

Obsah

- 1 Systém soutěží
 - 1.1. Hlavní soutěž
 - 1.1.1. Obecná pravidla
 - 1.1.2. OT – online turnaje
 - 1.1.3. RF – regionální finále
 - 1.1.4. GRF – grandfinále
 - 1.2. Soutěž jednotlivců
 - 1.2.1. Obecná pravidla
 - 1.2.2. OT – online turnaje
 - 1.2.3. GRF – grandfinále
- 2 Turnaj
- 3 Zápas, partie, duel
 - 3.1. Zápas
 - 3.2. Partie
 - 3.3. Duel
- 4 Všeobecná pravidla chování během soutěží
- 5 Závěrečná ustanovení
- 6 Slovníček pojmů

1 Systém soutěží

1.1. Hlavní soutěž

1.1.1. Obecná pravidla

1.1.1.1. Hlavní soutěž zahrnuje celkem 3 úrovně turnajů, jimiž jsou:

OT – online turnaje

RF – regionální finále

GRF – grandfinále

1.1.1.2. Systém soutěže začíná první úrovní online turnajů, do kterých se přihlašují týmy, z nichž nejúspěšnější postupují do druhé úrovně online turnajů. Z druhé úrovně postoupí nejlepší týmy v jednotlivých regionech do regionálních finále. Nakonec se vrcholné týmy ze všech regionů utkají v grandfinále. Nebude-li možnost uspořádat regionální finále, postoupí týmy z druhé úrovně online turnajů rovnou do grandfinále.

1.1.1.3. 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 (<https://pisqworky.cz>).

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

1.1.1.5. Soutěž se koná na území České a Slovenské republiky. Organizátory vytvořené regiony nemusí odpovídat administrativnímu rozdělení vyšších územně samosprávných celků.

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

1.1.1.7. Soutěž je určena studentům středních škol, žákům 6.-9. tříd základních škol a odpovídajícím ročníkům gymnázií.

1.1.1.8. 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, RF ani GRF a slouží pouze pro případ, že se hráč ze základní sestavy nebude schopen soutěže na úrovních OT až GRF zúčastnit.

1.1.1.9. Aby byl tým připuštěn k účasti na OT, RF nebo GRF, musí být složen z minimálně tří hráčů, kteří budou na daném turnaji hrát.

1.1.1.10. Každý tým musí ze svého středu určit kapitána, který bude v průběhu soutěže zastávat roli zástupce týmu.

1.1.1.11. Účast v hlavní soutěži nijak nezabraňuje v účasti na soutěži jednotlivců.

1.1.2. OT – online turnaje

- 1.1.2.1. Online turnaje mají dvě úrovně. Účelem první úrovně je vybrat týmy, které postoupí do úrovně druhé. Z první úrovně OT postoupí celkem 192 týmů. V druhé úrovni OT bude uspořádáno 12 turnajů, přičemž v každém bude soutěžit 16 týmů a z každého postoupí nejlepší 2 týmy do úrovně GRF.
- 1.1.2.2. Pokud bude možné uspořádat RF, budou přihlášené týmy v první úrovni OT rozděleny podle stanovených regionů, ve kterých spolu budou soutěžit. Z první úrovně OT postoupí do druhé počet týmů, který bude závislý na celkovém počtu přihlášených týmů v daném regionu. Z druhé úrovně postoupí do RF celkem 24 týmů.
- 1.1.2.3. Turnajový systém první úrovně OT se může lišit v závislosti na počtu přihlášených týmů. V případě účasti menší než 1500 týmů bude v jednotlivých turnajích soutěžit maximálně 16 týmů a v případě účasti vyšší bude tento limit zvýšen na maximálně 24 týmů.
- 1.1.2.4. V první i druhé úrovni OT si budou moci přihlášené týmy vybrat, v jaký termín se chtějí úrovně zúčastnit.
- 1.1.2.5. Pro všechny partie, neurčí-li pravidla jinak, bude použito zahájení SWAP 2.
- 1.1.2.6. Časový limit pro každého hráče na jeden duel během OT je 7,5 minut.
- 1.1.2.7. V turnajovém systému úrovně OT se soutěžící týmy losem rozřadí do 4 skupin, 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.
- 1.1.2.8. Počet postupových míst do druhé úrovně OT je závislý na celkovém počtu všech týmů účastnících se OT. Přesný počet postupujících z jednotlivých turnajů uvidí týmy při výběru termínu.
- 1.1.2.9. Podmínkou účasti v soutěži je uhrazení startovného za celý tým. Startovné za celý tým činí 180 Kč pro soutěžící z České republiky a 7 € pro soutěžící ze Slovenské republiky. Tyto poplatky se hradí zaplacením faktury.
- 1.1.2.10. Každý přihlášený tým má po zaplacení startovného místo pro jednoho soutěžícího na soutěži jednotlivců zdarma. Tento volný vstup může uplatnit pouze člen daného týmu.

1.1.3. RF – regionální finále

- 1.1.3.1. Účelem této úrovně je vybrat 3 nejúspěšnější týmy z každého regionu, jimž bude umožněno utkat se na GRF.
- 1.1.3.2. Regionů je celkem osm a jsou rozděleny dle okresů následovně:

Region Západ: České Budějovice, Český Krumlov, Jindřichův Hradec, Písek, Prachatice, Strakonice, Tábor, Cheb, Karlovy Vary, Sokolov, Domažlice, Klatovy, Plzeň, Plzeň – jih, Plzeň – sever, Rokycany, Tachov

Region Sever: Jičín, Trutnov, Česká Lípa, Jablonec nad Nisou, Liberec, Semily, Děčín, Chomutov, Litoměřice, Louny, Most, Teplice, Ústí nad Labem, Mladá Boleslav

Region Praha: hlavní město Praha, Benešov, Beroun, Kladno, Kolín, Kutná Hora, Mělník, Nymburk, Příbram, Rakovník

Region Střed: Hradec Králové, Náchod, Rychnov nad Kněžnou, Šumperk, Chrudim, Pardubice, Svitavy, Ústí nad Orlicí, Havlíčkův Brod, Jihlava, Pelhřimov, Žďár nad Sázavou

Region Brno: Třebíč, Blansko, Brno – město, Brno – venkov, Břeclav, Hodonín, Vyškov, Znojmo, Kroměříž, Uherské Hradiště, Vsetín, Zlín

Region Ostrava: Bruntál, Frýdek-Místek, Karviná, Nový Jičín, Opava, Ostrava, Jeseník, Olomouc, Prostějov, Přerov

Region Slovensko – Západ: Banská Bystrica, Brezno, Krupina, Lucenec, Poltár, Revúca, Zvolen, Žarnovica, Žiar nad Hronom, Bratislava I, Bratislava II, Okres Bratislava III, Bratislava IV, Bratislava V, Pezinok, Levice, Nitra, Ilava, Nové Mesto nad Váhom, Partizánske, Považská Bystrica, Prievidza, Púchov, Trenčín, Hlohovec, Piešťany, Skalica, Trnava

Region Slovensko – Východ: Košice – okolie, Košice I, Košice II, Košice III, Okres Košice IV, Michalovce, Spišská Nová Ves, Trebišov, Humenné, Kežmarok, Poprad, Prešov, Sabinov, Snina, Stará Lubovna, Svidník, Cadca, Kysucké Nové Mesto, Martin, Námestovo, Žilina

- 1.1.3.3. Pro všechny partie v RF bude použito zahájení SWAP 2.
- 1.1.3.4. Na RF se bude hrát tzv. švýcarským systémem, jehož podrobná pravidla jsou k nalezení na webových stránkách: <https://www.chess.cz/sachovy-svaz-cr/legislativa/pravidla-pro-turnaje-hrane-svycarskym-systemem/>. Pro nasazování týmů v jednotlivých kolech bude použit program Swiss Manager (verze 12.0.0.225). Úpravy švýcarského herního systému v těchto pravidlech mají přednost před elektronicky dostupnými podrobnými pravidly na uvedeném odkazu.
- 1.1.3.5. Počet herních kol v úrovni RF byl stanoven na osm.
- 1.1.3.6. Časový limit pro každého hráče na jeden duel během RF je 10 minut.
- 1.1.3.7. Týmy na RF budou do švýcarského herního systému nasazeny dle žebříčku sestaveného na základě tří kritérií. Prvním kritériem je umístění těchto týmů v druhé úrovni OT. Druhým kritériem, které dále určí pořadí nasazení týmů na RF, je umístění těchto týmů v první úrovni OT. Třetím kritériem je úspěšnost školy či okresu týmu v dřívějších ročnících plšQworek. V případě shodného umístění více týmů po uplatnění všech výše uvedených kritérií rozhodne los provedený pořadatelem. Nasazení týmů bude zveřejněno na webu a Facebooku soutěže nejpozději 24 hodin před zahájením jednotlivých RF.
- 1.1.3.8. V případě shodného počtu bodů dvou a více týmů bude o jejich pořadí při nasazení do jednotlivých kol švýcarského herního systému v GRF rozhodnuto podle následujících kritérií v tomto pořadí: zápasové body, celkové skóre, střední Buchholtz a počáteční nasazení (pravidlo 1.1.3.6.).
- 1.1.3.9. V případě shodnosti bodů po skončení 8. kola švýcarského herního systému rozhodují o konečném pořadí týmů následující kritéria v tomto pořadí: zápasové body, celkové skóre,

střední Buchholtz, celkový počet výher v zápasech a vzájemný zápas. Pokud ani tato kritéria nerozhodnou, rozhodne o pořadí týmů los.

1.1.4. GRF – grandfinále

- 1.1.4.1. Účelem této úrovně je určit celkového vítěze série turnajů plšQworky 2021 a dále týmy, jež se umístí na 2., 3. až 24. místě.
- 1.1.4.2. Počet herních kol v úrovni GRF byl stanoven na osm.
- 1.1.4.3. Týmy na GRF budou do švýcarského herního systému nasazeny dle žebříčku sestaveného na základě tří kritérií. Prvním kritériem je umístění těchto týmů na úrovni RF (vítězné týmy z turnajů budou umístěny výše než týmy postupující z 2. míst). Druhým kritériem, které dále určí pořadí nasazení týmů na GRF, je umístění těchto týmů v druhé úrovni OT. Třetím kritériem je úspěšnost školy či okresu týmu v dřívějších ročnících plšQworek. V případě shodného umístění více týmů po uplatnění všech výše uvedených kritérií rozhodne los provedený pořadatelem. Nasazení týmů bude zveřejněno na webu a Facebooku soutěže nejpozději 24 hodin před zahájením GRF.
- 1.1.4.4. Pro všechny partie na GRF bude použito zahájení SWAP 2.
- 1.1.4.5. Časový limit pro každého hráče na jeden duel během GRF je 8 minut.
- 1.1.4.6. V případě shodného počtu bodů dvou a více týmů bude o jejich pořadí při nasazení do jednotlivých kol švýcarského herního systému v GRF rozhodnuto podle následujících kritérií v tomto pořadí: zápasové body, celkové skóre, střední Buchholtz a počáteční nasazení (pravidlo 1.1.4.3.).
- 1.1.4.7. V případě shodnosti bodů po skončení 8. kola švýcarského herního systému rozhodují o konečném pořadí týmů následující kritéria v tomto pořadí: zápasové body, celkové skóre, střední Buchholtz, celkový počet výher v zápasech a vzájemný zápas. Pokud ani tato kritéria nerozhodnou, rozhodne o pořadí týmů los.
- 1.1.4.8. Týmy jsou povinny se zúčastnit GRF v oděvu, který určí pořadatel. Týmy mají zároveň povinnost nechat se během GRF vyfotit.
- 1.1.4.9. Vítězný tým je povinen poskytnout také požadovanou dokumentaci při využití hlavní ceny.

1.2. Soutěž jednotlivců

1.2.1. Obecná pravidla

- 1.2.1.1. Soutěž jednotlivců zahrnuje celkem 2 úrovně turnajů, jimiž jsou:
 - OT** – online turnaje
 - GRF** – grandfinále
- 1.2.1.2. Soutěž je rozdělena do dvou oddělených kategorií, které soutěží nezávisle na sobě. Do kategorie ZŠ/SŠ se mohou přihlásit studenti 6.-9. ročníků základních škol, středních škol a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií. Do kategorie Veteráni se mohou přihlásit zájemci, kterým bylo v době vyhlášení soutěže 26 let nebo méně.

- 1.2.1.3. Systém soutěže jednotlivců začíná první úrovní online turnajů, do které se přihlašují jednotliví soutěžící, z nichž ti nejuspěšnější postupují do druhé úrovně online turnajů. Z té postoupí nejlepší hráči do grandfinále.
- 1.2.1.4. Pokud bude celková účast v dané kategorii přesahovat 2000 přihlášených hráčů, bude mezi druhou úroveň OT a GRF vložena ještě třetí úroveň OT.
- 1.2.1.5. 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 (<https://pisqworky.cz/podminky>).
- 1.2.1.6. Účastí v soutěži souhlasí účastníci s pořízením dokumentace z jednotlivých turnajů a jejím zveřejněním, zejména pak na webu soutěže, na Facebookových stránkách soutěže a Instagramu soutěže.
- 1.2.1.7. Na všech úrovních soutěže jednotlivců se bude hrát tzv. švýcarským systémem, jehož podrobná pravidla jsou k nalezení na webových stránkách: <https://www.chess.cz/sachovy-svaz-cr/legislativa/pravidla-pro-turnaje-hrane-svycarskym-systemem/>. Pro nasazování hráčů v jednotlivých kolech bude použit program Swiss Manager (verze 12.0.0.225). Úpravy švýcarského herního systému v těchto pravidlech mají přednost před elektronicky dostupnými podrobnými pravidly na uvedeném odkazu.
- 1.2.1.8. Přihlášením se soutěžící zavazuje k účasti v první úrovni OT a ve všech dalších úrovních, do kterých případně postoupí. Pokud po přihlášení zjistí, že se některého z turnajů nemůže zúčastnit, sdělí tuto informaci organizátorům.
- 1.2.1.9. Účast v soutěži jednotlivců nijak nezabraňuje v účasti na hlavní soutěži.

1.2.2. OT – online turnaje

- 1.2.2.1. Pro obě kategorie se úroveň OT bude skládat ze dvou úrovní, v případě celkové účasti v kategorii vyšší než 2000 soutěžících bude počet úrovní v této kategorii navýšen na tři. Pro kategorii ZŠ/SŠ se bude první úroveň OT konat 28. až 30. října, druhá úroveň proběhne 1. listopadu a pokud bude potřeba i úroveň třetí, proběhne 4. listopadu. Pro kategorii Veteránů se první úroveň OT bude konat 5. až 7. listopadu, druhá úroveň proběhne 8. listopadu a případná třetí úroveň 11. listopadu.
- 1.2.2.2. Počet turnajů, jejich účastníků a počet postupujících z každého turnaje v každé úrovni je závislý na celkovém počtu přihlášených soutěžících v každé kategorii. Počet postupových míst se může u jednotlivých turnajů v jedné úrovni lišit v závislosti na počtu soutěžících v každém turnaji. Všechny tyto informace budou soutěžícím dostupné po uzavření přihlašování.
- 1.2.2.3. V první úrovni OT si budou moci přihlášení soutěžící vybrat, v jaký termín se chtějí úrovně zúčastnit.
- 1.2.2.4. Pro všechny partie, neurčí-li pravidla jinak, bude použito zahájení SWAP 2.
- 1.2.2.5. Časový limit pro každého hráče na jeden duel během OT je 7,5 minut.

- 1.2.2.6. Počet herních kol v první úrovni OT byl stanoven na sedm. Počet herních kol v druhé úrovni OT byl stanoven na sedm až devět v závislosti na počtu soutěžících na jednotlivých turnajích. Počet herních kol ve třetí úrovni OT byl stanoven na sedm.
- 1.2.2.7. Duel vždy rozehrává hráč, který je švýcarským systémem do duelu zařazený jako první.
- 1.2.2.8. Podmínkou účasti v soutěži je uhrazení startovního. Startovné činí 50 Kč pro soutěžící z České republiky a 2 € pro soutěžící ze Slovenské republiky. Tyto poplatky se hradí zaplacením faktury.
- 1.2.2.9. V případě, že se soutěžící účastní i hlavní soutěže, má nárok na slevu na startovním v soutěži jednotlivců. V takovém případě činí startovné 30 Kč pro soutěžící z České republiky a 1 € pro soutěžící ze Slovenské republiky. Zároveň má každý přihlášený tým místo pro jednoho soutěžícího na soutěži jednotlivců zdarma. Tento volný vstup může uplatnit pouze člen daného týmu.

1.2.3. GRF – grandfinále

- 1.2.3.1. Účelem této úrovně je určit celkového vítěze série turnajů plšQworky 2021 v soutěži jednotlivců a dále soutěžící, jež se umístí na všech následujících místech.
- 1.2.3.2. Úrovně GRF se může zúčastnit celkem 30 soutěžících z každé kategorie. Pokud bude celková účast soutěžících v kategorii přesahovat 500, bude tento limit v dané kategorii zvýšen na 40.
- 1.2.3.3. Počet herních kol v úrovni GRF byl stanoven na sedm.
- 1.2.3.4. Soutěžící na GRF budou do švýcarského herního systému nasazeny dle žebříčku sestaveného na základě dvou kritérií. Prvním kritériem je umístění soutěžících na nejvyšší úrovni OT (vítězové turnajů budou umístěni výše než postupující z 2. míst). Druhým kritériem, které dále určí pořadí nasazení soutěžících na GRF, je jejich umístění v druhé úrovni OT. V případě shodného umístění více soutěžících po uplatnění obou výše uvedených kritérií rozhodne los provedený pořadatelem. Nasazení hráčů bude zveřejněno na webu soutěže nejpozději 24 hodin před zahájením jednotlivých GRF.
- 1.2.3.5. Pro všechny partie na GRF bude použito zahájení SWAP 2.
- 1.2.3.6. Časový limit pro každého hráče na jeden duel během GRF je 8 minut.
- 1.2.3.7. V případě shodného počtu bodů dvou a více soutěžících bude o jejich pořadí při nasazení do jednotlivých kol švýcarského herního systému v GRF rozhodnuto podle následujících kritérií v tomto pořadí: zápasové body, celkové skóre, střední Buchholtz a počáteční nasazení (pravidlo 1.2.3.3.).
- 1.2.3.8. V případě shodnosti bodů po skončení posledního kola švýcarského herního systému rozhodují o konečném pořadí soutěžících následující kritéria v tomto pořadí: zápasové body, celkové skóre, střední Buchholtz, celkový počet výher v zápasech a vzájemný zápas. Pokud ani tato kritéria nerozhodnou, rozhodne o pořadí soutěžících los.
- 1.2.3.9. Soutěžící jsou povinni se zúčastnit GRF v oděvu, který určí pořadatel. Soutěžící mají zároveň povinnost nechat se během GRF vyfotit.
- 1.2.3.10. Vítěz je povinen poskytnout také požadovanou dokumentaci při využití hlavní ceny.

2 Turnaj

- 2.1.1.1. Vedoucím turnaje je pořadatel či pořadatelé a jeho asistenti, nebo technická podpora v případě OT. Všechny osoby účastníci 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.
- 2.1.1.2. 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.
- 2.1.1.3. Delší nepřítomnost v prostorách pořádání turnaje je hráč povinen ohlásit pořadateli nebo některému z jeho asistentů či technické podpoře. V případě hlavní soutěže za přítomnost hráčů při zahájení zápasu odpovídá kapitán, během soutěže jednotlivců je za sebe zodpovědný hráč samotný.
- 2.1.1.4. Pokud se hráč nedostaví na zápas v daném čase, budou mu na začátku duelu spuštěny šachové hodiny.
- 2.1.1.5. Po skončení zápasu na RF a GRF jsou kapitáni obou týmů, či v případě jednotlivců sami hráči povinni společně oznámit organizátorovi výsledek, potvrdit správnost jeho zapsání, stejně jako odevzdat všechny řádně vyplněné herní archy a lístek se zápisem o utkání.
- 2.1.1.6. 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.
- 2.1.1.7. 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 (mohou nominovat i sebe), 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. Časový limit pro tyto vzájemné duely je 5 minut pro každého hráče.

3 Zápas, partie, duel

3.1. Zápas

- 3.1.1.1. V hlavní soutěži se jednotlivý zápas mezi týmy skládá z celkem 5 souběžně hraných partií. V soutěži jednotlivců se zápas skládá pouze z jednoho duelu.
- 3.1.1.2. Pořadí účastníků jednotlivých partií v hlavní soutěži se určí podle posloupnosti při přihlašování na turnaj.
- 3.1.1.3. 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.
- 3.1.1.4. Vítězem zápasu se stává tým, jenž v jeho průběhu získá více bodů. Zápas skončí remízou, pokud oba týmy získaly stejný počet bodů.

- 3.1.1.5. Na úrovních RF a GRF jsou hráči povinni vyplnit zápis o utkání před započítáním prvního duelu tak, aby údaje v zápisu odpovídaly skutečným partiím. V hlavní soutěži je za správné vyplnění zodpovědný kapitán, v soutěži jednotlivců je za náležité vyplnění zodpovědný hráč samotný.
- 3.1.1.6. V případě jednotlivců získává každý hráč za sebe 2 body za každý duel, který vyhraje, 1 bod za každý, který remizuje, a 0 bodů za každý, který prohraje.

3.2. Partie

- 3.2.1.1. Partie je složena ze dvou duelů (viz 3.3.) mezi dvěma soupeřícími hráči.
- 3.2.1.2. V hlavní soutěži bude rozhodnuto o hráči, který rozehraje první duel na úrovni OT, losem, na úrovních RF a GRF bude rozhodnuto za pomoci švýcarského systému. V druhém duelu provede zahájení druhý hráč.
- 3.2.1.3. 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

- 3.3.1.1. Duel probíhá na čtverečkovaném papíře či v online platformě 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.
- 3.3.1.2. Při metodě zahájení SWAP 2 je duel zahájen tak, že zahajující hráč odehraje první tři tahy. Následně si hráč, který symboly do vyznačené oblasti neumísťoval, buď zvolí, za který ze symbolů bude hrát, nebo provede další dva tahy. Hráč, který naposledy neumísťoval symboly, zvolí, za který ze symbolů bude hrát. Na tahu je potom hráč, jehož symbolů je v aréně méně.
- 3.3.1.3. Dále duel probíhá tak, že se soupeři střídají ve vyznačování symbolů do jednotlivých políček.
- 3.3.1.4. Vítězem duelu se stává hráč, kterému se podaří vytvořit pěti nebo vícečlennou řadu symbolů a vyznačí ji přeškrtnutím, či případně hráč, o jehož vítězství podle těchto pravidel rozhodne pořadatel.
- 3.3.1.5. V případě, že dojde k zaplnění vyznačené oblasti symboly, aniž je určen vítěz, končí duel remízou.
- 3.3.1.6. Bude-li to možné, budou v průběhu obou soutěží k určení časového limitu použity šachové hodiny. Pokud nebude možné využít šachových hodin, bude časový limit pro jeden turnaj nastaven na 20 minut v případě RF a 16 minut v případě GRF. 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.
- 3.3.1.7. 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.

- 3.3.1.8. 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. Zde tvoří výjimku úroveň OT, kde se šachové hodiny přepínají automaticky po odehrání tahu. 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 a může odehrát svůj tah.
- 3.3.1.9. 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.
- 3.3.1.10. Během duelu mohou na překročení času na hodinách jednoho z hráčů či jejich nezastavení upozornit pouze hráči, účastníci se daného duelu. Upozorní-li na tuto skutečnost jakákoliv jiná osoba (včetně pořadatele soutěže), může být duel kontumován ve prospěch poškozeného hráče, na základě rozhodnutí pořadatele na místě.
- 3.3.1.11. Hráč prohrává, vyprší-li mu čas a je na to upozorněn protihráčem. Pokud oběma hráčům vyprší čas, nastává remíza, i v případě, že na to upozorní kterýkoliv z hráčů nebo jakákoliv jiná osoba.

4 Všeobecná pravidla chování během soutěží

- 4.1.1.1. 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, podvádět, či se dopouštět jiného nespportovního chování.
- 4.1.1.2. 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.
- 4.1.1.3. 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 výhrůžky.
- 4.1.1.4. Fyzickým napadením je újmu působící dotek.
- 4.1.1.5. Za razení je považováno udělení jakéhokoli pokynu či rady a též komunikace jakéhokoli druhu směřující k osobě, jež se právě účastní duelu.
- 4.1.1.6. Podváděním se rozumí úmyslné využívání dalších osob, softwarů, programů, či jiných hru ovlivňujících nástrojů, které uměle pomáhají hráči získat výhodu během hraní.
- 4.1.1.7. Nespportovním 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.

- 4.1.1.8. 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, a to i spolu se zbytkem případného týmu.
- 4.1.1.9. 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.
- 4.1.1.10. Pořadatelé mohou penalizovat, vyloučit či jinak potrestat tým nebo jednotlivce, bude-li u něj zpětně zjištěno porušení pravidel, bez ohledu na dobu uplynulou od daného přechinu.

5 Závěrečná ustanovení

- 5.1.1.1. Pořadatel, zapsaný spolek Student Cyber Games, si vyhrazuje právo změnit tato pravidla.
- 5.1.1.2. Změna pravidel musí být oznámena s dostatečným předstihem, nejpozději však 48 hodin před začátkem konání jednotlivých úrovní soutěže na webové stránce soutěže (<https://pisqworky.cz>).
- 5.1.1.3. Tato pravidla budou uveřejněna na webových stránkách soutěže (<https://pisqworky.cz>).
- 5.1.1.4. Na tato pravidla si vyhrazuje zapsaný spolek Student Cyber Games autorské právo.

6 Slovníček pojmů

OT – Online turnaj(e)

RF – Regionální finále

GRF – Grandfinále

Turnaj – jedna část soutěže odehrávající se v jeden den, ve vymezeném čase a na jednom místě.

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 z 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.