



INSTRUKCE K REALIZACI AKTIVITY ROZVOJE MATEMATICKÉ GRAMOTNOSTI A SPOLUPRÁCE ŠKOL

PIŠKVORKY#SOUTĚŽ

1. ZÁKLADNÍ ŠKOLNÍ KOLO

Základní školní kolo soutěže v piškvorkách proběhne ve všech zapojených školách nejlépe do konce září 2024.

Konkrétní průběh soutěže v jednotlivých třídách zajistí vždy pověřený pedagog, který ve své třídě dohlédne na hladký průběh utkání - v duchu fair play (rovněž viz Všeobecná pravidla chování během soutěží).

Do soutěže se budou moci zapojit všichni žáci základních škol a to od 2. do 9. třídy.

Žáci hrají v rámci třídy duely mezi sebou tak dlouho, až se vyselektují 2 nebo 3 vítězní hráči.

Pro 1. stupeň ZŠ platí, že z každé třídy budou vybráni 2 vítězové, kteří postoupí do meziškolního utkání.

Pro 2. stupeň ZŠ platí, že z každé třídy budou vybráni 3 vítězové, kteří postoupí do meziškolního utkání.

Jména vítězů si vedením pověřený pedagog (pedagogové) za ZŠ zapisuje na zvláštní papír. Počet žáků, kteří postoupí do meziškolního kola, zašle tento pedagog emailem realizačnímu týmu MAP (linda.dvorakova@pohodavenkova.cz) - **nemusí uvádět jména žáků (ta eviduje pouze u sebe)!**

2. MEZIŠKOLNÍ KOLO

Pro meziškolní kolo budou žáci rozděleni na 4 kategorie: 2. - 3. třída, 4. - 5. třída, 6. - 7. třída, 8. - 9. třída.

Meziškolní kolo proběhne ve společenském sále Knihovny v Novém Městě nad Metují. Dne **10.10.2024** se ve společenském sále knihovny sejdou a utkají vítězové školních kol z druhého stupně, **11.10.2024** se sejdou vítězové za první stupeň.

Každý účastník meziškolního kola bude za svou účast odměněn. Ocenění budou první 3 vítězní žáci z každé kategorie a to věcnými cenami.

Pro účastníky meziškolní soutěže bude zajištěno občerstvení.

Pro žáky z druhého stupně platí, že ti nejlepší postoupí do meziMAPového kola, které se bude konat koncem října (informace budeme upřesňovat).



3. PRAVIDLA HRY pro školní kolo

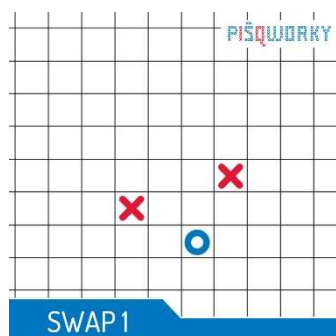
Hra se skládá z utkání dvojic (duel). Za vítězství v duelu získává hráč 2 body. V případě, že duel skončí remízou, získávají oba hráči po 1 bodu.

Duel

Duel probíhá na čtverečkováném papíře ve vyznačené oblasti o velikosti 15×15 políček. Hráči užívají symbolů kruhu a kříže, které musí být vyznačeny přehledně v dané části hracího pole a musí tuto část náležitě pokrýt.

Pedagogové nižších ročníků (2.-5. ročník) sami uváží, jakým způsobem proběhne zahájení hry. Standardně se používá metoda SWAP I, nicméně v nižších ročnících lze zvolit jednodušší postup, např. hod kostkou, kdy hráč s vyšší hodnotou na kostce začíná duel.

Při metodě zahájení SWAP 1 zahajující hráč odehraje první tři tahy, tzn. začínající hráč rozmístí kdekoli po desce první **3 symboly** v poměru 2:1, tedy například **dva křížky a jedno kolečko**. Jeho soupeř si následně **vybere, se kterým symbolem chce hrát**. Takže buď pokračuje v tahu, nebo nechá odehrát začínajícího hráče – vždy hraje hráč s menším počtem symbolů.



Dále duel probíhá tak, že se soupeři střídají ve vyznačování symbolů do jednotlivých políček.

Vítězem duelu se stává hráč, kterému se podaří vytvořit pěti nebo vícečlennou řadu symbolů a vyznačí ji přeškrtnutím, případně hráč, o jehož vítězství podle těchto pravidel rozhodne pedagog/pořadatel.

V případě, že dojde k zaplnění vyznačené oblasti symboly, aniž je určen vítěz, končí duel remízou.

Časový limit na duel určuje ve školním kole pedagog, doporučujeme max. 3 minuty. Po vypršení limitu končí duel remízou.

Za nepřiměřené prodlužování duelu může přivolaný pedagog/rozhodčí zdržujícího hráče napomenout nebo rozhodnout o výhře jeho soupeře.



4. Všeobecná pravidla chování během soutěží

1. Před zahájením soutěže, v jejím průběhu a po jejím skončení, pokud jsou hráči přítomni na místě pořádání soutěže, se tito nesmějí neslušně vyjadřovat, slovně ani fyzicky napadat ostatní osoby, ničit hrací pomůcky, radit právě hrajícím soutěžícím či se dopouštět jiného nespportovního chování.
2. Za neslušné vyjadřování se považuje příliš hlasité vyjadřování, nevhodná a obscénní gesta jakéhokoli druhu, používání sprostých slov vyslovených dostatečně nahlas a zřetelně tak, že je může slyšet pořadatel, hráči nebo diváci. Nevhodnými gesty jsou posunky namířené proti pořadateli, protihráčům a dalším osobám.
3. Za slovní napadení se považuje urážení pořadatele, soupeře, diváka nebo jiné osoby. Jedná se o urážlivé vyjádření, které nese znaky nečestnosti, zesměšnění, pohrdání, urážky, nátlaku a výhrůžky.
4. Fyzickým napadením je újmu působící dotek.
5. Za radění je považováno udělení jakéhokoli pokynu či rady a též komunikace jakéhokoli druhu směřující k osobě, jež se právě účastní duelu.
6. Nespportovním chováním je jakýkoli nevhodný projev, který je zřetelně urážlivý a škodlivý, např. znervózňování a rušení soupeře, přehnané projevy emocí, tvrzení mající škodlivý vliv na dobré jméno turnaje, atp.
7. Za porušení pravidel obsažených v této části je pořadatel oprávněn dotyčnou osobu napomenout nebo ji vyloučit z turnaje a vykázat ji z místa jeho konání.
8. Všeobecná pravidla chování během soutěží platí i pro chování hráčů mimo samotné turnaje, za nevhodné chování umožňující vyloučení hráče je tedy možné považovat například i urážení a útoky na sociálních sítích a podobně.