

## BAN TỔ CHỨC SÂN CHƠI VIOLYMPIC

### THẺ LỆ SÂN CHƠI VIOLYMPIC NĂM HỌC 2022 - 2023

#### I. Mục đích

1. Đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy và học tại các trường phổ thông.
2. Tạo ra sân chơi trực tuyến bổ ích và lành mạnh môn Toán, Tiếng Việt, Toán Tiếng Anh, Vật lí cho học sinh phổ thông.
3. Tạo điều kiện cho học sinh sử dụng Internet như là một phương thức học tập. Học sinh được luyện tập và tự kiểm tra, đánh giá năng lực học tập môn Toán, Toán Tiếng Anh, Tiếng Việt, Vật lí.
4. Tạo môi trường thân thiện, lành mạnh để học sinh tích cực giao lưu và học tập.
5. Xây dựng dữ liệu ngân hàng câu hỏi chất lượng, lồng ghép các tình huống thực tế. bám sát định hướng mới nhất của Bộ Giáo dục và Đào tạo (GDĐT) nhằm phát triển năng lực toàn diện của học sinh.
6. Tạo điều kiện cho giáo viên các vùng miền tham khảo, sử dụng ngân hàng câu hỏi chất lượng, được kiểm duyệt và phát triển bởi đội ngũ chuyên gia đầu ngành.

#### II. Đối tượng tham gia và cách thức đăng ký

##### 1. Đối tượng

Tất cả học sinh phổ thông trên toàn quốc :

- Chương trình Toán Tiếng Việt: dành cho học sinh từ lớp 1 - lớp 12.
- Chương trình Toán Tiếng Anh: dành cho học sinh từ lớp 1- lớp 9.
- Chương trình Tiếng Việt : dành cho học sinh từ lớp 1 đến lớp 5.
- Chương trình Vật lí : dành cho học sinh từ lớp 10 đến lớp 12.



Handwritten signature or mark at the bottom right corner.

## 2. Cách thức đăng ký

- a) Học sinh đăng ký tài khoản để tham gia sân chơi trên website: <http://www.violympic.vn>, gồm các thông tin: Họ và tên; ngày sinh; địa chỉ lớp; trường; quận (huyện); tỉnh (thành phố). Học sinh đăng ký khối lớp nào thì chỉ tham gia ở khối lớp đó.
- b) Sau khi có tài khoản, học sinh đăng nhập với tên truy cập và mật khẩu đã đăng ký và nhấn vào nút “Bắt đầu” để tham gia Sân chơi.

## III. Luật chơi

### 1. Thời gian tổ chức

Sân chơi được tổ chức từ ngày 01/09 đến ngày 31/05 hàng năm. Lịch mở các vòng đấu được Ban Tổ chức (BTC) thông báo trên website: <http://www.violympic.vn>.

### 2. Luật chơi và cách thức tham gia chơi

Học sinh phải vượt qua các vòng đấu: Khởi động, Chinh phục và Chung kết Quốc gia. Mỗi vòng đấu gồm một hoặc nhiều Thử thách, mỗi Thử thách gồm ba trò chơi. Học sinh phải đạt ít nhất 100 điểm trong hai trò chơi đầu tiên mới đủ điều kiện để tham gia tiếp trò chơi thứ ba.

#### 2.1. Vòng Khởi động: gồm 06 Thử thách

- a) Điều kiện tham gia: tất cả học sinh đã đăng ký tài khoản trên hệ thống đều có thể tham gia vào bất cứ thời điểm nào kể từ ngày mở vòng đấu. Học sinh tham gia phải hoàn thành lần lượt các Thử thách từ 01 đến 06.
- b) Thời gian vượt qua mỗi Thử thách là 30 phút kể từ thời điểm học sinh bắt đầu bấm vào nút “Làm bài”. Học sinh có thể làm lại nhiều lần, tuy nhiên ở mỗi Thử thách, học sinh phải đạt tối thiểu 150 điểm thì mới được công nhận vượt qua Thử thách đó.

#### 2.2 Vòng Chinh phục: gồm 03 Thử thách 07, 08, 09

- a) Điều kiện tham gia: Học sinh phải vượt qua các Thử thách trước đó.
- b) Phân công tổ chức và giám sát:

- Thử thách 07: BTC các trường;
- Thử thách 08: BTC các Phòng GDĐT hoặc trường trung học phổ thông;
- Thử thách 09: BTC các Sở GDĐT;

c) Số lượng học sinh tham gia: BTC các cấp căn cứ điều kiện cơ sở vật chất và hạ tầng Công nghệ thông tin của đơn vị để lựa chọn và tổ chức cho học sinh tham gia theo lịch của BTC quốc gia.

### **2.3. Vòng Chung kết quốc gia: gồm 01 Thử thách 10**

Điều kiện tham gia: là học sinh được lựa chọn từ kết quả của Thử thách 09 do BTC cấp Sở GDĐT tỉnh/thành phố tổ chức, thuộc các khối lớp sau:

- Toán Tiếng Việt: Khối 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.
- Toán Tiếng Anh: Khối 4,5,6,8
- Tiếng Việt: Khối 2,3,4,5
- Vật lí: Khối 12

#### **Lưu ý:**

*\* Thời gian vượt qua mỗi Thử thách ở mục 2.2 và 2.3 là 30 phút kể từ thời điểm mở Mã đề.*

*\*\* Tất cả Học sinh có tài khoản trên hệ thống đều được tham gia ở tất cả các vòng đấu, tuy nhiên chỉ những học sinh được BTC các cấp xét chọn, cấp mã hoặc duyệt ID vòng đấu mới được xét giải.*

*\*\*\* Học sinh được BTC các cấp xét chọn, cấp mã hoặc duyệt ID vòng đấu khi tham gia thử thách ở các mục 2.2 và 2.3 chỉ được làm 01 lần duy nhất. Trong quá trình tham gia, nếu học sinh gặp các sự cố khách quan (mất điện, hỏng mạng Internet, hỏng thiết bị,...) thì cần liên hệ với BTC để được hướng dẫn giải quyết.*

#### **IV. Kết quả và xếp hạng**

1. Kết quả của học sinh khi tham gia mỗi Thử thách được thông báo trên website: <http://www.violympic.vn> sau khi học sinh hoàn thành Thử thách đó. Kết quả này được lưu lại trong phần “Kết quả” của học sinh.

2. Tổng điểm và tổng thời gian vượt qua các Thử thách của học sinh là hai chỉ số để xếp thứ hạng của học sinh.

3. Kết quả xếp thứ hạng của học sinh khi tham gia các vòng đấu độc lập với nhau.



4. Bảng xếp hạng ngay sau khi kết thúc mỗi Thủ thách là kết quả tạm thời. Bảng xếp hạng có thể thay đổi sau khi BTC kiểm tra, đối chiếu các biên bản và các tài liệu, video, hình ảnh kèm theo trong quá trình tổ chức.

5. Bảng xếp hạng chính thức sẽ được BTC công bố kèm quyết định khen thưởng.

6. Trong mọi trường hợp, nếu học sinh hoặc BTC các cấp vi phạm luật chơi, có hành vi gian lận trong quá trình tham gia sân chơi đều bị BTC hủy bỏ kết quả.

## V. Giấy chứng nhận

1. BTC các cấp của vòng đấu Chinh phục chủ động xây dựng phương án xét giải và cấp giấy chứng nhận cho học sinh đạt giải.

2. BTC cấp quốc gia xét giải và cấp giấy chứng nhận cho học sinh đạt giải Vòng Chung kết Quốc gia, cụ thể:

a) Huy chương và giấy chứng nhận:

- Cấp Tiểu học: 1.600 học sinh đứng đầu mỗi khối lớp tương ứng với mỗi môn học: Giải Vàng: 100; Giải Bạc: 200; Giải Đồng: 300; Giải Khuyến khích: 1000.

- Cấp THCS: 800 học sinh đứng đầu mỗi khối lớp tương ứng với mỗi môn học:

Giải Vàng: 100; Giải Bạc: 100; Giải Đồng: 200; Giải Khuyến khích: 400

- Cấp THPT: 200 học sinh đứng đầu mỗi khối lớp tương ứng với mỗi môn học và phải đạt tối thiểu 200 điểm:

Giải Vàng: 20; Giải Bạc: 40; Giải Đồng: 40; Giải Khuyến khích: 100

b) Phần thưởng:

Phần thưởng dành cho 20 học sinh đứng đầu mỗi môn của mỗi khối lớp như sau:

Top 1: giải thưởng hiện vật trị giá 10.000.000 đồng; Top 2 – 3: giải thưởng hiện vật trị giá 5.000.000 đồng; Top 4 – 10: giải thưởng hiện vật trị giá 1.000.000 đồng; Top 11 – 20: giải thưởng hiện vật trị giá 500.000 đồng.



## VI. Kinh phí

Kinh phí tổ chức vòng Chinh phục và vòng Chung kết quốc gia tại địa phương được lấy từ nguồn kinh phí chi cho hoạt động học tập và các nguồn hỗ trợ hợp pháp khác của các đơn vị.

**T/M-BAN TỔ CHỨC VIOLYMPIC**

**TỔNG GIÁM ĐỐC**  
  
  
**TỔNG GIÁM ĐỐC**  
*Nguyễn Văn Khoa*