***LEL sezonas noslēgums 9. maijā – papildinformācija***

Cien. erudīti!

Kā jau pieteikts, 9. maijā notiks komandu čempionāts un ātrspēles sacensības. Ātrspēles norises izklāstu lasīt šeit.

LEL valde.

**Latviešu gepards – pirmā versija**

Erudītu spēle, pēc būtības līdzīga Jeopardy (amer.)- Sava spēle (krievu)- Risks (TV3), kur piedalās 3-4 spēlētāji, pirmais atbild uz jautājumu tas, kas pirmais gatavs atbildēt = nospiedis kontaktpogu. Otrs būtisks moments: par nepareizu atbildi atskaita punktus saskaņā ar konkrētā jautājuma vērtību.

1. Pirmā versija paredzēta spēlēt 9. maijā (pirms LEL komandu čemp-ta) 12 dalībnieku sastāvā. Uz pirmo spēli tiek aicināti labākie pēc LEL rakstisko sacensību kopvērtējuma reitinga. Uzaicinātie apdomā vismaz divus aspektus: (1) vai es vēlos piedalīties tādā ātrā režīma sacensībā; (2) vai spēšu iesniegt tiesnesim 12 jautājumus (atbilstoši 2.punktam). Dalībnieku uzaicināšana un izloze notika 11.aprīļa sacensību dienā.

Dalībnieki līdz 7.maijam iesūta tiesnesim uzdevumus, kuri tiks izmantoti tajās spēlēs, kur autors nepiedalās. Jāiesūta 3 tēmas, katrā 4 jautājumi, sakārtoti pieaugošā grūtībā, ar pievienotām viennozīmīgām atbildēm. Tiesnesim vajadzīgs laiks jautājumu izskatīšanai. Tiesnesim paliek tiesības jautājumus rediģēt, labojot gramatiskus negludumus, pamainot grūtības pakāpi, novēršot duāļus utml. Jautājumu apvienojums tēmās traktējams diezgan brīvi, piemēram tēmā „Dzērves” var pajautāt gan par dzērvenēm, gan par filmu „Lido dzērves”. Ja dalībniekam nav pieejams epasts, jautājumus izsūtīt ar klasisko pastu uz adresi : J.Asara iela 15-19, Rīga LV-1009, un pabrīdināt pa tel 28212364.

VIENAS SPĒLES IETVAROS

3. Vienā atsevišķā spēlē piedalās četri dalībnieki, kuriem jāatbild uz 16 jautājumiem = 4 tēmas katrā 4 jautājumi ar vērtību 10,20,30 vai 40. Tiesnesis lasa izvēlēto jautājumu (izvēli skatīt 7.punktā) un ja vajadzīgs un iespējams, parāda tekstu un/vai attēlu uz lielā ekrāna. Dalībnieks, kurš gatavs atbildēt, nospiež kontaktpogu un gaida tiesneša aicinājumu atbildēt, tad sniedz atbildi. Ja atbilde pareiza, dalībnieka konts papildinās ar jaut.vērtību (10,20,30vai 40). Ja atbilde nepareiza, no dalībnieka konta tiek atskaitīta jaut.vērtība. Kontā var pastāvēt arī negatīvs skaitlis, kuru jācenšas vēlāk neitralizēt un vērst par pozitīvu ar pareizām atbildēm. Ja atbilde liekas neviennozīmīga, tiesnesis var uzaicināt: precizēt, un dalībniekam pēc max 5sek.apdomas jādod precīzāka atbilde. Tiesnesis līdzīgi pārtraucot aicinās precizēt pārmērīgi garu atbildi. Tiesnesim tiesības atzīt uzreiz par nepareizu acīmredzami izvairīgu atbildi. Ja jautājums aicina nosaukt personu, atbildei pietiek ar uzvārdu, izņemot ja tēmas nosaukums norāda uz uzvārdu, vai jautājumā norādīts citādi.

4. Dalībniekam ir tiesības nospiest kontaktpogu arī laikā, kad jautājums vēl nav pabeigts. Tiesnesis pārtrauc lasījumu un aicina dalībnieku atbildēt. Dalībnieks te uzņemas risku arī par nenolasīto teksta daļu, viņam jāsniedz autora paredzētā atbilde.

5. Ja pēc jautājuma nolasīšanas (signāls ar plaukstu) pagājušas ~7-10 sekundes un neviens dalībnieks nevēlas atbildēt, tiesnesis atklāj pareizo atbildi, dalībnieku konti nemainās, un pārejam pie nākošā jautājuma.

6. Ja dalībnieks atbildējis nepareizi, tiesnesis lasa šo jautājumu vēlreiz, un pārējie dalībnieki (izņemot nepareizi atbildējušo) var mēģināt pieteikties atbildēt. Pirmais, kas nospiež pogu, sagaida tiesneša uzaicinājumu un sniedz atbildi. Jaut.vērtība ir tāda pati kā pirmam atbildētājam = par pareizu atbildi pieskaita 10-40 punktus, par nepareizu atskaita. Ja jautājums netika nolasīts pilnībā (atbilstoši 4.punktam), tagad tiesnesis lasa jautājumu līdz galam, ja tikai atkal kāds nenospiež pogu priekšlaicīgi. Ja arī šoreiz atbilde ir nepareiza, jautājumu atkārto priekš diviem, atstājot malā abus nepareizos atbildētājus. Ja arī šoreiz ātrākais atbild nepareizi, tiesnesis pārjautā atlikušajam dalībniekam, un ja tas vēlas, procedūru atkārto vēl trešo reizi vienam atbildētājam.

7. [Jautājumu izvēles iespējas laika ekonomijai arī 2.versijā samazinātas] Tiesnesis informē par tēmu nosaukumiem, tad uzsāk spēli ar pirmās tēmas vieglāko jautājumu (10 p.v.), un neatkarīgi no dalībnieku sekmēm turpina ar 10-punktīgajiem tēmu rindas kārtībā. Tad tiek pēc kārtas atvērti 20-punktīgie, pēc tam 30-punktīgie, un paliek neatbildēta „smagākā” rinda.

8. Dalībnieks, kurš sekmīgi atbildējis uz spēles 12.jautājumu (vai pēdējo sekmīgo pirms tam), var izvēlēties, kuru no atlikušajiem 4 jautājumiem (vai tēmu) atbildēt pirmo. Pareizi atbildējušais uz šo jautājumu iegūst tiesības izvēlēties nākamo jautājumu. Ja neviens nespēj sniegt pareizu atbildi, atkal izvēlas dalībnieks, kurš pēdējais sekmīgi atbildēja pirms tam. Tādā pat veidā tiek izskatīts vēl divi jautājumi, un no sākotnējiem 16 jautājumiem palicis viens.

9. Pirms pēdējā jautājuma atklāšanas tas dalībnieks, kurš atbildējis iepriekšējo jautājumu (ja neviens neatbildēja, tad pēdējo sekmīgo pirms tam) var uzsaukt: „Banka!” pie nosacījuma, ka viņam kontā ir vismaz 100 punkti. Zinot tēmu (bet ne jautājumu), dalībnieks deklarē pēdējā jautājuma likmi, kas ir vismaz 100 punkti, bet ne vairāk par kontā esošo summu. Tad tiesnesis nolasa jautājumu. Atbilde tiek gaidīta tikai no bankas uzsaucēja. Ja atbilde ir pareiza, dalībnieka kontā pieskaita deklarēto likmi. Ja viņš atbild nepareizi vai nesāk sniegt atbildi parastajā apdomas sekunžu laikā, no konta tiek atskaitīta deklarētā likme. Ja dalībnieks nav atbildējis pareizi, jautājums tiek lasīts vēlreiz pārējiem trim dalībniekiem (atbilstoši 6.punktam) ar likmi 40 punkti. [BALSOT – vai kārtība kā te piedāvāts, vai var iet tikai uz visu banku, vai bankošanu vispār nevajag ; šoreiz nemainīsim noteikumus bankas paplašināšanas virzienā]

10. Kad visi 16 jautājumi izsmelti, tiesnesis salīdzina dalībnieku kontus un saranžē 1.,2.,3.un 4.vietas.

11. Ja diviem dalībniekiem kontos vienāda summa, augstāk tiek vērtēts dalībnieks, kas atbildējis sekmīgi pēdējo jautājumu (vai tuvāko pēdējo no 40-punktīgajiem). Ja šis kritērijs nenostrādā ( ne vienam ne otram nav sekmīgas 40-punktu atbildes), vietu mača izlozē (ja nav jāizšķir, kurš viens no abiem turpina cīņu nākamā līmenī) vai izspēlē papildjautājumu ar +/- vērtējumu līdz pirmajam rezultātam.

12 SPĒLĒTĀJU TURNĪRS

12. Dalībnieki pirms turnīra izlozē dalībnieka numurus 1-12. No tā atkarīgs, kas ar ko būs salikti vienā kvartetā. Pirmajā līmenī notiek trīs spēles, kurās piedalās:

1.spēle = 1, 2, 3 , 4 ; 2.spēle = 5, 6, 7, 8 ; 3.spēle = 9, 10, 11, 12.

13. Tiesnesis saranžē dalībniekus pēc iegūtām vietām un rezultātiem. Uz otro līmeni tiek astoņi= visi trīs 1.vietu ieguvēji, visi trīs 2.vietu ieguvēji un divi 3.vietu ieguvēji ar labāko rezultātu. Mača uzvarētājs, kurš 1.līmenī sasniedza vislabāko rezultātu, spēlē 4.spēlē, un viņam pielozē trīs citus dalībniekus (2.vai 3.v.). Pārējie divi maču uzvarētāji spēlē 5.spēlē, viņiem pievienojas atlikušie divi dalībnieki. Ja izrādās, ka vismaz diviem 1.līmeņa uzvarētājiem pielozēti 2.vietu ieguvēji, ar kuriem tie jau spēlējuši, šie 2.vietu ieguvēji tiek samainīti uz otru četrinieku.

14. Astoņi dalībnieki izspēlē divas 2.līmeņa spēles. No katra kvarteta divi labākie iekļūst finālā.

15. Četri labākie spēlē finālspēli, sākot ar starta bonusu 20punkti abiem 2.līmeņa spēļu uzvarētājiem. Dalībnieks ar labāku konta stāvokli spēles beigās tiek pasludināts par turnīra uzvarētāju. Pārējiem finālistiem tiek piešķirtas 2.,3.,4.vieta šajā turnīrā. Atkarībā no vietām un rezultātiem tiek piešķirtas tālākas vietas turnīrā: 5.un 6.vieta 2.līmeņa 3.vietu ieguvējiem, utt.

16. Ja pēc finālspēles diviem vai vairākiem dalībniekiem ir vienādi konta stāvokļi, un ja labākā piešķiramā vieta ir 2.vai 3., augstāk tiek vērtēts dalībnieks, kas atbildējis sekmīgi pēdējo jautājumu (vai tuvāko pēdējo no 40-punktīgajiem) (kā 11.punktā). Ja šis kritērijs nenostrādā, augstāku vietu turnīrā pelnījis dalībnieks ar augstāku vietu 2.līmeņa spēlē (pēc 14.punkta ranga).

17. Ja pēc finālspēles diviem vai vairākiem dalībniekiem, kas pretendē uz uzvaru, ir vienādi konta stāvokļi, starp viņiem tiek izspēlēta papildtēma ar 4 jautājumiem 10-40 punktu vērtībā, ar parasto plus-mīnus vērtēšanu. Dalībnieks ar labāku konta stāvokli tiek pasludināts par turnīra uzvarētāju. Ja papildtēmas finišā ir vienāds kontu stāvoklis, par uzvarētāju kļūst dalībnieks, kas atbildējis uz 40-punktu jautājumu. Ja šis kritērijs nenostrādā, augstāku vietu turnīrā pelnījis dalībnieks ar augstāku vietu pēc 14.punkta ranga.

*Projektējis Uldis Apsalons, 2015.gada 2.maijā*