

Pravidla SKŠ v ČR

pro hru prostřednictvím webserveru ICCF platná od 1. 2. 2020

1. Hra a její řízení

1.1. Veškeré webserverové partie se hrají v souladu s Pravidly SKŠ v ČR pro hru prostřednictvím webserveru ICCF (dále jen Pravidla) a aktuálně platnými Pravidly korespondenčního šachu ICCF, jejichž česká verze je trvale k dispozici na webu SKŠ v ČR (www.skscr.cz) pod záložkou „Dokumenty ICCF“.

1.2. Každou soutěž řídí pořadatelem nominovaný rozhodčí, který odpovídá za řádný průběh turnaje a partií. V době čerpání jeho dovolené apod. přebírá tuto úlohu v plném rozsahu náhradní rozhodčí, který je před začátkem soutěže rovněž nominován pořadatelem.

1.3. DRUŽSTVA: Každé družstvo má kapitána, který udržuje kontakt s rozhodčím turnaje v zastoupení hráčů družstva.

1.4. DRUŽSTVA: V případě nedorozumění mezi hráči se kapitáni družstev vynasnaží vyřešit problém nejprve sami. Pokud mezi nimi nedojde ke shodě, předají problém k dořešení rozhodčímu.

1.5. Výsledky partií, které dospěly ke svému závěru standardním způsobem (vzdání partie, přijetí remízy), jsou automaticky zaznamenány systémem webserveru ICCF a rozhodčí je o nich prostřednictvím tohoto systému informován.

1.6. DRUŽSTVA: Výsledky partií, které dospěly ke svému závěru standardním způsobem (vzdání partie, přijetí remízy), jsou automaticky zaznamenány systémem webserveru ICCF a rozhodčí je o nich prostřednictvím tohoto systému informován.

1.7 Za veškeré reklamace a oznámení prostřednictvím webserverových funkcionalit na příslušné stránce webového rozhraní i komunikaci se soupeřem a rozhodčím odpovídá sám hráč.

1.8. DRUŽSTVA: Za veškeré reklamace a oznámení prostřednictvím webserverových funkcionalit na příslušné stránce webového rozhraní i komunikaci se soupeřem odpovídá sám hráč, za komunikaci s rozhodčím kapitán družstva.

2. Předáváníí tahů

2.1. Veškeré tahy jsou zadávány do systému webserveru ICCF jejich přímým provedením na virtuální šachovnici příslušné stránky webového rozhraní.

2.2. Systém webserveru ICCF okamžitě zpracovává e-mailovou zprávu a informuje soupeře o zahraném tahu a dalších relevantních informacích (nemá-li adresát tento systém deaktivován).

2.3. Hráči jsou odpovědní za sledování průběhu všech svých partií a spotřeby času na webserveru ICCF.

3. Návrhy vynucených/samozřejmých/předpokládaných tahů

Navrhování vynucených/samozřejmých/předpokládaných tahů je v partiích hraných prostřednictvím webserveru ICCF povoleno. Navrhované tahy lze do systému zadávat pouze lineárně, tj. jako jednu nerozvětvenou variantu neomezené délky.

4. Zápisy a hlášení

4.1. Komunikace týkající se partie je uchovávána systémem webserveru ICCF a je dostupná dotčeným hráčům a rozhodčímu.

4.2. Neodpovídá-li hráč na dotazy rozhodčího, může to být považováno za jeho tiché vystoupení z turnaje.

4.3. Změny adresy bydliště a e-mailové adresy provádí na webserveru ICCF samotný hráč, a to v sekci „OSOBNÍ NASTAVENÍ“. Tyto adresy, stejně jako data narození jednotlivých hráčů, nejsou veřejně dostupné (GDPR).

4.4. Hráč je povinen neprodleně informovat rozhodčího o jakékoliv nevyřešené neshodě se soupeřem, která se týká jeho partie.

4.5. *DRUŽSTVA: Hráč je povinen prostřednictvím kapitána družstva neprodleně informovat rozhodčího o jakékoliv nevyřešené neshodě se soupeřem, která se týká jeho partie.*

4.6. *DRUŽSTVA: Vyskytne-li se u hráče závažný problém znemožňující hru a elektronickou komunikaci (např. neodstranitelná závada hardwaru či softwaru), hráč musí zajistit, aby byl o této skutečnosti neprodleně informován kapitán jeho družstva.*

5. Čas na rozmyšlenou a sankce

5.1. Limit spotřeby času je 50 dnů na 10 tahů pro každého hráče, není-li pořadatelem soutěže výslovně stanoveno jinak.

5.2. Čas na rozmyšlenou se počítá v celých dnech (úsecích dlouhých 24 hodin). Hráč má po zadání tahu soupeřem k dispozici 24 hodin na odpověď, než mu na jeho ukazateli času na webserveru ICCF přibude jeden spotřebovaný den.

5.3. Dosáhne-li časová spotřeba hráče na 1 konkrétní tah 20 dnů, zápočet dalších dnů se zdvojnásobí (není-li pořadatelem výslovně stanoveno jinak), přičemž webserver ICCF odešle hráči automaticky e-mailové oznámení, že začalo být aplikováno zrychlené počítání času. Tento stav trvá až do hráčovy odpovědi.

5.4. Celkově spotřebovaný čas na 1 tah se rovná počtu celých dnů spotřebovaných hráčem, a to až do 20 dnů, plus dvojnásobku počtu celých dnů spotřebovaných po 20 dnech. Např. hráči, který spotřeboval na tah 23/30/37 dnů, se započítá na jeho hodinách 26/40/54 dnů.

5.5. Po dosažení časové kontroly, tj. po provedení 10., 20., 30., 40., 50. atd. tahu, se čas zbývající na hráčových hodinách převádí do následující časové kontroly.

5.6. Při čerpání turnajové dovolené se dotyčnému hráči měření spotřeby času pozastavuje.

5.7. Základem pro měření času na webserveru ICCF je Greenwich Mean Time (GMT), popř. jiný centrální čas, stanovený podle umístění serveru.

5.7. Překročí-li hráč povolený časový limit na rozmyšlenou, prohrává partii a výsledek se automaticky, tj. bez nutnosti reklamace výhry a zásahu rozhodčího, zobrazí v tabulce skupiny.

5.8. Při globálním výpadku systému webservaru ICCF má rozhodčí právo upravit hráčům odpovídajícím způsobem jejich aktuální časovou spotřebu, přičemž má na zřeteli doporučení pro rozhodčí vydané správcem tohoto systému.

6. Neprovedení odpovědi

6.1. Neprovede-li hráč tah do 14 dní, zašle mu webserver ICCF automaticky e-mailovou upomínku. Další upomínku zašle webserver ICCF při neprovedení tahu do 28 dní. Konečně poslední upomínku webserver zašle, když hráč neprovede tah do 35 dní.

6.2. Obdrží-li hráč poslední upomínku po 35 dnech, musí do 5 dnů od obdržení upomínky buďto provést tah, nebo oznámit rozhodčímu turnaje a soupeři (prostřednictvím příslušného odkazu v menu pod záložkou „Partie“), že má v úmyslu pokračovat v partii po tomto časovém limitu. Neprovede-li hráč tah a ani neoznámí svůj úmysl pokračovat v partii v rámci 40denní lhůty na rozmyšlenou na tentýž tah, rozhodčí turnaje prohlásí partii pro tohoto hráče za prohranou.

7. Turnajová dovolená

7.1. Každý hráč má nárok čerpat až 30 dnů turnajové dovolené v každém kalendářním roce, není-li pořadatelem soutěže výslovně stanoveno jinak.

7.2. Má-li hráč v úmyslu čerpat turnajovou dovolenou, musí ji alespoň s jednodenním předstihem zadat do systému webservaru ICCF (prostřednictvím příslušného odkazu v menu pod záložkou „Soutěž“). Obdobným způsobem lze již zadanou turnajovou dovolenou rušit. Po dobu čerpání turnajové dovolené hráči není umožněno zadávat tahy do systému webservaru ICCF.

8. Vystoupení z turnaje, úmrtí, nahrazení hráče

Důsledky hráčova vystoupení ze soutěže (akceptované/neakceptované/tiché), případně jeho úmrtí, upravují příslušná ustanovení aktuálních Pravidel ICCF. Tato Pravidla přeložená do češtiny jsou trvale k dispozici na webu SKŠ v ČR (www.skscr.cz) pod záložkou „Dokumenty ICCF“.

9. Odhady neukončených partií

Není-li v partii dosaženo výsledku ke stanovenému datu ukončení turnaje, nebo dojde-li k akceptovanému vystoupení hráče ze soutěže, rozhodčí turnaje zahájí odhadní proces v souladu s aktuálně platným Odhadním řádem SKŠ v ČR. Tento řád je trvale k dispozici na webu SKŠ v ČR (www.skscr.cz) pod záložkou „Pravidla a řády“ v sekci „Dokumenty SKŠ“.

10. Reklamace výhry/remízy s využitím „Endgame Tablebases“ (databáze koncovek)

10.1. 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/remízu (prostřednictvím příslušného odkazu v menu pod záložkou „Partie“), aniž by oprávněnost svého požadavku musel dokládat analýzou, popř. jiným způsobem.

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

10.3. 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>.

10.4. 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.

11. Řešení sporů

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

11.2. DRUŽSTVA: Rozhodčí řeší případné spory mezi hráči, popř. kapitány družstev v souladu s těmito Pravidly a zásadami sportovní etiky.

11.3. 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.

11.4. Každý hráč se může proti rozhodnutí rozhodčího, o němž je přesvědčen, že je v rozporu s aktuálně platnou legislativou SKŠ či ICCF, popř. dobrými mravy, odvolat ke Kontrolní komisi SKŠ v ČR, přičemž tak musí učinit v propadné 15denní lhůtě od obdržení takového rozhodnutí.

11.5. DRUŽSTVA: Každý hráč se může prostřednictvím kapitána družstva proti rozhodnutí rozhodčího, o němž je přesvědčen, že je v rozporu s aktuálně platnou legislativou SKŠ či ICCF, popř. dobrými mravy, odvolat ke Kontrolní komisi SKŠ v ČR, přičemž tak musí učinit v propadné 15denní lhůtě od obdržení takového rozhodnutí. Toto právo má i sám kapitán družstva, popř. jeho zástupce.

11.6. Kontrolní komise SKŠ v ČR vydá písemné rozhodnutí o odvolání a zašle ho všem zúčastněným stranám do 15 dnů po obdržení všech potřebných podkladů. Její rozhodnutí je vždy konečné.

12. Závěrečná ustanovení

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

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