

# Mõttespordi olümpiaad koolidele 2014 / 2015 õppeaastal

## Juhend

### Korraldajad

Eesti Mõttespordi Liit, Eesti mõttespordi portaal Vint.ee, Eesti Kabeliit, Eesti Maleliit, Eesti Rendžuliit, AS Kuma

### Mõttespordi olümpiaad

Mõttespordi olümpiaadi eesmärk on populariseerida mõttesporti koolinoorte seas ning selgitada välja parimad õpilased ja koolid igal alal igas vanuseklassis. Ühtlasi selgitatakse välja ka parimad mõttesportlased igas vanuserühmas.

Mõttespordi olümpiaadil toimuvad turniirid neljal alal: Vene kabe, Male, Gomoku ja Sudokude lahendamine.

Õppeaasta jooksul toimub 4 etappi ning arvestus toimub kolmes erinevas vanusegrupis: algkool (1.-4. klass), põhikool (5-9.klass) ning gümnaasium (10.-12. klass).

### Ajakava

**29.09 - 03.10.2014** Koolide teavitamine turniirist

**03.11 - 06.11.2014** Treeningturniirid kõikidel aladel keskkonnas Vint.ee

**14.11.2014 - Registreerumise tähtaeg koolidele**

**24.11 - 27.11.2014** toimub võistluste I etapp

Esmaspäeval (24.11) toimuvad maleturniirid (Vint.ee keskkonnas toimub 3 turniiri - kõigile vanuseklassidele eraldi turniir)

Teisipäeval (25.11) toimuvad kabeturniirid

Kolmapäeval (26.11) toimuvad gomokuturniirid

Neljapäeval (27.11) toimuvad sudokuturniirid

**12.01 - 15.01.2015** toimub võistluste II etapp (turniirid toimuvad sarnaselt I etapile)

**16.02 - 19.02.2015** toimub võistluste III etapp

**06.04 - 09.04.2015** toimub võistluste IV etapp

## Turniiride formaat

**Vene kabe** - Mängitakse 11-voorulised turniirid šveitsi süsteemis ajakontrolliga 5 min. + 2 sekundit.

**Male** - Mängitakse 7-voorulised turniirid šveitsi süsteemis ajakontrolliga 10 min. + 2 sekundit.

**Gomoku** - Mängitakse 11-voorulised turniirid šveitsi süsteemis ajakontrolliga 5 min. + 2 sekundit

**Sudoku** - Turniiril tuleb lahendada 8 sudokut. Lahendatavad sudokud on järgmised:

Algkool: 6x6 Kerge, 6x6 kerge, 6x6 kerge, 6x6 keskmine, 6x6 keskmine, 9x9 kerge, 9x9 kerge, 9x9 kerge

Põhikool: 6x6 kerge, 6x6 keskmine, 6x6 keskmine, 9x9 kerge, 9x9 kerge, 9x9 keskmine, 9x9 keskmine, 9x9 kerge diagonaal

Gümnaasium: 6x6 keskmine, 6x6 keskmine, 9x9 kerge, 9x9 keskmine, 9x9 keskmine, 6x6 kerge erikujuline, 9x9 kerge diagonaal, 9x9 raske

## Võistlusest osavõtt

On oluline, et iga kool määraks ühe isiku (direktor / huvijuht / õpetaja), kes oleks koolipoolseks kontaktiks võistluse korraldajale, kes juhendaks õpilasi turniirilt osavõtmise küsimustes ning **kes füüsiliselt oleks kooli arvutiklassides kohal turniiride toimumise ajal.**

Kõik koolid peavad teavitama soovist võistlusest osa võtta koos **õpilaste nimekirjaga** aadressil [mottesbordiliit@gmail.com](mailto:mottesbordiliit@gmail.com) kuupäevaks **14.11.2014**

Iga õpilase kohta tuleb teada anda:

- Õpilase ees- ja perenimi
- Klass (et õpilane saaks osaleda õiges vanusegrupis)
- **Õpilase Vint.ee kasutajanimi**

**Viimane punkt eeldab, et huvilised on kuupäevaks 14.11 loonud endale Vint.ee**

**keskkonnas kasutajanime ning teavitanud sellest enda kooli.** Konto loomiseks on vajalik kehtiv e-maili aadress või google / Facebook konto. Kui õpilasel e-maili aadress puudub, palume pöörduda võistluse korraldaja poole, kes kontod vint.ee keskkonda loob. Õpilane registreeritakse kõikidele aladele. Õpilane valib ise, millistel aladel ta soovib osaleda.

Eelmisel aastal osalenud õpilasi on võimalik näha vint.ee keskkonnas (võib olla kasulik huviliste tuvastamisel koolides):

[http://www.vint.ee/?module\\_action=Tournaments-school\\_tournament\\_participants&action=get](http://www.vint.ee/?module_action=Tournaments-school_tournament_participants&action=get)

NB! Kui kooli jõuab mingil põhjusel info võistluste kohta hiljem (pärast I etappi), on turniirisarjaga võimalik liituda ka ülejäänud etappideks. Selleks tuleb saata e-mail [mottesbordiliit@gmail.com](mailto:mottesbordiliit@gmail.com).

Osalema on oodatud kõik õpilased, nii algajad kui oskajad!

Kõikidel koolidel on võimalik korraldada <http://www.vint.ee> keskkonnas koolisiseseid turniire kõikides eelpool nimetatud mängudes. Huvi korral palume pöörduda [info@vint.ee](mailto:info@vint.ee)

## Turniiride toimumine

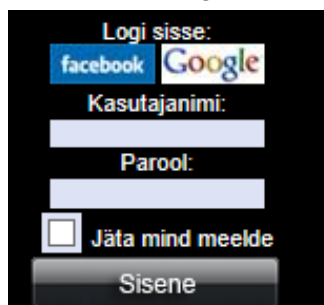
Algkooli turniirid algavad kell 13:00, põhikooli turniirid kell 13:30 ning gümnaasiumi turniirid kell

14:00.

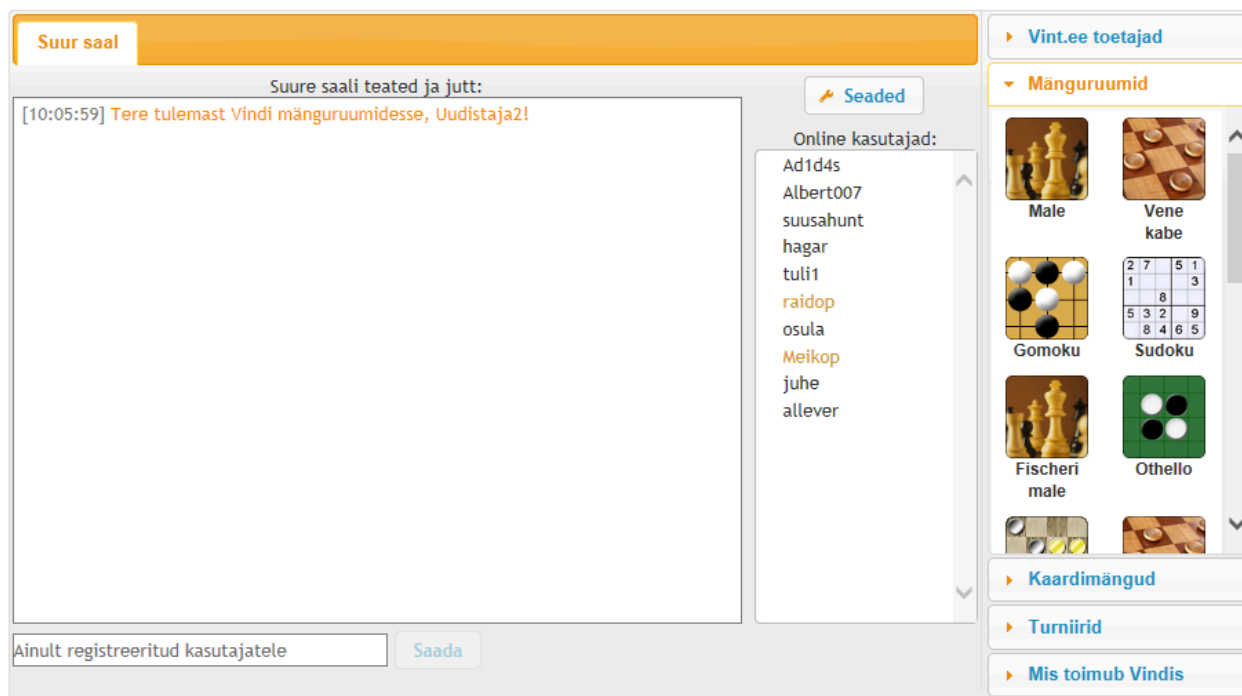
Kõikidele turniiridele on võimalik hilineda 10 minutit. Sudoku turniiri puhul liidetakse hilinemise aeg esimese sudoku lahendamise ajale otsa, teistes mängudes saab õpilane puudunud voorude eest turniiritabelisse kirja nulli.

Kõik turniirid toimuvad Vint.ee keskkonnas, mistõttu on oluline, et huvilised enne selle keskkonnaga tutvusid. Samuti on vaja veenduda, et Vint.ee mängud kooli arvutiklassis toimiksid (<http://www.vint.ee/mangud/>).

1) Turniiril mängimiseks peab õpilane end oma kasutajanimega [vint.ee](http://vint.ee) keskkonda sisse logima



2) Minema mängude lehele <http://www.vint.ee/mangud/> (Valides vasakult menüüst "Mängud")



3) Valima paremalt turniiride jaotusest vastav turniir.

Suur saal

Suure saali teated ja jutt:

[10:05:59] Tere tulemast Vindi mänguruumidesse, Uudistaja2!

Ainult registreeritud kasutajatele

Saada

Seaded

Online kasutajad:

Ad1d4s

Albert007

suusahunt

hagar

tuli1

raidop

osula

Meikop

juhe

Vint.ee toetajad

Mänguruumid

Kaardimängud

Turniirid

Värskena nimekirja

Kokkuvõtlik turniiride edetabel

Sisesta uus turniir

Vene kabe

E , 02.12

10:30

Mõttespordi olümpiaad

TURNIIRIRUUM

Male

E , 02.12

14:00

Harjutamine teeb meistriks

Värvivahetusega gomoku

E , 02.12

18:00

Vint.ee ametlik turniir

Sudoku (Varia)

E , 02.12

18:05

Küüned

E , 02.12

Mis toimub Vindis

\* Turniiriruum tekib lehele pool tundi enne turniiri algust, mistõttu segaduste vältimiseks soovitage õpilastel turniiriruumi siseneda juba 15-20 minutit enne turniiri algust.

4) Turniiriruumis vajutama “Registreeru” nuppu (mille peale võistluse korraldaja kontrollib, kas selline kasutaja on vastavaks turniiriks kooli poolt antud üles). Pärast turniirile registreerumist turniiriruumist enam lahkuda ei tohi. **Kui registreerimine õnnestus, tekib õpilase kasutajanime ette linnuke.**

Suur saal

Sudoku \*

Vene kabe turniir \*

Mängud:

Teated ja jutt:

Kasutajad:

[14:35:31] Tere tulemast turniiriruumi, Meikop!

Meikop

2236

Vaata

Sinu sõnum

Saada

Registreeru

Vint.ee toetajad

Mänguruumid

Kaardimängud

Turniirid

Värskena nimekirja

Kokkuvõtlik turniiride edetabel

Sisesta uus turniir

Vene kabe

E , 13.01

14:42

TURNIIRIRUUM

Värvivahetusega gomoku

E , 13.01

18:00

Vint.ee ametlik turniir

Sudoku (Varia)

E , 13.01

18:05

Küüned

E , 13.01

18:09

Vene kabe

E , 13.01

18:49

Küüned

E , 13.01

19:00

Mis toimub Vindis

Turniiri ajal peab kooli arvutiklassis olema ka vastutav õpetaja / huvijuht, kes kontrollib, et

võistlejad ei kasutaks kõrvalist abi (näiteks kabe programmi või öeldakse käike ette).

Erandjuhtudel (õpilane on haige / kooli arvutiklass ei mahuta kõiki huvilisi) on võimalik kokkuleppel võistluste korraldajaga osaleda turniiridelt ka oma kodust.

Kui leiab kinnitust fakt, et võistleja kasutas võistlustel kõrvalist abi, jätab võistluse korraldaja endale õiguse diskvalifitseerida võistleja või kool mida võistleja esindas.

Sudokute lahendamisel salvestatakse lahenduskäik, mida pärast võistluste korraldajad analüüsivad. Kõik numbrid peavad olema sisestatud loogilises järjekorras. Kui selgub, et õpilane sisestas numbrid järjest ülevalt vasakult või suvalises järjekorras, diskvalifitseeritakse õpilane turniirilt.

Kõikide turniiride orienteeruv kestus on 2 - 2,5 tundi.

### **Punktiarvestus**

Osalejate arvu osas piirangut koolidele ei ole seatud. Kooli võib esindada nii 1 kui ka 25 õpilast. Turniiri võitja saab 100 punkti, teine koht 95 ning kolmas 92 punkti. Edasi saavad kohad 4-93 punktid vastavalt 90...1. Koondarvestuses liidetakse kokku õpilase kolme parima etapi tulemused (punktid), võrdsete punktide korral arvestatakse teise kriteeriumina osaletud etappide arvu ning kolmanda kriteeriumina kohtade summat.

Koolidevahelises võrdluses lähevad arvesse viie parima kooli esindaja tulemused turniiril. Teise kriteeriumina (võrdsete punktide korral) arvestatakse koefitsienti osalenud õpilaste arv / õpilaste kohtade summa.

Turniiridel kasutatakse Vint.ee turniiride süsteemi, kus võrdsete punktide korral läheb arvesse progresseeruv koefitsient ning võrdse koefitsiendi puhul kasutaja Vint.ee vastava mängu reiting.

Parima mõttesportlase selgitamisel liidetakse kokku õpilase punktid kõikidel aladel.

### **Autasustamine**

Kõik alaliidud autasustavad kolme parimat õpilast kõigis vanusegruppides nimelise medali/meenega vastavalt:

Eesti Kabeliit - kabe arvestuses

Eesti Maleliit - male arvestuses

Eesti Rendžu Liit - Gomoku arvestuses

AS Kuma - Sudokute lahendamises

Eesti Mõttespordi Liit - koondarvestuses (parimate mõttesportlaste selgitamisel)

### **Treeningturniirid**

Treeningturniiride eesmärgid:

- Uued võistlejad saavad tutvuda Vint.ee keskkonnaga ja luua endale Vint.ee kasutajanime
- Juba võistlustel osalenud õpilased saavad meelde tuletada oma vint.ee kasutajanimed ja paroolid
- Õpilased ja õpetajad, kes ei ole veel otsustanud, kas võistlustel osaleda, saavad parema ettekujutuse, kuidas võistlused toimuvad
- Koolid saavad kontrollida, kas nende arvutiklassis on võimalik turniirist osa võtta (kas internett ning arvutid on piisavalt kiired)
- Koolidel on võimalik kasutada treeningturniire, et välja selgitada parimad keda lubada mõttespordi olümpiaadile (kui osalejate huvi koolis on liiga suur)
- Korraldaja saab kontrollida tehnilist valmisolekut turniiride läbi viimiseks. Soovitame võimalikult paljudel õpilastel treeningturniiridest osa võtta!

Treeningturniiridel ei eristata erinevaid vanuseastmeid - kõik õpilased osalevad ühel turniiril.

Treeningturniiride tulemused ei mõjuta mingil viisil osalemist mõttespordi olümpiaadil või selle tulemust. Turniirid toimuvad järgmiselt

- 03.11 kell 14:00 - Male
- 04.11 kell 14:00 - Kabe
- 05.11 kell 14:00 - Gomoku
- 06.11 kell 14:00 - Sudoku

### **Tehniline lisainfo**

Turniiril osalemiseks peab arvutisse (või tahvelarvutisse / nutitelefonil) olema installitud mõni uuem veebilehitseja: Firefox 11+, Chrome 14+, Opera 12.10+, Safari 6+ või Internet Explorer 10+

Samuti peab olema avatud port 8011, mida kasutatakse klient-server ühendusel (Testimiseks avage <http://www.vint.ee/mangud/> ning kui mänguruum avaneb, on kõik korras).

Kui võistlejal tekib tehniline probleem (kaob elekter, interneti ühendus või jookseb arvuti kokku) ja ta ei jõua tehnilisi probleeme oma käigule mõeldud aja jooksul kõrvaldada, loetakse võistleja partii kaotanuks.

Lisaks lõpeb võistleja jaoks turniir, kui ta ei tule tagasi turniiriruumi kahe vooru jooksul pärast probleemide ilmumist (Kui turniirserver tuvastab, et võistlejaga ei saada enam ühendust).

Kui tehnilised probleemid tekivad turniiri korraldajal, lepatakse kokku uus turniiri toimumise aeg ning pooleli jäänud turniiri tulemused tühistatakse.

### **Kontakt**

Kõik küsimused on oodatud [mottespordiliit@gmail.com](mailto:mottespordiliit@gmail.com) või telefonil +3725268922 (Marten Meikop)