



**Súťažný poriadok pre ONLINE kvalifikačné turnaje SSS, platný od 2.4.2020,
v znení novelizácie z 7.5.2020**

1. **Úvodné ustanovenia**
2. **Turnaj** – prihlásenie a odhlásenie • prezentácia • štartovné • nasadenie, párovanie, hodnotenie turnaja • organizátor a hlavný administrátor turnaja • riadiace stredisko
3. **Pravidlá** - základné pravidlo • komunikácia • platné slová • povolené pomôcky hráča • špecifiká • odstúpenie a vylúčenie hráča z turnaja
4. **Partia** – založenie stola • začatie partie • absencia / meškanie súpera • meranie času • časový limit na ukončenie partie • zápis • kontrola výsledku • odpojenie • kontumácie
5. **Záverečné ustanovenia**

1. Úvodné ustanovenia

Tento Súťažný poriadok vydáva Rada Slovenského spolku SCRABBLE (SSS) ako riadiaci súťažný dokument pre kvalifikačné turnaje v období obmedzení podujatí v SR z dôvodu pandémie COVID-19.

V tomto období sa rozhodnutím Rady SSS zo dňa 23.3.2020 kvalifikačné turnaje uskutočnia elektronickou formou na internete, čo pôvodný Súťažný poriadok nepredpokladal a neumožňoval.

Kvalifikačné turnaje SSS v tomto období sa riadia výlučne týmto Súťažným poriadkom a propozíciami turnaja.

Turnaj v SCRABBLE hraný elektronickou formou je možné organizovať na rôznych internetových platformách. Aby mohol mať turnaj status kvalifikačného turnaja SSS, musí sa konať na platforme schválenej Slovenským spolkom SCRABBLE. Jedinou platformou schválenou pre tento účel je momentálne portál herna.net, preto môžu byť niektoré ustanovenia Súťažného poriadku „šité“ na prostredie herna.net bez toho, že to by to bolo vyslovene uvedené.

2. Kvalifikačný turnaj SSS hraný elektronickou formou na internete (ďalej aj „ONLINE KT“)

2.1 Prihlásenie a odhlásenie

Prihlasuje a odhlasuje sa prostredníctvom formulára podobne ako na klasický KT. Podrobnosti na stránke www.hrascrabble.sk a v propozíciách turnaja.

Na rozdiel od klasického KT je pri ONLINE KT neoddeliteľnou súčasťou prihlásenia úhrada štartovného vopred na účet SSS (viď čl. 2.3 Štartovné, resp. propozície konkrétneho ONLINE KT).

2.2 Prezentácia

Hráč musí byť schopný nastúpiť na každé kolo podľa časového rozpisu stanoveného v propozíciách, resp. jeho aktualizácií v riadiacom stredisku (viď čl. 2.6).

Všetky prípadné prekážky (registrácia na herna.net, platba, uvoľnenie súpera z hráčovho blacklistu, znalosť prostredia a spôsobu hry na herna.net a podobne), ktoré by mu v tom mohli brániť, je povinný odstrániť už predtým.

Na súťaži sa môže zúčastniť iba hráč, ktorý sa na turnaj prihlásil a zaplatil štartovné v súlade s propozíciami turnaja.

2.3 Štartovné

Za účasť v turnaji sa platí štartovné, a to výlučne bezhotovostne na účet spolku (IBAN: SK54 3100 0000 0042 2016 8604).

Členovia Slovenského spolku SCRABBLE (SSS) majú zvýhodnené štartovné.

Za člena SSS sa považuje hráč, ktorý má v aktuálnej sezóne zaplatené členské. Členom SSS je možné stať sa kedykoľvek počas sezóny. Ročné členské je 7 eur, pre dôchodcov 1,50 eur. Členské je platné počas sezóny, v ktorej bolo zaplatené. Viac informácií: www.hramescrubble.sk – Staňte sa členom SSS (menu vľavo hore).

Výšku štartovného, zvýhodneného štartovného a termín úhrady príp. ďalšie náležitosti k úhrade štartovného stanovujú propozície.

Ak propozície nestanovia inak, štartovné musí byť pripísané na účet spolku najneskôr 2 pracovné dni pred dňom turnaja (príklad: turnaj sa koná v sobotu alebo nedeľu = štartovné musí byť na účte spolku najneskôr vo štvrtok).

Potvrdenie o obdržaní štartovného bude zverejnené v zozname prihlásených účastníkov.

V prípade zaplatenia štartovného a odhlásenia sa z turnaja najneskôr deň pred turnajom bude platba vrátená späť na účet, z ktorého bola odoslaná.

Pre účely turnaja je okrem toho potrebné mať aktívne hráčske konto na serveri herna.net (prihlasovanie sa ako hosť nie je povolené), ktoré je spoplatnené. Okrem predplatných na dlhšie obdobia upozorňujeme na možnosť zaplatiť si 24h prostredníctvom spoplatnenej SMS (aktivácia spracovaná do 10 minút).

2.4 Nasadenie, párovanie, hodnotenie turnaja

Hrá sa prostredníctvom portálu herna.net, podľa pravidiel SCRABBLE tak, ako ich aplikuje tento portál vo verzii podľa propozícií turnaja. Ak propozície neurčia inak, hrá sa vo verzii „slovenský jazyk“.

Na kvalifikačnom turnaji, resp. na majstrovstvách Slovenska súťažia jednotlivci, t. j. hrajú proti sebe vždy dvaja hráči. Hrá sa na stanovený počet kôl.

Propozície turnaja určujú softvér, ktorým sa turnaj bude riadiť (Swiss Perfect, SWIPS a pod.).

Hráči sú do turnaja nasadení podľa screla SSS zmrazeného k 2.4.2020. Pre nováčikov sa použije nasadzovacia hodnota 1600.

Párovanie určuje riadiaci softvér. V prvom kole tak, aby prvý nasadený hráč turnaja partiu nezačínal a v ďalších kolách podľa výsledkov z predchádzajúcich kôl tak, aby sa spolu stretli hráči pokiaľ možno rovnakej výkonnosti a pritom, aby spolu nehrali hráči, ktorí už v priebehu turnaja spolu hrali (tzv. švajčiarskym systémom).

Po odohraní všetkých kôl sa poradie hráčov určuje tak, že prvým kritériom je počet bodov, druhým je počet víťazstiev, tretím kritériom je súčet počtu bodov všetkých súperov hráča okrem najlepšie a najhoršie postaveného súpera (tzv. Median Buchholz), štvrtým kritériom je súčet počtu bodov všetkých súperov hráča (tzv. Buchholz) a piatym je jeho aktívne skóre (t.j. hodnota Dal) zo všetkých partii.

Na rozdiel od bežnej praxe, online kvalifikačné turnaje v sezóne 2019/20 nemenia hráčom screlo. Screlo každého hráča bolo zmrazené rozhodnutím Rady SSS k 2.4.2020, a zostane zmrazené do odvolania.

2.5 Organizátor a Hlavný administrátor turnaja

Pod pojmom „organizátor“ tento súťažný poriadok rozumie nasledovný okruh ľudí: organizátor turnaja (pokiaľ je ONLINE KT náhradou za klasický turnaj podľa schváleného kalendára turnajov SSS) a administrátori turnaja (všetci, ktorí sa podieľajú na organizácii konkrétneho ONLINE KT).

Jedna osoba z vyššie uvedeného okruhu je určená ako hlavný administrátor turnaja. Hlavným administrátorom turnaja môže byť len niektorý z členov Rady SSS.

Hlavný administrátor turnaja:

- je zodpovedný za prípravu propozícií turnaja;
- je (hlavným) zástupcom organizátora v komunikácii s hráčmi;
- ako jediný má aj niektoré (presne vymedzené) kompetencie rozhodcu. Funkcia rozhodcu ako taká pri ONLINE KT neexistuje. Hlavný administrátor turnaja môže ako rozhodca zasiahnuť do partie len v prípade kontumácií (prehľad situácií viď čl. 4.9);
- sa môže popri výkone funkcie zúčastniť turnaja ako hráč.

2.6 Riadiace stredisko

Riadiace stredisko je miesto (fórum) na internete, oficiálne určené na komunikáciu organizačných informácií od organizátora smerom k účastníkom turnaja.

Organizátor môže okrem riadiaceho strediska (primárny zdroj informácií) využívať aj iné webové lokality (napr. rozhranie riadiaceho softvéru pre výsledky alebo rozlosovanie, pokiaľ je prístupné online) a komunikačné kanály (najmä pre komunikáciu s jednotlivými účastníkmi o konkrétnych záležitostiach).

Riadiace stredisko, ako aj všetky iné webové lokality a komunikačné kanály, ktoré majú byť považované za oficiálne, musia byť určené propozíciami turnaja.

Účastníci ONLINE KT sa v rámci turnaja riadia výlučne oficiálnymi informáciami. V prípade konfliktu informácií majú prednosť informácie z riadiaceho strediska a pokyny hlavného administrátora turnaja.

3. Pravidlá

3.1 Základné pravidlo

Účastník turnaja sa zaväzuje rešpektovať súťažné dokumenty pre ONLINE KT (tento Súťažný poriadok a propozície turnaja), **pravidlá serveru herna.net** (tak pre hru SCRABBLE, ako aj pre správanie na serveri), **rozhodnutia hlavného administrátora turnaja, ctí si Fair Play a svojho súpera.**

U každého účastníka turnaja sa predpokladá základná znalosť prostredia a spôsobu hry na portáli herna.net (ako sa hra začína, ako sa kladú slová, menia písmená, platnosť slov a pod.). Neznalosť prostredia a spôsobu hry neospravedlňuje! Kto potrebuje s týmto pomôcť, nech si to včas otestuje nanečisto alebo osloví so žiadosťou o pomoc znalého hráča, člena SSS alebo SSS ako taký (Rada SSS).

Akýkoľvek problém vyvstane medzi dvoma hráčmi, urobia maximum preto, aby ho vyriešili vo vzájomnej komunikácii, v súlade so Súťažným poriadkom a propozíciami.

3.2 Komunikácia

Oficiálna komunikácia

Na komunikáciu organizačných informácií medzi organizátorom a hráčmi slúžia riadiace stredisko, webové lokality a komunikačné kanály určené propozíciami (viď čl. 2.6).

Iná komunikácia

Okrem toho sa môžu (najmä účastníci medzi sebou) používať ľubovoľné komunikačné kanály (chat pri stole, telefón, email, mobilné aplikácie atď.)

Komunikácia pri stole (chat)

Povolená je komunikácia s cieľom:

- Zabezpečiť správne založenie stola a začatie partie (iba pred začiatkom partie, t.j. pred stlačením tlačítka „Hrajem!“, viď čl. 4.1)
- Pozdrav pri založení stola
- Blahoželanie / poďakovanie (najkorektnejšie až po ukončení partie, nie pred – aj keď by sa výsledok zdal jasný)
- Upozornenie „PSSST“ – použije hráč, ktorého vyrušuje komunikácia súpera. Súper, pokiaľ si ctí Fair Play a ostatných hráčov, prestane po takomto upozornení s akoukoľvek komunikáciou

Akákoľvek iná komunikácia môže byť pre súpera rušivá a môže byť vyhodnotená ako nešportové správanie.

Ak účastníka vyrušuje komunikácia súpera, upozorní ho správou „PSSST“. Súper by mal prestať s akoukoľvek komunikáciou. Ak neprestal, správa sa nešportovo. Nie je to však dôvod na ukončenie partie odpojením, partiu treba dohrať! **Tip:** chat sa dá vypnúť.

3.3. Platné slová

Platné slová sú všetky, ktoré server uzná a nedá súperovi možnosť ťah zamietnuť.

V prípade, že súper dostane možnosť ťah zamietnuť, o platnosti slova rozhoduje výhradne a s konečnou platnosťou súper.

3.4 Povolené pomôcky hráča

Používanie programu El Siňo, slovníkov a príloh Súťažného poriadku SSS je povolené.

3.5 Špecifiká

Špecifiká prostredia herna.net oproti klasickej verzii hry:

- Ak sa nepoloží na hraciu dosku platný ťah v dvoch bezprostredne po sebe nasledujúcich ťahoch oboch hráčov (vrátane výmeny písmen alebo neuznania neplatného slova), partia skončí kontumáciou, resp. momentálnym stavom skóre.
- Maximálny čas na jeden ťah je **8 minút. Tridsaťpäť (35) sekúnd** pred uplynutím tohto limitu je hráč upozornený na nutnosť vykonať ťah, v opačnom prípade bude odpojený (a odpojenie znamená kontumáciu, viď čl. 4.8 e-SP).
- Preklepy a neúmyselné vzdanie sa ťahu sa posudzujú ako neplatný ťah, vrátenie ťahu nie je nárokovateľné.
- **Prehra na čas** – ak hráčovi vyprší čas, partiu prehral (0:1). Skóre sa zapíše také, aké bolo v momente ukončenia partie (vypršania času).

3.6 Odstúpenie a vylúčenie hráča z turnaja

Ak hráč musí odstúpiť z rozohraného turnaja, oboznámi hlavného administrátora turnaja, aby nebol narušený ďalší priebeh turnaja.

Vylúčený z turnaja bude hráč:

- ktorého 2 turnajové partie boli kontumované v jeho neprospech a nevykonal v nich žiaden ťah (t.j. kontumácie 0:100, príp. 0:0, ak boli kontumovaní obaja hráči)
- ktorého 3 turnajové partie boli kontumované v jeho neprospech z akéhokoľvek dôvodu

Hráč, ktorý odstúpil alebo bol vylúčený z turnaja (z akéhokoľvek dôvodu):

1. nezískava žiadne body do kvalifikácie ani do Slovenského pohára. V celkovom hodnotení turnaja skončí na mieste prislúchajúcom výsledkom partií, ktoré odohral, a za toto miesto sa body nepridelia.
2. nemá nárok na vrátenie štartovného.

4. Partia

4.1 Založenie stola

Propozície turnaja určia povinné a štandardné (odporúčané) nastavenia parametrov stola (partie). Parametrami stola sa rozumie napríklad tempo hry, jazyková verzia, použitie slovníka, možnosť opráv, liga a iné.

Všetky parametre, ktoré nie sú v propozíciách označené ako povinné, si hráči môžu nastaviť aj inak. Žiadny hráč však nie je povinný akceptovať iné než štandardné nastavenie uvedené v propozíciách!

Nie je dôležité, kto z hráčov stôl založí. Dôležité je jeho správne nastavenie (dodržanie nastavenia povinných parametrov podľa propozícií a ostatných podľa dohody hráčov).

Dohadovať nastavenie (a teda aj zakladať a rušiť stoly za týmto účelom), je možné až do začatia partie (viď. Čl. 4.2).

4.2 Začatie partie

Ak server herna.net vyberie začínajúceho hráča opačne ako riadiaci softvér:

- hráči musia túto partiu ukončiť remízou a bez rušenia stola začať ďalšiu partiu, ktorá bude automaticky s opačným (správnym) poradím začínania. Písmená sa menia, ale to je v poriadku a nie je to dôvod na reklamáciu.
- Vzdanie sa ťahu nie je prípustné ako spôsob zmeny začínania.

Za začatie partie sa považuje stlačenie tlačítka „HRAJEM!“ oboma hráčmi. To znamená, že kým stlačil „HRAJEM!“ len jeden z hráčov, stále sa dá dohadovať nastavenie, prípadne od stola odísť („ZRUŠIŤ“).

4.3 Absencia / meškanie súpera

Pokiaľ sa hráč nedostaví na partiu, pokúsi sa ho súper kontaktovať a problém vyriešiť. Pokiaľ sa nepodarilo problém vyriešiť priamo zainteresovanými hráčmi v čakacej lehote, upovedomia o ňom hráč/hráči hlavného administrátora.

Čakaciu lehotu a presný postup pre tieto prípady stanovuje hlavný administrátor turnaja v propozíciách turnaja.

Ak sa hráč nedostavil v čakacej lehote, pričom súper dodržal postup pre absenciu / meškanie súpera (propozície), partia bude kontumovaná 0:1 (0:100) v neprospech hráča, ktorý sa nedostavil.

4.4 Meranie času

Meranie času je zabezpečené samotným portálom herna.net.

Tempo hry určia propozície. Pokiaľ propozície neurčia inak, použije sa tempo 2x20 (20 minút na partiu pre každého hráča).

4.5 Časový limit na ukončenie partie

Harmonogram turnaja je vždy stanovený tak, aby sa pri určenom tempe hry všetky partie stihli odohrať a výsledky spracovať do začiatku ďalšieho kola.

Môže sa však stať, že niektorá partia začne z nejakého dôvodu neskôr (napr. meškanie súpera). Pre takéto prípady je pre každý turnaj určený časový limit pre ukončenie partie. Tento už je potrebné bezpodmienečne dodržať (partia, ktorá ho nedodrží, je kontumovaná 0:0).

Kde propozície nestanovia inak, časový limit pre ukončenie partie je 50 minút od oficiálneho času začiatku kola (viď propozície a riadiace stredisko).

4.6 Zápis

Hráči nie sú povinní viesť zápis o partii, keďže ten je zaznamenávaný automaticky a ukladaný na server.

Ak však uloženie na server z nejakého dôvodu zlyhá, hlavný administrátor turnaja ich vyzve na oznámenie výsledku. Ak sa hráči nedokážu zhodnúť na výsledku partie, môže byť partia

kontumovaná výsledkom 0:0 (ak sa zhodnú aspoň v tom, kto vyhral, víťazovi bude pridelený bod za víťazstvo a ako skóre sa zapíše 50:0 resp. 0:50).

Preto odporúčame hráčom robiť si zálohu skóre, či už ručne (na papier) alebo snímkou obrazovky (screenshot), v ľubovoľnej frekvencii – ale aspoň po skončení partie.

4.7 Kontrola výsledku

Hráči si vo vlastnom záujme skontrolujú zapísanie výsledku partie.

Ak hráč zistí, že výsledok partie je zapísaný zle, upozorní na to hlavného administrátora turnaja najneskôr do rozlosovania ďalšieho kola (v prípade posledného kola do 10 minút od uplynutia časového limitu na ukončenie partie).

Ak hlavný administrátor neobdrží reklamáciu zapísania výsledku do rozlosovania ďalšieho kola, považuje sa výsledok za potvrdený a meniť sa nebude (ani dodatočne).

4.8 Odpojenie

Ak dôjde k odpojeniu hráča počas partie a spojenie sa už nepodarí obnoviť, partia končí výhrou hráča, ktorý odpojený nebol.

Skóre hráča, ktorý odpojený nebol, bude navýšené o takú hodnotu, aby výsledné skóre bolo v jeho prospech s rozdielom 50 bodov. Ak už pred odpojením hráč, ktorý odpojený nebol, v partii vyhrával o viac ako 50 bodov, bude skóre ponechané bezo zmeny.

Ak aj niekoho odpojí (stratí spojenie), často je možné sa k stolu vrátiť a na hru nadviazať. Preto je dôležité, aby druhý hráč stôl nerušil, kým ho nezruší sám server.

4.9 Kontumácie

O kontumáciách rozhoduje výlučne hlavný administrátor turnaja. Prehľad kontumácií:

Situácia	Kontumácia	Detaily
<i>Hráč sa nedostavil na partiu v určenom čase</i>	0:1 (0:100) v neprospech hráča, ktorý sa v určenom čase nedostavil	Čl. 4.3 Absencia / meškanie súpera
<i>Odpojenie jedného z hráčov</i>	0:1 (aktuálne skóre s korekciou o 50 bodov) v neprospech odpojeného	Čl. 4.8 Odpojenie
<i>Nedodržanie časového limitu pre ukončenie partie</i>	0:0 (0:0) – obaja hráči bez bodu	Čl. 4.5 Časový limit na ukončenie partie
<i>Ani jeden z hráčov nenastúpi na partiu</i>	0:0 (0:0) – obaja hráči bez bodu	
<i>Hráč podľa losovania nemá súpera („BYE“)</i>	1:0 (20:0)	
<i>Uloženie zápisu z partie na server zlyhá a hráči sa na výzvu hlavného administrátora nedokážu zhodnúť na výsledku partie</i>	1:0 (50:0) resp. 0:1 (0:50) ak sa zhodnú aspoň na víťazovi partie	Čl. 4.6 Zápis
	0:0 (0:0) ak sa nezhodnú ani na víťazovi partie	

5. Záverečné ustanovenia

V sporných situáciách, ktoré nepredpokladá Súťažný poriadok ani propozície, a nevyrieši ich samotný server herna.net, rozhoduje výlučne hlavný administrátor turnaja.

Tento Súťažný poriadok upravuje organizáciu kvalifikačného turnaja elektronickou formou na internete, a nahrádza Súťažný poriadok zo 7.10.2019 na obdobie od 2.4.2020 do odvolania.

Výsledky turnaja (body za umiestnenie) budú započítané do kvalifikácie SSS a do Slovenského pohára. Výsledky turnaja však nebudú započítané do screla SSS.

Tento Súťažný poriadok bol novelizovaný Radou SSS 7.5.2020 (zmeny v tejto verzii podfarbené žltým).