

## **słówka fikcyjnego języka obcego**

### **1. dane do zapamiętania**

- każdy z uczestników otrzymuje zbiór losowych słów i ich tłumaczenie na fikcyjny język obcy
- lista słów zawiera: 25% słów dwusylabowych, 50% słów 3 sylabowych oraz 25% słów czterosylabowych
- słowa ułożone są w kolumnach po 15 słów w kolumnie
- lista zawiera 90 słów (6 kolumn po 15 słów)

### **2. przebieg konkurencji**

#### **przygotowanie**

- każdy z zawodników otrzymuje kartę zapamiętywania składającą się z 3 kartek A 4. Na każdej kartce znajduje się po 2 kolumny po 15 słów w kolumnie wraz z tłumaczeniem
- 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 5 minut
- 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
- karta odpowiedzi zawiera listę tych samych słów w języku polskim, jakie znajdowały się na karcie zapamiętywania, podanych w innej kolejności
- na sygnał głównego arbitra zawodnicy rozpoczynają odtwarzanie i zapisywanie z pamięci tłumaczeń słów znajdujących się na karcie odpowiedzi
- wyrazy muszą być zapisane nieścieralnym długopisem niebieskim lub czarnym
- czas na odtwarzanie wynosi 10 minut
- wszyscy zawodnicy, nawet jeśli zakończą odtwarzanie zapamiętanych wyrazów 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 każde prawidłowo zapisane tłumaczenie zawodnik otrzymuje 1 punkt
- wyraz uznaje się za prawidłowo zapisany, gdy jest identyczny z wyrazem z karty zapamiętywania
- za wyraz zapisany błędnie, wyraz zapisany poprawnie ale w złym miejscu lub pozostawienie pustego miejsca nie przyznaje się punktów ujemnych
- maksymalna ilość punktów do zdobycia wynosi 90, a minimalna 0
- każdy punkt przeliczany jest przez mnożnik mistrzowski, który dla tej konkurencji wynosi 25. Dla przykładu, jeśli zawodnik będzie mieć zaliczonych 20 tłumaczeń jego wynik w mistrzostwach w tej konkurencji wyniesie  $20 \times 25 = 500$  pkt konkursowych
- w przypadku remisu, zwycięzca wyłaniany jest poprzez zliczenie błędnie zapisanych wyrazów na karcie odpowiedzi (wyrazy zapisane błędnie lub w złych miejscach). Zwycięzcą zostaje ten zawodnik, który zapisał mniej wyrazów błędnie.

przykład:

*karta zapamiętywania*

KOLUMNA I:

ODPOWIEDŹ ZAWODNIKA:

PUNKTACJA:

- 1 pczakol - niech
- 2 pianas -ster
- 3 nactazy - świadomość
- 4 icosto - przedmiot
- 5 laak - słuchać
- 6 skazyaka - jeź
- 7 ormipu - fatalny
- 8 stazycas - skład
- 9 teroda - słuszność
- 10 ocrac - zachwył
- 11 zikegicwan - baran
- 12 dzilet - nakładać
- 13 bipi - twój
- 14 ilacwso - granat
- 15 ysosta - garnek

1. ster - PIANAS **1 punkt (poprawne)**
2. niech -
3. słuchać -
4. garnek - JOSTA **0 punktów (błędnie)**
5. zachwył - OKRAC **0 punktów (błędnie)**
6. baran -
7. skład - STAZYCAS **1 punkt (poprawne)**
8. fatalny - ORMIPU **1 punkt (poprawne)**
9. twój - BIPI **1 punkt (poprawne)**
10. granat -
11. nakładać - LAAK **0 punktów (błędnie)**
12. świadomość - NACTAZY **1 punkt (poprawne)**
13. starczać -
14. słuszność - TERODA **1 punkt (poprawne)**
15. przedmiot - ICOSTO **1 punkt (poprawne)**

zawodnik otrzymuje łącznie **7 punktów**