

Mõttespordi olümpiaad koolidele 2015 / 2016 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.

Mõttespordi olümpiaadil toimuvad turniirid neljal alal: Vene kabe, Male, Gomoku ja Sudokute 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

02.11 - 05.11.2015 Treeningturniirid kõikidel aladel keskkonnas Vint.ee

08.11.2015 - Registreerumise tähtaeg koolidele

16.11 - 19.11.2015 toimub võistluste I etapp

Esmaspäeval (16.11) toimuvad maleturniirid (Vint.ee keskkonnas toimub 3 turniiri - kõigile vanuseklassidele eraldi turniir)

Teisipäeval (17.11) toimuvad kabeturniirid

Kolmapäeval (18.11) toimuvad gomokuturniirid

Neljapäeval (19.11) toimuvad sudokuturniirid

18.01 - 21.01.2016 toimub võistluste II etapp (turniirid toimuvad sarnaselt I etapile)

29.02 - 03.03.2016 toimub võistluste III etapp

04.04 - 07.04.2016 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 gümnaasiumi aste 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

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 **08.11.2015**

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 08.11 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

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!

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

Turniiride toimumine

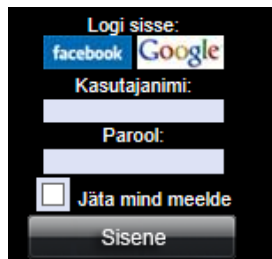
Algkooli turniirid algavad kell 13:00, põhikooli turniirid kell 13:30 ning gümnaasiumi turniirid kell 14:00.

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 keskkonda sisse logima



Logi sisse:

facebook Google

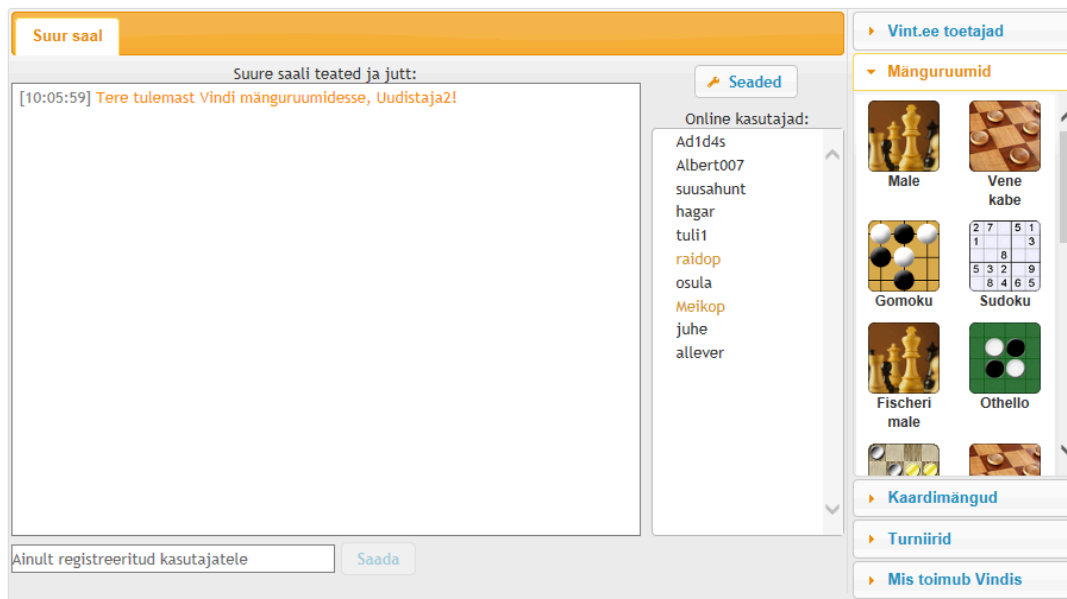
Kasutajanimi:

Parool:

☐ Jäta mind meelde

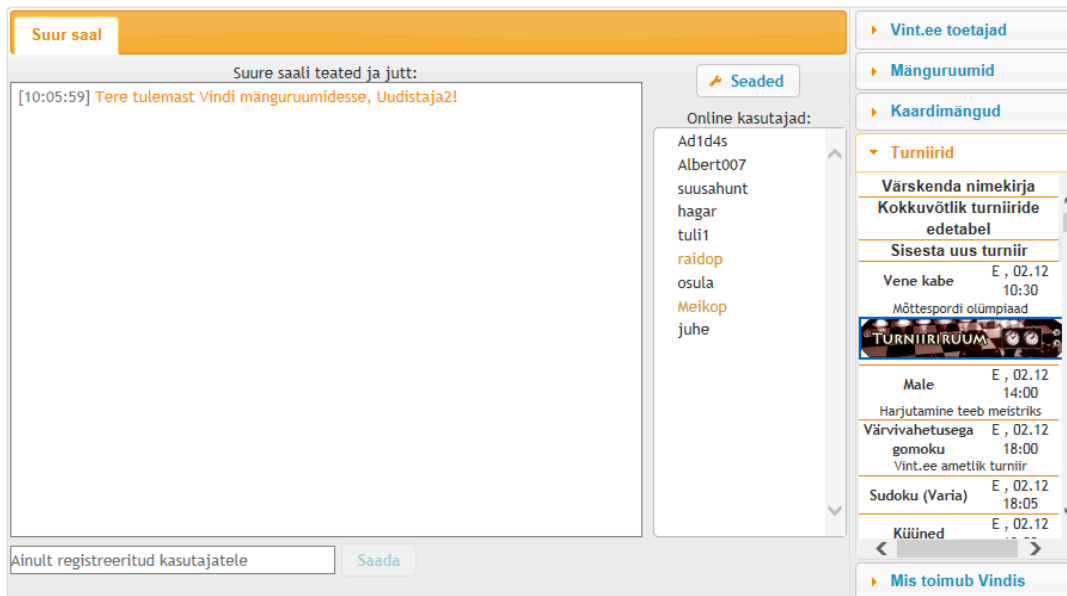
Sisene

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



The screenshot shows the Vint.ee homepage. On the left, there's a large text area with the message "[10:05:59] Tere tulemast Vindi mänguruumidesse, Uudistaja2!". Below it, a button labeled "Saada" is visible. On the right, there's a sidebar with a menu. The "Mänguruumid" (Game Rooms) section is expanded, showing icons for Male, Vene kabe, Gomoku, Sudoku, Fischeri male, and Othello. Below this, there are links for "Kaardimängud", "Turniirid", and "Mis toimub Vindis".

3) Valima paremalt turniiride jaotusest vastav turniir.



The screenshot shows the Vint.ee Turniirid (Tournaments) page. The sidebar menu on the right has "Turniirid" selected. The main content area displays a list of tournaments. The first one is "Värsienda nimekirja Kokkuvõtlik turniiride edetabel". Below it, there's a section titled "Sisesta uus turniir" (Enter new tournament) with a table of tournaments:

Tournament Name	Time
Vene kabe	E, 02.12 10:30
Mõttespordi olümpiaad	
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

At the bottom of the sidebar, there are links for "Mis toimub Vindis" and "Saada".

* Turniiriruum tekib lehele pool tundi enne turniiri algust, mistõttu segaduste vältimiseks soovitame 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.**

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.

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

- 02.11 kell 14:00 - Male
- 03.11 kell 14:00 - Kabe
- 04.11 kell 14:00 - Gomoku
- 05.11 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, lepitakse kokku uus turniiri toimumise aeg ning pooleli jäänud turniiri tulemused tühistatakse.

Kontakt

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