

LATVIJAS REPUBLIKA
LATVIJAS UNIVERSITĀTE
FIZIKAS UN MATEMĀTIKAS FAKULTĀTES
STUDENTU PADOME
Zeļļu iela 25, Rīga, LV-1002, tālrunis 67033818
www.fizmati.lv e-pasts: info@fizmati.lv

“Galda spēļu vakara” nolikums

Organizatori: Latvijas Universitātes Fizikas un Matemātikas fakultātes Studentu pašpārvalde.

Pamatinformācija

1. Mērķauditorija
 - 1.1. Jaunieši, kuru vecums ir vismaz 18 gadi.
2. Norises vieta un laiks
 - 2.1. 2016. gada 26. aprīlis, Rīgā, Krišjāņa Valdemāra iela 4, “Cafe Leningrad”
 - 2.2. Pasākuma sākuma laiks - 17:00
 - 2.3. Pasākuma beigu laiks - 23:00
3. Pieteikšanās kārtība
 - 3.1. Reģistrēšanas bez dalības maksas
 - 3.2. Elektroniski
 - 3.2.1. Aizpildot elektronisko pieteikšanos (anketa meklējama <http://fizmatdienas.lv/2017/speluvakars>)
 - 3.2.2. Apstiprinot savu dalību no 17:00 līdz 17:20
 - 3.2.3. Pēc 17:20 zaudē savu pieteikumu
 - 3.3. Klātienē
 - 3.3.1. Reģistrējoties no 17:20 līdz 17:30, pasākuma norises vietā
4. Ja esi nācis just līdzī vai arī esi čempionāta dalībnieks, kas savu spēli jau pabeidzis, tad, vērojot cita galdiņa spēli, ir aizliegts izteikt spēlētājiem dzirdamus komentārus un sniegt padomus. Iejaukšanās spēlē no malas (pat ar šķietami nekaitīgu repliku) var ietekmēt spēles iznākumu un tāpēc nav pieļaujama! Dalībnieks, kas veic šādu iejaukšanos, atkarībā no tās „kaitīguma pakāpes” var saņemt no brīdinājuma līdz pat diskvalifikācijai (galvenā tiesneša lēmums).

Turnīru izspēles kārtība

5. Katana

Spēļu pasludināšana

Pirms katra raunda tiek publiskots datora sagatavots saraksts, kurā čempionāta dalībnieki ir sarindoti pa galdiņiem. Šajā sarakstā dalībnieki var noskaidrot tā galdiņa numuru, pie kura viņiem būs jāspēlē nākamā spēle, un doties uzmeklēt atbilstošo galdiņu.

Laukuma sagatavošana

Visas spēles tiek spēlētas uz mainīgā laukuma. Laukumu sagatavo spēlētājs, kuram ir ceturgtā uzsākšanas pozīcija, izņemot finālu, kur laukumu sagatavo čempionāta organizatori (tomēr, ja

visi dalībnieki savstarpēji vienojas, laukumu drīkst izkārtot jebkurš no tiem). Lai izvairītos no spekulācijām par licēja ietekmi uz sauszemes un ostu izkārtojumu, laukumu saliek šādā veidā:

- Atdala sauszemes un jūras lauciņus.
- Sauszemes lauciņus rūpīgi sajauc ar attēlu uz leju.
- Lauciņu kaudzīti pasniedz vienam no pretiniekiem pārceļšanai.
- Jūras lauciņus savieno tā, lai blakus esošie cipari būtu vienādi.
- Izveidoto rāmi aizpilda ar sauszemes lauciņiem. Pa vienam ņem sauszemes lauciņus, apgriez tos ar attēlu uz augšu un ievieto rāmī. Pirmo lauciņu novieto pie rāmja vietā, kur saiet kopā cipari „1”, savukārt pārējos izkārtot spirālē uz iekšu (pulksteņrādītāja virzienā).
- Uz sauszemes izvieto skaitļu aplīšus pa spirāli uz iekšu pulksteņrādītāja virzienā, sākot no lauciņa, kurš tika uzlikts pirmais. Ja šis lauciņš ir tuksnesis, protams, ka likšanu sāk no nākamā lauciņa.
- Rūpīgi sajauc attīstības kārtis ar attēlu uz leju.
- Kāršu kaudzīti pasniedz kādam no pretiniekiem pārceļšanai.

Pirmās atlases kārtība

Visi dalībnieki izspēlē trīs raundus:

Pirmais rounds:

Spēlētāji datora noteiktā nejaušā kārtībā tiek sakārtoti pie galdiņiem. Ja dalībnieku skaits nedalās ar 4, tad 4-a galdiņi ir ar 3 spēlētājiem (a – atlikums, dalībnieku skaitu dalot ar 4). Uzsākšanas kārtību spēlētāji nosaka, metot abus kauliņus. Uzsāk spēlētājs, kam uzkrīt vislielākais skaitlis. Ja lielākais skaitlis ir uzkrītis diviem vai vairāk spēlētājiem, viņiem (un tikai viņiem) ir jāmet kauliņi atkārtoti, līdz ir palicis tikai viens spēlētājs ar vislielāko skaitli. Šis spēlētājs tiks pirmo ciematu pirmais, un viņam sekos pārējie spēlētāji pulksteņrādītāja virzienā. Pedējā spēlētāja pienākums ir būt par spēles baņķieri.

Otrais rounds:

Spēlētāji tiek sakārtoti pēc ranga. Pēc tam tos sakārto pie galdiņiem: 1. līdz 4. vieta – pie pirmā galdiņa, 5. līdz 8. vieta – pie otrā galdiņa, utt. Ja dalībnieku skaits nedalās ar 4 bez atlikuma, tad pie tiem galdiņiem, pie kuriem jāsēž 3 spēlētājiem, dodas dalībnieki, kas atrodas ranga zemākajās vietās. Uzsākšanas kārtību spēlētāji nosaka, metot abus kauliņus. Uzsāk spēlētājs, kam uzkrīt vislielākais skaitlis. Ja lielākais skaitlis ir uzkrītis diviem vai vairāk spēlētājiem, viņiem (un tikai viņiem) ir jāmet kauliņi atkārtoti, līdz ir palicis tikai viens spēlētājs ar vislielāko skaitli. Šis spēlētājs tiks pirmo ciematu pirmais, un viņam sekos pārējie spēlētāji pulksteņrādītāja virzienā. Spēlētājs ar zemāko rangu ir baņķieris.

Trešais rounds:

Spēlētāji izvēlas savas sākuma pozīcijas un nosaka baņķieri, ievērojot to pašu principu, kā abos pirmajos raundos. Atšķirība ir tikai tajā, ka trešajam raundam rangs tiek veidots, ņemot vērā pirmā un otrā raunda rezultātus.

UZMANĪBU!

Sakarā ar ļoti saspringtu čempionāta laika grafiku, katra raunda laiks ir stingri ierobežots uz 1:30 h. Kad nospēlēta jau 1 h, spēlē tiks ieviests gājiena laika limits – 1 minūte. Ja spēle ilgst jau 1:30 h, galdiņam tiek dotas vēl piecas minūtes spēles pabeigšanai. Tiklīdz ir nospēlēta 1:35 h, spēle tiek pārtraukta, atļaujot pabeigt tā brīža gājienu. Šādā spēlē nav uzvarētāja. Sprotams, ka šāds iznākums lielākoties nav vēlams nevienam, jo rangs tiek primāri veidots pēc uzvaru skaita un tikai tad pēc punktiem, tādēļ, veicot gājienus, lūdzu lieki nekavējieties, kā arī nekautrējieties mudināt spēles partnerus nodot gājienu tālāk, ja spēle ir draudīgi ievilkusies.

SVARĪGI JĒDZIENI

Baņķieris

Baņķieris ir izejmateriālu un attīstības kāršu izsniedzējs un saņēmējs. Tikai viņam tiek nodotas izmantotās izejmateriālu un attīstības kārtis un tikai viņš izsniedz izejmateriālu un attīstības kārtis no bankas. Viņam ir mutiski jāapraksta savas darbības, kad viņš izsniedz kārtis pats sev vai arī kad nodod savas izejmateriālu kārtis bankā. Ja spēlētājs, kam pienākas pildīt baņķiera pienākumus, nav drošs, ka var ar to precīzi un veikli tikt galā, spēlētāji drīkst vienoties par citu baņķieri no sava vidus.

Spēlētāju rangs

Spēlētāju rangs nosaka, trīs kritēriji (svarīguma secībā):

- Kopējais uzvaru skaits (piemēram, spēlētājs ar 3 uzvarām vienmēr ir priekšā spēlētājam, kam izdevies uzvarēt 2 reizes).
- Kopējais UP(uzvaras punkti) skaits (ja spēlētājiem ir vienāds uzvaru skaits, tad spēlētājs ar augstāku kopējo UP summu ir augstākā ranga vietā).
- Kopējais procentuālo UP (%UP) skaits (situācijā, kad sakrīt gan uzvaru skaits, gan kopējais UP skaits, vietu rangā nosaka %UP summa). Spēlētāja %UP par konkrēto spēli nosaka, dalot šajā spēlē iegūto UP skaitu ar visu galdiņa spēlētāju iegūto UP summu. Lai aprēķinātu %UP spēlēm ar trīs spēlētājiem, spēles UP summa tiek palielināta par šīs spēles vidējo punktu skaitu. Ja šāda korekcija netiktu veikta, dalība trīs spēlētāju spēlēs dotu priekšrocības. Retā gadījumā, ja arī %UP skaits ir vienāds (kas galvenokārt var gadīties pēc pirmā raunda), galvenais tiesnesis izlozē, kurš no spēlētājiem ieņems augstāku pozīciju rangā.

Piezīmes:

- Spēlētāja UP nosaka, ņemot vērā arī neizspēlētās uzvaras punktu kārtis.
- Maksimālais UP skaits, ko spēlētājs var nopelnīt, ir 10. Tātad, arī tad, ja uzvarētājam spēles gaitā izdevies "sagrāt" 11 vai vairāk UP (neizspēlējot UP progresu kārtis un/vai iegūt garākā ceļa vai vislielākā karapulka karti, kad viņam ir 9 punkti), rezultātā tiks ieskaitīti tikai 10.

KO DER IEVĒROT

- Nevelc garumā gājienu! Cieni arī citu spēlētāju laiku! Ja uz tavu aicinājumu tirgoties neviens neatsaucas, tas, visticamāk, nozīmē "nē". Šajā čempionātā raundu ilgums ir stingri ierobežots, tādēļ čempionāta organizētāji var būt spiesti noteikt gājiena laika limitu vai pat pārtraukt spēli, nenosakot uzvarētāju.
- Kad esat beiguši spēli, ierakstiet rezultātus anketā un paziņojiet par spēles beigām! Izjauciet spēles laukumu, sakārtojot sauszemes lauciņus un skaitļu aplīšus atsevišķās kaudzītēs, kā arī vienkopus savācot katrs savas izmantotās figūras. Jūras lauciņus neizjauciet, jo tie katrā spēlē paliek vienādi izkārtoti. Uzvarētāja pienākums ir atnest anketu tiesnešu galdiņam!
- Kauliņiem ir pa galdu jāripo – lai tie nebūtu vienkārši „uzlikti”. Ja kaut viens no kauliņiem ir nokritis zemē vai apstājas slīpi, abi kauliņi ir jāpārmet.
- Spēles dalībnieki ir paši atbildīgi par noteikumu ievērošanas savstarpēju kontroli. Ja pēc kļūdas pieļaušanas ir uzsāktas jaunas darbības, pieļauto kļūdu vairs nedrīkst labot. Piemēram, ja uzkrīta „7”, bet aizmirsās (un neviens neatgādināja) pārvietot laupītāju, bet jau aizsākās tirdzniecība un būvniecība, laupītāju vairs nedrīkst pārvietot (tomēr jāatceras, ja spēlētājs kāda iemesla pēc nevēlas pārvietot laupītāju un uzreiz cenšas uzsākt maiņu vai būvēšanu, lai no tā izvairītos, viņam ir jāņem vērā citu spēlētāju atgādinājums laupītāju pārvietot). Tāpat, ja bankā tika nolikti atbilstošie izejmateriāli, bet aizmirsās uzlikt uz laukuma attiecīgo figūru, tad pēc gājiena nodošanas nākamajam spēlētājam figūru likt uz laukuma vairs nedrīkst.
- Mutiski paziņojumi nav saistoši un gala rīcība var tikt mainīta atkarībā no spēlētāja vēlmēm. Piemēram, ja spēlētājs saka, ka laupīs no spēlētāja A, bet tad tomēr kaut kāda iemesla pēc pārdomā un grib laupīt no spēlētāja B, to drīkst darīt. Vai arī ja spēlētājs nodod bankā mālu un koku, sakot, ka būs ceļu, tomēr to vēl neuzbūvē, viņš drīkst, piemēram, piemaksāt labību un aitu un galā uzcelt ciemu.

- Figūra skaitās uzlikta uz laukuma tad, kad tā ir nolikta legālā vietā un spēlētājs to ir atlaidis. Kamēr spēlētājs figūru vēl nav atlaidis, viņš to drīkst pārvietot arī uz citu vietu. Tomēr, ja figūra ir atlaista, tās atrašanās vietu mainīt vairs nedrīkst.
- Vienošanās ārpus spēles noteikumiem (piemēram, solījums uzdāvināt limonādi, ja neliks laupītāju) nav saistošas nevienai no pusēm un var tikt pārkāptas bez sekām. Cita lieta, ka vienošanās partneris var to ņemt ļaunā. Tas pats attiecas uz īstermiņa aliansēm – tās nav aizliegtas, taču jebkurā brīdī var sabrukt.
- Pretinieku lēmumu ietekmēšana ar vārdiem nav aizliegta – mēs pieņemam, ka katrs dalībnieks ir spējīgs patstāvīgi pieņemt lēmumu. Ja vēlaties to spēlētāju, kas, jūsuprāt, manipulē ar citiem, „sodīt”, ir iespējams, piemēram, ar viņu netirgoties vai arī spēlēt pret viņu ar viņa paša ieročiem.
- Pretinieku fiziska iespaidošana pirms, pēc vai spēles laikā, protams, ir pilnīgi nepieļaujama un nozīmēs dalībnieka diskvalifikāciju.

6. Zole

Turnīra norise

Turnīrā tiek izspēlētas 6 kārtas. Katra kārta sastāv no 16 izspēlēm (partijām). Piebilde: izspēles kārtība var nedaudz mainīties. Pie katra galda spēlē 4 spēlētāji. Ja dalībnieku skaits nepieļauj pie visiem galdiem izvietot pa 4 spēlētājiem, pie pēdējā galda (pēc dalījuma uz 4, paliek 3 spēlētāji), pēdējiem diviem galdiem (pēc dalījuma uz 4, paliek 2 spēlētāji) vai pēdējiem trim galdiem (pēc dalījuma uz 4, paliek 1 spēlētājs) spēlē 3 cilvēki. Kārtas ilgums ir noteikts 40 minūtes, izņemot pēdējo 6. kārtu, kurā tiek izspēlētas visas 16 partijas. 15 minūtes līdz kārtas beigām par to tiek paziņots. Pēc paziņojuma par kārtas noslēgumu kārtis dalīt vairs nedrīkst.

Ja pēc kārtas beigām paliek neizspēlētas personīgās pules, tad no šo puļu īpašnieka noraksta pa 1 punktam par labu pārējiem dalībniekiem pie spēļu galda.

Pirmajā kārtā dalībnieki pa galdiem tiek sēdināti izlozes kārtībā. Nākamajās kārtās dalībnieki sēž saskaņā ar iepriekšējo kārtu punktu un +/- rezultātu, kas iegūts saskaņā ar Nolikuma 2.6. punktu.

Pirms sākt spēli dalībnieki no sava vidus izvēlās vienu, kas būs atbildīgs par pareizu spēles lapas aizpildīšanu un nodošanu organizētājiem pēc katra galda izspēles beigām.

Punktu skaitīšanas sistēma:

Tiek uzskaitīti punkti un +/- . Ar punktiem tiek saprasts pēc 16 izspēlētās partijas iegūtās vietas novērtējums – 1. vieta vislielākie „+”, pēdējā vieta – vislielākie „-”, Par 1.vietu kārtā spēlētājam tiek ierakstīti 6 punkti, par 2.vietu - 4 punkti, par trešo - 2 punkti, par ceturto - 0 punktu. Ja spēlē 3 cilvēki, 0 punktu nav – 3 vietas ieguvējs analogiski saņem 2 punktus. Ja vietas pie galda tiek dalītas, dalīti tiek arī punkti, respektīvi Ja pirmās un otrās vietas ieguvējiem ir vienādi +/-, katrs saņem 5 punktiem, ja dalīta 2/3 vieta – katrs saņem 3 punktus, ja dalīta 3/4 – katrs pa 1 punktam. Ja visiem 4 dalībniekiem +/- skaits ir vienāds – katram tiek ierakstīti 2 punkti

Uzvarētāju noteikšana

Uzvarētājs ir tas spēlētājs, kurš iegūvis vislielāko punktu skaitu. Vienāda punktu skaita gadījumā augstāku vietu ieņem tas spēlētājs, kuram ir augstāks +/- rādītājs.

Spēles noteikumi

Tiek ievēroti klasiskie zoles noteikumi, kas cita starpā paredz :

- „pass” gadījumā tiek rakstīta pule. Ja pirms tam nav neizņemtu puļu (nedz kopējo, nedz personīgo) un pie galda spēlē 4 spēlētāji, tiek rakstītas 2 pules.
- Spēlētājs, kurš iziet ar savu kārti ārpus kārtas, neuzliek prasīto kārti, ja tāda viņam ir, nepareizi paziņo lēmumu spēlēt vai pasēt, saņem personisko puli. Ja pārkāpumu

izdarījis kāds no „mazajiem” – „lielajam” ir tiesības atteikties no spēles. Vienlaicīgi par vienu situāciju vairāk kā vienu personisko puli nepiešķir. Par nekorektu kāršu izdalīšanu personīgā pule rakstīta netiek.

- „Lielajam” ir tiesības spēlēt ar atklātām kārtīm, nesāņemot personīgo „puli”.
- „Lielajam” noņemot kārtis tiek fiksēts tāds rezultāts, kāds ir uz konkrēto brīdi – respektīvi tiek skaitītas lielā iegūtās acis.
- Lielajam un mazajiem savstarpēji vienojoties, laika ekonomijas nolūkos, iespējams spēli pabeigt ātrāk ar visus apmierinošu rezultātu.
- Jebkuras kārtis, kuras ir apgrieztas (galds vai stiķi) nav apskatāmas līdz pat partijas beigām, izņemot pēdējo apgriezto stiķi. Šis noteikums attiecas arī uz dalītāju – spēlētāju, kas konkrēto partiju nespēle.
- Kāršu dalīšana var tikt veikta pa 2 vai 4 kārtīm. Uzsākot dalīt nepareizu kāršu skaitu, kārtis ir obligāti jāpārdala.
- Mazās vai „tumšās” zoles spēlētas netiek.

Tiesāšana

Tiesnesim ir tiesības piedalīties Turnīrā.

Strīdu gadījumos dalībniekiem ir tiesības prasīt tiesnesim izšķirt konfliktsituācijas.

Tiesneša lēmums ir galējs un nepārsūdzams. Gadījumā, ja spēles gaitā izraisās strīds, kurā iesaistīts tiesnesis – konfliktsituāciju izšķir no malas pieaicināts zoles eksperts.

Turnīra dalībniekus par pretinieku apvainošanu ar necenzētiem izteicieniem, turnīra inventāra bojāšanu vai nepakļaušanos turnīra organizētāju prasībām, organizētāji ir tiesīgi izslēgt no tālākajām sacensībām.