

Országos Vadak Ura Bajnokság Versenyszabályzat

A pécsi szent Mór Iskolaközpont által szervezett verseny csapatversenyének résztvevője lehet minden magyarországi diák, aki 3.-6. évfolyam között végzi tanulmányait, illetve az adott tanévben nem töltötte be 13. életévét. Az egyéni verseny résztvevője lehet minden magyar állampolgár, aki a csapatversenyben nem indult. A versenyen a „Vadok Ura” kártyajátékkal lehet részt venni, melyet a csapatok az első forduló előtt megkapnak.

A verseny résztvevői: az intézményenként összeállított 4 fős csapatok, illetve a versenybe nevező egyéni versenyzők.

Nevezés: A versenyben nevezéssel lehet részt venni. A nevezést a helstab.akos@gmail.com e-mail címre kell beküldeni. A játékba nevezett tanulók és eredményeik felkerülnek a fehersolyom.hu honlapra. Nevezéskor csapatversenyben meg kell adni a csapat nevét, a játékosok nevét és osztályát. Egyéni nevezésnél csak a nevet és a lakcímkártyán szereplő település nevét kell megadni.

A verseny célja: Segíteni a diákokat abban, hogy játékos formában, élményszerűen fejleszthessék a kulcskompetenciáikat, növelhessék természettudományos műveltségüket.

A verseny ingyenes. Minden, a versenybe nevező, újonnan regisztrált játékos térítésmentesen egy általa választott kártyacsomagot kap. A következő csomagok közül lehet választani: Lombhullató erdők, Fűves puszták, Szavannák, Esőerdők, Tengerek, óceánok.

A verseny ismeretanyaga: A verseny a Vadok Ura, természettudományos stratégiai kártyajáték szabályaira épül. A versenyben résztvevőknek játékos formában a következő kompetenciákat kell használniuk: anyanyelvi kommunikáció, matematikai kompetencia, természettudományi kompetencia, hatékony, önálló tanulás, szociális kompetencia, kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia. A kártyajáték ismeretanyaga a következő tantárgyakat érinti: természetismeret, biológia, fizika, földrajz, kémia.

A csapatverseny két fordulóból és döntőből áll. Az első és második fordulón a versenyzők feladata, hogy a kitűzött időszak alatt minél több mérkőzést játsszanak és ezzel minél több pontot érjenek el. A fordulók eredményeinek rögzítése versenyfüzetbe történik. A szerzett pontszámuk alapján a versenyzők szinteket érhetnek el, amit a versenybizottság értékel. A füzetben a következő adatokat kell feltüntetni:

Játék ideje, ellenfél neve és szintje, valamint az elért pontszám.

Pontszámítás az első két fordulóban:

Vereség saját csapattárustól: 3 pont

Vereség másik csapat játékosától: 4 pont

Győzelem saját csapattárs ellen: 5 pont

Győzelem másik csapat játékososa ellen: 6 pont

A versenyzők az elért eredményeik alapján szintkártyákat, a lejátszott mérkőzések száma után mesterkártyákat kapnak.

Szintkártyákhoz szükséges pontszámok:

1. szint: 20 pont
2. szint: 40 pont
3. szint: 60 pont
4. szint: 80 pont
5. szint: 100 pont
6. szint: 130 pont
7. szint: 160 pont
8. szint: 200 pont
9. szint: 230 pont
10. szint: 260 pont
11. szint: 280 pont
12. szint: 300 pont

Mesterkártyákhoz szükséges játszmák száma:

- 5 játszma: 1 lap
- 10 játszma: 2 lap
- 15 játszma: 3 lap
- 20 játszma: 4 lap
- 30 játszma: 5 lap
- 40 játszma: 6 lap
- 50 játszmától: 7 lap

A versenyzők az eredményeiket a versenyfüzetbe kötelesek rögzíteni, amit versenykiírásban megjelölt határidő lejárta előtt a versenybizottságnak vissza kell küldeniük a 7621 Pécs, Szent Mór Iskolaközpont címre, vagy digitálisan a helstab.akos@gmail.com e-mail címre..

A versenyzők elfogadják, hogy ugyanazzal a játékosal hetente csak egy pontszerző mérkőzést játszhatnak. A kapott kártyákat a következő forduló mérkőzéseiben és a döntőben felhasználhatják.

A második fordulóban beküldött versenyfüzetek alapján a versenybizottság sorrendet állít fel. A sorrendet a csapatok által elért összes pontszám határozza meg. A döntőbe az országosan legjobb 12 csapat juthat be.

A döntő két fordulóból áll:

Elődöntő: A csapatok minden tagja egyéni mérkőzést játszik valamelyik másik csapat hozzá sorsolt tagja ellen (ld. melléklet). Így minden csapat egyszerre négy mérkőzést játszik négy másik csapat ellen. A mérkőzések ideje maximálisan 20 perc. A csapatok minden tagja az elődöntő folyamán öt egyéni mérkőzést játszik. Az elődöntőben minden győzelem 3 pontot ér és minden vereség 1 pontot. Az idő lejártakor a versenybírók a mérkőzést leállítják és a játékosok által szerzett terület alapján állapítják meg a győztest. A versenyen elért pontszámok alapján a versenybizottság sorrendet állapít meg, mely alapján eredményt hirdet.

Döntő: A döntőbe az elődöntő hat legjobb csapata jut be. A csapatok minden tagja egyéni mérkőzést játszik valamelyik másik csapat hozzá sorsolt tagja ellen. Így minden csapat egyszerre négy mérkőzést játszik négy másik csapat ellen. A mérkőzések ideje maximálisan 20 perc. A csapatok minden tagja a döntő folyamán öt egyéni mérkőzést játszik.

Az idő lejártakor, ha a győzelem még nem dőlt el, a versenybírók a mérkőzést leállítják és a játékosok által szerzett terület alapján állapítják meg a győztest.

A döntőben a győztes mérkőzésért 3 pont jár, míg a vesztes mérkőzésért 1 pont.

A versenyen elért pontszámok alapján a versenybizottság sorrendet állapít meg, mely alapján eredményt hirdet.

A csapatverseny díjazása:

–Az első forduló versenyfüzeteit beküldő minden résztvevő eredményeinek megfelelően szintkártyákat és mesterkártyákat kap.

–A elődöntőbe jutott minden résztvevő speciális kártyacsomagot kap.

–A döntőbe jutott minden résztvevő speciális kártyacsomagot és oklevelet kap.

–Az első három helyezett érmet és ajándécsomagot kap.

–Az első helyezett kupát kap.

Az egyéni verseny két fordulóból áll:

I.forduló: Az egyéni verseny első fordulója a nevezés időpontjától a verseny időpontjáig tart. Az egyéni versenyzők úgynevezett „Tigris Útja” versenyfüzetet kapnak. Ebbe a füzetbe vezethetik a szintén a versenybe benevezett más játékosokkal lejátszott mérkőzéseiket. A forduló eredményei alapján a versenyzők szintkártyákat és mester kártyákat kapnak.

Pontszámítás az első fordulóban:

Vereség alacsonyabb szintű ellenfél ellen: 1 pont

Vereség azonos szintű ellenfél ellen: 2 pont

Vereség magasabb szintű ellenfél ellen: 3 pont

Győzelem alacsonyabb szintű ellenfél ellen: 4 pont

Győzelem azonos szintű ellenfél ellen: 5 pont

Győzelem magasabb szintű ellenfél ellen: 6 pont

Országos döntő, egyéni verseny: Az országos döntő egyéni versenyén bármely magyar állampolgár részt vehet, aki a verseny kezdetéig benevez és a csapatversenyben nem vett részt. A döntőre a kitöltött versenyfüzetekkel, vagy anélkül a döntő kezdete előtt fél órával, azaz a döntő versenykiírásban szereplő időpontjáig lehet nevezni a helyszínen. A döntőn való részvételhez nem szükséges az első fordulóban részt venni, csupán előnyt jelent. A játékosok egyéni mérkőzéseket játszanak a hozzájuk sorsolt másik játékosokkal. Eredményeiket versenyfüzetben vezetik. A döntő eredményeit a versenyfüzetekben rögzített pontszámok adják meg.

A mérkőzések menete az egyéni versenyben:

Első kör: A versenybizottság a versenybe nevezett játékosokból maximum hatfős csoportokat hoz létre. A csoportokon belül mindenki mindenki ellen játszik összesen öt mérkőzést. A döntőben a győztes mérkőzésért 3 pont jár, míg a vesztes mérkőzésért 1 pont. A csoportból a legmagasabb pontszámot elérő versenyző jut a következő fordulóba. Ha a nevezők száma nem éri el a 19 főt, akkor a csoportokból 2 versenyző juthat tovább. A mérkőzések maximális ideje 20 perc. Az első kör maximális ideje 100 perc.

Második kör: Az első körből továbbjutott versenyzőkből a versenybizottság maximum hatfős csoportokat hoz létre. A csoportokon belül mindenki mindenki ellen játszik. A döntőben a győztes mérkőzésért 3 pont jár, míg a vesztes mérkőzésért 1 pont. A mérkőzések maximális ideje 20 perc. A versenyzőknek azzal a játékosal, akivel az első körben játszott, nem lehet újra játszania, de az ott szerzett pontszáma megmarad. Az első kör maximális ideje 80 perc. Ha a versenyzők száma nem éri el a hetet, akkor a versenybizottság a második kör után eredményt hirdet. Ha második körbe jutott versenyzők száma 7-18 fő, akkor a második körből csoportonként a két legmagasabb pontszámot elérő versenyző juthat a harmadik körbe. Ha a versenyzők száma a második körben 18-nál több, akkor a harmadik körbe csoportonként csak egy fő juthat.

További körök: menetük megegyezik a második körben leírtakkal.

Az egyéni verseny díjazása:

- Az Tigris Útja versenyfüzeteit beadó (tehát az első fordulóban részt vett) minden versenyző eredményeinek megfelelően szintkártyákat és mesterkártyákat kap.
- A döntőbe nevező minden résztvevő speciális kártyacsomagot kap.
- Az első hat helyezett speciális kártyacsomagot és oklevelet kap.
- Az első három helyezett az előbbieken felül érmet, és ajándékcsomagot kap.
- Az első helyezett az előbbieken felül kupát kap.

Rendkívüli események: A versenyen előforduló rendkívüli események, szabálytalanságok esetében a versenybizottság jegyzőkönyvet készít és döntést hoz.

A versenyen kizárható az a játékos, aki olyan kártyával játszik, mely nem szerepel a versenybizottság listáján, vagy a kártya a fehersolyom.hu honlapon feltüntetett „Vadak Ura Lexikon”-tól eltérő értékeket tartalmaz.

A versenyen részt lehet venni az előző években használt „Vadak Ura” kártyákkal is, amennyiben a versenybizottság jóváhagyta azt.

Érvénytelen kártya használatát a versenyzők a versenybizottságnak kötelesek jelezni.

A csapatok jelentkezésükkor elfogadják a verseny szabályzatát, játékszabályát, illetve tudomásul veszik, hogy a verseny szervezői a változtatás jogát fenntartják. Az esetleges változás a verseny honlapján (www.fehersolyom.hu), illetve a Szent Mór Iskolaközpont honlapján kerül kihirdetésre (www.szentmor.hu). Erről a változás időpontjáig jelentkezők értesítést kapnak a jelentkezési lapon megadott e-mail-címre. A szabályok megtekinthetők, illetve letölthetők a www.fehersolyom.hu weboldalról.

A csapatversenyben résztvevőknek érvényes diákigazolvánnyal kell rendelkezniük. A résztvevőknek a helyszínen a diákigazolványukkal kell igazolniuk iskolai tanulmányaikat.

A versenyt a Szent Mór Iskolaközpont és a pécsi Természettudományi Múzeum által felállított szakmai bizottság irányítja. A bizottság tagjai: Helstáb Ákos, Helstáb Ákosné, Kisbenedek Tibor és Varga Ágnes.

Pécs, 2015.08.25.

Melléklet:

Sorsolási táblázat a döntőhöz:

Csapatversenyben a csapat minden játékosa betűjelet is kap (a, b, c, és d). Minden játékos a hozzá sorsolt számú csapat azonos betűjelű játékosával játszik. Az alábbi táblázat csak az a, jelű játékosokat mutatja:

0 perc	1a-2a	3a-4a	5a-6a
20 perc	1a-3a	2a-6a	4a-5a
40 perc	1a-4a	2a-5a	3a-6a
60 perc	1a-5a	2a-3a	4a-6a
80 perc	1a-6a	2a-4a	3a-5a