



PRAVIDLA SOUTĚŽE

PIŠQWORKY 2023

STUDENT CYBER GAMES, Z. S.

Obsah

1.	Systém soutěží	2
1.1.	Soutěž týmů	2
1.1.1.	Obecná pravidla	2
1.1.2.	Týmy	3
1.1.3.	Školní turnaje (ŠT)	3
1.1.4.	Oblastní turnaje (OT)	3
1.1.5.	Krajské turnaje (KT)	5
1.1.6.	Grandfinále (GRF)	5
1.2.	Soutěž jednotlivců	6
1.2.1.	Obecná pravidla	6
1.2.2.	Nominační turnaje (NT)	7
1.2.3.	Grandfinále (GRF)	7
2.	Turnaj	
3.	Zápas, partie, duel	9
3.1.	Zápas	9
3.2.	Partie	9
3.3.	Duel	9
3.3.2.	Hra se šachovými hodinami	10
3.3.3.	SWAP 1	11
3.3.4.	SWAP 2	11
4.	Obecná pravidla chování během soutěží	12
5.	Závěrečná ustanovení	13
6.	Dodatek: Pravidla švýcarského systému	13
7.	Slovníček pojmů	15

1 Systém soutěží

1.1 Soutěž týmů

1.1.1 Obecná pravidla

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

OT – oblastní turnaje

KT – krajské turnaje

GRF – grandfinále

1.1.1.2 Systém soutěže začíná první úrovní oblastních turnajů, do kterých se přihlašují týmy, z nichž nejúspěšnější postupují do krajských turnajů. Nakonec se vrcholné týmy ze všech krajů utkají v grandfinále.

1.1.1.3 Účastí v soutěži souhlasí účastníci s Podmínkami zpracování 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 pisqworky.cz/podminky.

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, Instagramu soutěže a TikToku soutěže.

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

1.1.1.6 Komunikačními jazyky soutěže jsou čeština a slovenština. Pokud se soutěže účastní tým, jehož členové tyto jazyky neovládají, je na jejich zodpovědnosti zajistit přítomnost osoby, která jim informace od organizátorů přetlumočí.

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

1.1.1.8 Soutěž je určena studentům středních škol, žákům 6.–9. tříd základních škol a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií.

1.1.1.9 Soutěž týmů je rozdělena do dvou kategorií – zvlášť pro žáky základních škol a studenty středních škol. Týmy jednotlivých kategorií se utkají v oddělených turnajích na všech úrovních soutěže.

1.1.1.10 Aby se tým mohl účastnit soutěže základních škol, musí být všichni jeho členové mladší 16 let a zároveň nesmějí mít ukončené základní vzdělání. Nespĺňuje-li jeden či více členů týmu tyto podmínky, nemůže se tým účastnit soutěže v kategorii základních škol..

1.1.2 Týmy

- 1.1.2.1 Tým v soutěži základních škol je složen ze tří hráčů a jednoho nepovinného náhradníka. Tým v soutěži středních škol je složen z pěti hráčů a dvou nepovinných náhradníků.
- 1.1.2.2 Hráč jednoho týmu může být náhradníkem jiného týmu. V případě, že by měl hráč na jednom turnaji možnost hrát za více než jeden tým, musí si vybrat, za který tým do turnaje nastoupí. V průběhu turnaje se už sestava týmů měnit nesmí.
- 1.1.2.3 Složení týmu je od přihlášení do konce soutěže neměnné.
- 1.1.2.4 Náhradník tým na turnaje nedoprovází, zapojí se pouze v případě, že se hráč ze základní sestavy nebude schopen turnaje zúčastnit.
- 1.1.2.5 Aby byl tým připuštěn k účasti na turnaji, musí být složen alespoň ze tří hráčů (dvou hráčů v případě soutěže základních škol).
- 1.1.2.6 Každý tým musí ze svého středu určit kapitána, který bude v průběhu soutěže zastávat roli zástupce týmu.
- 1.1.2.7 Podmínkou účasti v soutěži je uhrazení startovného. V soutěži základních škol týmy platí celkem 165 Kč (6 €), v soutěži středních škol pak 275 Kč (11 €). Tyto poplatky se hradí předem na účet spolku Student Cyber Games na základě platebních údajů, které týmy obdrží po přihlášení. Startovné je možné uhradit na místě s přírážkou. V soutěži základních škol činí startovné s přírážkou 180 Kč (7 €), v soutěži středních škol pak 300 Kč (12 €).
- 1.1.2.8 Pořadatelské školy mají možnost přihlásit 1 tým do každé kategorie zdarma. Startovné jim bude prominuto na základě žádosti o prominutí startovného zaslané emailem na adresu info@scg.cz.

1.1.2.9 Účast v soutěži týmů nebrání soutěžícím v účasti v soutěži jednotlivců.

1.1.3 Školní turnaje (ŠT)

1.1.3.1 Účelem této úrovně je na jednotlivých školách vybrat hráče, z nichž se následně sestaví soutěžní týmy. Ty se pak přihlásí na OT. Každou školu mohou reprezentovat maximálně 4 týmy.

1.1.3.2 Školy, které byly administrativně sloučeny ze dvou a více škol, a nadále fungují jako jeden právní subjekt, mají možnost přihlásit za každou svou sloučenou část do OT 4 týmy.

1.1.3.3 Systém turnajů na této úrovni není určen. Školy mohou uspořádat turnaj jednotlivců, týmů, či jiný, jimi vybraný systém, případně turnaj vůbec pořádat nemusí. Pro uspořádání školního turnaje mohou školy využít materiály na webu pisqworky.cz/tymy v sekci materiály.

1.1.4 Oblastní turnaje (OT)

1.1.4.1 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 přihlášených týmů v daném kraji a počtu týmů účastnících se konkrétního OT. Informace o počtu týmů postupujících na KT bude zveřejněna na začátku každého OT.

1.1.4.2 Oblastní turnaje se konají od 30.10.-16.11. 2023.

1.1.4.3 Turnajový systém jednotlivých OT se může lišit v závislosti na počtu zúčastněných týmů. V případě účasti:

4–7 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.

8–12 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.

13–24 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.

25 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 postoupí do finále. Celkovým vítězem se stává tým, jenž zvítězí ve finále.

- 1.1.4.4 Rozlosování týmů do skupin provádí na místě pořadatel, a to takovým způsobem, aby v jedné skupině byla každá škola, pokud možno, zastoupena nejvýše jednou.
- 1.1.4.5 Pro všechny partie, neurčí-li pravidla jinak, bude použito zahájení SWAP 1.
- 1.1.4.6 Časový limit na jeden duel během OT je 15 minut (s výjimkou pravidla 1.1.4.8).
- 1.1.4.7 V případě, že o postupujícím týmu ze skupiny nebude možné rozhodnout z důvodu stejného počtu bodů, postupující tým bude určen dle následujících kritérií v tomto pořadí: odehraný vzájemný zápas (pouze v případě 2 týmů), součet skóre ze všech zápasů, duel jednotlivců vybraných kapitánem týmu, los.
- 1.1.4.8 V případě, že o postupujícím týmu v play-off nebude možné rozhodnout z důvodu remízy, postupující tým bude určen dle následujících kritérií v tomto pořadí: vzájemný rozhodující duel, druhý vzájemný rozhodující duel, los. 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. Časový limit v těchto vzájemných duelech je 10 minut. Na vyžádání alespoň jednoho z hráčů může být použito šachových hodin.

1.1.5 Krajské turnaje (KT)

- 1.1.5.1 Účelem této úrovně je vybrat 24 nejúspěšnějších týmů (32 týmů v případě kategorie základních škol), kterým bude umožněno utkat se na GRF. Počet týmů postupujících z jednotlivých KT závisí na celkovém počtu týmů účastnících se soutěže v daném kraji. Informace o počtu týmů postupujících do GRF bude zveřejněna nejpozději na začátku každého konkrétního KT.
- 1.1.5.2 Krajské turnaje se konají od 20.11.–30.11.2023.
- 1.1.5.3 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. (1.1.4.3, 1.1.4.4, 1.1.4.7, 1.1.4.8)
- 1.1.5.4 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.
- 1.1.5.5 Pro všechny partie v KT bude použito zahájení SWAP 2.
- 1.1.5.6 Časový limit na jeden duel během KT je 20 minut.

1.1.6 Grandfinále (GRF)

- 1.1.6.1 Účelem této úrovně je určit vítězný tým soutěže plšQworky 2023 a dále pořadí všech týmů, které se GRF zúčastní.
- 1.1.6.2 Grandfinále základních škol se koná 7. 12. 2023, grandfinále středních škol pak 8. 12. 2023.
- 1.1.6.3 V soutěži základních škol se GRF účastní 32 týmů, v soutěži středních škol se ho účastní 24 týmů.
- 1.1.6.4 Na grandfinále se hraje podle pravidel švýcarského systému, a to v 8 kolech (vizte Dodatek: Pravidla švýcarského systému).
- 1.1.6.5 Týmy na GRF budou do švýcarského systému nasazeny dle žebříčku sestaveného na základě dvou kritérií. Prvním kritériem je umístění těchto týmů v krajských kolech (vítězné týmy z krajských turnajů budou umístěny výše než týmy postupující z 2. míst). Druhým kritériem je výkonnost daných týmů na KT (týmy s vyššími procentuálními zisky bodů budou umístěny výše). V případě shodného umístění více týmů po uplatnění obou výše uvedených kritérií rozhodne los provedený pořadatelem. Nasazení týmů bude zveřejněno na webu a sociálních sítích soutěže nejpozději 24 hodin před zahájením GRF.
- 1.1.6.6 Pro všechny partie na GRF bude použito zahájení SWAP 2.
- 1.1.6.7 Čas bude měřen šachovými hodinami s 8 minutami na každé straně. V případě, že by šachové hodiny nebyly dostupné, bude časový limit 16 minut na duel.
- 1.1.6.8 Na prvních stolech se na Grandfinále hrají partie na tabletech poskytnutých organizátory. Tyto partie mohou být vybrány k analýze v rámci živého vysílání na Youtube.
- 1.1.6.9 Hráči jsou povinni mít po celou dobu konání grandfinále na sobě soutěžní tričko a viditelně umístěný štítek, který umožní jejich jednoznačnou identifikaci. Štítek obdrží soutěžící od organizátorů při příchodu na Grandfinále.
- 1.1.6.10 Vítězný tým je povinen poskytnout fotodokumentaci 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:
Online turnaje
GRF – grandfinále
- 1.2.1.2 Soutěž je rozdělena do dvou oddělených kategorií, které soutěží nezávisle na sobě. Do kategorie Šampioni 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 (25. září 2023) 26 let, nebo méně.

- 1.2.13 Systém soutěže jednotlivců začíná první úrovní online turnajů, do které se přihlašují jednotliví soutěžící, z nichž ti nejúspěšnější postupují do druhé úrovně online turnajů. Z té postoupí nejlepší hráči do grandfinále.
- 1.2.14 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 pisqworky.cz.
- 1.2.15 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.
- 1.2.16 Na všech úrovních soutěže jednotlivců se hraje podle pravidel švýcarského systému (vizte Dodatek: Pravidla švýcarského systému).
- 1.2.17 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 neprodleně tuto informaci organizátorům.
- 1.2.18 Podmínkou účasti v soutěži je uhrazení startovného. Startovné činí 55 Kč (2.20 €) za osobu. Tyto poplatky se hradí předem na účet spolku SCG na základě platebních údajů, které soutěžící obdrží po přihlášení.
- 1.2.19 Výjimku tvoří ti soutěžící, kteří se zároveň účastní soutěže týmů. V případě uhrazení faktury předem obdrží každý přihlášený tým 1 slevový kód, který lze využít pro 100% slevu startovného.
- 1.2.110 Účast v soutěži jednotlivců nebrání soutěžícím v účasti v soutěži týmů.

1.2.2 Nominační turnaje (NT)

- 1.2.2.1 Cílem této úrovně je stanovit 32 nejlepších hráčů v obou kategoriích, kteří postoupí do grandfinále.
- 1.2.2.2 Nominační turnaje se konají od 3. 11. do 19. 11. 2023, a to ve dvou online úrovních.
- 1.2.2.3 Počet turnajů, jejich účastníků i postupujících z jednotlivých turnajů je závislý na celkovém počtu přihlášených v každé kategorii. Tyto informace budou soutěžícím dostupné po uzavření přihlašování.
- 1.2.2.4 V obou úrovních si soutěžící budou moci vybrat termín turnaje, kterého se zúčastní.
- 1.2.2.5 Pro všechny partie, neurčí-li pravidla jinak, bude použito zahájení SWAP 2.
- 1.2.2.6 Časový limit je pro každého hráče stanoven na 7,5 minuty na duel.
- 1.2.2.7 Ve všech online turnajích bude využito švýcarského systému (vizte Dodatek: Pravidla švýcarského systému). Počet kol bude stanoven na základě počtu přihlášených soutěžících.
- 1.2.2.8 Duel vždy rozehrává hráč, který je švýcarským systémem do partie zařazen jako první.

1.2.3 Grandfinále (GRF)

- 1.2.3.1 Účelem této úrovně je určit vítěze kategorie Šampioni a Veteráni a dále pořadí všech soutěžících, kteří se GRF zúčastní.
- 1.2.3.2 GRF se zúčastní celkem 32 hráčů z každé kategorie.
- 1.2.3.3 Pro všechny partie bude použito zahájení SWAP 2.
- 1.2.3.4 Na GRF bude využito švýcarského systému (vizte Dodatek: Pravidla švýcarského systému). Ten se bude hrát na 8 kol.
- 1.2.3.5 Čas bude měřen šachovými hodinami s 8 minutami na každé straně. V případě, že by šachové hodiny nebyly dostupné, bude časový limit 16 minut na duel.
- 1.2.3.6 Soutěžící na GRF budou do švýcarského herního systému nasazeni dle žebříčku sestaveného na základě dvou kritérií. Prvním kritériem je umístění soutěžících ve vyšší 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 nižší 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.
- 1.2.3.7 Hráči jsou povinni mít po celou dobu konání grandfinále na sobě soutěžní tričko a viditelně umístěný štítek, který umožní jejich jednoznačnou identifikaci. Štítek obdrží soutěžící od organizátorů při příchodu na Grandfinále.
- 1.2.3.8 Vítězové jsou povinni poskytnout fotodokumentaci při využití hlavní ceny.

2 Turnaj

- 2.1.1.1 Vedoucím turnaje je pořadatel a jeho asistenti. 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 narušitele napomenout. V případě opakování prohřešku či závažného porušení pravidel má organizátor možnost kontumovat partii nebo zápas či hráče nebo celý tým z turnaje vyloučit.
- 2.1.1.3 Další nepřítomnost v prostorách turnaje je hráč povinen předem ohlásit pořadateli, 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, pokud jsou v turnaji použity.
- 2.1.1.5 Po skončení zápasu 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 či jednotlivci v případě soutěže jednotlivců uděleny dva body.
- 2.1.1.7 Skončí-li zápas remízou, získává každý tým či jednotlivec v případě soutěže jednotlivců po bodu.

3 Zápas, partie, duel

3.1 Zápas

- 3.1.1 V hlavní soutěži se jednotlivý zápas mezi týmy skládá z celkem 5, případně 3, souběžně hraných partií. V soutěži jednotlivců se zápas skládá pouze z jedné partie.
- 3.1.2 Protivníci z obou týmů k sobě mohou být při začátku zápasu organizátorem turnaje náhodně přiřazeni, pokud si o to alespoň jeden z týmů zažádá. Toto pravidlo se nevztahuje na týmy hrající na online elektronickém přenosu, kdy jsou hráči vždy nasazeni podle pořadí zadaném při registraci týmu do soutěže.
- 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 skončí remízou, pokud oba týmy získaly stejný počet bodů.
- 3.1.5 Na 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.
- 3.1.6 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 Partie je složena ze dvou duelů (vizte 3.3.) mezi dvěma soupeřícími hráči.
- 3.2.2 V soutěži jednotlivců bude rozhodnuto o hráči, který rozehraje první duel, za pomoci švýcarského systému. 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 čtverečkováném papíře či v online platformě ve vyznačené oblasti o velikosti 15×15 polí. Hráči užívají symbolů křížku a kolečka, které musí být vyznačeny přehledně v dané části hracího pole a musí tuto část náležitě pokrýt.
- 3.3.2 Pro zahájení duelu je využito zahájení SWAP 1, nebo SWAP 2, a to podle úrovně soutěže v souladu s těmito pravidly.
- 3.3.3 Dále duel probíhá tak, že se soupeři střídají ve vyznačování symbolů do jednotlivých políček.
- 3.3.4 Vítězem duelu se stává hráč, kterému se podaří vytvořit pěti, nebo vícečlennou řadu symbolů, kterou označí přeškrtnutím, nebo 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 Stejně tak končí duel remízou po vypršení časového limitu, 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.

3.3.2 Hra se šachovými hodinami

- 3.3.2.1 Šachové hodiny jsou využity pouze v případech popsaných těmito pravidly.
- 3.3.2.2 Šachové hodiny mohou být využity v partii na úrovni KT pouze v případě souhlasu obou hráčů. Na úrovni KT šachové hodiny nebudou poskytnuty pořadatelem a pokud je týmy chtějí využít, musí použít vlastní. Za splnění podmínek hráči nastaví hodiny s 8 minutami na každé straně. Za fungování šachových hodin nesou plnou odpovědnost oba hráči a v případě zdržení způsobeného špatným fungováním hodin může organizátor rozhodnout o remíze a turnaj bude pokračovat.
- 3.3.2.3 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.
- 3.3.2.4 Výjimku tvoří online turnaje, kde se šachové hodiny přepínají automaticky po odehrání tahu.
- 3.3.2.5 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.
- 3.3.2.6 Hráči nesmějí zastavit hodiny, aniž by okamžitě poslali pro pořadatele soutěže.
- 3.3.2.7 Během duelu mohou na překročení času či nezastavení hodin 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.
- 3.3.2.8 Hráč prohrává, vyprší-li mu čas a je na to zároveň upozorněn protihráčem.
- 3.3.2.9 Pokud oběma hráčům vyprší čas, nastává remíza, bez ohledu na to, kterému z nich čas vypršel dříve.
- 3.3.2.10 Umístění šachových hodin na úrovni KT je určeno shodou, v případě neshody určeno pořadatelem.
- 3.3.2.11 Umístění šachových hodin na úrovni GRF je pevně určeno pořadatelem a hráči mohou jejich pozici měnit pouze po konzultaci s organizátorem.

3.3.3 SWAP 1

3.3.3.1 V základní verzi zahájení SWAP zakreslí začínající hráč do pole tři symboly – dva křížky a jedno kolečko, nebo dvě kolečka a jeden křížek.

3.3.3.2 Po zakreslení symbolů si druhý hráč vybere, za který symbol chce daný duel hrát.

3.3.3.3 Pokračuje hráč, který má v poli méně symbolů.

3.3.4 SWAP 2

3.3.4.1 Při metodě zahájení SWAP 2 je duel zahájen tak, že zahajující hráč odehraje první tři tahy stejně jako u SWAPu 1.

3.3.4.2 Hráč, který symboly do vyznačené oblasti neumisťoval, následně buď zvolí, za který ze symbolů bude hrát, nebo provede další dva tahy. Pokud se rozhodne přidat další symboly, musí do hracího pole vždy umístit právě jeden křížek a právě jedno kolečko.

3.3.4.3 Hráč, který naposledy neumisťoval symboly, zvolí, za který ze symbolů bude hrát. Na tahu je potom hráč, jehož symbolů je v aréně méně.

4 Obecná 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 soutěžící 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 nebo výhrůžky.
- 4.1.1.4 Fyzickým napadením je újmu působící dotek.
- 4.1.1.5 Za radění 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 soutěže nebo pořadatele 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 případně i se zbytkem 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 přčinu.

5 Závěrečná ustanovení

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

5.1.1.2 Tato pravidla budou uveřejněna na webových stránkách soutěže (<https://pisqworky.cz>).

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

6 Dodatek: Pravidla švýcarského systému

Pravidla:

- Dva hráči spolu mohou hrát jen jednou.
- Do dvojic jsou sestavováni hráči se stejným nebo nejbližším počtem bodů.
- V každém zápase je po sestavení všech zápasů vybráno, který z týmů bude první začínat (více níže).

Kód:

1. Určení absolutního pořadí – sestupně hodnotící kritéria: zápasové body, skóre, střední Buchholz, startovní číslo (čím menší, tím lepší).
2. Určení přebývajících hráče (při lichém počtu – vždy ten aktuálně nejhůře umístěný, který ještě nebyl nucen kolo nehrát) – dostává kontumační vítězství.
3. Poté jsou týmy umístěny do bodových seskupení (podle počtu zápasových bodů). Když má tým 3 body, bude umístěn do seskupení 3, když dva a půl, tak dva a půl apod.
4. Určení zápasů v bodových skupinách (od té nejvyšší po střední seskupení bez středního).
 - a. V bodové skupině se kontroluje, zda každý tým má přípustného soupeře (tým, se kterým ještě dříve nehrál). Pokud se o týmu zjistí, že podmínku nesplňuje, je přesunut do nižšího bodového seskupení a ze skupiny, do které byl přesunut, se vybere co nejlepší tým, který má v aktuálním bodovém seskupení přípustného soupeře.
 - b. Při lichém počtu hráčů v seskupení je vybrán přechodný hráč nejhůře hodnocený a je přesunut do nižšího bodového seskupení.
 - c. Pokud jsou v bodovém seskupení hráči z vyšších i nižších bodových seskupení, pak sestavujeme nejdříve dvojice hráčům přesunutým dolů (přiřazujeme jim co nejlepšího soupeře v seskupení), pak hráčům přesunutým nahoru (přiřazujeme jim co nejhoršího soupeře v seskupení) a nakonec zbývajícím hráčům podle pravidla 11.2 [Pravidel pro turnaje hrané švýcarským systémem « Šachový svaz České republiky](#).
 - d. Po sestavení skupiny se přesouvá k nižšímu seskupení.

5. Určení zápasů v bodových skupinách (od té nejnižší po střední seskupení bez středního).
 - a. V bodové skupině se kontroluje, zda každý tým má přípustného soupeře (tým, se kterým ještě dříve nehrál). Pokud se o týmu zjistí, že podmínku nesplňuje, je přesunut do vyššího bodového seskupení a ze skupiny, do které byl přesunut, se vybere co nejhorší tým, který má v aktuálním bodovém seskupení přípustného soupeře.
 - b. Při lichém počtu hráčů v seskupení je vybrán přechodný hráč nejlépe hodnocený a je přesunut do vyššího bodového seskupení.
 - c. Pokud jsou v bodovém seskupení hráči z vyšších i nižších bodových seskupení, pak sestavujeme nejdříve dvojice hráčům přesunutým nahoru (přirazujeme jim co nejhoršího soupeře v seskupení), pak hráčům přesunutým dolů (přirazujeme jim co nejlepšího soupeře v seskupení) a nakonec zbývajícím hráčům podle pravidla 11.2 [Pravidel pro turnaje hrané švýcarským systémem « Šachový svaz České republiky](#).
 - d. Po sestavení skupiny se přesouvá k vyššímu seskupení.
6. Sestavení střední bodové skupiny.
 - a. Pokud jsou v bodovém seskupení hráči z vyšších i nižších bodových seskupení, pak sestavujeme nejdříve dvojice hráčům přesunutým nahoru (přirazujeme jim co nejhoršího soupeře v seskupení), pak hráčům přesunutým dolů (přirazujeme jim co nejlepšího soupeře v seskupení) a nakonec zbývajícím hráčům podle pravidla 11.2 [Pravidel pro turnaje hrané švýcarským systémem « Šachový svaz České republiky](#).
 - b. Zablokované střední seskupení: Pokud ve středním bodovém seskupení nemohou být sestaveny dvojice, je nutné postupovat podle těchto zásad: Když je počet přesuvných hráčů z vyššího bodového seskupení větší než počet přesuvných hráčů z nižšího bodového seskupení, další sestavování dvojic nižšího bodového seskupení se zruší a s hráči tohoto bodového seskupení se nakládá jako s dodatečnými přesuvnými hráči z nižšího bodového seskupení. Pak se znovu začnou sestavovat dvojice středního bodového seskupení; Pokud není, zruší se sestavování dvojic vyššího bodového seskupení a s hráči tohoto bodového seskupení se nakládá jako s dodatečnými přesuvnými hráči z vyššího bodového seskupení.
7. Barvy: Po sestavení zápasů se určí barvy. Barvy se v jednotlivých zápasech určí následovně: V prvním kole začíná ten hráč, který (podmínky sestupně důležitosti):
 - a. Hráč, který méněkrát začínal
 - b. Hráč, který vícekrát nezačínal
 - c. Hráč, který začínal minulý zápas

- d. Hráč, který začínal předminulý zápas
- e. ...
- f. Hráč, který začínal první zápas
- g. Pokud hráči ve vyšším nebo středním bodovém seskupení měli ve všech předcházejících kolech stejnou historii, pak hráč s vyšším startovním číslem barvy střídá nebo v sudém kole barvy vyrovnává. Pokud hráči v nižším bodovém seskupení, než je střední, měli stejnou historii, pak hráč s nižším startovním číslem barvy střídá nebo sudém kole vyrovnává.

7 Slovníček pojmů

OT – Oblastní turnaj

KT – Krajský turnaj

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, osmičfinále, čtvrtfinále, semifinále, finále apod., případně první až x-té kolo švýcarského systému.

Zápas – Střetnutí dvou týmů v rámci jednoho kola, skládá se ze tří, nebo pěti partií.

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

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

Tah – Zakreslení jednoho symbolu (kolečka, nebo křížku) na hrací plochu.

SWAP – Několik speciálních kroků při zahájení 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.

Buchholz – Pomocné bodování. Výpočet se odvíjí od počtu vyhraných her a od počtu vyhraných her protihráčů, nad kterými jste vyhráli.

Střední Buchholz – Pomocné bodování. Výpočet se odvíjí od počtu vyhraných her a od počtu vyhraných her protihráčů, nad kterými jste vyhráli. Nezapočítává se nejlepší a nejhorší soupeř.

Sonnenborn – Je druhé pomocné hodnocení. Za výhru s protihráčem se přičtou celé body protihráče, za remízu pouze půlka.