

MYSTERY MARATHON

1) PRIJAVE

Broj mjesta je ograničen (8/9/12/16), a prednost imaju prve prijave.

2) PROPOZICIJE NATJECANJA

Turnir se odvija u tri kruga u kojima se igraju različite igre. U svakom krugu pojedini igrač igra **samo jednu** igru.

Prvi krug – *Gigamic apstraktne igre*

Igrat će se *Quoridor*, *Quixo*, *Pylos*, odnosno *Marrakech*. Prijavljeni igrači će slučajnim izborom biti raspoređeni u grupe po četiri. Unutar svake grupe igra se sustav 'svatko sa svakim' na dvije partije. Konačni poredak se određuje prema ukupnom broju pobjeda, a u slučaju izjednačenosti gleda se broj bodova u međusobnim susretima. Ako je i nakon toga izjednačeno, igrači dijele mjesto, a raspored u drugom kolu se određuje ždrijebom.

Drugi krug – *card drafting / press your luck*

Igrat će se *K2*, *Behind the Throne*, Kanagawa odnosno *Biblios*. Igrači će biti raspoređeni za stolove ovisno o plasmanu u prvom krugu na način da se minimizira sparivanje istih suparnika.

Treći krug – finale

Igrat će se *Pulsar*, *Scythe*, odnosno *Takenoko*. Igrači će biti raspoređeni ovisno o plasmanu nakon prve dvije igre na način da najbolje plasirani igraju za istim stolom.

Pravila ponašanja u igraonici se primjenjuju na turniru. To se posebno odnosi na pošteno igranje. Varanje i pomaganje jednom protivniku na račun ostalih se ne tolerira. Zbog nepoštenog igranja voditelji turnira mogu izreći opomenu ili diskvalificirati igrača. U slučaju diskvalifikacije, svi prijašnji rezultati ostaju nepromijenjeni, aktualna igra se nastavlja i boduje kao da je diskvalificirani igrač posljednji. Isto vrijedi za eventualne buduće igre (diskvalificirani igrač se tretira kao virtualni igrač koji ostvaruje 0 bodova).

3) BODOVANJE

Pobjednik svake igre osvaja 6 bodova, drugoplasirani 3 boda, trećeplasirani 1, a posljednji 0. Ako više igrača ostvari jednaki rezultat u nekoj igri primjenjuje se pravilo za određivanje pobjednika kao i inače za pojedinu igru. U slučaju da igra nema *tie breaker* ili da je nakon primjene istog rezultat i dalje izjednačen, bodovi se dijele na način da je ukupan broj bodova ostvarenih u jednoj igri fiksna.

Primjer: ako 2 igrača dijele drugo mjesto svaki dobiva $(3+1)/2 = 2$ boda. Ako su tri igrača izjednačena na čelu, svaki dobiva $(6+3+1)/3 = 3.3$ boda.

Osim plasmana, vodit će se računa i o bodovima ostvarenim u svakoj igri. Ti bodovi se pretvaraju u skor na način da pojedina igra ne bude vrijednija (npr. očekivana bodovna razlika u igri *Scythe* je znatno veća od one u igri *Kanagawa*). Skor se računa prema udjelu bodova koje je igrač ostvario u ukupnom broju ostvarenih bodova u toj igri, po formuli

$$\text{skor igrača} = 100 * (\text{broj bodova igrača}) / (\text{zbroj bodova svih igrača})$$

Skor se zaokružuje na dvije decimale.

Primjer: u jednoj igri igrači su osvojili redom 17, 16, 12, 10 bodova. To im donosi redom 6, 3, 1, 0 bodova u turniru te skor 30.91, 29.09, 21.82, 18.18 (gdje je broj bodova pojedinog igrača podijeljen sa 17+16+12+10=55 i pomnožen sa 100).

Plasman nakon prvog i drugog kruga (za potrebe raspoređivanja igrača u idućem krugu) se određuju na sljedeći način:

1. Veći broj ostvarenih bodova.
2. Bolji skor*.
3. Veći broj pobjeda.
4. Ždrijeb.

*U prvom kolu se umjesto ovoga gledaju međusobni susreti.

Konačni plasman se određuju na sljedeći način:

1. Veći broj ostvarenih bodova.
2. Bolji skor.
3. Veći broj pobjeda.
4. Majstorica

U (malo vjerojatnom) slučaju da dva ili više igrača bude potpuno izjednačena po točkama 1. – 3., redosljed će se odrediti majstoricom u igri Onitama. Izjednačeni igrači igraju svaki sa svakim po jednu partiju. Po potrebi, igra se nova majstorica među igračima koji su i dalje bodovno izjednačeni.

SuperHIK

