

SWEDBANK ESITLEB: REKTORI KARIKA JA EESTI ÜLIÕPILASTE 2024. a MÄLUMÄNGU

MEISTRIVÕISTLUSTE JUHEND

1. EESMÄRK

Selgitada välja Eesti üliõpilaste meistrid mälumängus, arendada koostööd erinevate kõrgkoolide vahel ning jätkusuutliku ja pikaajalist mälumängu kultuuri kõikides Eesti kõrgkoolides.

2. AEG JA KOHT

Võistlus toimub 05.11.2024 kell 19.00 TalTechi aulas, Ehitajate Tee 5, Tallinn.

3. KORRALDAMINE

Võistlust korraldab Rektori Karika korraldusmeeskond koostöös Eesti Akadeemilise Spordiliidu ja kõikide Eesti kõrgkoolide üliõpilasindustega.

4. OSAVÕTJAD

Kõrgkoolide kategooriast saavad osa võtta kõikide Eesti kõrgkoolide kuni 5-liikmelised üliõpilastest moodustatud võistkonnad (k.a kadetid, magistrandid, doktorandid, peavad kuuluma ühte kõrgkooli, vanusepiiranguid ei ole). Osalejad peavad kuuluma võistluste hetkel kõrgkooli nimekirja. Vilistlastena saavad osa võtta 2023. aastal (ja hiljem) lõpetanud osalejad lõputunnistuse esitamisel.

Üldkategooriast võivad võtta osa lisaks ka ülikoolide töötajad ning võistkonnal ei pea kõik liikmed olema ühest kõrgkoolist.

Rektori Karika kategooriast saavad osa võtta kõik Tallinna Tehnikaülikooli tudengid, vilistlased, töötajad ja õppejõud.

1. Rektori Karika raames võisteldes peavad kõik tiimiliikmed kuuluma ühte teaduskonda (ülikooli töötajad on nõ vaba-agendid ja saavad ise endale teaduskonna valida; õppejõud palun valige teaduskond, milles õpetate; vilistlased palun valige teaduskond, mille lõpetasite).

2. Rektori Karika võistluspunkte jagatakse laiali vaid iga teaduskonna parimale võistkonnale.

3. Juhul, kui võistkond ei koosne ainult ühte teaduskonda kuuluvatest liikmetest, siis on selle võistkonna liikmetelliikmetel võimalik teenida vaid aktiivsuspunkte.

5. OSALUSTASU

Mälumäng on kõikidele osalejatele tasuta.

6. VÕISTLUSTE SÜSTEEM

Võistlused toimuvad kolmes erinevas kategoorias: **Rektori karika, üld- ning kõrgkoolide kategooria.**

Mälumängul esitatakse 15 erinevat teemat ja küsimust. Igal võistkonnal on võimalik enne võistluste algust tutvuda teemadega ning teemade nimekirjast peab iga võistkond valima ühe, mida nad soovivad duubeldada. Duubeldatud küsimuse õigesti vastamise korral korrutatakse punktid kahega, vale vastuse korral teenib võistkond nii palju miinuspunkte, kui palju punkte küsimus väärt oli (näide: 3- punkti küsimuse korral on võimalik maksimaalselt teenida 6 punkti ning minimaalselt -3 punkti).

7. PAREMUSJÄRJESTUSE SELGITAMINE

Kui mängu lõpus tekib mõni oluline kohtade jagamine, siis arvestatakse lõppkohad välja järgnevalt:

1) Mõne soolovastuse andnud võistkonnal on eelis.

2) Edukamalt duubeldanud võistkonnal on eelis.

Kui kahe või enama võistkonna vahel on ikka punktid võrdsed, siis on mälumängumeistril õigus esitada lisaküsimus ja täpsemalt vastanud võistkond saab parema koha.

8. AUTASUSTAMINE

Kõrgkoolide kategooria võitjat autasustatakse Eesti Akadeemilise Spordiliidu poolt välja pandud 2024. a meistritiitliga. Lisaks autasustatakse ka teist ning kolmandat kohta medali, diplomi ja meenega. Tallinna Tehnikaülikooli kuuluvate võistkondade vahel selgitatakse parimad võistkonnad välja ka Rektori Karika arvestuses.

9. REGISTREERIMINE

Registreerimine toimub läbi Google Forms lingi: [SIIN](#).

KINNITAN

„14.“ oktoober 2024



Karl Tereping

EASL arendusjuht