

## Pravidlá 1. MS vo vykladacom Scrabble LH 2011.

Vykladací turnaj sa uskutoční v počítačových učebniach SOŠE v Liptovskom Hrádku. Všetka komunikácia súťažiacich bude prostredníctvom počítačov školy (vylosovaný zásobník, zapísanie ťahu hráča, oznámenie najlepšieho ťahu, hráčke hodiny a pod). Pri tejto forme hrania sa **nevyžadujú** znalosti práce s počítačom. Hrá sa veľmi podobným spôsobom, ako sme zvyknutí z Herne online ([www.herna.net](http://www.herna.net)) s niektorými vylepšeniami. Hrá sa podľa všeobecne známych pravidiel Slovenského spolku Scrabble s výnimkou slov obsahujúcich **W, Q, Ö, ě** a **Ř**, ktoré budú pre tento turnaj neplatné.

### Organizačné:

1. Každému hráčovi bude pridelený počítač (PC) so spusteným programom. Hráč si vyberie zo zoznamu svoje priezvisko a meno, a zobrazí okno so scrabblovnicou na celú obrazovku, aby videl všetky potrebné informácie. V pravom stĺpci hore v prvom riadku skontroluje svoje meno a priezvisko.
2. Písmená losuje rozhodcovský počítač (server) centrálnne a sú pre všetkých hráčov rovnaké. Zásobník sa objaví každému na monitore PC.
3. Na turnaji sú určené tieto rozhodcovia:
  - hlavný rozhodca, ktorý sedí pri hlavnom (serverovom) počítači a kontroluje správnosť ťahov,
  - rozhodcovia, ktorí sú určené pre každú miestnosť a dbajú o poriadok a pokoj v miestnostiach a vznášajú napomenutia voči chovaniu hráčov.
4. Hráč **nesmie** počas partie:
  - pohybovať sa po učebni, okrem prípadov pri nahlasovaní problémov rozhodcovi v príslušnej miestnosti alebo hlavnému rozhodcovi alebo vo veľmi súrnych prípadoch,
  - fotiť, jesť, telefonovať (mobilné telefóny musia mať vypnuté aj vibrovanie),
  - zisťovať a overovať platnosť slova akýmkoľvek spôsobom,
  - používať iné programové vybavenie na PC okrem hracieho programu určeného pre turnaj, inštalovať programy, používať internet, vkladat' do PC USB kľúče alebo iné prenosné médiá,
  - akýmkoľvek spôsobom rušiť ostatných hráčov (komentovať najhodnotnejší ťah, pýtať sa súpera, či mal takýto ťah, hlasno vzdychať, búchať po stole, a pod.).

Ak hráč nerešpektuje tieto zákazy, môže byť určeným rozhodcom v miestnosti jasne napomenutý. Pri treťom napomenutí počas turnaja bude hráč penalizovaný stratou 100 scrabblových bodov za aktuálnu partiu, pri štvrtom napomenutí bude vylúčený z turnaja.

Penalizácia a vylúčenie je platné, ak aspoň 25 % hráčov v miestnosti potvrdí oprávnenosť napomenutí alebo ak takéto správanie potvrdí rozhodca, ktorý je určený pre každú hraciu miestnosť.

V prípade, že hráč potrebuje nevyhnutne opustiť miestnosť, môže sa vrátiť do učebne (zadať ťah) až po ukončení toho ťahu, v ktorom opustil miestnosť.

## Tvorba ťahov:

5. Každý hráč sa snaží sám za seba vytvoriť najhodnotnejší ťah. V čase určenom na ťah (2,5 min.) hráč zadá svoj ťah do PC podobným spôsobom ako na HERNI presúvaním písmen myšou so stlačeným ľavým tlačidlom.

Obr. 1:



**Pozn. 1.:** Hráč si kedykoľvek môže zmeniť (vľavo dole) farebnú úpravu scrabblovnice, buď ako na obrázku, alebo takú, akú poznáme z Herne.

6. Ťah sa potvrdzuje stlačením POSLAŤ, následne sa platný ťah zobrazí v pravom okne obrazovky. Ak sa tam potvrdené slovo nevyskytlo (iba znak „>“), ťah je neplatný (napríklad ďalšie písmenko položené inde na scrabblovnici). Hráč môže v čase určenom na ťah kedykoľvek položiť iný ťah a potvrdiť ho. Do súťaže sa počíta vždy iba POSLEDNÝ POTVRDENÝ ťah. Po potvrdení ťahu sa odporúča stlačiť SPÄŤ DO ZÁSObNÍKA – jednak hráč môže rozmýšľať nad lepším riešením aktuálneho ťahu, jednak je to vhodná obrana proti (aj nechcenému) opisovaniu zo strany súpera. Zostávajúci čas na ťah beží vpravo dole (na **Obr. 1**: 33 s).

**Pozn. 2.:** Ak sa písmená v pravom stĺpci zdajú malé, kliknutím na font vľavo dole sa môžu nastaviť farby aj veľkosti písmen.

7. Žolík – nastavenie písmen sa vykonáva klikaním ľavým alebo pravým tlačidlom ako na herni. Rýchlejšie riešenie je stlačiť stredné koliesko a zobrazí sa tabuľka

všetkých písmen (**Obr. 2**). Ak je v zásobníku žolík, čas na ťah sa predlžuje o 30 sekúnd, t. j. v takom prípade bude 3 minútový ťah.

**Obr. 2:**



8. Semafor – ak je zostávajúci čas menší ako 30 sekúnd, rozsvieti sa žltý semafor, posledných 20 sekúnd začne blikať. Ak náhodou hráč zabudol potvrdiť ťah, alebo ho nesprávne potvrdil, začne posledných 30 s blikať červená farba vedľa zásobníka a tlačidlo Poslať.
9. V prvých 15. ťahoch platí pravidlo, že každý zásobník musí obsahovať najmenej dve spoluhlásky a najmenej dve samohlásky. Od šestnásteho ťahu sa táto požiadavka redukuje na jednu spoluhlásku a jednu samohlásku, ak je to možné. Žolík sa počíta zároveň ako spoluhláska i samohláska. Túto kontrolu vykonáva server, ak bol z tohto dôvodu vymenený zásobník, oznámi to v pravom okne. Ak nebol položený platný ťah (napr. zásobník typu: äxlíróôg alebo klasický záver partie), buď sa ukončí partie, alebo ak sú ďalšie voľné písmená, vygeneruje sa nový zásobník. Ak sa 2x po sebe nepodarí položiť platný ťah, aj keď sú ešte písmenká, rozhodca zváži ukončenie partie.
10. Bodové hodnoty ťahov síce počítač spočíta pre potreby turnaja, ale sa nikde nezobrazujú.
11. Je možné používať pero a papier na poznámky, je vhodné ich mať pripravené aj pre prípad náhodného technického problému.



## Vyhodnotenie ťahov a partie a riešenie námietok:

12. Po uplynutí časového limitu hlavný rozhodca v spolupráci so serverom hodnotia najúspešnejší ťah. Ak obsahuje slová, ktoré pozná počítač, automaticky sú schvaľované a ihneď je generovaný nový zásobník a hrá sa ďalší ťah. (zdržanie cca 2 s) Ak slovo počítač nepozná, rozhodca rozhodne o platnosti najhodnotnejšieho ťahu a pokračuje sa ďalej (zdržanie cca 5 – 10 s). Pre určenie platnosti slova rozhodca používa výhradne El Siňo, v prípade nezrovnalostí privolá ďalšieho určeného rozhodcu. Každý hráč dostane body iba za platný ťah, ktorý položil on sám. Slová do dĺžky 6 znakov sa budú schvaľovať/zamietat' automaticky.
13. Prípadné námietky na platnosť/neplatnosť položených slov sa riešia zásadne po skončení partie.
14. Hra pokračuje dovtedy, kým nie je použitých všetkých 100 písmen alebo odohratých 27 ťahov alebo sa nedá položiť platný ťah.
15. Po ukončení celej partie hlavný rozhodca vyhodnotí platnosť všetkých dlhých slov. Zoznam uznaných a neuznaných dlhých slov uvidí každý hráč na svojej obrazovke v pravom stĺpci, takisto potom bude možné na obrazovke si prezerať svoj partiár, ktorý bude každému hráčovi aj vytlačený. V partiári budú uvedené všetky ťahy hráča s bodovými hodnotami a maximami, zmenšená scrabblovnica, poradie v partii a aj priebežné poradie v turnaji. V prípade oprávnených námietok sa celkové poradie opraví ručne.

## Vyhodnotenie turnaja:

16. Za každú partiu sa zostaví poradie hráčov podľa dosiahnutých bežných „Scrabblových Bodov“, a ak je počet bodov rovnaký, druhým kritériom je počet dosiahnutých maxim v partii.
17. Podľa poradia hráčov v partii získa každý hráč pre potreby celého turnaja Turnajové Body, ktoré sa pridelujú nasledovným spôsobom:

Počet zúčastnených hráčov na Majstrovstvách Slovenska: N

1. miesto	N + 5 bodov
2. miesto	N - 1 + 3 bodov
3. miesto	N - 2 + 1 bodov
4. miesto	N - 3 bodov
5. miesto	N - 4 bodov

...

posledné miesto: 1 bod

**Príklad:** pri účasti 29 hráčov to bude postupne 34, 31, 28, 26, 25, 24, 23, 22, ... 3, 2, 1 bodov.

18. **Vít'azom turnaja** sa stane hráč, ktorý dosiahne zo všetkých odohraných partii (v roku 2011 plánované 3 partie na turnaji) najvyššieho súčtu Turnajových bodov za 3 partie, v prípade rovnosti Turnajových Bodov sa pre určenie celkového poradia použije ako druhé kritérium vyšší počet Scrabblových Bodov za 3 partie, prípadným tretím kritériom by bolo súčet najhodnotnejších ťahov v partiách, štvrtým priemerná percentuálna úspešnosť v partiách.

## Vysvetlenia

### Námietky:

Námietky sa môžu podávať výhradne po ukončení partie, resp. turnaja. Ak si hráč myslí, že jeho „najlepšie“ slovo nebolo postavené (uznané) – nevadí, hra pokračuje so slovom na obrazovke. V prípade, že sa ukáže po partii, že hráč mal pravdu, ručne sa mu výsledok započíta. Horšia situácia by nastala, keby sa schválilo neplatné slovo (napr. pohmoždil).

V zásade platí, že hráči nesmú komentovať platnosť/neplatnosť položeného slova a predpokladá sa, že je správne. V takom prípade – ak si rozhodca veľmi rýchlo po začatí ťahu uvedomí chybu, vyhlási všetkým svoj omyl s tým, že ďalšie tvary tohto slova sú neplatné.

Takisto to môže vyhlásiť na začiatku nasledujúceho ťahu (ak to má ešte zmysel). Ak sa omyl zistí až po partii na základe námietky, musia byť tvary neplatného slova (napr. pohmoždila) uznané za platné, keďže hráči logicky predpokladajú, že je platné.

### Technické problémy:

V prípade, že niektorému z hráčov nastanú počas ťahu akékoľvek technické problémy (pokazí sa PC, monitor, pokazená myška a pod.), oznámi to čo najskôr hlavnému rozhodcovi pri rozhodcovskom počítači tak, aby minimálne rušil ostatných hráčov a podľa možností ostane na svojom mieste a sa správa tak, aby nevidel ťahy súperov. Rozhodca dá serveru pokyn, aby sa po skončení ťahu hra zastavila, príde k hráčovi a vyrieši sa problém – hráč bude buď pokračovať v „jeho“ plnom zvyšnom čase, alebo ak čas hráčovi naďalej beží (napr. nefunkčná myška), treba ťah v časovom limite napísať na lístoček (hlavné slovo príp. pozícia), alebo iným vhodným jasným spôsobom ho oznámiť rozhodcovi a na konci sa ťah ručne započíta a upraví poradie.

### Predpokladaný časový rozpis turnaja:

09:15 – 09:50	Prezentácia, oboznámenie sa s turnajom, pravidlami, rozdelenie do miestností, určenie rozhodcov, skúšobné kolo
10:00 – 11:15	1. kolo
11:30 – 12:30	Obed
12:30 – 13:45	2. kolo
13:45 – 14:15	Prestávka
14:15 – 15:30	3. kolo
15:45 – 16:15	Vyhodnotenie turnaja

Akékoľvek otázky na pravidlá Majstrovstiev napíšte do fóra na [www.hramescrabble.sk](http://www.hramescrabble.sk) alebo mailujte na [vernarsky@ikaro.sk](mailto:vernarsky@ikaro.sk)

Vypracoval: Jaro Vernarský

Schválila Rada SSS, 04. 04. 2011