

BAJNOKI SZABÁLYOK – ASZTALI JÁTÉKOK

1. A Tantrix stratégiai társasjáték normál szabályai érvényesek a játék során.

2. Játék indítása: A játékosoknak ellenőrizniük kell, hogy a zsák tartalmazza-e az összes lapkát a játék elindítása előtt. Miután a játék megkezdődött, onnantól kezdve akkor is le kell játszani és pontozni a partit, ha hiányos a készlet. Mindkét játékos felelőssége biztosítani az óra helyes beállítását.

A játékosok az első preferenciaként regisztrált színt használják, hacsak nem mindkét játékos ugyanazt az első színt adta meg. Ebben az esetben, ha nem tudnak egyetérteni, és egyik játékos sem akarja, hogy a másik használja az adott preferált színt, akkor a másodikként megadott színt kell használni. Ha a második preferencia is ugyanaz, akkor arra kérjük a játékosokat, hogy állapodjanak meg a használatos színekről. Ha a játékosok nem értenek egyet, kérjük a szervező segítségét. Ha egy játékos nem regisztrált preferenciaszínt, akkor nem akadályozhatja meg a másik játékost, hogy az a saját színével játsszon.

A játékosoknak színjelölőket kell maguk elé tenni, így jelezvén, melyik színnel játszanak. A jelölőket olyan módon kell elhelyezni, hogy nyilvánvalóvá váljon az ellenfelek és a nézők számára, hogy mely színekkel játszanak. A játékosok neveit, színeket és egyéb részleteket, amelyeket a játék kezdete előtt már ismerünk, a játék előtt ki kell tölteni az értékelő lapon. Az eredmények pontos beviteléhez a párosítás szerint balra lévő játékosnak az eredménylistán is balra kell szerepelnie.

Minden játékos véletlenszerűen húz egy lapkát a zsákból. A magasabb számozású lapkával rendelkező játékos kezdi a játszmát. Ezt a két lapot visszahelyezik a zsákba, és a nem kezdő játékos összerázza a zsák tartalmát. Ezután mindkét játékos véletlenszerűen kihúzza a hat kezdő lapját a zsákból, és felfelé fordítva elhelyezi maga előtt. Ha a játék nem indul el azonnal, akkor a lapok lefelé nézzenek, amíg mindkét játékos készen nem áll. Az a játékos, aki nem kezd, elindítja az ellenfél óráját.

3. Játékmenet: A játékosoknak a zsákba nézés nélkül, gyorsan kell a lapkákat húzni, a lehetséges csalás elkerülése érdekében. A játékosok soha nem érinthetik ellenfeleik lapkáit, valamint saját lapkáikat az ellenfél lépése során. A játékosok nem rejthetik el saját lapkáikat a saját körük végén.

A lépések megtervezése során lehetőség van a lapkákat a játékmezőn elhelyezett lapkák mellé próbálni, anélkül, hogy érintenék azokat. Ideális esetben az első lapka nem érintheti a már elhelyezett lapkákat, mindaddig, amíg a lépés megerősítése következik. Azonban a végjáték előtt egy lépés csak akkor nyer 100%-os megerősítést, amikor a játékos keze először benyúl a zsákba, hogy húzzon. A játékosoknak folyamatosan húzniuk kell a lerakott lapkák helyett, még akkor is, ha előre biztosak a saját lépéssorozatukban.

Ha egy játékos húz egy új lapot, mielőtt teljesen tisztázná, hogy melyik lapka helyett húzza azt (például hozzáérinti egy lerakott lapkához), akkor a játékmezőhöz legközelebb eső lapka (ha az szabályos lépésnek bizonyul) kerül lehelyezésre. Ha a játékos köre véget ért, akkor a gomb megnyomásával el kell indítani az ellenfél óráját, de csak az utolsó lapka felhúzása után. Ha az órát azonnal megnyomja a húzás után, akkor azt azzal a kezével kell megtennie, amelyikkel felhúzta az utolsó lapot. Ha egy játékos elfelejti ezt tenni, bármikor elindíthatja az ellenfél óráját az ellenfele körében. A megelőzően lépő játékos felelőssége biztosítani, hogy az ellenfél órája számoljon, amikor annak kell. Ha a játékmező széle túl közel kerül az asztal széléhez, az óra szüneteltetésével arrébb lehet a játékmezőt mozgatni.

Ha egy játékos meg akarja számolni a zsákban maradt lapokat, akkor ezt saját idejében és a lapkák megnézése nélkül kell megtennie, és az eredményt illik a másik játékos tudomására adni. Ebben az esetben a zsákban maradt lapkákat meg kell keverni. A zsákot minden forduló végén az ellenfél rendelkezésére kell bocsátani, aki a saját köre alatt meg is foghatja azt. Természetesen a zsákot tartó játékosnak tartózkodnia kell a zsákba való benyúlástól, kivéve, ha új lapot húz vagy számol.

A játékos, aki kihúzza az utolsó lapot a zsákból, bejelenti, hogy a zsák üres. A végjáték során egy lépés akkor nyer megerősítést, amint egy lapka megérinti a játékmezőben elhelyezkedő valamely másik lapot, és a kör végén a játékosnak ugyanazzal a kézzel kell megnyomnia az órát, amivel az utolsó lépést végezte. Amint a végső lapka lehelyezésre kerül, az órát le kell állítani a a szüneteltetés gomb használatával, az ellenfél órájára való átváltás helyett.

4. Időkorlát: A játékosok számára 20 perces időtartam áll rendelkezésre játékonként, ami azt jelenti, hogy a játékosoknak minden lépésüket 20 perc alatt be kell fejezniük. Ha egy játékos átlépi az időhatárt, a játék folytatódni fog. Azonban egy játékos, aki 20, vagy annál több percet vesz igénybe a játék végén, elveszíti 1 versenypontját (TP, lásd 5. pont), és az ellenfelük 1 TP-t nyer, amit a végső eredmény során kell kikalkulálni. Ez minden olyan teljes percben megismétlődik, amellyel az idő meghaladja a határértéket, pl. 1:00-1:59 között 2 büntetőpontot kell levonni a játékosról.

Az összesített TP-k egy ilyen játék után is minden esetben 20,0-t kell, hogy kiadjanak, és csak addig lehet pontot levonni, amíg egy játékos TP-je el nem éri a 0-t. Ha a játékos által felhasznált időtartam meghaladja a 25 percet, a szervező leállíthatja a játékot, és eldöntheti a végleges eredményt, és annak a játékosnak a javára döntve, aki kevesebb, mint 25 percet gondolkodott.

5. A játék vége: A bajnokság végleges helyezései a megszerzett TP-k (Tournament Point, versenypont) alapján állnak össze. Ezek alapja, hogy 20 TP-t osztanak ki minden egyes mérkőzésen a győzelem mértéke szerint, az eredményközlő lap táblázata alapján. A 4. szabályban leírt időbüntetések befolyásolhatják a játék végső TP pontszámát.

Amint a játék befejeződött, a pontszámlapot mindkét játékosnak ki kell töltenie és alá kell írnia, majd el kell juttatni a bajnokság adminisztrátorához. A szervező dönthet arról, hogy lecsökkenti a játékosok TP-jét, ha a mérkőzéseik későn fejeződnek be, és az eredményt időben nem adják át. A játékmezőhöz és az órákhoz mindaddig nem lehet nyúlni, amíg mindkét játékos alá nem írta a pontszámlapot.

6. Hibák: A hibák képesek egy játékot tönkretenni, így a játékosoknak felül kell vizsgálniuk egymás lépéseit. Abban az esetben, ha az ellenfele olyan hibát követett el, amit Ön ki szeretne javíttatni, vagy szabályelleneset lépett, amit ki kell javítani, akkor az órát szüneteltetve kell ezeket megtenni. Ezeket a hibákat, és szüneteket a minimális szintre kell szorítani, ellenkező esetben büntetést vonhatnak maguk után.

Ennek a szünetnek a bejelentésére csak egy lépés megerősítése (lerakott lapkához való hozzáérintés, új lap húzása) után van lehetőség. Abban az esetben, ha egy játékos nem rakta le a köre végén az összes kötelező lapkáját, akkor a másik játékos visszakapcsolhatja az órát, és kérheti ellenfelét, hogy ezt pótolja.

Ha a játékos a játszma szüneteltetését kérte:

- A játékot meg kell állítani,
- A szünetet kérő játékosnak fel kell hívnia a figyelmet a hibára. Mindkét játékosnak meg kell egyeznie a hiba kijavításának módjáról,
- Miután a hiba kijavításra került, az órát újra kell indítani, és a játék folytatódik,
- A legtöbb esetben e lépések végrehajtására akár 10 másodperc is elég, de hosszabb leállások esetén célszerű lehet feljegyezni, ki következik, és, hogy az illető a szabad lépését elvégezte-e már,
- Ha az egyik játékosnak el kell hagynia az asztalt, a játékmezőt le kell takarni, hogy az ellenfele ne szerezhesen ebből előnyt.

A szüneteltetésre alternatív megoldásként egy egyszerű hiba esetén fel lehet hívni az ellenfél figyelmét a hiba típusától függően kérve, hogy ő a saját idejét felhasználva oldja meg azt.

Abban az esetben, ha az a játékos, akinek az óráját újraindítják hibás lépés miatt, úgy véli, hogy ez helytelen volt, mert nem követett el hibát, akkor újra megállíthatja az órát. A problémát ezek után a 6. pont szabályai szerint kell megoldani, de ebben az esetben a hibás szüneteltetést kezdeményező játékos 30 másodperces büntetést kap, míg a hátráltatott játékos 30 másodperces időjávírásban részesül. Ezekben a módosításokban meg kell állapodni, és az eredményközlő lapon feltüntetni, az óra újraindítását megelőzően.

Ez a szabály úgy lett kialakítva, hogy biztosítsa azt, hogy a hibás szünetet kérő játékos ne kerüljön előnybe, a szenvedő fél pedig hátrányba. Ha a fenti szabályok alapján a játékosok nem tudnak megegyezni, a szervező segítségét kérhetik az ügy megoldása érdekében. A játékosok akkor is kérhetik a szervező segítségét, ha úgy vélik, hogy ellenfelük bármely más módon tisztességtelen időelőnyhöz jut, pl. az időlimit alatt marad, vagy ellenfelét az időlimit fölé kényszeríti valamilyen módon azáltal, hogy nem ellenőrzi megfelelően a kötelező helyeket, vagy nem ellenőrzi, lépése szabályos-e. A szervező valószínűleg nem látta, mi történt, így csak a rendelkezésre álló bizonyítékokra (így a játékosok és a nézők beszámolóira) támaszkodva tud döntést hozni, és kevés, vagy semennyi esélye nem lesz a helyzet tisztességes megoldására, ha a játék véget ért. Ennek elkerülése érdekében, a panaszt, ha az a játék közben merül fel, az óra megállítása mellett kell benyújtani, ahelyett, hogy a játék vége után kerülne erre sor.

7. Kizárás: Ha egy játékos a tervezett időponttól számított 5 percen belül nem érkezik játékra, ellenfele elindíthatja annak óráját. Összesen 10 perces késés esetén kizárással szankcionálható. Az asztali bajnokságokon az alapértelmezett győzelem általában 15,0-5,0 TP értékű győzelemnek felel meg ilyen esetben. A szervező ezt saját belátása szerint módosíthatja, pl. növelve a mulasztásért odaítélt pontok számát, ha véleménye szerint a játékos szándékosan elmaradt, hogy elkerülje az 5,0 TP-nél kevesebb pontszerzés kockázatát, ha a játékot ténylegesen lejátszották volna. Ha valaki több, mint két játékot hagy ki egy eseményen vagy egy esemény bármely szakaszában, akkor az esemény végeredménye az összes eredményét figyelmen kívül hagyva kerül meghatározásra, bár az Elo-minősítési célokra az összes játékot figyelembe veszik.

8. Döntetlen: Ha a verseny előtt másként nem jelezzük, abban az esetben, ha két, vagy több játékosnak azonos a bajnokság alatt gyűjtött TP-je, akkor köztük a sorrendet az alábbiak határozzák meg:

- az egymás elleni játék(ok) során elért TP eredmény dönti el a sorrendet,
- majd a győzelmeik száma (ebben az esetben a döntetlen 0.5 győzelemnek felel meg),
- majd az egymás ellen játszott játékok összesített lapka különbsége,
- majd legvégül az általuk szerzett összes pontérték (a játékon belüli vonaluk hosszúsága) számít.

9. Csalás: Azon kívül, hogy a csalás más játékosok élményét is elrontja, a játékos reputációját is nagymértékben csökkenti. Csalásnak minősül:

- Jegyzetek készítése a játék során.
- Bármilyen külső segítség vagy bármilyen rögzítésre kerülő információ felhasználása.
- A szándékos szabálytalan lépésekkel előnyt szerezni abban az reményben, hogy az ellenfele nem fogja ezeket észrevenni időben.

- Szándékosan elveszteni egy játékot, annak érdekében, hogy előnyt szerezzen magának, vagy egy másik játékosnak.
- Bármilyen nyomást helyezni az ellenfélre ezzel megzavarva a játékát.
- Bármi más, ami tisztességtelen előnyhöz juttatja a játékost, vagy egy másik játékost.

10. Nézők: Bárki, aki nem vesz részt a játékban, beleértve a többi játékost is, semmilyen módon nem szólhat bele a játékba, abban az esetben sem, ha úgy gondolják, hogy ez hasznos lehet. Ha kétségei vannak azzal kapcsolatban, hogy szükség van-e beavatkozásra, kérjük, forduljon az ellenőrhöz. A nézőknek különösen nem szabad rámutatniuk kihagyott kötelező lépésekre, rosszul lehelyezett lapkákra, vagy, ha egy játékosnak kevesebb, mint hat lapkája van. Ezen felül arra sem szabad rámutatniuk, ha egy játékos elfelejtette elindítani ellenfele óráját, vagy nem elég erősen nyomta le annak gombját.

A beavatkozás elfogadható, ha egy néző észreveszi, hogy egy lapka leesik az asztalról, amint ez megtörténik (pl. mert véletlenül valaki lelökte), és egyből felveszi, majd visszaadja azt a játékosnak, akié az volt. Ha egy néző észrevesz egy olyan játékost, aki úgy csal, hogy azt ellenfele nem láthatja, akkor ezt be kell jelentenie a szervezőnek, ahelyett, hogy közvetlenül beavatkozna. Azonban, ha a látszólagos csalás a másik játékos számára is látható lenne, akkor azt a játékosnak kell bejelentenie a szervezőnek, a nézőnek nem szabad beavatkoznia, bár megerősítheti azt, amit a játékos elmond a szervezőnek.

A mobiltelefonokat ki kell kapcsolni (amennyiben óráként használják, repülő módba kell állítani, az értesítéseket ki kell kapcsolni), a játék közben a fecsegést minimálisra kell csökkenteni, és minden olyan viselkedést, amely elvonhatja az ellenfél, vagy egy közeli játékos figyelmét, kerülni kell. A fotózás megengedett, de nem szabad túlságosan tolkodónak lenni, különösen olyan esetben, ha egy játékos idő szűkében gondolkodik.

Ha egy néző megszegi ezt a szabályt, a szervező figyelmeztetheti, távozásra bírhatja őket, vagy akár csökkentheti annak TP-jét, ha a néző játékosként is részt vesz a versenyben. A szervező levonhatja egy játékos TP-jét abban az esetben is, ha annak egy kísérője hágja meg ezen szabályokat. Mindezek alapján minden játékosnak saját felelőssége annak biztosítása, hogy bárki, aki őket kíséri a versenyen, tudatában legyen annak, hogy folyamatban lévő játékokba nem avatkozhatnak be, nem kommentálhatják azokat.

11. Színvak játék: A színvak játékosok részvételének megkönnyítése érdekében korlátozott számú speciális színvak készletet (zöld vonalakat fehérrel helyettesítő) kell elérhetővé tenni. Mivel nem valószínű, hogy a nem színvak játékos fehér színben játszik, annak érdekében, hogy ne mindig a színvak játékos játsszon első preferenciaszínével, a nem színvak játékos megválaszthatja mind a saját, mind ellenfele színét az adott játékra.

A nem színvak játékosok is megegyezhetnek egymással abban, hogy színvak készlettel játszanak, (pl. annak érdekében, hogy egy színvak játékosal történő játszma előtt hozzászokjanak a készlethez) abban az esetben, ha abból elég áll rendelkezésre.

12. Viták: A játékosoknak az óra megállítása után, barátságos viszonyok között kell elrendezniük vitáikat. Ha ez lehetetlennek bizonyul, felkérhetik a szervezőt, hogy eldöntse a vitát. Ez a döntés végleges érvényű. A szervezőknek rengeteg feladata van egy verseny során, így annak érdekében, hogy a vitát eldöntsék, nagyon fontos, hogy egy ilyen helyzetben azonnal tudtukra adjuk, hogy mi történt, különösen akkor, ha úgy véljük, hogy az ellenfél bármilyen módon tisztességtelen előnyhöz jut.

13. Tévedés függelék: Egy hiba esetén a játékosok egymás közt, józan ésszel kell, hogy eldöntsék, mily módon teszik helyre azt, és a játékot. A lenti esetek, az 5. szabályban említett részletes szabályozások mellett, ezeknek a különleges eseteknek a feltárására és viták eldöntésére szolgálnak.

HA EGY JÁTÉKOSNAK, TÖBB, MINT 6 LAPKÁJA VAN: Az egyik lapot az ellenfél véletlenszerűen választja ki, és teszi vissza a zsákba. Egy játékosnak semmiféle körülmények között nem szabad saját lapját visszatenni a zsákba, ezt mindig az ellenfélnek kell elvégeznie. Azonban nincs szükség arra, hogy véletlenszerű lapját helyezzen vissza a zsákba az ellenfél, ha mindkét játékos egyetért azzal, hogy melyik lapot kell visszahelyezni, pl. az utolsó felhúzottat.

HA EGY JÁTÉKOSNAK KEVESEBB, MINT 6 LAPKÁJA VAN: Ebben az esetben a hibás játékos azonnal húz egy lapát magának, az ellenfél megzavarása nélkül.

SZABÁLYTALAN LÉPÉSEK

- Egy üres hely mellé 4. lapkát letenni
- Ellenőrzött oldalra lapkát tenni
- Egy kötelező hely létrehozása úgy, hogy oda 3 azonos színű vonalvég kerül
- Lapka lerakása nem színhelyesen.

A lépést mindig vissza kell venni, ha ez még lehetséges, nem számít milyen régen lett elvégezve. A játékmező minden kapcsolódó lapkáját vissza kell adni a játékosok kezébe, azok legjobb emlékezete szerint, majd a plusz lapokat vissza kell tenni a zsákba véletlenszerűen. Ha a játékosok nem tudnak megegyezni a játék ésszerű módon történő helyreállításában, akkor a játék döntetlennel ér véget, bár az ellenőr büntetést is szabhat ki az elmondottak alapján.

A JÁTÉKMEZŐ MEGLÖKÉSE: Ha a játékmezőt ezek után lehetetlen eredeti állapotába hozni, akkor a játék döntetlennel fejeződik be, kivéve, ha a két játékos együttes ideje nem haladja meg a 10 percet, ebben az esetben a játék újrakezeshető a szervező beleegyezése után. Ha az egyik játékos nagy mértékben okolható ezért a hibáért, a szervező büntetést róhat ki rá, az információk figyelembe vétele után.

KÖTELEZŐHELYRE VONATKOZÓ HIBÁK: A játékosoknak meg kell szokniuk, hogy ellenfeleik kötelező helyeit is ellenőrizzék, mielőtt elkezdenék saját lépésüket. Miután a nem hibázó játékos megtette következő lépését, már nem kérheti ellenfelét, hogy végezze el előzőleg üresen hagyott kötelező lépését.

1) KÖTELEZŐRE VONATKOZÓ HIBÁK SZABAD LÉPÉS ELŐTT

- Ha a hiba a szabad lépést megelőzően történik, de a szabad lépés lerakása után kerül észrevételre, a szabad lépésben résztvevő lapkákat vissza kell venni, és a kötelező helyeket kitölteni. Ezek után más szabad lépés is elvégezhető.

2) KÖTELEZŐRE VONATKOZÓ HIBÁK SZABAD LÉPÉS UTÁN

- Ha a hibát a hibás játékos lépésének befejezése után jelentik be, de még mielőtt az ártatlan játékos megkezdte volna a lépését, akkor a kötelező helyet ki kell tölteni, a további létrejövőkkkel együtt.

- Ha a hiba az ártatlan játékos első lépése után kerül bejelentésre (az új lapka zsákból való felhúzása után), akkor a játék bármiféle teendő nélkül folytatódik.

3) KÖTELEZŐRE VONATKOZÓ HIBÁK A VÉGJÁTÉKBAN

A végjátékban minden hiba kijavítására van lehetőség. Azonban ha a hiba kijavítása előnybe juttatná a hibázó játékost, az ártatlan játékos választhatja azt, hogy a hibát ne javítsák ki. A végjátékban minden lépés érvényes attól kezdve, hogy megérinti a játéktéren elhelyezkedő bármely lapot.

| Győzelmi arány | Győztes TP | Vesztes TP |
|-----------------------|-------------------|-------------------|
| 0 | 10.0 | 10.0 |
| 1 | 13.3 | 6.7 |
| 2 | 13.9 | 6.1 |
| 3 | 14.3 | 5.7 |
| 4 | 14.7 | 5.3 |
| 5 | 15.0 | 5.0 |
| 6 | 15.3 | 4.7 |
| 7 | 15.5 | 4.5 |
| 8 | 15.8 | 4.2 |
| 9 | 16.0 | 4.0 |
| 10 | 16.2 | 3.8 |
| 11 | 16.4 | 3.6 |
| 12 | 16.6 | 3.4 |
| 13 | 16.8 | 3.2 |
| 14 | 17.0 | 3.0 |
| 15 | 17.2 | 2.8 |
| 16 | 17.3 | 2.7 |
| 17 | 17.5 | 2.5 |
| 18 | 17.7 | 2.3 |
| 19 | 17.8 | 2.2 |
| 20 | 18.0 | 2.0 |
| 21 | 18.1 | 1.9 |
| 22 | 18.3 | 1.7 |
| 23 | 18.4 | 1.6 |
| 24 | 18.5 | 1.5 |
| 25 | 18.7 | 1.3 |
| 26 | 18.8 | 1.2 |
| 27 | 18.9 | 1.1 |
| 28 | 19.1 | 0.9 |
| 29 | 19.2 | 0.8 |
| 30 | 19.3 | 0.7 |
| 31 | 19.4 | 0.6 |
| 32 | 19.5 | 0.5 |
| 33 | 19.7 | 0.3 |
| 34 | 19.8 | 0.2 |
| 35 | 19.9 | 0.1 |
| 36+ | 20.0 | 0.0 |