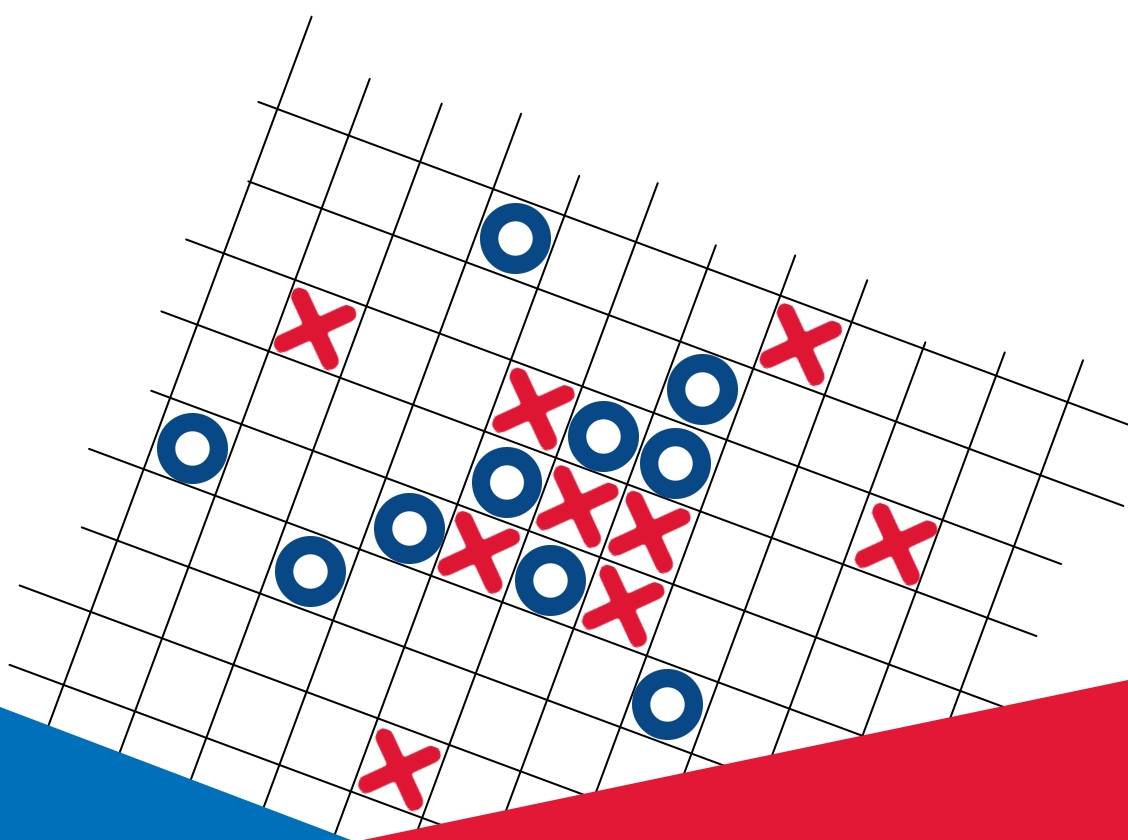




Příručka k organizaci školních turnajů





Vítejte v příručce ke školním turnajům!

Úvodem by se hodilo říct, že tohle všechno není něco, čím se musíte do posledního puntíku řídit, ale spíš soupis všeho důležitého a ozkoušeného. Pokud vám nesesedne cokoliv, co je tu napsané, nebojte se do turnaje vložit i kousek sebe.

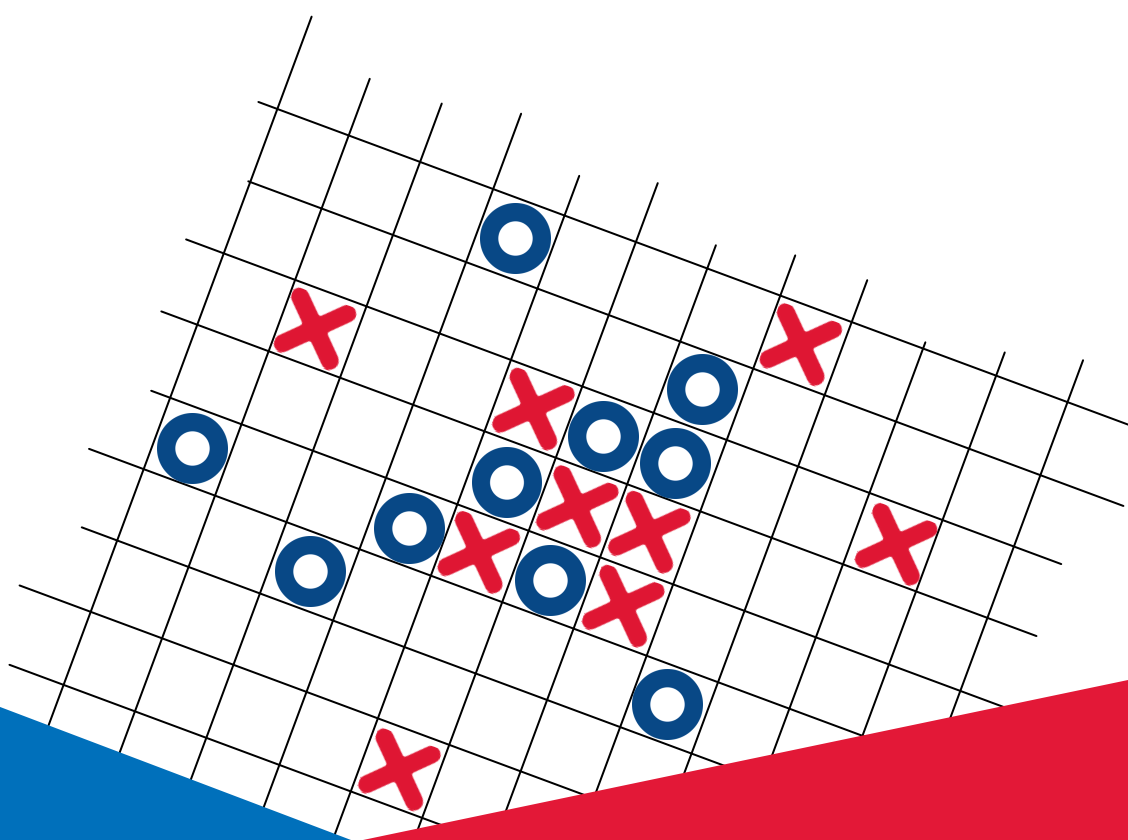
Celý turnaj by měl být hlavně zábavou a ne povinností, kterou je potřeba prostě nějak přetrpět, takže si ho nezapomínejte užít, stejně jako jeho přípravu, a nebrat to jako trest.

Tak pojďme na to!

P. S. Ještě než začneme, hodilo by se říct, že je celá příručka sice zaměřená na soutěžení v týmech, ale to rozhodně není nutné. Pokud nemáte dost lidí na složení několika týmů, můžete aplikovat úplně stejný postup s jednotlivci.



Vysvětlivky





Tah – zakreslení jednoho symbolu (křížku nebo kolečka)

Duel – střetnutí dvou hráčů

Partie – dva za sebou hrané duely na jeden herní arch

Zápas – střetnutí dvou týmů

SWAP1 – způsob rozehrání duelu. Hráči se dohodnou na tom, který z nich začíná, a ten pak nakreslí dva stejné symboly (například 2 kolečka) a jeden jiný (například 1 křížek). Protihráč si pak vybere, za jaký ze symbolů bude hrát. Začíná hrát hráč, jehož symbolů je v poli méně.

Bodování – každý duel je bodován. Hráč, který vyhraje, získává pro svůj tým 2 body. Hráč, který prohraje, nezískává žádný bod. Pokud nastane remíza, dostane každý hráč 1 bod. Jeden hráč může tedy v jedné partii získat maximálně 4 body pro svůj tým. Tým tak může celkem získat maximálně 20 bodů za jeden zápas. Po skončení zápasu se sečtou body obou týmů a tým, který má více bodů, dostane 2 body do tabulky. Týmu s méně body bude do tabulky zapsáno 0 bodů a pokud nastane remíza, dostane každý tým 1 bod.



Skupina – způsob rozřazení týmů tak, aby hráli všichni ve skupině proti všem ostatním ve skupině (viz obrázek). Po skončení všech zápasů pak z celkového počtu bodů vzejde pořadí týmů. Skupin většinou hraje více najednou a nejlepší týmy z každé skupiny se spolu následně utkají v pavoukovi (play-off).

A	X	Y			Σ
X		(X:Y) X:Y			
Y	(Y:X) Y:X				

(X:Y)

X:Y

Skóre

Vítězné body

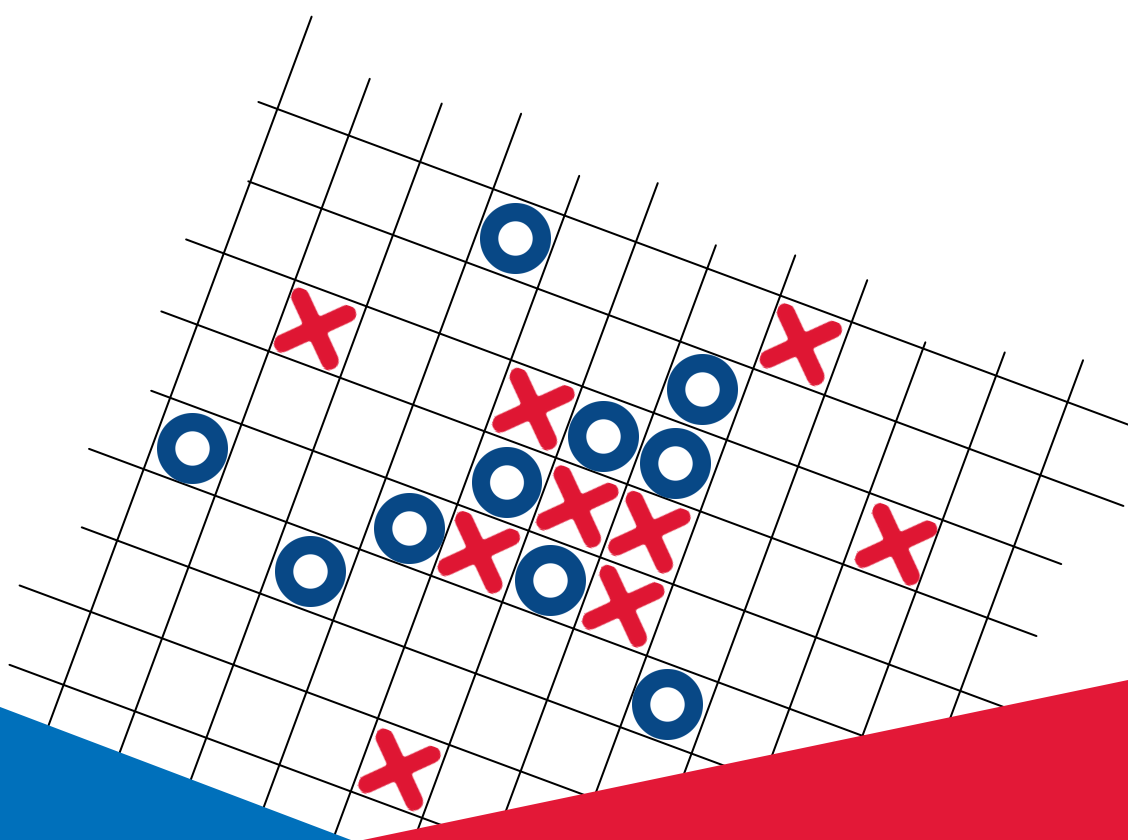
(Y:X)

Y:X

[illegible]



Příprava na turnaj





1. Základem každého turnaje je domluva se školou samotnou. Ideální je domluvit se s jedním učitelem, kde a kdy bude vhodné turnaj uspořádat.
2. Pořádat školní turnaj samozřejmě nemusí jenom jeden člověk. Doporučujeme vzít si k sobě pár kamarádů, spolužáků nebo se poptat učitelů, jestli neví o někom, kdo by mohl mít zájem pomoci s organizací.
3. Ještě než začnete se sháněním soutěžících, zamyslete se nad tím, kolik týmů dokážete v turnaji nechat soutěžit. Když se vám najednou přihlásí 100 týmů, může se ze soutěže stát trochu větší oříšek. Nastavit si reálný limit je tedy vcelku důležité. 20–30 týmů se dá vcelku pohodlně zvládnout.
4. Dalším krokem bude sehnat si soutěžící. S tím vám může pomoci náš plakát, který najdete poblíž této příručky. Můžete také obejít pár tříd a udělat si menší reklamu, domluvit se s dalšími učiteli, kteří soutěž ve svých třídách zpropagují, případně zkusit napsat na školní stránky nebo sociální sítě. Prostě a jednoduše, čím víc se zviditelníte, tím větší budete mít dosah.
5. Nesmíte ani zapomenout na to, že se týmy na váš turnaj musí někde přihlásit. Na to je ideální zas nějaký učitel, za kterým budou moct žáci přijít a zapsat se.



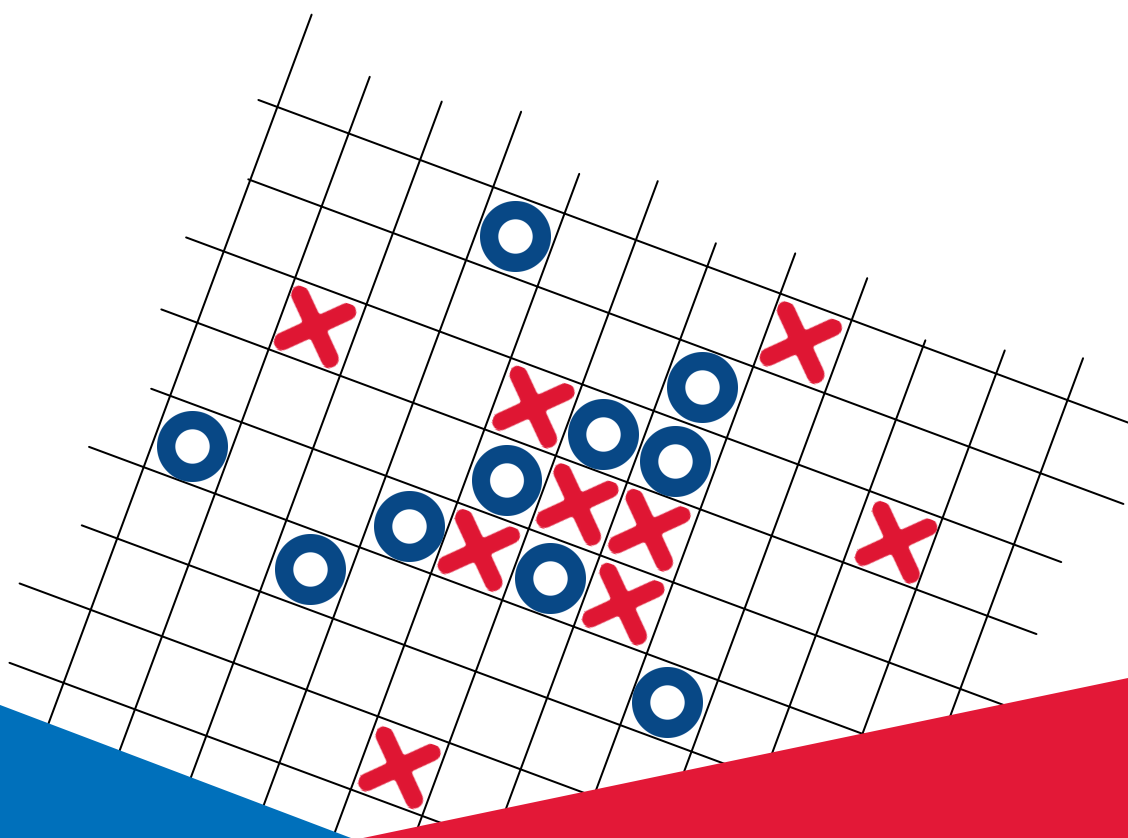
Ale samozřejmě to může být i někdo ze studentů nebo to můžete zkusit třeba nějak online. Důležité je stanovit si deadline pro přihlašování. Může to být například den nebo dva před turnajem.

Spolu s touto příručkou máte k dispozici i menší plakátek, do kterého můžete všechny tyto informace vepsat a vyvěsit ho na nástěnku, aby ho nikdo nepřehlédnul.

6. Většina studentů si ráda jen tak zasoutěží, ale jestli v nich budete chtít probudit toho opravdového soutěžního ducha, tak se domluvte se školou, nakupte pro nejlepší týmy něco menšího na zub a vytiskněte si diplomy, které tu také najdete.



Před turnajem





1. Ať už se rozhodnete turnaj uspořádat v nějaké velké místnosti, nebo v několika třídách, je důležité si tyto prostory připravit. Budou proti sobě soutěžit týmy po 5, případně po 3, takže ideální bude sestavit lavice do řad po třech, aby se tam všichni hráči vešli. Takových trojlavic musíte mít připravených 2× méně, než je týmů. Dát u trojlavic z obou stran 5 židlí, případně 3 židle, je pak samozřejmostí.

2. U příručky najdete i šipky a logo, které můžete vytisknout a vylepit na důležitých místech, aby soutěžící poznali, kde se hraje a kam mají jít.

3. Když už víte, kolik na váš turnaj přijde týmů, můžete si jednoduše spočítat, kolik herních archů budete potřebovat. (nezapomeňte k nim přičíst i pár rezervních)

Stejně tak budete vědět, kolik je potřeba zápisových archů (na každý zápas stačí jeden pro oba týmy dohromady). Herní i zápisové archy naleznete u příručky a doporučujeme je vytisknout den předem.

4. Co se týče dělení do skupin a následného postupu do pavouka, doporučujeme následovat tento systém:



4–5 týmů vytvoří 1 skupinu, ze které do dalšího průběhu postoupí právě 4 týmy. Ty se následně utkají v pavoukovi způsobem 1. vs. 4. a 2. vs. 3. Poražené týmy se utkají o 3. místo a vítězové o první a druhé místo.

6–7 týmů vytvoří 2 skupiny a z obou postoupí 2 nejlepší týmy. Ty se následně utkají v pavoukovi způsobem A1 vs. B2 a A2 vs. B1. Poražené týmy se utkají o 3. místo a vítězové o první a druhé místo.

8–10 týmů vytvoří 2 skupiny a z obou postoupí 4 nejlepší týmy. Ty se následně utkají v pavoukovi způsobem A1 vs. B4 (V1), A3 vs. B2 (V2), A2 vs. B3 (V3) a A4 vs. B1 (V4). Vítězové zápasů se pak střetnou systémem V1 vs. V2 a V3 vs. V4. Poražené týmy se utkají o 3. místo a vítězové o první a druhé místo.

11–23 týmů vytvoří 4 skupiny a ze všech postoupí 2 nejlepší týmy. Tyto se následně utkají v pavoukovi 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 vítězové o první a druhé místo.

24 a více týmů vytvoří 8 skupin a ze všech postoupí 2 nejlepší týmy. Ty se následně utkají v pavoukovi 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 vítězové o první a druhé místo.

5. Nezapomeňte si připravit nějaké úvodní slovo, kde se představíte, vysvětlíte průběh soutěže a přibližný harmonogram, SWAP a případně zodpovíte nějakou tu otázku. Budeme rádi, když představíte i soutěž plšQworky jako takovou, aby se týmy, které o ní neví, mohly přihlásit.

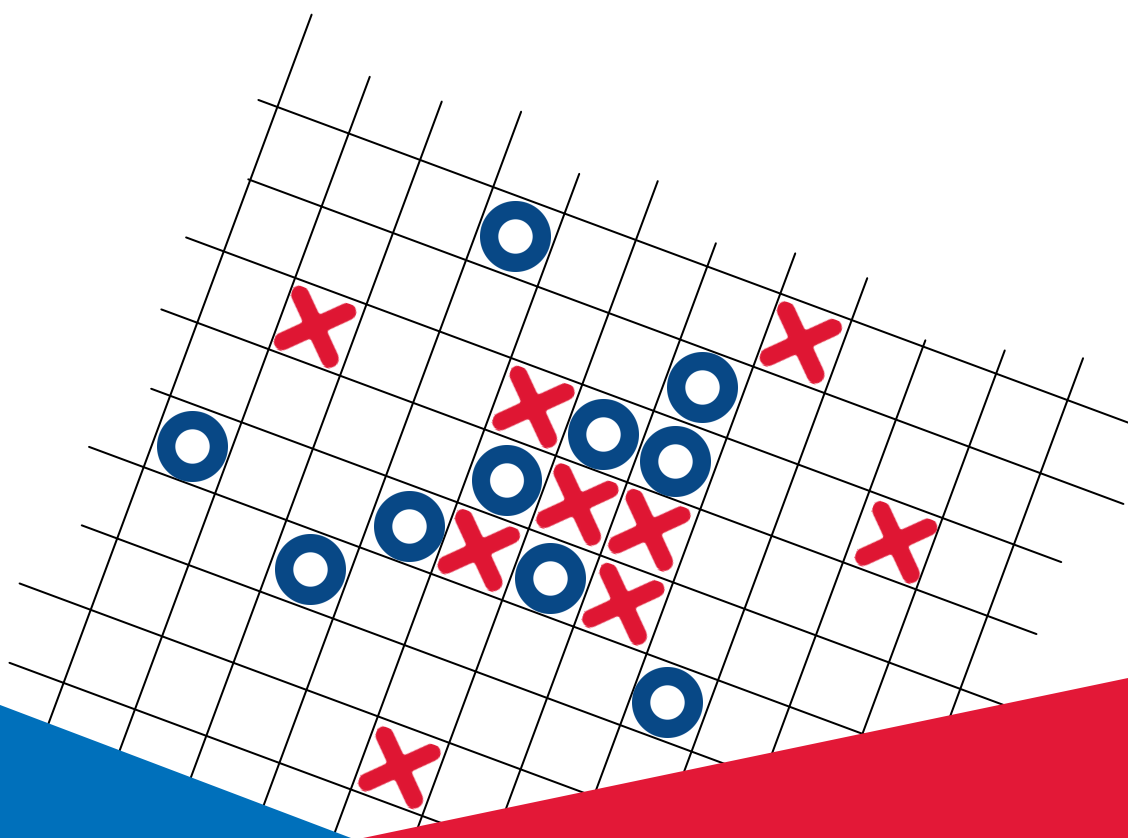
6. Hodit se vám bude i pár papírků a nějaký pytel, klobouk, krabice, nebo prostě jenom stůl. Na papírky si napíšete písmenka A, B, C, D,... podle toho, kolik budete mít na turnaji skupin. Na začátku turnaje necháte kapitány jednotlivých týmů si náhodně vylosovat, v jaké skupině budou soutěžit.

7. Pokud máte k dispozici notebook, pak vřele doporučujeme si ho s sebou vzít a využívat ho k sepisování poznámek a zapisování do tabulek. Stejně tak můžete samozřejmě využít i obyčejný papír a propisku.

8. Nejpozději den před turnajem se ujistěte, že máte vše připravené, na nic jste nezapomněli a máte pokrytou jakoukoliv potenciální díru.



Na turnaji





1. Na turnaj přijďte přibližně hodinu před jeho začátkem. Zkontrolujte, že máte připravené prostory a soutěžící najdou cestu na turnaj. Ujistěte se, že máte připravené všechny archy ve správném množství a přesně víte co, jak, kde a kdy proběhne.
2. Sejděte se se svými pomocníky a ujistěte se, že i oni ví, co se bude dít.
3. Pokud pořádáte turnaj v místnosti s tabulí, tak si ji připravte, určitě ji využijete při vysvětlování SWAPu a zapisování bodů do tabulky skupin.
4. Takových 5 minut před začátkem turnaje zkontrolujte, jestli už jsou všechny týmy připraveny a čekají v místnosti, kde turnaj zahájíte. Pokud nějaký chybí, můžete zaběhnout do jeho třídy, zavolat mu nebo mu napsat a domluvit se.
5. Turnaj začíná, takže je čas na úvodní slovo. Představte sebe a své pomocníky. Vysvětlete, jak bude soutěž probíhat, a vysvětlete soutěžícím SWAP (dejte si záležet, použijte tabuli nebo nějakou grafiku, aby týmy přesně pochopily, co dělat).
6. Po úvodním slovu si zavolejte všechny kapitány a nechte je si vylosovat, do jaké skupiny jejich tým půjde.



Jakmile budou rozřazení, rozdělte skupiny do místností (například Skupiny A a B budou v Místnosti 1 a Skupina C a D v Místnosti 2). S nimi rozdělte i své pomocníky.

7. Ve všech místnostech nakreslete nebo promítněte na tabuli tabulky skupin, které v místnostech hrají, a řekněte, kdo má s kým hrát. Na jeden duel mají vždy 15 minut. Čas můžete buď měřit vy na promítačce, nebo můžete říct soutěžícím, ať si měří čas sami, poněvadž budou duely pravděpodobně kratší než 15 minut.

8. Poté, co se všechny partie v zápasu dohrají, přijdou za vámi kapitáni se zápisovým archem, ze kterého zapíšete výsledky do tabulky.

9. Až takto skončí zápasy v celé skupině, vyhlásíte další zápasy. Tak budete pokračovat do té doby, dokud nenaplníte všechny tabulky.

10. Máte naplněno? V tom případě je čas na drobnější pauzu, během které sečtete body každého týmu a v každé skupině vyhlásíte výsledné pořadí.

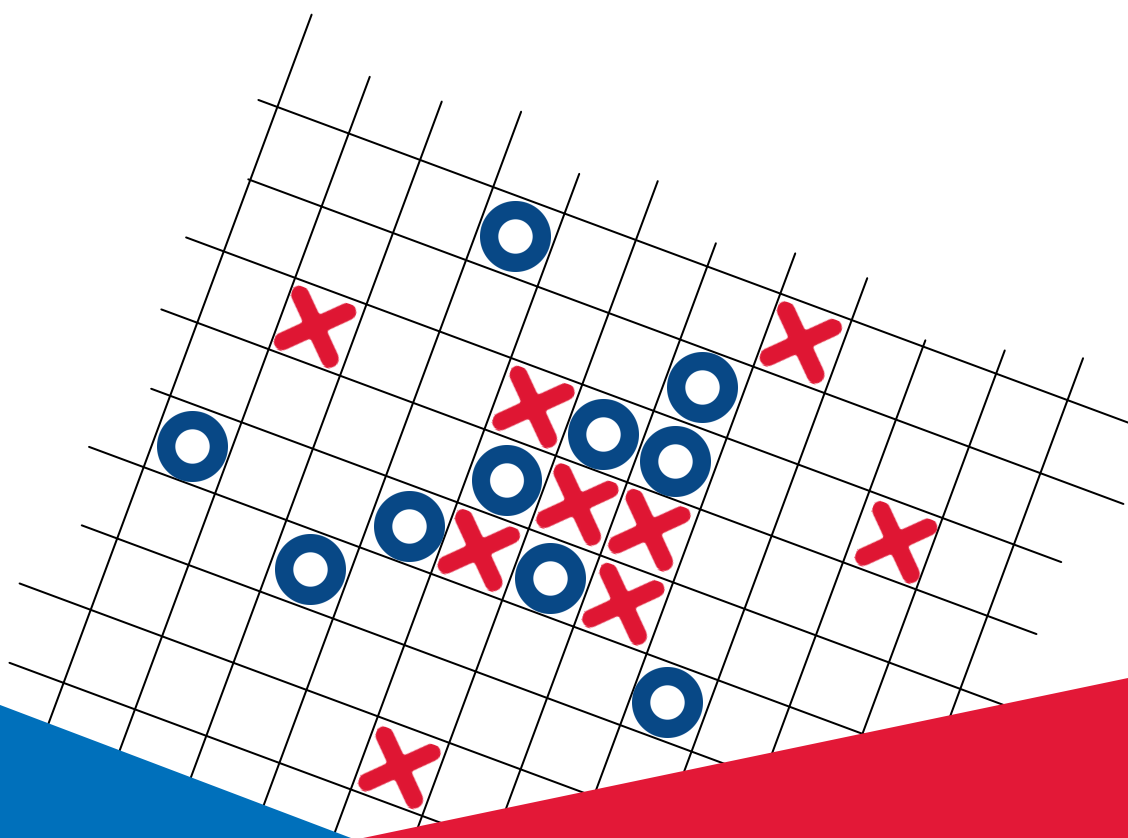
11. Nepostupujícím týmům poděkujete za účast a řeknete jim, že mohou odejít. Postupujícím týmům vysvětlíte, že nyní přijde na řadu play-off (pavouk).



12. Rozdělíte týmy podle systému výše a budete následovat pavouka, dokud se nedostanete ke 4 nejlepším týmům. Týmům, které se mezi 4 nejlepší nedostaly, můžete také poděkovat za účast, načež mohou odejít.
13. Obě dvojice nejlepších týmů se spolu utkají v semifinále. Oba vítězové těchto zápasů se utkají ve finále o první a druhé místo, zatímco druhé dva týmy budou hrát o 3. a 4. místo.
14. Po skončení obou těchto zápasů můžete vyhlásit první 3 místa a předat soutěžícím ceny.



Po turnaji





1. Pro soutěžící sice turnaj skončil, avšak vás ještě čeká pár drobností na dořešení. První z nich je úklid. Je třeba sundat všechny vylepené materiály, vrátit židle a lavice do původního stavu, uklidit třídy a dát si něco dobrého za skvěle odvedenou práci.
 2. Nesmíte zapomenout ani na své pomocníky, kterým z hloubi srdce poděkujete a případně i jim můžete předat něco na zub nebo pro ně domluvit nějakou tu jedničku nebo pochvalu.
 3. Máte všechno hotové? Super, pak už nezbývá než poděkovat sobě samým za ten nejlepší turnaj v historii turnajů. Dobrá práce!
 4. Je zde ještě ale pár zcela dobrovolných věcí, kterých se můžete ujmout a povýšit tak svůj turnaj na vyšší úroveň.
 - a. Na stránky a sociální sítě vaší školy můžete napsat krátký článek o vašem turnaji. Nemusí být nijak dlouhý. 2 nebo 3 krátké odstavce budou bohatě stačit.
- Článek by měl obecně shrnovat vše, co se dělo. Nemělo by v něm chybět cokoli zajímavého, co se stalo, nebo vtipná chvíle, pokud nějaká taková nastala. Na konci nezapomeňte přidat výsledné pořadí 3 nejlepších týmů i se jmény jednotlivých soutěžících.



Článek pak můžete předat někomu z učitelů, aby ho zveřejnil, a jestli budete mít zájem, můžete ho zaslat i nám na adresu juchelkova@scg.cz a my ho vyvěsíme na svých stránkách.

Samozřejmě k ničemu z toho vás nechceme nijak nutit a pokud si myslíte, že vám psaní moc nejde nebo se vám prostě nebude chtít, tak se do žádného článku vůbec nemusíte pouštět. Nám by to ale určitě velmi pomohlo a moc bychom si toho vážili <3

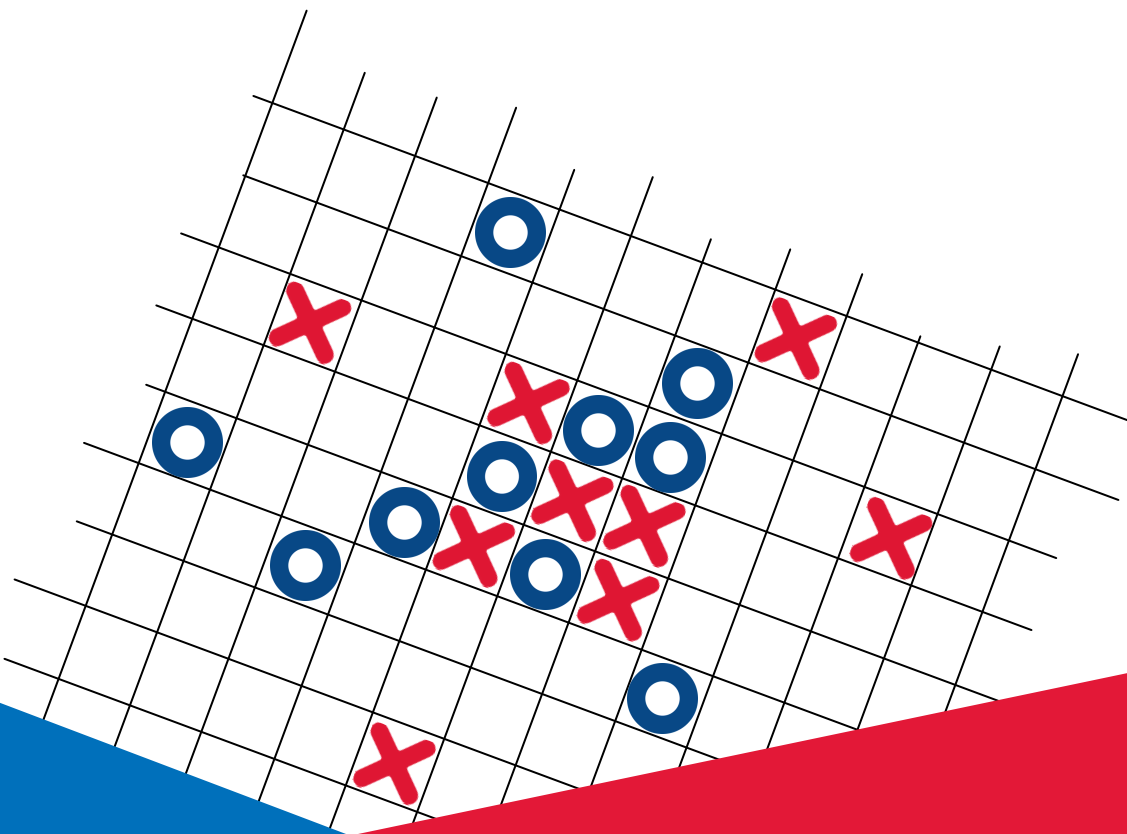
b. Druhou takovou drobností je focení. Pokud v průběhu soutěže jednou za čas vytáhnete telefon a vyfotíte pár hrajících týmů nebo těžce pracující pomocníky, určitě to nebude na škodu. Nezapomeňte vyfotit i nejlepší týmy a případně nějakou velkou hromadnou fotku.

Jestli budete psát nějaký článek, pak k němu můžete fotky přiložit, a přidat mu tak další rozměr.

Pokud nechcete psát článek, ale budete se chtít nějakou tou fotkou pochlubit na sociálních sítích, nezapomeňte nás označit (@pisqworky), ať vidíme, jak skvělý jste uspořádali turnaj.



Checklist



Checklist

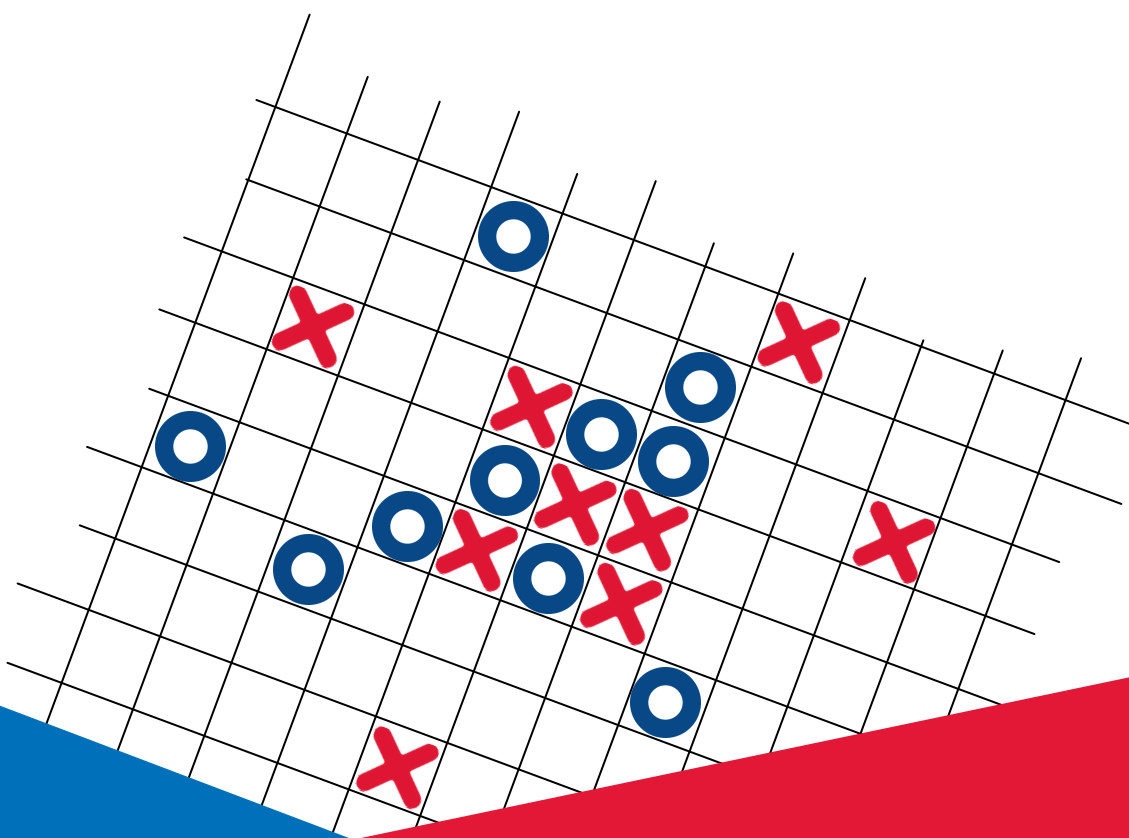


V tomto checklistu najdete jednoduché shrnutí toho nejdůležitějšího a zároveň si budete moct odškrtnout, co už máte hotové.

- ☐ Vedení školy počítá s turnajem
- ☐ Mít někoho, kdo s organizací pomůže
- ☐ Mít připravené kde a do kdy se mohou týmy přihlásit
- ☐ Vyvěsit plakát
- ☐ Napsat info o turnaji na web a sociální sítě
- ☐ Odměny pro nejlepší týmy a pomocníky
- ☐ Připravené prostory (lavice, židle, ...)
- ☐ Vylepit šipky
- ☐ Vytisknout si herní a zápisové archy
- ☐ Připravit si úvodní slovo
- ☐ Připravit si něco, do čeho můžete zapisovat výsledky
- ☐ Připravit se na focení
- ☐ Zkontrolovat, že je vše připraveno
- ☐ Připravit si tabuli/projektor
- ☐ Zkontrolovat přítomnost týmů a případně kontaktovat chybějící
- ☐ Úvodní slovo
 - ☐ Vysvětlit SWAP
 - ☐ Shrnout přibližný harmonogram
- ☐ Rozlosovat týmy do skupin
- ☐ Zapisovat výsledky do tabulek
- ☐ Fotit
- ☐ Sečíst body a vyhlásit postupující
- ☐ Odehrát pavouka
- ☐ Vyhlásit konečné pořadí a předat ceny
- ☐ Uklidit
- ☐ Poděkovat pomocníkům



Závěr





Závěrem bychom vám chtěli poděkovat za uspořádání školního kola. Jste úžasní a jen díky vám studenti jen nesedí v lavicích a nečekají na zvonění. Nepředáváte jenom zábavu, ale také myšlenku, která ve školství chybí – i hraním se můžeme něco naučit.

Jestli jste při pročitání této příručky narazili na cokoliv, čemu nerozumíte nebo s čím si nevíte rady, nebojte se nahlédnout do pravidel, které najdete na našich webových stránkách <https://pisqworky.cz> nebo nám napište. Rádi vám poradíme a se vším pomůžeme.

Hodně štěstí!

Kontakt:

Jan Votoček

votocek@scg.cz

+420 779 990 395