

# 1. Yuz va ismlar

**Maqsadi:** Iloji boricha ko'p ismlarni eslab qolib, ularni to'g'ri yuzlarga bog'lash. Milliy chempionatlarda eslab qolish uchun 5 daqiqa qayta eslash uchun esa 15 daqiqa beriladi. Mintaqaviy va Jahon chempionatlarida esa eslab qolish uchun 15 daqiqa qayta eslash uchun esa 30 daqiqa beriladi.

**Eslab qolish uchun:** 5 daqiqa.

**Qayta eslash uchun:** 15 daqiqa.

## Eslab qolish:

1. Turli xil odamlarning rangli rasmlari tagiga (bosh va yelka qismi olingan, orqa fonsiz) ism va familiyasi yoziladi.
2. Berilgan yuzlar soni amaldagi jahon rekordidagi yuzlar sonidan 20% ko'proq bo'ladi.
3. Ishtirokchilar ismlarni o'zlariga tanish yuzlarning etnik guruhiga bog'lamasligi uchun turli xil ismlar tanlanadi.
4. Yuzlarning etnik kelib chiqishi, yoshi va jinsi quyidagichga ishlatiladi: ayol va erkaklar nisbati 50/50; o'smir va bolalar nisbati esa 80/20 va umumiy qoida, o'smirlarning 3/1 qismi 15-30 yosh, 3/1 qismi 31-60 yosh va qolgan 3/1 qismi 61+ yosh bo'ladi.
5. Barcha yuz va ismlar turli xil millat vakillaridan tanlab olinadi.
6. Ism va familiyalar to'liqligicha tasodifiy bo'ladi. Misol uchun yuzda ism xitoycha, familiya esa yevropacha bo'lishi mumkin.
7. Ism jinsga qarab belgilanadi, ya'ni ayollar uchun ayollarning ismi olinadi.
8. Bitta chempionatda har bir ism faqat bir marta ishlatiladi.
9. Qo'shma ismlar. Misol uchun: Syu-Ellen, Barton-Smith ikkita ism deb hisobga olinmaydi.
10. Ikki qismdan iborat Xitoy ismlari, misol uchun Kim Pong, KimPong tarzida qo'shib yuboriladi.
11. Ba'zi bir tildagi harflarning yumshatuvchi belgilari qayta yozishda tushib qolsa xato hisoblanmaydi. Misol uchun  $\acute{u} \acute{e} \acute{a} \acute{n} \grave{c} \acute{o} \acute{i}$  harflarini u, e, a, n, c, o, i qilib yozish xato hisoblanmaydi.
12. Ma'lum bir davlat milliy chempionati uchun faqat o'sha millat ismlaridan foydalanish mumkin emas. Misol uchun Qozog'iston chempionatida faqat qozoqcha ismlardan foydalanilmaydi.
13. Rasmlar qog'ozda quyidagicha joylashtiriladi.

A4 qog'ozning har bir betiga 3 ta yuzdan 3 qator  
A3 qog'ozining har bir betiga 5 ta yuzdan 3 qator  
A3 qog'ozning har bir betiga 6 ta yuzdan 4 qator



### Yuz va ismlar



Mariya Petrova



Latifa Xuraj



Maryam Lamjared



Kristina Nersesyan



Yulia Ramzanova



Lambuna Mexri



Ashraf Xuseyn



Saad bin Rashid



David Kirov

14. Lotin yozuvidan boshqa yozuvlardan foydalanuvchilar (xitoy, koreys, arab, kirill va h.k.) musobaqa boshlanishidan 1 oy avval o'z tiliga tarjima qilish uchun ariza topshirishlari kerak.

15. Bir yoki undan ko'proq tillar ko'rsatilgan hollarda ishtirokchilar faqat bitta tilni tanlashi kerak.

## Qayta eslash:

1. Ishtirokchilarga huddi eslab qolgan qog'ozidek rangli rasmlar beriladi, lekin ismlar olib tashlangan va yuzlar turli xil ketma-ketlikda bo'ladi.
2. Ishtirokchilar har bir yuz ostiga javoblarni tushunarli va to'g'ri yozishlari kerak.



Yuz va ismlar (qayta eslash)



## Baholash:

1. Har bir to'g'ri yozilgan ism uchun 1 ball beriladi.
2. Har bir to'g'ri yozilgan familiya uchun 1 ball beriladi.
3. Agar faqatgina ism yoki familiya yozilgan bo'lsa ham, ball beriladi.
4. Eslab qolish qog'ozida ism va familiyalar takrorlanmaydi. Shuning uchun qayta eslash qog'oziga 1 ta ismni qayta yozish mumkin emas. Qayta eslash qog'ozida ism yoki familiya 2 marotabadan ortiq takrorlansa, har bir takrorlanish uchun 0.5 ball jarima sifatida ayriladi.
5. Xato ism va familiyalarga 0 ball beriladi.
6. Ismlar yuz ostiga to'g'ri ketma-ketlikda yozilishi shart. Agar familiya ismdan avval yozilsa 0 ball beriladi.
7. Ism yoki familiya uchun joy bo'sh qoldirilsa, jarima bali berilmaydi.

8. Natijalar yaxlitlanadi. Umumiy natijaga yaqinroq butun son olinadi. Misol uchun umumiy natija 45,5 ball bo'lsa, 46 deb olinadi.
9. Berilgan ismlarni qayta yozishda kichik yoki katta harflarda yozish xato hisoblanmaydi.
10. Bittadan ortiq til ishlatilgan holatlar baholanmaydi.
11. Agar natijalar teng bo'lib qolsa, kamroq xato qilgan ishtirokchi g'olib bo'ladi.

## 2. Binar raqamlar

**Maqsad:** 5 daqiqa ichida berilgan tasodifiy binar raqamlari ketma-ketligini (1 1 0 0 1 0 1 0 1 1 0 1) imkon qadar ko'proq eslab qolish, so'ngra ularni bo'sh katakka bexato va aniq qilib qayta yozish.

**Eslab qolish uchun:** 5 daqiqa

**Qayta eslash uchun:** 15 daqiqa

**Imkoniyatlar soni:** 1 ta

### Eslab qolish:

1. Ishtirokchilarga javoblarni kiritish uchun bo'sh katakli varaqlar tarqatiladi, ishtirokchilar esa uni stol tagiga qo'yishadi.
2. Ishtirokchilarga eslab qolish uchun kompyuter orqali generatsiya qilingan binar raqamlari ketma-ketligi yozilgan varoq beriladi. Format – har bir qator 30 ta binar raqamidan iborat, umumiy hisobda 25 ta qatorli varoq beriladi. Pastda eslab qolish uchun beriladigan raqamlar varog'idan na'munani ko'rishingiz mumkin.



#### Binaries 5 min

0 1 1 0 1 1 1 1 0 1 0 0 0 1 1 0 1 1 1 0 1 0 1 1 1 1 0 1 1 1	Row 1
0 1 0 0 0 0 1 1 1 1 0 1 1 1 0 0 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 1	Row 2
0 1 0 0 1 1 0 1 1 0 1 0 0 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 1 1 1 0 0 1 0	Row 3
1 0 0 1 1 0 1 0 0 1 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 1 0 0 1 0 0 0 0 1 1	Row 4
1 0 0 0 1 0 1 0 0 1 0 1 1 0 0 1 0 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0	Row 5
1 1 0 1 0 1 0 1 1 1 0 0 0 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 1 0 0 0 1 1	Row 6
0 1 0 0 1 0 1 1 0 1 0 1 1 1 0 0 1 0 0 1 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1	Row 7
0 1 1 1 1 1 0 1 1 0 0 1 0 1 1 0 1 1 1 1 0 0 0 1 0 0 1 0 1 1	Row 8
1 1 1 1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 1 1 1 1 0 1 0 1 1 1 1 0 1 0 0 1 0	Row 9
0 1 1 0 0 1 0 1 0 1 1 0 0 1 1 1 0 0 0 1 1 0 1 0 0 1 1 0 1 0	Row 10
0 1 0 0 1 0 1 1 1 0 0 1 0 0 0 1 1 1 1 0 1 0 0 1 1 1 0 0 0 1	Row 11
1 0 0 1 1 0 1 1 0 1 1 1 1 1 0 0 1 0 1 1 0 0 1 0 1 0 1 1 0 1	Row 12
1 1 0 0 0 0 1 0 1 1 1 0 0 1 0 0 1 0 1 0 0 0 0 0 1 1 1 0 0 1	Row 13
0 0 1 1 1 1 0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 1 1 0 1 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1	Row 14
1 1 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 0 0 0 1 1 0 1 0 1 1 0 1 0 0	Row 15
0 0 1 1 1 1 1 0 1 0 1 0 1 1 0 0 0 0 0 0 1 1 0 1 0 0 0 0 1 0	Row 16
0 1 1 1 1 0 0 1 1 0 1 0 1 1 0 0 1 1 0 1 0 1 0 0 1 0 1 0 0 1	Row 17
0 0 0 0 0 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 0 0 0 1 1 0 0 1 1 0 1 0 0 1	Row 18
1 0 0 1 0 0 0 0 1 1 0 0 0 1 0 0 1 1 1 0 0 0 1 0 1 0 0 0 1 1	Row 19
0 1 1 1 1 0 0 1 1 1 0 1 1 1 0 0 0 0 0 1 0 0 1 1 0 1 1 0 1 1	Row 20
0 1 0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 1 1 1 0 1 1 1 1 0 0 1 1 1 0 0 1 0	Row 21
0 0 0 1 1 0 1 0 1 0 0 1 1 0 1 0 1 1 0 0 0 1 0 1 0 0 1 0 1 0	Row 22
1 0 1 1 0 0 1 1 1 0 1 0 1 1 0 0 1 1 0 1 0 0 1 0 0 0 1 0 1 1	Row 23
0 0 0 1 1 0 0 1 0 0 1 1 1 1 0 0 0 1 0 1 1 1 1 0 1 0 0 0 0	Row 24
1 1 1 1 1 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 0 0 0 1 1 0 1 1 1 0 1 0 0 1 0	Row 25

- ## Qayta eslash:

1. Bosh hakam qayta eslash uchun varoqlarni olishni aytadi. Ishtirokchilar varoqni olishganlaridan so'ng, bosh hakam qayta eslash uchun ruxsat beradi. Qayta eslash uchun 15 daqiqa vaqt beriladi.
2. Ishtirokchilar eslab qolgan raqamlarini, bo'sh kataklarga yozishadi. Bo'sh katakka yozish jarayonida kataklarni bo'yamaslik kerak. Quyida qayta eslash uchun beriladigan bo'sh kataklar varog'idan na'munani ko'rishingiz mumkin.

[illegible]

3. Hakam qayta eslash uchun vaqt 5 daqiqa, 1 daqiqa va 10 soniya qolganida ogohlantirish beradi.
4. Vaqt tugaganidan so'ng, ishtirokchilar bo'sh kataklarni to'ldirishni to'xtatishadi. Hakamlar varoqlarni yig'ib olishadi.

### **Ball hisoblash:**

1. Bitta qatordagi hamma binar raqamlarini tartibi bo'yicha to'g'ri yozilganligi uchun 30 ball beriladi.
2. Bitta qatordagi barcha 30 ta binar raqam to'ldirilib, bir dona raqam xato (bo'sh katak ham hisobga olinadi) bo'lsa, bu qator uchun 15 ball beriladi.
3. Bitta qatordagi barcha 30 ta binar raqami to'ldirilib, ikki va undan ortiq raqam xato (bo'sh katak ham hisobga olinadi) bo'lsa, bu qator uchun 0 ball beriladi.
4. Ishtirokchilarga bo'sh qoldirilgan qator uchun jarima berilmaydi.
5. So'nggi qatorni to'ldirish qoidalarini:
  - Agar so'nggi qator to'liq bo'lmasa (misol uchun, qator boshidagi 18 ta raqam yozilgan bo'lsa) va yozilgan raqamlarning hammasi to'g'ri bo'lsa, u holda to'g'ri yozilgan raqamlar soniga teng ball beriladi (bizning misolimizda bu 18 ball).
  - Agar so'nggi qator to'liq bo'lmasa va unda bir dona raqam xato (bo'sh katak ham hisobga olinadi) bo'lsa, u holda to'g'ri yozilgan raqamlarning yarmiga teng ball beriladi (misol uchun, 18 ta raqam yozilgan va 1 dona raqam xato bo'lsa,  $18 \div 2 = 9$  ball beriladi).
  - Agar so'nggi qatorda toq son yozilgan bo'lsa va bir dona raqam xato bo'lsa, u holda sonning yarmi kattasiga yaxlitlanadi (misol uchun, so'nggi qatorda 25 ta raqam yozilgan va 1 dona raqam xato bo'lsa,  $25 \div 2 = 12,5 \approx 13$  ball beriladi).
  - Agar so'nggi qator to'liq bo'lmasa va unda ikki va undan ortiq xato (bo'sh katak ham hisobga olinadi) bo'lsa, so'nggi qator uchun 0 ball beriladi.
6. Ushbu yo'nalishda eng ko'p ball to'plagan ishtirokchi g'olib bo'ladi.

### 3. Uzoq raqamlar

**Maqsad:** 15 daqiqa ichida berilgan tasodifiy raqamlar ketma-ketligini (4 6 0 3 5 8 1 5 6 1 1 0) imkon qadar ko'proq eslab qolish, so'ngra ularni bo'sh katakka bexato va aniq qilib qayta yozish.

**Eslab qolish uchun:** 15 daqiqa

**Qayta eslash uchun:** 30 daqiqa

#### Eslab qolish:

1. Ishtirokchilarga javoblarni kiritish uchun bo'sh katakli varaqlar tarqatiladi, ishtirokchilar esa uni stol tagiga qo'yishadi.
2. Ishtirokchilarga eslab qolish uchun kompyuter orqali generatsiya qilingan raqamlar ketma-ketligi yozilgan varoq beriladi. Format – har bir qator 40 ta raqamdan iborat, umumiy hisobda 25 ta qatorli varoq beriladi. Pastda eslab qolish uchun beriladigan raqamlar varog'idan na'munani ko'rishingiz mumkin.



#### Numbers 15 min

9 8 3 5 9 0 0 9 7 7 4 5 6 5 3 8 1 0 0 3 4 8 9 3 2 5 4 1 4 1 0 3 3 6 9 3 5 6 3 2	Row 1
8 0 2 5 9 1 4 0 4 6 3 3 8 9 5 9 0 9 3 0 6 8 1 3 5 9 5 7 3 9 5 4 2 0 8 8 2 0 8 4	Row 2
4 8 7 3 0 7 8 6 7 0 6 5 7 8 9 6 4 8 6 6 3 6 0 6 6 0 3 8 7 9 2 4 6 5 1 3 7 0 7 2	Row 3
9 9 6 1 1 2 4 7 0 6 6 7 9 5 3 8 1 0 1 7 5 8 7 1 7 6 9 9 0 5 5 9 2 0 9 7 9 6 8 0	Row 4
7 3 4 3 2 5 5 6 9 6 3 7 4 6 5 3 0 2 5 9 6 6 5 4 5 6 2 6 6 2 8 4 8 5 2 5 2 5 6 3	Row 5
7 7 5 6 2 9 2 1 5 1 6 1 6 2 7 1 2 5 2 1 7 6 1 2 6 8 3 3 0 2 3 2 0 8 7 8 5 7 9 2	Row 6
2 0 3 0 6 7 2 6 7 4 4 5 4 4 3 5 3 7 8 5 7 9 6 3 0 2 4 7 9 1 4 4 2 2 0 3 7 7 5 3	Row 7
5 6 3 3 7 5 7 3 9 9 1 4 2 2 9 1 3 7 8 8 1 4 0 4 6 9 8 2 3 9 5 0 2 8 3 9 2 8 4 2	Row 8
8 1 9 2 9 2 4 9 7 6 9 0 9 0 7 0 7 4 7 9 4 0 6 4 6 2 0 0 7 3 0 2 6 7 1 9 6 5 9 2	Row 9
9 1 3 4 6 9 0 2 8 1 0 4 0 8 3 8 6 0 6 9 5 4 6 2 2 2 6 3 1 2 2 2 8 6 4 8 7 5 8 2	Row 10
6 7 9 6 1 6 5 3 6 1 0 9 9 6 9 8 3 0 4 6 7 5 8 1 0 2 6 0 5 6 7 4 4 2 0 1 0 9 8 8	Row 11
0 0 6 5 5 9 8 5 7 4 0 9 9 4 5 6 5 9 7 1 6 6 3 0 1 4 0 5 9 5 1 7 2 1 0 2 4 1 5 4	Row 12
5 9 8 4 8 0 8 4 4 6 9 4 7 2 5 7 7 5 9 2 9 4 9 5 7 7 7 1 9 1 3 4 8 4 1 7 0 7 0 8	Row 13
5 4 9 5 3 7 1 7 9 7 7 1 5 9 8 6 6 8 1 4 6 1 6 4 4 2 2 8 1 3 7 8 8 6 7 6 2 2 7 2	Row 14
4 6 7 5 6 0 3 1 3 9 1 5 8 1 2 0 9 3 1 8 8 0 8 0 6 2 4 8 8 6 0 2 3 7 5 7 6 2 4 1	Row 15
8 5 5 5 4 6 8 0 6 3 9 8 8 2 7 0 7 7 3 2 2 7 0 9 8 7 3 0 1 6 9 2 6 6 9 8 9 2 1 6	Row 16
2 5 7 9 3 8 8 1 9 3 5 0 8 8 9 1 8 7 6 0 4 8 8 9 8 7 7 7 1 9 4 5 6 0 1 7 4 7 4 4	Row 17
0 5 1 7 8 4 8 8 6 6 0 5 2 1 6 4 6 0 9 2 1 1 1 2 0 4 5 2 9 2 0 5 4 5 9 4 4 1 7 7	Row 18
1 2 6 7 0 1 1 2 2 5 1 1 0 0 3 9 1 4 6 8 5 4 7 9 4 3 8 5 5 3 9 7 3 5 1 0 7 1 7 4	Row 19
7 4 4 2 3 5 0 8 2 4 8 8 9 6 0 4 1 6 6 0 8 3 8 5 0 5 2 6 2 7 5 7 4 3 8 4 5 1 8 6	Row 20
5 1 2 0 1 3 0 5 8 5 2 3 3 7 4 4 0 8 6 0 4 3 7 1 9 3 5 3 9 1 6 5 3 6 1 6 3 8 3 5	Row 21
0 9 4 6 9 9 3 3 3 9 4 7 6 0 0 3 9 3 4 2 2 3 9 9 9 9 4 8 0 1 9 2 6 7 3 7 8 8 5 1	Row 22
8 9 5 3 6 4 0 6 3 7 5 4 7 7 8 3 5 5 8 6 9 3 1 3 8 8 4 3 5 1 2 1 3 3 8 3 7 1 6 6	Row 23
1 8 3 9 4 2 3 4 8 4 0 9 2 5 2 1 7 1 9 0 4 7 3 7 7 0 1 1 0 1 9 2 0 4 2 3 6 4 7	Row 24
3 8 5 7 2 2 4 5 8 9 2 2 0 4 0 3 0 4 3 3 6 8 3 0 6 2 5 9 4 3 4 9 9 5 9 7 3 5 8 6	Row 25





3. Hakam qayta eslash uchun vaqt 20 daqiqa, 10 daqiqa, 5 daqiqa, 1 daqiqa va 10 soniya qolganida ogohlantirish beradi.

4. Vaqt tugaganidan so'ng, ishtirokchilar bo'sh kataklarni to'ldirishni to'xtatishadi. Hakamlar varoqlarni yig'ib olishadi.

### **Ball hisoblash:**

1. Bitta qatordagi hamma raqamlarni tartibi bo'yicha to'g'ri yozilganligi uchun 40 ball beriladi.

2. Bitta qatordagi barcha 40 ta raqam to'ldirilib, bir dona raqam xato (bo'sh katak ham hisobga olinadi) bo'lsa, bu qator uchun 20 ball beriladi.

3. Bitta qatordagi barcha 40 ta raqam to'ldirilib, ikki va undan ortiq raqam xato (bo'sh katak ham hisobga olinadi) bo'lsa, bu qator uchun 0 ball beriladi.

4. Ishtirokchilarga bo'sh qoldirilgan qator uchun jarima berilmaydi.

5. So'nggi qatorni to'ldirish qoidalar:

- Agar so'nggi qator to'liq bo'lmasa (misol uchun, qator boshidagi 28 ta raqam yozilgan bo'lsa) va yozilgan raqamlarning hammasi to'g'ri bo'lsa, u holda to'g'ri yozilgan raqamlar soniga teng ball beriladi (bizning misolimizda bu 28 ball).
- Agar so'nggi qator to'liq bo'lmasa va unda bir dona raqam xato (bo'sh katak ham hisobga olinadi) bo'lsa, u holda to'g'ri yozilgan raqamlarning yarmiga teng ball beriladi (misol uchun, 28 ta raqam yozilgan va 1 dona raqam xato bo'lsa,  $28 \div 2 = 14$  ball beriladi).
- Agar so'nggi qatorda toq son yozilgan bo'lsa va bir dona raqam xato bo'lsa, u holda sonning yarmi kattasiga yaxlitlanadi (misol uchun, so'nggi qatorda 29 ta raqam yozilgan va 1 dona raqam xato bo'lsa,  $29 \div 2 = 14,5 \approx 15$  ball beriladi).
- Agar so'nggi qator to'liq bo'lmasa va unda ikki va undan ortiq xato (bo'sh katak ham hisobga olinadi) bo'lsa, so'nggi qator uchun 0 ball beriladi.

6. Ushbu yo'nalishda eng ko'p ball to'plagan ishtirokchi g'olib bo'ladi.

## 4. Rasmlar

**Maqsadi:** 5 daqiqa ichida imkon qadar ko'proq rasmlar qatorini eslab qolib 15 daqiqada qayta eslash.

**Eslab qolish uchun:** 5 daqiqa



















































**Qayta eslash uchun:** 15 daqiqa

### Eslab qolish:

1. A4 qog'ozda har bir betda 10 qator va har bir qatorda 5 ta rasmlardan iborat bo'ladi.
2. Har bir qatorda 5 tadan ortiq yoki kam rasmlar ketma-ketligi bo'lishi mumkin emas.

Asia Open Memory Championship 2018  
Random Images Memorization


Page 1 of 9

					Row 1
					Row 2
					Row 3
					Row 4
					Row 5
					Row 6
					Row 7
					Row 8
					Row 9
					Row 10

3. Rasmlar soni amaldagi jahon rekordidan 20% ko'proq bo'lishi kerak.
4. Ishtirokchilar qaysi qatordan boshlab yodlashni tanlashlari mumkin.

## Qayta eslash:

1. Qayta eslash qog'ozi eslab qolish qog'ozi bilan bir xil formatda bo'lishi kerak. 10 ta qatordagi 5 tadan rasmlar tartibi esa, hamma qatorda har xil bo'lishi kerak.
2. Ishtirokchilar rasmlar ostiga ularning tartib raqamini eslab qolgani bo'yicha to'g'ri tartibda yozishi kerak.





















































**Asia Open Memory Championship 2018**  
Random Images Recall

Name : \_\_\_\_\_ ID : \_\_\_\_\_

A1

A2

					<b>Row 1</b>
Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	
					<b>Row 2</b>
Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	
					<b>Row 3</b>
Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	
					<b>Row 4</b>
Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	
					<b>Row 5</b>
Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	
					<b>Row 6</b>
Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	
					<b>Row 7</b>
Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	
					<b>Row 8</b>
Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	
					<b>Row 9</b>
Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	
					<b>Row 10</b>
Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	Seq: _____	

## **Baholash:**

1. Har bir to'g'ri qator uchun 5 ball beriladi.
2. Agar qatorda birorta rasm tushib qoldirilsa yoki xatolar bilan to'ldirilsa, umumiy balldan bir ball olib tashlanadi (to'g'ri qatorlar uchun +5 ball, xatosi bor qator uchun -1).
3. Yodlamay tashlab ketilgan qatorlar uchun jarima berilmaydi.
4. Agar umumiy natija 0 dan kam bo'lsa, dumaloq qilib bo'yab qo'yiladi.

## 5. Raqamlar:

**Maqsad:** 5 daqiqa ichida berilgan tasodifiy raqamlar ketma-ketligini (4 6 0 3 5 8 1 5 6 1 1 0) imkon qadar ko'proq eslab qolish, so'ngra ularni bo'sh katakka bexato va aniq qilib qayta yozish.

**Eslab qolish uchun:** 5 daqiqa

**Qayta eslash uchun:** 15 daqiqa

**Imkoniyatlar soni:** 2 ta

Birinchi eslab qolish yakunlanganidan so'ng, ishtirokchilarga dam olish uchun biroz vaqt beriladi. Bu paytda hakamlar ishtirokchilarning to'plagan ballarini hisoblab chiqishadi. Ikkinchi marta raqam yodlash boshlanishidan oldin, ishtirokchilarga ularning to'plagan ballari e'lon qilinadi.

### Eslab qolish:

1. Ishtirokchilarga javoblarni kiritish uchun bo'sh katakli varaqlar tarqatiladi, ishtirokchilar esa uni stol tagiga qo'yishadi.
2. Ishtirokchilarga eslab qolish uchun kompyuter orqali generatsiya qilingan raqamlar ketma-ketligi yozilgan varoq beriladi. Format – har bir qator 40 ta raqamdan iborat, umumiy hisobda 10 ta qatorli varoq beriladi. Pastda eslab qolish uchun beriladigan raqamlar varog'idan na'munani ko'rishingiz mumkin.



### 5 daqiqalik raqamlar Eslab qolish uchun

ID: \_\_\_\_\_

3 8 3 1 1 3 8 0 6 4 8 7 1 8 4 2 5 7 5 0 6 3 5 3 7 0 5 7 7 9 5 7 0 5 5 4 1 0 5 0	Row 1
5 2 8 4 0 8 1 1 1 8 9 2 9 5 4 8 6 5 4 6 7 6 4 6 6 7 3 7 8 9 7 8 0 0 3 2 3 8 6 0	Row 2
3 8 1 3 2 3 3 6 3 3 2 0 7 9 7 8 1 9 0 8 3 7 6 7 2 9 5 5 9 1 1 8 6 3 9 5 1 1 1 9	Row 3
5 7 7 2 9 4 3 2 4 7 1 3 8 0 9 3 8 3 2 4 9 9 4 6 5 3 7 6 3 0 9 2 3 9 8 7 2 1 2 6	Row 4
6 8 4 5 5 5 2 8 6 1 7 9 7 3 6 6 9 2 9 8 5 3 6 7 0 7 6 1 6 2 7 7 5 1 7 4 7 0 3 9	Row 5
1 6 1 1 1 4 5 0 2 7 0 7 3 7 8 0 9 2 9 2 9 4 7 1 4 1 9 0 2 4 3 4 6 5 3 8 9 6 4 0	Row 6
8 4 1 8 8 8 5 8 3 1 4 9 9 4 2 2 0 9 3 8 6 9 4 8 0 4 1 5 8 8 4 7 9 4 8 9 6 8 9 3	Row 7
1 9 0 1 9 0 0 6 6 5 2 0 1 9 9 4 5 1 7 9 8 4 0 1 2 8 6 7 2 8 5 8 5 4 3 4 7 2 0 9	Row 8
6 2 2 9 2 7 1 5 0 2 1 8 5 0 3 0 5 0 7 6 4 5 6 5 4 5 7 7 1 9 1 0 4 4 3 8 8 3 2 5	Row 9
5 7 5 1 9 8 3 5 0 8 6 5 4 1 6 6 5 4 7 7 2 6 4 4 1 6 8 7 2 6 9 6 0 0 4 5 4 4 8 0	Row 10

3. Ishtirokchilar eslab qolish uchun berilgan raqamlar varog'ini ishora berilmagunicha ochmasliklari shart! Agar kimdir ishoradan oldin varoqni ochsa, ushbu yo'nalishdan 0 ball oladi va ishtirokchilar safidan chiqartirib yuboriladi.

6. Eslab qolish uchun ajratilgan vaqt tugashi bilan ishtirokchilar varoqni berkitishadi va hakamlar ularni yig'ib oladilar.

2. Ishtirokchilar eslab qolgan raqamlarini, bo'sh kataklarga yozishadi. Bo'sh katakka yozish jarayonida kataklarni bo'yamaslik kerak. Quyida qayta eslash uchun beriladigan bo'sh kataklar varog'idan na'munani ko'rishingiz mumkin.

ID:

Row 10

4. Vaqt tugaganidan so'ng, ishtirokchilar bo'sh kataklarni to'ldirishni to'xtatishadi. Hakamlar varoqlarni yig'ib olishadi.

## **Ball hisoblash:**

1. Bitta qatordagi hamma raqamlarni tartibi bo'yicha to'g'ri yozilganligi uchun 40 ball beriladi.
2. Bitta qatordagi barcha 40 ta raqam to'ldirilib, bir dona raqam xato (bo'sh katak ham hisobga olinadi) bo'lsa, bu qator uchun 20 ball beriladi.
3. Bitta qatordagi barcha 40 ta raqam to'ldirilib, ikki va undan ortiq raqam xato (bo'sh katak ham hisobga olinadi) bo'lsa, bu qator uchun 0 ball beriladi.
4. Ishtirokchilarga bo'sh qoldirilgan qator uchun jarima berilmaydi.
5. So'nggi qatorni to'ldirish qoidalari:
  - Agar so'nggi qator to'liq bo'lmasa (misol uchun, qator boshidagi 28 ta raqam yozilgan bo'lsa) va yozilgan raqamlarning hammasi to'g'ri bo'lsa, u holda to'g'ri yozilgan raqamlar soniga teng ball beriladi (bizning misolimizda bu 28 ball).
  - Agar so'nggi qator to'liq bo'lmasa va unda bir dona raqam xato (bo'sh katak ham hisobga olinadi) bo'lsa, u holda to'g'ri yozilgan raqamlarning yarmiga teng ball beriladi (misol uchun, 28 ta raqam yozilgan va 1 dona raqam xato bo'lsa,  $28 \div 2 = 14$  ball beriladi).
  - Agar so'nggi qatorda toq son yozilgan bo'lsa va bir dona raqam xato bo'lsa, u holda sonning yarmi kattasiga yaxlitlanadi (misol uchun, so'nggi qatorda 29 ta raqam yozilgan va 1 dona raqam xato bo'lsa,  $29 \div 2 = 14,5 \approx 15$  ball beriladi).
  - Agar so'nggi qator to'liq bo'lmasa va unda ikki va undan ortiq xato (bo'sh katak ham hisobga olinadi) bo'lsa, so'nggi qator uchun 0 ball beriladi.
6. Ushbu yo'nalishda eng ko'p ball to'plagan ishtirokchi g'olib bo'ladi.



## 6. Sanalar va o'ylab topilgan voqealar

**Maqsad:** Berilgan sanalarni imkon qadar ko'prog'ini voqealari bilan birgalikda eslab qolish.

**Eslab qolish uchun:** 5 daqiqa.

**Qayta eslash uchun:** 15 daqiqa.

### Eslab qolish:

1. Ishtirokchilarga eslab qolish uchun 2 ta ustundan iborat jadvalli varaqlarni olishadi. Jadvalning chap tomonida to'rt xonali son bilan sanalar bor, jadvalning o'ng tomonida voqea bo'ladi. Ikkalasi bir-birining qarama-qarshi tomonida bo'ladi. Pastda eslab qolish uchun sanalar varog'idan na'munani ko'rishingiz mumkin.
2. Berilgan o'ylab topilgan sanalarning umumiy soni 80 ta, har bir varoqda 40 tadan sana bor.



Sanalar. Eslab qolish uchun.

ID: \_\_\_\_\_

№	Yil	Voqea
1	1979	Doskada daraxt rasmini chizishdi
2	1970	Chiroyli mashina o'tib ketdi
3	2019	Oqqush dengizdan suv ichdi
4	1264	Kuchuk portlab ketdi
5	1607	Bemor kasalxonada yotibdi
6	1665	Pingvinlar baliq yemoqda
7	1593	Amerikada Navruzni nishonlashmoqda
8	2007	Hindiston va Xitoy do'stlashishdi
9	2035	Timsoh suzmoqda
10	2056	Moliyaviy ko'rsatkichlar pasayib ketdi
11	1107	Ta'lim sifati oshdi
12	1084	Tibbiyot geometrik sur'atda rivojlandi
13	1035	Oqqushlar rok musiqasini eshitishmoqda
14	1503	Kema o'rmon uzra uchmoqda
15	1314	Antibiotiklar dunyoni qutqarmoqda
16	2051	O'zga sayyoraliklar Yerni bosib olishdi
17	1651	Parta juda kir edi
18	1746	Cho'lda chayonlar ko'p
19	1061	Karatist g'ishtni sindiryapti
20	1059	Ko'l barglar bilan qoplendi
21	1108	Shaxmat mantiqni kuchaytiradi
22	1290	Daraxtda atirgul gulladi
23	1717	Direktor imzo qo'ydi
24	1807	Osmonda qushlar uchmoqda
25	1089	Tribunalardan shiorlar jarangladi
26	1517	Pianino tomdan tushib ketdi
27	1445	Antoshka kartishkani ko'mdi
28	1317	Porxli bochka portlamay qoldi
29	1046	Ertak yaxshi yakun topdi
30	1946	Bosh oshpaz oshxonadan qochib ketdi
31	1896	Sotuvchi mahsulotlarni sotmoqda
32	1423	Kimningdir tug'ilgan kuni
33	1690	Ofsher hisob raqamlar muzlatildi
34	1319	Telefonni zaryadga ulashdi
35	1428	Tarvuzni chaqmoq urdi
36	1569	Sut qaynab chiqdi
37	1066	Budilnik jiringladi
38	1192	Misli ko'rilmagan g'azab uyg'ondi
39	1626	Qog'ozga chayonning suratini chizishdi
40	1349	Dasturchining qorni ochdi

3. O'ylab topilgan sanalar 1000 va 2099 yillar oralig'ida bo'ladi.
4. Barcha o'ylab topilgan voqealar umumiy bo'ladi va aniq qandaydir bir joyga tegishli bo'lmaydi (misol uchun, Tinchlik shartnomasi imzolandi).
5. Voqealarning matni bir va oltita so'zlar oralig'ida bo'ladi.
6. Odatda, barcha yillar oralig'i ishlatiladi va hech qaysi bir sana yoki voqea ikki marta takrorlanmaydi.
7. Ikkala ustun ham shunday aralashtirilgan bo'lishi kerakki, ulardan bittasi ham sonlarning o'sish tartibi bo'yicha, yoki voqealarning alifbo tartibi bo'yicha takrorlanmasligi shart.

## Qayta eslash:

1. Ishtirokchilarga har bir varoqda 40 tadan voqea bo'lgan bo'sh jadvalli varoqlar beriladi. Yuqorida qayta eslash uchun beriladigan varoqdan na'munani ko'rishingiz mumkin.



**Sanalar. Qayta eslash uchun**

ID: \_\_\_\_\_



№	Yil	Voqea
1		Sut qaynab chiqdi
2		Ko'l barglar bilan qoplandi
3		Daraxtda atirgul gulladi
4		O'zga sayyoraliklar Yerni bosib olishdi
5		Tribunalardan shiorlar jarangladi
6		Karatist g'ishtni sindiryapti
7		Kimningdir tug'ilgan kuni
8		Kema o'rmon uzra uchmoqda
9		Ta'lim sifati oshdi
10		Pingvinglar baliq yemoqda
11		Kuchuk portlab ketdi
12		Tarvuzni chaqmoq urdi
13		Oqqushlar rok musiqasini eshitishmoqda
14		Hindiston va Xitoy do'stlashishdi
15		Shaxmat mantiqni kuchaytiradi
16		Chiroyli mashina o'tib ketdi
17		Tibbiyot geometrik sur'atda rivojlandi
18		Moliyaviy ko'rsatkichlar pasayib ketdi
19		Antibiotiklar dunyoni qutqarmoqda
20		Sotuvchi mahsulotlarni sotmoqda
21		Pianino tomdan tushib ketdi
22		Ertak yaxshi yakun topdi
23		Parta juda kir edi
24		Osmonda qushlar uchmoqda
25		Oqqush dengizdan suv ichdi
26		Bosh oshpaz oshxonadan qochib ketdi
27		Antoshka kartishkani ko'mdi
28		Ofshor hisob raqamlar muzlatildi
29		Porxli bochka portlamay qoldi
30		Telefonni zaryadga ulashdi
31		Misli ko'rilmagan g'azab uyg'ondi
32		Doskada daraxt rasmini chizishdi
33		Amerikada Navruzni nishonlashmoqda
34		Timsoh suzmoqda
35		Dasturchining qorni ochdi
36		Direktor imzo qo'ydi
37		Budilnik jiringladi
38		Cho'lda chayonlar ko'p
39		Qog'ozga chayonning suratini chizishdi
40		Bemor kasalxonada yotibdi

2. Qayta eslash varog'idagi voqealar, eslab qolish uchun berilgan voqealar ketma-ketligidan farq qiladi, ya'ni ular aralashtirib yuborilgan bo'ladi.
3. Ishtirokchilar voqealar qarshisidagi joyga, shu voqeaning sanasini yozishlari kerak.

### **Baholash:**

1. Har bir to'g'ri yozilgan sana uchun 1 ball beriladi. Bunda sananing to'rtta raqami ham to'g'ri bo'lishi shart.
2. Har bir noto'g'ri yozilgan sana uchun 0,5 ball ayriladi.
3. Bitta voqea qarshisida faqatgina bitta sana yozish mumkin.
4. Ishtirokchilarga bo'sh qoldirilgan sanalar uchun jarima ballari berilmaydi.
5. Natijalar hisoblanadi. Umumiy ball eng yaqin butun songa yaxlitlanadi, so'ng javoblar varag'idagi yuqorida joylashgan joyga yoziladi va ma'lumotlar bazasiga yaxlitlangan holda kiritiladi. Misol uchun 47,5 ball 48 ballga yaxlitlanadi.
6. Agar umumiy baho manfiy chiqsa, u 0 ga yaxlitlanadi.
7. Agar ishtirokchilarda umumiy ball bir xil bo'lib qolsa, u holda g'olib xatolar bo'yicha hisoblanadi (bunda eng kam xato sanani yozgan ishtirokchi g'olib bo'ladi).

### **Tarjimalar:**

Beriladigan sanalar va voqealar boshqa tillarga ham tarjima qilinishi mumkin. Faqat buning uchun ishtirokchilar, tashkilotchilarni 1 oy oldin ogohlantirishlari shart.

## **7. 10 daqiqalik kartalar.**

**Maqsadi:** 52 talik kartalarni alohida pachkalarini iloji boricha ko'proq eslab qolish.

**Eslab qolish uchun:** 10 daqiqa

**Qayta eslash uchun:** 30 daqiqa

**Eslatma:** karta kolodalarini yig'ib olish uchun eslab qolish va qayta eslash orasida 5 daqiqadan 15 daqiqagacha tanaffus bo'lishi mumkin.

### **Eslab qolish:**

1. Ishtrokchilar soniga qarab alohida, aralashtirilgan 52 ta kartadan iborat kolodalardan foydalaniladi.
2. Ishtrokchilar o'zlarining kartalarini olib kelishlari shart. Kartalar arbitrlarga chempionat boshlanishidan avval taqdim etilishi kerak.
3. Kartalarni bir martadan ko'p yoki qayta ko'rish mumkin.
4. Eslab qolish ketma-ketligi avvaldan ko'rsatib o'tishilishi zarur (pastdan tepaga yoki tepadan pastga). Buning uchun ishtrokchilarga elastik lenta va etiketka tarqatiladi.
5. Karta kolodalari ketma-ketlik bo'yicha avvaldan raqamlangan va elastik lenta bilan bog'langan bo'lishi shart.
6. Ishtrokchilar eslab qolingan karta pachkalarini topshirishadi va eng oxirgi yodlangan pachkani ko'rsatishlari kerak bo'ladi.

### **Qayta eslash jarayoni:**

1. Ishtrokchilarga qayta eslash uchun alohida materiallar tarqatiladi (har bir betda 2 ta karta kolodasi uchun joy bo'ladi).
2. Agar ishtrokchi o'zining Qayta Eslash qog'ozidan foydalanmoqchi bo'lsa, chempionatdan avval kerakli materiallarni bosh arbitrga topshirishi shart.
3. Ishtrokchi har bir pachkaning ketma-ketligi, raqamini (m: A, 2, 3, ... J, Q, K) va belgisini (Yurak, qarg'a, chillik, g'isht) aniq qilib yozib berishi shart.
4. Ishtrokchi Qayta Eslash qog'oziga qaysi karta pachkasining javobini kiritganini aniq qilib ko'rsatishi zarur.



## Random Cards Recall

Name : \_\_\_\_\_ ID : \_\_\_\_\_ Table # : \_\_\_\_\_

Write the number or letter A(ce), J(ack), Q(ueen), K(ing)

	Deck #			
♠ A	1	♥	♣	♦
♠ 2	2	♥	♣	♦
♠ 3	3	♥	♣	♦
♠ 4	4	♥	♣	♦
♠ 5	5	♥	♣	♦
♠ 6	6	♥	♣	♦
♠ 7	7	♥	♣	♦
♠ 8	8	♥	♣	♦
♠ 9	9	♥	♣	♦
♠ 10	10	♥	♣	♦
♠ J	11	♥	♣	♦
♠ Q	12	♥	♣	♦
♠ K	13	♥	♣	♦
♥ A	14	♥	♣	♦
♥ 2	15	♥	♣	♦
♥ 3	16	♥	♣	♦
♥ 4	17	♥	♣	♦
♥ 5	18	♥	♣	♦
♥ 6	19	♥	♣	♦
♥ 7	20	♥	♣	♦
♥ 8	21	♥	♣	♦
♥ 9	22	♥	♣	♦
♥ 10	23	♥	♣	♦
♥ J	24	♥	♣	♦
♥ Q	25	♥	♣	♦
♥ K	26	♥	♣	♦
♣ A	27	♥	♣	♦
♣ 2	28	♥	♣	♦
♣ 3	29	♥	♣	♦
♣ 4	30	♥	♣	♦
♣ 5	31	♥	♣	♦
♣ 6	32	♥	♣	♦
♣ 7	33	♥	♣	♦
♣ 8	34	♥	♣	♦
♣ 9	35	♥	♣	♦
♣ 10	36	♥	♣	♦
♣ J	37	♥	♣	♦
♣ Q	38	♥	♣	♦
♣ K	39	♥	♣	♦
♦ A	40	♥	♣	♦
♦ 2	41	♥	♣	♦
♦ 3	42	♥	♣	♦
♦ 4	43	♥	♣	♦
♦ 5	44	♥	♣	♦
♦ 6	45	♥	♣	♦
♦ 7	46	♥	♣	♦
♦ 8	47	♥	♣	♦
♦ 9	48	♥	♣	♦
♦ 10	49	♥	♣	♦
♦ J	50	♥	♣	♦
♦ Q	51	♥	♣	♦
♦ K	52	♥	♣	♦

	Deck #			
♠ A	1	♥	♣	♦
♠ 2	2	♥	♣	♦
♠ 3	3	♥	♣	♦
♠ 4	4	♥	♣	♦
♠ 5	5	♥	♣	♦
♠ 6	6	♥	♣	♦
♠ 7	7	♥	♣	♦
♠ 8	8	♥	♣	♦
♠ 9	9	♥	♣	♦
♠ 10	10	♥	♣	♦
♠ J	11	♥	♣	♦
♠ Q	12	♥	♣	♦
♠ K	13	♥	♣	♦
♥ A	14	♥	♣	♦
♥ 2	15	♥	♣	♦
♥ 3	16	♥	♣	♦
♥ 4	17	♥	♣	♦
♥ 5	18	♥	♣	♦
♥ 6	19	♥	♣	♦
♥ 7	20	♥	♣	♦
♥ 8	21	♥	♣	♦
♥ 9	22	♥	♣	♦
♥ 10	23	♥	♣	♦
♥ J	24	♥	♣	♦
♥ Q	25	♥	♣	♦
♥ K	26	♥	♣	♦
♣ A	27	♥	♣	♦
♣ 2	28	♥	♣	♦
♣ 3	29	♥	♣	♦
♣ 4	30	♥	♣	♦
♣ 5	31	♥	♣	♦
♣ 6	32	♥	♣	♦
♣ 7	33	♥	♣	♦
♣ 8	34	♥	♣	♦
♣ 9	35	♥	♣	♦
♣ 10	36	♥	♣	♦
♣ J	37	♥	♣	♦
♣ Q	38	♥	♣	♦
♣ K	39	♥	♣	♦
♦ A	40	♥	♣	♦
♦ 2	41	♥	♣	♦
♦ 3	42	♥	♣	♦
♦ 4	43	♥	♣	♦
♦ 5	44	♥	♣	♦
♦ 6	45	♥	♣	♦
♦ 7	46	♥	♣	♦
♦ 8	47	♥	♣	♦
♦ 9	48	♥	♣	♦
♦ 10	49	♥	♣	♦
♦ J	50	♥	♣	♦
♦ Q	51	♥	♣	♦
♦ K	52	♥	♣	♦

## Baholash:

1. Har bir to'g'ri qayta eslangan karta pachkasi uchun 52 ball beriladi.
2. Javob yozishdagi bitta xato (yoki bo'sh joy) uchun 26 ball beriladi.
3. Ikki yoki unda ortiq xato uchun 0 ball beriladi.
4. Ikkita kartaning joyi almashinib qolishi 2 ta xato deb hisoblanadi.
5. Hamma karta pachkalari eslab qolinmagan bo'lsa ham jarima belgilanmaydi.

6. Oxirgi karta pachkasi uchun faqat:

- Agar oxirgi karta kolodasi to'liq eslab qolinmagan bo'lsa (faqat 38 ta karta eslab qolingani) va hammasi to'g'ri qayta eslansa, unda beriladigan ballar to'g'ri qayta eslangan kartalar soniga teng bo'ladi (yuqoridagi misolga 38 ball beriladi).
- Agar oxirgi karta kolodasi to'liq eslab qolinmagan bo'lsa (38 ta karta) va bitta xato yoki bo'sh joy bo'lsa, to'g'ri kartalar soni ikkiga bo'linadi (bizning misolimizda  $38 \div 2 = 19$  ball bo'ladi)
- Agar oxirgi karta kolodasi to'liq eslab qolinmagan bo'lsa va u kartalar toq bo'lsa (39 ta karta), bu koloda uchun beriladigan ball yuqorisiga yaxlitlanadi ( $39 \div 2 = 18,5 \approx 19$  ball beriladi).
- Agar oxirgi karta kolodasi to'liq eslab qolinmagan bo'lsa va unda ikki yoki undan ortiq xato yoki bo'sh joy bo'lsa, bu koloda uchun 0 ball beriladi.

7. Natijalar teng bo'lib qolgan holatda, ishtrokchilar eslab qolishga harakat qilgan ammo 0 ball olgan qo'shimcha karta pachkasiga e'tibor qaratiladi. Karta pachkasidagi har bir to'g'ri joylashgan karta uchun, hal qiluvchi 1 ball beriladi. Eng ko'p hal qiluvchi ballarni qo'lga kiritgan ishtrokchi g'olib deb topiladi. Agar hal qiluvchi ball ham teng bo'lsa, u holda ikkala ishtirokchi ushbu yo'nalishda g'olib bo'ladi.

## 8. Tasodifiy so'zlar

**Maqsad:** Berilgan vaqt ichida imkon qadar ko'proq tasodifiy so'zlar ketma-ketligini (oltin, cheksiz, talent, toychoq va h.k. Shunday so'zlardan bitta ustunda 20 ta bo'ladi) eslab qolib, ularni aniq va bexato qilib to'ldirish.

**Eslab qolish uchun:** 15 daqiqa

**Qayta eslash uchun:** 30 daqiqa

**Imkoniyatlar soni:** 1 ta

### Eslab qolish:

1. Ishtirokchilarga javoblarni kiritish uchun bo'sh katakli jadvallar tarqatiladi, ishtirokchilar esa uni stol tagiga qo'yishadi.
2. Ishtirokchilarga eslab qolish uchun kompyuter orqali generatsiya qilingan va barchaga tanish bo'lgan so'zlar ketma-ketligi yozilgan varoq beriladi. Pastda eslab qolish uchun beriladigan so'zlar varog'idan na'munani ko'rishingiz mumkin.



**15 daqiqalik so'zlar**

ID: \_\_\_\_\_

**Eslab qolish uchun**

1 dazmol	21 qal'a	41 mashq	61 migrant	81 printer
2 samolyot	22 mayka	42 kometa	62 pingvin	82 vertolyot
3 motor	23 kul	43 idora	63 qo'ng'iroq	83 palma
4 shogird	24 chiroy	44 iriska	64 jadval	84 jild
5 yaproqlar	25 studiya	45 chizg'ich	65 nisbat	85 shaftoli
6 ajdar	26 latifa	46 anglamoq	66 maraka	86 shubhalanmoq
7 rul	27 yerto'la	47 chelak	67 poyafzal	87 bank
8 kassa	28 achitqi	48 shirinlik	68 emlash	88 chumoli
9 mayka	29 karantin	49 samovar	69 devor	89 yanglish
10 velosiped	30 shirinlik	50 chang'i	70 supurgi	90 ko'lmak
11 yelpig'ich	31 soniya	51 yarmarka	71 tugma	91 javon
12 desert	32 samovar	52 ko'za	72 arra	92 jo'ja
13 chuchvara	33 uyum	53 palma	73 tonirovka	93 kupyura
14 cheksizlik	34 bank	54 tango	74 prujina	94 fikrlamoq
15 o'lcham	35 Xitoy	55 natija	75 yelkan	95 samokat
16 vitraj	36 qorbola	56 olmaxon	76 qalam	96 kalit
17 qo'g'irchoq	37 yanglishmoq	57 qishki	77 rag'batlantirmoq	97 sharshara
18 kerosin	38 to'nka	58 bodring	78 maymujon	98 achimoq
19 tuxum	39 chiyillamoq	59 irmoq	79 bayroq	99 tuman
20 oshqovoq	40 saltanat	60 burga	80 ko'rsatkich	100 studiya

3. Berilgan jadvaldagi har bir ustunda 20 ta so'zdan iborat bo'lgan 5 ta ustun bo'ladi. Jadvalda berilgan so'zlar tarkibi taxminan bunday bo'ladi: ulardan 80 %i aniq bo'lgan ot so'z turkumidagi so'zlar, 10 %i mavhum bo'lgan ot so'z turkumidagi so'zlar va 10 %i aniqlanmagan shakldagi fe'llar.

4. Umumiy hisobda berilgan so'zlar 200 ta bo'ladi.

5. Har bir ustun alohida ustun hisoblanadi, ishtirokchilar o'zlari tanlagan ustunning

birinchi so'zidan yigirmanchi so'zigacha yodlashlari zarur. Ishtirokchilar o'zlari qaysi ustundan boshlashliklarini tanlash huquqiga egalar, faqat eslab qolinadigan ustunlar ketma-ket bo'lishi zarur.

6. Ishtirokchilar eslab qolish uchun berilgan raqamlar varog'ini ishora berilmaganicha ochmasliklari shart! Agar kimdir ishoradan oldin varoqni ochsa, ushbu yo'nalishdan 0 ball oladi va ishtirokchilar safidan chiqartirib yuboriladi.

7. Bosh hakam ishtirokchilarga diqqatligini jamlash uchun 1 daqiqa vaqt beradi. 10 soniya qolganda hakam ogohlantirish beradi (10 soniya qoldi). 10 soniya tugaganidan so'ng, bosh hakam eslab qolish uchun "Neuron's are ready, start" buyrug'ini beradi.

8. Ishtirokchilar varoqni ochib, 15 daqiqa davomida so'zlar ketma-ketligini eslab qolishadi. Hakam eslab qolish tugashiga 5 daqiqa, 1 daqiqa va 10 soniya qolganida ogohlantirish beradi.

9. Eslab qolish uchun ajratilgan vaqt tugashi bilan ishtirokchilar varoqni berkitishadi va hakamlar ularni yig'ib oladilar.

## Qayta eslash:

1. 1. Bosh hakam qayta eslash uchun varoqlarni olishni aytadi. Ishtirokchilar varoqni olishganlaridan so'ng, bosh hakam qayta eslash uchun ruxsat beradi. Qayta eslash uchun 30 daqiqa vaqt beriladi.

2. Ishtirokchilar eslab qolgan so'zlarini, ustundagi bo'sh kataklarga yozishadi. Yozilgan so'zlar aniq hamda tushunarli bo'lishi lozim, kataklarni bo'yash mumkin emas. Quyida qayta eslash uchun beriladigan bo'sh kataklar varog'idan na'munani ko'rishingiz mumkin.



**15 daqiqalik so'zlar**  
**Qayta eslash uchun**

ID: \_\_\_\_\_



1	21	41	61	81
2	22	42	62	82
3	23	43	63	83
4	24	44	64	84
5	25	45	65	85
6	26	46	66	86
7	27	47	67	87
8	28	48	68	88
9	29	49	69	89
10	30	50	70	90
11	31	51	71	91
12	32	52	72	92
13	33	53	73	93
14	34	54	74	94
15	35	55	75	95
16	36	56	76	96
17	37	57	77	97
18	38	58	78	98
19	39	59	79	99
20	40	60	80	100



## **Baholash:**

1. Ishtirokchi 20 ta soʻzdan iborat toʻliq ustundagi har bir toʻgʻri soʻz uchun 1 balldan oladi.
2. Ishtirokchi bosma hamda yozma harflarni ishlatishi mumkin.
3. Bitta ustundagi 20 ta soʻz toʻldirilib, ulardan bittasi xato (xato soʻz, boʻsh joy va sinonimlarni ham oʻz ichiga oladi) boʻlsa, bu ustun uchun umumiy ballning yarmi, yaʼni 10 ball beriladi.
4. Bitta ustunda ikki va undan ortiq xato (xato soʻz, boʻsh joy va sinonimlarni ham oʻz ichiga oladi) boʻlsa, bu ustun uchun 0 ball beriladi.
5. Tashlab ketilgan ustunlar uchun jarimalar berilmaydi.
6. Soʻnggi ustun qoidolari:
  - Agar soʻnggi ustun toʻliq toʻldirilmagan boʻlsa va yozilgan soʻzlarning barchasi toʻgʻri boʻlsa, u holda har bir toʻgʻri soʻz uchun 1 balldan beriladi (misol uchun, soʻnggi ustunda 12 ta soʻz bexato yozilgan boʻlsa, soʻnggi ustun uchun 12 ball beriladi).
  - Agar soʻnggi ustun toʻliq toʻldirilmagan boʻlsa va yozilgan soʻzlarda bir dona xato (xato soʻz, boʻsh joy va sinonimlarni ham oʻz ichiga oladi) boʻlsa, ushbu ustundagi soʻzlarning yarmiga teng ball beriladi (misol uchun, 12 ta soʻz yozilgan va 1 tasi xato boʻlsa, bu ustun uchun  $12 \div 2 = 6$  ball beriladi).
  - Agar soʻnggi ustun toʻliq toʻldirilmagan boʻlsa va yozilgan soʻzlarda ikki va undan ortiq xato boʻlsa, soʻnggi ustun uchun 0 ball beriladi.
7. Agar bitta soʻz toʻgʻri eslab qolingan boʻlsa, ammo qayta eslab yozayotgan paytda bir dona orfografik xato bilan soʻzni yozsa va bu orqali soʻzning maʼnosi oʻzgarmasa, u holda bu soʻz uchun ball berilmaydi. Lekin bu soʻz boshqa toʻgʻri soʻzlarning ballini ayirib tashlamaydi. Misol uchun, ishtirokchi “noyabr” soʻzini “nayabr” qilib yozsa, bu soʻz uchun hech qanday ball berilmaydi. Agar ustundagi qolgan soʻzlarning barchasi toʻgʻri boʻlsa, u holda bu ustun uchun 19 ball beriladi.
8. Barcha ustunlar boʻyicha ballar toʻplanadi. Agar umumiy ball yarim ball bilan oshiqcha chiqsa, u holda bu son kattasiga yaxlitlanadi (misol uchun,  $64,5 = 65$  ball). Umumiy ball esa yuqorida koʻrsatilgan joyga yoziladi.
9. Agar ikkita ishtirokchida bir xil ball boʻlib qolsa, u holda gʻolib ushbu yoʻl orqali aniqlanadi: bunda ishtirokchi eslab qolgan va qayta eslashga harakat qilib 0 ball olgan ustunlaridagi toʻgʻri soʻzlar hisoblanadi, kimda ushbu son kattaroq chiqsa, ana shu ishtirokchi gʻolib boʻladi.

## **Tarjimalar:**

Beriladigan soʻzlar boshqa tillarga ham tarjima qilinishi mumkin. Faqat buning uchun ishtirokchilar, tashkilotchilarni 1 oy oldin ogohlantirishlari shart.

## **9. Ovozli raqamlar:**

**Maqsad:** Aytilingan raqamlarni imkon qadar ko'prog'ini eslab qolish.

**1-imkoniyat:** 100 ta raqam 1 sekundli interval bilan.

**Qayta eslash uchun** – 5 daqiqa

**2-imkoniyat:** 300 ta raqam 1 sekundli interval bilan.

**Qayta eslash uchun** – 10 daqiqa

### **Eslab qolish:**

1. Ishtirokchilarga javoblarni kiritish uchun bo'sh katakli varaqlar tarqatiladi, ishtirokchilar esa uni stol tagiga qo'yishadi.
2. Ovozlarni sozlab olish uchun bir marta tekshiruv uchun ovozli raqamlar qo'yiladi. Agar har bir ishtirokchiga ovoz yaxshi eshitilayotgan bo'lsa, u holda asosiy eslab qolishga ruxsat beriladi.
3. Ishtirokchilarga bir vaqtda kompyuterda generatsiya qilingan turli xil 1 xonali raqamlarni (1, 5, 2, 7, 4 va h.k.) ovozli formatda eshitib eslab qolishadi. Ovoz va dinamiklar yaxshi sozlangan bo'lishi zarur. Ovozli raqamlar ingliz tilida bo'ladi. Tezlik – 1 ta raqam uchun 1 sekund.
4. Ishtirokchilar hamma raqam aytib bo'lingunga qadar, qayta eslashni boshlashmaydi. O'zlari istagan payt eslab qolishni to'xtatishlari mumkin.

### **Qayta eslash:**

1. Bosh hakam qayta eslash uchun varoqlarni olishni aytadi. Ishtirokchilar varoqni olishganlaridan so'ng, bosh hakam qayta eslash uchun ruxsat beradi. Qayta eslash uchun 5 daqiqa vaqt beriladi.
2. Ishtirokchilar eslab qolgan raqamlarini, bo'sh kataklarga yozishadi. Bo'sh katakka yozish jarayonida kataklarni bo'yamaslik kerak. Quyida qayta eslash uchun beriladigan bo'sh kataklar varog'idan na'munani ko'rishingiz mumkin.
3. Hakam qayta eslash uchun vaqt 1 daqiqa va 10 soniya qolganida ogohlantirish beradi.
4. Vaqt tugaganidan so'ng, ishtirokchilar bo'sh kataklarni to'ldirishni to'xtatishadi. Hakamlar varoqlarni yig'ib olishadi.

This image shows a full page of blank graph paper. The grid consists of small, equal-sized squares formed by thin black lines. There are 20 columns and 20 rows of squares, creating a total of 400 square units. The grid covers the entire area of the page, leaving no margins or other markings.

Row 1

Row 2

Row 3

Row 4

Row 5

Row 6

Row 7

Row 8

Row 9

Row 10

Row 11

Row 12

Row 13

Row 14

Row 15

Row 16

Row 17

Row 18

Row 19

Row 20

Row 21

Row 22

Row 23

Row 24

Row 25

## Ball hisoblash:

1. Har bir to'g'ri raqam uchun 1 ball beriladi. Ishtirokchi qayta eslash uchun berilgan kataklarning birinchi raqamidan boshlab to'ldiradi.
2. Ishtirokchi birinchi xatosini qilgan joyigacha ballar hisoblanadi, undan keyingilari esa hisoblanmaydi. Misol uchun: Ishtirokchi 89 ta raqamni qayta eslay oldi, ammo 54-raqami xato bo'lsa, unga 53 ball beriladi. Agar ishtirokchi 300 ta raqamni hammasini eslay olsa, lekin birinchi raqamda xato qilsa, u holda ishtirokchiga 0 ball beriladi.
3. Tashqi chalg'ishlar kuzatilgan holda, birinchi urinishda ishtirokchi raqamlarni yoza olishi kerak va keyin qo'shimcha imkoniyatdan foydalanishi mumkin. Misol uchun: 100 talik raqamli imkoniyatda baland ovoz 47-raqamda chalg'itsa, ishtirokchi 42-raqamgacha to'g'ri yoza olishi kerak, keyin esa ikkinchi qo'shimcha imkoniyat beriladi.
4. Yozish 42-raqamdan boshlanadi va 100-raqamgacha davom etadi.
5. Agar chalg'ishga boshqa ishtirokchi sabab bo'lsa, qo'shimcha imkoniyat berilmaydi.
6. Milliy musobaqalar uchun: Agar ikki yoki undan ortiq ishtirokchi 300 soniyalik maksimal natijaga erishsa, g'olib birinchi urinishda eng yuqori ball to'plagan

ishtirokchi tomonidan aniqlanadi. Ikkala urinish ham teng bo'lsa, barcha ishtirokchilar g'olib hisoblanadi.

7. 7. Xalqaro va WMC uchun: Agar ikki yoki undan ortiq ishtirokchilar maksimal natijaga erishsa, g'olib boshqa urinishda eng yuqori ball to'plagan ishtirokchi tomonidan aniqlanadi. Agar ballar yana teng bo'lsa, birinchi urinishda eng yuqori ball to'plagan ishtirokchi g'olib hisoblanadi. Agar barcha urinishlar teng bo'lsa, barcha ishtirokchilar g'olib hisoblanadi.

## 10. Speed Cards.

**Maqsadi:** Iloji boricha qisqa vaqt ichida bir koloda karta, ya'ni 52 ta kartani eslab qolib, uni qayta eslash.

**Eslab qolish uchun:** 5 daqiqa

**Qayta eslash uchun:** 5 daqiqa

**Imkoniyatlar soni:** 2 ta

Mahalliy, mintaqaviy va jahon chempionatlarida eslab qolish vaqti va qayta eslash vaqti farq qilmaydi. Eslab qolish uchun maksimum 5 daqiqa (qancha tez bo'lsa, shuncha ko'p bal beriladi), qayta ikkinchi pachkani eslash uchun esa ham 5 daqiqa ajratiladi.

### Eslab qolish:

1. Bu yo'nalishda foydalaniladigan kartalar ishtrokchilar tomonidan chempionatdan avval hakamlarga taqdim etilishi shart. 52 talik kartalar esa jarayonda aralashtirilgan holatda taqdim etiladi.
2. 5 daqiqadan kamroq vaqt ichida to'liq pachkani yodlashi kutilayotgan ishtrokchilar quyidagi shartlarni bajarishi kerak:
  - a) Vaqtga qarab turish uchun nazoratchi tayinlanishini so'rash;
  - b) Eslab qolish jarayoni yakunlanganligini ifodalovchi signal haqida ishtrokchi avvaldan bilib olishi;
  - d) Nazoratchi/Arbitr nazoratida taymerdan foydalanish;
  - e) Chempionat o'tkaziladigan xonaga telefon, iPad va boshqa barcha elektron qurilmalar bilan kirish ta'qiqlanadi.
3. Ishtrokchilar 5 daqiqalik eslab qolish vaqtining istalgan qismida kartalarni eslab qolishni boshlashi mumkin.
4. Eslab qolish uchun belgilangan vaqt ichida kartalarni bir necha marta qayta ko'rish mumkin.
5. Kartalar har doim ko'rinarli holatda bo'lishi shart – tirsaklar stoldan pastga tushishi mumkin emas.
6. Nazoratchi 5 daqiqalik qayta eslash boshlanishi haqida ogohlantirmagunicha ishtrokchi qayta eslashni boshlashi mumkin emas.

### Qayta eslash jarayoni:

1. Eslab qolish bosqichi yakuniga yetgandan keyin har bir ishtrokchi yangi, ketma-ketligi to'g'ri terilgan kolodani olishadi. Ishtrokchi 2-kolodani xuddi 1-koloda

qanday ketma-ketlikda bo'lsa, shunday tartib bilan terishlari kerak.

2. Karta kolodalari eslab qolish va qayta eslash ko'rinishidagi aniq kolodalarga ajratiladi.
3. Eslab qolish jarayoni yakuniga yetgach, ikkala koloda ham stol ustiga yonma-yon qo'yiladi va eng tepadagi karta birinchi eslab qolingani bo'ladi.



### **Baholash:**

1. Arbitr eslab qolingani va qayta terilgan kartalarni har bittasini bir-biriga solishtirib tekshiradi. Kartalar o'rtasidagi birinchi xatogacha tekshirish davom etadi va birinchi xatogacha bo'lgan kartalar sonigagina bal beriladi.
2. 52 ta kartani xatosiz va eng qisqa vaqt ichida eslab qolgan ishtrokchi bu yo'nalish g'olibi hisoblanadi.
3. Agar ishtrokchi 52 tadan kam kartani eslab qolsa, eslab qolingani vaqt (t) 300 sekund deb olinadi va ishtrokchi  $c/52$  ko'rinishida baholanadi (bu yerda c-to'g'ri qayta eslangan kartalar soni).
4. To'liq koloda karta eslab qolinganda quyidagi formula orqali baholash amalga oshiriladi:  
$$11180 \div (\text{vaqtning } 0.75 \text{ darajasi})$$

Bu 25 sekundda eslab qolingani xatosiz pachka uchun 1000 bal degani.
5. Berilgan 2 ta urinishdan eng yaxshi natijali bittasi olinadi.
6. Ballar teng kelgan holatda, birinchi urinishdagi eng yaxshi natijali ishtrokchi g'olib deb topiladi.

## Speed Stacks taymeri.

Juda ko'p chempionatlarda, jumladan Eslab qolish bo'yicha Jahon chempionatida ham sezuvchan panelli Speed Stacks taymeridan (ishtrokchi qo'llarini taymerdan olishi bilan vaqt hisoblash avtomatik boshlanadi) foydalaniladi. Eslab qolish jarayoni tugashi bilan ishtrokchi qo'llari bilan panellarga tegsa, vaqt hisoblash to'xtaydi. Chempionatdagi ishtrokka qadar, qatnashchilar bu ko'rinishdagi taymerga moslashishgani ma'qul.

