

LATVIJAS REPUBLIKA  
LATVIJAS UNIVERSITĀTE  
FIZIKAS UN MATEMĀTIKAS FAKULTĀTES  
**STUDENTU PADOME**

Zeļļu iela 25, Rīga, LV-1002, tālrunis 67033818  
www.fizmati.lv e-pasts: info@fizmati.lv

---

## **ERUDĪCIJAS KONKURSS “ČUJS, ŅUHS UN POŅA”**

Erudīcijas konkurss “Čujs, Ņuhs un Poņa” ir konkurss, kuru iedvesmojusi populārā LTV1 spēle “Veiksme, Intuīcija, Prāts”. Erudīcijas konkurss notiek Fizikas un matemātikas fakultātes svētku “Fizmatdienas 2017” ietvaros.

### **1. Konkursa norises apstākļi**

1.1. Konkurss paredzēts notikt 3. maijā Latvijas Universitātes Dabaszinātņu un akadēmiskā centra telpā Jelgavas ielā 1, pulkstens 18:00.

1.2. Norises vieta un laiks var mainīties neparedzētu apstākļu gadījumā.

### **2. Konkursa organizatori**

2.1. Konkursa rīkotājs ir Toms Akmens, Latvijas Universitātes Fizikas un matemātikas fakultātes fizikas bakalaura programmas 1. kursa students.

2.2. Neparedzētu apstākļu gadījumā, kad Toms Akmens nespēj veikt konkursa organizāciju, pienākumus pārņem “Fizmatdienu 2017” galvenā organizatore Dace Gaile, Latvijas Universitātes Fizikas un matemātikas fakultātes profesionālā bakalaura programmas “Matemātiķis-statistiķis” studente, vai viņas nozīmēts cilvēks.

2.3. Toms Akmens, Dace Gaile, kā arī citi viņu izvēlēti palīgi tiek uzskatīti par konkursa organizatoriem.

2.4. Konkursa vadītājs un žūrija, kas skaita punktus, ir konkursa organizatoru izvēlēti

2.5. Par konkursa organizatoru netieši tiek uzskatīta arī Daniela Reihnbaha, Latvijas Universitātes Fizikas un matemātikas fakultātes Optometrijas bakalaura programmas otrā kursa studente un LU FMF Studentu padomes priekšsēdētāja.

### **3. Pieteikšanās**

3.1. Pieteikšanās notiek no 2017. gada 10. aprīlim līdz tā paša gada 26. aprīlim, ja vien līdz tam datumam nepiesakās 20 komandas, kas ir konkursa maksimālais komandu skaits.

3.2. Konkursa organizatori nepietiekama komandu skaita gadījumā ir tiesīgi izsludināt papildpieteikšanos.

### **4. Komandas sastāvs**

4.1. Komandas sastāvā var būt ne vairāk kā 3 cilvēki.

4.2. Komandā nedrīkst būt vairāk par vienu cilvēku, kas atbilst vismaz vienam no sekojošajiem:

(a) ir iegūts zinātniskais (doktora) grāds;

(b) ir iegūts augstākais akadēmiskais (maģistra) grāds;

(c) ir turēts akadēmiskais pedagoģiskais amats (asistents, lektors, docents, asociētais profesors vai profesors);

(d) ir turēts akadēmiskais zinātniskais amats (zinātniskais asistents, pētnieks vai vadošais pētnieks).

4.3. Ja kāds no anketā norādītajiem komandas dalībniekiem neparedzētu apstākļu dēļ nav spējīgs ierasties, komanda var iepriekš vienoties ar spēles organizatoru par rezervistu, kas aizstās šo cilvēku. Rezervistam ir spēkā tie paši noteikumi, kas jebkuram komandas dalībniekam.

## **5. Konkursa noteikumi**

### **5.1. Atlases kārtā**

5.1.1. Komandām tiek uzdots 20 minūšu laikā atbildēt uz 100 jautājumiem, kas uzdoti īpašā darba lapā.

5.1.2. Tās četras komandas, kas atbildējušas pareizi uz visvairāk jautājumiem, tiek pusfinālā. Pusfinālās spēlēs komanda, kura atlases kārtā izcīnījusi pirmo vietu, pret komandu, kas izcīnījusi ceturto vietu, un komanda, kura izcīnījusi otro vietu, pret komandu, kas izcīnījusi trešo vietu.

5.1.3. Kamēr žūrija skaita komandu iegūtos punktus, komandas ir tiesīgas pieprasīt no konkursa vadītāja publiski izskaidrot visu jautājumu pareizās atbildes. Komandām ir tiesības atbilžu skaidrošanas laikā arī izteikt pretenzijas par, viņuprāt, kļūdainu jautājumu sastādīšanu (piemēram, ja jautājuma sastādītājs kļūdījies ar pareizo atbildi, vai jautājums noformulēts nekonkrēti). Konkursa organizatori var ņemt vai neņemt vērā šos iebildumus vērtēšanas daļā.

5.1.4. Konkursa organizatori ir tiesīgi uzdot papildjautājumus neizšķirta punktu skaita rezultātā.

### **5.2. Pusfināli un fināls**

5.2.1. Pusfinālā un finālā katrai komandai tiek uzdots atšķirīgs desmit jautājumu komplekts.

5.2.2. Komandas katra sāk ar 1000 punktiem, katra nepareiza atbilde dzēš 100 punktu neizmantoju papildiespēju gadījumā, kamēr pareiza atbilde atstāj iepriekšējo punktu summu neskartu.

5.2.3. Papildiespēju sadalījums:

(a) Četriem jautājumiem ir trīs papildiespējas, kas, izmantošanas gadījumā, dzēš 10, 25 un 40 punktus;

(b) Trīs jautājumiem ir divas papildiespējas, kas dzēš 20 un 40 punktus;

(c) Diviem jautājumiem ir viena papildiespēja, kas dzēš 50 punktus;

(d) Vienam jautājumam papildiespējas netiek dotas.

5.2.4. Komandas ar spēli "Akmens, šķēres, papīrīt's" izlozē, kura pirmā atbildēs uz pirmo no desmit jautājumiem. Pēc tam jautājumi tiek uzdoti pamīšus.

5.2.5. Pēc tam, kad konkursa vadītājs nolasa jautājumu, komandai ir 30 sekundes laika apspriesties. Pirms izteicējušas 30 sekundes, komanda drīkst piesist uz galda esošo zvaniņu un ātrāk dot atbildi, vai paņemt kādu no papildiespējām, ja tādas tiek piedāvātas.

5.2.6. Ja komanda izvēlas ņemt papildiespēju, tai tiek dotas jaunas 30 sekundes apspriedei. Šo 30 sekunžu laikā attiecas tie paši noteikumi, kas punktā 5.2.5.

5.2.7. Ja komanda 30 sekunžu laikā nepiesituz galda esošo zvaniņu, tai ir jāsniedz atbilde, un tā nedrīkst ņemt papildiespēju.

5.2.8. Uzvar tā komanda, kurai no divām ir visvairāk punkti. Pusfinālu uzvarētāji tiek finālā. Neizšķirta gadījumā uzvarētāju nosaka papildjautājums.

### 5.3. Jautājumu saturs

5.3.1. Jautājumi ir uz faktiem balstīti un tiem eksistē viena, konkrēta atbilde.

5.3.2. Jautājumi nedrīkst būt balstīti uz zināšanām, kas dod priekšrocību Fizikas un matemātikas fakultātes studentiem un, jo īpaši, tās Studentu padomei, ja vien tie nav saistīti ar fakultātē pasniegtajām zināšanām. Piemērs šādam nederīgam jautājumam: “Kā sauc FMF SP protokolisti?”

5.3.3. Jautājumi par matemātiku, fiziku, astronomiju, optometriju un statistiku nepārsniegs 25% no visiem jautājumiem ne atlases kārtā, ne katrā no pusfināliem, ne finālā.

5.3.4. Papildjautājums, kas izjauc neizšķirtu, ir tāds, kura atbilde ir skaitliska. Komandas kapteinis, kas nosauc precīzāku vērtību, uzvar papildjautājumu, un nodrošina savai komandai labāko rezultātu.