

# 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 A4. 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

### odtworzenie

- 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 8 minut
- wszyscy zawodnicy, nawet jeśli zakończą odtwarzanie zapamiętanych cyfr przed upływem 8 minut, muszą pozostać przy swoich stanowiskach do końca czasu przeznaczanego na odtwarzanie

- po upływie 8 minut, na sygnał arbitra, zawodnicy kończą odtwarzanie i karty odpowiedzi zostają zebrane przez arbitrów
- 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 7. Dla przykładu, jeśli zawodnik będzie mieć zaliczonych 50 cyfr, wówczas uzyska 50 punktów, a jego wynik w mistrzostwach w tej konkurencji wyniesie  $50 \times 7 = 350$  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**

**10 PUNKTÓW** (rząd poprawny)

Rząd 2. **3 5 6 8 3 2 6 4 2 5**

**9 PUNKTÓW** (rząd z jednym błędem)

Rząd 3. \_\_\_\_\_

**0 PUNKTÓW** (rząd pusty)

Rząd 4. **2 2 1 1 0 0 0 8 6 0**

**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**