

Pravidla ligy

Organizátor

info@abaku.org

Organizátorem akce jsou společnosti: Al.21 s.r.o., Vyšehradská 320/49, Nové Město, 128 00 Praha 2, IČ: 04241126, DAP Services a.s., Sadová 553/8, 702 00 Ostrava, IČ: 27775585 a Mensa ČR (dále jen „organizátor“). Společnost Al.21 s.r.o. je správcem ochranných práv hry ABAKU.

Akce

Akcí se v těchto pravidlech rozumí on-line soutěž v početní hře ABAKU.

Akce je určena žákům základních škol a studentům středních škol dle specifikace v bodě REGISTRACE těchto pravidel.

Akce je organizovaná odděleně pro žáky základních škol a pro studenty středních škol. To znamená, že se účastníci těchto dvou skupin spolu v lize nesetkají vyjma tréninkových zápasů, které nejsou počítány do ligové tabulky. Akce probíhá online v běžném roce od října do konce dubna a finále ligy se koná v červnu.

Časový harmonogram akce

1. Tréninkové-volné kolo ligy trvá od října do konce roku. Toto kolo je určeno pro seznámení s pravidly hry a pro tréninkovou ligu účastníků v multiplayeru i singleplayeru aplikace.
2. Ligové kolo trvá od ledna do konce dubna. Výsledky obou kol ligy budou započítány do ligových tabulek. Liga probíhá v singleplayeru Robot a v Multiplayeru Liga.

POZOR! Podmínkou pro pozvánku k finálovému klání o ceny a titul mistra republiky je:

1. Minimálně **21** sehraných zápasů v multiplayeru „LIGA“ ve druhém kole, a zároveň
2. **42** sehraných zápasů v singleplayeru a multiplayeru aplikace za obě kola.

Viz odstavec **Pravidla Ligy** uvedený níže.

3. Ke 30.4. 2016 se liga uzavírá a účastníci umístění na předních místech soutěžního ligového kola ligy, kteří navíc splnili podmínku (viz. bod 2) budou písemně (e-mail) vyzváni k přímé účasti ve finále ligy, kde svedou závěrečný turnaj o titul mistr České republiky ve hře Abaku, která je vypsána pro kategorie jednotlivec a tým ZŠ.

Přesný počet pozvaných účastníků a místo finálového klání bude oznámen na začátku května 2016. Konečný počet finalistů je předběžně stanoven na cca 50 osob.

Technika

info@abaku.org

Přístup k aplikaci soutěže je podporován pouze těmito prohlížeči - Internet Explorer 9 nebo vyšší, aktuální verze Mozilla Firefox, Google Chrome a Apple Safari.

1. Nerespektováním podporovaných prohlížečů se účastníci vystavují riziku nefunkčnosti či omezené funkčnosti aplikace.
2. Hladký chod aplikace je též podmíněn dobrým internetovým připojením.
3. Případná další nefunkčnost či omezená funkčnost aplikace je též podmíněna vlastním nastavením různých blokačních modulů uživatele, např. antivirovým programem.

Zkontrolujte tedy, prosím, tyto tři položky na svém hardwaru, nežli se nám rozhodnete napsat, že máte s aplikací problém. Velmi nám tím usnadníte možnost rychlé případné nápomoci při vyřešení případného opravdového problému, vzhledem k předpokládanému velkému počtu účastníků oproti omezeným možnostem obsluhující personálu. Kontaktní e-mail: info@abaku.org

Registrace

<http://liga.abaku.cz>

Registrace účasti v akci probíhá po celou dobu trvání ligy.

1. Účastník je povinen se zaregistrovat prostřednictvím webové stránky akce a vyjádřit souhlas s účastí a pravidly akce.
2. Po zapsání veškerých údajů přijde účastníkovi na jím uvedený e-mail potvrzení o registraci.
3. Registrace do soutěže zároveň vyjadřuje souhlas s pravidly ligy.
4. Účastníkem akce jsou za podmínek stanovených těmito pravidly: žák základních škol a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií nebo student středních škol, tj. studující v programech a ročnících odpovídajících střednímu vzdělání.
5. Účastník může být registrován pouze jednou. Při porušení tohoto pravidla bude daný účastník ze soutěže vyřazen bez možnosti odvolání.

Registrace - účastník - základní školy (Do 15 let)

Účastníky může registrovat pouze jejich pedagog. Postup:

1. Pedagogové se zaregistrují na adrese <http://liga.abaku.cz/Default.aspx#Registration>.
2. Pedagog se pak bude přihlašovat pomocí svého účtu tj. pomocí emailové adresy. Počet žáků není omezen.
3. K přihlášení ke hře žák použije email pomocí něhož byl registrován.

Tímto způsobem se do soutěže budou moci přihlásit pouze žáci základních škol, o jejichž výsledcích pak bude mít pedagog přehled a vyloučí se tak možnost vstupu jiných subjektů, které by průběh a regulérnost soutěže mohly narušovat.

Registrace - účastník - střední školy (Od 15 let)

Studenti středních škol se do ligy registrují sami na webu této akce. K přihlášení ke hře použijí email, pomocí něhož byli registrováni.

Pravidla ligy

Minimální počet povinných odehraných zápasů ligy není stanoven.

Maximální počet ligových zápasů za den je 6 zápasů. Se stejným soupeřem lze hrát ligový zápas pouze 1x/den.

Podmínkou pozvánky k finálového klání o Mistra ČR je minimálně 42 odehraných zápasů za dobu trvání obou kol ligy:

- Z tohoto počtu musí být nejméně 21 zápasů sehráno v soutěžním druhém kole ligy v multiplayeru „ligový zápas“.
- Zbylých 21 zápasů může být sehráno libovolně po celou dobu trvání obou kol ligy v multiplayeru liga, volná hra, hra na výzvu či v singleplayeru proti robotovi.

Párování účastníků pro partie probíhá automaticky. Účastník po svém přihlášení do aplikace čeká do okamžiku, než se přihlásí další účastník, se kterým lze sehrát partii. Čekací doba je teoreticky neomezená a nepřítomnost vhodných účastníků v době, kdy je účastník přihlášen, nezakládá nárok na jakékoliv výjimky ze stanoveného minimální počtu odehraných partií za jedno kolo.

Doporučení

Doporučujeme soutěžícím dodržovat hlavní čas ligy, který je v dopoledních hodinách od 9:00 do 11:00 hod. a odpoledních hodinách od 15:00 do 19:00 hod. Toto doporučení sleduje pouze relativní shodu v čase, ve kterém naleznete největší množství soupeřů.

Bodování

Partie jsou hodnoceny takto: 2 body za výhru, 0 body za prohru a 1 bodem za remízu. Kontumační prohra rovná se - vzdání partie v jejím průběhu (jako kontumační prohra musíme vnímat možný výpadek internetového připojení na straně toho, kde k výpadku dojde).

Rating je hlavním kritériem pro hodnocení účastníků akce. Po registraci má každý hráč výchozí rating 400 a po každé odehrané partii se rating upraví podle pravidel Go ratingu. Go rating umožňuje spravedlivě porovnávat výsledky hráčů, kteří jsou na různé úrovni. Pokud hráč prohraje, sníží se mu rating o hodnotu, která závisí na ratingu protivníka - prohra se soupeřem s vysokým ratingem rating se sníží méně, než prohra se soupeřem s nízkým ratingem.

Žebříčky

Tabulka

Ligová tabulka průběžně v reálném čase zveřejňuje postavení a výsledky účastníků soutěže. Ligové tabulky (pro ZŠ a SŠ) budou dostupné na webových stránkách po dobu trvání akce.

Hodnocení singleplayer ROBOT

ligová tabulka singleplayeru ROBOT bude zobrazovat pouze počet výher/remíz/proher účastníka a ligová tabulka se bude zobrazovat podle počtu vítězství účastníka.

Hodnocení multiplayer jednotlivců

Účastníci - jednotlivci budou v ligové tabulce seřazeni podle ratingu. Organizátor akce si vymezuje právo bez bližšího zdůvodňování ze soutěže vyloučit účastníky, u kterých bude zaevidováno nevhodné chování, vulgarita, obtěžování jiných účastníků a nerespektování fair play. Takový účastník pak od organizátora soutěže obdrží e-mail s informací o vyloučení. Proti tomuto vyloučení bude mít právo se odvolat.

Hodnocení škol

Školy budou v tabulce seřazeny podle ratingu. Do výsledků každé školy se započítává maximálně 10 nejlepších výsledků účastníků dané školy v daném kole a měsíci.

Škola není omezena v přihlášení množství účastníků, může však přihlašovat pouze své žáky. Nemůže přihlašovat absolventy, pedagogy či účastníky, které tuto školu v budoucnu hodlají navštěvovat.

Slovníček pojmů

Rating

Kritérium vyjadřující sílu hráče. Čím více partií hráč odehraje, tím je přesnější. Pokud hráč vyhraje se silnějším účastníkem, jeho rating vzroste o velký počet bodů, naopak, pokud se stejným účastníkem prohraje, jeho rating jen o malý počet bodů klesne. Více viz Výpočet ratingu.

Výpočet ratingu

Pravděpodobnost výhry slabšího (A)

$$P(A) = \frac{1}{1 + e^{-\frac{D}{a}}} - \frac{\epsilon}{2}$$

Pravděpodobnost výhry silnějšího (B) se dopočítá

$$P(B) = 1 - P(A) - \epsilon$$

kde $D = \text{Rating B} - \text{Rating A}$

ϵ je konstanta ≈ 0.016

a je konstanta závislá na Ratingu hráče a je uvedena v tabulce. Začíná na hodnotě 200 pro Rating 100 a za každých 20 ratingových bodů klesne o 1

$$\frac{1}{a} = \frac{1}{a_{\text{new}}} - \frac{1}{a_{\text{old}}} = \text{con} * [S/A - SE(D)]$$

con je opět konstanta závislá na Ratingu hráče a je uvedena v tabulce

SA je výsledek hry (1 v případě výhry, 0 prohra, 0,5 remíza)

Jsou-li oba stejně silní, je pravděpodobnost výhry pro oba 0,5, vítězi se přičte a prohrávajícímu odečte polovina konstanty con.

Pokud hráč prohraje, a nový rating by měl nižší hodnotu, než 100, přiřadí se mu 100.

Všeobecné podmínky

Registrací na webové stránce akce vyjadřuje účastník souhlas s pravidly a podmínkami akce. Zároveň dává svůj souhlas podle zákona č. 101/2000 Sb. o ochraně osobních údajů, ve znění pozdějších právních předpisů (dále jen "zákon o ochraně osobních údajů") se zpracováním všech osobních údajů jím uvedených v elektronickém dotazníku (který se vyplní na webové stránce akce) za účelem zasílání informací či nabídek o obchodu nebo službách níže uvedeného správce, a to i elektronickými prostředky. Souhlas je udělen na dobu do odvolání tohoto souhlasu. Souhlas dále zahrnuje souhlas se zveřejněním jména účastníka ve sdělovacích prostředcích a na internetových stránkách v rámci vyhlášení výsledků akce.

Správce ve smyslu zákona o ochraně osobních údajů je Al.21 s.r.o., Vyšehradská 320/49, Nové Město, 128 00 Praha 2, IČ: 04241126, DAP Services a.s., Sadová 553/8, 702 00 Ostrava, IČ: 27775585 a Mensa ČR. Souhlas je možno odvolat kdykoliv odvolat písemným podáním doručeným správci, udělení výše uvedeného souhlasu účastníka je dobrovolné a na zpracování jeho osobních údajů jsou založeny podstatné principy akce. Správce shromažďuje osobní údaje v rozsahu zákona o ochraně osobních údajů. Účastník si je vědom svého práva přístupu k osobním údajům poskytnutým organizátorovi, jakož i práva na opravu takových osobních údajů a dále svého práva požadovat při splnění zákonem stanovených podmínek od organizátora vysvětlení a odstranění případného závadného stavu, a to zejména blokováním, provedením opravy, doplněním nebo likvidací osobních údajů. Postup účastníka podle předchozí věty nijak nevylučuje možnost, aby se obrátil se svým podnětem přímo na Úřad pro

ochranu osobních údajů. Účastník si je vědom toho, že jím poskytnuté osobní údaje mohou být zpracovávány společnostmi spolupracujícími s organizátorem, vždy však na základě smlouvy o zpracování osobních údajů uzavřené s organizátorem.

Se všemi vyplněnými částmi formuláře na webové stránce byl účastník seznámen, všechny údaje jsou přesné a pravdivé a jsou poskytovány dobrovolně.

Vyskytnou-li se důvodné pochybnosti ohledně splnění podmínek pro účast na akci nebo vzniku nároku na cenu v rámci akce, rozhoduje v konkrétních případech o účasti na této akci a/nebo o vzniku nároku na cenu s konečnou platností organizátor.

Pravidla akce jsou k dispozici v sídle organizátora a na webových stránkách akce.