



Zapamiętywanie cyfr

1. Dane do zapamiętania

- każdy z uczestników otrzymuje ciąg cyfr zapisany na karcie zapamiętywania
- cyfry ułożone są w rzędach po 10 cyfr w każdym rzędzie
- lista zawiera 300 cyfr (30 rzędów po 10 cyfr)

2. Przebieg konkurencji

przygotowanie

- każdy z zawodników otrzymuje kartę zapamiętywania składającą się z 2 kartek A 4. Na każdej
- kartce znajduje się 15 rzędów po 10 cyfr w każdym rzędzie (150 cyfr na jednej stronie A4)
- kartki ułożone są spodem do góry
- konkurencja rozpoczyna się 1 minutą przygotowania w ciszy

zapamiętywanie

- na sygnał arbitra każdy z zawodników odwraca karty zapamiętywania i rozpoczyna zapamiętywanie
- czas zapamiętywania wynosi 2 minuty
- po upływie czasu zapamiętywania na sygnał arbitra zawodnicy kończą zapamiętywanie i niezwłocznie odwracają karty zapamiętywania spodem do góry

odtwarzanie

- sędziowie zbierają karty zapamiętywania i rozdają karty odpowiedzi
- na sygnał arbitra zawodnicy rozpoczynają odtwarzanie i zapisywanie z pamięci zapamiętanych cyfr
- cyfry muszą być zapisane nieścieralnym długopisem niebieskim lub czarnym
- czas na odtwarzanie wynosi 6 minut
- wszyscy zawodnicy, nawet jeśli zakończą odtwarzanie zapamiętanych cyfr przed upływem 6 minut, muszą pozostać przy swoich stanowiskach do końca czasu przeznaczonego na odtwarzanie
- po upływie 6 minut, na sygnał arbitra, zawodnicy kończą odtwarzanie i karty odpowiedzi zostają zebrane przez arbitrow
- zawodnicy opuszczają stanowiska zapamiętywania



3. Ocenianie i punktacja

- za każdą prawidłowo zapisaną cyfrę w odpowiednim miejscu (rzęd i kolumna) zawodnik otrzymuje 1 pkt.
- jeżeli w rzędzie jest więcej niż 5 błędów, zawodnik otrzymuje 0 pkt za cały rząd.
- maksymalna ilość punktów do zdobycia wynosi 300, a minimalna 0
- każdy punkt przeliczany jest przez mnożnik mistrzowski, który dla tej konkurencji wynosi 10. Dla przykładu, jeśli zawodnik będzie mieć zaliczonych 50 cyfr, wówczas uzyska 50 punktów, a jego wynik w mistrzostwach w tej konkurencji wyniesie $50 \times 10 = 500$ pkt konkursowych
- w przypadku remisu, zwycięzca wyłaniany jest poprzez zliczenie błędnie zapisanych cyfr na karcie odpowiedzi. Zwycięzcą zostaje ten zawodnik, który zapisał mniejszą liczbę błędnych cyfr.

przykład:

KARTA ZAPAMIĘTYWANIA:

rząd 1. **4 8 2 0 4 6 3 5 6 7**

rząd 2. **5 5 6 8 3 2 6 4 2 5**

rząd 3. **2 5 6 8 2 1 5 6 7 7**

rząd 4. **2 1 1 0 0 0 8 6 0 1**

KARTA ODPOWIEDZI
I PUNKTACJA:

Rząd 1. **4 8 2 0 4 6 3 5 6 7**

Rząd 2. **3 5 6 8 3 2 6 4 2 5**

Rząd 3. _____

Rząd 4. **2 2 1 1 0 0 0 8 6 0**

10 PUNKTÓW (rząd poprawny)

9 PUNKTÓW (rząd z jednym błędem)

0 PUNKTÓW (rząd pusty)

0 PUNKTÓW

(sekwencja od drugiej cyfry poprawna ale zapisana w złym miejscu – przesunięta o 1 cyfrę co daje 9 błędów – 0 pkt za rząd)

Zawodnik otrzymuje łącznie 19 punktów