

Mladi u eteru

MUE

Mladi u eteru

– Igra –

Potapanje brodova u eteru

– Pravila –

Zagreb,

2023.

1 Prijava

Za sudjelovanje u igri "Potapanje brodova u eteru" potrebno je popuniti prijavnicu za prijavu dostupnu na web stranici Hrvatskog radioamaterskog saveza. Popunjenja prijavnica šalje se elektroničkom poštom na adresu **mladi.u.eteru@hamradio.hr**.

Natjecati u igri se mogu radioklubovi i sekcije radioklubova u školama pod pripadajućim pozivnim oznakama.

Prilikom prijave sudionici u obrascu označavaju radioamaterske opsege na kojima mogu sudjelovati u igri. Od mogućih radioamaterskih opsega 80 m, 40 m, 20 m, 17 m, 15 m i 10 m označit će one za koje imaju potrebnu opremu i mogućnosti. **Od navedenih opsega 40 m je obavezan za sudjelovanje**, čime se osigurava da svi sudionici mogu igrati sa svim sudionicima.

Vrsta rada ograničena je na SSB.

2 Priprema igre

Nakon isteka roka za prijavu, objavit će se raspored i detalji svake igre.

Raspored će uključivati datum i vrijeme natjecanja, radioamaterski opseg i veličinu igre.

3 Tijek igre i bodovanje

Tijek igre određuje broj prijavljenih sudionika prema Tablici 1.

Tablica 1: Tijek igre

Broj sudionika	Tijek igre
2	finale
3	skupina, dva sudionika napreduju u finale
4	polufinale, dva sudionika napreduju u finale, preostala dva igraju za treće mjesto
5 - 8	skupina, četiri sudionika napreduje u polufinale
9 - 16	skupina, osam sudionika napreduje u četvrtfinale
> 16	skupina, osam sudionika napreduje u četvrtfinale

Skupina je grupa od tri do pet sudionika. Unutar skupina svaki sudionik igra sa svakim sudionikom.

Pobjeda u igri unutar skupine nosi jedan bod, dok poraz nosi nula bodova. Bodovi unutar skupine se zbrajaju i na temelju bodova se napreduje dalje u igri prema Tablici 1. U eliminacijskom dijelu igre pobjeda nosi prolaz u sljedeći krug, dok poraz nosi eliminaciju (osim u slučaju polufinala, gdje poraz nosi prolaz u igru za treće mjesto).

Rezultate pojedinih igara, sudionici su obavezni javiti organizatorima.

4 Veličina igre

Igra potapanja brodova, u pravilu, se igra na polju veličine 10 X 10. Ovisno o broju prijavljenih sudionika organizator određuje veličinu pojedinih igara kako bi se smanjilo trajanje istih.

Moguće veličine pojedinačne igre nalaze se u Tablici 2. Veličine brodova korištenih u igrama nalaze se u Tablici 3.

Tablica 2: Veličina igre

Veličina igre	Nosač aviona	Ratni brod	Kruzer	Podmornica	Razarač
10 X 10	5	4	3	3	2
9 X 9	4	3	3	2	2
8 X 8	3	3	2	2	2
7 X 7	3	3	2	0	0
6 X 6	3	2	1	0	0
5 X 5	3	2	1	0	0

Tablica 3: Veličina brodova

Brod	Veličina broda
Nosač aviona	5 X 1
Ratni brod	4 X 1
Kruzer	3 X 1
Podmornica	3 X 1
Razarač	2 X 1

Polja igre su označena slovima i brojevima. Stupci su označeni slovima (s lijeva na desno), a redovi brojevima (odozgo na dolje).

Polja za igru najjednostavnije je nacrtati na papiru.

5 Pravila igre

Prije početka igre potrebno je postaviti sve potrebne brodove na polje tako da se u cijelosti nalaze unutar polja. Brodovi se postavljaju u vertikalnoj ili horizontalnoj orijentaciji te se međusobno ne smiju preklapati.

Organizator prilikom određivanja tijeka igre određuje za svaku igru koji od sudionika igra prvi. U nastavku igre sudionici se međusobno izmjenjuju.

Kada je red na sudioniku, on određuje polje koje će gađati i koordinate zog polja prenosi radiovezom protivnom sudioniku koristeći ITU fonetsku abecedu prikazanu u Tablici 4. Protivni sudionik potom odgovara da li je gađano polje pogodak ili promašaj.

U trenutku kada su pogođena sva polja jednoga broda on se smatra potopljenim. Potopljenost broda potrebno je javiti protivnom suigraču sa zadnjim pogođenim poljem istoga broda.

Nakon pokušaja gađanja protivničkog polja, neovisno o pogotku ili promašaju, red je na protivnom sudioniku.

Igra se naizmjenično nastavlja sve dok jedan sudionik ne pogodi sva polja brodova protivnog sudionika.

Sudionik koji prvi uspije potopiti sve brodove protivnog sudionika je pobjednik igre.

Rezultat igre oba igrača javljaju organizatoru elektroničkom poštom na adresu **mladi.u.eteru@hamradio.hr**.

Tijek nastavka igre potrebno je redovito pratiti na web stranici Hrvatskog radioamaterskog saveza.

6 Rezultati

Nakon završetka igre, sveukupni rezultati bit će objavljeni na web stranici Hrvatskog radioamaterskog saveza.

7 Nagrade

Nakon završetka igre, igračima koji zauzmu prvo, drugo i treće mjesto bit će dodijeljene nagrade.

Tablica 4: ITU fonetska abeceda

A	Alpha	N	November
B	Bravo	O	Oscar
C	Charlie	P	Papa
D	Delta	Q	Quebec
E	Echo	R	Romeo
F	Foxtrot	S	Sierra
G	Golf	T	Tango
H	Hotel	U	Uniform
I	India	V	Victor
J	Juliet	W	Whiskey
K	Kilo	X	x-Ray
L	Lima	Y	Yankee
M	Mike	Z	Zulu