

Ehitusmälumängu juhend

1. Aeg ja koht

- 1.1. Võistlus toimub **20. märtsil 2024** kell **12.30-13.30**.
- 1.2. Tallinna Tehnikaülikooli aula, Ehitajate tee 5, Tallinn.

2. Võistluse eesmärk

- 2.1. Populariseerida ehitusinseneri elukutset.
- 2.2. Pakkuda üliõpilastele ning gümnasistidele võimalust testida oma teadmisi ja kogemusi ehitusvaldkonnast ning anda seeläbi lisandväärtust õpingute kõrvale.

3. Võistluse lähteülesanne ja süsteem

- 3.1. Mälumängu läbiviimiseks kasutatakse platvormi Kahoot!
- 3.2. Võistlusel tuleb vastata erinevatele küsimustele ehitusvaldkonnast

4. Osavõtjad

- 4.1. Võistlustel saavad osaleda ainult tudengitest ja/või gümnasistidest koosnevad Võistkonnad, **kuhu kuulub 1-3 liiget**.
- 4.2. Võistlusest osavõtt on tasuta.
- 4.3. Võistlusele ei ole seatud vanusepiirangut.
- 4.4. Võistluselt osavõtt on omal vastutusel. Võimalike õnnetusjuhtumite ja nende tagajärgede eest korraldaja vastutust ei kanna.

5. Registreerimine

- 5.1. Võistlusele registreerimine toimub elektrooniliselt BuildIT-i kodulehel.
- 5.2. Vabade kohtade olemasolul on võimalus võistluspäeval registreeruda ka kohapeal enne ürituse toimumist.
- 5.3. Registreerimisega annavad osalejad nõusoleku kasutada neist ürituse ajal tehtud fotosid ja filmimaterjali ürituse turundamiseks.

6. Paremusjärjestuse selgitamine

- 6.1. Paremusjärjestuse määrab saadud punktisumma
- 6.2. Punktisumma kujuneb vastamise kiirusest ning vastuse õigsusest.

7. Auhinnad

- 7.1. Korraldaja paneb välja auhinnad I-III koha saavutanud tiimidele.
- 7.2. Parim tiim, mis koosneb ainult gümnasistidest, saab eriauhinna.

8. Korraldaja

- 8.1. Ürituse korraldajad: MTÜ Inseneriteaduskonna Üliõpilaskogu.
- 8.4. Võistluspäeva peakohtunik: Maarja-Liis Engel

*Korraldajad jätavad endale õiguse vajadusel võistluse läbiviimisel muudatusi teha.