** **

**ASOCIACIJA VILKAVIŠKIO STALO ŽAIDIMŲ KLUBAS „VISAŽINIUKAS“ IR KAUNO STALO ŽAIDIMŲ KLUBAS „**[**HEXAGON**](http://www.hexagon.lt/kontaktai/)**“[[1]](#footnote-1)**

**RENGINIO APRAŠYMAS**

Turnyras „Ruduo 2019!“ – bendras „Visažiniuko“ (*Vilkaviškis*) ir „Hexagon“ (*Kaunas*) renginys. Dėl dalyvavimo atrankiniame etape Kaune kreipkitės į „Hexagon“.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Renginys** | „Ruduo 2019!“ atrankinis etapas | „Ruduo 2019!“ finalas |
| **Data** | 2019 m. rugsėjo 15 d. (*sekmadienis*) | 2019 m. spalio 13 d. (*sekmadienis*) |
| **Vieta** | Vilkaviškio kultūros centras (*Vytauto g. 28, Vilkaviškis*) |

**Elo reitingas** bus skaičiuojamas (*„Visažiniuko“* *nariams*).

**Stalo žaidimas** [Doppelt so clever](https://boardgamegeek.com/boardgame/269210/twice-clever)[[2]](#footnote-2).

**Registracija** iki 2019 m. rugsėjo 8 d. 12.00 užpildžius registracijos formą. Vietų skaičius ribotas.

**Pasiruošimas** paspaudus nuorodą žemiau.

**Dalyvio mokesčio** nėra.

|  |  |
| --- | --- |
| **Pasiruošimas turnyrui[[3]](#footnote-3)** | **Registracijos forma[[4]](#footnote-4)** |
|  |  |

**PROGRAMA**

**2019 m. rugsėjo 15 d. (*sekmadienis*)**

|  |
| --- |
| **10.45 Pasiruošimas (*15 min.*)** |
| Stalų, kėdžių išdėliojimas, žaidimų paruošimas ir dalyvių sutikrinimas. |
| **11.00 5 raundai (*3 val. 10 min.*)** |
| Pirmame raunde žaidėjai prie žaidimų po du[[5]](#footnote-5) paskirstomi atsitiktine tvarka. Vėlesniems raundams organizatoriai dalyvius išrikiuoja pagal reitingus ir suporuoja iš eilės. Bus siekiama, kad vėlesniuose raunduose nežaistų jau kartu žaidę žaidėjai. Žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas ridena po tris kauliukus. Didesnę sumą išridenęs žaidėjas nusprendžia kas pradeda žaidimą.Nelyginis dalyvių skaičius*.* Pirmame raunde atsitiktinis žaidėjas, kituose raunduose žemiausią reitingą turintis žaidėjas gauna pergalę, X taškų ir Y %. X – pirmame raunde laimėjusių žaidėjų taškų vidurkis, Y – X padalintas iš pirmame raunde laimėjusių ir pralaimėjusių žaidėjų taškų vidurkių sumos ir padaugintas iš 100.Taškų skaičiavimas. Pasibaigus kiekvienam ratui surašomi kiekvieno žaidėjo surinkti taškai ir apskaičiuojamas taškų %[[6]](#footnote-6). Reitingas apskaičiuojamas pagal pergalių skaičių, taškų % ir taškų skaičių. Kuo pergalių skaičius didesnis, tuo žaidėjo reitingas geresnis. |
| **14.10 Renginio uždarymas (*15 min.*)** |
| Įteikiami apdovanojimai (*geriausiai pasirodžiusiems žaidėjams*). |

Dalyvavę žaidėjai išrikiuojami pagal reitingus ir geriausiai pasirodę žaidėjai el. paštu pakviečiami dalyvauti finale. Kam nors atsisakius, pakviečiamas dalyvauti sekantis žaidėjas pagal reitingą.

**2019 m. spalio 13 d. (*sekmadienis*)**

**10.45 Pasiruošimas (*15 min.*)**

Stalų, kėdžių išdėliojimas, žaidimų paruošimas ir dalyvių sutikrinimas.

**11.00 5 raundai (*3 val. 10 min.*)**

Pirmame raunde žaidėjai prie žaidimų po du paskirstomi taip: atrankinio etapo geriausias pagal reitingą žaidėjas žaidžia su x/2 žaidėju (*kur x – finalo dalyvių skaičius*) ir t. t. Vėlesniems raundams organizatoriai dalyvius išrikiuoja pagal reitingus ir suporuoja iš eilės. Bus siekiama, kad vėlesniuose raunduose nežaistų jau kartu žaidę žaidėjai. Žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas ridena po tris kauliukus. Didesnę sumą išridenęs žaidėjas nusprendžia kas pradeda žaidimą.

Nelyginis dalyvių skaičius*.* Pirmame raunde atsitiktinis žaidėjas, kituose raunduose žemiausią reitingą turintis žaidėjas gauna pergalę, X taškų ir Y %. X – pirmame raunde laimėjusių žaidėjų taškų vidurkis, Y – X padalintas iš pirmame raunde laimėjusių ir pralaimėjusių žaidėjų taškų vidurkių sumos ir padaugintas iš 100.

Taškų skaičiavimas. Pasibaigus kiekvienam ratui surašomi kiekvieno žaidėjo surinkti taškai ir apskaičiuojamas taškų %5. Reitingas apskaičiuojamas pagal pergalių skaičių, taškų % ir taškų skaičių. Kuo pergalių skaičius didesnis, tuo žaidėjo reitingas geresnis.

17 ar daugiau dalyvių. Po 3 raundo žaidimą toliau tęsia 4 geriausi pagal reitingą žaidėjai. 4 raundo porų laimėtojai susitinka dėl 1-2 vietos, o pralaimėtojai – dėl 3-4 vietos 5 raunde.

**14.10 Renginio uždarymas (*15 min.*)**

Įteikiami apdovanojimai (*geriausiai pasirodžiusiems žaidėjams*).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

1. <http://www.hexagon.lt/kontaktai/> [↑](#footnote-ref-1)
2. <https://boardgamegeek.com/boardgame/269210/twice-clever> [↑](#footnote-ref-2)
3. <http://www.brettspielwelt.de/Other/Clever/> [↑](#footnote-ref-3)
4. <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdBTMBFIJmrrhRkK5zzp6fjBGd_8AVGVdFC02YIkNI-Uil6FQ/closedform> [↑](#footnote-ref-4)
5. Paskirstymo sumanymas gali keistis priklausomai nuo dalyvių skaičiaus. [↑](#footnote-ref-5)
6. Žaidėjo surinkti taškai dalinami iš prie to stalo surinktų taškų sumos ir padauginama iš 100. *Pvz.: 1-as ž. turi 179 t., 2-as ž. turi 159 t. Suma – 338 taškai. Tad pirmo žaidėjo taškų % yra 52,96 % (179/338\*100) ir atitinkamai kito žaidėjo 47,04 %.* [↑](#footnote-ref-6)