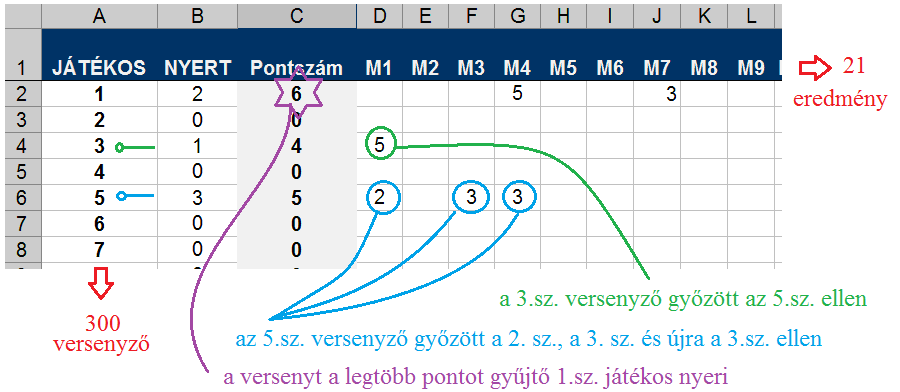
Trófeagyűjtő verseny eredményszámító excel-táblája: **max. 300 játékos 21 parti**

A játékos sorába kell beírni (bármelyik oszlopba) a legyőzött versenytársak rajtszámait.

A NYERT oszlopban a győzelmek száma.

A PONTSZÁM oszlopban a győzelmek száma és a trófeapontok összesenje.



Az 1. sz. játékos 2 nyert partija (2 pont) mellé még az 5. sz. játékos legyőzéséért +3 pontot, a 3.sz. játékos legyőzéséért +1 pontot kapott.

A verseny, a kiválasztott játékokból, szabad partnerválasztással zajlik.

A résztvevők rajtszámot és versenylapot kapnak.

A versenylapon mindegyik játékból 3-3 kihívásos párbaj eredményét lehet rögzíteni.

Minden nyert párbaj 1 alap-pontot ér.

Ám, a verseny végeredményét meghatározó eredmény-pontszám ennek többszörösét hozza:

A végső összesített sorrendet eldöntő pontszámba ugyanis,

a vívott párbajokért kapott további "trófea-pontok" is beszámítanak,

amelyek a legyőzött ellenfelek által elért alap-pontok összegével 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 összesen10 párbajt nyert,

akkor ez az egyetlen győzelem 11 pontot ér.)

Lásd hozzá a mellékelt minta-verseny-lapot 2005-ből

HÉTPRÓBÁS VERSENY

# KMO-MTTE, 2005. december 11. 10.30 - 14.00

A táblázatban felsorolt játékokból, tetszőleges partnerválasz-tással zajlik verseny.

A résztvevők rajtszámot és versenylapot kapnak.

A versenylapon mindegyik játékból 3-3 kihívásos párbaj eredményét lehet rögzíteni. Minden nyert párbaj 1 alap-pontot ér. Ám, a verseny végeredményét meghatározó számított eredmény-pontszám ennek többszörösét hozza:

A végső összesített sorrendet eldöntő pontszámba ugyanis, hét féle játékból, a sikeres párbajokért kapott további "trófea-pontok" 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 10 párbajt nyert, akkor egyetlen győzelemmel 11 pontot sikerült begyűjtenie.)

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 ha abból a játékból már (tervezett időponttot is jelző) előjegyzésben van versenylapján egy kihívója.

A versenylapon történő javítás kizárást eredményezhet.

A versenylapra mindig csak az ellenfelek írhatnak: a "kihívó" rovatba, ill. az "elismert vereség" rovatba.

Az értékelésben max. hét féle játék eredményei számítanak.

A verseny indulásakor 1-1 játékot kihúz mindegyik játékos a versenylapjáról, majd a verseny végén egy továbbit (amiben a legkevésbé volt sikeres), de ez utóbbit csak azok, akiknek mind a nyolc játékból van eredményük.

rajtszám: \_\_\_ szignó:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Játék | Kihívó rajtszáma  és szignója | Elismert vereség  A vesztes kihívó szignója |
| BLOKUS | | |
| BLOKUS | | |
| BLOKUS | | |
| PENTE | | |
| PENTE | | |
| PENTE | | |
| AMŐBA | | |
| AMŐBA | | |
| AMŐBA | | |
| MALMOK | | |
| MALMOK | | |
| MALMOK | | |
| TŐTIKÉK | | |
| TŐTIKÉK | | |
| TŐTIKÉK | | |
| REVERSI | | |
| REVERSI | | |
| REVERSI | | |
| PYLOS | | |
| PYLOS | | |
| PYLOS | | |
| CAMELOT | | |
| CAMELOT | | |
| CAMELOT | | |
| CubiCup | | |
| CubiCup | | |
| CubiCup | | |

(max. hét féle játék eredményei lesznek értékelve)