

# Pravidla online formy Fyziklání

## ÚČAST VE HŘE

### Přihlášení do soutěže

- Aby tým mohl soutěžit, musí se přihlásit přes <https://fyziklani.cz>.
- Přihlášením do soutěže se tým zavazuje, že se seznámil s organizačním řádem soutěže a s těmito pravidly a že je bude dodržovat.
- Tým se skládá z 1–5 hráčů.
- Členové týmu musí být studenti střední, popřípadě základní školy.
- Tým nesmí být složen ze studentů z více než 2 škol.
- Studenti jedné školy mohou soutěžit maximálně ve 4 různých týmech. V případě volných míst na soutěži, popřípadě i za jiných okolností, si organizátoři vyhražují právo udělit tomuto pravidlu výjimku.
- Každý soutěžící se může účastnit soutěže pouze v jedné kategorii a být členem pouze jednoho týmu. Tyto kategorie jsou popsány níže.
- Jméno týmu nesmí šířit politické či náboženské názory, nesmí být urážlivé či jiným způsobem nevhodné. Hlavní organizátor má právo jméno takovému týmu změnit, případně ho cenzurovat nebo tým diskvalifikovat ze soutěže.
- Přihlášením do soutěže souhlasíte se zveřejněním výsledků ve formě základních údajů (svého jména, příjmení, kategorie, školy a bodů) ve výsledkové listině na internetových stránkách, v brožurkách a ročenkách FYKOSu.

### Rozdělení do kategorií

- Soutěží se ve třech kategoriích, do kterých jsou týmy rozděleny podle níže popsaného algoritmu.
- Studentům mladším prvního ročníku středních škol a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií bude přiřazen koeficient hráče 0, studentům prvního ročníku koeficient hráče 1, druhého 2, atd.
- Koeficient týmu se spočte jako průměrná hodnota koeficientů hráčů (koeficienty hráčů jednotlivých členů týmu se sečtou a vydělí počtem členů týmu).
- Tým se zařadí do nejnižší kategorie, která mu vyhovuje:
  - kategorie A: koeficient týmu  $\leq 4$ ,
  - kategorie B: koeficient týmu  $\leq 3$  a max. dva členové týmu mají koeficient hráče 4,
  - kategorie C: koeficient týmu  $\leq 2$ , žádný člen týmu nemá koeficient hráče 4 a max. dva členové týmu mají koeficient hráče 3.
- Tým může soutěžit v kategorii A, i když je jeho koeficient řadí do nižší kategorie, pokud to označí v přihlášce.
- Všechny kategorie budou mít stejné zadání úloh.
- Pro každou kategorii bude samostatná výsledková listina.

## POPIS SOUTĚŽE

### Herní systém

- Soutěž probíhá výhradně online formou přes herní systém, který bude zpřístupněn na webových stránkách soutěže. Soutěžícím bude odkaz poslán také e-mailem.
- Týmy se do herního systému přihlásí pomocí týmového hesla, které si zvolí při registraci.
- Zadání úloh jsou zveřejněna v herním systému ve formátu PDF.
- Týmy odesílají své výsledky úloh přímo přes herní systém. Výsledky zaslány jinou formou (například e-mailem) se neuznávají.
- Oficiální sdělení organizátorů soutěžícím během soutěže budou zveřejněna prostřednictvím nástěnky, ve výjimečných případech i e-mailem. Týmy jsou povinny nástěnku sledovat.
- Během soutěže jsou promítány aktuální výsledky všech týmů. Ty budou skryty 30 minut před koncem soutěže.

### System soutěže a bodování

- Soutěž trvá 3 hodiny.
- Týmy postupně řeší úlohy. Za každou správně vyřešenou úlohu dostane tým zadání nové úlohy, pokud není poslední v linii (viz níže).
- Hra se skládá z jedné nebo více linií úloh předem definované délky, které se otevírají v předem stanovených časech.
- Délka linie (tj. celkový počet úloh v linii), čas jejího otevření a počet úloh z linie, které tým obdrží při její otevření, jsou uvedeny v harmonogramu konkrétního ročníku soutěže, který bude zveřejněn nejpozději při uzavření registrace.
- Úlohy v každé linii jsou bodovány podle počtu pokusů potřebných pro vyřešení, a to následovně: jeden pokus – 5 bodů, dva pokusy – 3 body, tři pokusy – 2 body a čtyři a více pokusů – 1 bod.
- Za dokončení celé linie tým získá tolik bodů navíc, kolik úloh v dané linii vyřešil (tj. za přeskočenou úlohu nejsou žádné body, viz níže).
- Cílem týmu je získat co nejvíce bodů.
- Bezprostředně po zadání chybné odpovědi bude týmu na 1 minutu znemožněno odpovídat na úlohy.
- Pokud se během soutěže zjistí, že je závažný problém se zadáním některé úlohy, organizátoři si vyhrazují právo tuto úlohu pozměnit, nebo vyřadit ze soutěže bez jakéhokoliv nároku týmu na kompenzaci.
- Během soutěže mohou soutěžící komunikovat pouze se členy svého týmu nebo s organizátory. Jakákoliv interakce s učiteli, jinými týmy apod. je přísně zakázána.
- Týmy k řešení používají počítače nebo jiné elektronické zařízení s přístupem na internet. Dále jsou povoleny kalkulačky a psací či rýsovací pomůcky.
- Jako zdroje informací je dovoleno používat libovolnou literaturu a internet.

- Hra je založena na fair-play. Průběh hry je z důvodu možného podvádění monitorován.
- V oficiálních kanálech soutěže je zakázáno se jakkoli nevhodně vyjadřovat, napovídat ostatním týmům či diskutovat o řešení úloh.

## Bonusové kartičky

- Týmy obdrží na začátku soutěže 6 bonusových kartiček. Každá kartička má jinou speciální funkci a je možné ji ve hře použít maximálně jednou. K dispozici jsou následující kartičky:
  - Přeskoč několik úloh - umožňuje přeskočit jednu až všechny úlohy, které v danou chvíli tým řeší.
  - Resetuj bodování u úlohy - jednou resetuje počet získatelných bodů za danou úlohu zpátky na maximum 5 bodů.
  - Pokus za dvojnásobný počet bodů - po použití této kartičky a zadání správného výsledku obdrží tým dvojnásobný počet bodů, které by získal v daném pokusu za danou úlohu bez kartičky.
  - Přidat úlohu z vybrané linie na stůl - přidá další úlohu z vybrané linie k řešení, tedy se o jedna zvýší počet úloh z dané série, které najednou může tým řešit.
  - Náповěda (jen u některých úloh) - u vybraných úloh umožní zobrazit náповědu.
  - Výběr ze 4 možností - tým obdrží čtyři možnosti výsledku, ze kterých jedna je správná.

## Formát výsledků

- Výsledkem každé úlohy je číslo.
- V zadání úlohy je vždy uvedeno, v jakých jednotkách je výsledek požadován a případně na kolik platných cifer má být zaokrouhlen.
- Hodnoty konstant potřebných k výpočtům jsou uvedené v konstantovníku přístupném každému týmu. Je doporučeno používat tyto hodnoty pro získání správného výsledku v intervalu tolerance.

## Ukončení soutěže a vyhlášení vítězů

- Soutěž končí 3 hodiny po začátku.
- Vítězem se stává tým s nejvyšším počtem bodů.
- Pokud o pořadí týmů ve výsledkové listině nerozhodne celkový počet bodů, bude rozhodnuto podle kritérií v následujícím pořadí: vyšší průměrný bodový zisk za úlohu, vyšší počet úloh vyřešených za 5 bodů, vyšší počet úloh vyřešených za 3 body, nižší týmový koeficient, dřívější datum a čas přihlášení do soutěže a náhodný los. Do těchto kritérií se nepočítají bonusové body získané za ukončení linie a použití kartičky „Pokus za dvojnásobný počet bodů“.
- Okamžitě po soutěži zveřejňujeme předběžnou výsledkovou listinu.

- Po dobu 30 minut od skončení soutěže mají soutěžící prostor vyjádřit své připomínky či reklamace k soutěži. Tyto připomínky budou zváženy a případně zahrnuty do výsledného hodnocení.
- Po vyhodnocení všech připomínek budou na stránkách soutěže zveřejněny konečné výsledkové listiny.

## DOPLŇUJÍCÍ USTANOVENÍ

### Porušení pravidel

- V případě důvodného podezření z porušení pravidel nebo organizačního řádu má hlavní organizátor právo vykonat speciální opatření pro ověření tohoto podezření a zamezení v pokračování nepovolené činnosti nebo postupu.
- V případě, že se tým proviní vůči některým z uvedených pravidel, nebo proti organizačnímu řádu soutěže, rozhoduje o následcích hlavní organizátor nebo jím pověřená komise.
- V případě malého provinění může hlavní organizátor nebo jím pověřená komise rozhodnout o odebrání určitého počtu bodů proviněnému týmu podle závažnosti provinění.
- Organizátoři mohou diskvalifikovat tým, který se závažně proviní proti organizačnímu řádu nebo pravidlům soutěže.
- V případě zvláště závažného porušení organizačního řádu nebo pravidel soutěže může ústřední komise soutěže rozhodnout o zákazu účasti v soutěži v dalších ročnících soutěže nebo o jiných postizích pro členy proviněného týmu či školy, ze které členové týmu pocházejí.
- Za zvláště závažné porušení se považuje zejména cílená snaha získat zadání, řešení nebo výsledky úloh nepovoleným způsobem, jejich zveřejňování nebo poskytování jiným účastníkům soutěže. Zvláště závažným porušením se také chápe úmyslná snaha bránit v průběhu soutěže jiným účastníkům nebo organizátorům, nebo také napadení herního serveru.

### Závěrečná ustanovení

- Organizátoři si vyhrazují právo na drobné změny pravidel před začátkem soutěže.
- O řešení případných sporných situací a potíží, které nejsou v těchto pravidlech specifikovány, rozhoduje hlavní organizátor nebo jím pověřený organizátor.
- Tým má právo se proti rozhodnutí hlavního organizátora odvolat, nejpozději však do 14 dnů od vydání rozhodnutí. O odvolání pak rozhoduje ústřední komise soutěže nejpozději do 40 dnů ode dne podání odvolání.
- Tato pravidla pro online formu soutěže byla schválena ústřední komisí soutěže Fyziklání dne 15. 1. 2021.
- Tato pravidla nabývají platnosti dne 15. 1. 2021.