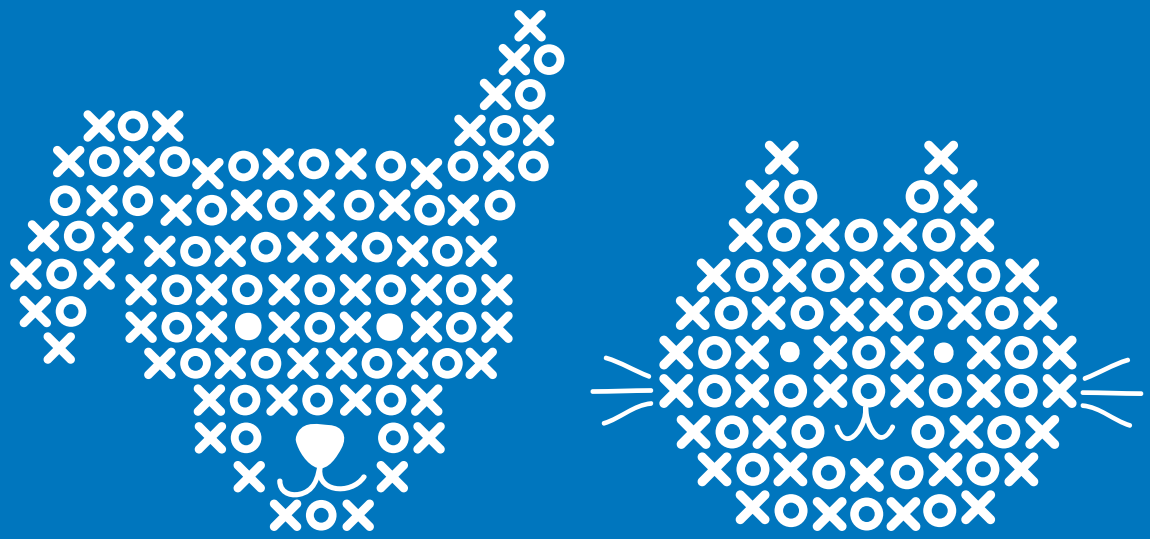
PISOVKY

XO JSOU VÝZVA!



PRAVIDLA

spolupořadatel · pořadatel · generální partner · hlavní partner · partneři · soutěž zaštítili a finančně podpořili

1 Systém soutěží

1.1. Obecná pravidla

1.1.1. Systém soutěží zahrnuje celkem 4 úrovně turnajů, jimiž jsou:
ŠT – školní turnaj
OT – oblastní turnaj
KT – krajský turnaj
GRF – grandfinále

1.1.2. Systém soutěží začíná školními turnaji, v nichž se utvoří týmy pro turnaje oblastní, z nichž ty nejúspěšnější týmy postupují do turnajů krajských. Nakonec se nejlepší týmy ze všech krajů utkají v grandfinále.

1.1.3. Účastí v soutěži souhlasí účastníci s Podmínkami spravování osobních údajů zapsaným spolkem Student Cyber Games. Stejně tak účastníci souhlasí se zněním pravidel soutěže a přihlášením do ní stvrzují jejich znalost, zavazují se je dodržovat a řídit se jimi v průběhu soutěže, a též se zavazují dodržovat zásady fair play, jež jsou základem, na němž tato pravidla stojí. Tyto dokumenty jsou dostupné na webových stránkách soutěže (www.pisqworky.cz).

1.1.4. Účastí v soutěži souhlasí účastníci s pořízením dokumentace z jednotlivých turnajů a jejím zveřejněním, zejména pak na webu soutěže a na Facebookových stránkách soutěže.

1.1.5. Soutěž se koná na území České a Slovenské republiky. Organizátory vytvořené kraje nemusí odpovídat administrativnímu rozdělení vyšších územně samosprávních celků.

1.1.6. Jazyk každého turnaje bude přizpůsoben místu jeho konání a možnostem organizátora turnaje.

1.1.7. Soutěž je určena žákům osmých a devátých tříd základních škol, žákům nižších gymnázií, středních škol a odpovídajícím ročníkům jiných škol.

1.1.8. Tým je složen z 5 hráčů a 2 nepovinných náhradníků. Hráč nebo náhradník může být členem pouze jednoho týmu. Složení týmů je od počátku OT do konce soutěže neměnné. Náhradníci tým nedoprovázejí na OT, KT ani GRF a slouží pouze pro případ, že se hráč ze základní sestavy nebude schopen soutěže na úrovních OT až GRF zúčastnit.

1.1.9. Aby byl tým připuštěn k účasti na OT, KT nebo GRF musí být složen nejméně ze tří hráčů, kteří budou na daném turnaji hrát.

1.1.10. Každý tým musí ze svého středu určit kapitána, který je jediným členem týmu oprávněným v průběhu turnaje komunikovat s pořadatelem.

1.2. ŠT – Školní turnaje

1.2.1. Účelem této úrovně soutěží je na jednotlivých školách vybrat hráče, z nichž mohou být následně postaveny až 4 soutěžní týmy pro přihlášení do OT. Přičemž účast 4. týmu je podmíněna zasláním reportážního článku ze školního turnaje. Úroveň ŠT, respektive sestavení soutěžních týmů, nemusí mít na všech školách nutně podobu turnaje. Jakým způsobem školy sestaví týmy, jež je následně budou reprezentovat v dalším průběhu soutěže, je plně v jejich kompetenci.

1.2.2. Školy, jež byly administrativně sloučeny ze dvou a více škol, a nadále fungují jako jeden právní subjekt, mají možnost přihlásit za každou svou sloučenou část 3 týmy. Účast čtvrtého týmu pro každou sloučenou část je podmíněna pořádáním zvláštního ŠT pro každou sloučenou část.

1.2.3. Systém turnajů na této úrovni není určen. Školy mohou uspořádat turnaj jednotlivců, týmů, či jiný, jimi vybraným systémem.

1.2.4. Na základě výsledků ŠT, nebo pokud ŠT nebyl pořádán, na základě libovolného jiného kritéria, účastnická škola zvolí hráče, z nichž následně sestaví nejvýše 4 týmy, které budou přihlášeny na stejný OT.

1.3. OT – oblastní turnaje

1.3.1. Účelem této úrovně je vybrat určitý počet nejúspěšnějších týmů, jimž bude umožněno utkat se v KT. Počet týmů postupujících z konkrétního OT závisí na celkovém počtu všech týmů účastnících se OT v daném kraji a počtu týmů účastnících se tohoto OT. Informace o počtu postupujících týmů na KT bude zveřejněna nejpozději na začátku každého OT.

1.3.2. Turnajový systém jednotlivých OT se může lišit a závisí na počtu zúčastněných týmů. V případě účasti:

- *4 – 5 týmů* utvoří se 1 skupina, z níž do dalšího průběhu turnaje postoupí právě 4 týmy. Tyto se následně utkají v play-off způsobem 1. vs. 4. a 2. vs. 3. Poražené týmy se utkají o 3. místo a týmy vítězné postupují do finále. Celkovým vítězem se stává tým, jenž zvítězí ve finále.

- *6 – 7 týmů* utvoří se 2 skupiny, z nichž do dalšího průběhu turnaje postupují 4 týmy, přičemž z každé skupiny postoupí právě 2 nejúspěšnější týmy. Tyto se následně utkají v play-off způsobem A1 vs. B2 a A2 vs. B1. Poražené týmy se utkají o 3. místo a týmy vítězné postupují do finále. Celkovým vítězem se stává tým, jenž zvítězí ve finále.

- *8 – 10 týmů* utvoří se 2 skupiny, z nichž do dalšího průběhu turnaje postupuje 8 týmů, přičemž z každé skupiny postoupí právě 4 nejúspěšnější týmy. Tyto se následně utkají v play-off způsobem A1 vs. B4 (V1), A3 vs. B2 (V2), A2 vs. B3 (V3) a A4 vs. B1 (V4). Vítězové zápasů se následně střetnou systémem V1 vs. V2 a V3 vs. V4. Poražené týmy se utkají o 3. místo a týmy vítězné postupují do finále. Celkovým vítězem se stává tým, jenž zvítězí ve finále.

- *11 – 23 týmů* utvoří se 4 skupiny, z nichž do dalšího průběhu turnaje postupuje 8 týmů, přičemž z každé skupiny postoupí právě 2 nejúspěšnější týmy. Tyto se následně utkají v play-off způsobem A1 vs. B2 (V1), C1 vs. D2 (V2), A2 vs. B1 (V3), C2 vs. D1 (V4). Vítězové zápasů se následně střetnou systémem V1 vs. V2, V3 vs. V4. Poražené týmy se utkají o 3. místo a týmy vítězné postupují do finále. Celkovým vítězem se stává tým, jenž zvítězí ve finále.

- *24 a více týmů* utvoří se 8 skupin, z nichž do dalšího průběhu turnaje postupuje 16 týmů, přičemž z každé skupiny postoupí právě 2 nejúspěšnější týmy. Tyto se následně utkají v play-off způsobem A1 vs. B2 (V1), C1 vs. D2 (V2), E1 vs. F2 (V3), G1 vs. H2 (V4), A2 vs. B1 (V5), C2 vs. D1 (V6), E2 vs. F1 (V7) a G2 vs. H1 (V8). Vítězové zápasů se následně střetnou systémem V1 vs. V2 (U1), V3 vs. V4 (U2), V5 vs. V6 (U3) a V7 vs. V8 (U4). Vítězové zápasů se následně střetnou systémem U1 vs. U2 a U3 vs. U4. Poražené týmy se utkají o 3. místo a týmy vítězné postupují do finále.
  Celkovým vítězem se stává tým, jenž zvítězí ve finále.

1.3.3. Rozlosování týmů do skupin provádí na místě pořadatel.

1.3.4. Pro všechny partie, neurčí-li pravidla jinak, bude použito zahájení SWAP 1.

1.3.5. V případě, že o postupujícím ze skupiny nebude možno rozhodnout z důvodu, že se na postupovém místě umístí více týmů se stejným počtem bodů, postupujícím týmem bude ten, který získal více bodů ze všech duelů odehraných v rámci zápasů ve skupině. V případě, že ani toto kritérium nerozhodne, určí se postupující tým podle následujících kritérií v tomto pořadí: vzájemný duel, v případě remízy druhý vzájemný duel, popřípadě los provedený pořadatelem. Do druhého vzájemného duelu musí nastoupit jiný hráč, než do duelu prvního. Při těchto vzájemných duelech je možné použít systém zahájení SWAP 2, pokud o něj požádá alespoň jeden z hrajících hráčů. Hráče do těchto duelů nominuje kapitán týmu.

1.3.6. Do KT postupují týmy, jež zvítězí v OT, a z některých OT také týmy, jež se umístily na následujících místech. Počet postupujících týmů je závislý na celkovém počtu všech týmů účastnících se OT v daném kraji a počtu týmů účastnících se konkrétního OT.

1.3.7. Podmínkou účasti v soutěži, je uhrazení startovného za celý tým. Startovné za celý tým činí 220 Kč pro turnaje pořádané na území České republiky a 8 € pro turnaje pořádané na území Slovenské republiky. Výjimku tvoří týmy reprezentující pořadatelskou školu. Startovné pro týmy z pořadatelské školy činí 120 Kč pro turnaje pořádané na území České republiky a 4 € pro turnaje pořádané na území Slovenské republiky. Tyto poplatky se hradí v hotovosti při prezenci týmů na OT. Na dalších úrovních soutěže se startovné neplatí.

1.4. KT – krajské turnaje

1.4.1. Účelem této úrovně je vybrat nejúspěšnější týmy, jimž bude umožněno utkat se na GRF. Počet týmů postupujících z jednotlivého KT závisí na celkovém počtu všech týmů účastnících se OT v daném kraji.

1.4.2. Turnajový systém jednotlivých KT se může lišit a závisí na počtu týmů, jež do konkrétního KT postoupí. Pro konkrétní počet týmů se systém určí stejným způsobem jako u OT.

1.4.3. Do GRF postupují týmy, jež zvítězí v KT, a z některých KT také týmy, jež se umístily na dalších místech. Počet postupujících týmů je závislý na celkovém počtu všech týmů účastnících se OT v daném kraji. Informace o počtu postupujících týmů z KT do GRF bude zveřejněna nejpozději na začátku každého konkrétního KT.

1.4.4. Pro všechny partie v KT bude použito zahájení SWAP 2.

1.4.5. Rozlosování týmů do skupin provádí na místě pořadatel. Nejprve rozlosuje do jednotlivých skupin vítěze OT tak, aby v každé skupině byly vítězné týmy z OT poměrně zastoupeny, následně se přilosují zbylé týmy. Zároveň se pořadatel snaží, aby se týmy postupující ze stejného OT neutkaly ve stejné skupině.

1.5. GRF – grandfinále

1.5.1. Účelem této úrovně je určit celkového vítěze série turnajů plšQworky 2015 a dále týmy, jež se umístí na 2., 3., 4. a dalších místech.

1.5.2. GRF se hraje tak, že se utvoří 4 skupiny, z nichž do dalšího průběhu postupují dva nejlepší týmy do pavouka o 1. – 8. místo, třetí týmy do pavouka o 9. – 12. místo, čtvrté týmy do pavouka o 13. – 16, páté týmy do pavouka o 17. – 20. místo a šesté týmy do pavouka o 21. – 24. místo. Play-off o 1. – 8. místo se hraje způsobem A1 vs. B2 (V1; P1), A2 vs. B1 (V2; P2), C1 vs. D2 (V3; P3), C2 vs. D1 (V4; P4). Vítězové zápasů se následně střetnou systémem V1 vs. V3 (V9), V2 vs. V4 (V10). Vítězové V9 a V10 se utkají ve finále a poražení v zápase o 3. místo. Poražení z úvodního kola pavouka se střetnou systémem P1 vs. P3 (P9), P2 vs. P4 (P10). Vítězové P9 a P10 se utkají v zápase o 5. místo a poražení v zápase o 7. místo. Zápasy o 9. – 12. místo až 21. – 24. místo se sehrají systémem Ax vs. Cx (V1x), Bx vs. Dx (V2x). Vítězové V1x a V2x se střetnou o 9. potažmo 13., 17. a 21. místo, poražení o 11., 15., 19. a 23. místo.

1.5.3. Rozlosování týmů do skupin provádí na místě pořadatel tak, aby týmy, jež nezvítězily v KT, byly vždy ve skupině nejvýše dva.

1.5.4. Pro všechny partie na GRF bude použito zahájení SWAP 2.

1.5.5. GRF je vrcholným turnajem série plšQworky 2015, jenž konečným způsobem rozhodne o umístění týmů.

1.5.6. Týmy jsou povinny se zúčastnit grandfinále v oděvu, který určí pořadatel. Týmy mají zároveň povinnost nechat se během GRF vyfotit.

1.5.7. Vítězný tým je povinen poskytnout také požadovanou dokumentaci při využití hlavní ceny.

2 Turnaj

2.1.1. Vedoucím turnaje je pořadatel a jeho asistenti. Všechny osoby účastnící se turnaje a osoby je doprovázející jsou povinny dbát a řídit se jejich pokyny a rozhodnutími. Pořadatel má rozhodující slovo v záležitostech pramenících ze sporných herních situací, výkladu pravidel a dalších případných nesrovnalostí.

2.1.2. Za porušení pravidel soutěže, neuposlechnutí pokynů pořadatele či nerespektování jeho rozhodnutí, je pořadatel oprávněn napomenout narušitele. V případě opakování prohřešku či závažného porušení pravidel má organizátor možnost kontumovat partii nebo zápas či hráče nebo celý tým vyloučit.

2.1.3. Delší nepřítomnost v prostorách pořádání turnaje je hráč povinen ohlásit pořadateli nebo některému z jeho asistentů. Za přítomnost hráčů při zahájení zápasu odpovídá kapitán.

2.1.4. Pokud se hráč nedostaví k partii v přiměřeném čase po vyhlášení začátku zápasu pořadatelem, vítězem partie se stává jeho soupeř. V případě, že se v zápase používají šachové hodiny, tak je hráč soupeři spustí při zahájení kola.

2.1.5. Po skončení zápasu jsou kapitáni obou týmů povinni společně oznámit organizátorovi výsledek, potvrdit správnost jeho zapsání, stejně jako odevzdat všechny řádně vyplněné herní archy a lístek se zápisem o utkání.

2.1.6. Za vítězství v zápase jsou týmu uděleny dva body, pokud se jedná o zápas ve skupině. Jedná-li se o zápas v rámci play-off, je vítěznému týmu přiznán postup do dalšího kola.

2.1.7. Skončí-li zápas ve skupině remízou, získává každý tým po bodu. Pokud k remízovému zápasu dojde v play-off, určí kapitáni jednotlivých týmů po jednom hráči, kteří spolu sehrají rozhodující duel. V případě remízy se postup opakuje ještě jednou, a pakliže stále nelze určit vítěze, rozhodne o postupujícím los provedený pořadatelem. Do druhého vzájemného duelu musí nastoupit jiný hráč, než do duelu prvního. Při těchto vzájemných duelech je možné použít systém zahájení SWAP 2, pokud o něj požádá alespoň jeden z hrajících hráčů.

3 Zápas, partie, duel

3.1. Zápas

3.1.1. Jednotlivý zápas mezi týmy se skládá z celkem 5 souběžně hraných partií.

3.1.2. Účastníci jednotlivých partií se určí tak, že na žádost kteréhokoliv z hráčů obou týmů před zahájením zápasu rozdají kapitáni členům svého týmu žetony očíslované od 1 do 5, přičemž jeden z nich si sami ponechají. Následně za přítomnosti pořadatele všichni hráči současně vyloží své žetony. V jednotlivých partiích pak proti sobě nastoupí hráči ze soupeřících týmů, kteří drží žeton označený stejným číslem. Pokud žádný z hráčů o rozlosování nepožádá, mohou si hráči posedat dle vlastního uvážení.

3.1.3. Za vítězství v duelu získává tým, jehož je vítězný hráč členem, 2 body. V případě, že duel skončí remízou, získávají oba týmy po 1 bodu.

3.1.4. Vítězem zápasu se stává tým, jenž v jeho průběhu získá více bodů. Zápas končí remízou, pokud oba týmy získaly stejně bodů.

3.1.5. Hráči jsou povinni vyplnit zápis o utkání před započetím prvního duelu tak, aby údaje v zápisu odpovídaly skutečným partiím. Za správné vyplnění je zodpovědný kapitán.

3.2. Partie

3.2.1. Partie je složena ze dvou duelů (jednotlivých her) mezi dvěma hráči ze soupeřících týmů.

3.2.2. Na začátku partie se hráči domluví, nebo losem určí, který z hráčů bude zahajovat první duel. V druhém duelu provede zahájení druhý hráč.

3.2.3. Odchod od partie je možný pouze po předchozím svolení pořadatele. Pokud hráč opustí partii bez tohoto souhlasu, vítězem partie se stává jeho soupeř.

3.3. Duel

3.3.1. Duel probíhá na čtverečkovaném papíře ve vyznačené oblasti o velikosti 15×15 políček. Hráči užívají symbolů kruhu a kříže, které musí být vyznačeny přehledně v dané části hracího pole a musí tuto část náležitě pokrýt.

3.3.2. Duel se zahájí tak, že při metodě zahájení SWAP 1 zahajující hráč odehraje první tři tahy. Následně si hráč, který symboly do vyznačené oblasti neumisťoval, zvolí, za který ze symbolů bude hrát. Na tahu je hráč, jehož symbol se ve vyznačené oblasti vyskytuje v menším počtu.

3.3.3. Při metodě zahájení SWAP 2 je duel zahájen tak, že zahajující hráč odehraje první tři tahy. Následně si hráč, který symboly do vyznačené oblasti neumisťoval, buď zvolí, za který ze symbolů bude hrát, nebo provede další dva tahy. Hráč, který naposledy neumisťoval symboly, zvolí, za který se symbolů bude hrát. Na tahu je potom hráč, jehož symbolů je v aréně méně.

3.3.4. Dále duel probíhá tak, že se soupeři střídají ve vyznačování symbolů do jednotlivých políček.

3.3.5. Vítězem duelu se stává hráč, kterému se podaří vytvořit pěti nebo vícečlennou řadu symbolů a vyznačí ji přeškrtnutím, případně hráč, o jehož vítězství podle těchto pravidel rozhodne pořadatel (např. 3.3.7.).

3.3.6. V případě, že dojde k zaplnění vyznačené oblasti symboly, aniž je určen vítěz, končí duel remízou.

3.3.7. Časový limit na duel je 20 minut. Po vypršení limitu končí duel remízou, neuzná-li rozhodčí vítězství hráči, který neprodleně prokáže existenci sekvence tahů, díky níž dosáhne výhry i při nejlepší možné obraně protihráče. Při takovém postupu jsou s pořadatelem oprávněni komunikovat pouze hráči, kteří duel hráli.

3.3.8. Za nepřiměřené prodlužování duelu může přivolaný rozhodčí zdržujícího hráče napomenout nebo rozhodnout o výhře jeho soupeře. Hráči mají na jeden tah přibližně 25 sekund. Adekvátnost delší doby na jeden tah je na posouzení pořadatele.

3.3.9. Během GRF, a dle možností pořadatele i na ostatních úrovních soutěže, budou k určení časového limitu použity šachové hodiny. Časový limit pro hráče na jeden duel bude osm minut.

3.3.9.1. Na začátku hry jsou spuštěny hodiny začínajícího hráče. Poté každý hráč musí po svém tahu zastavit své hodiny, a to stejnou rukou, kterou táhl. Současně s tím spustí soupeřovy hodiny. Zastavení vlastních a spuštění soupeřových hodin musí být provedeno po odehrání tahu. Toto pravidlo nezabraňuje tomu, aby hráč zapomněl zastavit hodiny. Pokud si této skutečnosti jeho soupeř všimne, není povinen jej na to upozorňovat.

3.3.9.2. Čas naměřený hodinami je považován za rozhodující, leda by hodiny měly zjevnou závadu. Chce-li hráč upozornit na chybu hodin, musí tak učinit okamžitě poté, co ji zaregistruje. Pokud musí být hra přerušena z důvodu nezaviněného žádným z hráčů, hodiny musí být zastaveny, dokud není problém vyřešen. Hráči nesmí zastavit hodiny, aniž by okamžitě poslali pro pořadatele soutěže.

3.3.9.3. Nikdo jiný než hráči (ani pořadatel soutěže) nesmí upozornit, že jeden z hráčů překročil čas, nebo že hráč zapomněl zastavit své hodiny.

3.3.9.4. Hráč prohrává, vyprší-li mu čas a je na to upozorněn protihráčem. Pokud oběma hráčům vyprší čas, nastává remíza.

4 Všeobecná pravidla chování během soutěží

4.1.1. Před zahájením soutěže, v jejím průběhu a po jejím skončení, pokud jsou hráči přítomni na místě pořádání soutěže, se tito nesmějí neslušně vyjadřovat, slovně ani fyzicky napadat ostatní osoby, ničit hrací pomůcky, radit právě hrajícím soutěžícím či se dopouštět jiného nesportovního chování.

4.1.2. Za neslušné vyjadřování se považuje příliš hlasité vyjadřování, nevhodná a obscénní gesta jakéhokoli druhu, používání sprostých slov vyslovených dostatečně nahlas a zřetelně tak, že je může slyšet pořadatel, hráči nebo diváci. Nevhodnými gesty jsou posunky namířené proti pořadateli, protihráčům a dalším osobám.

4.1.3. Za slovní napadení se považuje urážení pořadatele, soupeře, diváka nebo jiné osoby. Jedná se o urážlivé vyjádření, které nese znaky nečestnosti, zesměšnění, pohrdání, urážky, nátlaku a výhružky.

4.1.4. Fyzickým napadením je újmu působící dotek.

4.1.5. Za razení je považováno udělení jakéhokoli pokynu či rady a též komunikace jakéhokoli druhu směřující k osobě, jež se právě účastní duelu.

4.1.6. Nesportovním chováním je jakýkoli nevhodný projev, který je zřetelně urážlivý a škodlivý, např. znervózňování a rušení soupeře, přehnané projevy emocí, tvrzení mající škodlivý vliv na dobré jméno turnaje, atp.

4.1.7. Za porušení pravidel obsažených v této části je pořadatel oprávněn dotyčnou osobu napomenout nebo ji vyloučit z turnaje a vykázat ji z místa jeho konání.

4.1.8. Všeobecná pravidla chování během soutěží platí i pro chování hráčů mimo samotné turnaje, za nevhodné chování umožňující vyloučení hráče je tedy možné považovat například i urážení a útoky na sociálních sítích a podobně.

5 Závěrečná ustanovení

5.1.1. Pořadatel, zapsaný spolek Student Cyber Games, si vyhrazuje právo změnit tato pravidla.

5.1.2. Změna pravidel musí být oznámena s dostatečným předstihem, nejpozději však 48 hodin před začátkem konání jednotlivých úrovní soutěže na webové stránce soutěže (www.pisqworky.cz). Změna pravidel pro realizaci jednotlivých úrovní soutěže během realizace těchto úrovní není možná.

5.1.3. Tato pravidla budou uveřejněna na webových stránkách soutěže (www.pisqworky.cz).

5.1.4. Na tato pravidla si vyhrazuje zapsaný spolek Student Cyber Games autorské právo.

6 Slovníček pojmů

Turnaj – jedna část soutěže odehrávající se v jeden den na jedné škole.

Kolo – každý turnaj se skládá z několika kol, jimiž jsou např. skupiny, osmifinále, čtvrtfinále, semifinále, finále apod.

Zápas – střetnutí dvou týmů v rámci jednoho kola, skládá se z 5 partií.

Partie – střetnutí dvou hráčů v rámci jednoho zápasu, skládá se ze 2 duelů.

Duel – střetnutí dvou hráčů (jedna strana herního archu).

Tah – zakreslení jednoho symbolu (kolečko nebo křížek) na hrací plochu.

Zahájení hry – několik speciálních kroků při začátku hry, které se musí dodržet, aby hra byla vyrovnaná a žádný z hráčů nebyl znevýhodněn.

Kapitán – osoba, která komunikuje s pořadatelem, je zodpovědná za celý tým, je přítomna u rozlosování skupin, zajišťuje rozlosování hráčů v zápasech, zodpovídá za vyplnění zápisu o utkání, atd.