



Herní řád Mistrovství ČR v Syllabatimu

A) Soutěž MČR v Syllabatimu se mohou zúčastnit pouze osoby starší 18 let, kategorie nevidomí (B1), slabozrací (B2-B4) či vidící, kteří ovládají pravidla hry Syllabatim, pravidla českého jazyka a v případě hráčů nevidomých i dokonale braillovo písmo, kteří se do soutěže včas přihlásili a zaplatili startovné, případně postoupili přes předem vyhlášené místní kvalifikace.

B) Kvalifikace hlavní soutěže (sobota), tzv. „sobotní kvalifikace“ probíhá za účasti všech hráčů. Hráči mohou utvořit 3 – 5 členné družstvo, které pojmenují a jmenovitou sestavu nahlásí rozhodčímu před zahájením turnaje. Zraková kondice jednotlivých hráčů v týmu o jeho složení nerozhoduje. Během prvního hracího dne (sobota) proběhne předem určený počet partií o různém, losovaném počtu a pořadí kol. Hráči vidící a slabozrací starší 18 let mají sloučenou kategorii. Hráči nevidomí (B1) mají samostatnou kategorii. Všichni přítomní účastníci hrají turnaj - „sobotní kvalifikace“ společně. Hráči budou před první partií rozlosováni ke stolům, současně bude vylosován i počet a pořadí kol v partii, aby byl zřejmý počet rozdáváných karet v příslušném vylosovaném kole.

Kategorie:

1) nevidomí (předpoklad úplná znalost braillova písma)

2) vidící hráči bez zrakového hendikepu a slabozrací hráči

Všechny skupiny hráčů hrají sobotní kvalifikaci i budoucí superfinále a finále „B“ společně. Uvedené kategorie budou v neděli vyhodnoceny zvlášť a vyhlášení vítězové v kategoriích následovně:

- Mistr ČR v Syllabatimu 2024 v kategorii nevidomí, dále pak 2. a 3. místo
- Mistr ČR v Syllabatimu 2024, ve společné kategorii vidící a slabozrací hráči, dále ještě 2. a 3. místo.
- Vítěz finále „B“ vítěz a další dva nejlepší ve sloučené kategorii vidící, nevidící a slabozrací
- Nejlepší družstvo a dále pak pořadí na dalších místech v této kategorii bude vyhlášeno na základě součtu bodů za oba hrací dny u třech nejlepších hráčů daného týmu.

C) Postupová místa ze sobotní kvalifikace:

Při celkové účasti do 20ti hráčů, postupuje do nedělního „A“ finále společně 5 hráčů vidících a slabozrakých s nejlepším bodovým ziskem z kvalifikace a 5 hráčů nevidomých (B1), taktéž s nejlepším bodovým ziskem z kvalifikace.

Při účasti 21 a více hráčů postupuje do nedělního „A“ finále“ po 6ti hráčích z obou kategorií. Ostatní hráči, kteří nepostoupili do „A“ skupiny, hrají nedělní finále „B“ bez možnosti zisku titulu Mistr ČR v Syllabatimu.

Super finále „A“ a finále „B“ (neděle) - průběh

D) Před zahájením finálové soutěže rozhodčí rozlosuje hráče k jednotlivým stolům do 5 až 8 členných skupin, a to dle aktuálního počtu účastníků tak, aby u každého

stolu byl pokud možno stejný počet hráčů. Vidící, slabozrací a nevidomí hráči hrají nedělní superfinále „A“ i finále „B“ společně. Všichni hráči začínají s čistým bodovým skórem tedy od nuly.

E) Celý turnaj Mistrovství ČR se hraje s novými, originálními soupravami karet Syllabatim, opatřenými braillem, od vydavatele hry Společenství duševních sportů, z.s. Z balíčku karet je pro účely hry třeba předem vyřadit 9 „speciálních akčních karet“, které jsou určeny pro variantu hry „Syllabatim 2“. Žolíci „SAM“ a „SOU“ jsou součástí hry i jednotlivých herních balíčků! Zůstávají ve hře!

F) Nedělní Superfinále „A“ a finále „B“ se hraje celkem na dvě kompletní partie, dle pravidel karetní hry Syllabatim, upřesněných a uvedených na stránkách SDSZS.CZ a dle sjednocených pravidel karetní soutěže Syllabatim – „Desatero Syllabatimu“ resp. „Jaká slova jsou povolena“. Rozhodčí však může upravit počet kol v jednotlivých partiích na základě počtu účastníků a časového rozvrhu soutěže, pokud by takový byl v časové tísní.

Jedna partie Syllabatimu obsahuje 7 kol, se vzestupným počtem rozdáváných karet v jednotlivých kolech. Všechna kola v rámci jedné partie se musejí odehrát ve stejném zasedacím pořádku u jednotlivých stolů.

Na začátku partie, před prvním kolem, se určí první rozdávající dohodou hráčů nebo losem. Určí se tak současně manažer partie – zapisovatel výsledků. Pokud se hráči na manažerovi stolu neshodnou nebo je stůl obsazen pouze nevidomými hráči, zapisovatelem je automaticky rozhodčí. Ten současně určí hráče u stolu začínajícího hru – partii a označí jej žetonem začínajícího hráče.

Rozdávající následně v 1. kole rozdává každému hráči 4 karty a jednu kartu otočí doprostřed stolu, lícem nahoru jako základní kartu odhazovacího balíčku. Rozdává se postupně každému hráči po jedné kartě až do správného počtu karet v daném kole. Zbytek karet rozdávající uloží jako dobírací balíček. Hru začíná hráč po levici rozdávajícího nebo ten, kterého rozhodčí určil jako začínajícího hráče. V průběhu hry si postupně každý hráč, který je právě na tahu, jednu kartu dobere, a to buď z odhazovacího balíčku nebo z dobíracího balíčku. Vyhodnotí všechny své karty v ruce, a pokud nezavře, jednu kartu odhodí do odhazovacího balíčku lícem nahoru. Hra pokračuje. Následně hraje další hráč po jeho levici tedy ve směru pohybu hodinových ručiček a provede stejné úkony – lízne kartu, vyhodnotí své karty, odhodí nehodící se kartu nebo vyloží slovo/slova a svou poslední kartou, odhozenou lícem dolů na odhazovací balíček, zavře kolo.

2. kolo se rozdává každému hráči 5 karet.

3. kolo se rozdává 6 karet.

4. kolo každému 7 karet.

5. kolo 8 karet

6. kolo 9 karet

7. kolo 10 karet, přičemž ve všech kolech je dodržováno pravidlo o dobírání karty a odhození karty hráčem, který je právě na tahu.

Po uzavření kola některým hráčem, mají ostatní hráči, při zachovaném pořadí, ještě jednu možnost dohrát svůj tah, tedy líznout si kartu a vyložit slovo či slova. Hráči tedy dokončí svůj tah. Na stůl současně vyloží i karty, z nichž nelze žádné slovo složit pro účely odečtení bodů od zisku v daném kole a jednu kartu položí na odhazovací balíček karet. Tím svůj tah v kole dokončili. Hráči, kteří v odehraném kole odepsali v nepoužitých kartách víc bodů než získali složením slov vyložením svých karet,

nemohou mít zapsán ke skóre záporný výsledek! V takovém případě jejich bodové skóre v příslušném kole činí „0“ bodů!

Pozor:

Žolíkem nelze kolo zavřít!!! Hráč musí nahradit žolíkem nějaké písmeno v jím utvořených slovech v souladu s funkcí žolíka: SAM / SOU.

Hráč, jenž je na tahu po hráči, který kolo uzavřel, nesmí vzít z odhazovacího balíčku kartu, která je položená lícem dolů (tzv. mrtvá karta). Svůj poslední tah zahájí líznutím karty z dobíracího balíčku! Další hráč v pořadí si však odhozenou kartu do talonu již může vzít místo líznutí z dobíracího balíčku, jinak si kartu lízne z balíčku.

Pozor: Každé další kolo rozdává vždy hráč sedící po levici předchozího rozdávajícího. Žeton začínajícího hráče se posouvá od hráče k hráči po každém odehraném kole! Neplatí tedy obecně vžitá pravidla karetních her, že rozdává ten, kdo kolo prohrál nebo ten, co dané kolo zrovna vyhrál! Tím je zachována skutečnost, že každý hráč v partii alespoň jednou začínal, tedy pokud není skupina u stolu více jak sedmi členná.

Doporučení: Hráči by se měli pokoušet vytvářet a skládat slova průběžně, bez ohledu na to, zda jsou právě na tahu či nikoliv. Karty mají v ruce! Hra se tím významně zrychlí a hráči jsou tak lépe připraveni na svůj tah. Váhání a přemýšlení hráče teprve až od momentu, kdy na něho právě přijde řada, zpomaluje hru i celkový zážitek všech hráčů z celé partie! „Využijte volného času k přemýšlení!“

Pozor však na pravidlo, že s vyloženým slovem na stůl před sebe, pokud hráč ještě nezavřel kolo a hraje dále, již nelze od toho momentu ani v dalším tahu manipulovat či měnit jej, pouze lze k němu přidat kartu či karty před či za již utvořené slovo a rozšířit jej tak, příkladně: „zavřel“ lze později ještě doplnit na výraz „(ne)zavřel“ nebo také na výraz „(ne)zavřel(i)“.

Pokud hráčům větší počet karet v ruce snižuje komfort čtení braillova písma, může hráč některé své karty na stůl odložit mimo hru lícem dolů. Takto odložené karty nejsou považovány za vyložené slovo a hráč je nemůže během probíhající hry ostatních hráčů vyložit lícem nahoru. Smí je otočit lícem nahoru, ukázat ostatním nebo vzít si je zpět do ruky jen pokud je právě na tahu! Hráč místo držení karet v ruce smí používat stojánek na karty. Stojánek a karty v něm vložené jsou považovány jako by je hráč držel v ruce, tedy za nevyložené!

Vyhodnocení partie

G) Hráči, po odehrání každého jednotlivého kola sbírají body za utvořené slovo nebo více slov, a to dle bodů uvedených na kartě u příslušného písmene. Žolíky SAM a SOU sice nahrazují jakékoliv písmeno (a to včetně diakritiky) souhlásky či samohlásky dle funkce ve slově, ale mají při použití ve stavbě slova nulovou zástupnou bodovou hodnotu! Balíček karet obsahuje celkem 2 žolíky. Za uzavření se hráči připočítají bonusové body. Za zavření je bonus 5 bodů. Při shodě součtu bodů za celou partii u jednoho nebo více hráčů rozhoduje právě počet dosažených uzavření kol.

Součet bodů za slovo či slova, po odečtení bodů z nepoužitých karet, se tento rozdíl stává dosaženým bodovým výsledkem příslušného hráče v daném kole.

Hráč, aby mohl hru zavřít a získal tak bodový bonus, musí využít ke stavbě svého slova či slov všechny své karty a poslední zbývající kartou z ruky musí hru uzavřít -

odhozením karty lícem dolů na odhazovací balíček (mrtvá karta). Od tohoto momentu mají ještě všichni ostatní hráči možnost posledního svého tahu v kole tj.- dolíznout si kartu dle pravidel, sestavit slovo či slova, vyložit je a jednu kartu odhodit. Své nepoužité karty, které nešlo využít ke stavbě slov, ponechají na stole ležet k provedení výpočtu dosaženého skóre v daném kole.

H) Může nastat situace, kdy hráč během hry ve svém tahu zapomenul dolíznout/vzít si jednu kartu. V takovém případě rozhodčí má právo jednu náhodně vybranou kartu z dobíracího balíčku hráči doplnit. Pokud hráč během hry získá omylem kartu navíc, rozhodčí má právo jednu libovolnou kartu hráči z ruky (nebo z karet lícem odložených na stůl před hráčem) odebrat. Pokud se rozdílný počet karet u některého hráče zjistí až na konci po uzavření kola, hráč u kterého vznikl rozdíl v počtu +/- karet je v tomto kole diskvalifikován a nezískává v daném kole žádný bod do svého celkového skóre.

I) Hráči, kteří v odehraném kole odepsali v nepoužitých kartách více bodů než získali složením slov vyložením svých karet, nemohou mít zapsán záporný výsledek. V takovém případě jejich bodové skóre v příslušném kole činí „0“ bodů!

J) O správnosti utvořených slov rozhodují pravidla dle propozic „Sjednocených pravidel karetní soutěže Mistrovství ČR v Syllabatimu“. Správnost výrazů je možné dále zkontrolovat dle Pravidel českého pravopisu, Slovníku spisovné češtiny nebo prostřednictvím internetových stránek Ústavu pro jazyk český.

Nedělní finále MČR v Syllabatimu

K) Počet postupujících do „Superfinále“ může být organizátorem ještě upraven před zahájením soutěže dle celkového počtu účastníků. Platí však pravidlo, že do „Superfinále“ může postoupit maximálně 10 hráčů s nejlepším dosaženým bodovým součtem výsledků z dokončeného finále. 5 hráčů kategorie nevidomí (B1) a 5 hráčů vidících a s vadami zraku. Organizátor, dle celkové účasti a kategorie hráčů, může limit počtu účastníků i poměrný počet hráčů zastoupených v jednotlivých kategoriích do nedělního finále změnit. Platí však, že minimální počet hráčů zastoupených v jedné kategorii ve finále nebude menší než 3.

L) Počet stolů, rozdělení a rozlosování hráčů k jednotlivým stolům proběhne stejně jako před zahájením finále. Rozhodčí určí počet stolů a hráčů u jednotlivých stolů. Následuje los pro 1. partii. Po odehrání kompletní 1. partie se hráči před 2. partií k jednotlivým stolům znovu vylosují. Superfinále se hraje celkem na 2 partie, tedy 14 odehraných kol Syllabatimu.

Vyhlášení výsledků Superfinále „A“ a finále „B“

Po odehrání všech partií budou hráčům sečteny body ze všech 14ti kol (2 partií). Následně, na základě nejlepšího dosaženého skóre budou slavnostně vyhlášeni 3 nejlepší hráči v kategorii nevidomí včetně Mistra ČR a 3 nejlepší hráči ve sloučené kategorii slabozrací a vidící včetně Mistra ČR v daném roce.

Rovnost bodů a postup vyhodnocení:

Pokud dva a více hráčů dosáhli stejného součtu bodů po dvou partiích (14ti kolech) rozhoduje vyšší počet uzavřených kol jednotlivým hráčem. Při dosažení shodného

počtu uzavření kol (což je velmi málo pravděpodobné), pak rozhoduje poslední možné kritérium – „porovnání nejvyššího dosaženého bodového skóre v kole“ – (tedy osobní rekord hráče) zaznamenaných v některém z kol u každého z porovnávaných hráčů. Z tohoto vyplývá, že manažer stolu/rozhodčí soutěže dbají na přesný a podrobný zápis výsledků hráčů, včetně uzavření kola, provedou závěrečné součty do tabulky včetně kontroly zápisu.

Finále „B“

M) Hráči, kteří nepostoupili do závěrečné části soutěže, se mohou zúčastnit finále „B“. Počet hráčů není omezen a účast hráčů je dobrovolná.

N) Počet stolů, rozdělení a rozlosování hráčů k jednotlivým stolům proběhne před zahájením finále. Rozhodčí určí počet stolů a hráčů u jednotlivých stolů. Následuje los pro 1. partii. Po odehrání 1. partie se hráči k jednotlivým stolům vylosují znovu. Finále „B“ se hraje na 2 partie, tedy celkem 14 kol Syllabatimu.

Vyhlášení výsledků finále „B“

O) Po odehrání všech partií budou hráčům sečteny body ze všech 14 kol (2 partií). Následně, na základě nejlepšího dosaženého skóre budou slavnostně vyhlášeni 3 nejlepší hráči ve sloučené kategorii nevidomí, slabozrací a vidící. Vítěz finále „B“ však titul Mistra ČR ani v jedné kategorii nezískává.

Rovnost bodů u hráčů a postup vyhodnocení se řídí výše uvedeným.

Řešení případných protestů a reklamací

1) Složí-li hráč slovo či slova, které vzbuzují u ostatních hráčů u stolu pochybnost o regulérnosti smyslu, pravopisu či platnosti slov/a dle „Sjednocených pravidel karetní hry Syllabatim“, může se kterýkoliv hráč u stolu přihlásit rozhodčímu k provedení kontroly utvořeného výrazu dle podmínek uvedených **v bodu J)** Herního řádu. Hráč, který se pokusil kolo uzavřít, ale neobhájil vytvořená slova, má možnost pokračovat dál ve hře tak, že odhozenou (mrtvou kartu) si vezme zpět do ruky nebo ji ponechá odhozenou na odhazovacím balíčku ovšem lícem nahoru, aby hra mohla dál pokračovat jako by uzavřena nebyla. Za chybné uzavření kola z důvodu neplatnosti slova/výrazu hráč není nikterak penalizován.

2) Pokud během hry dojde ke ztrátě či zničení karty Syllabatimu, hráči mají za povinnost oznámit tuto skutečnost rozhodčímu. Následně bude do hry uveden nový balíček karet Syllabatimu. Rozhodčí i kterýkoliv hráč má právo kdykoliv mezi jednotlivými koly nechat zkontrolovat počet karet v balíčku Syllabatimu.

3) V případě, že partie u některého stolu probíhá nepřiměřeně dlouho z důvodů, že někteří hráči nad míru otálejí s provedením svého tahu, může rozhodčí nařídít hru s hodinami a určit omezený časový limit na tah jednoho hráče, ne však kratší než 1 minutu!

4) Během hry mají hráči za povinnost mít vypnuté své mobilní telefony a chytré/mluvící hodinky. Veškeré hovory a neodkladné záležitosti si mohou vyřídit o

přestávkách mezi jednotlivými partiiemi či během pauzy na oběd/občerstvení nebo během vycházky s asistenčními psy. V případě neuposlechnutí této výzvy, rozhodčí může dotčeného hráče postihnout slovním upozorněním a slovní domluvou, následně při opakování deliktu - odebráním bodů dotčenému hráči v daném kole, ve kterém hráč vyrušil. Při vícenásobném porušení zmíněné výzvy o vypnutí mobilu a „mluvících hodinek“, rozhodčí může hráče z partie diskvalifikovat.

Důvod:

Všichni hráči, zejména pak nevidící, se potřebují na průběh hry soustředit a velmi pečlivě vnímají veškeré sluchové vjemy i podněty. Zvuk z těchto zařízení vyrušuje a rozptyluje pozornost. Vypnutím telefonů a chytrých hodinek dáváte tak najevo svoji úctu ke svým spoluhráčům, soupeřům i organizátorům soutěže. Za projev takové vůle a ohleduplnosti všem účastníkům předem děkujeme.

Doping

5) Syllabatim je hra sama o sobě velmi náročná na soustředění, znalosti a paměť. Je na uvážení každého účastníka, aby do hry nastoupil s bystrou a jasnou pamětí, v optimální duševní kondici a bez vlivu alkoholu či omamných látek. Organizátor soutěže ve spolupráci s rozhodčím může ze hry (z účasti v partii/turnaji) vyloučit hráče, který je pod vlivem alkoholu, drog nebo s agresivním chováním, případně i hráče nadměru hlučného a nepřetržitě rušícího své okolí během hry.

Důvod:

Každý hráč ke hře přistupuje dobrovolně, se zájmem, vědom si svých schopností i vědomostí, hraje soustředěně a především fair-play. Vzhledem k tomu, že do hry, krom jazykových znalostí jednotlivých hráčů, vstupuje i náhoda jako neodmyslitelný prvek hry Syllabatim, je hra pestrá a zajímavá. Každý má v ní šanci vytvořit velmi dobrý výsledek bez ohledu na to, zda nakonec dosáhne na stupínek nejvyšší či nikoliv. Hru Syllabatim mezi nevidomými hráči řadíme k těm nejobtížnějším a každý, kdo se hry zúčastní, si zaslouží obdiv nejen spoluhráčů, ale i organizátorů soutěže. V každém případě, je to přeci jen hra, ze které „se nestřílí“!

Rozhodčí:

Na základě skutečné účasti hráčů či případné časové tísně v programu soutěže má rozhodčí právo změnit počet hráčů u stolů i počet kol (i losovaných) v jednotlivých partiích. Se změnami musí předem seznámit hráče a změna musí být všemi účastníky bezprostředně odsouhlasena.

Za Společenství duševních sportů, z.s.

Předseda Spolku - Jaroslav Slanina

V Praze dne 9. června 2022, upraveno dne 17.2.2024