

## Próbajátékok szervezése:

A megismert játékokat persze ki kell próbálni..., de lehetőleg (kivéve, ha valami határozott célunk van \*) **kerüljük el, azt hogy „válasszatok párt magatoknak...”**

(\*)

- *Lehet cél pl.: kapcsolatok megfigyelése, felmérése...,*
- *vagy pl. annak kontrollja, hogy összetartanak-e az erősebb játékosok, konkurálnak-e egymással,*
- *vagy pl. a könnyebben legyőzhető barátilag, tanítás céljából választják-e.*

Már a legelső értelmező próbálkozásokat is javasolt **három fős csoportokban javasolt játszani.** Magam ezt tartom a leghatékonyabbnak. Picit pótolja a hibás-hiányos tálalást is, mert a jól összeállított csoportban megoldódhatnak az értelmezési kérdések is. Nem feltétlen kell a legelső szintre koncentrálni egy feladat részleteinek az elmagyarázásakor, mint pl. az egyéni munka esetén. Később, már megismert szabályokkal, még hatékonyabb a tanulás, ha kettő játszik, a harmadik figyel. Azt is megszokja, hogy nem dumál bele. Nehéz megszokni, mert figyelés közben születnek a legjobb gondolatok és ilyenkor olyant is észreveszünk, amit parti közben nem. Mások, esetleg lassúbb játékát figyelve, nem nyúlhatunk a bábukhoz, nem hamarkodhatjuk el a lépést, van időnk újra átgondolni...

Némi versenyszerűség persze elkerülhetetlen már a próbajátékok során is. Jó módszer, ha 3-4 fős csoportokban, mindig a parti vesztese marad ülve és az őt legyőző adja át a helyét a következőnek úgy, hogy joga van beledumálni, magyarázni annak akit (és csak annak akit) legyőzött. Különösen: a közvetlen vesztes helyzetek elhárítását segítve. A következő partiban azután, értelemszerűen, már az új győztes lesz a beledumáló.

Ha párokat akarunk játszani, akkor lehetőleg úgy válasszunk, hogy legalább kettő, a korábbi teljesítményszinteket figyelembe vevő, „kalapból” sorsoljunk.

- Céltól függően választható az egy kalapban lévők egymással való párosítása is és annak is van értelme, ha
- „az a ceremónia”, hogy akinek az egyik kalapból kihúzták a nevét, az a másik kalapból kell, hogy húzzon magának versenytársat, munkatársat.

Az értelmező próbajátékok során nemcsak megengedett, de **nagyon ajánlott a visszalépés megengedése.** Mi lett volna, ha nem ezt léped? Védhető volt-e a támadás?

Különösen ügyeljünk arra, hogy **a próbajáték nem verseny!** Próbajátékban nincsen kudarc! Van ugyan a próba partikban is győztes és vesztes, de ezeket „**hadállásoknak**”, vagy „**helyzeteknek**” nevezzük. Ekkor még csak a játék vizsgázik. Némi gyakorlattal, elérhetjük, hogy a próba partikban a játékosok nem egymás legyőzésében fognak versengeni, hanem a nyerő/vesztő állások („csikicsuki” állások, „kényszerítőzős” lépések) felderítésében.

Mielőbb térjünk át arra is, hogy a kölykök **maguk bogarásszák ki és értelmezzék** az új játék szabályát. Legyen leírva, olvassák el, értelmezzék, próbálják, aztán persze közben kérdezzenek... Ezt is meg kell tanulni! Erre, kiemelkedően hatékony a csoportmunka. Különböző felkészültségűek kiegészíthetik egymást és miközben megbeszélik, tanítják is egymást...

**... és nemcsak egymást!** Ha odalesünk, megfigyelhetjük, hogyan magyaráznak egymásnak.

Mik azok a kulcsszavai, amiket az oktatás során használva, mi is érthetőbbek leszünk számukra.

## A VERSENY!

*Táblás játékot ritkán és csak kevesek játszanak csupán a játék szépségéért, hiszen már önmagában szinte kivétel nélkül mindegyik verseny, ami valamilyen cél elérésért folyik. Következésképpen természetes igény, hogy ha többen együtt töltik így idejüket valamilyen formában egymáshoz képest megmérettessenek.*

**A verseny = mérés** Pontosabban: mérés-sorozat, aminek az eredményeiből valamilyen sorrendet állapítunk meg! Táblajátékos versenyeken: Egy mérési eredmény = egy lejátszott parti feljegyzett eredménye.

**A mérőeszköz, mint a „kétkarú mérleg”:** nyerőt/vesztőt, ill. döntetlent mutat.

*3 db golyóból hány méréssel állapítható meg a súlysorrend?  
Ha  $A > B$  és  $C > A$ , akkor elég két mérés, ámha  $A > B$  és  $C < A$ , akkor  
C és B sorrendjéről (egy további mérés nélkül) semmit sem tudunk.*

El kell döntenünk tehát, hogy megelégszünk-e a bajnok kiválasztásával, vagy az utána következők sorrendjére is kíváncsiak vagyunk, azaz hogy **mi a célja a mérésnek**.

Más szempontból, de elsődlegesen: **a versenynek funkciója van, ami versenyt szervező céljától függ.**

Lehet pl.: reklám, oktatás, szórakoztatás, presztízs..., ill.: manipulatív, pénzdíjas, szabadidőtöltő, erőfelmérő, megméretős. Voltaképpen ez a funkció határozza meg a mérés célját is.

Alapvetően más a mérés célja egy adott játékból a legerősebbek számára bonyolított pénzdíjas bajnokságnak (lásd később: bevezetés a professzionális versenyszervezésbe) és egészen más egy kisiskolás kezdő csoportban szervezett olyan játésonapi rendezvénynek, amelyen többféle játékban születnek feldolgozható eredmények.

Alapvető igény, hogy a lehető legkevesebb számú méréssel (a lehető legrövidebb lebonyolítási idő alatt) érjük el az elvárt célt és az eredmény racionálisan védhető legyen az esélyegyenlőséget illetően.

A megmérettetésnek nagyon sokféle mérési megoldása lehet.

Kezdő szinten, ill. kisiskolások között, akár osztályzós, vagy „jópontgyűjtéses” technikával is kiérdemelt szintekre sorolhatók a játékosok. Az egymással játszóik között körbejár a nagytekintélyű és persze hozzáértő „mester”, bele-bele kérdez adott állásokba, figyeli a partikat, a játékosokat egy-egy szép lépést prompt dicsérettel, vagy pl. egy-egy kavicsal jutalmaz...

Az Elmetorna-foglalkozásokon, a verseny éppúgy eszköz, mint a játékok.

Ha úgy tetszik: „**vonzó csomagolása a tematikába állított nevelési és oktatási céloknak**”.

Az 1996-ban létrehívott Magyar Táblajátékosok Társasága Egyesületet alakulási mottója mára sem veszítette el aktualitását, de...

Nem szégyen az emberiségre, hogy a szinte megszámlálhatatlan sokaságú fizikai, ügyességi megmérettetés mellett, csupán 3-4féle szellemi játékot talált alkalmasnak nemzetközi versengésre?

A szerencsétől független kimenetelű stratégiai táblás játékok jellemzője, hogy egy-egy szűkebb társaságban hamar kialakulnak az "erőviszonyok" és pont a legjobbak mellől tűnnek el a játszótársak, többnyire még az előtt, hogy módjuk lenne meggyőződniük tudásuk valódi szintjéről. 1996-ban abból a szándékból alakult az Egyesület, hogy a fórumot, lehetőségeket, standardokat, működtethető rendszert kínáljon a legkülönbözőbb táblás játékok kedvelőinek a versenyszerű megmérettetéshez és kialakítson egy szakmai centrumot, melyhez lehet és érdemes csatlakozni.

2003-ra nyilvánvalóvá vált, hogy a versenyszervezésnél sokkal hasznosabb az Egyesület "missziós" küldetése: a táblás és logikai játékokban meglévő szellemi örökségünk megőrzése, terjesztése, tanítása. Rohanó világunkból ugyanis, szinte eltűntek a játékmesterek, akikről megtanulhatják, megkedvelhetik gyermekeink ezeket a játékokat... A 14 év alatti korosztály eléréséhez kézenfekvő, hogy iskolakapcsolatokat keresünk; az iskolai klubokból kiválasztódó és felnövő legsikeresebbek aztán már, az egyes játékok mesterei által irányított szekciók szervezésében, egyénileg is bekapcsolódhatnak a "nemzetközi-professzionális" szintű versenyzésbe...

...de 10 év alatt egyetlen egy iskolát sikerült alaposabban „megfertőzni” : Hejőkeresztúron...

A **Hejőkeresztúri Táblajátékosok Társasága Egyesületet alapító Mészáros Mihály** 2012-ben hiánypótló, egyedül álló (módszertant is részletező) könyvecskében közkinccsé is tette tapasztalatait.

Ebben részletesen ír a kezdők, klubok részére ajánlott MTTE játékos versenyformák („Hétpróbas”, „Logikaszinó”, „Talponmaradás”) sikeres alkalmazásáról az Elmetorna-tantárgy sok célú, speciális pedagógiájában is.

# HÉTPRÓBÁS VERSENY

## Egyházasdelegeleg, 2012.

A résztvevők rajtszámot és versenylapot kapnak, **amiről a verseny indítása előtt 3 játékot kihívó mindegyik játékos.**

Az így „élesített-fennhagyott” max. 7 féle játékból tetszőlegesen partnerválasztással zajló verseny eredményeit gyűjtik a játékosok a versenylapon. **A hét kiválasztott játékból 3-3 kihívásos párbaj eredményét lehet rögzíteni.** Minden nyert párbaj 1 alap-pontot ér. Amde, a verseny végeredményét meghatározó számított pontszám ennek többszörösét hozza:

*A végső összesített sorrendet eldöntő pontszámba ugyanis, hét féle játékból, a sikeres párbajokért kapott további "trófeapontok" is beszámítanak, melyek a legyőzött ellenfelek elért alap-pontjainak összegével lesznek azonosak. (Ha olyan versenyzőt győzött le a vizsgált játékos, akinek nem volt nyert párbaja, akkor "csak" a győzelemért kapott 1 alap-pontot kapja, de ha olyan versenyző trófeáját sikerült begyűjtenie, aki a verseny végéig összesen pl. 10 párbajt nyert, akkor egyetlen győzelemmel 11 pontot sikerült begyűjtenie.)*

Mindegyik játékos tetszése szerinti számú partit játszik, de a **kihívó oszlopban max 7-szer szerepelhet ugyanaz a rajtszám.** (Legalább 3 versenytárral kell párbajozni.)

*Kihívást visszautasítani pedig csak akkor megengedett, ha az adott játékból egy párbajt már vívott, vagy ha abból a játékból már előjegyzésben van versenylapján egy kihívója.*

A versenylapon történő javítás kizárást eredményezhet.

**A versenylapra mindig csak az ellenfelek írhatnak: a "kihívó" rovatba, ill. az "elismerteresség" rovatba.**

rajtszám: \_\_\_\_\_ aláírás: \_\_\_\_\_

Játék	Kihívó rajtszáma	Elismert vereség A vesztes kihívó aláírása
PYLOS		
PYLOS		
PYLOS		
„PARASZT” DÁMA		
„PARASZT” DÁMA		
„PARASZT” DÁMA		
MANCALA		
MANCALA		
MANCALA		
CONNECTIONS		
CONNECTIONS		
CONNECTIONS		
MALOM		
MALOM		
MALOM		
CUBICUP		
CUBICUP		
CUBICUP		
TÓTIKE		
TÓTIKE		
TÓTIKE		
FANORANA		
FANORANA		
FANORANA		
REVERSI (6X7)		
REVERSI (6X7)		
REVERSI (6X7)		
Tologató AMŐBA		
Tologató AMŐBA		
Tologató AMŐBA		

## **„Hétpróbás” verseny**

Mindegyik résztvevő rajtszámot és egy versenylapot kap, amin a hét féle játékból **tetszőleges partnerválasztással** zajló verseny eredményeit gyűjtik a játékosok

Minden megnyert párbaj 1 alap pontot ér, ámde a végső összesített sorrendet eldöntő pontszámba, a sikeres párbajokért kapott további "trófea-pontok" is beszámítanak. Ha olyan versenyzőt győzött le a vizsgált játékos, akinek nem volt nyert párbaja, akkor "csak" a győzelemért kapott 1 alap-pontot kapja, ámde:

**ha olyan versenyzők trófeáját sikerült begyűjtenie, akik a verseny során pl.: 6, 10, 8, 2 párbajt nyertek, akkor ezek összegével, azaz (a példában 6+10+8+2) 20 ponttal növekszik az alap pontszáma.**

Mindegyik játékos tetszése szerinti számú partit játszik, de egy játékból csak max. három ellenfelével párbajozhat. **Kihívást visszautasítani pedig csak akkor megengedett, ha az adott játékból egy párbajt már vívott,** vagy a versenylapján már előjegyzésben van egy kihívója.

A versenylapra mindig csak az ellenfelek írhatnak: a "kihívó" rovatba, ill. az "elismert vereség" rovatba. A versenylapon történő javítás kizárást eredményezhet.

A versenylapra tehát 7 játékból 3-3 parti eredménye vezethető fel. Az elméleti max. 21 párbajra (a lejátszás idejéhez hozzávéve a partnerválasztás, a játékválasztás, az adminisztráció, stb. időszükségletét) átlagosan 10-10 percet kalkulálva, **a verseny időigénye a résztvevők létszámától függetlenül 210 perc, azaz 3,5 óra.**

(Ez az idő arra is elegendő, hogy egy adott „gyorspartis” játékban vívott párbaj eredménye, a felek erre vonatkozó szabad megegyezése esetén, akár több lejátszott partival is eldönthető legyen és arra is, hogy pl. félidőben egy testmozgató udvari felfrissítést is beiktathassunk.)

### **A verseny elindítása előtt:**

**1. Jól látható helyen kifüggesztjük a teljes mezőny eredményeit folyamatosan jelző versenytáblát,** ami a rajtszámok alapján előre elkészíthető. A táblázat első oszlopában a játékok nevei találhatóak (javasoltan: háromszor), a függőleges oszlopok tetején pedig a versenyzők rajtszámai. A párok minden lejátszott párbaj után kötelesek[\*] odamenni a nyilvános táblázathoz és a győztes oszlopába bejegyezni a vesztes rajtszámát.

A táblázat folyamatos vezetésének két hasznos funkciója is van. Egyrészt, nélkülözhetetlen segédeszköz a taktikus partnerválasztáshoz (ami egyszersemind közös érdeké erősíti a kötelező[\*] betartását), másrészt a táblázatból az adatok folyamatosan rögzíthetők egy excel-táblába és a verseny lezárásakor, szinte azonnal ki is hirdethető a végeredmény.

(Lásd hozzá a 99 résztvevőig jól használható excel-táblát: <http://www.jatektan.hu/trofea.zip>.)

### **2. Elismételjük a versenyszabályokat és megjelölve a lefújásának időpontját, elindítjuk a versenyt.**

### **3. Ezt követően már a játékot a gyerekek önállóan bonyolítják.**

Beavatkozás a felnőtt részéről csak komoly vita esetén fordulhat elő, de a mi gyakorlatunkban erre nem volt eddig példa. Minden megegyezéssel alapon történik. Elvileg mindent, a vitás kérdéseket is a résztvevőknek kell megoldani. A verseny, a játék, kötetlen partner és játékválasztással zajlik. Csupán, a nem kívánatos „belterjesség” elkerülése és bizonyos nevelési célok[\*] megvalósítása végett kötjük meg többnyire, hogy ugyanazzal a személlyel legfeljebb hány parti váltható. Ezt általában 2-3 párbajra korlátozzuk.

[\*] Kihagyhatatlan nevelési cél ugyanis a kapcsolatteremtő készség, az önbizalom fejlesztése (, a ritka ellenfélváltás pedig, ebben a versenyben amúgy is nagy hátrány lenne, hiszen ez erősen korlátozná a jutalompontok gyarapodását).

A Hétpróba a tudásnak és a taktikának a versenye, próbája, megfelelő merészséggel, találékonysággal párosítva. Tehát a sikeres szerepléshez mindezen tulajdonságokra szükség van. (Persze icipici szerencsére is.)  
A tudás, – gondolom – , nem igényel magyarázatot.

### **A versenyzők taktikázásáról részletesebben.**

A kifüggesztett táblázaton folyamatosan nyomon követhető, hogy kinek mennyi pontja van, sőt milyen erősségű ellenfeleket győzött le. Így „vadászni” lehet a magasabb pontszámú ellenfelekre, akiktől sok pont rabolható! Igaz, ez kockázatos is, hiszen ezek vélhetően jól játszanak, ezért van sok pontjuk. Vagy inkább biztosra menni, kevesebb, de „biztos” pontokat szerezni, és így araszolni előre? Kérdés, ez mire lesz elég?!  
Másik fontos eleme a taktikának az is, hogy egy olyan játékból, amelyből már vívtam párbajt, visszautasíthatom a kihívást.

Tehát például, ha nem megy valami jól egy játék, mondjuk a Reversi – ráadásul ellenfelemnek sok pontja is van, tehát veszélyes –, akkor fel kell készülnöm a kihívásának visszautasítására. Már a verseny elején, gyorsan lejátszom belőle egy partit belőle.

Azután, ha nem is kifejezetten taktika, de van itt még „valami”, ami a megegyezéssel partnerválasztás szabályát használhatja ki. A verseny önirányító lényege, tehát az, hogy nem igényel felnőtt beavatkozást, és így a felnőttek által nincs folyamatosan ellenőrizve, kizárólag a kölcsönös megegyezéseken alapul, megenged némi „ügyeskedést” is:

Nagyon jó vagyok pl. a Surakartában, de már lejátszottam ebből a játékból mind a három partimat. Lehetőségem van arra, hogy megegyezzek soron következő ellenfele(i)mmel: játsszunk Surakartát, de írjuk be pl. a Camelothoz, amiből még mindkettőnknek van üres helye. Nem tekinthetjük csalásnak, ha közös megegyezés alapján történik. (Már csak azért sem, mert ilyen technikával nem lehet megnyerni a Hétpróbást.)

Emlékeztetőül: Az esetleges konfliktusok megoldása is a gyerekekre vár. Mi csak végső esetben avatkozunk be, de ilyenre még nem volt példa eddig. Mivel nem gyakorlunk ellenőrzést a gyerekek felett és nem is akarunk gyakorolni – hiszen a lényege veszne el az egésznek –, nem tiltottak (sőt, ezáltal nem is tilthatjuk).

A stratégiai gondolkodás, ami a legmeghatározóbb feltétele a sikernek, az az önismereten alapuló tervezés:

Például: előre elhatározom, hogy bizonyos játékokhoz inkább könnyebb, másokhoz komolyabb ellenfeleket keresek. Nyilván a felkészültségemnek megfelelően. Igyekszem inkább kihívóként viselkedni, mint kihívottként. Megtervezhetem nagyjából a játékok lejátszásának a sorrendjét is. Kitűzhetem célként azt is, hogy mely játékokat célszerű elkerülnöm, s melyek azok, amelyekből érdemes minél több játszmat váltanom.

Hogyan próbálom játzó partnereimet rávenni a közös játékokra !? stb.

Fentiek átgondolásával észrevehető, hogy a Hétpróba verseny eredménye korántsem csak az egyes játékokban teljesített színvonalától függ és persze van benne némi szerencse-tényező is.

Előre, legalábbis a verseny első szakaszában nem tudhatom teljes bizonyossággal, hogy kik lesznek a komoly, „pontot hozó” ellenfelek. A verseny végeztéig biztosan nem egyforma számú játszmat játszik le mindenki és a szabad partnerválasztás nem biztosíthatja a hasonló minőségű találkozását. Ámde éppen ettől lesz ez a versenyforma játékosabb, élvezetesebb és sokkal többet adó annál, mint amikor egy profi bajnokságban fordulóról fordulóra szabályozva „csak” az adott játék nyerőstratégiájára kell koncentrálni.

Más szempontból ez a verseny korrektebb, mint a hagyományosak (körmérkőzéses, svájci rendszerű stb.), mert a sorsolásokból, párosításokból eredő – tehát a versenyzőn kívülálló – szerencsetényező kizárt. A szerencsefaktor „itt, be van építve” a versenybe, a szabad partnerválasztásba. Való igaz a gyerekek megállapítása, hogy „saját magam szerencséjének a kovácsa vagyok”...

Tapasztalat, hogy annak ellenére, hogy ez a versenyforma alapvetően alkalmatlan a játéktudás pontos mérésére, az első tíz helyezett közül 8-9 nem okoz meglepetést. Zömében és rendre azok végeznek az élen, akik tényleg jól játszanak. Az pedig, hogy 1-2 meglepetés adódik, el is gondolkoztatja a nevelőt...

*Úgy gondolom, hogy a „hétpróbás” verseny – nevelési és fejlesztési szempontból – felette áll minden, általam ismert „hagyományos” versenyformának. Különös tekintettel a jelentős jellemformáló hatására, amellelt, hogy nem nélkülözi a hagyományos versenyeken közismert nevelő hatásokat sem (önuralom, kitartás stb.).*

*Persze, mint minden verseny, ez a versenyforma is felerősíthet bizonyos hátrányos jellemvonásokat, személyiségjegyeket és nem zárható ki, hogy problémák merüljenek fel a siker, vagy a kudarc esetén, de ezek lekezelhetők, ill. a verseny folytatása iránti igény „öngyógyulások hatását” kihasználva, a verseny végére többnyire fel is dolgozható.*

### **A Hétpróba észrevehető (mérhető) eredményei az iskolai nevelésben:**

A szokásos (többnyire buta) kérdés: mit fejleszt, mire nevel, milyen kompetenciákat érint? Tényszerűen, a fent részletezett példázatokkal alátámasztva, hosszan és még hosszabban sorolhatók...

**Kapcsolatteremtés**, együttműködés, megegyezések betartása, **konfliktuskezelés**, empátia, emberekhez értés, azaz az emberi együttéléshez nélkülözhetetlen kompetenciák kerülnek felszínre. Milyen a viszonyom másokhoz?

Az **érzelmi intelligencia** és ezen belül a **szociális kompetenciák** közvetlenül szerepet kapnak, alapjaikban érintettek. **Sportszerű viselkedés**re nevel. Erősíti a közösségi szellemet.

Nekem kell ellenfelet keresnem, aktív részvétel szükséges már ehhez is. A hatékonyság érdekében gyakran kell ezt megtennem, sőt, ezt a versenyszabály is megkívánhatja. Az eredményességhez pedig bizonyos taktikai lépések megtétele is szükséges, ami további **együttműködést** igényelhet.

A sikeres együttműködés (játék) feltétele, hogy a felmerülő vitás kérdéseket tisztázni tudjuk, a **megállapodásokat** betartsuk. Pont, mint az életben. Fontos a **kompromisszum** nézeteltérések esetén. **Mérlegelés-döntés**, **önállóság**, kockázatvállalás, leleményesség, azaz a **vállalkozói kompetenciák** (önmenedzselés), a személyes felelősségvállalás fejeződik ki ezekben: saját magam vagyok a sikerem forrása, mászt nem okolhatok az esetleges „kudarcért” (**önkritika**). Milyen a viszonyom önmagamhoz? **Önismeret**. Fontos az önbizalom, ennek megszerzése.

Minden lépést mérlegelés-döntés előz meg. A gyermek a játszma világában irányít, tehát **felelős döntéseket hoz**. Csak rajta múlik az eredményesség. Szerencse kizárva. Ehhez bátorságra és felelősségvállalásra van szükség. A versenyen szintén apró döntések sorozatát kell meghoznia. A verseny, a játék **határozottságra** késztet.

**Én irányítok szó szerint mindent**: ellenfelet, játékot választok, játszmalapot töltök-töltetek, egyezsége jutok, vitás kérdést rendezek, játszom, stratégiát, taktikát választok stb.. Teljesen rajtam, a tevékenységemen múlik az eredményességem.

**Sikerélményt biztosít, „mindenki lehet jobb valamiben** – egy-két játékban legalább –, mint a többi”, így a sikerre koncentráls, a sikerorientáltság valósul meg, amit erősítenek a trófeapontok is: egy-egy „nagy” győzelem feledtetni a vereségeket, jelentősen javít a helyezésem. (Az pedig szinte lehetetlen, hogy csak vereségben legyen része valakinek.)

Előbbihez szorosan kapcsolódik az **esélyegyenlőség**: itt a jutalom-, vagy trófeapontok, egy-két játék átlagosnál sikeresebb elsajátítása, játszása és egy kis szerencse gyakran felborítják a papírformát egy-két helyezés esetén. Szinte mindig bekerül az első tízbe olyan személy, akire nem számítunk.

**Sokirányú gondolkodás**, problémamegoldó képesség, ami a játékokra és a versenyre is vonatkozik

**Önbizalom fejlesztése**. Önbizalmat szolgáltat legalább egy-két játék mélyrehatóbb ismerete és a kapcsolatfelvétel ismeretlenekkel, eredményes helytállás pedig nagymértékben növeli azt.

**A játéktudás** ennél a versenytípusnál is meghatározó, döntő szerepe van. Csak éppen nem elegendő!

Hatékony taktikára és kockázatvállalásra is szükség van az eredményes szerepléshez. Nyilván, minél több játék mélyebb ismerete, a rutin sokat számít, jelentősen növeli az esélyeket!

**Stratégia, taktika a játékban és a versenyben is**. Tervet készíteni, analógiákat felismerni, algoritmusokat végrehajtani, előre gondolkodni, a másik eszén túljárni, vagyis haderőket mozgósítani!

**Találékonyság** Nemcsak az éppen játszott játékban, de a versenyzésben is! Mikor, kivel, mit érdemes

játszanom ? Kiket célszerű elkerülnöm ebből a játékból ? Kikre éri meg „vadászni” és miből, hogy minél több pontom legyen ? Hogyan vegyek rá valakit, hogy játsszon velem ?! Hogyan vegyek rá másokat, hogy ezt a játékot játsszák velem ?!

Mindezek pedig szabálykövető magatartással, Fair-play szellemben, pontossággal, figyelemmel, értő olvasással, jó kedéllyel, lelkesedéssel... A folyamatos alkalmazkodás önuralomra nevel, érdekeim folyamatos védelme pedig bátorságra ösztönöz!

Mindez pedig úgy, hogy egy **nagyon népszerű versenyről van szó, élvezet a gyerekeknek játszani, együtt lenni, versengeni**, mert ez így döbbenetesen sokszínű és változatos. A legutolsó pillanatig van esély a javításra és még a játékismereti hiányok pótlására is (a játéktáblák mellett, vagy a terem falán kifüggesztett játékszabály-összefoglalók pontosító célú böngészése közben). Egyszerre van jelen: az egyéniség megnyilvánulása és az együttműködés szükségessége! Akár már egyetlen ilyen verseny során mérhetően javul a gyerekek önértékelése, erősödik önismeretük és miután egyszerre kell kezelniük a saját és társaik érzelmeit, ezáltal ez a versenytípus sokkal többet nyújt (pl. érzelmi és szociális intelligencia növeléséhez), mint egy egyszerű vetélkedés.

A versenyek lezárásakor mindig értő és lelkes taps kíséri a záró összefoglaló szónoklatot: **a nyeres, a szép helyezés, a díj csak ráadás, a lényeg, ami miatt valamennyien jól éreztük magunkat: az együttlét, a játék !**

Lehetne folytatni a sort, de kellő tapasztalat után mindenki megállapíthatja:

**A Hétpróba, kellő gyakorisággal alkalmazva, az életre való felkészítés egyik legkiválóbb eszköze lehet.**

**Hétpróba-változatok:** Kézenfekvő kiegészítés, hogy ugye a „Hétpróba” helyet lehet pl. „Hatpróba”, vagy akár egyetlen játék is. Egy-egy játék megismerése utáni „éles” kipróbálásakor is jól működő versenyforma a szabad partnerválasztás, ha kiegészül a trófeagyűjtésen alapuló értékeléssel. A tapasztalat azonban az, hogy (mert nehéz választani a kedvencek között) inkább növekedne a versenybe (pl. szavazásos kiválasztással) bevonandó játékok száma.

**A sokféleség nem kedvez az egy-egy adott játékban való elmélyedésnek, de hát itt korántsem ez célunk.**

Meghagytuk a „Hétpróba” elnevezést akkor is, amikor 10 játék nevét tüntettük fel a versenyra, azzal a szabály-kiegészítéssel, hogy mindegyik versenyzőnek hármat ki kell húznia a sajátjáról, mielőtt megkezdődik a verseny. (Kinek-kinek nyilván azokat ajánlatos, amelyekben még kisebb a gyakorlata.)

**Játékválasztás**nál a rövidebb lefolyású, általában a kisebb[\*\*\*] táblán is jól játszható játékokat részesítjük előnyben részben a már népszerűek, részben a megkedveltetésre szántak közül válogatva.

*[\*\*\*] Különös tekintettel a partik idősükségletére. Egy-egy táblás játék alapötletével az a tapasztalatom, hogy az igazán jók egészen kicsi táblákon is működnek, legalábbis jelzik már értékeiket.*

*Adott játékkal ismerkedő számára pedig szinte mindig előnyös azt az optimálisnál kisebb táblán kipróbálni, ugyanakkor a másik végletben: a nyerési stratégiát kereső profikat is sokszor segíti a kisebb méretben való gondolkodás. Természetesen vannak kivételek. A Fanorana például pergőssége révén teljes táblán is rövid idő alatt „leversenyezhető”, ám a 100-mezős „nemzetközi” Dámát, időkorlátos versenyben javasolt a 64 mezőn játszott „brazil”, vagy az „orosz” változatra cserélni.*

*A kisebb táblák előnye az is, hogy a helyzetfelismerés, a taktika előtérbe kerül az adott játékokra kidolgozott stratégiák ismeretével szemben, mivel ilyenek ezekre kevésbé léteznek. (Megnyitáselméletek, stratégiai elemzések a tradicionális-professzionális méretű táblákra készülnek.)*

*A kisebb táblákon nemcsak a rövidebbek partik, de előtérbe helyezik a taktikai gondolkodás igényét. Stratégia és taktika persze nem választható szét mereven, de amíg az előbbi (a stratégia) egy átfogó terv, valamilyen megvalósítási algoritmus egy elérendő pozíció irányába, addig a másik (a taktika) egy bizonyos helyen, egy adott helyzetben, egy adott pillanatban felmerülő problémára adott (olyan) válaszreakció (, amely persze az átfogó tervtől való eltéréseket igyekszik korrigálni.*

**Nagylaci megjegyzése:**

*A trófea-gyűjtős versenyforma egészen jól működik egyetlen játék esetén is.*

*Pl.: különösen táblajátékos klub indításakor ajánlott, az érdeklődés felkeltése, stb. célokkal egy amőba-versenyt indítani.*

Lásd hozzá: [http://www.jatektan.hu/trofeas\\_amobaverseny.pdf](http://www.jatektan.hu/trofeas_amobaverseny.pdf)

## „Logi-ka-szinó”

### Még kevésbé kötött, mint a Hétpróba és népszerűsége iskolánkban talán még felül is múlja.

Mindenki kap például pl. 20 zsetont. Ebből gazdálkodhat. Itt aztán tényleg kötetlen a játék és a partner-választás! A játékok svédasztalhoz hasonlóan elrendezve „várnak a sorsukra”. A partikra lehet feltenni – fogadást kötni – a zsetonokat. Aki nyer, viszi a bankot. Megengedett mások mérkőzésére is fogadni. Megengedett (és az erős játékosok stratégiája is lehet), hogy (a kihívás elfogadását ösztönzőleg) több zsetont kockáztatnak, azaz tesznek fel a saját győzelmükre, mint a versenytársuk.

A játék, a verseny lefújásakor a játékosok összeszámolhatják megmaradt zsetonjaikat. (Már akinek még van !)

Győztest hirdethetünk úgyis, hogy a legtöbb zsetont elnyerő játékos az első stb., de ennél sokkal érdekesebb, ha **a játék (a buli) folytatódik... Folytatódik egy, valamilyen ajándék árveréssel.** Komolyabb anyagi lehetőségek híján a csoki is megteszi. Tehát kezdődik a licitálás az egyes nyereményekre. Mindenki a saját zsetonjaival vesz részt ebben.

Nagyon gyakori, hogy önszerveződő csoportok, „klikkek” alakulnak ki azokból, akik összedobják a zsetonjaikat a nagyobb nyeremény reményében! Ezzel az árveréssel végződik a Logikaszinó.

Nagyobb életkorkülönbség esetén – esélykiegyenlítési céllal – korlátozó intézkedések is bevethetők, mint pl. a kicsiknek biztosított több (tartalék) zseton, vagy pl. a nagyobbaknak a kicsikkel bizonyos ideig tiltott játék.

A (bulis) verseny **játékideje szinte tetszőleges lehet 1-és 4 óra között**, mi több a “kaszinós szabály” akár egy összetett rendezvény egyik külön-termében ki-be szabad bejárással is jól működik.

Oktatási, nevelési hatások alig-alig maradnak el a Hétpróbásban elérhető eredménytől.

**"Talponmaradós verseny"** *Különösen egy-egy játékos klub indulásakor várható, hogy sokan idegenkednek a versenyzéstől.*

*Ebben a versenyformában: a legerősebbek többet játszanak, miközben a társaik kibicként figyelik a partikat... és mert a mások által elkövetett hibát könnyebb észrevenni..., ebből lehet a legtöbbet tanulni...*

A megkezdés előtt kalkuláljunk: mennyi időt szánunk a versenyre, hány perce becsüljük egy átlagos parti lefutási idejét, hány versenyző van.

Példaként: 44 játékosal, kb. 1,5 órás összidejű versenyt, kb. 5 perces (pl.: amőba) parti-idővel, 4 db táblán indítsunk úgy, hogy a legerősebb játékosok ülnek le a tábla egyik oldalára és a többieket egy-egy tábla köré sorsoljuk ki (esetleg a kihívás sorrendiségével együtt).

Az így elindított versenyben, mindig a partigyőztes lesz az aktuális "talponmaradó".

A partivesztesek kiesnek az aktív játékból, de tovább követik a még versenyben lévők játszmáit. Az érdekeltség fenntartása lehet fogadásokkal is, de spontán is úgy, hogy ki-ki (különösen a jobb játékosok esetén) a saját csoportjából továbbjutónak, ill. az őt legyőzőnek fog szurkolni.

A 10 parti lefutása után talponmaradókból, 2-2 egymás elleni párbaja, majd a győztesek döntője után hirdethetünk sortrendet.

Azt persze tudatosítani kell, hogy ez egy "bulis" verseny, amiben csak az első kiválasztódása felel meg biztosan a pillanatnyi erőviszonyoknak. A 2. helyezett, a tényleges játékerő-sorrendben akár a 10. helyen is állhat.

A talpon maradós versenyszakaszban egyetlen parti döntson úgy, hogy a kezdés joga mindig az éppen talponmaradóé. A végső helyezések eldöntése viszont, már váltott kezdésű partikkal, két nyert játszmáig tartson.

A versenyforma hátrányai: Ami az előnye, az (más szempontból) egyben a hátránya is. A verseny nem „igazságos” és a várakozó játékosokat nem mindig sikerül “lekötni”. 4-5 fő-nél több esetén a türelem és a figyelem gyorsan elfogy.



## A táblajátékosok felmenő jellegű versenye...

... Napjainkban (amikor nagyon úgy tűnik, különösen a tehetség-gondozásban „trendi” lett a táblajáték) **új szervezőkre vár.** Az MTTE 2012-ben már csak adminisztratív létezik, Az éves nullás bevallásokat még küldözgetem az „APEH”-nak, hogyha lenne a folytatásra vállalkozó, akkor ne kelljen nulláról kezdenie.

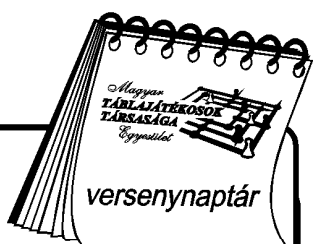
Nnem tudom, hogy az alábbiak maradnak-e a közelmúlt történelmének, vagy valamilyen formában megújulnak. A leendő versenyszervezőknek azonban hasznos lehet...

Magam, nyugdíjasként már csak az Elmetorna és a Játéktan tárgyköreiben összegezgetem a tapasztalataimat.  
(2012. Nagylaci)

## Kivonat az MTTE 2007-ben elfogadott versenyszabályzatából.

Szégyen az emberiségre, hogy a szinte áttekinthetetlen sokaságú fizikai és ügyességi megmérettetés mellett, csupán 3-4 féle szellemi játékot talált alkalmasnak nemzetközi versengésre.

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...**



### **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

Ez a versenyszabályzat mérföldkövet jelent 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 bővíthet majd az ilyen játékoknak a száma, kiválasztódnak majd a játékok profi versenyzői, mesterei és nagymesterei...

Rögzítettük a versenyszerűen üzött partik játékszabályait, kialakítottunk egy megmérettetésre 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 játéokra.

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

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 talpon maradók száma. Ekkor, kezdők között, a 100-as szint már 7 „zsinórban” nyert mérkőzéssel teljesíthető.

Ha egy versenyre 10 fő 100-as szintet teljesített versenyző nevez, akkor a győztes már 1000-es szint teljesítéséről kaphat elismerést.

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 tétje, 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 játékok is vizsgáltnak 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 kikerülnék majd a versenyprogramból, az utóbbiak pedig nemzetközi megmérettetésre is ajánlhatók...

Egyéni minősítő versenyek

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

A Táblajátékosok Társasága (a továbbiakban MTTE) versenyszabályzatának kialakításával mód nyílt arra, hogy a helyi alkalmi bajnokságok győztesei egyre magasabb kiválasztódási szintek eléréseért 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 hobbjához kapcsolódik, ezért tevékenységével aktívan kívánja támogatni az MTTE kezdeményezését. Csupán nyilatkozatát kell eljuttatnia az Egyesülethez.

Nyilatkozatminta, szervezők bejegyzéséhez

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

Magyar Táblajátékosok Társasága Egyesület!

Alulírottan kérem a táblajáték bajnokság szervezőinek nyilvántartásába bejegyzésem, egyszersmind vállalom az Egyesület versenyszabályzatának betartását. Az Egyesület tájékoztatót 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 meghaladón nem érkezik tőlem tájékoztató, az Egyesület erre vonatkozó külön értesítés nélkül töröl a nyilvántartásából.

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

A verseny szervezőjét, a szabályok betartására tett nyilatkozata alapján az MTTE bejegyzí 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 egyszersmind egyesületi tag is, akkor egyszemélyileg jogosult (játékonként) az 1000-es szint teljesítéséről elismervényt adni.

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

A versenyszervező saját érdemi belátása szerint döntheti el, hogy abszolút kezdők közötti versenyben 100-ból 1, vagy gyakorlott játékosok közül 10-ből 1 játékost érdemesít a 100-as minősítésre. (Tapasztalat, hogy egy-egy alkalmi verseny 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.)

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” játszóház 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 helyezettje, 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 igazolólapját a verseny jegyzőkönyve alapján az MTTE állítja ki és a versenyzőt felveszi a profi játékosok nyilvántartásába is.

## A játékok versenye, jövőkép

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.**

Ezt követően, a bajnokságba bevont táblajátékok is "vizsgáltnak" majd a versenyek során: Lesznek egyszerűnek minősülők, melyek már az ezres szinten döntetleneket eredményeznek és lesznek "bonyolultabbak" melyeknél a döntelensorozatok csak az ötezresnél magasabb szint felett jelentkeznek.

Ha a tétre folyó versenyek során egy adott játékból valamilyen szinten elkezdene majd sűrűsödni a döntetlenek, akkor fogjuk az adott játékot, az adott szinten versenyzésre alkalmatlannak tekinteni. Az, hogy ezek a besűrűsödő döntetlenek egyes játékoknál milyen kiválasztódási szinten jelentkeznek, jelzi majd a játék áttekinthetőségét, intellektuális 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 játékból az erre a "vizsgáztatásra kiválasztódó" (az MTTE nyilvántartásában szerepeltetett) nagymesterrel szembeni győzelemsorozatával bizonyíthatja majd felkészültségét az adott játék nyerőstratégiájának sikeres alkalmazásából.

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

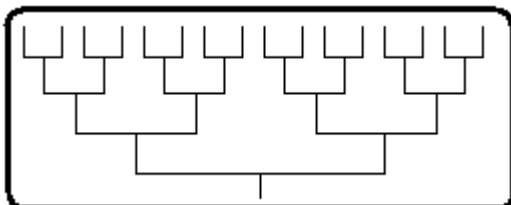
Jövőkép: Bárki, mint aspiráns kihívhatja a játék nagymesterét egy páros mérkőzésre, melyben ha -a kezdés előnyét kihasználva- diadalmaskodik, akkor teljesítette a mesteri szintet. (Ez a nagymesternek sem jelent presztízsveszteséget, hiszen tudatában van a nyerőstratégia átláthatóságának. A sikertelenül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

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

## Bevezetés a professzionális versenyszervezésbe.

Komolyabb, funkciójából következően valamilyen értékes (anyagi, vagy presztízs) tétért vívott versenyben, a mérés célja mellett (azaz, hogy milyen mélységű sorrendre vagyunk kíváncsiak), mindig ismernünk kell a mérés pontosságát is. Ámde, minél pontosabb eredményt célzunk meg, annál több mérést kell elvégeznünk. Számos versenysportban, így különösen a szellemi sportversenyekben is kialakultak és (előnyeik/hátrányaik elemzése útján konszenzusban elfogadottak) különféle mérés technikák.

Az **adott csoport legjobbjának kiválasztására** egyértelmű és vitathatatlan eredményű mérés technika az „egyenest kiesési” séma szerinti felezős párosítás.



**16 játékos esetén mindösszesen négy egymást követő fordulót kell lejátszani a bajnok kiválasztódásához.** Annak valószínűsége azonban, hogy a második helyen kimutatott valóban a második legerősebb már alig több, mint 50 %.

A többiek sorrendjéről pedig már szinte semmi sem derül ki.

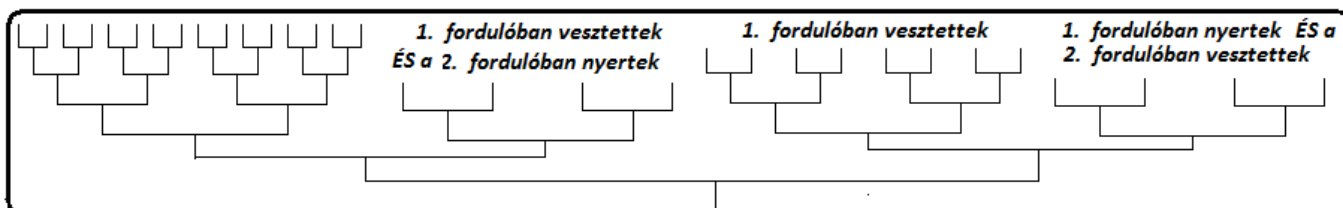
(Növekvő létszámnál ez a pontosság alig csökken. Pl.: 128-as mezőnyben sem kerül 47 % alá.)

Figyelembe véve, hogy a fordulón belül „párhuzamosak”, azaz egyidejűleg a mérések, csupán egyetlen fordulóval kell megnövelni a méréstervet ahhoz, hogy az első forduló veszteseit tovább versenyeztessük egymás között egy ún. „vigaszágban”.

(Amúgy meg, ha már eljöttek, nem menjenek haza egyetlen párbaj után.)

☺

Továbbgondolva, ha a vigaszág-elven 16 játékos mindegyikének lehetőséget adunk legalább 3 fordulóban részt venni, akkor összesen 6 forduló alatt az első 3 helyezett már 100 %-os pontossággal választódhat ki.



Alapgondolatában ezen az elven működik az ún. **svájci rendszerű (fordulónként pontokat gyűjtő) versenyzés is, ami viszonylag jól lekezeleti a kieséses rendszer döntetlenes problémáját is**, anélkül, hogy ugyanazon két versenyző többször is megmérkőzne egymással. Fordulónkénti párosításokban az azonos (közel azonos) pontot szerzettek párbajoznak. A győztes 1 pontot kap (a döntetlen 0,5 pontot érhet).

A végeredményben gyakori pontegyenlőséget valamilyen számítás dönti el, amelyek közül legismertebbek: a „Buchholz” (az ellenfelek pontszámainak összege) a „Sum of Buchholz” (az ellenfelek Buchholz pontszámának összege) és a „Sonneborn-Berger” (a legyőzött ellenfelek pontszámainak összege plusz azoknak az ellenfeleknek a pontszámainak a fele, amelyekkel döntetlenre végzett).

A legtöbb információt, az eredmény legnagyobb pontosságát a körmérkőzéses technika szerinti bonyolítás adja. Miután ez egyszersmind minden más technikánál több fordulót, azaz a leghosszabb versenyidőt jelen igényli, általában max. 8 résztvevőig választják, ill. a nagyobb mezőnyt több kisebb körmérkőzéses csoportba sorsolják (vagy a korábbi mért eredményeik alapján sorolják)..., végül bezárva elődöntős és döntős párbajokkal...

### **Körmérkőzés párosítások:**

(10 perces oda-visszavágó partikkal fordulónként 20 perc)

**kb. 1,1 óra: Négyen**

I. forduló	1-4	2-3
II.forduló	1-2	4-3
III.forduló	1-3	2-4

**Kb. 1,8 óra: Hatan** (ötnél a 6 jelű kimarad és a párja „pihen”)

I. forduló	1-6	2-5	3-4
II.forduló	6-4	5-3	1-2
III.forduló	2-6	3-1	4-5
IV.forduló	6-5	1-4	2-3
V.forduló	3-6	4-2	5-1

**Kb. 2,5 óra: Nyolcan** (hétnél a nyolcas kimarad és a párja „pihen”)

I. forduló	1-8	2-7	3-6	4-5
II. forduló	8-5	6-4	7-3	1-2
III.forduló	2-8	3-1	4-7	5-6
IV.forduló	8-6	7-5	1-4	2-3
V. forduló	3-8	4-2	5-1	6-7
VI.forduló	8-7	1-6	2-5	3-4
VII.forduló	4-8	5-3	6-2	7-1

Külön fejezet a versenyszervezés és értékelés módszertanában az a (statisztikus és logikai számításokkal alátámasztott) elfogadott gyakorlat, amelyben **„kétkarú mérleg”-en mért eredmények, az előzmény teljesítések figyelembe vételével skalárrá, azaz számszerűvé is alakíthatók.**

Lásd pl.:

**Magyar Táblajátékosok Játékonkénti Ranglistájának pontozási szabályai** ( archív: MTTE 2002-2004. )

A rendszer mintegy két évig működött a gamerteam.hu oldalon. A jövőben valamikor tán újraéleszthető? A ranglista létrehívásának célja volt a magyar táblajátékos mezőny összegyűjtése és olyan játékerő-sorrendjének felmérése, amelytől elvárható, hogy az élő (hazai és nemzetközi) versenyeken (az eseti széleskörű hirdetési-, selejtező-szervezési ráfordítások nélkül is) ott legyenek a legjobbaink. A rendszer felállításakor az is célkitűzés volt, hogy egy-egy játékos (akár alkalmi internetezőként is) időnkénti megmértetett besorolására alkalmas legyen, különösen a versenyekre készülők számára, hogy bármikor felmérhessék aktuális játékerejüket, fejlődésüket, többi játékos társaikhoz viszonyítva. (Több versenysportban, más-más elven működő módszer közül, a sakkban 1970-től nemzetközileg elfogadottat választva, a magyar származású Élő Árpád által kidolgozott elmélet alapján.)

Lényege, hogy **a játékosok egymáshoz viszonyított pontszámai „beszélnek”**, azaz megmutatják azt, hogy ha két adott pontértékű játékos nagyon sokat játszana egymás ellen, akkor milyen arányban nyerné a partikat a nagyobb pontértékű.

Két versenyző aktuális pontszámának különbsége (abszolút érték)	A magasabb pontszámú játékos nyerési gyakorisága (%)
0- 32	50-54
33 - 68	55-59
69 - 106	60-64
107 - 145	65-69
146 - 188	70-74
189 - 235	75-79
236 - 290	80-84
291 - 357	85-89
358 - 411	90-92
412 - 484	93-95
485 - 559	96-97

(Pl.: 200 pont különbség esetén: statisztikusan az egyik fél 3:1 arányban nyerné a másik elleni partikat.)

Technikailag, mindez úgy valósul meg, hogy egy-egy páros mérkőzés utáni pontértékváltozás mértéke függ attól, hogy

- 1. milyen pontérték-különbségű játékosok mérkőznek és attól is, hogy**
- 2. a nagyobb, vagy a kisebb pontértékű játékos nyert.**

<i>A két játékos pontkülönbsége</i>	<i>A kisebb nyer, akkor a változás +/-</i>	<i>A nagyobb nyer, akkor a változás +/-</i>
0	16	16
100	20	12
200	24	8
300	27	5
400	29	3
500	30	2
600	31	1
700	31	1
800	32	0

**Ha két azonos pontértékű játékos egyetlen partit játszik, akkor a győztes 16 pontot kap, a vesztes 16 pontot veszít.** (Ha nagyon sok partit játszanak egymással és a pontérték egyenlőségük kifejezi azonos játékerősségüket, akkor összeredményben egyiknek a pontszámán sem kell változtatni, mert egymáshoz képest egyik sem bizonyult jobbnak, a többiekhez képest pedig ez a páros mérkőzessorozat nem tartalmaz minőségi információt.) **Ha két, egymáshoz képest nagy pontkülönbségű (kb. 500) játékos egyetlen partit játszik, akkor ha a nagyobb pontértékű nyer, 2 pontot kap, ha a kisebb pontértékű nyer, 30 pontot kap és persze a vesztesnek is csökken a pontszáma: az első esetben 2-vel, a másodikban 30-al.** (Ha ők pl. 15 partit játszanak egymással, és ebből 1 partit nyer a kisebb pontértékű, akkor összeredményben egyik pontszámán sem kell változtatni. A pontrendszer ugyanis úgy van beállítva, hogy az 500 pontkülönbség azt jelzi, hogy a két játékos nagyon sok egymással vívott mérkőzését kb. 96 %-ban tudja nyerni az erősebb. Márpedig ez megfelel a megvalósult aránynak és ezt kb. hozza is a pontozási rendszer.)

### Hogyan működik részleteiben a pontozás?

Ha a pontverseny aktuális mezőnye a tényleges értéksorrendnek megfelel, és egy új megmérendő játékos elindul a mezőny közepéről, akkor kb. már 20 lejátszott partijának az alábbi formulával értékelt eredménye kvázi reális szintre (max. +/-100 eltéréssel) sorolja be.

$$r_{\text{új}} = r_1 + 32 (***) \times \left( w - \frac{1}{1 + 10 \frac{(r_2 - r_1)}{400}} \right)$$

( $r_1$  és  $r_2$  értelemszerűen a korábbi pontértékek,  $w$  értéke 1, ha nyer, 0, ha veszít, ill. 0.5, ha döntetlen)

**(\*\*\*) Az új játékosok gyorsított besorolásának szabályai** (több lehetséges közül a legkevesebb korlátozást tartalmazót választva:

- 1. 1600 pontról indulnak az új játékosok.
- 2. A mindenkori mezőnysorrendbe csak az első 20 parti értékelt eredménye után kerül be új játékos. Addig, aktuális eredménye „**vonal alatt**” sorolja be a többi új játékos között.
- 3. Azért, hogy a vonal alattiak kezdeti besorolási pontatlanságai jelentékenyen **ne torzítsák a vonal feletti mezőnysorrendet**, egyszersmind elősegítve, hogy az új játékosok kezdetben nagyobb ugrásokkal közelítsenek a „helyükre”, a rendszer kedvezményezi a vonal alattiak egymással vívott partijait:

- az új játékos első 5 partija háromszoros,

- a második 5 partija kétszeres pontértékért folyik akkor, ha ellenfele szintén vonal alatti.

(Értsd alatta, hogy a vonal alattiak egymással vívott partijai esetén a fenti formulában a 32-es szorzó változik  $3 \times 32$ -, ill.  $2 \times 32$ -re. Szándék, hogy a vonal alatt jegyzett első 10 parti eredménye vonal alattiak egymáshoz való sorrendiségét, a következő 10 parti pedig a mezőnybe való finomabb besorolódást eredményezze.)