

VERSENYKIÍRÁS
HÉTPRÓBÁSOK BAJNOKSÁGA 2016
ORSZÁGOS EGYÉNI ÉS CSAPAT DIÁKVERSENY
2015/2016-OS TANÉV

A verseny helyszíne: Hejőkeresztúri IV. Béla Általános Iskola, 3597 Hejőkeresztúr, Petőfi Sándor út 111.

A verseny ideje: 2016. május 6. péntek 11:00-16:00

A regisztráció ideje: 10:00-10:45

Versenyrésztvevők: 10 fős csapatok – 5 alsós, 5 felsős tanuló. Egyéniben 3 kategória: alsós és felsős diák, valamint felnőtt.

A verseny felelős szervezője: Mészáros Mihály

A versenyt a VODAFNE támogatja

Versenyszabályok:

A résztvevők rajtszámot és versenylapot kapnak.

A hétféle játékból tetszőleges partnerválasztással zajló verseny eredményeit gyűjtik a játékosok a versenylapon. A hét játékból 3-3 kihívásos párbaj eredményét lehet rögzíteni. Minden nyert párbaj 1 alappontot ér. Ám, a verseny végeredményét meghatározó számított eredmény-pontszám ennek többszörösét hozza:

A végső összesített sorrendet eldöntő pontszámba ugyanis a sikeres párbajokért kapott további „trófea-pontok” is beszámítanak, melyek a legyőzött ellenfelek elért alappontjainak összegével lesznek azonosak. (Ha olyan versenyzőt győzött le a vizsgált játékos, akinek nem volt nyert párbaja, akkor „csak” a győzelemért kapott 1 alappontot kapja, de ha olyan versenyző trófeáját sikerült begyűjtenie, aki a verseny végéig összesen 10 párbajt nyert, akkor egyetlen győzelemmel 11 pontot sikerült begyűjtenie.)

Mіндеgyik játékos tetszése szerint számú partit játszik, de egy játékból csak maximum három ellenfelével párbajozhat. Kihívást visszautasítani pedig csak akkor megengedett, ha az adott játékból egy párbajt már vívott.

Ugyanazzal az ellenféllel legfeljebb kétfő játszma váltható. (Ennek megszegése kizárást von maga után.)

A versenylapon történő javítás tilos. (Szintén a versenyből történő kizárást eredményezhet.)

A versenylapra mindig rákerül a vesztes ellenfelek aláírása: az „elismert vereség” rovatba.

Döntetlenért nem jár aláírás, tehát pontszám sem.

Azonos iskolából érkezettek csak versenyen kívül játszhatnak egymással.

A nyertesnek a győztes játszma után kötelező a ponttáblázatba felvezetni a vesztes játszótárs rajtszámát (a győztes rajtszáma és a megnyert játék kereszteződésébe)!

Előfordulhat, hogy egyik, vagy akár mindkettő játékosnak betelt már valamelyik játék a versenylapon. Ekkor azonban közös megegyezés után mégis választhatják ezt a táblást úgy, hogy mindkettejük versenylapján egy másik kiválasztott játékhoz kell bekerülnie a szükséges adatoknak (játszótárs rajtszáma, győzelem esetén aláírása is). Ha ez nem megoldható, akkor csak annak a versenylapján, akinél már telítettek a sorok.

A nevező iskolák 5 alsós és 5 felsős tanulóját várjuk!

Nevezés: Mészáros Mihálynál a memihaly@gmail.com címen.

A nevezésben kérjük feltüntetni a település és az iskola nevét, a versenyzők nevét és a kategóriát!

Nevezési határidő: 2016. április 22. péntek

Eredményhirdetés, díjátadás: az értékelés kategóriánként történik. Egyéniben az első 10 helyezett kategóriánként oklevél jutalomban és díjazásban részesül. A győztes csapat a vándorkupát nyerheti el egy évre.

JÁTÉK- ÉS VERSENYSZABÁLYOK

„begurítós” Amőba
„tologatós” Amőba
Camelot
„orosz” Dáma
Loa
Quints
„takart mezős” Reversi (Othello)

A játékok

„begurítós” Amőba

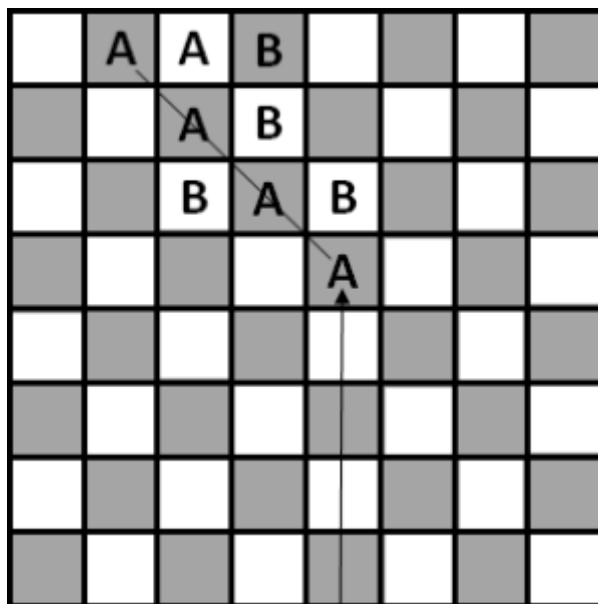
Az Amőba (Gomoku) nevű alapjáték egy módosított változata. Jászható kövekkel, kupakkal (két színben).

Szabály

Üres tábláról indul a játék. A tábla egy tetszőleges szélét kiválasztva, képzeletben begurítjuk a kövünket, mint egy golyót, ami ütközésig fog haladni. Vagy a tábla másik széle, vagy egy másik, már korábban begurított kő (golyó) fogja megállítani. Erre az üres mezőre helyezük el a kövünket. És így tovább.

Cél

Az a fél nyeri a játékot, akinek hamarabb sikerül egy négyes nyerő vonalat kialakítani a saját köveiből. Tehát hézagmentesen, egy egyenes vonal mentén helyezkednek el a kövek. Igen, nemcsak vízszintesen és függőlegesen, hanem átlósan is számít. Azonban csak a négyes, az ötös, már nem nyer.



„tologatós” Amőba

Elegendő számú jelhordozó két színben.

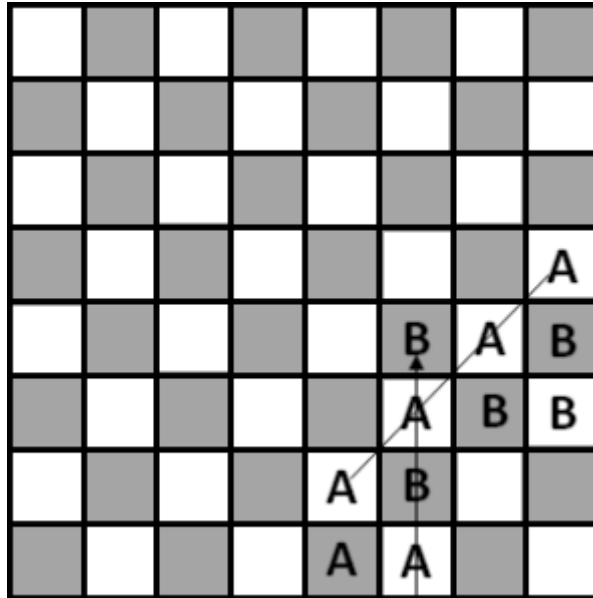
Szabály

Kezdetben üres a tábla. Bármelyik szélső mezőre helyezhető bábu. Ha már foglalt, akkor is. Hogyan? Úgy, hogy eggyel beljebb tolódnak a tábla közepe felé az oszlopban lévő bábuk:

tehát beljebb megy eggyel a szélső mezőn tartózkodó, ez eggyel szintén beljebb tolja a még beljebb lévő az meg..., és így tovább. Kivéve, ha már telve van az oszlop (sor). Ebben az esetben már nem tehető újabb bábu ebbe a sorba (oszlopba).

Cél

Nyer, akinek elsőként alakul ki négyes nyelő vonala valamilyen (vízszintes, függőleges, vagy átlós) irányban. Összefüggően, egyenes vonalban.



Előfordulhat olyan eset, hogy egy ilyen betolás alkalmával mindkét félnek négyes vonala jön létre. Ekkor az aktív fél, tehát, aki a lépést (tolást) végrehajtotta, a nyelő.

Az előzővel összefüggésben létezik „öngól”: azaz, ha a lépéssel az ellenfeletem négyes vonalhoz juttatom, de magamat nem, akkor vesztetem.

Camelot

Haderő: mindkét részről 5 gyalog (paraszt, gyalogos katona stb.), 2 lovag.

Kezdőállás: táblák elfordítva 45 fokkal, sarkok az ellenfelek felé néznek. Ezek a sarokmezők a várak. Gyalogok egy-egy ötmezős átlós vonalra felpakolva. Ha ez sötét színű, akkor a mögöttük lévő középső két mezőre kerülnek a lovagok. (Ezek most világosak lesznek.)

Szabály

A gyalog és a lovag is bármelyik szomszédos üres mezőre (sarkok és oldal is) átléphet.

A gyalog és a lovag is átugorhat egyetlen saját harcost, ha mögötte üres mező van, mivel erre érkezik. (Átlós irányban is.) Ez egy lépésben többször is megtörténhet, tehát létezik ugrássorozat.

⊗				K			
		L	K				
	L	K					L
	K						K
K					L	K	L
				L	K	L	
			L	K	L	L	
			K	L	L	L	⊗

Ütés: Ha az előbbi ugrást, vagy ugrás sorozatot a gyalog, vagy a lovag az ellenfél katonáin végzi el, akkor ezek lekerülnek a tábláról.

Felmerülhet a következő kérdés mindenkiben: akkor mi a különbség a két figura – gyalog és lovag – között? Az, hogy a lovag megteheti a következőt: előbb saját harcost ugrik át, majd rögtön – ugyanabban a lépésben – ütésbe megy át. Ez teszi rendkívül erős figurává. A gyalog nem keverheti a lépésnek számító ugrásokat az ütésekkel. Tehát vagy ugrik (sajátot), vagy üt (ellent).

Mindkét figurára vonatkozik, hogy az ütés(sorozat) kötelező! Addig kell ütnöm, amíg csak lehet. Több ütés lehetőség közül bármelyiket választhatom. Lovag esetén nem kötelező akkor, ha az ütést saját bábuk átugrása előzné meg. Tehát nincs közvetlenül ütésben.

Benne van az eredeti szabályban, hogy egy sorozat (ugrás, ütés) végzése közben bármelyik mező csak egyszer érinthető.

Fontos!!! Saját várba tilos belépni, kivéve, ha ütés során kerülök ide. Ám a következő körben azonnal ki kell lépnem innen. Ennek kötelezettsége felülüti az ütéskötelezettséget is. Azaz kilépek innen, aztán, ha rám kerül ismét a sor és a helyzet is fennáll még, akkor ütök.

Cél

Alternatív.

Nyerek, ha elfoglalom az ellenfél várát, azaz belépek a sarokmezőjébe.

Nyerek, ha leütöm az összes katonáját.

„orosz” Dáma

Kezdőállás, lépésszabály, ütésmód, cél megegyezik a „brazil” dámaéval.

Két fontos dologban tér el azonban ettől:

- Az egyik, hogy több ütéslehetőség esetén nem szükséges a több ütést eredményezőt választani. Tehát itt nincs megkötés.
- A másik, hogy az ellenfél alapsorába beért gyalog mindenképpen átváltozik dámává. Akkor is, ha az ütés miatt el kell hagynia az alapsort. Tovább kell ütnie, ezt dámaként folytathatja még ugyanabban az ütéssorozatban.

					3.		
						B	
			B				2.
		4.				B	
	4.				1.		
4.				B			
			A				

„brazíl” Dáma

A Dámákban általában a világos kezd.

Szabályai tökéletesen megegyeznek a közismertebb „nemzetközi” Dámáéval, aminek viszont 10x10-es a táblája.

Szükség van 12-12 db korongra kétféle színből. Kiváló a célra az ásványvizes kupak, a kő nem annyira szerencsés. Kétféle jelfogó létezik ebben a játékban: a gyalog és a dáma. A játék elején csak a gyalogok vannak a táblán. Később, megkülönböztetésül, a játékba kerülő dámákat jelezhetjük aljával felfelé fordított kupakkal is.

Kezdőállás: A felénk eső bal saroknak sötét mezőnek kell lennie. A mindkét játékos felé eső 3-3 sorba, a sötét mezőkre szükséges felpakolni a korongokat (gyalogokat). A játszma csak a sötét (32 db) mezőkön zajlik.

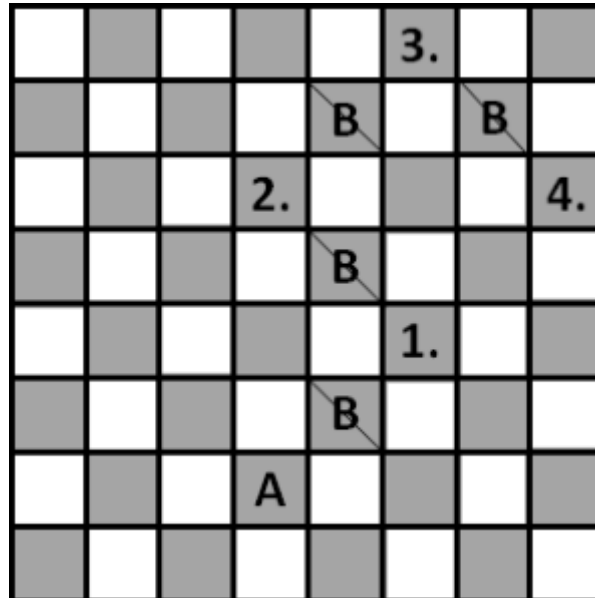
Szabály

Lépés: A gyalog átlósan előre, az ellenfél irányába léphet egyet. Hátra nem!

	B		B		B		B
B		B		B		B	
	B		B		B		B
A		A		A		A	
	A		A		A		A
A		A		A		A	

Ütés: az ellenfél egyetlen korongjának átugrásával történik, ha a korong mögött üres mező van. Szintén átlós irányban! Hátrafelé is!!! (Az ütő és ütött korong mezőinek sarkosan érintkezniük kell.)

Ha az ütést végrehajtott bábu továbbra is ütésben áll, akkor az ütést folytatni kell addig, amíg csak lehetséges. Ez az ütéssorozat.



Az ütés a *Dámákban* kötelező!!!

Több ütéslehetőség közül a több ütést eredményezőt kell választani.

Ütéssorozat folyamán egy korong csak egyszer ugorható át, de egy mező többször is érinthető.

Ütéssorozat végrehajtásánál az átugrott korongok csak az ugrássorozat befejezése után vehetők le a tábláról (török ütés). Tehát elvégezzük az ugrásokat, majd levesszük a korongokat a tábláról.

Az utolsó sorba beérkezett, és onnan tovább nem mozduló (ütő) gyalog dámává változik. Az utolsó sorba ütéssel beérkezett, és onnan tovább ütni tudó gyalog folytatja az ütést gyalogként (visszaütés). Tehát nem változik dámává.

A dáma lépésszabálya: átlósan bármelyik irányba, a szabad mezőkön keresztül. (Mint a futó a sakkban.) Mozgásában a tábla széle és egy másik bábu korlátozhatja.

A dáma ütése: a lényeg, hogy a leütendő korong mögött üres mező(k) legyen. Ha több ilyen mező van, akkor szabadon megválasztható az érkezés helye, hacsak nincs már módja további ütésekre. Ha van, akkor a dámára is vonatkozik az a szabály, hogy a megkezdett ütést addig kell folytatni, ameddig csak lehetséges. (ütés kötelezettség) Az előzőekben ismertetett ütésre vonatkozó szabályok itt is érvényesek.

					2.		
						B	
			B				3.
	1.				B		
5.		B					
	B						
		4.		A _d			

A dáma ugyanúgy üthető, mint a gyalog. Dáma és gyalog által egyaránt.

Cél

Alternatívák:

- Az ellenfél haderejének teljes megsemmisítése.
- Az ellenfél lépésképtelen helyzetbe hozatala. Nem tud sem lépni, sem ütni szabályosan.

Bármelyik mód győzelmet jelent.

Döntetlen, ha a fenti két eset egyike sem teljesül.

Döntetlen a játszma:

- Igénylésre, ha háromszor előáll ugyanaz a pozíció.
- Az utolsó 25 lépés csak dárával történt ütés nélkül, kérésre.
- „5 lépés szabály”: ha két figura – amely közül legalább az egyik dáma –, vagy egy dáma áll szemben egyetlen dárával és nem sikerül azt 5 lépésen belül leütni.
- „16 lépés szabály”: ha három figura – amely közül legalább egy dáma – áll szemben egyetlen dárával és nem sikerül azt 16 lépésen belül leütni.
- Ajánlásra, de legalább 40 lépés megtétele után.

Leközlöm *Penkalo Viktor* összefoglalását is, hátha ez érthetőbb az olvasó számára:

1. A gyalog kizárólag előre (az ellenfél irányába) léphet, és csak egy mezőt.
2. Sem a gyalog, sem a dáma nem léphet olyan mezőre, amin már áll valamilyen korong.
3. Sem a gyalog, sem a dáma nem ugorhatja át saját korongját.
4. A gyalog csak előre léphet, de hátrafelé is üthet.
5. Ha a lépésen lévő félnek lehetősége van az ütésre, akkor köteles ütni.
6. Az ütést addig kell folytatni, amíg erre mód van.
7. Több ütési lehetőség közül a lépő félnek azt kell választania, ahol a legtöbb korongot lehet leütni.
8. Ha ütősorozatban a gyalog eléri a dáramezőt, és még van lehetősége folytatni az ütést gyalogként, meg kell tennie, és nem változik át dárává.
9. Ha ütősorozatban a gyalog eléri a dáramezőt, és a gyalog ütőszabály szerint többé nincs mit ütnie, akkor megáll a dáramezőn, dárává változik, de a „dáma-jogot” csak az ellenfél válaszlépése után kapja meg.
10. A sima lépéssel átváltozó gyalog csak a következő lépésben mozdulhat dámaként
11. A dáma előre és hátra egyaránt léphet azon átlók mezőire, amelyeknek metszéspontjában áll.

Ebben az irányban (előre és hátra) üthet is.

12. Egy sorozat végrehajtásakor a leütött korongokat csak a sorozat befejezése után lehet levenni a tábláról.
13. Egy sorozat keretében nem lehet kétszer átugrani ugyanazt a korongot.
14. Egy sorozat során az ütő korong léphet többször ugyanarra a mezőre (akár a kiinduló mezőre is).

Loa

Összesen 12-12 jelhordozóra van szükség.

Kezdőállás: mindkét színből a 6-6 jelhordozót felpakoljuk az egymással szembeni szélső sorokra. Tehát az azonos oldali korongok egymással szemben, a sarkok üresek.

	A	A	A	A	A	A	
B							B
B							B
B							B
B							B
B							B
B							B
	A	A	A	A	A	A	

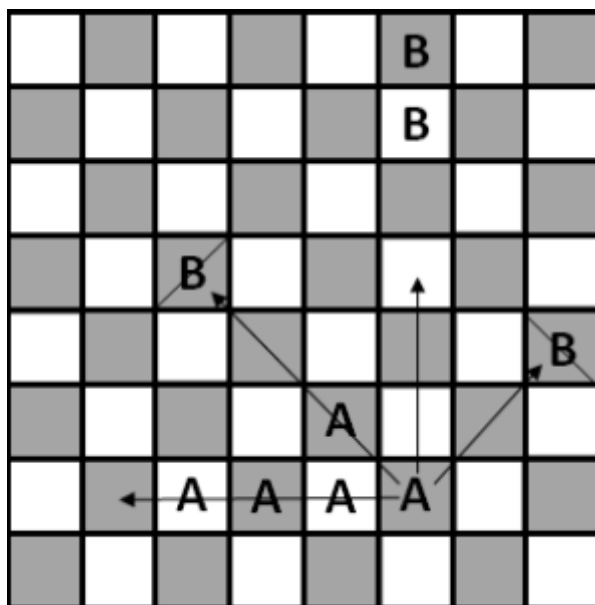
Szabály

Lépés-ütés

A jelhordozók bármely vonal mentén (vízszintesen, függőlegesen, átlósan) léphetnek annyit, amennyi figura van azon a vonalon. Önmagukat is beleértve. Tehát, ha a lépő korong sorában még két korong van (bármilyen), akkor három mezőt léphet ebben a sorban.

Saját korong átléphető, de ellenséges nem!

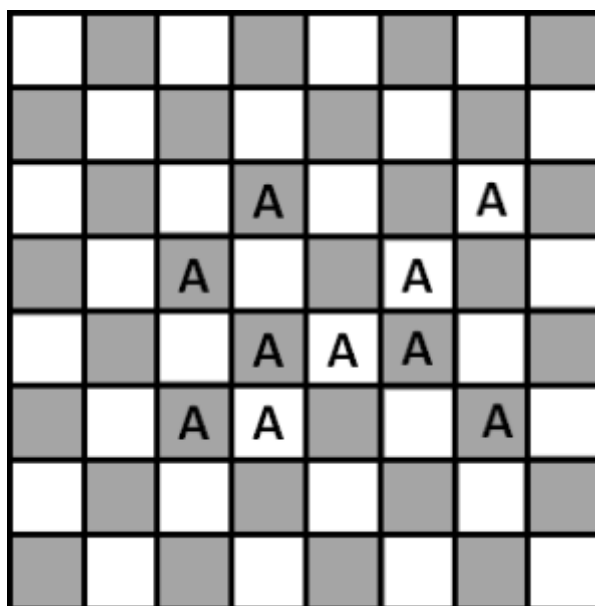
Ha egy lépés során a lépő korong ellenséges korong által foglalt mezőre érkezik, akkor az lekerül a tábláról. Ezt nevezzük ütésnek.



Saját korong által foglalt mezőre nem lehet lépni.

Cél

Eléggé sajátos. Összefüggő alakzatba rendezni a saját jelhordozókat. Ez vajon mit jelenthet?! Nyerek, ha sikerül az összes – még táblán lévő – korongomat szomszédosan elrendezni, azaz a korongok kapcsolódjanak egymáshoz vagy oldalasan, vagy sarkosan.



Mi úgy játsszuk mindig, hogy egy korong is „összefüggő”, tehát nyer!

Quints

15-15 jelhordozó szükséges két színben

Szabály

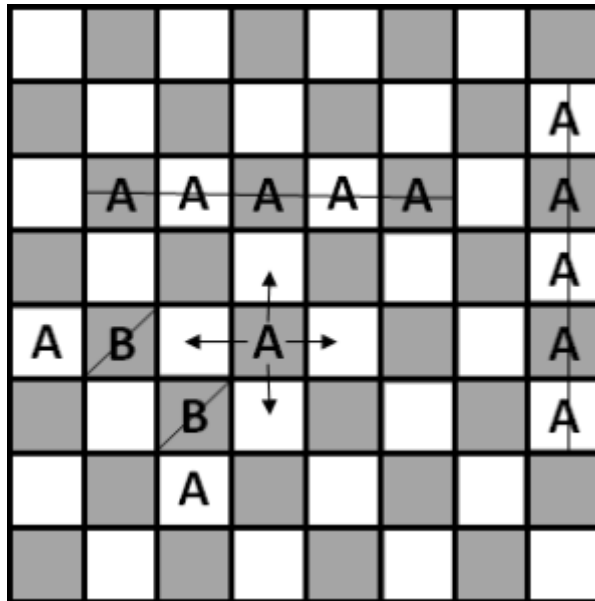
Üres a tábla kezdéskor

Az 1. szakaszban lerakják bábuikat a játékosok.

A 2-ban váltott lépésekkel az oldalszomszédos mezőkre.

Ütés

Egy darab ellenséges bábu ollóba fogásával, de itt is akcióban! Csak lerakosgatás után és nem kötelező! Az elfogás csak sor- és oszlopírányban ér.



Cél

Nyerés: ha pontosan öt saját kőből nyerő vonalat hozunk létre sor-, vagy oszlopírányban.

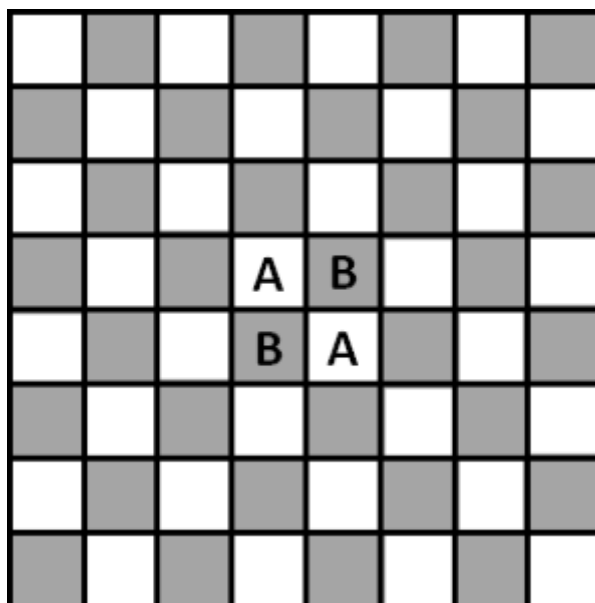
„takart mezős” Reversi

Ugyanolyan és ugyanannyi jelhordozó, mint a *Back&back*-nél, 64 db. A legjobb: ásványvizes kupakok, vagy pl. kartonból kivágott háromszögek – egyenlő szárúak.

Kupaknál: teteje-alja Módszer: megfordítással

Háromszögnél: száruk csúcsával egymással szemben Módszer: elfordítással

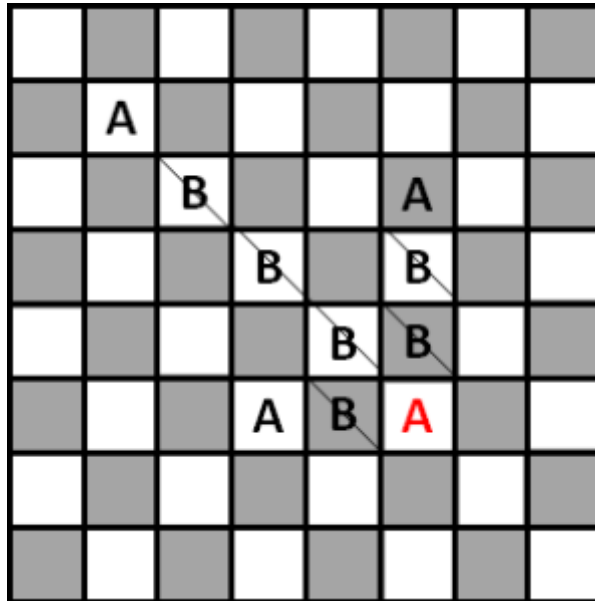
Kezdőállás: a négy középső mezőn 2-2 eltérő jelhordozó.



Szabály

A Hétpróbán a játszma a két-két blokk-kő váltott lerakásával kezdődik. Ezek elhelyezésével 4 takart mező keletkezik, amelyek nem tartoznak továbbiakban a játéktérhez.

Lerakás csak akkor megengedett, ha a lerakott jelhordozó és egy másik ugyanilyen már táblán lévő, közrefog ellenséges jelhordozókat. (Szendvicsbe, ollóba stb.) Folytonos, hézagmentes vonalon. Ezeket sajátira kell meg(el)fordítani! Az összest – akár többet is –, amire az előbbi leírás érvényes: sor, oszlop és átló irányban.



Ha ez nem teljesíthető, akkor az illető kimarad, ismét az ellenfél jön.

Cél

A játéknak vége, ha egyikük sem tud tenni szabályosan. (Ez általában teli táblát jelent, de nem mindig.) Akinek több saját jelhordozója lesz ekkor a táblán, az nyer.

Ajánlott irodalom:

- www.jatektan.hu
- Mészáros Mihály: 50 válogatott, sakktáblán (is) játszható táblás játék (PDF)

Hétpróbás versenylap

Játék	Ellenfél rajtszáma	Elismert vereség A vesztes ellenfél aláírása
„begurítós” Amőba		
„begurítós” Amőba		
„begurítós” Amőba		
„tologatós” Amőba		
„tologatós” Amőba		
„tologatós” Amőba		
Camelot		
Camelot		
Camelot		
„orosz” Dáma		
„orosz” Dáma		
„orosz” Dáma		
Laa		
Laa		
Laa		
Quints		
Quints		
Quints		
„takart mezős” Reversi		
„takart mezős” Reversi		
„takart mezős” Reversi		

Hejőkeresztúr, 2016. május 6.

A résztvevők rajtszámot és versenylapot kapnak.

A hétféle játékból tetszőleges partnerválasztással zajló verseny eredményeit gyűjtik a játékosok a versenylapon. A hét játékból 3-3 kihívásos párbaj eredményét lehet rögzíteni. Minden nyert párbaj 1 alappontot ér. Am, a verseny végeredményét meghatározó számított eredmény-pontszám ennek többszörösét hozza:

A végső összesített sorrendet eldöntő pontszámba ugyanis a sikeres párbajokért kapott további „trófea-pontok” is beszámítanak, melyek a legyőzött ellenfelek elért alappontjainak összegével lesznek azonosak. (Ha olyan versenyzőt győzött le a vizsgált játékos, akinek nem volt nyert párbaja, akkor „csak” a győzelemért kapott 1 alappontot kapja, de ha olyan versenyző trófeáját sikerült begyűjtenie, aki a verseny végéig összesen 10 párbajt nyert, akkor egyetlen győzelemmel 11 pontot sikerült begyűjtenie.)

Mindegyik játékos tetszése szerinti számú partit játszik, de egy játékból csak maximum három ellenfelével párbajozhat. Kihívást visszautasítani pedig csak akkor megengedett, ha az adott játékból egy párbajt már vívott.

Ugyanazzal az ellenféllel legfeljebb kétféle játszma váltható. (Ennek megszegése kizárást von maga után.)

A versenyapon történő javítás tilos. (Szintén a versenyből történő kizárást eredményezhet.)

A versenylapra mindig rákerül a vesztes ellenfelek aláírása: az „elismert vereség” rovatba.

Döntetlenért nem jár aláírás, tehát pontszám sem.

Azonos iskolából érkezettek csak versenyen kívül játszhatnak egymással.

Rajtszám: _____ Aláírás: _____