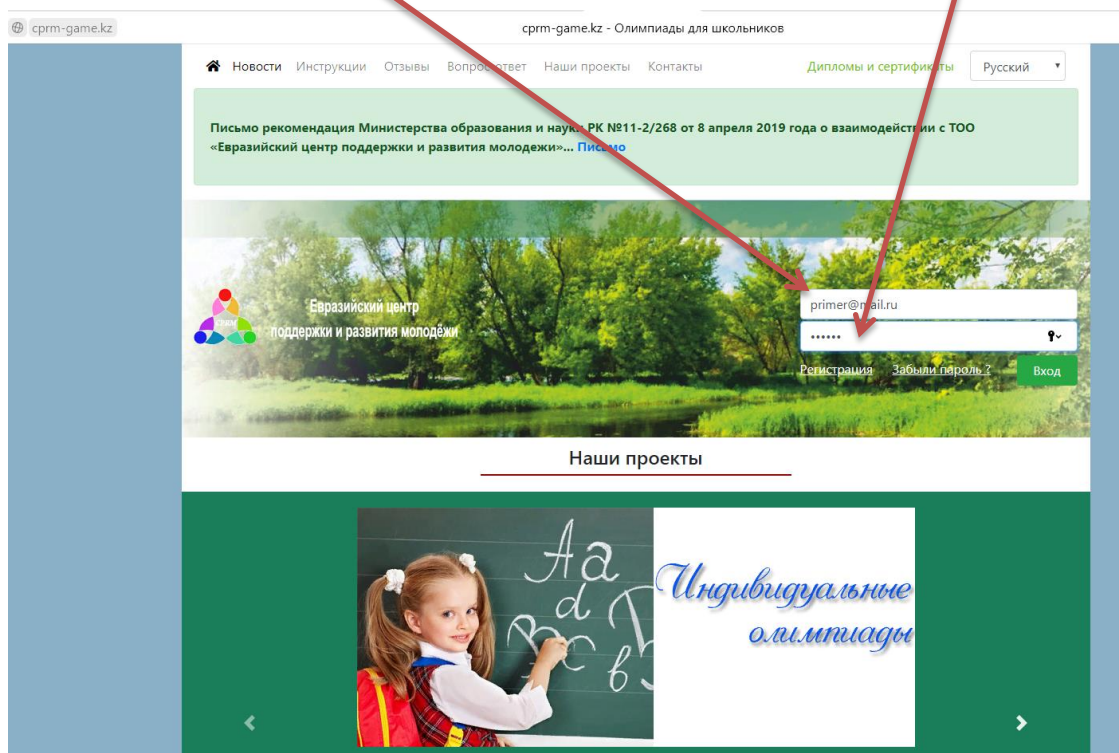
только в случае верного ответа на задачу. Изменить уже отправленный ответ или заранее посмотреть следующую задачу **нельзя**.

Если во время текущего раунда не решена ни одна задача, участник переходит в следующий раунд с нулевыми баллами.

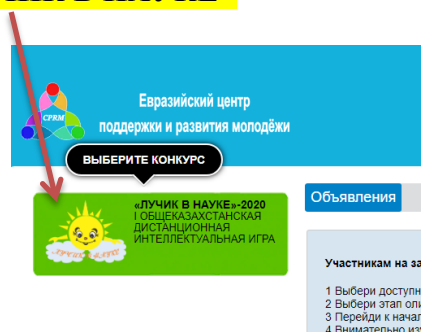
Игра завершается с нулевым результатом, если участник не дал верного решения ни на одну задачу по истечении 50 минут.

Согласно графика проведения игры участник в удобное для себя время располагается за компьютером.

1 шаг. Зайти в Личный кабинет на сайте www.cprm-game.kz
ввести логин (который нужно взять у координатора) и пароль



2 шаг. Выбрать конкурс "ЛУЧИК В НАУКЕ"



3 шаг. Нажать на ссылку «Приступить к выполнению заданий»



4 шаг. Ознакомьтесь с инструкцией и нажать кнопку зеленого цвета **Начать**.

«ЛУЧИК В НАУКЕ»-2020
ПО ОКОНЧАНИЮ ОЛИМПИАДЫ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЖМИТЕ КНОПКУ ЗАВЕРШИТЬ ТЕСТИРОВАНИЕ

**Участникам
ОБЩЕКАЗАХСТАНСКОЙ ДИСТАНЦИОННОЙ ИГРЫ
«ЛУЧИК В НАУКЕ»**
рекомендуем ознакомиться с инструкцией, прежде чем запустить тест

Для вас подготовлено 10 раундов, которые надо пройти за **40 минут**.
Время на решение одного задания составляет **4 минуты**.

В каждом раунде предлагается 3 задания. Первое – повышенной сложности, второе – среднего уровня и третье задание соответствующее школьной программе. Смена заданий происходит автоматически и зависит от ответа участника:

- При верном решении задания участник зарабатывает балл и переходит в следующий раунд.
- За нерешенное задание или неверный ответ балл не начисляется. Участнику предлагается очередное задание в том же раунде.

Для перехода в следующий раунд участнику достаточно решить одно из трех заданий.

Все задания с ответом **открытого типа**. Ответ наберите с клавиатуры в специальное поле, расположенное под заданием. Строго соблюдайте рекомендации по оформлению ответа, так как лишнее слово, символ и знак препинания будут восприняты компьютером как ошибка, и ответ не будет засчитан!

Требования к ответам участников:
(ПРОЧИТАТЬ ОБЯЗАТЕЛЬНО)

- Ответ заносите в соответствии с требованиями к его оформлению, указанным в задании.
- Ответ наберите цифрами, указав результат вычисления без единиц измерения и других наименований.
- Равенство в ответе запишите полностью, например: $4+5+6=15$
- В ответе на загадку наберите два слова в порядке угадывания через тире. В ответе на математический ребус наберите одно слово без уточнений и пояснений.
- В ответах недопустимы сокращенные слова и лишние пробелы.
- Регистр заглавной или строчной буквы не учитывается.

Набрав ответ с клавиатуры, нажмите кнопку «**Ответить**». Система проверит ваш ответ и предложит новое задание. Игра завершится, когда закончится время или досрочно на одном из заданий 10 раунда, которое будет решено верно.

**Набирайте как можно больше баллов, переходя от раунда к раунду.
Не ставьте лишние пробелы! Пишите без ошибок! Не теряйте время и баллы!
Успехов!**

Начать

ВНИМАНИЕ! Если страница была открыта заранее, перед началом Игры необходимо перезагрузить страницу, используя клавишу клавиатуры **F5**.

3.1 Начисление баллов.

Игровые задачи в каждом раунде оцениваются следующими баллами:

- **Задачи первого раунда** оцениваются в 5 баллов.

Если участник решает первую задачу, то получает 5 баллов и переходит во второй раунд. Если участник ошибается или не может решить первую задачу (по истечении 4 минут), то автоматически переходит ко второй задаче первого раунда, которая оценивается уже в 4 балла. При ошибке или затруднении в ответе участнику предлагается третья задача первого раунда, которая оценивается в 3 балла.

Участник, не решивший ни одной задачи в раунде, переходит в следующий раунд с нулевым баллом. С каждой неудачной попыткой участник теряет баллы и время. Если закончится общее время, Игра завершается автоматически.

- **Задачи второго раунда** оцениваются в 10 баллов.

Решив первую задачу во втором раунде, участник получает 10 баллов и автоматически переходит в третий раунд. Решив вторую задачу, участник получает 8 баллов, третью задачу – 6 баллов.

- **Задачи третьего раунда** оцениваются в 15 баллов.

За решение первой задачи присуждается 15 баллов, второй – 12 баллов, третьей – 9 баллов.

- **Задачи четвертого раунда** оцениваются в 20 баллов.

За решение первой задачи присуждается 20 баллов, второй – 16 баллов, третьей – 12 баллов.

- **Задачи пятого раунда** оцениваются в 25 баллов.

За решение первой задачи присуждается 25 баллов, второй – 20 баллов, третьей – 15 баллов.

- **Задачи шестого раунда** оцениваются в 30 баллов.

За решение первой задачи присуждается 30 баллов, второй – 24 баллов, третьей – 18 баллов.

- **Задачи седьмого раунда** оцениваются в 35 баллов.

За решение первой задачи присуждается 35 баллов, второй – 28 баллов, третьей – 21 баллов.

- **Задачи восьмого раунда** оцениваются в 40 баллов.

За решение первой задачи присуждается 40 баллов, второй – 32 баллов, третьей – 24 баллов.

- **Задачи девятого раунда** оцениваются в 45 баллов.

За решение первой задачи присуждается 45 баллов, второй – 36 баллов, третьей – 27 баллов.

- **Задачи десятого раунда** оцениваются в 50 баллов.

За решение первой задачи присуждается 50 баллов, второй – 40 баллов, третьей – 30 баллов.

За нерешенную задачу или неверный ответ баллы не начисляются.

Таблица 1. Начисления баллов за верные решения задач

Номер раунда	Номер задачи в раунде		
	1	2	3
1	5	4	3
2	10	8	6
3	15	12	9
4	20	16	12
5	25	20	15
6	30	24	18
7	35	28	21
8	40	32	24
9	45	36	27
10	50	40	30

Если участник ошибается, номер будет подсвечен красным цветом и будет предложена вторая задача текущего раунда. Например,

Номер раунда	Номер задачи в раунде		
	1	2	3
1	5	4	3
2	10	8	6
3	15	12	9
4	20	16	12
5	25	20	15
6	30	24	18
7	35	28	21
8	40	32	24
9	45	36	27
10	50	40	30

Если участник выполняет задание верно, номер подсвечивается зеленым цветом и предлагается первая задача следующего раунда. Например,

Номер раунда	Номер задачи в раунде		
	1	2	3
1	5	4	3
2	10	8	6
3	15	12	9
4	20	16	12
5	25	20	15
6	30	24	18
7	35	28	21
8	40	32	24
9	45	36	27
10	50	40	30

В идеале участник должен решить все первые задачи в каждом раунде. Например,

Номер раунда	Номер задачи в раунде		
	1	2	3
1	5	4	3
2	10	8	6
3	15	12	9
4	20	16	12
5	25	20	15
6	30	24	18
7	35	28	21
8	40	32	24
9	45	36	27
10	50	40	30

ЖЕЛАЕМ УДАЧИ!