

Mõttespordi olümpiaad koolidele 2021 / 2022 õppeaastal

Juhend

Korraldajad

Mõttespordi Eesti alaliit, Eesti mõttespordi portaal Vint.ee, Eesti Kabeliit, Eesti Maleliit, Eesti Rendžuliit

Mõttespordi olümpiaad

Mõttespordi olümpiaadi eesmärk on populariseerida mõttesporti koolinoorte seas. Võistlus on tasuta ning toimub interneti vahendusel - õpilased saavad olümpiaadist osa võtta oma kooli arvutiklassist.

Mõttespordi olümpiaadil toimuvad turniirid viiel alal: Vene kabe, Male, Gomoku, Sudokute lahendamine ja ristsõnade 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

18.10 - 22.10.2021 Treeningturniirid kõikidel aladel keskkonnas Vint.ee

05.11.2021 - Registreerumise tähtaeg koolidele

06.11 - 21.11.2021 Registreerib võistluse korraldaja õpilased turniiridele

22.11 - 26.11.2021 toimub võistluste I etapp

Esmaspäeval (22.11) toimuvad maleturniirid (Vint.ee keskkonnas toimub 3 turniiri - kõigile vanuseklassidele eraldi turniir)

Teisipäeval (23.11) toimuvad kabeturniirid

Kolmapäeval (24.11) toimuvad gomokuturniirid

Neljapäeval (25.11) toimuvad sudokuturniirid

Reede (26.11) toimuvad ristsõnade turniirid

17.01 - 21.01.2022 toimub võistluste II etapp (turniirid toimuvad sarnaselt I etapile)

14.02 - 18.02.2022 toimub võistluste III etapp

21.03 - 25.03.2022 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. Algkool mängib traditsioonilist gomokut ajakontrolliga 3 minutit + 2 sekundit, põhikooli- ning gümnaasiumiaste värvivahetusega gomokut 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

Ristsõnad - Turniiril tuleb lahendada 5 ristsõna. Lahendatavad ristsõnad on järgmised:

- Algkool: 8x8 kerge, 8x8 kerge, 8x8 kerge, 10x10 kerge, 10x10 kerge
- Põhikool: 8x8 kerge, 10x10 kerge, 10x10 kerge, 10x10 kerge, 13x13 kerge
- Gümnaasium: 8x8 kerge, 10x10 kerge, 13x13 kerge, 13x13 kerge, 13x13 kerge

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 mottespordiliit@gmail.com kuupäevaks **05.11.2021**

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 05.11 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 hiljem ise, millistel aladel ta soovib osaleda.

Eelmisel aastal osalenud õpilasi on võimalik näha vint.ee keskkonnas (võib olla kasulik huviliste tuvastamisel koolides): <https://www.vint.ee/et-ee/mso/yearly-participants/2020>

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 mottespordiliit@gmail.com.

Osalema on oodatud kõik õpilased, nii algajad kui oskajad!

NB! Kõikidel koolidel on võimalik korraldada <https://www.vint.ee> keskkonnas koolisiseseid turniire kõikides eelpool nimetatud mängudes. Rohkem infot: <https://www.vint.ee/et-ee/trainers>

Turniiride toimumine

Algkooli turniirid algavad kell 13:00, põhikooli turniirid kell 13:30 ning gümnaasiumi turniirid kell 14:00.

Kõikidele turniiridele on võimalik hilineda 30 minutit. Sudoku ja ristsõnade turniiridel 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 tutvuksid. Samuti on vaja veenduda, et Vint.ee mängud kooli arvutiklassis toimiksid (<https://www.vint.ee/et-ee/games/>).


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

EESTI ▾ Logi sisse Registreeru

Logi sisse

Google'i või Facebooki kontoga

 Facebook

 Google

Kasutajanimi

Parool

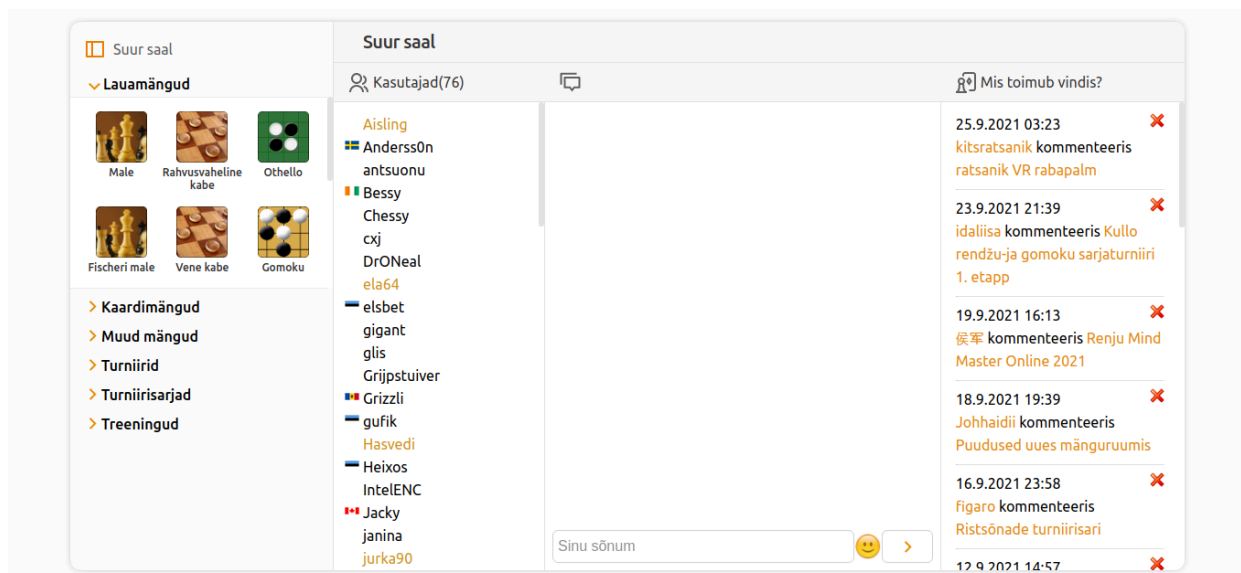
Jäta mind meelde

Logi sisse

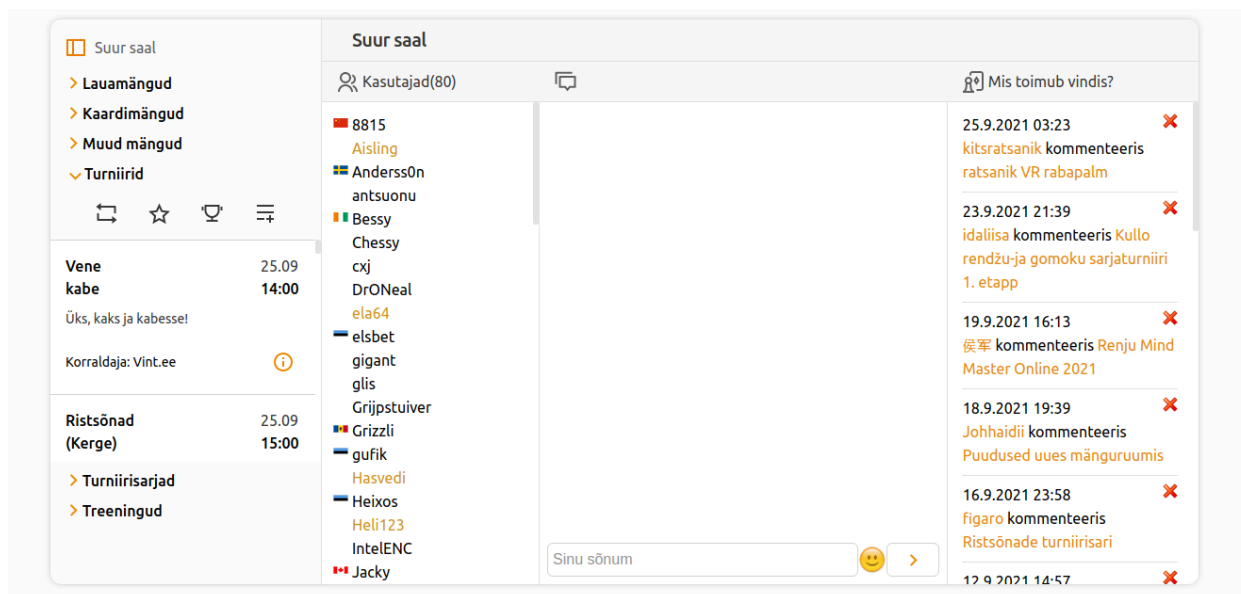
Unustasin parooli

Pole veel kasutajanime? Registreeru siin!

2) Minema mängude lehele <https://www.vint.ee/et-ee/games/> (Valides vasakult menüüst “Mängud”)



3) Valima vasakult turniiride jaotusest vastav turniir.



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

4) Kui õpilane on korrektselt registreeritud kooli poolt, tekib õpilase kasutajanime ette automaatselt linnuke ja õpilane on turniirile registreeritud. Kui linnukest ei teki, tuleb kontrollida, kas ollakse õige vanusegrupi turniiril või kas kool registreeris õpilase sama kasutajanime, millega õpilane vint.ee keskkonda sisse logis.

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).

Soovituslik on keelata võistluse ajal mobiiltelefoni kasutamine!

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

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.

Ristsõnade lahendamisel on lubatud kasutada google'i abi või lahendada ristsõna proovimise teel (Vale lahenduse korral kuvatakse õpilasele tulp, milles on viga).

Kui leiab kinnitust fakt, et võistleja kasutas võistlustel kõrvalist abi või eksis võistluse juhendi vastu muul moel, **diskvalifitseeritakse õpilane võistlustelt ning õpilasele määratakse aastane võistlusest osalemise keeld**. Korduva rikkumise korral määratakse õpilasele tähtajatu võistlusest osalemise keeld.

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

Punktiarvestus

Osalejate arvu osas piirangut koolidele ei ole seatud.

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 full truncated Buchholzi 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 ning parimat kooli kõigis vanusegruppides nimelise medali/meenega vastavalt:

Eesti Kabeliit - kabe arvestuses

Eesti Maleliit - male arvestuses

Eesti Rendžu Liit - Gomoku arvestuses

Mõttespordi Eesti Alaliit - Sudokute lahendamises, ristsõnade lahendamises ning

koondarvastuses (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 internet 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

- 18.10 kell 14:00 - Male
- 19.10 kell 14:00 - Kabe
- 20.10 kell 14:00 - Gomoku
- 21.10 kell 14:00 - Sudoku
- 22.10 kell 14:00 - Ristsõnad

Lisaks toimuvad igapäevaselt portaalis Vint.ee turniirid:

- Male - kell 13.00 ja kell 19.00
- Vene kabe - kell 14:00 ja kell 18:30
- Värvivahetusega gomoku - kell 17:00
- Sudoku (kerge) - kell 16:00
- Ristsõnad (kerge) - kell 15.00

Tehniline lisainfo

Turniiril osalemiseks peab arvutisse (või tahvelarvutisse / nutitelefonil) olema installitud mõni uuem veebilehitseja: Firefox 90+, Chrome 90+, Safari 14+ või Microsoft Edge 90+

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 turniiri ruumi kahe vooru jooksul pärast probleemide ilmumist (Kui turniiri server 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 või telefonil +3725268922 (Marten Meikop)