



PRAVIDLÁ SÚŤAŽE

PIŠQWORKY 2024

STUDENT CYBER GAMES, Z. S.

Obsah

1.	Systém súťaží	2
1.1.	Súťaž tímov	2
1.1.1.	Všeobecné pravidlá	2
1.1.2.	Tímy	3
1.1.3.	Školské turnaje (ŠT)	4
1.1.4.	Oblasťné turnaje (OT)	4
1.1.5.	Krajské turnaje (KT)	5
1.1.6.	Grandfinále (GRF)	6
1.2.	Súťaž jednotlivcov	7
2.	Turnaj	8
3.	Názvoslovie	9
3.1.	Zápas	9
3.2.	Partia	9
3.3.	Duel	9
3.4.	Hra so šachovými hodinami	10
3.5.	SWAP 1	11
3.6.	SWAP 2	11
4.	Všeobecné pravidlá správania počas súťaží	12
5.	Záverečné ustanovenia	12
6.	Dodatok: Pravidlá švajčiarskeho systému	13
7.	Slovníček pojmov	15

1 Systém súťaží

1.1 Súťaž tímov

1.1.1 Všeobecné pravidlá

- 1.1.1.1 Hlavná súťaž zahŕňa celkom 3 úrovne turnajov, a tie sú:
OT – oblastné turnaje
KT – krajské turnaje
GRF – grandfinále
- 1.1.1.2 Systém súťaže začína prvou úrovňou oblastných turnajov, do ktorých sa prihlasujú tímy, z nich najúspešnejší postupujú do krajských turnajov. Nakoniec sa najlepšie tímy zo všetkých krajov stretnú na grandfinále.
- 1.1.1.3 Účasťou v súťaži súhlasia účastníci s Podmienkami spracúvania osobných údajov zapísaným spolkom Student Cyber Games. Rovnako tak účastníci súhlasia so znením pravidiel súťaže a prihlásením sa do nej potvrdzujú ich znalosť, zaväzujú sa ich dodržiavať a riadiť sa nimi v priebehu súťaže a tiež sa zaväzujú dodržiavať zásady fair play, tie sú základom, na ktorom tieto pravidlá stoja. Tieto dokumenty sú dostupné na webových stránkach súťaže pisqworky.sk/podmienky a pisqworky.sk/pravidla.
- 1.1.1.4 Účasťou v súťaži účastníci súhlasia so zhotovovaním dokumentácie z jednotlivých turnajov a jej zverejnením, hlavne na webe súťaže, na facebookových stránkach súťaže, instagrame súťaže a tiktoku súťaže.
- 1.1.1.5 Súťaž sa koná na území Českej a Slovenskej republiky. Organizátormi vytvorené oblasti a kraje nemusia zodpovedať administratívne rozdeleniu vyšších uzemných samosprávnych celkov.
- 1.1.1.6 Komunikačnými jazykmi súťaže sú čeština a slovenčina. Pokiaľ sa súťaže účastní tím, ktorého členovia tieto jazyky neovládajú, je na ich zodpovednosti zaistiť prítomnosť osoby, ktorá im informácie od organizátorov pretlmočí.
- 1.1.1.7 Jazyk každého turnaja bude prispôsobený miestu jeho konania a možnostiam organizátora turnaja.
- 1.1.1.8 Súťaž je určená študentom stredných škôl, žiakom 6.–9. tried základných škôl a odpovedajúcich ročníkov viacročných gymnázií. Účastník musí byť študentom týchto zariadení, nesmie byť starší ako 26 rokov a zároveň nesmie mať ukončenú maturitnú skúšku.
- 1.1.1.9 Súťaž tímov je rozdelená do dvoch kategórií – zvlášť pre žiakov základných škôl a študentov stredných škôl. Tímy jednotlivých kategórií sa stretnú v oddelených turnajoch na všetkých úrovniach súťaže.

1.1.10 Aby sa tím mohol zúčastniť súťaže základných škôl, musia byť všetci jeho členovia mladší ako 16 rokov a zároveň nesmú mať ukončené základné vzdelanie. Ak jeden či viac členov tímu nespĺňa tieto podmienky, nemôže sa tím zúčastniť súťaže v kategórii základných škôl.

1.1.2 Tímy

1.1.2.1 Tím v súťaži základných škôl je zložený z troch hráčov a jedného nepovinného náhradníka. Tím v súťaži stredných škôl je zložený z piatich hráčov a dvoch nepovinných náhradníkov.

1.1.2.2 Náhradník tím na turnaje nesprevádza, zapojí sa iba v prípade, že sa hráč zo základnej zostavy nebude schopný turnaja zúčastniť.

1.1.2.3 Člen základnej zostavy jedného tímu nemôže byť členom základnej zostavy iného tímu.

1.1.2.4 Hráč jedného tímu môže byť náhradníkom iného tímu. V prípade, že by mal hráč na jednom turnaji možnosť hrať za viac ako jeden tím, musí si vybrať, za ktorý tím do turnaja nastúpi. V priebehu turnaja sa už zostava tímu meniť nesmie.

1.1.2.5 Zloženie tímu je od prihlásenia do konca súťaže nemenné.

1.1.2.6 Aby bol tím pripustený k účasti na turnaji, musí byť zložený aspoň z troch hráčov v prípade súťaže stredných škôl a dvoch hráčov v prípade súťaže základných škôl. Jeden hráč ale nesmie hrať v rámci jedného duelu s viacerými protihráčmi.. Ak v tíme chýba hráč, všetky duely chýbajúceho hráča sú automaticky prehrané a body získava druhý tím.

1.1.2.7 Každý tím si musí určiť kapitána, ktorý bude v priebehu súťaže zastávať rolu zástupcu tímu.

1.1.2.8 Podmienkou účasti v súťaži je uhradenie štartovného. V súťaži základných škôl tímy platia celkom 7 € (180 Kč), v súťaži stredných škôl je to 12 € (300 Kč). V prípade úhrady vopred na základe platobných údajov, ktoré súťažiaci obdržia po prihlásení, je cena nižšia, a to 11€ (275 Kč) za tím v súťaži stredných škôl a 6 € (165 Kč) za tím v súťaži základných škôl.

1.1.2.9 Usporiadateľské školy majú možnosť prihlásiť jeden tím do každej kategórie zadarmo. Štartovné im bude ospravedlnené na základe žiadosti o ospravedlnenie štartovného poslanej e-mailom na adresu info@scg.cz

1.1.2.10 Účasť v súťaži tímov nebráni súťažiacim zúčastniť sa v súťaži jednotlivcov.

1.1.2.11 Diváci môžu prísť na turnaj v prípade predošlého schválenia usporiadateľom. Žiadosti o prítomnosť divákov na turnaji posielajte na adresu info@scg.cz

1.1.3 Školské turnaje (ŠT)

- 1.1.3.1 Účelom tejto úrovne je na jednotlivých školách vybrať hráčov, z ktorých sa následne zostavia súťažné tímy. Tie sa potom prihlásia na OT. Každú školu môžu reprezentovať maximálne 4 tímy v každej kategórii.
- 1.1.3.2 Školy, ktoré boli administratívne zlúčené z dvoch a viac škôl a naďalej fungujú ako jeden právny subjekt, majú možnosť prihlásiť za každú svoju zlúčenú časť do OT 4 tímy.
- 1.1.3.3 Systém turnajov na tejto úrovni nie je špecifikovaný. Školy môžu organizovať turnaj jednotlivcov, tímov alebo iný, nimi vybraný systém, prípadne turnaj nemusia organizovať vôbec. Školy môžu pri organizovaní školského turnaja využiť materiály dostupné na pisqworky.sk/materialy. Odporúčame tiež využiť online školenia, ktoré budú prebiehať na prelome septembra a októbra. Konkrétne termíny budú zverejnené na našej webovej stránke najneskôr v septembri.

1.1.4 Oblastné turnaje (OT)

- 1.1.4.1 Účelom tejto úrovne je vybrať určitý počet najúspešnejších tímov, ktorým bude umožnené stretnúť sa v KT. Počet tímov postupujúcich z konkrétneho OT závisí na celkovom počte prihlásených tímov v danom kraji a počtu tímov zúčastňujúcich sa konkrétneho OT. Informácie o počte tímov postupujúcich na KT bude zverejnená na začiatku každého OT.
- 1.1.4.2 Oblastné turnaje sa konajú 4. 11. - 22. 11. 2024.
- 1.1.4.3 Turnajový systém jednotlivých OT sa môže líšiť v závislosti na počte zúčastnených tímov. V prípade účasti:

4–7 tímov utvorí sa 1 skupina, z ktorej do ďalšieho priebehu turnaja postupujú práve 4 tímy. Tie sa následne stretnú v play-off spôsobom 1. vs. 4. a 2. vs. 3. Porazené tímy súťažia o 3. miesto a víťazné tímy postupujú do finále. Celkovým víťazom sa stáva tím, ktorý zvíťazí vo finále.

8–12 tímov utvoria sa 2 skupiny, z ktorých do ďalšieho priebehu turnaja postupuje práve 8 tímov, pričom z každej skupiny postúpia práve 4 najúspešnejšie tímy. Tie sa následne stretnú v play-off spôsobom A1 vs. B4 (V1), A3 vs. B2 (V2), A2 vs. B3 (V3) a A4 vs. B1 (V4). Víťazovia zápasov sa následne stretnú systémom V1 vs. V2 a V3 vs. V4. Porazené tímy súťažia o 3. miesto a víťazné tímy postupujú do finále. Celkovým víťazom sa stáva tím, ktorý zvíťazí vo finále.

13–15 tímov utvoria sa 4 skupiny, z ktorých do ďalšieho priebehu turnaja postupuje práve 8 tímov, pričom z každej skupiny postúpia práve 2 najúspešnejšie tímy. Tie sa následne stretnú v play-off spôsobom A1 vs. B2 (V1), C1 vs. D2 (V2), A2 vs. B1 (V3), C2 vs. D1 (V4). Víťazovia zápasov sa následne stretnú systémom V1 vs. V2, V3 vs. V4. Porazené tímy súťažia o 3. miesto a víťazné tímy postupujú do finále. Celkovým víťazom sa stáva tím, ktorý zvíťazí vo finále.

16–24 tímov utvoria sa 4 skupiny, z ktorých do ďalšieho priebehu turnaja postupuje práve 16 tímov, pričom z každej skupiny postúpia práve 4 najúspešnejšie tímy. Tie sa následne stretnú v play-off spôsobom A1 vs. B4 (V1), C2 vs. D3 (V2), A3 vs. B2 (V3), C4 vs. D1 (V4), A2 vs. B3 (V5), C1 vs. D4 (V6), A4 vs. B1 (V7), C3 vs. D2 (V8). Víťazovia zápasov sa následne stretnú systémom V1 vs. V2 (S1), V3 vs. V4. (S2), V5 vs. V6 (S3), V7 vs. V8 (S4). Do semifinále postupujú štyri najlepšie tímy a hrajú systémom S1 vs. S2 a S3 vs. S4. Porazené tímy súťažia o 3. miesto a víťazné tímy postupujú do finále. Celkovým víťazom sa stáva tím, ktorý zvíťazí vo finále.

25 a viac tímov utvoria sa 8 skupín, z ktorých do ďalšieho priebehu turnaja postupuje práve 16 tímov, pričom z každej skupiny postúpia práve 2 najúspešnejšie tímy. Tie sa následne stretnú v play-off spôsobom 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). Víťazovia zápasov sa následne stretnú systémom V1 vs. V2 (U1), V3 vs. V4 (U2), V5 vs. V6 (U3) a V7 vs. V8 (U4). Do semifinále postupujú štyri najlepšie tímy a hrajú systémom U1 vs. U2 a U3 vs. U4. Porazené tímy súťažia o 3. miesto a víťazné tímy postupujú do finále. Celkovým víťazom sa stáva tím, ktorý zvíťazí vo finále.

- 1.1.4.4 Rozlosovanie tímov do skupín realizuje na mieste organizátor, a to takým spôsobom, aby v jednej skupine bola každá škola, pokiaľ je možnosť, zastúpená najviac jedenkrát.
- 1.1.4.5 Pre všetky partie, ak neurčia pravidlá inak, bude na zahájenie použitý SWAP 1.
- 1.1.4.6 Časový limit na jeden duel behom OT je 15 minút (s výnimkou pravidla 1.1.4.8).
- 1.1.4.7 V prípade, že o postupujúcom tíme zo skupiny nebude možné rozhodnúť z dôvodu rovnakého počtu bodov, postupujúci tím bude určený podľa nasledujúcich kritérií v tomto poradí: odohraný vzájomný zápas (iba v prípade 2 tímov), súčet skóre zo všetkých zápasov, duel jednotlivcov vybraných kapitánom tímu, los.
- 1.1.4.8 V prípade, že o postupujúcom tíme v play-off nebude možné rozhodnúť z dôvodu remízy, postupujúci tím bude určený podľa nasledujúcich kritérií v tomto poradí: vzájomný rozhodujúci duel, druhý vzájomný rozhodujúci duel, los. Pri týchto vzájomných dueloch je možné použiť systém zahájenia SWAP 2, pokiaľ o to požiada aspoň jeden z hrajúcich hráčov. Hráčov do týchto duelov nominuje kapitán tímu. Časový limit v týchto vzájomných dueloch je 10 minút. Na vyžiadanie aspoň jedného z hráčov môžu byť použité šachové hodiny.

1.1.5 Krajské turnaje (KT)

- 1.1.5.1 Účelom tejto úrovne je vybrať 24 najúspešnejších tímov v prípade kategórie stredných škôl a 32 najúspešnejších tímov v prípade kategórie základných škôl, ktorým bude umožnené stretnúť sa na GRF. Počet tímov postupujúcich z jednotlivých KT závisí na celkovom počte tímov zúčastňujúcich sa súťaže v danom kraji. Informácie o počte tímov postupujúcich do GRF bude zverejnená najneskôr na začiatku každého konkrétneho KT.
- 1.1.5.2 Krajské turnaje sa konajú 25. 11. – 29. 11. 2024.

- 1.1.5.3 Turnajový systém jednotlivých KT sa môže líšiť a závisí na počte tímov, ktoré do konkrétneho KT postúpia. Pre konkrétny počet tímov sa systém určí rovnakým spôsobom ako na OT. (1.1.4.3, 1.1.4.4, 1.1.4.7, 1.1.4.8)
- 1.1.5.4 Do GRF postupujú tímy, ktoré zvíťazia v KT, a z niektorých KT taktiež tímy, ktoré sa umiestnili na ďalších miestach.
- 1.1.5.5 Pre všetky partie v KT bude použité zahájenie SWAP 2.
- 1.1.5.6 Časový limit na jeden duel počas KT je 20 minút.

1.1.6 Grandfinále (GRF)

- 1.1.6.1 Účelom tejto úrovne je určiť víťazný tím súťaže plšQworky 2024 a ďalej poradie všetkých tímov, ktoré sa GRF zúčastnia.
- 1.1.6.2 Grandfinále základných škôl sa uskutoční 12. 12. 2024, Grandfinále stredných škôl sa uskutoční 13. 12. 2024.
- 1.1.6.3 V súťaži základných škôl sa GRF zúčastňuje 32 tímov, v súťaži stredných škôl sa ho zúčastňuje 24 tímov.
- 1.1.6.4 Na Grandfinále sa hrá podľa pravidiel švajčiarskeho systému, a to v 8 kolách (pozrite Dodatok: Pravidlá švajčiarskeho systému).
- 1.1.6.5 Tímy na GRF budú do švajčiarskeho systému nasadené podľa rebríčku zostaveného na základe výsledku v krajskom turnaji (víťazné tímy z krajských turnajov budú umiestnené vyššie ako tímy postupujúce z duhých. miest). Ďalej je poradie náhodne rozlosované organizátormi.
- 1.1.6.6 Pre všetky partie v GRF bude použité zahájenie SWAP 2.
- 1.1.6.7 Čas bude meraný šachovými hodinami s 8 minútami na každej strane. V prípade, že by šachové hodiny neboli dostupné, bude časový limit 16 minút na duel.
- 1.1.6.8 Na prvých stoloch sa na Grandfinále hrajú partie na tabletoch poskytnutých organizátormi. Tieto partie môžu byť vybrané k analýze v rámci živého vysielania na Youtube.
- 1.1.6.9 Hráči sú povinní mať po celú dobu konania Grandfinále na sebe súťažné tričko a viditeľne umiestnený štítok, ktorý umožňuje ich jednoznačnú identifikáciu. Štítok obdržia súťažiaci od organizátorov pri príchode na Grandfinále.
- 1.1.6.10 Víťazný tím je povinný poskytnúť fotodokumentáciu pri využití hlavnej ceny.

1.2 Súťaž jednotlivcov

- 1.2.1 Súťaž jednotlivcov sa skladá z troch prezenčných turnajov.
- 1.2.2 Súťaž je rozdelená do troch oddelených kategórií, ktoré súťažia nezávisle od seba. Do kategórie Kadeti sa môžu prihlásiť študenti 6.-9. ročníku základných škôl a odpovedajúcich ročníkov viacročných gymnázií. Do kategórie Juniori sa môžu prihlásiť študenti stredných škôl, odborných učiliští a odpovedajúcich ročníkov viacročných gymnázií. Do kategórie Veteráni sa môžu prihlásiť záujemci, ktorým bolo v dobe vyhlásenia súťaže (23. septembra 2024) 26 rokov alebo menej.
- 1.2.3 Súťaž má celkom tri na sebe nezávislé prezenčné turnaje. Tieto turnaje se budú konať v Brne 9. 11. 2024, v Ostrave 23. 11 2024. a v Prahe 30. 11 2024. Súťažiaci sa môžu prihlásiť na všetky tri turnaje.
- 1.2.4 Pre všetky partie, ak pravidlá neurčia inak, bude použité zahájenie SWAP 2.
- 1.2.5 Čas bude meraný šachovými hodinami s 8 minútami na každej strane. V prípade, že by šachové hodiny neboli dostupné, bude časový limit 16 minút na duel.
- 1.2.6 Na všetkých turnajoch jednotlivcov sa hrá podľa pravidiel švajčiarskeho systému (pozrite Dodatok: Pravidlá švajčiarskeho systému) Jeden turnaj sa skladá z 8 kôl.
- 1.2.7 Prihlásením sa súťažiaci zaväzuje k účasti na turnaji. Pokiaľ po prihlásení zistí, že sa turnaje nemôže zúčastniť, ihneď dá vedieť túto informáciu organizátorom.
- 1.2.8 Podmienkou účasti v súťaži je uhradenie štartovného. Štartovné je 3.20 €. V prípade úhrady vopred na základe platobných údajov, ktoré súťažiaci obdržia po prihlásení, je cena nižšia, a to 2.80 € za osobu.
- 1.2.9 Víťazovia sú povinný poskytnúť fotodokumentáciu pri využití hlavnej ceny.
- 1.2.10 Účasť v súťaži jednotlivcov nebráni súťažiacim v účasti v súťaži tímov.

2 Turnaj

- 2.1 Vedúci turnaja je usporiadateľ a jeho asistenti. Všetky osoby zúčastňujúce sa turnaja a osoby, ktoré ich sprevádzajú sú povinné dbať a riadiť sa ich pokynmi a rozhodnutiami. Usporiadateľ má rozhodujúce slovo v záležitostiach prameniach zo sporných herných situácií, výkladu pravidiel a ďalších prípadných nezrovnalostiach.
- 2.2 Za porušenie pravidiel súťaže, neposlušností pokynov usporiadateľa či nerešpektovania jeho rozhodnutí je usporiadateľ oprávnený narušiteľa napomenúť. V prípade opakovania prehrešku či závažného porušenia pravidiel má organizátor možnosť kontumovať partiu alebo zápas či hráča, alebo celý tím z turnaja vylúčiť.
- 2.3 Dlhšiu neprítomnosť v priestore turnaja je hráč povinný predom ohlásiť usporiadateľovi, niektorému z jeho asistentov či technickej podpore. V prípade hlavnej súťaže za prítomnosť hráčov pri zahájení zápasu zodpovedá kapitán, v priebehu súťaže jednotlivcov je za seba zodpovedný hráč samotný.
- 2.4 Pokiaľ sa hráč nedostaví na zápas v danom čase, budú mu na začiatku duelu spustené šachové hodiny, pokiaľ sú v turnaji použité.
- 2.5 Po skončení zápasu sú kapitáni oboch tímov, či v prípade jednotlivcov sami hráči, povinní spoločne oznámiť organizátorovi výsledok, potvrdiť správnosť jeho zapísania, rovnako ako odovzdať všetky riadne vyplnené herné archy a lístok so zápisom o zápase.
- 2.6 Za víťazstvo zápasu sú tímu či jednotlivcovi v prípade súťaže jednotlivcov udelené dva body.
- 2.7 Keď skončí zápas remízou, získava každý tím či jednotlivec v prípade súťaže jednotlivcov po bode.

3 Zápas, partie, duel

3.1 Zápas

- 3.1.1 V hlavnej súťaži sa jednotlivý zápas medzi tímami skladá z celkom 5, prípadne 3, súbežne hraných partií. V súťaži jednotlivcov sa zápas skladá iba z jednej partie.
- 3.1.2 Protivníci z oboch tímov k sebe môžu byť pri začiatku zápasu organizátorom turnaja náhodne priradení, pokiaľ si o to aspoň jeden z tímov zažiada.
- 3.1.3 Za víťazstvo v dueli (pozri 3.3) získava tím, ktorého je víťazný hráč členom, 2 body. V prípade, že duel skončí remízou, získavajú oba tímy po 1 bode.
- 3.1.4 Víťazom zápasu sa stáva tím, ktorý v jeho priebehu získa viac bodov. Zápas skončí remízou, pokiaľ oba tímy získali rovnaký počet bodov.
- 3.1.5 Na GRF sú hráči povinní vyplniť zápis o zápase pred začatím prvého duelu tak, aby údaje v zápise odpovedali skutočným partiám. V hlavnej súťaži je za správne vyplnenie zodpovedný kapitán, v súťaži jednotlivcov je za správne vyplnenie zodpovedný hráč samotný.
- 3.1.6 V prípade jednotlivcov získava každý hráč za seba 2 body za každý duel, ktorý vyhraje, 1 bod za každý, ktorý remizuje a 0 bodov za každý, ktorý prehraje.

3.2 Partia

- 3.2.1 Partia je zložená z dvoch duelov (pozrite 3.3.) medzi dvoma súperiacimi hráčmi.
- 3.2.2 Odchod od partie je možný iba po predchádzajúcom zvolení usporiadateľa. Pokiaľ hráč opustí partiu bez tohto súhlasu, víťazom partie sa stáva jeho súper.

3.3 Duel

- 3.3.1 Duel prebieha na štvorčekovom papieri vo vyznačenej oblasti vo veľkosti 15×15. Hráči používajú symboly krížikov a krúžkov, ktoré musia byť vyznačené prehľadne v danej časti hracieho poľa a musia túto časť náležite pokryť.
- 3.3.2 Pre zahájenie duelu je využité zahájenie SWAP 1, alebo SWAP 2, a to podľa úrovni súťaže v súlade s týmito pravidlami.
- 3.3.3 Ďalej duel prebieha tak, že sa súperia striedajú vo vyznačovaní symbolov do jednotlivých políčok.
- 3.3.4 Víťazom duelu se stáva hráč, ktorému sa podarí vytvoriť päť, alebo viacčlennú radu symbolov, ktorú označí preškrtnutím, alebo hráč, o ktorého víťazstvo podľa týchto pravidiel rozhodne usporiadateľ.
- 3.3.5 V prípade, že dôjde k zaplneniu vyznačenej oblasti symbolmi, bez toho aby bol určený víťaz, duel skončí remízou.

- 3.3.6 Rovnako tak končí duel remízou po vypršaní časového limitu, ak rozhodca neuzná víťazstvo hráčovi, ktorý bezodkladne prekáža existenciu sekvencie ťahov, vďaka ktorým dosiahne výhru i pri najlepšej možnej obrane protihráča. Pri tomto postupe sú s usporiadateľmi oprávnení komunikovať iba hráči, ktorí duel hrali.
- 3.3.7 Za neprimerané predlžovanie duela môže privolaný rozhodca zdržujúceho hráča napomenúť alebo rozhodnúť o výhre jeho súpera. Hráči majú na jeden ťah približne 25 sekúnd. Adekvátnosť dlhšej doby na jeden ťah je na posúdení usporiadateľa.

3.4 Hra so šachovými hodinami

- 3.4.1 Šachové hodiny sú využívané iba v prípadoch popísaných týmito pravidlami.
- 3.4.2 Na začiatku hry sú spustené hodiny hráča, ktorý rozohráva metódou SWAP. Potom každý hráč musí po svojom ťahu zastaviť svoje hodiny, a to rovnakou rukou, ktorou ťahal. Súčasne s tým spustí súperové hodiny.
- 3.4.3 Hráči nemôžu zastaviť hodiny, bez toho aby okamžite poslali pre usporiadateľa súťaž.
- 3.4.4 Počas duelu môžu na prekročenie času či nezastavení hodín upozorniť iba hráči účastníci se daného duelu. Ak upozorní na túto skutočnosť akákoľvek iná osoba (vrátane usporiadateľa súťaže), môže byť duel kontumovaný v prospech poškodeného hráča, na základe rozhodnutia usporiadateľa na mieste.
- 3.4.5 Hráč prehráva, keď mu vyprší čas a je na to zároveň upozornený protihráčom.
- 3.4.6 Pokiaľ obom hráčom vyprší čas, nastáva remíza, bez ohľadu na to, ktorému z nich čas vypršal skôr.
- 3.4.7 Čas nameraný hodinami je považovaný za rozhodujúci, iba v prípade, že by hodiny mali zjavnú vadu. Ak by chcel hráč upozorniť na chybu hodín, musí tak urobiť okamžite potom, čo ju zaregistruje. Pokiaľ musí byť hra prerušená z dôvodu nezavineného žiadnym z hráčov, hodiny musia byť zastavené, dokým nie je problém vyriešený.
- 3.4.8 Šachové hodiny môžu byť využité v partii na úrovni OT alebo KT iba v prípade súhlasu oboch hráčov. Šachové hodiny nebudú poskytnuté usporiadateľom a pokiaľ ich tímy chcú využiť, musia použiť vlastné. Hráči nastavujú hodiny tak, aby súčet oboch strán odpovedal dĺžke duelu na danej úrovni. Za fungovanie šachových hodín nesú plnú zodpovednosť obaja hráči a v prípade zdržania spôsobeného poruchou hodín môže organizátor duel kontumovať.
- 3.4.9 Šachové hodiny budú využité na úrovni GRF a v kategórii Jednotlivci. Postup v prípade absencie hodín popisujú tieto pravidlá v príslušných častiach.
- 3.4.10 Umiestnenie šachových hodín sa v priebehu partie strieda, pokiaľ sa hráči nedohodnú inak.

3.5 SWAP 1

- 3.5.1 V základnej verzii zahájenia SWAP zakreslí začínajúci hráč do poľa tri symboly – dva krížiky a jeden krúžok, alebo dva krúžky a jeden krížik.
- 3.5.2 Po zakreslení symbolov si druhý hráč vyberie, za ktorý symbol chce daný duel hrať.
- 3.5.3 Pokračuje hráč, ktorý má v poli menej symbolov.

3.6 SWAP 2

- 3.6.1 Pri metóde zahájenia SWAP 2 je duel zahájený tak, že zahajujúci hráč odohraje prvé tri ťahy rovnako ako pri SWAPe 1.
- 3.6.2 Hráč, ktorý symboly do vyznačenej oblasti neumiestňoval, následne buď zvolí, za ktorý zo symbolov bude hrať, alebo spraví ďalšie dva ťahy. Pokiaľ sa rozhodne pridať ďalšie symboly, musí do hracieho poľa vždy umiestniť práve jeden krížik a práve jeden krúžok.
- 3.6.3 Hráč, ktorý naposledy neumiestňoval symboly, zvolí, za ktorý zo symbolov bude hrať. Na ťahu je potom hráč, ktorého symbolov je v aréne menej.

4 Všeobecné pravidlá správania sa počas súťaží

- 4.1 Pred zahájením súťaže, v jej priebehu a po jej skončení, pokiaľ sú hráči prítomní na mieste organizovania súťaže, sa títo súťažiaci nesmú neslušne vyjadrovať, slovne ani fyzicky napádať ostatné osoby, ničiť hracie pomôcky, radiť práve hrajúcim súťažiacim, podvádzat' či sa dopúšťať iného nešportového správania.
- 4.2 Za neslušné vyjadrovanie sa považuje príliš hlasné vyjadrovanie, nevhodné a obscénne gestá akéhokoľvek druhu, používanie vulgarizmov vyslovených dostatočne nahlas a zreteľne tak, že ich môže počuť usporiadateľ, hráči alebo diváci. Nevhodnými gestami sú posunky namierené proti usporiadateľovi, protihráčom a ďalším osobám.
- 4.3 Za slovné napadnutie sa považuje urážanie usporiadateľa, súpera, diváka alebo inej osoby. Ide o urážlivé vyjadrenie, ktoré nesie znaky nečestnosti, zosmiešnenia, pohrdania, urážky, nátlaku alebo vyhrážky.
- 4.4 Fyzickým napadnutím je ujmu spôsobujúci dotyk.
- 4.5 Za radenie je považované udelenie akéhokoľvek pokynu či rady a tiež komunikácia akéhokoľvek druhu smerujúca k osobe, ktorá sa práve zúčastňuje na dueli.
- 4.6 Podvádzaním sa rozumie úmyselné využívanie ďalších osôb, softvérov, programov či iných hru ovplyvňujúcich nástrojov, ktoré umelo pomáhajú hráčovi získať výhodu počas hrania.
- 4.7 Nešportovým správaním je akýkoľvek nevhodný prejav, ktorý je zreteľne urážlivý a škodlivý, napr. znervózňovanie a rušenie súpera, prehnané prejavy emócií, tvrdenia, ktoré majú škodlivý vplyv na dobré meno súťaže alebo usporiadateľa a podobne.
- 4.8 Za porušenie pravidiel obsiahnutých v tejto časti je usporiadateľ oprávnený dotýčnú osobu napomenúť alebo ju vylúčiť z turnaja a vykázať ju z miesta jeho konania, a to prípadne aj so zvyškom tímu.
- 4.9 Všeobecné pravidlá správania počas súťaže platia aj pre správanie hráčov mimo samotných turnajov. Za nevhodné správanie umožňujúce vylúčenie hráča je teda možné považovať napríklad aj urážanie a útoky na sociálnych sieťach a podobne.
- 4.10 Usporiadatelia môžu penalizovať, vylúčiť či inak potrestať tím alebo jednotlivca, ak bude u neho spätne zistené porušenie pravidiel, bez ohľadu na dobu uplynulú od daného prečinu.

5 Záverečné ustanovenia

- 5.1 Usporiadateľ, zapísaný spolok Student Cyber Games, si vyhradzuje právo zmeniť tieto pravidlá.
- 5.2 Tieto pravidlá budú uverejnené na webových stránkach súťaže (<https://pisqworky.sk>).
- 5.3 Na tieto pravidlá si vyhradzuje zapísaný spolok Student Cyber Games autorské právo.

6 Dodatok: Pravidlá švajčiarskeho systému

Pravidlá:

- Dvaja hráči môžu hrať spolu len raz.
- Do dvojíc sú zostavovaní hráči s rovnakým alebo najbližším počtom bodov.
- V každom zápase je po zostavení všetkých zápasov vybrané, ktorý z tímov bude prvý začínať (viac nižšie).

Kód:

1. Určenie absolútneho poradia – zostupne hodnotiace kritériá: zápasové body, skóre, stredný Buchholz, štartovacie číslo (čím menšie, tým lepšie).
2. Určenie prebytočného hráča (pri nepárnom počte – vždy ten aktuálne najhoršie umiestnený, ktorý ešte nebol nútený kolo nehrať) – dostáva kontumačné víťazstvo.
3. Potom sú tímy umiestnené do bodových zoskupení (podľa počtu zápasových bodov). Ak má tím 3 body, bude umiestnený do zoskupenia tri, ak dva a pol, tak dva a pol apod.
4. Určenie zápasov v bodových skupinách (od tej najvyššej po stredné zoskupenie bez stredného).
 - a. V bodovej skupine sa kontroluje, či každý tím má prípustného súpera (tím, s ktorým ešte predtým nehral). Pokiaľ sa o tíme zistí, že podmienku nespĺňa, je presunutý do nižšieho bodového zoskupenia a zo skupiny, do ktorej bol presunutý, sa vyberie čo najlepší tím, ktorý má v aktuálnom bodovom zoskupení prípustného súpera.
 - b. Pri nepárnom počte hráčov v zoskupení je vybraný prechodný hráč najhoršie hodnotený a je presunutý do nižšieho bodového zoskupenia.
 - c. Ak sú v bodovom zoskupení hráči z vyšších i nižších bodových zoskupení, zostavujeme najskôr dvojice hráčom presunutým dole (priradíme im čo najlepšího súpera v zoskupení), potom hráčom presunutým hore (priradíme im čo najhoršieho súpera v zoskupení) a nakoniec zostávajúcim hráčom podľa pravidla 11.2 [Pravidiel pre turnaje hrané švajčiarskym systémom « Šachový zväz Českej republiky »](#).
 - d. Po zostavení skupiny sa presúva k nižšiemu zoskupeniu.
5. Určenie zápasov v bodových skupinách (od tej najnižšej po stredné zoskupenie bez stredného).

- a. V bodovej skupine sa kontroluje, či každý tím má prípustného súpera (tím, s ktorým ešte predtým nehral). Pokiaľ sa o tíme zistí, že podmienku nespĺňa, je presunutý do vyššieho bodového zoskupenia a zo skupiny, do ktorej bol presunutý, sa vyberie čo najhorší tím, ktorý má v aktuálnom bodovom zoskupení prípustného súpera.
 - b. Pri nepárnom počte hráčov v zoskupení je vybraný prechodný hráč najlepšie hodnotený a je presunutý do vyššieho bodového zoskupenia.
 - c. Pokiaľ sú v bodovom zoskupení hráči z vyšších aj nižších bodových zoskupení, zostavujeme najskôr dvojice hráčom presunutým nahor (priradujeme im čo najhoršieho súpera v zoskupení), potom hráčom presunutým dole (priradujeme im čo najlepšieho súpera v zoskupení) a nakoniec ostávajúcim hráčom podľa pravidla 11.2 [Pravidiel pre turnaje hrané švajčiarskym systémom « Šachový zväz Českej republiky »](#).
 - d. Po zostavení skupiny sa presúva k vyššiemu zoskupeniu.
6. Zostavenie strednej bodovej skupiny.
- a. Pokiaľ sú v bodovom zoskupení hráči z vyšších i nižších bodových zoskupení, zostavujeme najskôr dvojice hráčom presunutým nahor (priradujeme im čo najhoršieho súpera v zoskupení), potom hráčom presunutým dole (priradujeme im čo najlepšieho súpera v zoskupení) a nakoniec ostávajúcim hráčom podľa pravidla 11.2 [Pravidiel pre turnaje hrané švajčiarskym systémom « Šachový zväz Českej republiky »](#).
 - b. Zablockované stredné zoskupenie: Pokiaľ v strednom bodovom zoskupení nemôžu byť zostavené dvojice, je nutné postupovať podľa týchto zásad: Keď je počet presuvných hráčov z vyššieho bodového zoskupenia väčší než počet presuvných hráčov z nižšieho bodového zoskupenia, ďalšie zostavovanie dvojíc nižšieho bodového zoskupenia sa zruší a s hráčmi tohto bodového zoskupenia sa zaobchádza ako s dodatočnými presuvnými hráčmi z nižšieho bodového zoskupenia. Potom sa znovu začnú zostavovať dvojice stredného bodového zoskupenia; Pokiaľ nie je, zruší sa zostavovanie dvojíc vyššieho bodového zoskupenia a s hráčmi tohto bodového zoskupenia sa zaobchádza ako s dodatočnými presuvnými hráčmi z vyššieho bodového zoskupenia.
7. Farby: Po zostavení zápasov sa určujú farby. Farby sa v jednotlivých zápasoch určujú nasledovne: V prvom kole začína ten hráč, ktorý (podmienky zostupne podľa dôležitosti):
- a. Hráč, ktorý menejkrát začínal
 - b. Hráč, ktorý viackrát nezačínal
 - c. Hráč, ktorý začínal minulý zápas

- d. Hráč, ktorý začínal predminulý zápas
- e. ...
- f. Hráč, ktorý začínal prvý zápas
- g. Pokiaľ hráči vo vyššom alebo strednom bodovom zoskupení mali vo všetkých predchádzajúcich kolách rovnakú históriu, hráč s vyšším štartovacím číslom farby strieda alebo v nepárnom kole farby vyrovnáva. Pokiaľ hráči v nižšom bodovom zoskupení, ako je stredné, mali rovnakú históriu, hráč s nižším štartovacím číslom farby strieda alebo v nepárnom kole vyrovnáva.

7 Slovníček pojmov

OT – Oblastný turnaj

KT – Krajský turnaj

GRF – Grandfinále

Turnaj – Jedna časť súťaže odohrávajúca sa v jeden deň, vo vymedzenom čase a na jednom mieste.

Kolo – Každý turnaj sa skladá z niekoľkých kôl, ktorými sú napr. skupiny, osemfinále, štvrtfinále, semifinále, finále a pod., prípadne prvé až x-té kolo švajčiarskeho systému.

Zápas – Stretnutie dvoch tímov v rámci jedného kola, skladá sa z troch, alebo piatich partíí.

Partie – Stretnutie dvoch hráčov v rámci jedného zápasu, skladá sa z dvoch duelov.

Duel – Stretnutie dvoch hráčov (jedna strana herného archu).

Tah – Zakreslenie jedného symbolu (kolieska, alebo krížika) na hraciu plochu. Za ťah sa považuje symbol, ktorý má stred v strede poľa a prechádza všetkými štyrmi kvadrantami poľa.

SWAP – Niekoľko špeciálnych krokov pri začatí hry, ktoré sa musia dodržať, aby hra bola vyrovnaná a žiadny z hráčov nebol znevýhodnený.

Kapitán – Osoba, ktorá komunikuje s usporiadateľom, je zodpovedná za celý tím, je prítomná pri rozlosovaní skupín, zaisťuje rozlosovanie hráčov v zápasoch, zodpovedá za vyplnenie zápisu o stretnutí atď.

Buchholz – Pomocné hodnotenie. Výpočet sa odvíja od počtu vyhratých hier a od počtu vyhratých hier protihráčov, nad ktorými ste vyhrali..

Stredný Buchholz – Pomocné hodnotenie. Výpočet sa odvíja od počtu vyhratých hier a od počtu vyhratých hier protihráčov, nad ktorými ste vyhrali. Nezapočítava sa najlepší a najhorší súper.

Sonnenborn – Druhé pomocné hodnotenie. Za výhru s protihráčom sa pripočítajú celé body protihráča, za remízu iba polovica.