

TURNYRO PING 2018 NUOSTATAI

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Interaktyvaus turnyro **PING 2018** (*Public INteractive Game*, toliau – turnyras) nuostatai reglamentuoja turnyro tikslus, dalyvius, organizavimą.
2. Susipažinti su turnyro nuostatais ir dalyvauti turnyre gali visi norintys, tačiau laimėtojai bus renkami tik iš NKKM kompiuterių mokyklos moksleivių.
3. Turnyro organizatorius – VšĮ NKKM kompiuterių mokykla.
4. Turnyro koordinatorius – Snieguolė Bagočienė. Kontaktinis telefonas 8 671 55 688, el. paštas ping2018@nkkm.lt, turnyro svetainė <http://ping.nkkm.lt>.
5. Turnyro tikslai ir uždaviniai:
 - 5.1. ugdyti aktyvų jaunimo domėjimąsi technologinėmis naujovėmis;
 - 5.2. skatinti ir plėtoti jaunimo informacinių technologijų pažinimą;
 - 5.3. skatinti įvairiapusį žinių siekimą;
 - 5.4. formuoti tikslingą užklausinę veiklą;
 - 5.5. sukurti jaunimui patrauklų turnyrą, kuris padėtų įgyvendinti neformaliojo vaikų švietimo programą;
 - 5.6. kelti jaunimo savivertę, apdovanojant diplomais ir prizais.

II. TURNYRO ORGANIZAVIMAS

6. Turnyras yra virtualus, vykstantis internetinėje erdvėje. Jame gali dalyvauti tik turnyro svetainėje užsiregistravę dalyviai.
7. Atsakymą į klausimą/užduotį galima pateikti tik per turnyro svetainės paskyrą, kitaip pateikti atsakymai yra nevertinami.
8. Dalyvis gali turėti tik vieną paskyrą. Pastebėjus, kad tas pats dalyvis turi dvi ar daugiau paskyrų, bus vertinamas tik anksčiausiai pateiktas atsakymas, o kiti atsakymai nebus vertinami.
9. Jei tas pats dalyvis pateikia kelis skirtingus atsakymus, bus vertinimas tik anksčiausiai pateiktas atsakymas.
10. Turnyras susideda iš dviejų etapų, kuriuose gali būti keletas tarpusavyje susijusių užduočių. Užduotys dalyviams pateikiamos turnyro svetainėje ir NKKM kompiuterių mokyklos Facebook paskyroje.
11. Atsakymai yra vertinami pagal tikslumo ir greičio kriterijus. Teisingas atsakymas vertinamas 30 balų. Ilgiau užtrukusiems dalyviams mažinamas balas po vieną 1 balą už kiekvieną vėliau atsakytą valandą.
12. Pirmame turnyro etape dalyvauti gali visi norintys. Į antrą etapą patenka tik tie dalyviai, kurie surenka ne mažiau kaip 106 balus.
13. Bendra turnyro trukmė – 12 kalendorinių dienų. Pirmas etapas trunka 7 kalendorines dienas, antras – 5 kalendorines dienas.
14. Užduotims atlikti skiriamas ribotas laikas. Nespėjus laiku atlikti užduoties, galima daryti kitą užduotį.
15. Turnyro užduočių atsakymai skelbiami turnyro svetainėje ir NKKM kompiuterių mokyklos Facebook paskyroje. Turnyro rezultatai skelbiami tik turnyro svetainėje.
16. Turnyro dalyviai negali prašyti turnyro organizatorių ir/ar NKKM kompiuterių mokyklos dėstytojų pagalbos.

III. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

17. Užsiregistruoti ir sužinoti turnyro taisykles bei užduotis galima svetainėje <http://ping.nkkm.lt>.
18. Laimėtojai apdovanojami piniginiiais prizais.
19. Į finalą patekusiems turnyro dalyviams, registracijos formoje tiksliai nurodžiusiems savo vardą ir pavardę, įteikiami diplomai.
20. Organizatorių adresas: Nataljos Kazakovos kompiuterių mokykla, Lakūnų g. 24, Vilnius 09108. Telefonas pasiteirauti 8 671 55 688, el. paštas ping2018@nkkm.lt.