

Kim Sơn, ngày 03 tháng 10 năm 2022

LUẬT THI
Cuộc thi “Sao khuê Kim Sơn A” năm thứ 7

1. Một số quy định của Cuộc thi

- Cuộc thi Sao Khuê Kim Sơn A năm thứ 7 sẽ có 24 thí sinh tham dự với tổng số 09 trận đấu: 06 trận vòng loại, 02 trận Bán kết và 01 trận Chung kết. 6 trận vòng loại chia thành 02 nhánh; mỗi trận vòng loại của mỗi nhánh chọn thí sinh nhất trận và thí sinh nhì xuất sắc nhất (các trận vòng loại của nhánh đó) sẽ giành quyền vào trận Bán kết. Sau mỗi trận bán kết sẽ chọn thí sinh nhất và nhì vào thi trận Chung kết.

- Mỗi trận trong cuộc thi trải qua 4 vòng thi bao gồm: Khởi động; Đi tìm ẩn số; Vận động cùng khoa học và Về đích.

- BTC Cuộc thi sẽ sắp xếp một cách hợp lý nhất có thể để đảm bảo trong các cuộc thi vòng loại có thí sinh ở nhiều lớp khác nhau tham gia Cuộc thi.

- Trong mỗi Cuộc thi, sau phần thi Về đích, nếu vẫn có 02 thí sinh bằng điểm nhau thì BTC sẽ đưa thêm 03 câu hỏi phụ để chọn thí sinh xuất sắc nhất. Nếu sau câu hỏi thứ 03 vẫn chưa xác định được thí sinh xuất sắc nhất thì sẽ thi thêm các câu hỏi thứ 4,5,6,... theo nguyên tắc thí sinh nào trả lời đúng câu hỏi gần nhất thì sẽ là thí sinh thắng cuộc.

- Cuộc thi sẽ diễn ra trong năm học 2022 - 2023 vào các buổi Sáng thứ 2 các tuần theo hình thức trực tiếp trên Sân khấu hoặc trực tuyến qua phần mềm Zoom (điểm cầu chính là nhà đa năng gồm các lớp có thí sinh dự thi, các điểm cầu còn lại tại các lớp).

2. Luật thi

Phần 1: Khởi động (điểm tối đa 160 điểm)

Trong vòng 60 giây, lần lượt mỗi thí sinh khởi động với các câu hỏi thuộc các lĩnh vực: Toán, Lý, Hóa, Sinh, Văn, Sử, Địa, Thể thao, Nghệ thuật, Tiếng Anh, lĩnh vực khác. Mỗi câu trả lời đúng được 10 điểm, trả lời sai không bị trừ điểm.

Tổng số lượng câu hỏi trong phần thi này: Tối đa 16 câu hỏi.

Phần 2: Ai nhanh hơn – “Đi tìm ẩn số” (điểm tối đa 90 điểm)

Có 4 từ hàng ngang - cũng chính là 4 gợi ý liên quan đến ẨN SỐ mà các thí sinh phải đi tìm. Có 1 gợi ý thứ 5 (gợi ý trung tâm) là một hình ảnh liên quan đến ẨN SỐ. Hình ảnh được chia thành 5 ô đánh số thứ tự từ 1 đến 4 và 1 ô trung tâm.

Mỗi thí sinh có 1 lượt lựa chọn để chọn trả lời một trong các từ hàng ngang này. Cả bốn thí sinh trả lời câu hỏi trong thời gian suy nghĩ 15 giây/câu. Trả lời đúng mỗi từ hàng ngang, thí sinh được 10 điểm. Ngoài việc mở được từ hàng ngang, nếu trả lời đúng, 1 góc (được đánh số tương ứng với số từ hàng ngang) của hình ảnh - cũng được mở ra.

Thí sinh có thể bấm chuông trả lời ẨN SỐ bất cứ lúc nào. Trả lời đúng ẨN SỐ trong vòng 1 từ hàng ngang đầu tiên được 80 điểm, trong 2 từ hàng ngang được 60 điểm,

3 từ hàng ngang được 40 điểm, 4 từ hàng ngang được 20 điểm, sau gọi ý ô trung tâm được 10 điểm.

Sẽ có 15 giây để bấm chuông đưa ra câu trả lời sau khi kết thúc các cột hàng ngang và một câu ở ô trung tâm. Trường hợp nếu hết giờ thì sẽ dành cho khán giả trả lời. Nếu không có khán giả trả lời, MC sẽ công bố đáp án **ĂN SỐ** của buổi thi.

Nếu thí sinh trả lời sai **ĂN SỐ** sẽ bị loại khỏi phần thi này từ thời điểm trả lời.

Phần 3: Vận động cùng khoa học (điểm tối đa 160 điểm)

Có 4 câu hỏi, thời gian suy nghĩ tối đa: 30 giây/câu. Thí sinh trả lời đúng và nhanh nhất được 40 điểm, đúng và nhanh thứ 2 được 30 điểm, đúng và nhanh thứ 3 được 20 điểm, đúng và nhanh thứ 4 được 10 điểm. Sau khi có câu trả lời, các thí sinh sẽ viết đáp án ra bảng và giao cao **Ngôi Sao** để BGK xác nhận các em đã trả lời và để tính thứ tự trả lời cho các em. Lúc này, các em sẽ không được sửa đáp án đã viết trên bảng nữa.

Nội dung các câu hỏi trong các dạng:

- **Câu hỏi IQ:** Các dạng câu hỏi ở dạng này bao gồm tìm số khác trong dãy số, tìm hình khác nhất so với các hình đã cho, tìm quy luật để điền hình đúng, giải mật mã,...

- **Câu hỏi sắp xếp/lọc/quan sát hình ảnh:** Thí sinh phải sắp xếp các bức ảnh theo một trật tự nhất định hoặc lọc các bức ảnh tương ứng với các đáp án A, B, C, D, E... phù hợp với nội dung câu hỏi hoặc xem hình ảnh gợi ý về một sự vật và đoán sự vật đó.

- **Câu hỏi dữ kiện:** Các bức ảnh, dữ kiện được đưa ra theo thứ tự từ mơ hồ tới chi tiết. Bằng các gợi ý này, thí sinh phải trả lời các câu hỏi như: "Đây là ai", "Đây là địa danh nào", "Đây là loài vật nào"...

- **Câu hỏi thực nghiệm, trải nghiệm:** Cùng đồng đội (bạn học cùng lớp) tham gia trực tiếp, giải thích một hiện tượng; một tình huống trong thực tiễn; một ứng dụng khoa học trong cuộc sống hoặc một trò chơi vận động.

Phần 4: Về đích (điểm tối đa của các câu hỏi gốc là 90 điểm)

- Phần thi Về đích có 2 nhóm câu hỏi tương ứng với các câu hỏi 20 và 30 điểm. Mỗi học sinh được chọn 03 câu hỏi tùy ý trong các nhóm câu hỏi đó.

Thời gian suy nghĩ và trả lời của câu 20 điểm là 15 giây, câu 30 điểm là 20 giây, **riêng câu hỏi có phần thực nghiệm thì có thêm 20 giây để thí sinh thực hành trực tiếp.**

- Thí sinh đang trả lời nhóm câu hỏi của mình phải đưa ra câu trả lời trong thời gian quy định của chương trình, trả lời đúng được cộng số điểm của câu hỏi.

Nếu trả lời sai câu hỏi hoặc không có câu trả lời, các thí sinh còn lại có 10 giây để bấm chuông trả lời (sau khi có hiệu lệnh của MC); Trả lời đúng được cộng thêm số điểm của câu hỏi từ thí sinh đang thi; Trả lời sai bị trừ đi một nửa số điểm của câu hỏi.

Nếu thí sinh đang dự thi không có câu trả lời hoặc trả lời sai và các thí sinh khác cũng không có câu trả lời hoặc trả lời sai thì **thí sinh đang dự thi không bị trừ điểm** của câu hỏi đang thi.

- Thí sinh có quyền được **đặt ngôi sao hy vọng một lần** trước bất kỳ câu hỏi nào của phần thi về đích. Trả lời đúng được gấp đôi số điểm, trả lời sai bị trừ đi số điểm bằng số điểm của câu hỏi đặt ngôi sao hy vọng.

- Thí sinh dự thi đầu tiên là thí sinh đang có số điểm cao nhất sau phần thi Vận động cùng khoa học. Lượt 2 trở đi thí sinh cao điểm nhất trong các thí sinh còn lại sẽ tham gia phần thi (nếu bằng điểm thì thí sinh có thứ tự nhỏ hơn sẽ thi trước).