

# Pravidla SKŠ v ČR pro hru klasickou poštou platná od 1. 2. 2020

## 1. Úvodní ustanovení

1.1. Korespondenční šachová hra je samostatné odvětví šachové hry, ve kterém se šachová partie hraje prostřednictvím klasické poštovní přepravy (podmínky pro případné používání elektronické pošty stanovují příslušná ustanovení těchto Pravidel).

1.2. Veškeré partie hrané prostřednictvím klasické poštovní přepravy se hrají v souladu s Pravidly SKŠ v ČR pro hru klasickou poštou (dále jen Pravidla) aktuálně platnými Pravidly korespondenčního šachu ICCF, jejichž český překlad je trvale k dispozici na webu SKŠ v ČR ([www.skscr.cz](http://www.skscr.cz)) pod záložkou „Dokumenty ICCF“.

1.3. Každou soutěž řídí pořadatelem nominovaný rozhodčí, který odpovídá za řádný průběh turnaje, partií a pravidelné zaznamenávání konečných výsledků do systému webservru ICCF. V době čerpání jeho dovolené apod. přebírá tuto úlohu v plném rozsahu náhradní rozhodčí, který je před začátkem soutěže rovněž nominován pořadatelem.

1.4. Účastníci soutěží jsou povinni dodržovat tato Pravidla SKŠ pro hru klasickou poštou (dále jen Pravidla), řádně dohrát veškeré partie v turnaji (bez ohledu na své případné neúspěšné průběžné výsledky), ctít zásady fair play, jednat v souladu s dobrými mravy a řídit se pokyny rozhodčího.

## 2. Zasílání tahů

2.1. Tahy se zasílají klasickou poštou jako obyčejné psaní ekonomické (eventuálně prioritní), a to prostřednictvím korespondenčních lístků, předtištěných lístků pro korespondenční šach, pohlednic, popř. dopisů (dále jen lístků), jejichž formát odpovídá standardům/normám České pošty, s. p. Lístky je nutné zasílat výhradně z území České republiky.

2.2. Po dohodě obou hráčů lze tahy zasílat prostřednictvím elektronické pošty (e-mailu). I v tomto případě platí tato Pravidla, avšak zaslání doporučené poštovní zásilky lze nahradit e-mailem adresovaným soupeři a rozhodčímu (v kopii).

2.3. O případné změně způsobu zasílání tahů (v jakékoliv fázi partie) jsou povinni oba hráči neprodleně informovat rozhodčího.

2.4. Ve dvoukolých turnajích se ve vztahu k těmto Pravidlům hraje každá partie samostatně, tj. platí obecné zásady jako v jednokolovém turnaji.

2.5. Při zasílání lístku musí hráč uvádět čitelně:

- a) přesnou a úplnou adresu soupeře,
- b) název turnaje,
- c) datum odeslání předešlého tahu soupeře,
- d) datum odeslání vlastního tahu (předpokládané datum poštovního razítka),
- e) soupeřův poslední tah a popř. přijaté navržené tahy,
- f) vlastní tah,
- g) svou úplnou adresu (změnu adresy hlásí ihned všem soupeřům a rozhodčímu),
- h) vlastnoruční podpis.

V rámci odpovědi na soupeřovy obdržené tahy se doporučuje soupeři navrhopvat případná vynucená/samozřejmá/předpokládaná pokračování partie (oboustranná úspora na poštovním).

2.6. Tahy se oznamují českou algebraickou notací, zkrácenou nebo úplnou, a musí být číslovány. Po dohodě obou soupeřů lze používat i notaci odlišnou (např. číselnou, grafickou apod.), která je pak pro oba dva hráče závazná. V jedné partii nelze používat více typů notací souběžně (kromě případu, kdy jeden z hráčů používá českou algebraickou notaci zkrácenou a druhý úplnou). Přepisování tahů na lístcích není přípustné. Opravu je možné provést pouze tím způsobem, že se příslušný tah přeškrtně a napíše se nový. Takto opravený tah musí být stvrzen samostatným podpisem hráče, jinak se považuje za neplatný.

2.7. Odeslaný tah a nabídnuté tahy nelze odvolat ani doplnit a odesílatel je jimi vázán do odeslání soupeřova tahu. Příjemce návrhu může přijmout libovolný počet navrhovaných tahů, nebo návrh odmítnout a zvolit vlastní pokračování.

2.8. Tah neodpovídající postavení kamenů na šachovnici nebo odporující pravidlům šachové hry, se považuje za nemožný. Nejasný je tah, z jehož zápisu nelze jednoznačně určit, co bylo hráno. Nemožný nebo nejasný tah je neplatný a s ním i případný návrh tahů. Hráč, který odeslal neplatný tah, ho nahradí libovolným tahem a případně i návrhem. Chyby v zápise u znaků označujících brání kamene, šach nebo mat, se neberou v úvahu. V případě sporu vzniklého nesprávným číslováním tahu rozhodne o platnosti tahů rozhodčí.

2.9. V případě chybného opakování soupeřova tahu je odeslaný tah rovněž neplatný a s ním i případný návrh tahů. Neplatný tah může být nahrazen libovolným tahem a případně i návrhem. Byla-li chyba v opakování tahu zjištěna v pozdějším průběhu partie, o dalším postupu rozhodne rozhodčí

2.10. Příjemce lístku je povinen žádat na soupeři vysvětlení:

1) v jednokolových turnajích:

- a) bez zbytečného odkladu, jestliže na něm chybí tah soupeře, tah soupeře je neplatný podle čl. 2.8, soupeř nepotvrdil jeho tah nebo správně navržené tahy, které přijal; čas běží nadále hráči, který zdržení hry zavínil, do doby odeslání platné odpovědi
- b) současně se svým následujícím tahem, když odpověď neobsahuje ostatní náležitosti podle čl. 2.5.

2) ve dvoukolových turnajích (tahy se zasílají na jednom lístku):

- a) současně se svým následujícím tahem v případě, že v jedné partii na něm chybí tah soupeře, tah soupeře je neplatný podle čl. 2.8, soupeř nepotvrdil jeho tah nebo správně navržené tahy, které přijal; čas na tah se do data žádosti o vysvětlení v uvedené partii u hráče, který zdržení zavínil, anulují, ale připočte se mu trestný čas 5 dnů.
- b) současně se svým následujícím tahem, když odpověď neobsahuje ostatní náležitosti podle čl. 2.5.
- c) v případě, že se hraje pouze jedna partie, nebo jsou neplatné odpovědi v obou partiích, platí postup podle bodu 1).

2.11. Veškerou korespondenci vztahující se k partiím (v listinné i elektronické podobě) jsou hráči povinni uchovávat ještě alespoň 3 měsíce po zaznamenání posledního výsledku do turnajové tabulky.

2.12. Ve vlastním zájmu si hráč pečlivě vede zápisy partií, časové tabulky a záznamy o čerpání turnajové dovolené (vlastní i soupeřů).

### 3. Čas na rozmyšlenou a odpovědní lhůty

3.1. Čas se počítá na dny včetně poštovní přepravy. Počítání času začíná dnem zahájení turnaje uvedeným na startovní listině. U dvoukolového turnaje to platí pro první partii. U druhé partie je datem zahájení turnaje datum odeslání tahu hráčem zahajujícím hru v první partii, ke kterému se připočtou 4 dny. Tato skutečnost se uvede na startovní listinu.

3.2. Na jednotlivé tahy se počítá čas ode dne, kdy soupeř předal lístek s tahem do poštovní přepravy. Rozhodující je datum poštovního razítka. Je-li nečitelné, nebo nebyl lístek orazítkován, platí datum uvedené odesílatelem. Den odeslání lístku s tahem se počítá příjemci.

3.3. Hráči, který navrhne několik tahů, se počítá čas k hranému tahu, příjemci k prvnímu vlastnímu nenavrženému tahu. Přijme-li hráč navržené tahy, musí potvrdit všechny najednou. Neučiní-li tak a pokračuje podle návrhu, běží mu čas na přemýšlení do doby, kdy zahraje vlastní nenavržený tah.

3.4. Hráč musí odpovědět soupeři nejpozději 10. den. Chce-li odpovědět později, musí to soupeři sdělit se svým předchozím tahem, popř. nejpozději 10. den samostatným lístkem. Po tomto sdělení musí odeslat svou odpověď doporučeně.

3.5. Nedostane-li hráč odpověď na svůj tah do 14 dnů od jeho odeslání, nebo soupeřovo sdělení, že odpoví později než 10. den, musí 15. den zaslání tahu doporučeně urgovat s opakováním údajů posledního lístku podle čl. 2.5 (musí být jednoznačně zřejmé, že jde o urgenci – žádost o zaslání tahu). Pokud tento 15. den připadne na nepracovní den, musí hráč urgovat odpověď první pracovní den po tomto volnu.

3.6. Příjemce doporučené urgencye, pokud již sám neurgoval, musí nejpozději do 7 dnů od odeslání urgencye zaslat urgujícímu tah doporučeně, a to i v případě, když už mezitím odpověděl formou obvyčejného psaní.

3.7. Nedostane-li hráč na urgenci odpověď do 14 dnů od jejího odeslání, informuje rozhodčího a zašle mu podací lístek od doporučené urgencye. Rozhodčí přezkoumá příčinu přerušení hry a vydá rozhodnutí o dalším pokračování v partii nebo o její kontumaci ve prospěch urgujícího hráče.

3.8. Došlo-li ke ztrátě lístku během poštovní přepravy, dohodnou se hráči o zápočtu ztraceného času. Mohou ho anulovat nebo rozdělit. Nedohodnou-li se, rozhodne o zápočtu času rozhodčí. Ve sporech o spotřebě času platí zásadně časová tabulka sestavená rozhodčím.

3.9. Časový limit činí 80 dní na každých 10 tahů.

#### **4. Překročení časového limitu**

4.1. Překročení časového limitu (dále jen PČL), které znamená prohru partie, nastává tehdy, spotřebuje-li hráč na 10 nebo méně tahů více než 80 dní, 20 či méně tahů více než 160 dní, na 30 či méně tahů více než 240 dnů, na 40 či méně tahů více než 320 dnů, na 50 či méně tahů 400 dní atd. (vždy plus 80 dnů na každých dalších 10 tahů).

4.2. Hráč může reklamovat PČL ihned, jakmile se ho soupeř dopustil, nejpozději však při odpovědi na limitovaný tah (10., 20., 30., 40., 50. atd.). Nereklamuje-li včas, ztrácí právo reklamace do doby případného PČL na další limitovaný tah.

4.3. Reklamace PČL se provádí takto: reklamující oznámí doporučeně soupeři jeho PČL, uvede počet tahů a časovou spotřebu. Rozhodčímu zašle doporučeně průpis nebo opis reklamace, podací lístek od reklamace PČL a zápis partie s uvedeným tahem, který má reklamující v úmyslu hrát (neuvede-li ho, nebo je uvedený tah neplatný, běží mu čas do doby sdělení platného tahu rozhodčímu). Hra se přerušuje do doby, než rozhodčí vydá rozhodnutí. Nebyl-li podán protest, spočívá výrok rozhodčího v konstatování o nabytí platnosti reklamace a prohře partie. V případě zamítnutí reklamace oznámí rozhodčí závazný tah reklamujícího v rozhodnutí, od jehož data začíná znovu běžet čas a hra pokračuje.

4.4. Hráč, který považuje reklamaci PČL za neoprávněnou, může v propadné 10denní lhůtě od data poštovního razítka reklamace odeslat doporučeně rozhodčímu protest. Kopii nebo opis protestu zašle doporučeně také soupeři. K protestu musí přiložit:

- a) podrobnou časovou tabulku,
- b) soupeřovu korespondenci,
- c) podací lístek stvrzující doporučené zaslání kopie nebo opisu protestu soupeři.

4.5. Po obdržení kopie/opisu protestu zašle reklamující hráč do 10 dnů od data odeslání kopie/opisu protestu rozhodčímu doporučeně soupeřovu korespondenci a časovou tabulku s případným vyjádřením.

## 5. Přerušování hry

5.1. Během turnaje si může hráč vybrat kdykoliv najednou nebo po částech turnajovou dovolenou. Musí ji čerpat proti všem soupeřům současně. Před nástupem dovolené musí oznámit den počátku a její délku všem soupeřům a rozhodčímu. Do dovolené se počítá den jejího počátku i den jejího ukončení.

5.2. Hráči, který čerpá turnajovou dovolenou, se zastavuje čas na přemýšlení i další lhůty stanovené těmito Pravidly. Soupeři, který je na tahu, běží čas do odeslání jeho odpovědi.

5.3. Má-li hráč v úmyslu nevyužít již nahlášenou turnajovou dovolenou, popř. její část, a zároveň si ji zachovat pro jiné období, je povinen o tom alespoň s jednodenním předstihem informovat všechny soupeře a rozhodčího. Odpoví-li hráč kterémukoliv ze soupeřů během své turnajové dovolené (tvořící jeden celistvý blok bezprostředně po sobě následujících dní), aniž by o jejím přerušení předem informoval všechny své soupeře a rozhodčího, zbývající turnajová dovolená v rámci tohoto bloku mu dnem odeslání odpovědi bez náhrady propadá, a to ve všech partiích současně.

5.4. Délka turnajové dovolené činí 30 dnů na jeden kalendářní rok.

## 6. Skončení hry

6.1. Po skončení partie je vítěz povinen zaslat rozhodčímu do 15 dnů zápis partie, při remíze oba hráči. Partie musí být zaslána v české algebraické notaci na samostatném partiáři nebo papíru stejného formátu, s uvedením všech náležitostí partiáře. Glosy na partiáři jsou přípustné. Při zasílání zápisu skončené partie se doporučuje uvést na samostatné příloze i všechny předchozí výsledky.

6.2. Po skončení turnaje se u nedohraných partií postupuje v souladu s aktuálně platným Odhadním řádem SKŠ v ČR.

6.3. Hráč, který nezašle zápis ukončené či neukončené partie, ztrácí nárok na přiznání výhry nebo remízy. Takto mohou prohrát partii oba hráči, není-li rozhodčímu výsledek partie znám.

6.4. Při vystoupení hráče z turnaje, popř. jeho úmrtí rozhodčí postupuje v souladu s příslušnými ustanoveními Pravidel ICCF, jejichž český překlad je trvale k dispozici na webu SKŠ v ČR ([www.skscr.cz](http://www.skscr.cz)) pod záložkou „Dokumenty ICCF“.

## 7. Reklamáce výhry/remízy s využitím „Endgame Tablebases“ (databáze koncovek)

7.1 Zredukuje-li se materiál na šachovnici na 7 kamenů a méně (včetně králů), kterýkoliv ze soupeřů může po ověření výsledku partie prostřednictvím databáze koncovek u rozhodčího reklamovat výhru či remízu, aniž by oprávněnost svého požadavku musel dokládat analýzou.

7.2. Reklamovat výsledek partie u pozice s nejvýše 7 kameny lze kdykoliv, avšak reklamující hráč musí být vždy na tahu.

7.3. Hráč může pro zjištění (ověření) výsledku partie v konkrétní pozici s nejvýše 7 kameny využít např. tuto bezplatnou aplikaci pro OS Android:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.convakta.android.lomonosovtb>.

7.4. Při reklamaci výhry či remízy na základě databáze koncovek se nebere zřetel na tzv. „50tahové pravidlo FIDE“ pro praktický šach, tj. rozhodčí připíše hráči reklamujícímu výhru bezodkladně bod pokaždé, když mu v pozici s nejvýše 7 kameny databáze koncovek potvrdí výhru v jakémkoliv počtu tahů.

## **8. Řešení sporů**

8.1. Rozhodčí řeší případné spory mezi hráči v souladu s těmito Pravidly a zásadami sportovní etiky.

8.2. Nastalé situace, které tato Pravidla neupravují vůbec, popř. jen částečně, rozhodčí posoudí v souladu s principy obsaženými v Pravidlech korespondenčního šachu ICCF, Pravidlech ICCF, Stanovách SKŠ v ČR, Soutěžním řádu SKŠ v ČR, Odhadním řádu SKŠ v ČR, popř. jiných závazných dokumentech, a rozhodne podle svého nejlepšího vědomí a svědomí.

8.3. O vyřešeném sporu vydává rozhodčí písemné rozhodnutí, z něhož musí být patrná podstata sporu, rozhodovací výrok, zdůvodnění a poučení o právu na odvolání. Rozhodnutí musí být odesláno oběma stranám do 15 dnů po obdržení všech potřebných materiálů. Rozhodčí si ponechá nejméně 30 dnů od vydání rozhodnutí veškeré doklady, z nichž vycházel při řešení sporu.

8.4. Proti rozhodnutí rozhodčího turnaje se lze odvolat ke Kontrolní komisi SKŠ v ČR, a to v propadné lhůtě 15 dnů od data odeslání rozhodnutí. Odvolání se zasílá předsedovi Kontrolní komise SKŠ v ČR a kopie soupeři a rozhodčímu turnaje, který vydal rozhodnutí. Současně s podáním odvolání musí být poukázán vklad 300 Kč na bankovní účet SKŠ v ČR. Hráč, který obdržel zprávu o tom, že se jeho soupeř proti rozhodnutí rozhodčího odvolal, má právo do 7 dnů zaslat rozhodčímu turnaje své vyjádření k odvolání. Po obdržení odvolání a vyjádření hráčů rozhodčí poskytne veškeré podklady Kontrolní komisi SKŠ v ČR, ze kterých vycházel při řešení sporu. Připojí rovněž své vyjádření k odvolání.

8.5. Kontrolní komise SKŠ v ČR vydá písemné rozhodnutí o odvolání a zašle ho všem zúčastněným stranám do 15 dnů od obdržení všech potřebných podkladů. Její rozhodnutí je vždy konečné. Je-li odvolání vyhověno alespoň částečně, vrátí vklad odvolávajícímu se hráči v plné výši. V opačném případě propadá vklad ve prospěch SKŠ v ČR.

## **9. Závěrečná ustanovení**

9.1. Tato Pravidla byla schválena Řídící komisí SKŠ v ČR per rollam dne 1. 2. 2020, nabývají okamžité platnosti a jsou účinná pro veškeré tuzemské poštovní soutěže odstartované k tomuto datu a později.

9.2. K provádění změn v těchto Pravidlech je oprávněna výhradně Řídící komise SKŠ v ČR.