

PEIPSIÄÄRE MÄLUMÄNGUTURNIIR JUHEND

1. Mälumäng toimub Koosa Mängude Majas algusega kell 19.00. Mälumängus on kokku III vooru.
2. Osa võivad võtta kõik vabalt moodustatud viieliikmelised võistkonnad
3. Iga voor koosneb kolmekümnest küsimusest. Iga vooru järel selgitatakse selle mängu võitja.
4. Kohapunkte antakse: I koht 1 punkti, II koht 2 punkti, III koht 3 punkti, IV koht 4 punkti jne. Kolmest mänguvoorust läheb üldvõitja selgitamiseks arvesse kahe parema vooru kohapunktid. Võrdsete punktide korral on alus kohal käimine.
5. Mälumängu temaatika: tänapäev-äri ja poliitika, tehnika, popkultuur, loodus ja geograafia, sport, kultuur ja varja.
6. Ühes voorus on kokku 30 küsimust. Küsimused on jaotatud 6 blokki, igas blokkis 5 küsimust ja vastamise aega viiele küsimusele on 8 minutit.
7. Küsimused esitatakse võistkondadele kirjalikult või võimalusel videoprojektoriga ekraanile. Aega vastamiseks arvestatakse pärast küsimuse esitamise lõppu.
8. Küsimustele vastatakse kirjalikult. Igal võistkonnal peavad kaasas olema kirjutusvahendid. Igale võistkonnale jagatakse võimalusel kaks küsimuste lehte ja üks vastuste leht. Vastuselehele tuleb alati lisada võistkonna nimi.
9. Kõrvalise abi (arvutid, mobiiltelefonid, kõrvalised isikud jne) kasutamine on keelatud.
10. Iga 5 küsimuse järel antakse teada õiged vastused ja lühike kommentaar ning tehakse ülevaade võistkondade paremusjärjestusest.
11. Protestid lahendab mälumängu korraldaja. Protest esitatakse esimesel võimalusel, kuid mitte hiljem kui 10 minutit pärast võistluse lõppu. Hiljem esitatud protestid jäetakse rahuldamata.
12. Küsimused koostab ja mängu viib läbi Siim Avi.