

# Propozície pre kvalifikačný turnaj SSS 29.5.2021

(11.KT 2020/21 Martin – hrá sa ONLINE)

Dátum: **sobota 29.5.2021**

Prihlasovanie: **vyplnením [prihlasovacieho Google formulára](#) do štvrtka 27.5.2021 22.00h a zaplatením štartovného tak, aby bolo na účet SSS pripísané najneskôr vo štvrtok 27.5.2021.**

Štartovné: **5 eur**, členovia Slovenského spolku SCRABBLE (SSS) majú zvýhodnené štartovné **3 eurá**.

Údaje pre platbu: číslo účtu (IBAN) **SK54 3100 0000 0042 2016 8604**, do správy pre prijímateľa nezabudnite uviesť heslo „**startovne11KTH\_nick**“, kde nick je prezývka účastníka (používaná na herna.net), za ktorého štartovné platíte.

Platforma: **herna.net**

Pre účasť v turnaji je potrebné mať aktívne hráčske konto na serveri herna.net (prihlasovať sa ako hosť nestačí) a toto je spoplatnené. Okrem predplatného na dlhšie obdobie upozorňujeme na možnosť zaplatiť si 24h za 1,59€ prostredníctvom SMS (aktivácia do 10 minút od SMS). Viac na **www.herna.net**.

Organizátor: Slovenský spolok SCRABBLE o.z., v zastúpení:

Michal Ivan (large) – **hlavný administrátor turnaja**, Erika Tomková (mnaga), Eva Zahradníková (ezahradka), Patrik Pinter (Checkmate), Marián Šimko (ariquis).

Časový rozpis:

(prípadné aktualizácie v riadiacom stredisku majú prednosť!)

**9:00 – 1. kolo;**

10:00 – 2. kolo;

11:00 – 3. kolo;

13:00 – 4. kolo;

14:00 – 5. kolo;

15:00 – 6. kolo;

16:00 – 7. kolo;

17:00 – ofic. výsledky

Časový limit na ukončenie partie:

**50 minút** od začiatku príslušného kola

Riadiaci softvér: SWIPS

Súťažné dokumenty: 1/ [Súťažný poriadok SSS](#) (špecificky príloha D) a 2/ tieto propozície

Oficiálna komunikácia

- **Riadiace stredisko:** [swips.eu](http://swips.eu) [stránka turnaja](#), záložka Details (aktualizácie harmonogramu a iná všeobecná komunikácia organizátor - účastníci)
- **Párovanie a výsledky turnaja:** [swips.eu](http://swips.eu) stránka turnaja, záložky [Zápasy](#) resp. [Poradie](#)
- Komunikácia organizátora s jednotlivými hráčmi: **VZKAZY herna.net**
- Záložné riadiace stredisko (v prípade výpadku [swips.eu](http://swips.eu)): Herna.net – Scrabble – TURNAJ

Povinné / štandardné nastavenia stola

„Liga“ **áno** (povinne)  
Tempo hry **20 minút na hru** pre každého hráča  
Verzia „**slovenský jazyk**“ (povinne)  
Slovník **áno** (povinne)  
Opravy **bez opráv**



# Propozície pre kvalifikačný turnaj SSS 29.5.2021

(11.KT 2020/21 Martin – hrá sa ONLINE)

## Pomocný prehľad najpotrebnejších pravidiel

(v plnom a záväznom znení sú všetky obsiahnuté v Súťažnom poriadku alebo na 1.strane týchto propozícií)

Novinka od 22.1.2021:

**Vzdanie partie** – ak hráč partiu vzdá, partiu prehral. Zapiše sa výsledok 0:1 a skóre také, aké platilo v momente vzdania. Pozor! Pre účely vylúčenia hráča z turnaja sa vzdaná partia považuje za neodohratú (viď čl. 3.5 a 3.6 e-SP).

## Pravidlá

### Základné pravidlo

Účastník turnaja sa zaväzuje rešpektovať súťažné dokumenty pre ONLINE KT ([Súťažný poriadok](#), špeciálne príloha D a tieto 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 neospravedľuje! 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 pre online kvalifikačné turnaje (príloha D Súťažného poriadku) a propozíciami.

### Ostatné pravidlá

viď *Súťažný poriadok pre online kvalifikačné turnaje* (Príloha D Súťažného poriadku, **d'alej aj „e-SP“**).

## Absencia / meškanie súpera

### Čakacia lehota

Čakacia lehota je 10 minút od oficiálneho začiatku kola (prvé kolo podľa propozícií, ďalšie podľa riadiaceho strediska).

### Súper sa v čakacej lehote nedostavil – čo môžem robiť?

#### 1. požiadať o kontumáciu

Postup: uplynutí čakacej doby bez prítomnosti súpera má prítomný hráč X právo žiadať kontumáciu partie vo svoj prospech. Urobí to tak, že pošle správu (tzv. vzkaz) na serveri herna.net hlavnému administrátorovi turnaja, a to vo forme: „Chýba hráč Y, žiadam kontumáciu partie.“ Hlavný administrátor turnaja neodkladne preverí situáciu a potvrdí rozhodnutie o kontumácii partie písomne (tiež správou) oboch hráčom. Kontumácia má za následok výhru partie v prospech hráča X so skóre 100:0.

#### ALEBO

#### 2. začať partiu aj po uplynutí čakacej lehoty

Ak hráč X o kontumáciu nepožiada a partia s hráčom Y začne s oneskorením a neskončí sa do časového limitu (t.j. do 50 minút od stanoveného začiatku kola), bude následne kontumovaná ako prehra pre oboch hráčov so skóre 0:0. Ak takáto partia skončí do časového limitu, jej výsledok zostáva v platnosti.

# Propozície pre kvalifikačný turnaj SSS 29.5.2021

(11.KT 2020/21 Martin – hrá sa ONLINE)

## Tipy a upozornenia

- **(novinka od 22.1.2021) Vzdanie partie** – ak hráč partiu vzdá, partiu prehral. Zapiše sa výsledok 0:1 a skóre také, aké platilo v momente vzdania. Pozor! Pre účely vylúčenia hráča z turnaja sa vzdaná partia považuje za neodohratú (viď čl. 3.5 a 3.6 e-SP).
- **(novinka od 2020/21) Viacnásobné odohratie tej istej partie** – počíta sa posledná ukončená v rámci časového limitu pre odohranie daného kola (viď čl.4.5 e-SP).
- **(novinka od 2020/21) Remíza dohodou** – partiu je možné ukončiť dohodou na remíze (využitím funkcie Navrhnuť remízu / Prijatť remízu). V takomto prípade sa hráčom do turnaja započíta výsledok 0,5:0,5 a skóre vo výške nižšej z nahratých hodnôt (viď čl. 4.7 e-SP).
- **Blacklist** – ak máš hráča, ktorý ti bol vyžrebovaný za súpera, na blacklistu, si povinný ho z blacklistu uvoľniť tak, aby si bol pripravený nastúpiť na príslušné kolo podľa rozpisu v propozíciách resp. riadiacom stredisku (čl. 2.2 e-SP)
- **Rezervácia stola pre súpera** - založený stôl je možné rezervovať pre konkrétneho súpera. Do chatovacieho riadku treba napísať „\_rNICK“ (bez úvodzoviek)
- **Funkcie stola** (herna.net) - je povolené využitie všetkých dostupných funkcií stola, vrátane možnosti vypnúť chat (koho by mohol rušiť) či nastavenia povolení pre divákov.
- **Kde končí dohadovanie a začína partia?** Kým nestlačia obaja hráči tlačítko „Hrajem!“, partia nezačala a súper sú vo fáze dohadovania. Stlačením tohto tlačítka obaja hráči potvrdzujú dohodu a partia bola začatá (viď čl. 4.1 a 4.2 e-SP)
- **odpojenie hráča** (z akéhokoľvek dôvodu) sa považuje za chybu na strane tohto hráča (hoci aj technickú, nezavinenu) a má za následok kontumáciu v jeho neprospech. Viac v čl. 4.8 e-SP.
- **Pomôcky** - používanie akýchkoľvek pomôcok (napr. programu El Siño, slovníkov a príloh Súťažného poriadku SSS) je povolené.
- **Platnosť slov** - slová, ktoré ako platné vyhodnotí herna.net, platia. O platnosti ostatných (tam, kde dostane súper možnosť ťah zamietnuť), rozhoduje výlučne a s konečnou platnosťou súper. Súper tak môže zamietnuť aj slovo, ktoré by na klasickom turnaji bolo platné. Týka sa to najmä 9-písmenových a dlhších slov. Neznamená to však, že súper takýto ťah musí zamietnuť. Je na vyspelosti a svedomí hráča, či slovo uzná alebo nie. Viac v čl. 3.3 e-SP.
- **komunikáciu treba obmedziť na nevyhnutné minimum** (čl. 3.2 e-SP). Koho by mohla nadmerná komunikácia zo strany súpera rušiť, upozorňujeme na možnosť vypnúť chat pri stole
- **preklepy a neúmyselné vzdanie sa ťahu** sa posudzujú ako neplatný ťah, vrátenie ťahu nie je nárokovateľné.
- **Pomocné kritériá pri hodnotení turnaja** – oproti klasickému turnaju je rozdiel v poslednom kritériu. Na klasickom turnaji je to rozdiel v skóre (Dal – Dostal), v prípade online kvalifikačného turnaja len aktívne skóre (Dal)
- **Špecifiká prostredia herna.net** oproti klasickému turnaju:
  - 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. 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)
  - Prehra na čas – ak hráčovi vyprší čas, partiu prehral (0:1). Skóre sa zapiše také, aké bolo v momente ukončenia partie (vypršania času).
- Sleduj podstránku **Úprava sezóny – FAQ** na webstránke SSS ([www.hramescrable.sk](http://www.hramescrable.sk))