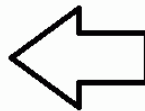
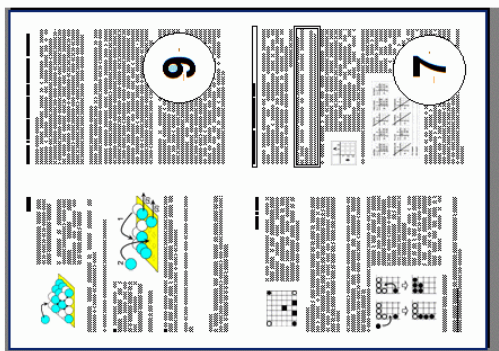
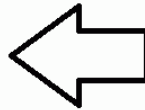
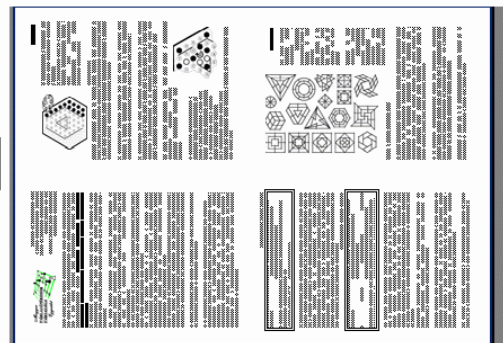
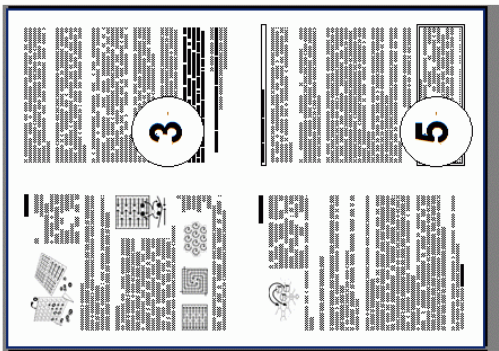
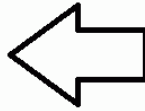
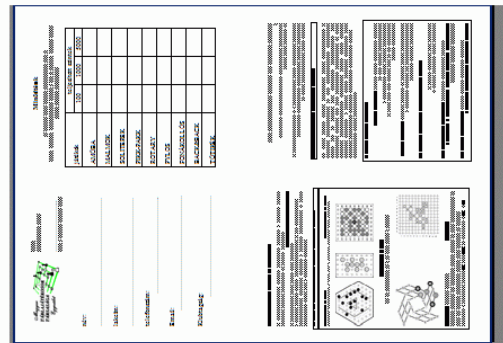
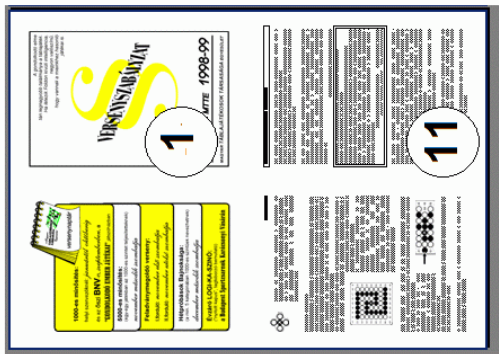


Az MTTE versenyszabályzata 1998-1999.

Az egymás utáni lapokat sorrendben,
kétoldalasan másolva,
félbevágva,
majd félbehajtva:

A6 méretű füzetben összetűzhető.





1000-es minősítés:

helyi szervezőknél: *januártól októberig*

és az őszi **BNV**-n, *szeptemberben*, a
"GONDOLKODÓ EMBER JÁTÉKAI" játszóházban

5000-es minősítés:

(egy-egy játékban az 1000-es szintet teljesítetteknek)

november második szombatja

Feladványmegoldó verseny:

I.forduló: *november első szombatja*

II.forduló: *november utolsó szombatja*

Hétpróbások Bajnoksága:

(a min. 5 kategóriában 1000-es szintűek nevezhetnek)

december második szombatja

Évzáró LOGI-KA-SZINÓ:

("nyitott kapus", tagtoborzó bemutató)

a Budapest Sportcsarnok Karácsonyi Vásárán

A gondolkodó elme
tán legnagyobb találmánya a táblajáték.
Ha létezik Földön kívüli intelligencia,
nagyon valószínű,
hogy vannak a mieinkhez hasonló
játékai is.

VERSENYSZABÁLYZAT

MTTE 1998-99

MAGYAR TÁBLAJÁTÉKOSOK TÁRSASÁGA EGYESÜLET

PIKK-PAKK

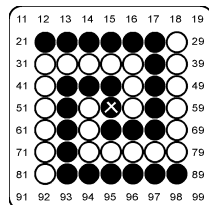


Sorokat és oszlopokat tologatnak a versenyzők, arra törekedve, hogy a saját színükkel kerítsék be a célgolyót. Az a teljes sor (oszlop) toltatható el, egy lépésben mindig egy pozícióval, amelyben a lépő színe határozott többségben van.

Részletes szabályok:

Megállapodnak a játékosok a kezdőállás kialakításában. Ez történhet úgy, hogy nyitáskor csak egyetlen, a célgolyó van a 9x9-es tábla közepén és a játékosok felváltva, egyenként tetszőlegesen választott helyre rakhatják le saját golyójukat (24 db-ot világos és 24 db-ot sötét) úgy, hogy a tábla szélső pozícióit üresen hagyják.

Ha bármelyik játékos kéri, akkor az ábrán mutatott állásból kell indítani a játékot, világos kezdési jogával. Ha egyenkénti felrakással alakítják ki a nyitóállást, akkor sötét kezdi a lerakást és világos kezdi a tologatást.

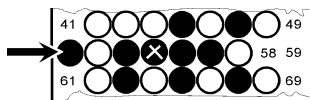


A nyitóállásból kiindulva, az első lépésben világos, azt a teljes sort (vagy oszlopot) toltathatja el egy pozícióval, amelyben többségben van. Sötét válaszlépése úgyszintén egy teljes sor (vagy oszlop) egy pozícióval történő elmozgatása, de ebben a sötét golyóknak kell többségben lenniük.

Újra világos, majd újra sötét és így tovább váltakozva következnek lépésre. Lépésenként mindig 7 db golyó mozgatható el, ha abban legalább 4 db golyó a lépő játékosé.

A partit az nyeri, aki a társát megelőzve keríti be a saját színével a célgolyót (azt négy oldaláról érintve, vízszintesen is és függőlegesen is).

Az ábrán mutatott állásban pl. sötét, a nyíllal jelölt sorban többségben van, így azt eltolhatja és nyer.



A tologatásoknak korlátot szab a játékosok határa, a parti végéig az összes golyó a táblán marad.

FELADVÁNMEGOLDÓ VERSENY

Az MTTE évente november első és utolsó szombatjára hirdeti meg az országos két fordulos feladványmegoldó versenyt.

Az első forduló nyilvános –az írásbeli érettségi bonyolításának mintájára zajlik-, a második fordulóba a legkevesebb hibát, a legrövidebb megoldási idő alatt elkövetők kerülnek be.

Az első forduló helyi versenyének lebonyolítására vállalkozó szervező, írásban kell, jelentkezzen az MTTE-nél, egyszersmind vállalva a versenyszabályok betartását. Ha a jelentkező magánszemély, akkor mellékelnie kell egy cégszerű aláírásra jogosult támogatójának (vállalkozásvezető, intézményvezető, civil szervezet vezetője, stb.) ajánló aláírását is.

Jelentkezésminta versenybonyolításra

MAGYAR TÁBLAJÁTÉKOSOK TÁRSASÁGA EGYESÜLET
H-1144 Bp. Szentmihályi u. 19. (8.213.)

Aluírottan kérem az alábbi címre megküldeni a feladványmegoldó verseny feladatait. Vállalom, hogy sem a sokszorosítás, sem a feladatlapok őrzése során, azokba rajtam kívül más nem tekint bele, azokat nyilvánosságra csak a versenykezdés időpontjában hozom. Az időmérés korrektségét a versenyen biztosítom és a megoldott feladatlapokat a versenyt követő 3 napon belül postázom.

...../...../..... személyemet ajánlja:
(dátum, név,cím, szignó) PH.

Az összes helyszínen azonos feladatlapokat postán kapják kézhez a szervezők, akik a versenyre nevezők várt létszámának megfelelően sokszorosítják azokat, majd a versenyen kiosztják. Gondoskodnak arról, hogy az időmérés indítása előtt a versenyzők ne lássák a feladatokat és azok megoldásához egyszerre kezdjenek hozzá. Majd a leadások sorrendjében, percnyi pontossággal feltüntetve a lapokon a megoldásra fordított időt, ellenőrzik nem maradt-e le név/cím és szignójukkal ellátva, csoportosan beküldik a kiértékelőkhez.

Kiértékeléskor elsődleges szempont a megoldás hibátlansága, azonos hibaszám esetén sorol csak a megoldás időigénye.

A második, már díjazásokért induló fordulóba a legjobb 100 résztvevő kap meghívást. Az MTTE fenntartja magának a jogot, hogy további 100 résztvevőnek korábbi eredménye alapján küldjön meghívót a verseny döntőjére.

A verseny támogatóitól kapott tárgyjutalmak kb. 10 %-át helyi versenyek szervezői között sorsolja ki az MTTE.



MTTE
Nyilvántartási szám:
.....
(min. 3 játékból 1000-es szint)

Minősítések

az 1000-es feletti szintek hitelesítéséhez lásd az MTTE központi nyilvántartását, melybe a min 3 játékból 1000-es szintet elértek kérhetik felvételüket.

név:

.....

lakcím:

.....

telefonszám:

.....

Email:

.....

Klubtagság:

.....

játékok	teljesített szintek		
	100	1000	5000
AMÓBA			
MALMOK			
SOLITEREK			
PIKK-PAKK			
ROTARY			
PYLOS			
FONÁKOLLÓS			
BACK&BACK			
TŐTIKÉK			

Feladványmegoldó verseny az interneten...

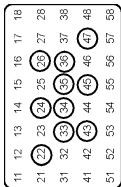
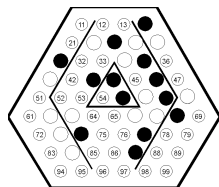
A feladványmegoldó verseny döntőjének feladatai a helyszíni versenyt követően azonnal felkerülnek az Internet Játékházba
<http://www.jatekhaz.skicc.hu>

A megoldásokat aznap éjjelig lehet beküldeni a játékház címére, E-mail: jatekhaz@skicc.hu, v. fax: (36-1)220-1916
Kéértékeléskor, elsődleges szempont a megoldás hibátlansága, az azonos hibapontúak között dönt a beérkezés időpontja.

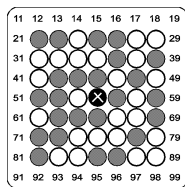
az 1997. évi feladvány-megoldó verseny döntőjének feladatai

ROTARY: (5 pont)

Mindkét feladványban a sötét lép, a második lépésben nyer. Hogyan?

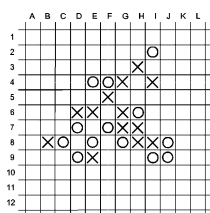
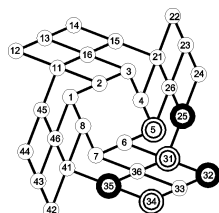


PIKK-PAKK: (5 pont)



SOLITER: (7 pont)

Mi az ütőssorrend, ha 1 db bábu marad a táblán?



MALOM: (ugrálós szakasz)

Mindkét játékban 2-2 feladvány állását mutatja az ábra. Mindkettőben az nyer, aki lépésre következik. Melyik hány lépésben és hogyan?

Pontozás, a malomnál: világos(3), sötét(10), az amóbanál: O(8), X(2)

AMÓBA:

Jelen versenyszabályzatot 1998-1999 évre irányadóan kidolgozva

MAGYAR TÁBLAJÁTÉKOSOK TÁRSASÁGA EGYESÜLET
alapító tagjai fogadták el.

A versenyszabályzattal és a mellékleteként kezelt játékszabály leírásokkal kapcsolatos észrevételeket, módosítási és bővítési javaslatokat az MTTE szakvezetéséhez kérjük eljuttatni.

versenynaptár-előzetes, csatlakozási határidők

Az MTTE alapítói részben befejeztek tekintik vállalkozásukat, az Egyesület megalakulásával és jelen versenyszabályzat elkészítésével, hiszen egy jól működő civil szerveződés „alulról-felfelé”, helyi csoportokra, klubokra kell, hogy építkezzen. Mindemellett, az MTTE évről-évre (hagyományteremtő szándékkal, azonos naptári napokra) igyekszik biztosítani a felmenő jellegű bajnokság helyszíneit, játékmestereit, játékkellekeit és szervezi nyitott-kapus népszerűsítő akcióit. Ismételtetően és előre tervezhetően:

I. Egyéni minősítő versenyek

1000-es minősítés: (100-as szintet teljesítettek számára) az őszi BNV-n, szeptemberben a "gondolkodó ember játéka" játszóházban (a vásár ideje alatt minden nap, ill. 2-3 alkalommal: kiemelt versenynap)

5000-es minősítés: (egy-egy játékban az 1000-es szintet teljesítetteknek) a Budapesti Almássy téri Szabadidőközpontban, november második szombatján

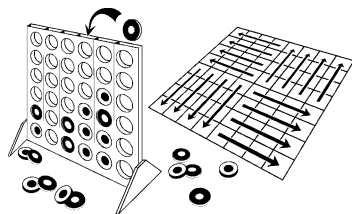
II. országos kétfordulós feladványmegoldó verseny

1. forduló: november első szombatja
2. forduló: november utolsó szombatja

III. hétpróbások bajnoksága: (díjazásos, népszerűsítő verseny) a legalább 5 kategóriában 1000-es szintűek nevezhetnek december második szombatján

IV. évszázó logi-ka-színő: („nyitott kapus”, tagtoborzó bemutatós) a Budapest Sportcsarnok Karácsonyi Vásárán

TÓTIKÉK



Az ötödőlőről, negyedőlőről "egyszerűsített" játék. A „NÉGY A NYERŐ” nevű, legismertebb változatában egy függőleges sík-ban felállított „lyukacsos táblába” felülről lefelé ejtik be

korongjaikat a játéko-sok.

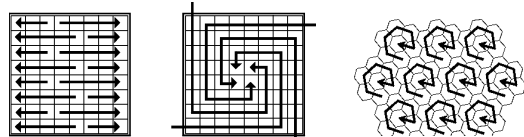
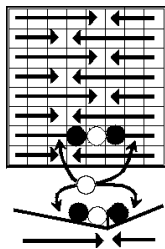
Megállapodás szerint, megdöbentően sok féle rácsozatú és irányítotttságú táblán is játszható, a mezők számával megegyező darab, fele-fele részben sötét és világos bábuval.

Megegyezés hiányában a fenti, négyzetes elrendezésű, "szövetmintás", a széléről befelé töltögetett táblát kell használni, 32-32 db bábuval.

Játékszabály:

Az induláskor üres táblára felváltva, egyesével teszik le bábuikat a játékosok. Egyikük világosat, másikuk sötétet. A partit az nyeri, akinek sikerül négy darab bábuját egymás mellé leraknia.

A TÓTIKÉ-ben nem választható meg teljesen szabadon a lerakott bábu helye. A játékmezőn kijelölt irányított töltögetési utakat olyan lejtős csatornaként szemléletes elképzelni, amelyekbe golyó alakú bábuakat töltve, azok nyílirányban vagy a csatorna végéig, vagy a már korábban a csatornába töltött bábuknak ütközve kerülnek a helyükre.

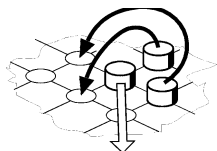


A mellékelt ábrákon mutatott elrendezések mintája

alapján szabadon készíthetők további, saját tervezésű versenytáblák.

Több olyan tábla is található, melyen hárman, ill. négyen is versenyezhetnek. (Lásd pl. a hatszögárcsós „virágos” elrendezést.)

SOLITEREK



A soliter egyszemélyes feladványként lett kedvelt elméleti játék. Legismeretesebb változatainak lényege, hogy egy valamilyen meghatározott alakzatban táblára felrakott bábuakat, az ütési szabályok betartásával, egyetlen egy maradóig, mind leüssünk. Pontosabban:

egy, a megoldást eredményező ütéssorrend megtalálása a feladat.

Általános ütési szabály négyzetes táblán:

1. Bármelyik bábuval, vagy vízszintesen, vagy függőlegesen (átlósan nem) átugorható a vele közvetlenül szomszédos egyetlen bábu, ha az mögött üres, érkezői mező van.
2. Az átugrott bábut le kell venni a tábláról.
3. Szigorító szabály: az egymást követő ütésekben mindig más és más bábuval kell ütni.

Többen is versenyezhetnek azonos feladvány időre történő megoldásában, ill. ketten is párbajozhatnak.

Versenyszerűen játszva: két (pl. 10x10-es négyzetes) táblán két játékos egymásnak ad feladatot. Mindkét játékos felrak előre megegyezett számú (pl. 13-13 db) bábut egy olyan elrendezésben, melynek leüthetőségéről, már korábban meggyőződött. Ezt követően egyszerre kezdenek neki a kapott feladványok megoldásának. Az nyer, aki előbb jegyzi le és adja át társának a helyes megoldást, vagy aki előbb jelzi, véleménye szerint nem lehet a feladatot megoldani. (Versenybíró jelenlétében a megoldás lejegyzése persze elmaradhat.)

A megoldás hibátlanágát közösen leellenőrzik. Ha hibásnak bizonyul, akkor a feladványt megfogalmazó jut tovább, feltéve, hogy ismeri feladványa megoldását. Az elsőként, de hibás megoldását átadó jut tovább akkor, ha ellenfele nem tudja bizonyítani (bemutatni), hogy az általa adott feladványnak létezik helyes megoldása. Döntetlen nem várható. Akkor is az előbb jelző nyer, ha egyik feladvány sem megoldható.

(A megoldások egyszerű leírásához, a feladványhoz használt 10x10-es tábla mezőit 0-tól 99-ig javasolt „felszámolni”)

(Ajánlás, vagy inkább) **Társkereső**

A versenyszabályzat egy hiány betöltésével próbálkozik, ám tartalma egyszerűsített kínálat is: megismerésre, játszásra kínál táblajátékokat. Igyekszik felkelteni a szélesebb érdeklődést egy olyan, csak a gondolkodó emberre jellemző játéktípus iránt, melyben kicsik és nagyok egyaránt kellemes szórakozásra, (nem utolsó szempontként pedig) sikerre is találhatnak.

Ezekben a játékokban egy idő után meglehetősen egyértelmű erőviszonyok alakulnak ki a családtagok, barátok illetőleg az egymással gyakrabban játszó közt. Sajnálatos, hogy a legeredményesebbek mellől igen gyorsan eltűnnek a játszótársak, többnyire még az előtt, hogy módjuk lenne meggyőződniük tudásuk valódi szintjéről. Eddig, mindössze két táblajátékban, a sakkban és a go-ban volt lehetőség minősítési szintek elérésére.

Ez a versenyszabályzat mérföldkő lehet a hazai táblajáték-kultúra fejlődésében, ha egymásra találnak versenyzők, játékosok, szervezők, támogatók. Indulásként kilenc játékot választottunk ki, két fő szempontnak igyekezve megfelelni: egyrészt amelyekből (ma még jobb híján) merjük vállalni a "bíráskodást", másrészt amelyekben (becslésünk szerint) legalább 5000-es kiválasztódási szintig lehet versenyezni. Remélhetőleg évről évre bővülhet majd az ilyen játékoknak a száma, kiválasztódnak majd a játékok profi versenyzői, mesterei és nagymesterei...

Rögzítettük a versenyszerűen üzött partik játékszabályait, kialakítottunk egy megmértetésre alkalmas, kvázi korrekt versenyszabályok szerint működtethető minősítő rendszert és (hagyományteremtő szándék szerint, évről-évre azonos naptári napokon ismétlődően) felmenő technikájú lehetőséget is igyekszünk biztosítani a versenyszerű játékokra.

A „szabályzat” jelen változata az 5000-es szintű kiválasztódásig nyújt segítséget a szervezésbe, versenyek bonyolításába bekapcsolódó, de eddig még ilyen tapasztalatokkal nem rendelkező társainknak. A kiválasztódó profi bajnokságát az éves meghívásos versenyek kiírásai szabályozzák.

Folyamatosan várjuk klubok, iskolák, szervezők jelentkezését, akik úgy érzik: a környezetükben elindított versenyekkel jó ügyet szolgálnak, ezek szervezése hobbyjukhoz, munkájukhoz kapcsolódik és akikkel közösen elérhetjük, hogy a táblás játékokban mind többen jeljenek örömet, sikert, kellemes kikapcsolódást a napi gondjaikból...

dr. Nagy László (elnök)

MAGYAR TÁBLAJÁTÉKOSOK TÁRSASÁGA EGYESÜLET

H-1144 Budapest Szentmihályi u.19. (8.213.)

tel./fax:(36-1)220-1916

EGYÉNI MINŐSÍTŐ VERSENYEK

Egy-egy táblás játék kedvelői eddig is nevezhettek alkalmi versenyekre, pl.: iskolai és klubrendezvényeken. Am, ezeknek a vetélkedőknek a győztesei, egy felmenő jellegű rendszer hiányában, nem mérköztek meg egymással és többnyire nem is ugyanazzal a szabályokkal folytak e versenyek.

A Táblajátékosok Társasága (a továbbiakban MTTE) versenyszabályzatának kialakításával mód nyílt arra, hogy a helyi alkalmi bajnokságok győztesei egyre magasabb kiválasztódási szintek eléréséért versenghessenek tovább, ill. a már teljesített szinten kapcsolódhassanak be az MTTE által szervezett rendszerbe.

Az MTTE nyilvántartásába bejegyzett szervező bármely játékból 100-as szintig adhat igazolást. Bejegyzett szervező lehet magánszemély, vagy jogi személy, bárki, aki úgy érzi, hogy a környezetében elindított versenyekkel jó ügyet szolgál, ezek szervezése munkájához, vagy hobbyjához kapcsolódik, ezért tevékenységével aktívan kívánja támogatni az MTTE kezdeményezését. Csupán nyilatkozatát kell eljuttatnia az Egyesülethez.

A verseny szervezőjét, a szabályok betartására tett nyilatkozata alapján az MTTE bejegyzi a szervezők nyilvántartásába. Ezt követően, az általa szignált teljesítés-igazolásokat az MTTE minden versenyén a 100-as szintig elfogadja.

Az 1000-es szint teljesítésének igazolása olyan versenyen adható, melyen jelen van az MTTE egy tagja. Ha a verseny szervezője egyszerűsített egyesületi tag is, akkor egyszerűsített jogosult (játékonként) az 1000-es szint teljesítéséről elismerést adni.

Az 5000-es szint: évente egy alkalommal (november második szombatján) az MTTE által, az „1000-esek” számára, szervezett egyéni éves döntőn teljesíthető.

Nyilatkozatminta, szervezők bejegyzéséhez

/cím: MTTE 1144 Bp. Szentmihályi u. 19. (8.213.), v. fax: 220-1916/

Magyar Táblajátékosok Társasága Egyesület!

Alulírottan kérem a táblajátékbajnokság szervezőinek nyilvántartásába bejegyzésemért, egyszerűsített vállalom az Egyesület versenyszabályzatának betartását. Az Egyesület tájékoztatóit a lent jelzett címre kérem. Az általam szervezett versenyekről (időpont, résztvevők) a lebonyolítást követő 15 napon belül küldök beszámolót.

Tudomásul veszem, hogy ha egy naptári évet meghaladóan nem érkezik tőlem tájékoztató, az Egyesület erre vonatkozó külön értesítés nélkül töröl a nyilvántartásából.

...../...../.....(dátum, név, cím, szignó)

Fenti kritika volt a MTTE létrehívásának egyik alap gondolata 1996-ban, egy évvel a londoni elmesport-olympiád előtt. Folyományaként, 1997-től már 9 féle táblás játékból lehet minősítéseket szerezni, az MTTE versenyszabályzata szerint: **AMÓBÁK, MALMOK, SOLITEREK, TÓTIKÉK, FONÁKOLLÓS, BACK&BACK, PYLOS, PIKK-PAKK, ROTARY...**

A kialakított egyéni minősítési szintek logikája és elnevezése az egyéni bajnokságban résztvevő jelölt maga mögé utasított versenytársainak számára utal: 100-as, 1000-es, 5000-es szintek, ill. ez utóbbi felett pedig a „profik”...

Az egyes szintek szemléletes elképzeléséhez gondoljunk például egy egyenes kiesési rendszerben lefolyt versenyre, melyben fordulóról-fordulóra feleződik a talponmaradók száma. Ekkor, kezdők között, a 100-as szint már 7 „zsinórban” nyert mérkőzéssel teljesíthető: $2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 = 128$

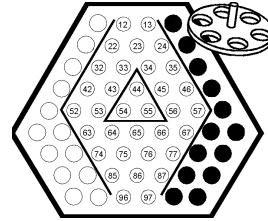
Ha egy versenyre 10 fő 100-as szintet teljesített versenyző nevez, akkor a győztes már 1000-es szint teljesítéséről kaphat elismervényt. Az 1000-esek közül pedig minden ötödik lesz 5000-es.

Ezt a szintet elérve kerülhet be a versenyző a jegyzett játékosok bajnokságába, melynek pontgyűjtő technikája a sakkozók „Élő-féle” rendszeréhez lesz hasonló: kezdetben, a meghívásos versenyek részletes versenykiírása szerint, később (az összegyűlt tapasztalatok alapján kidolgozandó) külön szabályok szerint.

Jelen szabályzat az 5000-es szintű kiválasztódásig szándékozik rendezni a felmenő jellegű táblajátékos versenyek főbb, kiemelten adminisztratív kérdéseit. Magára a verseny szervezésére-bonyolítására csupán ajánlásokat tartalmaz. Ez ajánlásokban két kiemelt szempontnak igyekszik megfelelni:

1. Minél magasabb szint elérése a verseny tetje, annál inkább szigorodnak az értékelési, igazolási és ellenőrzési szabályok.

2. A döntetlenre végződő páros mérkőzéseket igyekezni kell elkerülni. Kézenfekvő ugyanis az a várakozás, hogy a bajnokságba bevont játékos is vizsgáznak majd a versenyek során. Szándékaink ellenére, lehetnek egyszerűnek minősülők, melyek már az ezres szinten sorozatos döntetleneket eredményeznek és lesznek bonyolultabbak, melyeknél a döntetlenek csak jóval az ötezres szint felett jelentkeznek. Az előbbieket kikerülnek majd a versenyprogramból, az utóbbiak pedig nemzetközi megmérettetésre is ajánlhatók...



A ROTARY-ban a játékmező üres pontjai körüli forgatással történnek a lépések. A játékkészlet része az a "rotának" nevezett forgatóeszköz, mellyel a tábla üres mezőpontjai (golyófészkei) körüli golyók egyszerre elforgathatók.

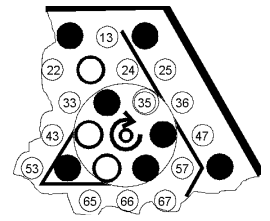
Játékszabály:

Mindkét játékosnak 13-13 db azonos színű golyója van, amelyekkel az ábrán mutatott indulóállásból, felváltva lépésről-lépésre (egymásnak átadva a rotát) üres mezőpontok körüli forgatások sorozatával próbálják a centrum mindhárom pontját ellenfelüket megelőzve elfoglalni.

A lépésszabály egyszerű többségi elv: csak olyan üres golyóhely körül forgathat a lépésre következő játékos, amely körül a golyói határozott többségben vannak. (Egyenlőség esetén egyik játékos sem forgathat.)

A kiválasztott pont körül tetszőleges pozícióba forgathat a lépő játékos, mindaddig, amíg le nem vette a rotát, övé a lépés joga. Akár a lépés előtti helyzetet is visszaállíthatja, ám ha egyetlen olyan pontot sem talál, mely körül a többséget uralja, akkor elveszti a partit. (Lépéskényszer van.)

Az ábrán mutatott forgatással sötét nyer (mert golyói a kiválasztott mezőpontra helyezett rotában határozott többségben vannak, tehát forgathat).



A versenyzők megállapodhatnak a nyitóállás közös kialakításában is. Ekkor, a parti kezdetekor a tábla üres, melyre felváltva, egyenként rakhatják le a golyóikat úgy, hogy a centrum három pontját üresen hagyják.

Ha a lerakásokat világos kezdi, akkor (miután már mindegyik golyó felkerült a táblára) az első forgatásos lépés joga sötété lesz.

Igazolásminta 100-as szinthez

...../..... 100-as szint-teljesítését igazolom.
(név/cím) játék(ok):

a verseny időpontja:....., helyszíne:

részvevők száma:..... (fő)

igazolást kapott: fő(alírással)

A versenyszervező saját érdemi belátása szerint döntheti el, hogy abszolút kezdők közötti versenyben 100-ból 1, vagy gyakorlott játékosok közül 10-ből 1 játékosat érdemesít a 100-as minősítésre. (Tapasztalat, hogy egy-egy alkalmi versenyt akkor is eredményezheti a „100-as szintűek” kiválasztódását, ha a résztvevők száz főnél kevesebben vannak. Van alapja ugyanis feltételezni, hogy azok a játékosok, akik már versenyzésre is vállalkoznak, könnyedén találnak környezetükben tucatnyi partnert, akiknél jobbnak bizonyulnak. Tíz ilyen játékos legeredményesebbje pedig már érdemben is 100-as szintűnek tekinthető.)

Igazolásminta 1000-es szinthez

...../..... 1000-es szint-teljesítését igazolom.
(név/cím) játék(ok):

a verseny időpontja:....., helyszíne:

részvevők száma:.... (fő), ebből korábban 100-as szintet elért:.....(fő)

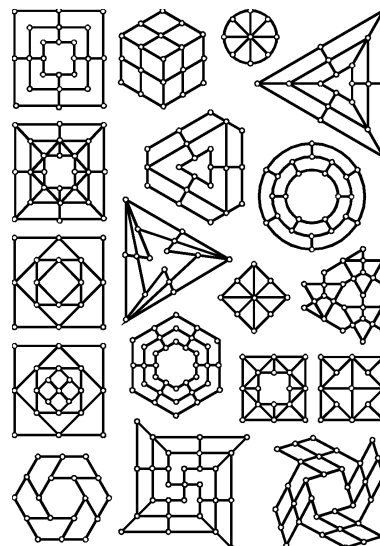
igazolást kapott: fő,(alírással)(MTTE tag előtt)

Az 1000-es szint általában olyan versenyen teljesíthető, melyen legalább 100 fő -minősítés nélküli-, vagy legalább 10 fő -korábban már 100-as szintet teljesített- versenyző vesz részt. Kivételt képeznek az alább felsorolt méltányos elismerések és az őszi BNV „a gondolkodó ember játéka” játszózás kiemelt versenynapjainak győztesei, akiknek teljesítését az MTTE vezetése, a résztvevők számától függetlenül is minősítheti 1000-es szintre.

Méltányos elismerések: Az országos feladványmegoldó verseny első három helyezetteje, mindazon játékokból 1000-es elismerést kap, melyekből a maximális pontot megszerezte.

Bármely játékból elért minősítési szint, egyszersmind a többi játékból egy fokozattal alacsonyabb szintet is jelent. Így pl. egy 5000-es szintet teljesített játékos, a többi játékból jogosult az 1000-esek versenyein is indulni. Minősített sakkozók és Go-játékosok az MTTE versenyein közvetlenül az 1000-es szintűek között nevezhetnek.

Az 5000-es teljesítés igazolását a versenyjegyzőkönyv alapján az MTTE állítja ki és a versenyzőt felveszi a profi játékosok nyilvántartásába is.



MALMOK

Az ábrán mutatott bármelyik táblán játszható, a mezőpontok harmadányi ($\pm 1db$!) világos és sötét bábuval. Vita esetén: a tradicionális táblán (bal felső) 9-9 db bábuval kell versenyezni.

Világos és sötét bábuval egymás beszorításában és/vagy kiütésében versenyeznek a játékosok, három szakaszban: Előbb, felváltva, egyenként rakják a táblára

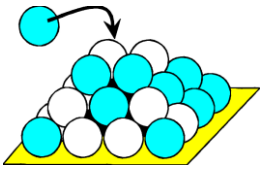
bábuikat, majd

2. váltott tologatások útján próbálnak hármast malmot kialakítani. Saját bábuikból egy tetszőlegesen választottat a szomszédos szabad mezőre átolthatnak. Ha valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül malmot alkotnia (azaz három bábuját egy vonalra állítania), akkor levehet egyet ellenfele bábuiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvezőket.

3. A harmadik játékszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három bábuja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán. (Ez a szakasz elmarad az 5-5 bábunál kevesebbel játszott tábláknál.)

Eldöntetlen a parti, ha a 3. játékszakaszban egymást követő 13 (!) lépéspáron át változatlan a táblán lévő bábuk száma.

PYLOS



Négyzetelrendezésű, 4x4-es táblán 15 db sötét és 15 db világos, gömb alakú, "építőkövekkel" játszható.

A játékosok az építőkövekből felváltva egyet-egyet a táblára téve, piramist építenek, abban versenyezve hogy melyikük rakja fel az utolsó követ a csúcsra.

(Pontosabban: amelyik játékosnak az építkezés befejezése előtt elfogynak el a kövei, az elvesztette a partit.)

A lerakás közben két szabály alapján spórolhatnak kövekkel:

1. Magasabb szintre (egy négyes tetejére) már a korábban táblán lévő saját kő is feltehető, kivéve ha az más kő(ke)t is alátámaszt, (bontani tilos).



(világos 1- jelű lépése)

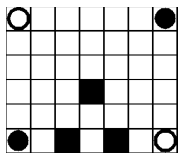
2. Ha pedig bármely szinten (négyzetalakban) egymás mellé sikerül tenni négy saját követ, akkor a korábban felrakott (levételükkel bontást nem okozó, szabad) saját kövei közül 1, vagy 2 db levehető.

(Lásd pl. sötét 2-lépését, melyben levehető volna az éppen lerakott követ is.)

Figyelem!

A négyest létrehozóknak nem kötelező levennie két szabad követ. Ha úgy ítéli meg, hogy kedvezőbb a számára a parti sikeres folytatásához, akkor 1 db-ot is levehet, sőt el is állhat a levétel jogától.

BACK & BACK



A párok megállapodása szerinti méretű és alakú táblán, és azon megegyezésük szerint elhelyezett „tiltott” mezők kihagyásával játszható. (Megegyezés hiányában: az ábrán mutatott, három tiltott mezőt tartalmazó, négyzetes elrendezésű 6x7-es táblán, 38 db, lapjaikon eltérő színű koronggal.)

Játékszabály:

Kezdőállásban, a négy sarkában átlósan, 2-2 db sötét és világos korong van a táblán. A játékosok egymás után felváltva lépnek. A lépésre következő szabadon dönt, hogy vagy egy újabb korongját teszi le a táblára az egyik (tetszőleges, már a táblán lévő) saját korongjával szomszédos (üres és nem tiltott) mezőre, vagy az egyik már a táblán lévő korongjával ugrik egyet.

Ez utóbbi esetben, a tábláról ugrásra kiválasztott korongját felemelve, egy bármelyik szomszédos mezőt (egyenesen, vagy lólépésben) átugorva (függetlenül attól, hogy az tiltott, üres, vagy sem), a korongot a következő üres mezőre helyezi le.

A lépés befejezésekként: mindazon ellenséges korongot meg kell fordítani, amelyek a lépő (legyen az újonnan lerakott, vagy éppen ugrott) korong közvetlen szomszédságába kerültek. A parti végére a tábla (1 mező híján!) megtelik korongokkal. Az a játékos nyer, akinek több korongot sikerült a saját színére fordítania. Lépéskényszer van: akkor is lépni kell, ha ez, a lépő játékos számára kedvezőtlen. Ám, ha az egyik játékos a parti során egy-egy kialakult állásban nem tud szabályosan lépni, "csak ezért" még nem veszti el a partit, hanem kimarad és újra

versenytársa lépése következik.

Párbajt eldöntő szabály: Az 1:1-eredményű párbaj győztesének a nagyobb arányú győzelmet elért játékost kell tekinteni.

Ajánlások a versenyek bonyolítása során alkalmazható technikákra

Egyenes kiesési technika:

Nagyobb számú résztvevő esetén: Ha a nevezőket induló párokba sorsoljuk, a párbajok továbbjutót egy táblázat szerint újra és újra párosítva, egy önkiszolgáló automatizmussal eljuthatunk a győztesig. A mezőny legjobb játékosának nem jelent hátrányt az egyenes kiesés. Ha ő a legerősebb játékos, akkor mindegy kivel/mikor kerül össze, győznie kell. Az viszont nem kétséges, hogy az utolsó előtti fordulóban talponmaradtaknál erősebbek már korábban is kieshetnek: pl. az, aki mindjárt az első fordulóban a majdani bajnokot kapja ellenfelül. Ezért, ha a pl. 2. helyezettet is kívánunk hirdetni, akkor a döntőt megnyert játékos által közvetlenül kiejtettek közötti újabb kieséses verseny hozhat korrekciót eredményt.

Zsetonos-, „kaszinó”- technika:

Kvázi korrekciót eredmény érhető el a szabad partnerválasztással is. Ekkor mindegyik résztvevő egy-egy nevezési zsetont kap és a "párbajok" egyedi alkukkal kialakuló partnerek között zajlanak. Alapelv: hogy a párbaj vesztese, köteles átadni legyőzőjének a kialakított zsetontét. Ha mindig az azonos darabszámú zsetonnal rendelkezők kerülnek össze, akkor ez a rendszer megegyezne egy egyenes kiesési rendszerrel. Ám itt megengedett az is, hogy valaki (netán a gyengébb partner választásának reményében) úgy taktikázik, hogy vesztese esetére több zsetont kínál ellenfelének, mint amennyit elnyerhetne tőle. Belátható, hogy ebben a zsetonrendszerben nem bizonyos, hogy a legerősebb játékos fogja összegyűjteni a legtöbb zsetont, ám a győztes színteljesítése akkor is vitathatatlan, ha fordulóról-fordulóra sikeresen talált nálánál "gyengébb" ellenfelekre. (Ámbár feltehető, hogy a mezőny legjobbjában ebben a taktikázásban sem marad alul.)

Körmérkőzés: A pontozástól függően, a legvalósabb erőssorrendet eredményező versenyforma a körmérkőzés, amikor mindegyik játékos mindegyik versenytársával összeméri tudását. Am, itt meg az a helyzet állhat elő, hogy a legtöbb pontot összegyűjtő "bajnokot" a mezőny több tagja is legyőzhette, azaz kiejthette volna a versenyből, ha azt az egyenes kiesési szabályok szerint bonyolították volna le.

Ismeretesek olyan módszerek is, melyek egy-egy körmérkőzés ponteredményét átértékeli oly módon, hogy az első helyzettel szembeni siker több, az utolsó helyzettel szembeni kevesebb pontot ér. (A módszer többnyire csak a harmadik számítás után lesz konvergens.) Meglehetősen kis hibát jelent a „táncrendes” értékelés, melyben a nyert párbajokért kapott 1-1 alappont összegét még játékosonként megnövelik a legyőzött ellenfelek által elért alappontértékkel. Ha a pontozás eredményeként holtverseny alakul ki, akkor a végső sorrendet az érintettek újabb körmérkőzéseinek sorozatának eredménye dönti el.

Csapatversenyek (Kupagyőztesek kupája)

Klubok, iskolák, egyesületek, stb. felajátékos csapatokat nevezhetnek (helyi szponzorok által felajánlott) vándorkupáért folyó csapatversenyekre. A csapatok körmérkőzéseik során az MTTE által elfogadott versenyszabályzattal már rendelkező táblajátékokból tetszésük szerint választva állíthatnak játékosokat. (A pontozás azonban arra ösztönöz, hogy minél többféle játékból indítsanak nevezőket.)

Nevezési lap (minta)

csapat neve:..... csapatkapitány neve:..... szignója:.....
az alább szignált játékokból 3-3 versenyzőt vállalunk fordulónként kiállítani:
MALOM.....PIKK-PAKK.....FONÁKOLLÓS.....BACK&BACK.....
TÓTIKE.....ROTARY.....SOLITEREK.....PYLOS.....AMÓBA.....

A nevező csapatok a szervező által sorsolt párosítással, fordulóról-fordulóra, az összes játékban egyszerre mérkőznek, ám természetesen csak azokból, melyek mindkét csapat nevezésekor fel lettek sorolva. Az eredménylapon ki kell húzni azokat a játékokat, melyek bármelyik csapat nevezési felsorolásában nem szerepelnek. (Ha a fordulóra "összesorsolt" két csapat-nak nincs megegyezően választott játéka, akkor abban a fordulóban egyik sem szerezhethet pontot.)

Az eredménytábla játékonként megfelelő négyzetébe annak a csapatnak a jelét kell beírni, amelyik játékos a páros mérkőzést. (Eldöntetlen esetén üres marad.) Egy-egy játék párbaját az a csapat nyeri, amelyik jele többször kerül be a játék eredménytáblába.

A csapatpárbajt a több játékban sikeresebb csapat nyeri. A mintaként mutatott lapon (A) és (B) csapat öt játékban küzdött. Egy játék döntetlennel végződött, három játékot a (B) , egy játékot az (A) csapat nyert. Kiértékeléskor: a játékgyőzelmek 3-3 pontot érnek, azaz (B) 9, (A) 3 pontot kap. A több játékban győztes (B) pedig még annyi pluszpontot kap, ahány játékból nevezett a bajnokságra. Ha pl. mind a kilenc játékot felsorolta, akkor még 9 pont illeti meg. A csapatbajnokság annyi fordulóból áll, hogy mindegyik csapat, mindegyikkel mérkőzhessen. A "kupagyőztesek kupája" kiírásának feltétele: legkevesebb 7 kupagyőztes nevezése.

AMÓBA 4:4 A A A A B B A A B B B -	MALOM 4:3 A A A B A A B B A B	TÓTIKÉK 5:2 A A A B A A B B A B	PIKK-PAKK 5:2 A A A B A B B B B B	ROTARY 5:2 A A A B A A B B A B
FONÁKOLLÓS 4:4 A A A B A A B B A B	PYLOS 3:2 A A A B A A B B A B	SOLITEREK 4:3 A A A B A A B B A B	BACK&BACK 4:3 A A A B A A B B A B

Az "egyszerűbb" táblás játékok többségére a logikusan gondolkodó elme képes felállítani azt az algoritmust, amely -az összes lehetséges válaszlépésre adható mindenkor legkedvezőbb lépések sorával- biztos győzelemre vezet a kezdő, vagy a második lépőt. Elméletileg nem kizárt, pl. matematikai elemzéssel "bonyolultsági" sorrendbe állítsuk táblajátékokat. Am egy ilyen sorrend megalapozottságának széleskörű elfogadtatása csak a gyakorlattól várható. Ezért is, megelégszünk azzal, hogy a bajnokság elindításakor olyan játékokat választunk ki, melyeknél a döntetlenek sűrűsödését az ötezres szint fölé becsüljük és úgy indítjuk el a bajnokságot, hogy a legerősebb játékosokat keressük. **Újabb játék, bármely egyesületi tag javaslatára bekerülhet a bajnokságba, ha: elkészíti a szabálystandardot és az első próbaversenyen egyetlen párbaj sem végződik döntetlennel.**

Ezután, a bajnokságba bevont táblajátékok is "vizsgáznak" majd a versenyek során: Lesznek egyszerűnek minősülők, melyek már az ezres szinten döntetleneket eredményeznek és lesznek "bonyolultabbak" melyeknél a döntetlensorozatok csak az ötezresnél magasabb szint felett jelentkeznek. Ha a tétre folyó versenyek során egy adott játékból valamilyen szinten elkezdnek majd sűrűsödni a döntetlenek, akkor fogjuk az adott játékot, az adott szinten versenyzésre alkalmatlannak tekinteni. Az, hogy ezek a besűrűsödő döntetlenek egyes játékoknál milyen kiválasztódsági szinten jelentkeznek, jelzi majd a játék áttekinthetőségét, igényességét.

A bajnokság elindulásának kezdeti éveiben, ezt a szintet elérő profikat tekinthetjük majd az adott játék mestereinek. Később pedig már, egy-egy versenyző, egy-egy játékban az erre a "vizsgáztatásra kiválasztódó" (az MTTE nyilvántartásában szerepeltetett) nagymesterrel szembeni győzelemsorozataival bizonyíthatja majd felkészültségét az adott játék nyerőstratégiájának sikeres alkalmazásából.

Az egy-egy játék mestereinek részvételéből álló mezőny "legjobbja", kiválasztódnak például a játék variációiban történő versennyel és nevezhetjük őket nagymestereknek és kaphatnak jogosultságot a mesteri szintre aspirálók vizsgáztatására.

Jövőkép: Bárki, mint aspiráns kihívhatja a játék nagymesterét egy páros mérkőzésre, melyben ha -a kezdés előnyét kihasználva- diadalmaskodik, akkor teljesítette a mesteri szintet. (Ez a nagymesternek sem jelent presztízsveszteséget, hiszen tudatában van a nyerőstratégia átláthatóságának. A sikertelenül próbálkozótól pedig „vizsgadíjat”, vagy a „felesleges zaklatás” elvesztett fogadási díját kérheti.)

A mesterek közötti tornákon pedig születhetnek majd az újabb és újabb nagymesterek, akik a továbbiakban működtethetik a minősítő rendszert.

Játékszabályok, ötletek versenyszervezőknek, klubvezetőknek

A versenyszabályzat 9 féle táblajáték(család) általános szabályait is összefoglalja, külön is igyekezve kitérni a játékosok közös megegyezésétől függő változatokra és a felmerülő viták eldöntésére.

Versenyszervezőknek javasolt: első lépésben egy közismert játékból, az AMÓBA-ból meghírdetni a helyi versenyt, melynek az eredményhirdetése előtt bemutatható és megtanítható a következő verseny témája, pl. a PYLOS.

Bizonyosan tetszést arat és búcsúzhatunk úgy, hogy akkor egy hét múlva ugyanitt, de már a PYLOS-ból...

Ezt a módszert követve, (akár klub-jelleggel) minden verseny után, egy újabb játék bemutatásával és az arra vonatkozó további verseny meghirdetésével, fokozatosan megnyílik táblajátékok világa az arra fogékonyak előtt.

Miután a játékok többsége kevésbé ismert, már a feladványmegoldó verseny szervezésére vállalkozók is egyfajta klubszervezésre is vállalkoznak, hiszen meg is kell tanítaniuk a játékokat.

Az nem akadály, ha nincsenek kész rekvizitjeink. (Pl. a malomtáblák legérdekesebbjei üzletekben nem is kaphatók). Különösen iskolai klubfoglalkozások tárgya lehet egy-egy játék sajátkezi elkészítése.

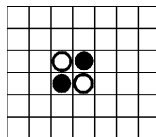
Az amóba kockás papíron ceruzával játszható, de a bajnokságban szerepeltetett játékok többségének „háziilag” elkészítése sem bonyolult. A recept egyszerű: végy pl. a két oldalukon eltérő színű kb. 50 db papirkorongot, vagy gyűjts össze két különböző színűből legalább 25-25 db üdítőitalos kupakot, vagy keress gombokat, kavicsokat, babszemeket, stb.

Az iskolai számológörögöket mintha egyenesen a fordítógatos játékokhoz

(is) készítették volna. Kifjezetten dekoratív bábuk készíthetők az összegyűjtött üdítőitalos kupakokból, ha 1-1 különböző színűt összepasszítva, majd szigetelő szalaggal, vagy cellulux körbe ragasztunk.

A kiválasztott, vagy elkészített bábuk méretéhez már megtervezhetők és megrajzolhatók a játékművek: tőtítek, malmok, fonákollós, back&back, soliterek, (dámák, halmák, mancalák, stb.) táblái nem okozhatnak gondot.

Különösen szép táblákat kaphatunk pl. korábról megmaradt, színes öntapadós tapétacsíkok táblára ragasztásával is. Számítógépek legegyszerűbben valamilyen rajzoló programmal készíthetnek igen szép ábrákat, melyek aztán (fénymásolóval) nagyítva is sokszorosíthatók. Még a pikk-pakk és a rotary csoportos mozgatói is "működnek" a bábuk egyenkénti továbbrakásával, hiszen egy-egy lépés előtti gondolkodási idő többnyire sokkal hosszabb, mint amit a lépés "elviszálógató" végrehajtása igényel. A pylos pedig, kis odafigyeléssel játszható kocka alakú építőkövekkel is, de a golyók egyszerűen kiformázhatók akár gyurmából is.

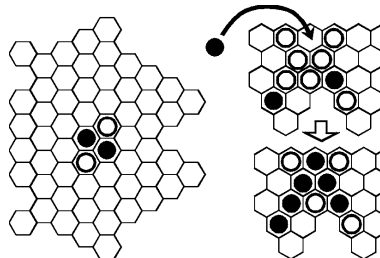


A párosxpáros (8x8-as,10x10-es) táblákon üzött alapjáték REVERSI néven ismert. Versenyeken, a játékosok megállapodása szerint, bármilyen kiosztású táblán játszható. Megegyezés hiányában: négyzetes elrendezésű 6 X 7-es táblán kell játszani, 42 db, a lapjaikon eltérő színű, korong alakú bábukkal.

Játékszabály:

Az ábrán mutatott nyitóállásból kezdve, egymást követően felváltva, egyenként teszik le korongjaikat a játékosok. Egyik játékos a világos, a másik játékos a sötét színével felfelé rakja le korongjait a táblára.

A verseny célja: a tábla minél nagyobb részének elfoglalása.



A fonákollós lényege: hogy a lépés befejezésekor, az ellenfél oldala fogott, azaz két oldalról (pl.a négyzetes táblán: vízszintes, vagy függőleges, vagy átlós irányban) közbezárt bábuit (egy lépésben több sornyt is) a saját szintünkre cseréljük, megfordítjuk.

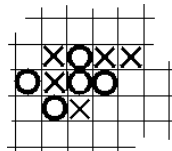
Fontos szabályértelmezés: A megfordítással elrabolható ellenséges korong(ok) egyik közrezáró oldalán mindig az éppen lerakott „lépő” korong áll. Nem „fonákolható” a korong, ha úgy jutott két ellenséges közé, hogy egy társa állt mellette, de azt az ellenfél sikeresen végrehajtott támadással megfordította.

Minden lépés rablással kell végződjön. Az a játékos, aki nem talál olyan lerakási helyet, mely után forgathat is, kimarad. Am ha rabolhat, akkor a kedvezőtlen is kötelező meglépnie.

Párbajt eldöntő szabály: Az 1:1 eredményű párbaj győztesének a nagyobb arányú győzelmet elért játékost kell tekinteni.

AMÓBA

A, többnyire kockás papíron, ceruzával üzött, "lerakosgató" játék, igen jól játszható háromszög-, ill. hatszög-rácsos táblán is.



A tábla, lépésről-lépésre szabadon választott, üres, mezőire felváltva rakja le egy-egy bábuját világos és sötét. Az nyer, akinek előbb sikerül a sajátjaiból vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan: 5 db bábuját egymás mellé raknia.

Részletes szabályok:

A játék ismertsége ellenére, kevesen tudják, hogy az AMÓBA is kétlépéses küzdelem. Mindkét játékosnak 100-100 bábujá van csupán és ha ezek mind úgy kerültek fel egy 19x19-es (GO-) táblára, hogy közben egyiküknek sem sikerült az ötös malmát összehoznia, akkor egy "tologató" versennyel folytatódik a parti. Ekkor a játékosok felváltva egy-egy saját bábujukat vagy vízszintesen, vagy függőlegesen egy szabadon választott szomszédos üres mezőre átolthatják.

A játékosok közös egyetértésben választhatnak: korlátlan számú bábuval, vagy 100-100 bábuval és ezt követő tologatással küzdenek.

Megegyezés hiányában: a korlátlan számú bábus változatot (kockás papíron, ceruzával) kell játszani, de ekkor a játékműt minden irányban végtelennek kell tekinteni. Ha a parti közben az "amóba" eléri a vonalazott játékmű határát, akkor le kell állni a játékkal és meg kell toldani a játékműt.

Ha két, váltott színekkel vezetett partit játszanak, akkor bármelyik játékos kérheti a "hármás szabály" alkalmazását is. Ez szerint, a kezdő lépő köteles a harmadik lépése megtétele előtt két különböző lépését felajánlani ellenfelének választásra.

(Szinte bizonyos, hogy a felkinált alternatíva nem egyenértékű lépésekből áll, így a másodiknak lépés miatt hátrányt szenvedő ezzel a szabállyal "visszakaphat valamit" ellenfele kezdési előnyéből. Az sem kizárt, hogy a szabály alkalmazásával megfordul az előny, "többet ad vissza, mint amennyit eredetileg élvezett", ám, az ugyanezen szabály alkalmazásával játszott második partiban, garantáltan megfordulnak az esélyek.)