

obrazki

1. dane do zapamiętania

- każdy z uczestników otrzymuje arkusze do zapamiętywania z dziesięcioma seriami obrazków na każdej stronie.
- każda seria zawiera 5 różnych obrazków.
- celem konkurencji jest zapamiętanie kolejności obrazków w serii.

2. przebieg konkurencji

przygotowanie

- każdy z zawodników otrzymuje kartę zapamiętywania składającą się z 5 kartek A 4. Na każdej kartce znajduje się po 10 serii obrazków ułożonych w rzędach.
- kartki ułożone są spodem do góry
- konkurencja rozpoczyna się 1 minutą przygotowania w ciszy

zapamiętywanie

- na sygnał głównego arbitra każdy z zawodników odwraca karty zapamiętywania i rozpoczyna się zapamiętywanie
- czas zapamiętywania wynosi 4 minuty
- po upływie czasu zapamiętywania na sygnał głównego arbitra zawodnicy kończą zapamiętywanie i niezwłocznie odwracają karty zapamiętywania spodem do góry

odtworzenie

- sędziowie zbierają karty zapamiętywania i rozdają karty odpowiedzi
- na sygnał głównego arbitra zawodnicy rozpoczynają odtwarzanie i podpisywanie obrazków odpowiednimi cyframi od 1 do 5 w celu zapisania odpowiedniej kolejności serii
- cyfry muszą być zapisane nieścieralnym długopisem niebieskim lub czarnym
- czas na odtwarzanie wynosi 10 minut
- wszyscy zawodnicy, nawet jeśli zakończą odtwarzanie zapamiętanych serii obrazków przed upływem 10 minut, muszą pozostać przy swoich stanowiskach do końca czasu przeznaczanego na odtwarzanie
- po upływie 10 minut, na sygnał głównego arbitra, zawodnicy kończą odtwarzanie i karty odpowiedzi zostają zebrane przez arbitrow
- zawodnicy opuszczają stanowiska zapamiętywania

3. ocenianie i punktacja

- za każdą prawidłowo zapisaną serię zawodnik otrzymuje 5 punktów
- serię uznaje się za prawidłowo zapisaną, gdy zapisana kolejność odpowiada kolejności obrazków w serii z karty zapamiętywania
- za serię zapisaną błędnie zawodnikowi odejmuje się 1 punkt
- serię uznaje się za zapisaną błędnie, gdy w jej numeracji występuje chociaż jeden błąd lub gdy nie wszystkie obrazki zostały ponumerowane
- za serię pozostawioną bez zapisanej kolejności nie przyznaje się punktów ujemnych
- maksymalna ilość punktów do zdobycia wynosi 250, a minimalna 0
- każdy punkt przeliczany jest przez mnożnik mistrzowski, który dla tej konkurencji wynosi 4. Dla przykładu, jeśli zawodnik będzie mieć zaliczonych 15 serii, jego wynik w mistrzostwach w tej konkurencji wyniesie $15 \times 5 \times 4 = 300$ pkt konkursowych
- w przypadku remisu, zwycięzca wyłaniany jest poprzez zliczenie błędnie zapisanych serii na karcie odpowiedzi. Zwycięzcą zostaje ten zawodnik, który zapisał mniej serii błędnie.

przykład:

Karta zapamiętywania:



Karta odtwarzania:

s.1	 3	 2	 5	 4	 1	5 pkt – cała seria poprawna
s.2	 1	 2	 5	 3	 4	-1 pkt – seria z błędem
s.3	 1	 2	 3	 4	 5	0 pkt – seria bez zapisanej kolejności
s.4	 5	 1	 2	 3	 4	5 pkt – cała seria prawidłowa
s.5	 2	 3	 4	 5	 1	-1 pkt – seria błędna – nie wszystkie obrazki zostały ponumerowane

WYNIK: 8 pkt