**Pravidla ICCF**

platná od 1. 1. 2022

(účinná pro soutěže ICCF s oficiálním startem k tomuto či pozdějšímu datu)

**Následuje stručný souhrn nových pravidel/postupů,** které odrážejí rozhodnutí Kongresu 2021(číslo návrhu pro Kongres je označeno "[2021-###]"). Další podrobnosti lze najít v oddílu tohoto dokumentu, na který je odkaz v textu:

(1) §§ 1.2.1.5 + 1.2.1.6 byly zrušeny v plném rozsahu, protože bylo splněno rozhodnutí 2 roky staré rozhodnutí Kongresu. [2019-022]

(2) § 1.2.2 Byl doplněn nový odstavec #7: POŠTA: Dříve uváděné turnaje WT/H a WT/M byly zkombinovány do jediného turnaje s názvem WT/A pro hráče s ratingem 1900+. Tyto turnaje mají formát dvoukolového turnaje každého s každým se 4 hráči (6 partií pro každého hráče). Na rozdíl od serverových soutěží WS/M, turnaje WT/A nepřinášejí ani plnou, ani poloviční kvalifikaci do Předkola MS. [2021-026]

(3) § 1.2.3 (3) Text změněn na: Každá skupina bude obsahovat 7-13 hráčů v předkole; 9-15 hráčů v semifinále a 13-17 hráčů ve finále. Každý hráč hraje zároveň jednu partii s každým hráčem ve své skupině. [2021-032]

(4) § 1.2.3 (5) Text změněn na: Každý vítěz skupiny (tie-break bude řešen podle   
§1.3.4.2.) postoupí do dalšího kola spolu s nejlepšími hráči z druhých míst ve skupinách (podle rozhodnutí pořadatele turnaje). Vítězové skupin předkola a semifinále obdrží cenu. Cenu obdrží polovina účastníků finále. [2021-032]

(5) § 1.2.4.6 Poslední věta týkající se kvalifikace pro vstup do jednoho turnaje MN/B z 1-3 místa v národním přeboru byla zrušena. [2021-009]

(6) § 1.3.1 Doplněno bylo: Každý postup do vyšší sekce nebo (jiný-než-obvyklý) cena nebo titul vázaný na soutěž v soutěži ICCF vyžaduje plusové skóre ze všech nestornovaných partií, bez ohledu na konečné umístění v ukončené skupině (tj. první, druhé, třetí nebo čtvrté místo). Tento požadavek se bude aplikovat jak na soutěže jednotlivců, tak na soutěže družstev (s tím, že u družstev bude relevantní skóre družstva, ne skóre jednotlivých členů). Vyjasnění:: Toto pravidlo musí být implementováno na všechny soutěže a skupiny soutěží, které používají “všechna pravidla ICCF”. Zisk kvalifikace do skupiny stejné úrovně, jaká je získána třetím nebo čtvrtým místem v turnaji kandidátů MS, nebude ani nadále vyžadovat plusové skóre. Vedle toho, pro tyto situace se budou aplikovat obvyklá pravidla tie-breaku popsaná stávajícími pravidly. Výsledky potřebné pro zisk normy pro titul jsou stanoveny na počátku soutěže, nejsou dotčeny požadavkem plusového skóre pro postup. [2021-011]

DRUŽSTVO: Ve všech mezinárodních soutěžích družstev mohou hráči hrát pouze na jedné šachovnici. Jedinou výjimkou jsou přátelské zápasy [definované v Pravidlech ICCF § 1.3.2 (6)] Toto nové pravidlo zahrnuje nahrazené/vyměněné hráče. To nemohou být hráči, kteří už byli registrováni na jiné šachovnici stejného družstva na stejné úrovni stejné soutěže (opět s výjimkou přátelských zápasů). [2021-012]

DRUŽSTVO: Žádný hráč se nemůže stát nahrazeným/vyměněným hráčem, jestli už slouží nebo sloužil na jiné šachovnici stejného družstva [s výjimkou přátelského zápasu definovaného v Pravidlech ICCF ustanovením § 1.3.2 (6)]. [2021-013]

DRUŽSTVO: Hráč, který už hrál ve družstvu, které už bylo vyřazeno z mezinárodní soutěže zahrnuté do ratingu, nemůže potom sloužit jako hráč v jiném družstvu ve stejné soutěži. Toto pravidlo se aplikuje:

(a) když obě družstva jsou sponzorována stejnou národní federací,

a/nebo

(b) když ta dvě družstva nebudou nikdy hrát proti sobě,

a/nebo

(c) když ta dvě družstva jsou v rozdílných skupinách soutěže.

Jinak řečeno: jakmile osoba hrála v soutěži a hráčovo družstvo bylo vyřazeno, tak hráčova účast v soutěži skončila. Toto pravidlo se vztahuje na družstva uvnitř jedné sezóny Champions League, ale nepoužije se napříč sezónami. Toto pravidlo se také vztahuje na soutěže jako je Olympiáda, a zabraňuje hráči, který je členem dvou různých národních federací, hrát postupně ve dvou družstvech. V situacích, kdy jsou noví hráči zváni do družstva, které nebylo vyřazeno v postupové soutěži, mezi novými hráči nemůže být nikdo, kdo se soutěže zúčastnil již za družstvo, které bylo vyřazeno. [2021-014]

DRUŽSTVO: Družstvo smí kdykoli mít pouze jednoho designovaného kapitána (TC). Může být designován záložní TC, ale tato záložní osoba nemůže nijak sloužit jako TC v době, kdy je původně designovaný TC aktivně uváděn jako TC. [2021-017]

DRUŽSTVO: Družstvo v soutěži, která používá "všechna pravidla ICCF" musí mít kdykoli v průběhu soutěže minimálně čtyři (4) různé hráče. To zahrnuje i náhrady a/nebo výměny v průběhu soutěže. [2021-024]

(7) § 1.3.2 (6) Do nového odstavce byl doplněn text:

Následující definice družstva jsou přípustné pro vytvoření přátelského zápasu, dokonce když ani zčásti nevyhovují výše uvedené definici. Níže uvedené počty hráčů odrážejí počty osob hrajících pod vlajkou národní federace uvedené na serveru ICCF se statutem „aktivní“.

(1) Národní federace, každá s méně než 17 hráči, se mohou sloučit do jednoho družstva a účastnit se přátelského zápasu.

(2) Každá národní federace se 17-37 hráči se může sloučit s jakýmkoli počtem národních federací s méně než 17 hráči do jednoho družstva pro účast v přátelském zápasu.

(3) Jakékoli dvě národní federace, každá se 17-37 hráči, se mohou sloučit a hrát v přátelském zápase jako jedno družstvo. Výjimka v tomto odstavci: žádnému družstvu složenému ze sloučených národních federací není dovoleno hrát přátelský zápas proti družstvu obsahujícímu jednoho nebo více hráčů ze stejných národních federací. [2021-023]

Zápas mezi etablovanou národní federací a družstvem složeným z hráčů z nečlenské země, kde tato země je již v procesu spolupráce s funkcionářem ICCF ohledně žádosti o členství v ICCF jako národní federace je také přátelským zápasem. [2021-027]

Družstvo může reprezentovat určité regionální části světa. Schválené regiony pro přátelské zápasy jsou tyto: Afrika, Asie, země Balkánu, země Pobaltí, Benelux, Karibik, Střední Amerika, Východní Evropa, Střední Východ, Skandinávské země, Severní Amerika, Oceánie, Patagonie, Jižní Amerika a Západní Evropa. Existují dvě restrikce formování družstva založeného na regionu na přátelské zápasy: (1) Dokonce je-li nejednoznačné, do kterého regionu národní federace (NF) spadá (příklad: Mexiko může být ve (Střední Americe nebo Severní Americe), žádná NF nemůže být reprezentována oběma družstvy ve stejném přátelském zápasu. Dále, (2) žádný region nemůže být dále rozdělován při definici oprávněnosti hráčů účastnit se, pokud to znamená, že někteří hráči z tohoto regionu nesmějí být oprávněni. Region je celé území, ne jeho část, pokud jde o hráče, kteří se mohou zúčastnit. [2021- 037]

Družstva pro přátelské zápasy mohou obsahovat izolované hráče, pokud bez těchto hráčů zbývající sada hráčů tvoří výše definovanou správnou kombinaci hráčů pro družstvo pro přátelský zápas. [2021-037]

(8) §§ 1.3.3 (1) (a) + 4.6.3 Na konec popisu “open“ soutěží v § 1.3.3 (1) (a) a dovnitř hlavního odstavce § 4.6.3 byl doplněn text: Pro všechny open turnaje hrané na webserveru se požaduje použití Direct Entry (DE). [2021-034]

(9) § 1.3.4 Byly doplněny čtyři (4) sady odstavců a frází k existujícímu pravidlu:

(1) Nový nadpis již existujícího odstavce 2: “2.1 (Jednokolový nebo dvoukolový) každý s každým”  
(2) Do nového odstavce 2.2 doplněno:  
2.2. (Jednokolový nebo dvoukolový) Silli systém  
Pokud stejné skóre zůstává i po standardních procedurách tie-breaku:  
(a) Buchholz Cut 2 (odečítá se výsledek dvou soupeřů s nejnižším bodovým ziskem)

(b) pokud po “a” stejné skóre zůstává, pak Buchholz Cut 1 (odečítá se výsledek soupeře s nejnižším bodovým ziskem),  
(c) pokud po “b” stejné skóre zůstává, pak Buchholz (součet skóre všech soupeřů hráče),  
(d) pokud po “c” stejné skóre zůstává, pak Buchholz 2. stupně (připočte se Buchholz hráčových soupeřů),  
(e) pokud po “d” stejné skóre růstává, pak počet výher každého hráče v turnaji se stejným skóre (Baumbachův systém tie-breaku).  
(3) Nový nadpis existujícího odstavce 3: “3.1 (Jednokolový nebo dvoukolový) každý s každým”.  
(4) Do nového odstavce 3.2 doplněno:

(Jednokolový nebo dvoukolový) Scheveningen systém  
(a) Jako základ, rozhoduje výsledek družstva (2 body za vyhraný zápas, 1 bod za nerozhodný zápas, 0 bodů za prohraný zápas), a pak celkový výsledek všech hráčů v družstvu.  
(b) jestli po “a” stejné skóre zůstává, pak výsledky družstev se stejným skóre ve vzájemnýchzápasech,  
(c) jestli po “b” stejné skóre zůstává, pak lepší individuální výsledek na 1. šachovnici (dále na 2. šachovnici, 3. šachovnici atd.) [2021-035] [Jako objasnění byl také doplněn následující text: (Objasnění: „Lepší individuální výsledek“ se zjišťuje s použitím aplikovatelného výše uvedeného systému tie-breaku, je-li to zapotřebí.)]

(10) § 2.11 K větě “Výsledek je oficiálně zaznamenán pouze po obdržení tohoto zápisu” byl doplněn text “nejméně od jednoho hráče”. [2021-021]

(11) §§ 2.12 (1) + 3.17 Byl doplněn následující text: (\*Hráči budou schopni zahájit procedury pro akceptované vystoupení, jakmile tato procedura bude implementována na server. Rozhodčí jsou stále zodpovědní za přezkoumání důvodu pro akceptované vystoupení uvedeného hráčem v průběhu vyšetřování pro zjištění, zda je tento důvod příslušný pro akceptované vystoupení.) [2021-018]

(12) §§ 2.15 (2) + 3.15.2.2 Byl doplněn následující text: Hráči musí být informováni, když jejich soupeři podají reklamaci podle 3.15.2.2 – týkající se údajného užívání strategie „obrany mrtvého muže“ (DMD), i v případě, že rozhodčí (TD) tuto reklamaci neschválí. [2021-019]

(13) § 3.17.1.1. Text “znemožní hráči pokračovat ve hře na dobu nejméně 3 měsíců“ byl nahrazen na 3 místech textem “který způsobí, aby hráč nemohl pokračovat ve hře ve všech běžících partiích déle než v řádu dnů.” [2021-018]

(14) §§ 3.17.4 + 5.6.2. + 5.6.2.1 + 5.7 Byl doplněn následující text: Jakmile se hráč nějakým způsobem účastnil mezinárodní soutěže družstev zahrnuté do ratingu jako hrající účastník\* (tj. přes žádost kapitána družstva, nebo z nějakého důvodu přes formální vystoupení) nebo prostě přes ukončení nebo stornování všech plánovaných partií, a tato účast byla ukončena (t. j. novým nahrazeným hráčem, partiemi zaslanými k odhadu, všechny hráčovy partie ukončeny normálně a/nebo přes odhad, rozhodnutím rozhodčího nebo stornováním atd.), tento hráč nemůže být umístěn žádným způsobem zpět do tohoto družstva. [\* Kapitán družstva (TC), který v soutěži předtím nehrál na žádné šachovnici, může sloužit jako nahrazený nebo vyměněný hráč ve svém družstvu.] Toto pravidlo se nevztahuje na přátelské zápasy definované v Pravidlech ICCF ustanovením § 1.3.2 (6). [2021-016]

V mezinárodní soutěži družstev zahrnuté do ratingu nemohou hráči nikdy sloužit jako náhradníci nebo vyměnění hráči sami za sebe. [2021-015]

(15) §§ 4.7.5 + 4.12.1 Byl doplněn následující text: Přátelské zápasy ICCF [definované v 1.3.2(6)] musí používat živé sledování [= bez zpoždění tahů] s nulovým počtem ukončených partií pro účastníky a kapitány družstev se zpožděním 10 nebo méně tahů (jak je dohodnuto mezi kapitány družstev) pro sledování veřejnosti. [2021-038]

(16) § 4.9 Byl doplněn následující text: Hráčům není umožněno provádět tahy před datem oficiálního startu soutěže (bez ohledu na datum vytvoření příslušné soutěže pořadatelem na webserveru ICCF). [2021-010]

(17) § 5.2 Byl doplněn následující text: Družstvo může mít kdykoli pouze jednoho stanoveného kapitána družstva (TC). Může být stanoven záložní TC, ale tato záložní osoba nemůže nijak sloužit, zatímco původně stanovený TC je aktivně zaznamenán jako TC. [2021-017]

**KLÍČ:**

SERVER: následný text se týká pouze partií hraných na serveru

POŠTA: následný text se týká pouze partií hraných klasickou poštou (modrým fontem)

OBOJÍ: následný text se týká jak serverových tak poštovních partií

STANDARD: následný text se týká pouze soutěží se standardní časovou kontrolou

TŘI BLOKY: následný text se týká pouze soutěží se systémem tří bloků

INDIVIDUÁLNÍ: následný text se týká pouze soutěží jednotlivců

DRUŽSTVO: následný text se týká pouze soutěží družstev

**VZHLEDEM K ROZDÍLŮM MEZI POUŽITÝMI FONTY, FORMÁTY, SAMOTNÝMI TEXTY I CELKOVÝM USPOŘÁDÁNÍM DOKUMENTU (ANGLICKÝ ORIGINÁL VS. ČESKÝ PŘKLAD) ČÍSLA STRÁNEK UVEDENÁ V NÍŽE UVEDENÉM OBSAHU NEODPOVÍDAJÍ SKUTEČNOSTI. KONKRÉTNÍ USTANOVENÍ JE TEDY NUTNÉ VYHLEDÁVAT JEN NA ZÁKLADĚ ČÍSLOVÁNÍ ODDÍLŮ, ČLÁNKŮ A ODSTAVCŮ!!!**

**Obsah**

[1.1. Úvod 6](#_Toc93479058)

[1.2. Turnaje ICCF 6](#_Toc93479059)

[1.2.1.  Mistrovské turnaje 6](#_Toc93479060)

[1.2.2.  Postupové turnaje 12](#_Toc93479061)

[1.2.3.  Světové poháry 13](#_Toc93479062)

[1.2.4.  Turnaje o normy 14](#_Toc93479063)

[1.2.5.  Champions League 16](#_Toc93479064)

[1.2.6.  Zvláštní turnaje 17](#_Toc93479065)

[1.3. Pravidla pořádání turnajů 17](#_Toc93479066)

[1.3.1. Obecně platná pravidla pořádání turnajů ICCF 17](#_Toc93479067)

[1.3.2. Zvláštní pravidla pro pořádání mezinárodních turnajů družstev a přátelských zápasů družstev 19](#_Toc93479068)

[1.3.3.  Zvláštní pravidla pro různé typy turnajů 20](#_Toc93479069)

[1.3.4.  Tie-breaking 23](#_Toc93479070)

[1.4. Ratingový systém ICCF (viz také Přílohu 1) 25](#_Toc93479071)

[1.5. Tituly ICCF: Co to je a jak se získávají (Viz také Přílohu 2) 26](#_Toc93479072)

[1.5.1. Základní prvky: normy pro zisk titulů a počty sehraných partií 26](#_Toc93479073)

[1.5.2. Tituly a požadavky na ně 27](#_Toc93479074)

[1.5.3. Postup při žádosti o titul 29](#_Toc93479075)

[1.5.4. Udělování titulů 31](#_Toc93479076)

[1.5.5. Používání titulů 31](#_Toc93479077)

[1.6. Oprávnění hráče k účasti v soutěžích 32](#_Toc93479078)

[1.6.1. Práva izolovaných hráčů 32](#_Toc93479079)

[1.7. Etický kodex 33](#_Toc93479080)

[1.7.1. Všeobecné principy 33](#_Toc93479081)

[1.7.2. Disciplinární řízení a sankce 35](#_Toc93479082)

[ODDÍL 2: Pro hráče 36](#_Toc93479083)

[2.1. Hráčova národní federace 36](#_Toc93479084)

[2.2. Obecná pravidla a postupy 37](#_Toc93479085)

[2.3. Předávání tahů 37](#_Toc93479086)

[2.4. Povolený čas na rozmyšlenou a postihy 39](#_Toc93479087)

[2.5. Dovolená 41](#_Toc93479088)

[2.6. Neprovedení odpovědi 42](#_Toc93479089)

[2.7. Návrhy tahů 43](#_Toc93479090)

[2.8. Řešení sporů 44](#_Toc93479091)

[2.9. Nabídky remízy 44](#_Toc93479092)

[2.10. Reklamace 44](#_Toc93479093)

[2.11. Záznamy a hlášení 46](#_Toc93479094)

[2.12. Vystoupení z turnaje 47](#_Toc93479095)

[2.13. Odhady 47](#_Toc93479096)

[2.14. Zobrazení partií on-line 48](#_Toc93479097)

[2.15. Etický kodex 49](#_Toc93479098)

[2.16. Odvolání 50](#_Toc93479099)

[ODDÍL 3:  Řízení soutěží:  Instrukce pro TD 50](#_Toc93479100)

[3.1. Zodpovědnost TD 50](#_Toc93479101)

[3.1.1. Filozofie úlohy TD 51](#_Toc93479102)

[3.1.2. Správné chování TD 51](#_Toc93479103)

[3.2. Úrovně a specializace TD 52](#_Toc93479104)

[3.3. Kdy je vyžadován TD 53](#_Toc93479105)

[3.4. Zvláštní požadavky na TD 54](#_Toc93479106)

[3.4.1. Pro národní turnaje 54](#_Toc93479107)

[3.4.2. Pro mezinárodní turnaje 54](#_Toc93479108)

[3.5. Jak se stát TD ICCF 55](#_Toc93479109)

[3.5.1. Požadavky pro výkon funkce TD ICCF 55](#_Toc93479110)

[3.5.2. Zisk souhlasu s výkonem funkce TD ICCF 56](#_Toc93479111)

[3.5.3. Mentorský program 56](#_Toc93479112)

[3.5.4. Kdy je zapotřebí mít mentora 56](#_Toc93479113)

[3.5.5. Úloha mentora 57](#_Toc93479114)

[3.5.6. Kdo může být mentorem 57](#_Toc93479115)

[3.5.7. Jak získat mentora 57](#_Toc93479116)

[3.5.8. Kdy TD už nemusí mít mentora 57](#_Toc93479117)

[3.5.9. Požadavek na mentora při návratu do funkce TD 58](#_Toc93479118)

[3.6. Jak se stát Mezinárodním arbitrem (IA) 58](#_Toc93479119)

[3.7. Úloha záložního TD („backup TD“) 59](#_Toc93479120)

[3.8. Disciplinární řízení: Suspendace TD a pozastavení titulu IA 59](#_Toc93479121)

[3.8.1. Suspendace TD 59](#_Toc93479122)

[3.8.2. Pozastavení titulu IA 60](#_Toc93479123)

[3.9. Jmenování a přidělení TD 60](#_Toc93479124)

[3.10. Akce vyžadované před startem turnaje 60](#_Toc93479125)

[3.11. Akce vyžadované po startu turnaje 61](#_Toc93479126)

[3.11.1. Akce vyžadované konkrétně pro poštovní soutěže 61](#_Toc93479127)

[3.12. Zvláštní ustanovení pro řízení turnaje družstev 64](#_Toc93479128)

[3.13. Kdy komunikovat přímo s hráči a kdy s kapitánem družstva 65](#_Toc93479129)

[3.14. Řešení reklamací hráčů 65](#_Toc93479130)

[3.14.1. Odpovědi na reklamace 66](#_Toc93479131)

[3.14.2. Reklamace spadlého praporku (překročení časového limitu) 67](#_Toc93479132)

[3.14.3. Reklamace na základě 7kamenové tablebase 67](#_Toc93479133)

[3.14.4. Reklamace 3násobného opakování pozice 68](#_Toc93479134)

[3.14.5. Reklamace 40 po sobě jdoucích dnů bez provedení tahu 68](#_Toc93479135)

[3.14.6. Reklamace 4 po sobě jdoucích měsíců bez provedení tahu 69](#_Toc93479136)

[3.14.7. Reklamace podle pravidla 50 tahů 69](#_Toc93479137)

[3.14.8. Postup v případě, kdy hráč nereklamuje výhru na základě časových pravidel ………………………………………………………………………………………………70](#_Toc93479138)

[3.15. Vymáhání dodržování Etického kodexu ICCF 70](#_Toc93479139)

[3.15.1. Chování TC 70](#_Toc93479140)

[3.15.2. Chování hráče 71](#_Toc93479141)

[3.16. Úpravy na hodinách 75](#_Toc93479142)

[3.16.1. Kdy resetovat hráčovy hodiny 75](#_Toc93479143)

[3.16.2. Kolik času má být přidáno při resetu hodin 76](#_Toc93479144)

[3.16.3. Kdy zastavit hráčovy hodiny 77](#_Toc93479145)

[3.16.4. Zpětné udělení dovolené 78](#_Toc93479146)

[3.16.5. Zadání dovolené pro hráče 78](#_Toc93479147)

[3.17. Když hráč vystoupí ze soutěže 79](#_Toc93479148)

[3.17.1. Určení typu vystoupení 79](#_Toc93479149)

[3.17.2. Záznam o vystoupení 82](#_Toc93479150)

[3.17.3. Dozor nad vyšetřováním po záznamu o vystoupení 85](#_Toc93479151)

[3.17.4. Náhrada hráčů 89](#_Toc93479152)

[3.17.5. Výměna hráčů 92](#_Toc93479153)

[3.18. Řešení hráčova překročení časového limitu (PČL)/zastavení hry 94](#_Toc93479154)

[3.18.1. Dozor nad vyšetřováním po překročení časového limitu 95](#_Toc93479155)

[3.19. Kdy anulovat partie 97](#_Toc93479156)

[3.20. Kdy a jak organizovat odhady 98](#_Toc93479157)

[3.20.1. Kdy vyzvat k odhadům 98](#_Toc93479158)

[3.20.2. Automatické postupy pro provedení počátečních odhadů 99](#_Toc93479159)

[3.20.3 Manuální postupy pro provedení počátečních odhadů 99](#_Toc93479160)

[3.20.4. Řešení odvolání hráče proti rozhodnutí odhadce 101](#_Toc93479161)

[3.21. Jaké záznamy potřebuje vést TD 102](#_Toc93479162)

[3.22. Vymáhání pravidel o zveřejňování partií 102](#_Toc93479163)

[3.23. Varování a sankce: kdy a jak je udělovat 103](#_Toc93479164)

[3.23.1. Postup od varování k sankcím 103](#_Toc93479165)

[3.23.2. Varování a sankce: kdy a jak je udělovat 104](#_Toc93479166)

[3.24. Když je podáno odvolání proti rozhodnutí rozhodčího 105](#_Toc93479167)

[3.25. Na konci turnaje: Zasílání certifikátů 107](#_Toc93479168)

[3.26. Vzetí si dovolené jako TD 107](#_Toc93479169)

[3.26.1. Postup při braní si dovolené jako TD 107](#_Toc93479170)

[3.26.2. Koho informovat 108](#_Toc93479171)

[3.26.3. Jak informovat ostatní osoby 108](#_Toc93479172)

[3.26.4. Pokrytí záložním TD při dovolené TD 108](#_Toc93479173)

[3.26.5. Co dělat, je-li nutná prodloužená dovolená/dovolená na neurčitě dlouhou dobu / Výměna TD 108](#_Toc93479174)

[ODDÍL 4:  Pořádání soutěží ICCF:  Instrukce pro pořadatele (TO) 109](#_Toc93479175)

[4.1.  Zodpovědnost TO 109](#_Toc93479176)

[4.2.   Kdy je požadován TO 109](#_Toc93479177)

[4.3.   Požadavky pro pozici TO v ICCF 109](#_Toc93479178)

[4.3.1.  Zisk souhlasu s pozicí ICCF TO 110](#_Toc93479179)

[4.3.2.  Být zodpovědný za přečtení celého oddílu 4 110](#_Toc93479180)

[4.3.3. Správné chování TO: Suspendace z pozice TO 110](#_Toc93479181)

[4.4.  Jmenování TO 111](#_Toc93479182)

[4.4.1.  Restrikce pro osobu sloužící jako TO 111](#_Toc93479183)

[4.5.  Pořádání zvacího turnaje 112](#_Toc93479184)

[4.5.1.  Zisk souhlasu ICCF pro zvací turnaj 112](#_Toc93479185)

[4.5.2.  Správná versus nesprávná pozvání 112](#_Toc93479186)

[4.5.3.  Určení ratingu hráčů při pořádání soutěže 113](#_Toc93479187)

[4.6.    Pořádání turnajů jednotlivců 114](#_Toc93479188)

[4.6.1.  Propagace vašeho turnaje v menu „Nové soutěže“ “New events” 114](#_Toc93479189)

[4.6.2.  Vytvoření odkazu pro registraci v prostoru „Nové soutěže“ “New events” 114](#_Toc93479190)

[4.6.3.  Možnosti u záložky „Registrace“ “Registration” 114](#_Toc93479191)

[4.6.4. Jak editovat oznámení turnaje 115](#_Toc93479192)

[4.6.5. Zadání turnaje jednotlivců na server ICCF 115](#_Toc93479193)

[4.6.6. Pořádání mezinárodního turnaje s možností zisku norem a titulů 117](#_Toc93479194)

[4.7. Porozumění možnostem nabízeným serverem při vytváření nové soutěže 118](#_Toc93479195)

[4.7.1. Pod záložkou „Jméno“ “Name” 118](#_Toc93479196)

[4.7.2. Pod záložkou „Velikost“ “Size” 119](#_Toc93479197)

[4.7.3.  Pod záložkou „Data“ “Dates” 119](#_Toc93479198)

[4.7.4. Pod záložkou „Rozhodčí“ “TD” 119](#_Toc93479199)

[4.7.5. Pod záložkou „Pravidla“ “Rules” 120](#_Toc93479200)

[4.7.6. Pod záložkou „Registrace“ “Registration” 123](#_Toc93479201)

[4.7.7. Pod záložkou „Certifikáty“ “Certificates” 123](#_Toc93479202)

[4.7.8. Zvláštní postupy pro národní soutěže 123](#_Toc93479203)

[4.8. Přidělení TD 123](#_Toc93479204)

[4.9. Kdy startovat soutěž 125](#_Toc93479205)

[4.10. Jak organizovat registrace a vstup přes Direct Entry 125](#_Toc93479206)

[4.10.1. Zajištění, aby všechny registrace byly správné 126](#_Toc93479207)

[4.11. Pravidla pro turnaje s více skupinami 127](#_Toc93479208)

[4.12. Pořádání turnajů družstev 128](#_Toc93479209)

[4.12.1. Zadání turnaje družstev na server ICCF 128](#_Toc93479210)

[4.12.2. Zadání sezóny Champions League na server 129](#_Toc93479211)

[4.12.3. Výběr TD a záložního TD 130](#_Toc93479212)

[4.12.4.  Určení kapitánů družstev 130](#_Toc93479213)

[4.12.5. Přidělení barev figur 131](#_Toc93479214)

[4.12.6.  Kdy startovat soutěž 131](#_Toc93479215)

[4.13.  Proč tvá nově vytvořená soutěž nebude startovat, a jak to opravit 131](#_Toc93479216)

[4.14.   Když hráč vystoupí 132](#_Toc93479217)

[4.15.   Nabídka cen, medailí a věcných cen (trofejí) 132](#_Toc93479218)

[4.15.1.  Distribuce peněžních cen do zahraničí 133](#_Toc93479219)

[4.15.2. Automatické certifikáty pro vítěze skupin 133](#_Toc93479220)

[4.16.  Řešení odhadů 133](#_Toc93479221)

[4.17.  Kde hledat další pomoc 134](#_Toc93479222)

[ODDÍL 5:  Pokyny pro kapitány družstev 134](#_Toc93479223)

[5.1. Úloha kapitánů družstev 134](#_Toc93479224)

[5.2. Určení kapitána družstva 135](#_Toc93479225)

[5.3. Informace pro pořadatele turnaje 135](#_Toc93479226)

[5.4. Usnadnění komunikace mezi hráči a rozhodčími 135](#_Toc93479227)

[5.4.1. Ohledně stížností hráče 135](#_Toc93479228)

[5.4.2. Ohledně odvolání 136](#_Toc93479229)

[5.4.3. Ohledně zasílání zápisů partií (pouze u POŠTOVNÍCH turnajů) 136](#_Toc93479230)

[5.5. Usnadnění řešení problémů 137](#_Toc93479231)

[5.5.1. Zajištění startu a pokračování hry 137](#_Toc93479232)

[5.5.2. Řešení konfliktů mezi hráči 137](#_Toc93479233)

[5.5.3. Úloha kapitána družstva při stanovení tichého vystoupení z turnaje 137](#_Toc93479234)

[5.6. Řešení vystoupení hráče 138](#_Toc93479235)

[5.6.1. Před oficiálním startem soutěže 138](#_Toc93479236)

[5.6.2. Náhrada hráče po vystoupení 138](#_Toc93479237)

[5.7. Náhrada bez formálního vystoupení 141](#_Toc93479238)

[5.8. Postupy při odhadech 142](#_Toc93479239)

[5.9. Záznamy, které je třeba vést 143](#_Toc93479240)

[5.10. Etický kodex pro kapitány družstev 143](#_Toc93479241)

[ODDÍL 6: Instrukce pro odhadce ICCF 143](#_Toc93479242)

[6.1. Požadavky na odhadce ICCF 144](#_Toc93479243)

[6.2. Jak se stát odhadcem ICCF 144](#_Toc93479244)

[6.3. Kdy nastanou odhady 144](#_Toc93479245)

[6.4. Přidělení odhadce 144](#_Toc93479246)

[6.4.1. Anonymita odhadce 145](#_Toc93479247)

[6.5. Podklady k dispozici odhadců 145](#_Toc93479248)

[6.6. Postupy při odhadech 145](#_Toc93479249)

[6.6.1. Porozumění požadavkům hráčů a analýzám 145](#_Toc93479250)

[6.6.2. Začít s analýzami hráčů 146](#_Toc93479251)

[6.6.3. Vlastní analýza odhadce 147](#_Toc93479252)

[6.6.4. Stanovení a hlášení výsledků 147](#_Toc93479253)

[6.6.5. Pokud je vystoupivšímu hráči odhadnuta prohra 147](#_Toc93479254)

[6.6.6. Záznamy, které je třeba vést 148](#_Toc93479255)

[6.7. Odvolání proti odhadu 148](#_Toc93479256)

[6.7.1. Pravidla pro odvolání proti odhadu 148](#_Toc93479257)

[6.7.2. Procedury pro odvolání proti odhadu 148](#_Toc93479258)

[ODDÍL 7: Komise rozhodčích (TDC) 149](#_Toc93479259)

[7.1. Účel Komise rozhodčích (TDC) 149](#_Toc93479260)

[7.2. Členství v TDC 149](#_Toc93479261)

[7.3. Zodpovědnost TDC 150](#_Toc93479262)

[7.3.1. Udržování správných pravidel, postupů a databází pro TD 150](#_Toc93479263)

[7.3.2. Přijímání a vyřizování žádostí o titul Mezinárodní arbitr (IA) 151](#_Toc93479264)

[7.3.3. Sloužit jako konzultant pro TD 151](#_Toc93479265)

[7.3.4. Účast na disciplinárním řízení 152](#_Toc93479266)

[Příloha 1. 153](#_Toc93479267)

[Pracovní pravidla ratingového systému 153](#_Toc93479268)

[Příloha 2. 156](#_Toc93479269)

[Pravidla pro udělování mezinárodních titulů v KŠ\* 156](#_Toc93479270)

[Příloha 3. 162](#_Toc93479271)

[Systém časové kontroly tří bloků 162](#_Toc93479272)

# ODDÍL 1: Přehled ICCF

## 1.1. Úvod

International Correspondence Chess Federation (ICCF) je organizací pro korespondenční šach s celosvětovou působností.

## 1.2. Turnaje ICCF

Korespondenční šachové turnaje ICCF se dělí na:

* mistrovské turnaje,
* postupové turnaje,
* pohárové turnaje,
* turnaje o normy,
* Champions League,
* zvláštní turnaje.

### 1.2.1.  Mistrovské turnaje

1. Mistrovské turnaje ICCF zahrnují:

(a) Mistrovství světa (jednotlivců) v korespondenčním šachu

(b) Mistrovství světa žen (jednotlivkyň) v korespondenčním šachu

(c) Korespondenční šachové olympiády (Mistrovství světa národních reprezentací)

(d) Korespondenční šachové olympiády žen (Mistrovství světa ženských národních

reprezentací)

2. Mistrovství světa jednotlivců organizovaná ICCF zahrnují: Předkola, Semifinále, Turnaje kandidátů and Finále.

3. Předkola, Semifinále a Turnaje kandidátů zahrnují oddělené sekce hrané klasickou poštou a na webserveru. Kvalifikace dosažené v turnajích hraných klasickou poštou mohou být využity v turnajích hraných na webserveru.

4. Za časový rozvrh Finále Mistrovství světa zodpovídá Komisař vrcholových turnajů ICCF, po konzultaci s Výkonným výborem / Kongresem. Propozice Finále budou zveřejněny nejpozději 4 měsíce před startem.

5. Předkola, Semifinále a Turnaje kandidátů jsou startovány každoročně v pevně stanovený den. Přihlášky musí být zaslány Komisaři vrcholových turnajů ICCF nejpozději v den uvedený v oznámení turnaje. V naléhavých případech je Komisař vrcholových turnajů ICCF oprávněn prodloužit lhůtu pro přihlášky nebo odložit datum startu turnaje. Rozdělení do skupin Předkola, Semifinále a Turnaje kandidátů provede Komisař vrcholových turnajů ICCF, s cílem vytvořit výkonnostně vyrovnané skupiny. Všechny informace ohledně norem pro tituly a podmínek pro postup budou sděleny před startem turnaje.

6. Pro informační účely zveřejní Komisař vrcholových turnajů ICCF na webu ICCF pravidelně aktualizovaný přehled všech hráčů, kteří dosáhli různé kvalifikace (Tabulku kvalifikovaných hráčů).

7. Kvalifikace pro Předkolo, Semifinále a Turnaj kandidátů získané v souladu s touto částí Pravidel ICCF mohou být využity pouze jednou, s výjimkou zvláštních podmínek kvalifikací založených na titulu Mistra světa, titulech ICCF, nebo na dosaženém ratingu: tyto kvalifikace mohou být využity pouze jednou ročně a to na příslušné úrovni. Z jednoho Předkola, Semifinále nebo Turnaje kandidátů je možno dosáhnout pouze jednu kvalifikaci do vyššího stupně Mistrovství světa. Kvalifikace založené na výsledcích v turnajích platí 3 roky od ukončení turnajů, v nichž byly dosaženy. Poloviční kvalifikace je platná 3 roky od ukončení turnaje, v němž byla získána. Je-li v tomto období získána druhá poloviční kvalifikace, tak plná kvalifikace bude platná 3 roky od ukončení turnaje, v němž byla získána druhá poloviční kvalifikace. Všechny “poloviční kvalifikace” získané v turnajích ukončených před 31/12/2020 jsou platné do 31/12/2023.Každá další kvalifikace dosažená hráčem na stejné úrovni bude platit o 1 rok déle (např. druhá kvalifikace bude platit 4 roky od ukončení turnaje, v němž byla dosažena). Titul Velmistryně (LGM) nebo Mezinárodní mistryně (LIM) neopravňuje jeho držitelku k účasti v Semifinále nebo Turnaje kandidátů Mistrovství světa.

8. Ratingy Elo použité v těchto Pravidlech se týkají ratingových listin publikovaných v předchozích 12 měsících. (Toto časové období se týká všech ratingů Elo, které byly publikovány v průběhu 12 měsíců předcházejících startu turnaje, ne prostě k jakémukoli ratingu Elo platnému v průběhu těchto 12 měsíců.)

9. Tie-break se použije u kvalifikací pro Předkolo, Semifinále, Turnaje kandidátů a Finále MS.

10. V každém kalendářním roce může každá národní federace nominovat dva hráče do Předkola nebo Semifinále Mistrovství světa. Navíc mají federace vykazující za předešlý rok více než 200 členů nebo přidružených hráčů (dle statistik členských příspěvků) k dispozici 1 dodatečnou nominaci (dále MFN). Federace vykazující více než 500 členů nebo přidružených hráčů mají k dispozici 2 dodatečné MFN. Federace vykazující více než 1000 členů nebo přidružených hráčů mají k dispozici

3 dodatečné MFN. Federace vykazující více než 2000 členů nebo přidružených hráčů mají k dispozici 4 dodatečné MFN a federace vykazující více než 5000 členů

nebo přidružených hráčů mají k dispozici 5 dodatečných MFN. MFN nominace mohou platit jak pro Předkola, tak pro Semifinále, a to dle ratingů hráčů. Hráči s ratingem (fixním nebo nefixním) nižším než 2400 budou zařazeni do Předkola, zatímco hráči s ratingem 2400 a vyšším budou zařazeni do Semifinále.

11. Ve zvláštních a výjimečných případech je Výkonný výbor ICCF oprávněn vyhlásit speciální turnaje, které poskytují kvalifikace do Předkola, Semifinále, Turnajů kandidátů nebo Finále. Přesné podmínky pro postup musí být stanoveny v propozicích příslušného turnaje. O každé jiné přihlášce neupravené tímto předpisem rozhodne Výkonný výbor ICCF.

#### 1.2.1.1. Předkolo Mistrovství světa v KŠ

1. Plnou kvalifikaci pro přihlášku do skupiny Předkola získají tito hráči:

(a) účastníci jednoho z předchozích nebo právě probíhajících Turnajů kandidátů,

kteří získali nejméně 40 % možných bodů, pokud nezískali vyšší kvalifikaci,

(b) účastníci jednoho z předchozích nebo právě probíhajících Semifinále, kteří získali nejméně 50 % možných bodů, pokud nezískali vyšší kvalifikaci,

(c) účastníci jednoho z předchozích nebo právě probíhajících Předkol, kteří se umístili na 3. nebo 4. místě nebo získali minimálně 60 % možných bodů, ale nekvalifikovali se do Semifinále,

(d) vítězové postupových turnajů Mistrovské třídy (Master Class),

(e) účastníci jednoho z předchozích nebo probíhajících Finále Světového poháru, kteří získali minimálně 50 % možných bodů (netýká se Světového poháru ICCF Veteránů, Světového poháru v Chess 960, nebo Světového poháru družstev),

(f) účastníci Finále minulého nebo probíhajícího uznaného zonálního mistrovství (*tj. v naší zóně Finále Mistrovství Evropy, pozn. překl.),* kteří dosáhli minimálně 50 % možných bodů, je-li průměrný rating turnaje 2451 nebo vyšší,

(g) účastníci Finále minulého nebo probíhajícího uznaného zonálního mistrovství *(tj. v naší zóně Finále Mistrovství Evropy, pozn. překl.)*, kteří se umístili na 3. nebo 4. místě nebo dosáhli minimálně 60 % možných bodů, je-li průměrný rating turnaje 2450 nebo nižší,

(h) hráči, kteří byli nominováni svou národní federací a mají v okamžiku nominace rating nižší než 2400 (fixní nebo nefixní),

(i) držitelé titulu Mezinárodní mistr (IM) s ratingem vyšším než 2300,

(j) držitelé titulu Mezinárodní mistr vyšší třídy (SIM) s ratingem vyšším než 2250,

(k) držitelé titulu Velmistr (GM),

(l) kterýkoliv hráč s ratingem 2500 a vyšším.

2. Poloviční kvalifikaci pro přihlášku do skupiny Předkola získají:

(a) hráči, kteří se umístili na 2. místě v postupovém turnaji Mistrovské třídy (Master Class).

3. Skupin Předkola se obvykle účastní 13 hráčů. Komisař vrcholových turnajů má právo zvýšit počet hráčů ve skupině na 15 nebo 17. Obvykle je odstartováno maximálně 30 skupin Předkola ročně.

4. Každý hráč s fixním ratingem 2400 nebo vyšším může požádat o zařazení do skupiny Předkola. Hráči s nejvyšším ratingem budou přijati na doplnění skupiny, není-li počet přihlášených hráčů násobkem 13 nebo 15.

#### 1.2.1.2. Semifinále Mistrovství světa v KŠ

1. Kvalifikaci pro přihlášku do Semifinále získají tito hráči:

(a) účastníci jednoho z předchozích nebo právě probíhajících Finále, pokud nezískali vyšší kvalifikaci,

(b) účastníci jednoho z předchozích nebo právě probíhajících Turnajů kandidátů, kteří získali nejméně 50 % možných bodů, pokud nezískali vyšší kvalifikaci,

(c) účastníci jednoho z předchozích nebo probíhajících Semifinále, kteří se umístili na 3. nebo 4. místě nebo získali minimálně 60 % možných bodů, ale nekvalifikovali se do Turnaje kandidátů,

(d) hráči, kteří se umístili na 1. nebo na 2. místě v některé ze skupin Předkola,

(e) účastníci Finále Světového poháru (World Cup), kteří se umístili na 3. nebo 4. místě nebo získali nejméně 60 % možných bodů (netýká se Světového poháru ICCF Veteránů nebo Světového poháru v Chess 960),

(f) účastníci jednoho z předchozích nebo probíhajících uznaných zonálních mistrovství (tj. v naší zóně Finále Mistrovství Evropy, pozn. překl.), kteří se umístili na 3. nebo 4. místě nebo dosáhli minimálně 60 % možných bodů, je-li průměrný rating turnaje 2451 nebo vyšší,

(g) hráči, kteří se umístili na 1. nebo 2. místě ve Finále minulého nebo probíhajícího uznaného zonálního mistrovství (tj. v naší zóně Finále Mistrovství Evropy, pozn. překl.), je-li kategorie turnaje 2450 nebo nižší,

(h) hráči, kteří byli nominováni svou národní federací a mají v okamžiku nominace rating 2400 nebo vyšší,

(i) držitelé titulu Mezinárodní mistr (IM) s fixním ratingem vyšším než 2500,

(j) držitelé titulu Mezinárodní mistr vyšší třídy (SIM) s fixním ratingem vyšším než 2450,

(k) držitelé titulu Velmistr (GM) s ratingem nad 2400,

(l) hráči s fixním ratingem nad 2550.

2. Skupin Semifinále se obvykle účastní 13 hráčů. Komisař vrcholových turnajů má právo zvýšit počet hráčů ve skupině na 15 nebo 17. Obvykle je odstartováno maximálně 18 skupin Semifinále ročně.

3. Každý hráč s fixním ratingem 2450 nebo vyšším může požádat o zařazení do skupiny Semifinále. Hráči s nejvyšším ratingem budou přijati na doplnění skupiny, není-li počet přihlášených hráčů násobkem 13 nebo 15.

#### 1.2.1.3. Turnaj kandidátů Mistrovství světa v KŠ

1. Do Turnaje kandidátů Mistrovství světa v KŠ jsou oprávněni přihlásit se tito hráči:

(a) účastníci jednoho z předchozích nebo právě probíhajících Finále, kteří získali nejméně 50 % možných bodů,

(b) účastníci jednoho z předchozích nebo právě probíhajících Turnajů kandidátů, kteří se umístili na 2. (ve výjimečném případě, kdy do Finále postupuje pouze vítěz skupiny), 3. nebo 4. místě nebo získali nejméně 60 % možných bodů, ale nekvalifikovali se do Finále,

(c) hráči, kteří se umístili na 1. nebo 2. místě v některé ze skupin Semifinále,

(d) hráči, kteří se umístili na 1. nebo 2. místě ve Finále Světového poháru (World Cup), (netýká se Světového poháru ICCF Veteránů nebo Světového poháru v Chess 960),

(e) hráči, kteří se umístili na 1. nebo 2. místě ve Finále minulého nebo probíhajícího

uznaného zonálního mistrovství (tj. v naší zóně Finále Mistrovství Evropy, pozn. překl.), je-li průměrný rating turnaje 2451 nebo vyšší,

(f) všichni předcházející Mistři světa v korespondenčním šachu,

(g) držitelé titulu Velmistr (GM), kteří splnili minimálně 5 velmistrovských norem,

(h) hráči s fixním ratingem 2600 a vyšším.

2. Skupin Turnaje kandidátů se obvykle účastní 13 hráčů. Komisař vrcholových turnajů má právo zvýšit počet hráčů na 15 nebo 17. Obvykle jsou odstartovány maximálně 4 skupiny Turnaje kandidátů ročně.

3. Každý hráč s fixním ratingem 2500 nebo vyšším může požádat o zařazení do skupiny Turnaje kandidátů. Hráči s nejvyšším ratingem budou přijati na doplnění skupiny, není-li počet přihlášených hráčů násobkem 13 nebo 15.

#### 1.2.1.4. Finále Mistrovství světa v KŠ

1. Do Finále jsou oprávněni přihlásit se tito hráči:

(a) hráči, kteří se umístili na 1., 2. a 3. místě v jednom z předchozích nebo probíhajících Finále,

(b) hráči, kteří se umístili na 1. a 2. místě v každé ze skupin Turnaje kandidátů.

Komisař vrcholových turnajů má právo toto pravidlo změnit, pokud budou v průběhu roku výjimečně startovány více než 4 skupiny Turnaje kandidátů. Taková změna musí být uvedena v propozicích turnaje.

2. Finále se obvykle účastní17 hráčů.

3. Kvalifikace do Finále může být odložena pouze jednou, s výjimkou předchozích

Mistrů světa, kteří jsou oprávněni přihlásit se jednou do jakéhokoliv následujícího

Finále, pokud vyjádří svůj zájem o účast a požádají o zařazení nejpozději jeden měsíc přede dnem ukončení příjmu přihlášek.

4. Pokud po zařazení všech kvalifikovaných hráčů, kteří využijí právo účasti, zůstanou ve Finále volná místa, pak může Výkonný výbor ICCF přijmout hráče umístěné na dalších místech v některém z předchozích Finále nebo Turnajů kandidátů. Přednost mají hráči, kteří se nekvalifikovali pro horší pomocné hodnocení. Výkonný výbor ICCF má také právo obsadit max. dvě volná místa na základě výborných výsledků v korespondenčním šachu na mezinárodní úrovni.

5. Titul " Mistr světa v korespondenčním šachu" je udělován vítězi Finále Mistrovství

světa v KŠ. Každý Mistr světa bude číslován v souladu s cyklem, v němž titul získal, a

podrží si tento titul navždy.

#### 1.2.1.5.

[Zrušeno]  
[Zrušený obsah je možno vidět v předchozích verzích Pravidel ICCF.]

#### 1.2.1.6.

[Zrušeno]  
[Zrušený obsah je možno vidět v předchozích verzích Pravidel ICCF.]

#### 1.2.1.7. Olympiáda v KŠ (Mistrovství světa národních družstev)

1. Korespondenční šachové olympiády se hrají jako turnaje družstev a mohou být hrány pouze na webserveru.

Olympijské cykly startují v kalendářních letech dělitelných 4 (2020, 2024, ...). Podle příkladu Finále Mistrovství světa jednotlivců může být start v červnu. Pokud na začátku roku, v němž má být zahájen nový cyklus nejsou ještě známa některá družstva, která se kvalifikují do příštího finále, budou všechny partie rozhodující o postupech odhadovány skupinou silných a vysoce kvalifikovaných hráčů, kteří nejsou ze zemí, které jsou přímo nebo nepřímo zapojeny do stanovení účastníků finále.

2. Počet hráčů v družstvu je stanoven v propozicích.

3. Turnaj sestává ze Semifinále a Finále.

4. Finále se obvykle neúčastní více než 13 družstev.

5. Každá národní federace ICCF, která má splněny své finanční závazky, je oprávněna zúčastnit se s jedním družstvem. Po uvážení Výkonného výboru ICCF se mohou přihlásit kombinovaná družstva složená z hráčů zemí s nízkou mírou korespondenční šachové aktivity.

6. Družstva, která se ve Finále umístí na 1., 2. a 3. místě, se kvalifikují do příštího Finále.

7. Právo postupu ze Semifinále a další podrobnosti stanovuje před startem turnaje

Komisař vrcholových turnajů a schvaluje Výkonný výbor ICCF.

### 1.2.2.  Postupové turnaje

1. Postupové turnaje se hrají ve 3 třídách:

1. Otevřená třída (Open Class),
2. Vyšší třída (Higher Class),
3. Mistrovská třída (Master Class).

2. Turnaje Mistrovské třídy se hrají ve skupinách po 11 hráčích. Turnaje Vyšší a

Otevřené třídy se hrají ve skupinách po 7 hráčích. Zúčastnit se mohou všichni

korespondenční šachisté, nejsou-li suspendováni pro hru v turnajích ICCF.

Korespondenční šachisté ze zemí, které nejsou členy ICCF, se musí přihlásit

prostřednictvím přímé přihlášky (tzv. Direct Entry) a mohou se zúčastnit cyklu

Mistrovství světa.

3. Pro určení vítěze skupiny Postupového turnaje bude použito pomocné hodnocení

(tie-breaking).

4. Právo účasti v turnaji Otevřené třídy mají následující hráči:

1. noví hráči v ICCF nebo hráči bez ratingu ICCF,
2. hráči, kteří mají v okamžiku přihlášky rating nižší než 1900.

5. Právo účasti v turnaji Vyšší třídy mají následující hráči:

1. hráči, kteří mají v okamžiku přihlášky rating od 1900 do 2099,
2. vítězové skupin turnaje Otevřené třídy mají právo startu v jednom turnaji Vyšší třídy bez ohledu na rating,
3. hráči bez ratingu ICCF, kteří jsou nominováni svou národní federací a jejichž přihláška je touto federací zdůvodněna.

6. Právo účasti v turnaji Mistrovské třídy mají následující hráči:

1. hráči, kteří mají v okamžiku přihlášky rating 2100 nebo vyšší,
2. vítězové skupin turnaje Vyšší třídy mají právo startu v jednom turnaji Mistrovské třídy bez ohledu na rating,
3. hráči bez ratingu ICCF, kteří jsou nominováni svou národní federací a jejichž přihláška je touto federací zdůvodněna.

Poznámka: Všude tam, kde to lze použít, bude rating FIDE bude považován za nefixní

rating ICCF.

7. POŠTA: Dříve uváděné turnaje WT/H a WT/M byly zkombinovány do jediného turnaje s názvem WT/A pro hráče s ratingem 1900+. Tyto turnaje mají formát dvoukolového turnaje každého s každým se 4 hráči (6 partií pro každého hráče). Na rozdíl od serverových soutěží WS/M, turnaje WT/A nepřinášejí ani plnou, ani poloviční kvalifikaci do Předkola MS. [2021-026]

### 1.2.3.  Světové poháry

1. Světový pohár obvykle startuje počínaje rokem 2020 každý čtvrtý rok. Plánuje se jeho vypsání v druhém čtvrtletí příslušného roku a odstartování ve třetím, nebo čtvrtém čtvrtletí.

2. Každé kolo je dokončeno do dvou let.

3. Každá skupina bude obsahovat 7-13 hráčů v předkole; 9-15 hráčů v semifinále a 13-17 hráčů ve finále. Každý hráč hraje zároveň jednu partii s každým hráčem ve své skupině. [2021-032]

4. Všechny skupiny Předkola a Semifinále se zahajují ve stejný den.

5. Každý vítěz skupiny (tie-break bude řešen podle §1.3.4.2.) postoupí do dalšího   
kola spolu s nejlepšími hráči z druhých míst ve skupinách (podle rozhodnutí pořadatele turnaje). Vítězové skupin Předkola a Semifinále obdrží cenu. Cenu obdrží polovina účastníků Finále. [2021-032]

6. Vítěz Finále má právo zúčastnit se Finále následujícího Světového poháru bez placení startovného. Účastníci Finále mají právo zúčastnit se Semifinále následujícího Světového poháru.

7. Účastníci Finále Světového poháru mohou kromě toho získat právo účasti v Semifinále Mistrovství světa nebo v Turnaji kandidátů*.*

#### 1.2.3.1. Světový pohár družstev

1. Toto je knockout turnaj hraný několik let, hraje se ve formátu „přátelského zápasu“ na 20 šachovnicích, se 2 partiemi na hráče.

2. Používá se časová kontrola tří bloků se zaručeným časem pro každé kolo.

3. První kolo je plánováno na červen 2021 a následující kola jsou plánována na každý následující červen.

4. Vítězná družstva postupují dále, dokud nezůstane jediné družstvo jako přeborník.

5. Turnaj řídí jako stanovený funkcionář Komisař nevrcholových turnajů.

6. Jsou povolena družstva složená z hráčů z více federací (např. družstvo reprezentující Lucembursko-Belgii) nebo družstva zón, včetně nezařazených hráčů, pro maximalizaci účasti.

7. Ostatní operativní pravidla budou stejná, jako u Evropského poháru družstev (s výjimkou toho, že není omezený seznam federací, které se mohou účastnit)

8. Vítězné družstvo dostane medaile a certifikáty.

### 1.2.4.  Turnaje o normy

1. Turnaje o normy ICCF zahrnují turnaje CCE Norm, CCM Norm, Master Norm, SIM Norm a Grandmaster Norm. Za organizaci těchto turnajů zodpovídá Komisař vrcholových turnajů. Turnaje se hrají buď na webserveru nebo klasickou poštou.

2. Všechny skupiny v těchto turnajích nabízejí možnost splnit normy na tituly ICCF, které jsou specifikovány ve startovní listině příslušné skupiny.

3. Ratingy zmíněné v tomto oddílu požadované pro kvalifikaci do všech turnajů o normy jsou oficiální platné ratingy, a nikoli předpovídané ratingy.

4. Existují dva typy turnajů CCE Norm: CCE/B a CCE/A. U obou typů každá skupina sestává z 15 hráčů (každý hráč sehraje 14 partií, 7 bílými a 7 černými kameny). Právo účasti v turnajích CCE Norm mají pouze hráči, kteří splňují jednu z následujících kvalifikací:

- rating nejméně 2050 na nejnovější ratingové listině ICCF (nebo FIDE, pro hráče, kteří nemají rating ICCF) pro CCE/B.

- rating nejméně 2125 na nejnovější ratingové listině ICCF (nebo FIDE, pro hráče, kteří nemají rating ICCF) pro CCE/A.

5. Existují dva typy turnajů CCM Norm: CCM/B a CCM/A. U CCM/B každá skupina sestává ze 17 hráčů (každý hráč sehraje 16 partií, 8 bílými a 8 černými kameny). U CCM/A každá skupina sestává z 15 hráčů (každý hráč sehraje 14 partií, 7 bílými a 7 černými kameny). Právo účasti v turnajích CCM Norm mají pouze hráči, kteří splňují jednu z následujících kvalifikací:

- rating nejméně 2200 na nejnovější ratingové listině ICCF (nebo FIDE, pro hráče, kteří nemají rating ICCF) pro CCM/B.

- rating nejméně 2250 na nejnovější ratingové listině ICCF (nebo FIDE, pro hráče, kteří nemají rating ICCF) pro CCM/A.

6. Existují dva typy turnajů Master Norm: MN/B a MN/A. U obou typů každá skupina sestává z 13 hráčů (každý hráč sehraje 12 partií, 6 bílými a 6 černými kameny). Právo účasti v turnajích Master Norm mají pouze hráči, kteří splňují jednu z následujících kvalifikací:

* rating minimálně 2300 na aktuální ratingové listině ICCF (nebo na ratingové listině FIDE, u hráčů bez ratingu ICCF) pro MN/B.
* rating minimálně 2350 na aktuální ratingové listině ICCF (nebo na ratingové listině FIDE, u hráčů bez ratingu ICCF) pro MN/A.

7. Existují dva typy turnajů SIM Norm: SIM/B a SIM/A. Každá skupina SIM/B sestává z 13 hráčů (každý hráč sehraje 12 partií, 6 bílými a 6 černými kameny). Každá skupina SIM/A sestává z 15 hráčů (každý hráč sehraje 14 partií, 7 bílými a 7 černými kameny). Právo účasti v turnajích SIM Norm mají pouze hráči, kteří splňují jednu z následujících kvalifikací:

* rating minimálně 2380 na aktuální ratingové listině ICCF (nebo na ratingové listině FIDE, u hráčů bez ratingu ICCF) pro SIM/B.
* rating minimálně 2420 na aktuální ratingové listině ICCF (nebo na ratingové listině FIDE, u hráčů bez ratingu ICCF) pro SIM/A.

8. Existují dva typy turnajů Grandmaster Norm: GMN/B a GMN/A. Každá skupina GMN/B sestává z 13 hráčů (každý hráč sehraje 12 partií, 6 bílými a 6 černými kameny). Každá skupina GMN/A sestává z 15 hráčů (každý hráč sehraje 14 partií, 7 bílými a 7 černými kameny). Právo účasti v turnajích Grandmaster Norm mají pouze hráči, kteří splňují jednu z následujících kvalifikací:

* rating minimálně 2455 na aktuální ratingové listině ICCF (nebo na ratingové listině FIDE, u hráčů bez ratingu ICCF) pro GMN/B.
* rating minimálně 2485 na aktuální ratingové listině ICCF (nebo na ratingové listině FIDE, u hráčů bez ratingu ICCF) pro GMN/A.

9. Držitelé titulu Velmistra ICCF nebo Velmistra FIDE nebo hráči s fixním ratingem 2600 nebo vyšším na aktuální ratingové listině ICCF se mohou účastnit turnajů Grandmaster Norm zdarma.

10. Hráčům bez kvalifikací uvedených výše pod body 4 až 8 nebude účast v turnajích o normy povolena.

11. Konkrétní turnaj o normy, do kterého bude hráč zařazen, bude určen podle následujících pravidel:

a) Turnaj o normy, do kterého má hráč kvalifikaci (podle ratingu) je nejprve určen podle stavu v době registrace. Pokud před zadáním turnaje na server není k dispozici nová ratingová listina, stane se původní kvalifikace konečnou kvalifikací.

b) Je-li po registraci hráče, ale před zadáním turnaje na server, k dispozici nová ratingová listina: Může se jeho kvalifikace změnit směrem nahoru nebo dolů, na základě jeho nového oficiálního ratingu.

c) Jakmile je soutěž zadána na server, nebude se na této soutěži už nic měnit.

12. Hráč smí startovat pouze v jednom turnaji o normy hraném na webserveru v každém 3měsíčním cyklu (leden-březen, duben-červen, červenec-září a říjen-prosinec). Hráč smí startovat ročně pouze v jednom turnaji o normy hraném klasickou poštou.

### 1.2.5.  Champions League

1. Champions League je turnaj čtyřčlenných družstev. Družstvo může být složeno buď z hráčů z jedné země, nebo z hráčů z různých zemí. Každé družstvo musí mít určeného kapitána družstva a název, který se přednostně vztahuje ke korespondenčnímu šachu nebo k šachu obecně.

2. Za organizaci Champions League zodpovídá Komisař pro nevrcholové turnaje. Všechny skupiny Champions League se hrají na webserveru. Pro turnaj jsou platná Pravidla ICCF pro hru v turnajích družstev na webserveru, s výjimkami uvedenými v těchto Pravidlech.

3. Champions League se hraje v cyklech, které trvají přibližně 2 roky, s postupy a sestupy na konci každé sezóny. Hraje se ve 3 divizích: Divize A, Divize B a Divize C. Divize A obsahuje jednu skupinu, zatímco divize B a C mají vice skupin (pojmenované Skupina 1, Skupina 2 atd.) Všechny 3 úrovně Champions League by měly startovat ve stejný den a měly by se hrát 2 roky. S časem počítaným na příjem nových přihlášek a na ukončení odhadů, se tedy zahájení nové sezóny očekává každé 2 roky a 3 měsíce až každé 2 roky a 6 měsíců.

4. Skupiny mají obvykle 11 nebo 13 družstev, tento počet se však může lišit podle potřeby zařadit všechna přihlášená družstva. Složení každé divize a počet postupujících a sestupujících družstev budou stanoveny pro každou sezónu v závislosti na počtu přihlášených družstev a budou oznámeny co nejdříve po uzávěrce přihlášek.

5. V jedné sezóně nemůže žádný hráč hrát za více než za jedno družstvo. Hráči mohou přestupovat z družstva do družstva pouze na začátku každé nové sezóny.

6. Nová družstva mohou vstupovat do Champions League na počátku každé nové sezóny. Změny názvů družstev v období mezi sezónami jsou povoleny.

7. Družstvo může nahrazovat hráče jak v průběhu sezóny, tak v období mezi nimi. Počet nahrazených hráčů je omezen pouze tímto pravidlem: pokud se v družstvu v průběhu dvou sezón vymění všichni čtyři hráči, pak toto družstvo obvykle sestupuje do nižší divize. O výjimkách z tohoto pravidla může rozhodnout Komisař nevrcholových turnajů.

### 1.2.6.  Zvláštní turnaje

1. Memoriál ICCF <2300 Turnaj družstev je turnaj ICCF, otevřený všem členským federacím ICCF. Tento turnaj sleduje stejný koncept jako Olympiáda, pouze s tím, že maximální rating účastníků je limitován 2300, a časový plán je flexibilní a bude stanoven Komisařem nevrcholových turnajů. V této soutěži je možno plnit normy IM, CCM, a CCE.

2. Zvláštní turnaje, jako např. zvací turnaje nebo memoriály, tematické turnaje apod., vyhlašuje Výkonný výbor ICCF samostatně.

3. Mezinárodní turnaje v korespondenčním šachu pořádané národními federacemi korespondenčního šachu musí před jejich vyhlášením schválit Ředitel světových turnajů. Individuální pozvánky do těchto schválených turnajů by hráčům měly být zasílány se souhlasem národní federace korespondenčního šachu, v níž je dotčený hráč členem nebo přidruženým hráčem.

## 1.3. Pravidla pořádání turnajů

### 1.3.1. Obecně platná pravidla pořádání turnajů ICCF

Startovné pro každý turnaj obvykle stanovuje Kongres. Přihláška do turnaje bude přijata pouze, bude-li doprovázena platbou startovného inkasní agentuře stanovené ICCF.

Není-li stanoveno jinak, hraje každý hráč po jedné partii s každým z ostatních hráčů v turnaji nebo skupině; barva kamenů bude určena losem.

V turnajích s více stupni a v postupových turnajích je vyžadováno pro vítězství v turnaji pozitivní skóre. Pokud v těchto typech turnajů nezíská žádný hráč pozitivní skóre, pak žádný hráč nezíská kvalifikaci pro postup do dalšího stupně nebo do další vyšší třídy.

Soutěž, která zahrnuje hráče z více než jedné národní federace (NF) musí používat všechna pravidla ICCF, stejně jsou všechna pravidla ICCF povinná pro soutěže, v nichž lze získat normy (tituly). Národní federace každého hráče určí používání jedné ze dvou metod: (1)vlajka, pod níž je hráč registrován, a/nebo(2) hráčova země trvalého pobytu (pokud hráč osobně povolí, aby tato informace byla dostupná na serveru v době, kdy je soutěž pořádána). Izolovaní hráči, kteří nepatří do žádné národní federace, nebudou považováni za reprezentující nějakou národní federaci. Jediné výjimky jsou (1) volné zápasy na 2 partie, kde nebudou aplikována pravidla o vystoupení a odhadech, dokonce ani jsou-li hráči z různých NF, a (2) pravidla tiebreaku ppro soutěže hrané Silli a Huttonovým systémem.

Každý postup do vyšší sekce nebo (jiný-než-obvyklý) cena nebo titul vázaný na soutěž v soutěži ICCF vyžaduje plusové skóre ze všech nestornovaných partií, bez ohledu na konečné umístění v ukončené skupině (tj. první, druhé, třetí nebo čtvrté místo). Tento požadavek se bude aplikovat jak na soutěže jednotlivců, tak na soutěže družstev (s tím, že u družstev bude relevantní skóre družstva, ne skóre jednotlivých členů). Vyjasnění:: Toto pravidlo musí být implementováno na všechny soutěže a skupiny soutěží, které používají “všechna pravidla ICCF”. Zisk kvalifikace do skupiny stejné úrovně, jaká je získána třetím nebo čtvrtým místem v turnaji kandidátů MS, nebude ani nadále vyžadovat plusové skóre. Vedle toho, pro tyto situace se budou aplikovat obvyklá pravidla tie-breaku popsaná stávajícími pravidly. Výsledky potřebné pro zisk normy pro titul jsou stanoveny na počátku soutěže, nejsou dotčeny požadavkem plusového skóre pro postup. [2021-011]

DRUŽSTVO: Ve všech mezinárodních soutěžích družstev mohou hráči hrát pouze na jedné šachovnici. Jedinou výjimkou jsou přátelské zápasy [definované v Pravidlech ICCF §1.3.2.(6).] Toto nové pravidlo zahrnuje nahrazené/vyměněné hráče. To nemohou být hráči, kteří už byli registrováni na jiné šachovnici stejného družstva na stejné úrovni stejné soutěže (opět s výjimkou přátelských zápasů). [2021-012]

DRUŽSTVO: Žádný hráč se nemůže stát nahrazeným/vyměněným hráčem, jestli už slouží nebo sloužil na jiné šachovnici stejného družstva [s výjimkou přátelského zápasu definovaného v Pravidlech ICCF §1.3.2.(6)]. [2021-013]

DRUŽSTVO: Hráč, který už hrál ve družstvu, které už bylo vyřazeno z mezinárodní soutěže zahrnuté do ratingu, nemůže potom sloužit jako hráč v jiném družstvu ve stejné soutěži. Toto pravidlo se aplikuje: (a) když obě družstva jsou sponzorována stejnou národní federací, a/nebo (b) když ta dvě družstva nebudou nikdy hrát proti sobě, a/nebo (c) když ta dvě družstva jsou v rozdílných skupinách soutěže.

Jinak řečeno, jakmile osoba hrála v soutěži a hráčovo družstvo bylo vyřazeno, tak hráčova účast v soutěži skončila. Toto pravidlo se vztahuje na družstva uvnitř jedné sezóny Champions League, ale nepoužije se napříč sezónami. Toto pravidlo se také vztahuje na soutěže jako je Olympiáda, a zabraňuje hráči, který je členem dvou různých národních federací hrát postupně ve dvou družstvech. V situacích, kdy jsou noví hráči zváni do družstva, které nebylo vyřazeno v postupovací soutěži, tak mezi novými hráči nemůže být nikdo, kdo se soutěže již účastnil v družstvu, které bylo vyřazeno. [2021-014]

DRUŽSTVO: Družstvo smí kdykoli mít pouze jednoho designovaného kapitána (TC). Může být designován záložní TC, ale tato záložní osoba nemůže nijak sloužit jako TC v době, kdy je původně designovaný TC aktivně uváděn jako TC. [2021-017]

DRUŽSTVO: Družstvo v soutěži, která používá "všechna pravidla ICCF" musí mít kdykoli v průběhu soutěže minimálně čtyři (4) různé hráče. To zahrnuje i náhrady a/nebo výměny v průběhu soutěže. [2021-024]

### 1.3.2. Zvláštní pravidla pro pořádání mezinárodních turnajů družstev a přátelských zápasů družstev

1. Mezinárodní turnaje družstev musí být řízeny Rozhodčím turnaje (TD).

2. Každé družstvo musí mít svého Kapitána (TC).

3. S výjimkou popsanou v čl. 6 musí propozice turnaje obsahovat:

1. jméno organizace, která turnaj pořádá,
2. družstva, která mají právo účasti v turnaji, a podmínky jejich výběru,
3. podmínky řízení turnaje, maximální počet družstev v předkole, semifinále a finále, podmínky postupu do vyššího kola turnaje,
4. počet šachovnic v družstvu,
5. počet partií hraných na každé šachovnici,
6. pravidla pro nahrazování hráčů,
7. datum startu a předpokládané datum ukončení turnaje,
8. jméno TD.

4. TD udržuje kontakt s TC. Přímý kontakt TD s hráči v turnajích hraných klasickou poštou je nežádoucí, s výjimkou případů, kdy je to nezbytně nutné. V soutěžích hraných na serveru je však přímý kontakt mezi hráči a TD předpokládán.

5. V případě sporů by měli TC vyvinout maximální úsilí pro vyřešení menších sporů dohodou, a teprve pokud není dosažení dohody možné, nebo pokud se jedná o závažné spory, předat věc k řešení TD. (Rozdíl mezi menšími a závažnými záležitostmi je popsán v §3.1.1.b.) TD však zodpovídá za řízení a průběh turnaje, a pokud je to nutné, může intervenovat přímo.

6. Přátelský zápas (definovaný jako zápas mezi pouze dvěma družstvy, kde obě družstva jsou spojena buď s národní federací (MF) nebo s určitou zónou, a tyto dvě jurisdikce (MF, zóny) se od sebe liší; nebo jedno z družstev je spojeno s konkrétní členskou federací nebo zónou a druhé družstvo je kategorizováno jako ("zbytek světa") musí dodržovat pravidla standardní pro všechny ostatní soutěže schválené ICCF (definované v §3.17.1.1.), ačkoli požadavky na propozice uvedené v bodu 3 výše mohou být volnější, kvůli skutečnosti, že se jedná pouze o dvě družstva.

Následující definice družstva jsou přípustné pro vytvoření přátelského zápasu, dokonce když ani zčásti nevyhovují výše uvedené definici. Níže uvedené počty hráčů odrážejí počty osob hrajících pod vlajkou národní federace uvedené na serveru ICCF se statutem „aktivní“.

(1) Národní federace, každá s méně než 17 hráči se mohou sloučit do jednoho družstva a účastnit se přátelského zápasu,

(2) Každá národní federace se 17-37 hráči se může sloučit s jakýmkoli počtem národních federací s méně než 17 hráči do jednoho družstva pro účast v přátelském zápasu,

(3) Jakékoli dvě národní federace, každá se 17-37 hráči se mohou sloučit a hrát v přátelském zápase jako jedno družstvo. Výjimka v tomto odstavci: žádnému družstvu složenému ze sloučených národních federací nebude dovoleno hrát proti družstvu obsahujícímu jednoho nebo více hráčů ze stejných národních federací a být považováno za přátelský zápas. [2021-023]

Dále, zápas mezi etablovanou národní federací a družstvem složeným z hráčů z nečlenské země, kde tato země je již v procesu spolupráce s funkcionářem ICCF ohledně žádosti o členství v ICCF jako národní federace je také přátelským zápasem. [2021-027]

Dále, družstvo může reprezentovat určité regionální části světa. Schválené regiony pro přátelské zápasy jsou tyto: Afrika, Asie, země Balkánu, země Pobaltí, Benelux, Karibik, Střední Amerika, Východní Evropa, Střední Východ, Skandinávské země, Severní Amerika, Oceánie, Patagonie, Jižní Amerika a Západní Evropa. Existují dvě restrikce formování družstva založeného na regionu na přátelské zápasy: (1) Dokonce je-li nejednoznačné, do kterého regionu národní federace (NF) spadá (příklad: Mexiko může být ve (Střední Americe nebo Severní Americe), žádná NF nemůže být reprezentována oběma družstvy ve stejném přátelském zápasu. Dále, (2) žádný region nemůže být dále rozdělován při definici oprávněnosti hráčů účastnit se, pokud to znamená, že někteří hráči z tohoto regionu nesmějí být oprávněni. Region je celé území, ne jeho část, pokud jde o hráče, kteří se mohou zúčastnit. [2021- 037]

Družstva pro přátelské zápasy mohou obsahovat izolované hráče, pokud bez těchto hráčů zbývající sada hráčů tvoří výše definovanou správnou kombinaci hráčů pro družstvo pro přátelský zápas. [2021-037]

### 1.3.3.  Zvláštní pravidla pro různé typy turnajů

1. Všechny propozice mezinárodních zvacích turnajů, open turnajů a regionálních turnajů, organizovaných národními federacemi (NF) nebo zonálními řediteli a schválenými ICCF, musí být v souladu s principy a cíli definovanými ve Statutu ICCF.

\*Odlišení open soutěží od mezinárodních zvacích soutěží:

(a) Mezinárodní open soutěž je taková, v níž je zvána k masové účasti široká množina hráčů, při nejmenším na počáteční úrovni soutěže. „Širokou množinou hráčů“ se rozumí kategorický popis těch, kteří mají právo účasti (např. všichni z Evropy, všichni z Velké Británie, všichni CCE a CCM, všichni s ratingem nižším než 2000, všichni, kteří prohlašují, že jsou členy duchovenstva, atd.), Ačkoli jednotlivé skupiny se mohou vytvářet na základě jiných kritérií (např. ratingů rozdělených do podmnožin z celkové množiny hráčů, kteří se hlásí). Jinak řečeno, hráči uvnitř specifikované kategorie hráčů, kteří všichni mají právo se účastnit. Každý kdo si přeje se účastnit (splňuje požadavek na účast) může hrát; t. j. mají právo se účastnit ve smyslu, mohou se bez dalších omezení hlásit do soutěže (s výjimkou těch, kteří jsou na seznamu suspendací ICCF). Velmi běžným rysem open soutěže je, že při nejmenším na počáteční úrovni obsahuje mnoho skupin, např. v „pohárových“ soutěžích. Počáteční úroveň takové soutěže téměř nikdy neumožňuje zisk normy IM nebo vyšší. Postupné soutěže (t. j. s předkolem a následnými skupinami) jsou zcela obvykle open soutěže. Procedurálně, pozvánky nemusejí být zaslány přes národní delegáty/zonální ředitele; obvykle jsou ale zasílány masově.

Pro všechny open turnaje hrané na webserveru. se požaduje použití Direct Entry (DE) [2021-034]

(b) Mezinárodní zvací soutěž je taková, kde je potenciální seznam účastníků významně omezen (i tak, že je současně použito více kategorických omezení). Tyto soutěže mají obvykle jedinou skupinu pro celou soutěž, nebo jednu skupinu pro každý rozsah/každou hranici ratingu; a běžná je možnost plnění norem IM, SIM, a/nebo GM. Hráči nemají právo na účast (t. j. přihlásit se) bez řádné nominace/řádného pozvání. Procedurálně, vyžádání účastníků musí být provedeno přes žádosti o nominace hráčů u národních delegátů/zonálních ředitelů.(TO může vyjádřit své preference na nominace u ND/ZŘ, ND/ZŘ má však konečné rozhodnutí o nominacích.) Velmi obvyklým rysem zvací soutěže je, že všichni účastníci hrají v jediné skupině (t. j. není ani více skupin, ani nejsou postupy ze své podstaty).

(c) Pokud není dostatečně zřejmé, zda se jedná o open nebo zvací soutěž, TO musí předpokládat, že se použijí pravidla pro zvací soutěž.

Federace smějí pořádat neomezený počet zvacích turnajů, za předpokladu, že:

* Jsou schváleny Ředitelem světových turnajů
* Není požadováno startovné
* Pozvánky jsou správně rozeslány

Federace smějí pořádat nejvýše dva open turnaje, za které je požadováno startovné, za předpokladu, že:

* Jsou schváleny Ředitelem světových turnajů
* Finanční ředitel ICCF před zahájením náboru hráčů potvrdí, že federace nemá žádné dluhy vůči ICCF.

\*\* Definice regionální soutěže

Regionální turnaje jsou soutěže jednotlivců, nebo družstev, kterých se účastní od dvou do šesti národních federací. Struktura, startovné, ceny, atd. jsou vnitřní záležitosti zúčastněných federací, které se o nich musí dohodnout, ale musí být oznámeny v žádosti WTD.

* Uspořádání náboru hráčů jsou stanoveny pořadateli. Není žádný limit počtu regionálních turnajů, které mohou být organizovány. Regionální turnaje mají následující vlastnosti:
* Za regionální turnaje zodpovídá od dvou do šesti zúčastněných členských federací.
* Žádosti o regionální turnaje musí být podány WTD nejpozději jeden měsíc před plánovaným startem. Turnaje nesmějí být oznamovány, dokud nebyly formálně schváleny ICCF. Všechny zúčastněné národní federace musí žádost podepsat.
* Regionální turnaje musí používat standardní pravidla ICCF.
* Účastnit se smějí pouze hráči ze zúčastněných federací a izolovaní hráči.
* Finanční ředitel ICCF bude fakturovat prvnímu žadateli sazbu uvedenou ve Finančním řádu ICCF.
* Jestliže se první žadatel dostane do prodlení vůči ICCF, tak ostatní žadatelé budou zodpovídat za nezaplacený dluh vzniklý z turnaje.
* Regionální turnaje mohou být hodnoceny v ratingu, a lze v nich získat normy, pokud splňují potřebná kritéria, a tyto charakteristiky jsou schváleny jako součást žádosti na WTD.
* Za regionální turnaje se neudělují medaile a certifikáty ICCF.
* Jako schválené mezinárodní turnaje ICCF, započítají se v nich sehrané partie pro jejich rozhodčího na titul IA.

2. Žádosti o schválení mezinárodních turnajů musí být zaslány Řediteli světových turnajů ICCF (WTD), na kterého je delegována pravomoc tyto turnaje schvalovat nebo doporučovat Kongresu ke schválení. Ředitel světových turnajů ICCF pak předloží příštímu Kongresu zprávu o všech jím schválených turnajích, které pak budou formálně schváleny a zahrnuty do protokolu Kongresu. Pokud Ředitel světových turnajů ICCF dojde k názoru, že existuje potenciální problém (např. porušení těchto postupů nebo poškození jiné národní federace ICCF), má právo postoupit žádost k diskusi a zvážení na příštím Kongresu. Schválení žádostí více turnajů/skupin od jedné federace může být postoupeno Kongresu, pokud to Ředitel světových turnajů ICCF uzná za vhodné.

3. Žádosti o schválení zvacích turnajů by měly být zaslány alespoň 3 měsíce před předpokládaným datem startu turnaje. Všechny udělené souhlasy propadnou, pokud turnaj nebude odstartován do 6 měsíců od schváleného data startu turnaje. V takových případech je vyžadována nová žádost o schválení, přičemž do doby nového schválení nelze rozesílat žádné pozvánky.

4. Žádosti o open turnaje musí být zaslány Řediteli světových turnajů ICCF alespoň 3 měsíce před předpokládaným datem startu turnaje. Před formálním schválením turnaje by neměl být turnaj inzerován. Před udělením formálního souhlasu vezme Ředitel světových turnajů ICCF v úvahu počet podobných turnajů plánovaných ve stejné době a všechny plánované open turnaje ICCF.

5. Pozvánky do mezinárodních zvacích turnajů musí být zasílány prostřednictvím národních federací, jejichž hráči jsou do turnajů zváni, nebo v případě izolovaných hráčů prostřednictvím zonálních ředitelů. Do doby formálního schválení turnaje nelze pozvánky zasílat. **Nepřipouštějí se přímá pozvání hráčů.** (Viz §4.5.2. pro další podrobnosti.)

6.Všechny schválené turnaje se budou hrát podle Pravidel hry ICCF popsaných v §2 tohoto dokumentu, odvolacím místem bude Odvolací komise ICCF. Rozhodčí turnaje musí být vybrán v souladu s ustanoveními §4.8 tohoto dokumentu.

7. Protože turnaje schválené ICCF mají oficiální mezinárodní status, s možností plnění norem (tam, kde jsou dosažitelné), získání ratingu atd., podléhají registračním a ratingovým poplatkům. Tyto poplatky se platí ICCF za rok, v němž turnaje startují. Výše poplatků je stanovena v dokumentu “Finanční řád ICCF (ICCF Financial Regulations)”.

8. Všechny schválené žádosti musí obsahovat údaje o nabízených cenách, včetně zdroje cenového fondu. Pokud měla federace dříve problém s včasným vyplácením cen, bude podmínkou schválení složení cenového fondu u ICCF před datem startu. Za těchto okolností budou deponované peníze bezpečně investovány a úrokový výnos bude připsán ve prospěch příslušné federace. Za včasné vyplacení cen pak bude zodpovídat Finanční ředitel ICCF. Žádost zaslaná WTD musí rovněž obsahovat další finanční údaje (např. startovné vyplácené hráčům za účast aj.).

9. Normy splněné v mezinárodních zvacích a open turnajích musí být formálně potvrzeny ve zprávě Kvalifikačního komisaře pro Kongres.

### 1.3.4.  Tie-breaking

1. Rozhodování o pořadí na dělených místech (tie-breaking) se používá ve všech turnajích organizovaných ICCF, pokud v propozicích turnaje není výslovně uvedeno, že pořadí na dělených místech nebude stanoveno. Pokud dojde k dělení místa, budou pro stanovení pořadí dvou nebo více hráčů nebo dvou či více družstev se stejným počtem bodů použita následující pravidla:

2. Turnaje jednotlivců:

2.1. (Jednokolový nebo dvoukolový) každý s každým”

1. počet výher hráčů na dělených místech v turnaji (Baumbachův systém),
2. bodové vyhodnocení systémem Sonneborn-Berger,
3. výsledky vzájemných partií hráčů na dělených místech.

2.2. (Jednokolový nebo dvoukolový) Silli systém

Pokud stejné skóre zůstává i po standardních procedurách tie-breaku:

(a) Buchholz Cut 2 (odečítá se výsledek dvou soupeřů s nejnižším bodovým ziskem)

(b) pokud po “a” stejné skóre zůstává, pak Buchholz Cut 1 (odečítá se výsledek soupeře s nejnižším bodovým ziskem),

(c) pokud po “b” stejné skóre zůstává, pak Buchholz (součet skóre všech soupeřů hráče),

(d) pokud po “c” stejné skóre zůstává, pak Buchholz 2. stupně (připočte se Buchholz hráčových soupeřů),

(e) pokud po “d” stejné skóre růstává, pak počet výher každého hráče v turnaji se stejným skóre (Baumbachův systém tie-breaku)

3. Turnaje družstev:

3.1. (Jednokolový nebo dvoukolový) každý s každým

1. pořadí na dělených místech na základě výsledků družstva (2 body za vyhraný zápas, 1 bod za remízu),
2. výsledky vzájemných zápasů družstev na dělených místech,
3. lepší individuální výsledek na 1. šachovnici (následuje 2., 3. šachovnice atd.).

3.2. (Jednokolový nebo dvoukolový) Scheveningen systém.

(a) Jako základ, rozhoduje výsledek družstva (2 body za vyhraný zápas, 1 bod za nerozhodný zápas, 0 bodů za prohraný zápas), a pak celkový výsledek všech hráčů v družstvu.

(b) jestli po “a” stejné skóre zůstává, pak výsledky družstev se stejným skóre ve vzájemných zápasech,

(c) jestli po “b” stejné skóre zůstává, pak lepší individuální výsledek na 1. šachovnici (dále na 2. šachovnici, 3. šachovnici, atd.) [2021-035] [Jako objasnění byl také doplněn následující text: (Objasnění: „Lepší individuální výsledek“ se zjišťuje s použitím aplikovatelného výše uvedeného systému tie-breaku, je-li to zapotřebí.)]

4. Pořadatel turnaje (TO) je oprávněn stanovit další pravidla pro rozhodování o pořadí na dělených místech. Tato pravidla musí být oznámena nejpozději ve startovní listině.

5. Pokud ani po uplatnění relevantních pravidel pro stanovení pořadí na dělených místech není možné rozhodnout o pořadí hráčů nebo družstev, bude se umístění těchto hráčů či družstev považovat za shodné.

## 1.4. Ratingový systém ICCF (viz také Přílohu 1)

1. Je upřímným přáním ICCF udělovat ekvivalentní tituly za ekvivalentní výkony. V ratingovém systému ICCF obdrží každý hráč ratingový koeficient, který je založen na statistickém algoritmu a vypočten z turnajových výsledků dosažených v dlouhém období.

2. Do ratingového systému jsou zahrnuty tyto turnaje:

1. všechny turnaje ICCF s výjimkou tematických turnajů,
2. důležité zonální turnaje, mistrovství družstev, postupové turnaje Mistrovské, Vyšší a Otevřené třídy,
3. národní turnaje, za předpokladu souhlasu Ratingového komisaře; minimálně národní mistrovství, mistrovství družstev nebo finále poháru,
4. ostatní turnaje jednotlivců a družstev včetně turnajů typu “Scheveningen” a turnajů v Chess 960\*, schválené Kongresem ICCF nebo Výkonným výborem ICCF,
5. přátelské zápasy mezi zeměmi.

\*Pro soutěže v Chess 960 se používá zvláštní ratingový systém, a tyto soutěže nejsou pro účely ratingu kombinovány s „normálním“ ratingovým systémem.

Turnaje zahrnuté do ratingu musí mít minimální čas na rozmyšlenou 20 dnů na 10 tahů při poštovní přepravě a 150 dnů na 50 tahů při elektronické přepravě tahů. Turnaje s poštovní přepravou tahů budou hodnoceny do ratingu pouze tehdy, pokud budou registrovány na webserveru ICCF. Za tento úkol zodpovídají Rozhodčí turnajů (TD) a delegáti národních federací, v tomto pořadí.

3. Každý hráč, který ukončil partie v turnajích uvedených v čl. 2, obdrží rating. Tento rating bude publikován pouze tehdy, ukončil-li hráč nejméně 12 partií. Rating založený na nejméně 30 ukončených partiích se nazývá “fixní” rating.

4. Na začátku turnaje jsou hráčům s publikovaným ratingem přiděleny ratingy podle aktuální ratingové listiny. U nových hráčů může být použit existující rating FIDE, pokud tento rating neexistuje, bude hráč považován za hráče s ratingem shodným s úrovní turnaje. ICCF uznává jako startovací ratingy pouze ty ratingové listiny FIDE, které začínají stejným dnem jako ratingové listiny ICCF, tj. k 1. 1., 1. 4., 1. 7. a 1. 10. každého roku. V případě chybné nebo očividně neodpovídající hodnoty ratingu může Ratingový komisař tento rating upravit na realističtější hodnotu, a to i v případě, že byl turnaj již zahájen. Při ukončení partie se pro proces výpočtu ratingu použije u hráčů s publikovaným ratingem jejich rating v nejnovější ratingové listině; v ostatních případech se použije startovací rating. Pokud je však hráčův aktuální rating nižší než jeho startovací rating, pak se pro výpočet nového ratingu jeho soupeřů použije hráčův startovací rating.

5. Nová ratingová listina se zveřejňuje čtyřikrát ročně. Ratingy jsou platné pro období leden- březen, duben-červen, červenec-září a říjen-prosinec a jsou založeny na výsledcích hlášených nejméně jeden měsíc předem. Ratingová listina bude dostupná na webserveru ICCF dva týdny před datem její platnosti.

6. Ratingová listina musí obsahovat:

1. den, k němuž vstupuje v platnost,
2. jméno a federaci každého hráče s nejméně 12 ukončenými partiemi,
3. titul ICCF u každého publikovaného hráče,
4. aktuální rating a počet partií zahrnutých do ratingu u každého hráče zahrnutého do ratingové listiny.

7. Hráči, kteří nezískali nový rating, protože v hodnoceném období neukončili žádnou partii, zůstávají v publikované ratingové listině jako aktivní hráči, protože

1. ukončili partii zahrnutou do ratingu v průběhu posledních dvou kalendářních let, nebo
2. jsou účastníky nejméně jednoho probíhajícího turnaje (zahrnovaného nebo nezahrnovaného do ratingu).

Ostatní hráči si zachovají svůj naposledy publikovaný rating, nejsou však uvedeni v publikované ratingové listině. Na webserveru jsou však zobrazeni se svým platným ratingem.

8. Viz Přílohu 1 pro podrobnosti, jak se počítají ratingy.

## 1.5. Tituly ICCF: Co to je a jak se získávají (Viz také Přílohu 2)

### 1.5.1. Základní prvky: normy pro zisk titulů a počty sehraných partií

1. Ve všech turnajích ICCF, v nichž je možné získat normy a tituly (*pozn. překl.: v originále „title tournaments“*), jsou normy pro získání titulů stanoveny, podle toho zda hráčův celkový výsledek je lepší, než by bylo očekáváno od hráče s minimálním ratingem pro tento titul. Toto za prvé obsahuje výpočet očekávání výhry proti každému ze soupeřů, součet těchto očekávání výher (Viz Přílohu 2, bod 2.2), a pak srovnání hráčova celkového výsledku s tímto součtem. Normy pro získání titulů lze plnit i v turnajích typu „Scheveningen“. Normy pro získání titulů získané v normálních turnajích jsou ekvivalentní, titul může být tedy udělen na základě směsi norem. Původní kategorie soutěže (nižší a vyšší) může být nadále používána pro účely marketingu (viz Přílohu 2, bod 2.11).

2. Ve všech turnajích ICCF, v nichž je možné získat normy a tituly, hraje každý hráč po jedné partii současně se všemi ostatními hráči v turnaji nebo skupině. S podmínkou schválení Kongresem ICCF nebo Ředitelem světových turnajů (WTD) mohou ve zvláštních postupových soutěžích hrát hráči po dvou partiích současně se všemi hráči v turnaji nebo skupině. *(Pozn. překl. Toto je běžné i v přátelských zápasech družstev.)*

3. Pojem “přeplnění” (použitý níže v §1.5.2.) vyjadřuje skutečnost, že hráč dosáhl vyššího bodového zisku, než je minimum požadované pro danou normu a počet hráčů v konkrétním turnaji. Pokud hráčův celkový výsledek přesahuje o 0,5 bodu nebo o více výsledek, požadovaný pro zisk normy, body navíc, neboli “přeplnění” by pak byly použity pro celkový počet partií pro udělení titulu. To znamená, že by hráč mohl sehrát více partií, prohrát je, a přesto by se kvalifikoval pro zisk titulu při vyšším počtu hráčů. Pro podrobnosti viz Přílohu 2, Pravidla pro mezinárodní tituly v KŠ, bod 2.2.c).

4. Další podrobnosti, jak se určují kvalifikace pro tituly, viz Příloha 2.

### 1.5.2. Tituly a požadavky na ně

1.  ICCF uděluje následující tituly:

(a) Velmistr v korespondenčním šachu (GM),

(b) Mezinárodní mistr vyšší třídy v korespondenčním šachu (SIM),

(c) Mezinárodní mistr v korespondenčním šachu (IM),

(d) Mistr v korespondenčním šachu (CCM) (nebo Velmistryně v korespondenčním šachu ) (LGM),

(e) Expert v korespondenčním šachu (CCE) (nebo Mezinárodní mistryně v korespondenčním šachu (LIM),

(f) Mezinárodní rozhodčí ICCF (IA).

2.  Titul „Velmistr v korespondenčním šachu“ (GM) není časově omezen a je udělován:

(a) hráčům, kteří se umístí na 1. - 3. místě ve Finále Mistrovství světa,

(b) hráči, který dosáhne nejlepší výsledek na 1. šachovnici ve Finále Olympiády,

c) hráčům, kteří splní nejméně 2 velmistrovské normy v mezinárodních turnajích,v nichž

je možné získat normy a tituly, a sehrají v nich minimálně 24 partií. Tento počet partií může být snížen, pokud hráč dostatečně přeplní standardní požadavky na normu

na 24 partií. [Požadavek, aby hráč měl při zisku GM norem nejméně 5 soupeřů s titulem GM byl zrušen na konci Kongresu 2020, ale ne retroaktivně.]

(d) hráčům, u nichž o to požádá jejich národní federace a svou žádost náležitě doloží.

V těchto případech je nutné schválení žádosti Kongresem minimálně dvoutřetinovou

většinou hlasů.

Tituly získané podle 2(a), (b) nebo (c) budou přiznány a uděleny bez jakékoli předchozí žádosti hráčovy národní federace.

3.  Titul "Mezinárodní mistr vyšší třídy v korespondenčním šachu" (SIM) není časově omezen, a je udělován:

(a) hráčům, kteří obsadí 1. místo ve Finále Světového poháru.

(b) hráčům, kteří splní nejméně 2 normy Mezinárodního mistra vyšší třídy v meznárodních vrcholových turnajích a sehrají v nich minimálně 24 partií. Tento počet partií může být snížen, pokud hráč dostatečně přeplní standardní požadavky na normu na 24 partií. Jednu nebo více norem Mezinárodního mistra v turnajích, které odstartovaly nebo byly schváleny před Kongresem ICCF 2000 v Daytona Beach, si však mohou hráči započítat (maximálně 14 partií) na titul Mezinárodní mistr vyšší třídy.

(c) hráčům, u nichž o to požádá jejich národní federace a svou žádost náležitě doloží. V těchto případech je nutné schválení žádosti Kongresem minimálně dvoutřetinovou většinou hlasů.

Tituly získané podle 3(a) nebo (b) budou přiznány a uděleny bez jakékoli předchozí žádosti hráčovy národní federace.

4.  Titul "Mezinárodní mistr v korespondenčním šachu" (IM) není časově omezen, a je udělován:

(a) hráčům, kteří se kvalifikují do Finále Mistrovství světa v KŠ nebo získají normu Mezinárodního mistra v Turnaji kandidátů,

(b) hráčce, která obsadí 1. místo ve Finále Mistrovství světa žen,

(c) hráčům, kteří splní nejméně 2 normy Mezinárodního mistra v mezinárodních vrcholových turnajích a sehrají v nich minimálně 24 partií; tento počet partií může být snížen, pokud hráč dostatečně přeplní standardní požadavky na normu na 24 partií,

(d) hráčům, u nichž o to požádá jejich národní federace a svou žádost náležitě doloží. V těchto případech je nutné schválení žádosti Kongresem minimálně dvoutřetinovou většinou hlasů.

Tituly získané podle 4(a), (b) nebo (c) budou přiznány a uděleny bez jakékoli předchozí žádosti hráčovy národní federace.

5.  Genderově neutrální titul „Mistr v korespondenčním šachu“ (CCM) (nebo ženský titul

„Mezinárodní velmistryně v korespondenčním šachu“ (LGM) není časově omezen a je

udělován:

(a) hráčkám, které obsadí 1. - 3. místo ve Finále Mistrovství světa žen,

(b) (zrušeno),

(c) hráčům, kteří v mezinárodních vrcholových turnajích splní nejméně 2 výkonnostní požadavky kladené dříve na normy pro zisk titulu Mezinárodní velmistryně a sehrají v nich minimálně 24 partií; tento počet partií může být snížen, pokud hráč dostatečně přeplní standardní požadavky na normu na 24 partií,

(d) hráčům, u nichž o to požádá jejich národní federace a svou žádost náležitě doloží. V těchto případech je nutné schválení žádosti Kongresem minimálně dvoutřetinovou většinou hlasů.

Každá žena, která získá titul Mistr v korespondenčním šachu, si může do 1. 1. 2021 zvolit, zda si přeje mít na medaili a certifikátu alternativně titul Mezinárodní velmistryně. Po 1. 1. 2021 titul Mezinárodní velmistryně již nelze získat.

Všechny normy Mezinárodní velmistryně získané v soutěžích startovaných před 1. 1. 2016 se započítají na titul Mistr v korespondenčním šachu.

Tituly získané podle 5(a), (b), nebo (c) budou přiznány a uděleny bez jakékoli předchozí žádosti hráčovy/hráččiny národní federace.

6. Genderově neutrální specifický titul „Expert v korespondenčním šachu“ (CCE) (nebo

Ženský titul „Mezinárodní mistryně v korespondenčním šachu“ (LIM) není časově

omezen a je udělován:

(a) hráčkám, které dosáhnou minimálně 60 % možných bodů ve Finále Mistrovství

světa žen,

(b) (zrušeno),

(c) hráčům/hráčkám, kteří v mezinárodních vrcholových turnajích splní nejméně 2

výkonnostní požadavky kladené dříve na normy pro zisk titulu Mezinárodní mistryně a

sehrají v nich minimálně 24 partií; tento počet partií může být snížen, pokud hráč/hráčka

dostatečně přeplní standardní požadavky na normu na 24 partií,

(d) hráčům/hráčkám, u nichž o to požádá jejich národní federace a svou žádost náležitě

doloží. V těchto případech je nutné schválení žádosti Kongresem minimálně

dvoutřetinovou většinou hlasů.

Každá žena, která získá titul Expert v korespondenčním šachu, si může do 1. 1. 2021

zvolit, zda si přeje mít na medaili a certifikátu alternativně titul Mezinárodní mistryně. Po

1. 1. 2021 titul Mezinárodní mistryně již nelze získat.

Všechny normy Mezinárodní mistryně získané v soutěžích startovaných před 1. 1. 2016

se započítají na titul Expert v korespondenčním šachu.

Tituly získané podle 6(a), (b), nebo (c) budou přiznány a uděleny bez jakékoli předchozí žádosti hráčovy/hráččiny národní federace.

7. Titul "Mezinárodní arbitr ICCF" (IA) není časově omezen a je udělován na základě kombinace kvantitativních a kvalitativních kritérií. Tato kritéria jsou uvedena v §1.5.3.(1).

### 1.5.3. Postup při žádosti o titul

1. Titul Mezinárodní arbitr (IA) je jediným titulem, který vyžaduje podání žádosti (mimo to, za zvláštních netypických okolností – viz oddíl 2).  Titul IA je udělován Kvalifikačním komisařem ICCF (QC), pokud kandidát splňuje požadavky.  (Není-li si QC jist, že jsou splněny požadavky IA, měl by QC předat rozhodnutí Kongresu.) Žádost musí zaslat hráčova národní federace (MF) předsedovi Komitétu rozhodčích (který ji předá se svým doporučením QC).  Pokud hráčova MF odmítne žádost podat, hráč se může odvolat u Odvolací komise, a pokud je odvolání vyhověno, může požádat o titul sám.  Podobně, pokud hráč žije v místě, kde není MF, je hráčovi povoleno podat žádost sám. Komitét rozhodčích prověří:

1. splnění kvantitativních požadavků:

* v serverových turnajích musí Rozhodčí turnaje odřídit více než 2 000 partií ukončených na serveru v klasifikovaných turnajích ICCF\*, přičemž minimální doba řízení turnajů činí 2 roky a všechny partie musí být řízeny s dohledem mentora, nebo
* v turnajích hraných klasickou poštou musí Rozhodčí turnaje odřídit více než 1 000 partií ukončených v klasifikovaných turnajích ICCF, přičemž minimální doba řízení turnajů činí 4 roky a všechny partie musí být řízeny s dohledem mentora, a

1. splnění kvalitativních požadavků, které jsou stanoveny na kvalitu práce Rozhodčího turnaje a vztahují se k jeho chování, jako jsou např. odpovídání na problémy nebo dotazy hráčů, archivace partií, poskytování informací pro účely marketingu, a vše ostatní vztahující se k výkonu funkce Rozhodčího turnaje. Rozhodčí turnaje, který žádá o titul Mezinárodního arbitra ICCF, musí očekávat, že Komitét rozhodčích bude žádat o toto ohodnocení jeho mentora, stejně tak jako další funkcionáře ICCF, bude-li to zapotřebí.

Komitét rozhodčích pak sdělí své doporučení národní federaci a Kvalifikačnímu komisaři. Titul Mezinárodního arbitra ICCF nabývá platnosti okamžitě po jeho schválení Kvalifikačním komisařem, slavnostně udělen však bude až na Kongresu ICCF.

\* Klasifikovanými turnaji ICCF jsou všechny zonální postupové, mistrovské a zvací turnaje (pokud tyto soutěže byla zpřístupněny i skupině zahraničních hráčů v této nebo dřívějších skupinách soutěže), postupové turnaje ICCF, mistrovské turnaje, mezinárodní turnaje, v nichž je možné získat mezinárodní normy a tituly, tematické turnaje, turnaje Aspirers, světové poháry, Memoriál ICCF <2300 Turnaj družstev, ICCF open turnaje na serveru, přátelské zápasy\*\*, volné partie ICCF, Champions League, a výroční open turnaje Direct Entry; to vše včetně soutěží v Chess 960 tohoto typu.  (Národní turnaje a turnaje nezapočítávané do ratingu ICCF neuvedené výše se do klasifikovaných turnajů započítávaných pro zisk titulu Mezinárodního arbitra ICCF nezahrnují.)  Všec**h**ny partie z tohoto seznamu klasifikovaných turnajů ICCF se započítají do počtu partií potřebných pro zisk titulu Mezinárodního arbitra bez ohledu na to, zda tyto partie byly sehrány v době, než tato definice vstoupila v platnost.

\*\*Přátelský zápas je definován jako zápas mezi pouze dvěma družstvy, kde obě družstva jsou spojena buď s národní federací (MF) nebo s určitou zónou, a tyto dvě jurisdikce (MF, zóny) se od sebe liší; nebo jedno z družstev je spojeno s konkrétní členskou federací nebo zónou a druhé družstvo je kategorizováno jako "zbytek světa".

2. MF je povoleno podávat žádosti o tituly pro své hráče za zvláštních a atypických okolností, např. udělení titulu in memoriam.  Tyto žádosti budou podány QC. QC udělí tyto tituly v jasných případech, v případech pochybností však předá žádost k rozhodnutí Kongresu, buď s doporučením, nebo bez doporučení pro Kongres.  QC je při udělování titulů in memoriam dovolena určitá výše vlastního uvážení při určitých odchylkách od přesných požadavků.

3. Žádosti o udělení titulů ICCF in memoriam je možno podávat nejpozději do 2 let od úmrtí nominanta.

### 1.5.4. Udělování titulů

1. Každý držitel titulu obdrží certifikát udělený Kongresem, nebo v případě titulů CCE/CCM je k dispozici ke stažení. Každý držitel titulu je oprávněn dostat medaili.

ICCF bude zajišťovat medaile za tituly CCE a CCM. Dostatečný počet medailí pro držitele titulů, kteří se nemohou zúčastnit Kongresu, bude předán delegátovi národní federace (nebo jeho zástupci) na Kongresu.

Medaile budou poskytnuty pouze tehdy, pokud se delegát národní federace zúčastní Kongresu, nebo pokud delegát nominuje osobu, která medaile obdrží a rozdělí, nejpozději 6 týdnů před zahájením Kongresu.

Hráči, kteří se zúčastní Kongresu, obdrží medaili a certifikát během ceremoniálu jejich udělování. Medaile pro hráče, kteří se Kongresu nezúčastní, budou předány delegátovi národní federace (nebo jeho zástupci) a nebudou formálně předány během ceremoniálu. Delegát národní federace (nebo jeho zástupce) zodpovídá za zajištění, aby medaile byly distribuovány jeho hráčům.

2. Za konkrétní výsledky v konkrétních mistrovských soutěžích, uvedených v těchto pravidlech (viz §1.5.2. odstavce 2(a) & (b); 3(a); 4(a) & (b); 5(a) & (b); a 6(a) & (b)). Takové tituly jsou potvrzeny QC. QC o tom informuje dotčené NF.

3. Všechny mezinárodní tituly potvrzené a registrované QC musí být uvedeny v zprávě QC pro Kongres, aby byl Kongres informován o těchto titulech.

### 1.5.5. Používání titulů

1. Mezinárodní titul oficiálně vstupuje v platnost datem potvrzení a registrace Kvalifikačním komisařem.

2. Titul může být použit pro výsledky soupeřů pouze v turnajích startovaných po potvrzení.

3. Užívání titulu nebo ratingu ICCF k rozvrácení systému titulů nebo ratingu může mít za následek zrušení titulu na doporučení Kvalifikačního komisaře, Disciplinárního výboru, s konečným schválením Kongresem.

## 1.6. Oprávnění hráče k účasti v soutěžích

Oprávnění hráče k účasti v různých soutěžích se určuje následujícím způsobem:

(1) Za prvé, pro vyjasnění, je rozdíl mezi „soutěžemi družstev národů“ a tím, co by se mohlo označovat jako "mezinárodně reprezentované“ soutěže družstev.  Soutěž družstev národů (např. Olympiády nebo mistrovství zóny družstev) je soutěž družstev, která vyžaduje, aby každé družstvo reprezentovalo jedinou národní federaci (NF), zatímco ostatní  ("mezinárodně reprezentované") soutěže družstev (např. Baltic Sea Cup nebo Chessfriends Rochade 5171) nemají tento mandát.  Problém oprávnění hráče k účasti se vztahuje pouze na soutěže družstev národů (protože pořadatel může povolit hrát komukoli, kdo si to přeje, v soutěžích družstev druhého typu).

(2) V soutěžích družstev národů mají oprávnění účasti hráči, kteří (i) jsou definováni MF jako její členové, nebo (ii) pokud NF nedefinuje jednotlivé hráče jako své členy, hrají pod její vlajkou. Hráči žijící mimo hranice země NF nejsou oprávněni hrát v těchto soutěžích, ledaže by byli (i) definováni jako členové relevantní NF žijící někde jinde, (ii) pokud MF nedefinuje jednotlivé hráče jako členy, hrají pod její vlajkou, přestože žijí někde jinde.

(3) Hráč je oprávněn hrát v zonálních turnajích, když (a) je hráč definován NF, která je členkou této zóny jako člen této NF, nebo (b) když NF nedefinuje jednotlivé hráče jako svév členy jako své členy, hráč hraje pod vlajkou NF z této zóny.  Kromě toho, je-li hráč izolovaným hráčem žijícím v zemi, která je rozumně považována za část této zóny (bez ohledu na to, pod jakou vlajkou hráč hraje), je tento hráč také oprávněn se účastnit.

(4) Jakmile hráč změní zemi, ke které je přidružen, musí také změnit vlajku, pod kterou hraje, na vlajku vybrané země.  Toto provede Ratingový komisař.

### 1.6.1. Práva izolovaných hráčů

1. Izolovaní hráči mají právo používat vybavení a služby ICCF, a přijímat podporu všech relevantních funkcionářů ICCF.

2.    Izolovaní hráči mají právo účastnit se všech soutěží ICCF do nichž jsou kvalifikováni, prostřednictvím systému Direct Entry; tam, kde jsou problémy s používáním systému Direct Entry (např. problémy s používánám PayPal), dohodne Finanční ředitel s dotčenými hráči pro obě strany vhodná opatření.

3.    Izolovaní hráči mají právo mít rating ICCF.

4.    Izolovaní hráči mají právo získávat normy a tituly ICCF a budou jim tam, kde to přichází v úvahu, udělovány medaile a certifikáty.

5.    Pro Přílohu 2 (1d a 1e) bude vlajka izolovaného hráče považována za rovnocennou vlajce národní federace (ačkoli jen v omezeném rozsahu, popsaném v Příloze 2).

6.    Izolovaní hráči mohou působit jako rozhodčí ICCF, pořadatelé turnajů a další funkcionáři, včetně členství v ICCF Management Committee, ale s výjimkou Výkonného výboru ICCF (EB).

7.    Nominace do Výkonného výboru ICCF (EB) předkládají národní federace. Izolovaný hráč proto nemůže být kandidátem do EB.

8.    Izolovaní hráči nejsou zastupováni na Kongresu ICCF hlasujícími členy, ačkoli zájmy izolovaných hráčů mohou (a měly by) být vyjadřovány členy EB.

9.    Země nezastoupené národní federací nesmějí nominovat svou reprezentaci do Olympiád ICCF. Izolovaní hráči však mohou reprezentovat členské země, za předpokladu, že jsou členy národní federace této země.  (Toto členství izolovaného hráče se vztahuje pouze na federace, které mají program individuálního členství.) Kromě toho se kombinovaná družstva “Izolovaní hráči” mohou na základě rozhodnutí EB ICCF účastnit Olympiád a dalších mezinárodních turnajů družstev.

## 1.7. Etický kodex

### 1.7.1. Všeobecné principy

ICCF má jako vedoucí světová autorita pro všechny formy korespondenčního šachu jasně definovány zásady a cíle, které jsou popsány ve Statutu ICCF. Ty zahrnují důležitou myšlenku, že “ICCF...podporuje a prosazuje úzkou mezinárodní spolupráci mezi šachisty, šachovými nadšenci a FIDE, čímž směřuje k posílení kontaktů a přátelské harmonie mezi lidmi na celém světě”.

V roce 1984 přijala ICCF motto “Amici Sumus” (Jsme přátelé), které se stalo základní filozofií pro stanovení standardů chování pro hráče, funkcionáře a národní federace. Mělo by převažovat ve všech komunikacích mezi hráči v korespondenční šachové partii, mezi hráči a rozhodčími, funkcionáři ICCF a mezinárodními kontakty mezi členskými federacemi.

Zasílání urážlivých, obscénních a krajně nevhodných zpráv není za žádných okolností přípustné. Tyto zásady slouží k objasnění očekávaného způsobu chování a obsahují

disciplinární a odvolací procedury pro jednání v případech, kdy tyto zásady a filozofie nemusí být v praxi zřejmé.

Všechny turnaje organizované nebo schválené ICCF podléhají těmto směrnicím, včetně disciplinárních a odvolacích procedur. Žádosti zonálních pořadatelů turnajů a národních federací v sobě zahrnují jejich souhlas s tím, že se tyto směrnice a procedury budou vztahovat na tyto turnaje, a to bez výjimek.

ICCF je tvořena národními federacemi, a proto každá kritika ICCF je zároveň kritikou národních federací a jejich delegátů. Všichni máme kolektivní zodpovědnost zajistit, aby vysoká reputace a autorita ICCF a jejich národních federací nebyla oslabena.

Samozřejmě se mohou vyskytnout případy, zvláště u složitějších nebo kontroverzních záležitostí, u nichž Kongres ICCF (členové s volebním právem) přijme rozhodnutí, které se neshoduje s názorem jednotlivce nebo jeho národní federace. V takovém případě je správným přístupem, že delegát/národní federace požádá o nové projednání této záležitosti na Kongresu.

ICCF je demokratickou organizací, nejdůležitější záležitosti jsou rozhodovány na Kongresu řádným hlasováním členů (funkcionáři ICCF nemají volební právo), a proto by rozhodnutí Kongresu měla být přijímána a respektována všemi národními federacemi, které budou jednat zodpovědně. Je však důležité vědět, že tato opatření jsou zamýšlena pro „mezinárodní“ záležitosti korespondenčního šachu a nejsou ani „náhradou“, ani se nevztahují k žádným sankcím aplikovaným národními federacemi v disciplinárním řízení týkajícím se národních turnajů, členství v národní federaci nebo jiných národních pravidel.

Účelem směrnic Etického kodexu je vymezit jasný rámec pro chování hráčů, funkcionářů, národních federací a ICCF obecně. Filozofie „Amici Sumus“ by měla prostupovat ICCF a činnostmi všech hráčů a funkcionářů. Je povinností funkcionářů a rozhodčích ICCF nabízet hráčům a ostatním funkcionářům, kteří rovněž poskytují turnajové služby hráčům, např. ratingy, kvalifikace atd., dobrou kvalitu, férový a rychlý servis.

Očekávaná chování hráčů, rozhodčích turnajů, pořadatelů turnajů, kapitánů družstev podle Etického kodexu jsou popsána níže v částech 2, 3, 4, a 5, v tomto pořadí.

#### 1.7.1.1. Soulad s Obecným nařízením EU o ochraně osobních údajů (GDPR)

Protože od 25. 5. 2018 vstupuje v platnost Obecné nařízení EU o ochraně osobních údajů (GDPR), počínaje tímto dnem nemohou rozhodčí turnajů, kapitáni družstev, nádodní delegáti, zonální ředitelé a ostatní funkcionáři a zástupci ICCF nesmějí rozšiřovat žádné informace osobního charakteru hráčů (např. e-mailové adresy, věk, data narození, atd.) bez výslovného souhlasu každé osoby, které se to týká. Nesplnění tohoto nařízení může mít právní důsledky.

Zásada ochrany osobních údajů ICCF bude pravidelně revidována a aktualizována se souhlasem Výkonného výboru, bude-li zapotřebí udržet soulad Zásad ochrany osobních údajů ICCF s GDPR nebo s jinými právními předpisy o ochraně údajů. Exemplář aktuálně platné Zásady ochrany osobních údajů bude k dispozici na iccf.com s odkazem v hlavním menu. Překlady Zásady ochrany osobních údajů do jiných jazyků mohou být k dispozici, tak aby to vyhovovalo hráčům. Směrodatné bude však anglické znění.

### 1.7.2. Disciplinární řízení a sankce

Je třeba vynaložit veškeré úsilí k odvrácení sporů a zahájení tohoto řízení, pokud je však jeho zahájení nevyhnutelné, musí být pečlivě dodržováno všemi funkcionáři ICCF, funkcionáři Zón a národními federacemi v případě mezinárodních soutěží.

K dispozici jsou následující druhy disciplinárních postupů:

(i) Oficiální písemné varování – za chování, které je v rozporu se Statutem, principy nebo pravidly ICCF. Pokračující nebo opakované nevhodné chování mají pak za následek implementaci opatření dle bodu (ii). (Všechny texty v článcích §1.7.2., §3.23.1, a §3.23.2. popisující další chybná chování následující po úvodním disciplinárně postiženém chování musí být interpretovány jako zahrnující některý typ nebo všechny typy nevhodného chování postihovaného disciplinárním opatřením; netýkající se pouze opakování stejného chování, které bylo dříve postiženo.)

(ii) Disciplinární opatření se sankcemi – za vážné nebo opakované chování, které je v rozporu se Statutem, principy nebo pravidly ICCF. Sankce by měly být uloženy ihned, jejich stupeň by měl být v souladu s vážností přestupku.

Měla by být použita následující stupnice sankcí:

(a) Závažný problém týkající se chování hráče, např. tiché / neakceptované vystoupení z turnaje, nepřípustné nebo urážlivé chování vůči hráčům/funkcionářům/ICCF, při prvním výskytu – suspendace ze všech mezinárodních turnajů a aktivit ICCF na období 2 let ode dne rozhodnutí.

(b) Opakovaný závažný problém týkající se chování hráče, např. opakované tiché / neakceptované vystoupení z turnaje, opakované urážlivé chování vůči hráčům/funkcionářům/ICCF – suspendace ze všech mezinárodních turnajů a aktivit ICCF na období 5 let ode dne posledního rozhodnutí.

(c) Zcela nepřijatelné chování nebo dále se opakující problematické chování, např. krádež, agresivní akce proti ICCF nebo některému z funkcionářů ICCF, napadení, atd. – suspendace ze všech mezinárodních turnajů a aktivit ICCF na doživotí. Odvolání, resp. žádost o prominutí zbytku trestu je možné podat po 10 letech.

(d) Nepřiměřeně pomalá hra v jasně prohrané pozici není v korespondenční hře považována za správné chování, podléhá varování ze strany rozhodčího, a pokud bude pokračovat nebo bude opakována v jiných partiích, povede k disciplinárním sankcím.

Při řešení disciplinárních záležitostí a zvažování sankcí je zapotřebí věnovat pozornost zajištění konzistence, a tomu, aby sankce byly úměrné spáchanému přestupku. Ve všech případech disciplinárního řízení má řešená osoba základní právo se ke svému případu vyjádřit a podat své odůvodnění, a to dříve, než funkcionář, rozhodčí nebo organizátor atd. přijmou rozhodnutí.

Pokud je uloženo disciplinární opatření, musí být písemně zdůvodněno (s kopií pro národní federaci) zodpovědným funkcionářem a každá uložená sankce musí být uvedena jasně a srozumitelně, společně s příslušným postupem odvolání, které má k dispozici, pokud příjemce nesouhlasí s rozhodnutím.

ICCF povede databázi všech případů, které byly předmětem disciplinárního řízení nebo u nichž byly uloženy sankce, a o všech odvoláních proti nim. Zodpovědný za vedení databáze bude funkcionář ICCF.

# ODDÍL 2: Pro hráče

Vše v tomto oddílu se vztahuje jak na serverové, tak na poštovní partie, pokud to není označeno jinak, materiál specifický pro poštovní soutěže je psán modrým fontem. Vše specifické pro sutěže DRUŽSTEV je označeno odpovídajícím způsobem. Všechna pravidla pro SERVER, která jsou aplikovatelná pro STANDARDNÍ časovou kontrolu (tj. ve formě „10 tahů za 50 dnů“) nebo pro TŘI BLOKY (tj. ve formě „trvání 350 dnů“) vymezena těmito velkými písmeny. Pokud nic není specifikováno, pak nezáleží na tom, který typ časové kontroly je v soutěži použit.

## 2.1. Hráčova národní federace

1. Hráčova národní federace (NF) je obvykle federace země, v níž má občanství nebo bydliště.

2. Pokud hráči změní zemi svého trvalého bydliště a přejí si změnit NF, mohou to udělat se vzájemným souhlasem obou příslušných NF.

3. Je-li transfer schválen, pak nová NF musí informovat Ratingového komisaře ICCF. Hráčovo ICCF I\_D a historie ratingu hráči zůstávají, bez ohledu na změnu N F.

4. Pokud existují výhrady k transferu, může se hráč odvolat k Arbitration Commission (jejíž rozhodnutí bude konečné).

## 2.2. Obecná pravidla a postupy

# 

1. Partie se hrají v souladu s Pravidly korespondenčního šachu ICCF a pravidly uvedenými v tomto dokumentu. Pravidla korespondenčního šachu ICCF „The ICCF Laws of Correspondence Chess“ najdete na úvodní stránce webu ICCF kliknutím na "ICCF Rules", a na "ICCF Laws of Correspondence Chess".

2. Pravidla obsažená v tomto dokumentu obvykle budou platit pro všechny turnaje hrané na webserveru ICCF, ledaže by byla změněna v pozvánkách do turnajů, nebo v propozicích turnajů (nutné) a která by byla potom potvrzena ve startovních listinách.

3. Bude jmenován Rozhodčí turnaje (TD) který bude zodpovídat za vedení turnaje a pokrok v partiích.

4. DRUŽSTVA: Každé družstvo má Kapitána družstva (TC), který udržuje kontakt s TD v zastoupení hráčů.

5. Pokud hráč neodpovídá na dotazy TD a/nebo TC po dobu (SERVER) 7 dní nebo (POŠTA) 14 dní plus průměrný čas na poštovní přepravu v obou směrech, bez započtení již plánované dovolené, může být tento hráč považován za vystoupivšího z turnaje. Hráč, který prohraje partii překročením času, může takový dotaz očekávat. Viz také §2.12.

6. „V partiích v soutěžích ICCF, musí hráči rozhodovat o svých vlastních tazích. Hráčům je dovoleno před těmito rozhodnutími konzultovat se všemi veřejně dostupnými zdroji informací včetně šachových motorů (počítačových programů), knih, DVD, databází partií, tablebases koncovek atd. DRUŽSTVO: Navíc akceptované chování zahrnuje konzultace mezi hráči družstva a kapitánem družstva o pozicích v aktivních partiích v jejich soutěži družstev. Není dovolena žádná konzultace s jinými osobami ohledně analýzy aktivní pozice v soutěži družstev nebo individuální soutěže.”

## 2.3. Předávání tahů

1. SERVER: Všechny tahy budou prováděny jejich závazným zadáním na webserveru ICCF. Čas na rozmyšlenou se počítá od závazného zadání tahu tvého soupeře na webserver a končí, když závazně zadáš svou odpověď. (Dovolená se nezapočítává.)

2. POŠTA: Mezikontinentální partie budou hrány poštou první třídy / leteckou poštou, propozice turnaje však mohou toto závazně požadovat i v ostatních partiích. Pokud s tím souhlasí oba hráči, pak mohou být tahy předávány e-mailem nebo faxem, i tehdy však platí tato pravidla. [Reference: Pravidla hry - Pošta] Pokud partie významně zpožďuje turnaj, je TD oprávněn požadovat, aby partie pokračovala předáváním tahů elektronickou cestou (obvykle e-mailem; pouze faxem nebo telegramem, pokud oba hráči souhlasí.)

2. 1. POŠTA: Není závazné ukončit partii e-mailem nebo faxem, pokud se rozhodneš na tuto hru přejít. Je-li však dobrý důvod přejít zpět na klasickou poštu, je to se souhlasem TD povoleno. Od opakovaných přechodů mezi e- mailem, faxem a klasickou poštou odrazujeme. Přesněji řečeno časová kontrola zůstane na 10/30 a nebude se měnit na 10/60 nebo jinou, ledaže by souhlasili oba hráči a TD. Ať je dohodnuta jakákoli časová kontrola mezi všemi stranami, vždy je povoleno jedno překročení časového limitu.

2. 2. POŠTA: Tahy musí být (a) číslovány a zasílány (b) v numerické nebo vzájemně dohodnuté notaci (c) za použití dopisnic (nebo dopisů) (d) s uvedením jména a adresy a podpisu odesílatele, a (e) a správného opakování soupeřova posledního tahu a potvrzením data poštovního razítka. (Správné opakování posledního tahu je nutné, aby byla odesílatelova odpověď platná.) (f) Ve své odpovědi musí odesílatel uvést datum obdržení soupeřova posledního tahu a (g) očekávané datum poštovního razítka své odpovědi. (h) Je požadováno uvést čas na rozmyšlenou spotřebovaný na tah a celkový čas na rozmyšlenou na partii pro oba hráče.

2. 3. POŠTA: Jsou-li data, spotřebovaný čas a celkový čas jsou potvrzeny hráčem na dopisnici (v dopise nebo v e-mailu), nemohou být poté změněny ani hráčem, ani TD, ledaže by bylo prokázáno, že hráč podvedl soupeře.

2. 4. POŠTA: Pokud odesílatel neuvede požadované údaje, odhadne příjemce rozumně tyto údaje a oznámí je ve své odpovědi. Pokud očekávané datum poštovního razítka nesouhlasí se skutečným datem, příjemce je opraví a informuje o tom odesílatele. Je-li poštovní razítko nečitelné, nebo zcela chybí, mělo by být akceptováno očekávané datum razítka.

2. 5. POŠTA: Hráči mohou používat dvě (nebo více) rozdílné notace, (např. ICCF numerickou a algebraickou), pokud se na tom explicitně dohodnou na začátku partie. Pokud jsou zaslány odlišné tahy ve dvou notacích, na nichž se hráči explicitně domluvili, je třeba to považovat za nejasný tah a vrátit tah zpět odesílateli k vyjasnění.

2. 6. POŠTA: Nečitelné nebo nelegální tahy musí být vráceny odesílateli k okamžité opravě, ale bez povinnosti táhnout příslušnou figurou. Prázdný lístek nebo lístek odeslaný bez odpovědi budou považovány za nečitelné tahy. Opomenutí nebo přidání šachových značek (např. "šach", "bráno", "en passant") jsou bez vlivu na platnost tahu. Např. není zapotřebí označovat šach, a pokud šach není označen, není kvůli tomu tah považován za neplatný.

2. 7. POŠTA: Žádný legální tah nelze po odeslání vzít zpět – psací chyby jsou závazné, pokud se jedná o možné tahy.

3. SERVER: Systém webserveru ICCF okamžitě zpracovává e-mailovou zprávu a předává soupeři zahraný tah a další relevantní informace.

4. POŠTA: Čas na rozmyšlenou se začne počítat dnem, kdy je ti 0dán k dispozici tah tvého soupeře a končí dnem, kdy jsi odeslal tvou odpověď. V případě klasické pošty je to tehdy, kdy jsi vhodil dopisnici do tobě dostupné poštovní schránky.

5. SERVER: Hráči jsou odpovědni za sledování průběhu všech svých partií   
a spotřeby času na webserveru ICCF.

6. POŠTA: Pokud hráč neobdrží do 16 dnů (plus průměrný čas na poštovní přepravu oběma směry) soupeřovu odpověď, musí zaslat soupeři opakování tahu se všemi podrobnostmi s kopií TD pro informaci. (DRUŽSTVA: prostřednictvím TC). S odpovědí na toto opakování tahu musí být rovněž zaslána kopie pro informaci TD (DRUŽSTVA: prostřednictvím TC). Nesplnění těchto požadavků může mít za následek postih. Před odesláním opakování tahu je třeba čekat 16 dnů plus průměrnou dobu, kterou trvá přeprava tahu tvému soupeři a zpět. Doba, kdy je soupeř na dovolené, se nezapočítává do doby výpočtu doby pro zaslání upomínky. Je třeba se vyhnout předčasnému opakování tahu.

Pokud víš, že spotřebuješ na tah déle než 16 dnů, prosím dej to vědět soupeři, aby se bylo možno vyhnout zbytečným opakováním tahu.

## 2.4. Povolený čas na rozmyšlenou a postihy

1. SERVER[STANDARD]: Každý hráč má k dispozici 50 dnů na každých 10 tahů, ledaže by bylo v propozicích turnaje výslovně uvedeno jinak. To znamená, že na prvních 10 tahů nemůže být spotřebováno více než 50 dnů, 100 na prvních 20 tahů atd. bez překročení časového limitu.

[TŘI BLOKY]: Každému hráči je na začátku

(a) přiděleno 50 dnů na jeho hodiny,

(b) přidělen určitý počet dodatečných dnů přidělený po každém provedeném tahu do 50. tahu) zvaný přírůstek nebo přírůstek na tah, a

(c) přidělena počáteční banka buď 50 nebo 75 dnů pro jejich využití jak uzná za vhodné (t. j. jako čas na rozmyšlenou, jako dovolenou, na studium, na pokrytí krátkodobé nemoci, atd.).

Po každém provedeném tahu, přírůstek na tah a hráčův čas v bance automaticky doplní hráčovy hodiny na 50 dnů, za předpokladu, že tento čas je k dispozici z přírůstku na tah a v bance.

Jestli hráčovy hodiny klesnou na 0, tak hráč překročil čas, a prohraje partii, bez ohledu na to kolik času zbývá v hráčově bance a na budoucí přírůstky na tah.

Je-li soutěž organizována tak, že obsahuje “zaručený čas” (GT), tak je hráčům zaručen minimální čas 3 plné dny na každý tah po 50. tahu, pokud partie ještě jakkoli neskončila. Pokud soutěž nebyla organizována s GT, tak přírůstek na čas se vždy po 50. tahu zastaví, a čas, který hráči ještě mají ihned po 50. tahu, kombinace času na hodinách a v bance, jejich součet se rovná času, který hráči mají na ukončení jejich partie.

POŠTA: Limit spotřeby času je 40 dnů na každých 10 tahů, pokud není v propozicích turnaje výslovně uvedeno jinak. To znamená, že na prvních 10 tahů nemůže být spotřebováno více než 40 dnů, 80 na prvních 20 tahů atd. bez překročení časového limitul. Po dosažení časové kontroly se ušetřený čas přenáší do další časové kontroly. Čas na poštovní přepravu se do času na rozmyšlenou nezapočítává. Je-li podle §2.3.2. použito předávání tahů elektronickou poštou, pak si lze vzájemně dohodnout odlišnou časovou kontrolu, za podmínky souhlasu TD (DRUŽSTVA: získaného prostřednictvím TCs).

2. SERVER: Čas na rozmyšlenou se počítá v celých dnech, ne v hodinách, minutách a vteřinách. Dokud nebylo plně spotřebováno prvních 24 hodin, je spotřeba času započtena jako 0 dnů. Pro další dny bude platit podobná metoda počítání času. Po uplynutí 20 dnů se však dny navíc budou počítat dvakrát, tj. 21 dnů se počítá jako 22 dnů atd. Čas na rozmyšlenou se počítá v celých dnech (úsecích dlouhých 24 hodin). Hráč má k dispozici 24 hodin času na rozmyšlenou na svou odpověď, než je mu na hodinách na webserveru ICCF zaznamenán jeden spotřebovaný den.  Čas na rozmyšlenou započtený hráči pro odpověď na tah se rovná počtu celých dnů spotřebovaných hráčem, a to až do 20 dnů, plus dvojnásobku počtu celých dnů spotřebovaných po 20 dnech na jakýkoli jeden tah. Například hráči, který spotřeboval nejméně 23 dnů času na rozmyšlenou, se započítá na jeho hodinách 26 dnů.Po dosažení časové kontroly se čas zbylý na hráčových hodinách hráči přenáší do následující časové kontroly. V průběhu dovolené se měření jak času na odpověď, tak času na rozmyšlenou zastavují.

“ICCF “zaručuje” že nenastanou vice než tři období nedostupnosti serveru na jednu hodinu nebo vice za období sedmi dnů, a že nebudou žádná období nedostupnosti server na osm hodin nebo déle. ICCF take zaručuje, že nebude vice než jedna hodina ztráty dat v případě katastrofického výpadku serveru. Hráči by měli plánovat své partie v souladu s tím, protože reklamace a odvolání budou brány v úvahu, pouze pokud nedostupnost serveru překročí tuto záruku.”

POŠTA: Čas spotřebovaný na každý tah je rozdílem počítaným ve dnech mezi datem, kdy byl doručen poslední soupeřův tah a poštovním razítkem odpovědi. Je-li podle §2.3.2. používáno elektronické předávání tahů, pak je povolena vzájemná dohoda ohledně interpretace „data doručení“, za podmínky souhlasu TD (DRUŽSTVA: získaného prostřednictvím TCs).

POŠTA: Spotřebuje-li hráč více než 12 dnů času na rozmyšlenou na 1 tah, počítání času se po 12 dnech na rozmyšlenou zdvojnásobí. To znamená, že hráči, který spotřeboval 15 kalendářních dnů, se započítá 18 dnů času na rozmyšlenou. Toto počítání nemá vliv na časové limity pro upomínky nebo jiná pravidla jako např. §2.6.(2), které počítá s kalendářními dny (bez zahrnutí dovolené). Samozřejmě to však ovlivní překročení časového limitu.

POŠTA: Pokuta 5 dnů bude připočtena k času hráče, který zašle nečitelný, nemožný, nebo nejednoznačný tah, nesprávně zopakuje soupeřův poslední tah, nebo nezašle tah leteckou poštou, je-li to povinné.

3. SERVER: Základ pro datum/čas webserveru ICCF je definován lokalizací serveru, v současnosti je server umístěn ve Velké Británii.

4. SERVER: Hráč, který překročil časový limit, prohraje partii.

Překročí-li hráč 10krát nebo vícekrát časový limit během 90 po sobě jdoucích dnů (má PČL ve všech partiích hraných na serveru), bude tomuto hráči zakázáno přihlásit se do nové soutěže, dokud nenastane žádné další PČL v průběhu dalších 90 po sobě jdoucích dnů.

POŠTA: Časový limit může být překročen jednou. Např., spotřebuje-li hráč 41 dnů na prvních 9 tahů, partie není prohrána, začne však nové počítání času s 40 dny k dosažení příští časové kontroly, která bude v 19. tahu, 80 dny k dosažení druhé časové kontroly v 29. tahu atd.

5. Hráč/ka, který/á prohraje 50% nebo více partií na PČL v nějaké soutěži, riskuje, že mu/jí bude zaznamenáno neakceptované vystoupení, což bude mít za následek kontumační prohru všech nedokončených partií v ICCF (ve všech soutěžích) a roční suspendaci ze hry v ICCF.

## 2.5. Dovolená

1. SERVER[STANDARD] & POŠTA: Každý hráč má nárok čerpat v každém kalendářním roce až 45 dnů turnajové dovolené, ledaže by bylo uvedeno něco jiného v propozicích turnaje a v pravidlech. Řádná dovolená může být čerpána z jakýchkoli důvodů a v jakýchkoli dílčích částech, pokud nepřekročí 45 dnů v kalendářním roce.

Data zadaná jako počátek a konec dovolené se do dovolené zahrnují. To znamená, že má-li hráč dovolenou od 7/7 do 13/7, vzal si hráč 7 dnů dovolené. Tah obdržený 6/7 a zodpovězený 14/7 znamená 1 den času na rozmyšlenou. Tah obdržený 6/7 zodpovězený 13/7 znamená také 1 den času na rozmyšlenou, zatímco tah obdržený 7/7 a zodpovězený 14/7 znamená 0 dnů času na rozmyšlenou. Hráč nebyl na dovolené 6/7, takže tah nezodpovězený 6/7 znamená nejméně 1 den času na rozmyšlenou, odpověď 14/7 je však podobná situaci, kdy zašlete svůj 1. tah v den startu turnaje, takže žádný čas na rozmyšlenou.

[TŘI BLOKY]: Nic takového jako “čas na dovolenou” v tomto systému není. Od hráčů se očekává, že si budou brát dovolenou, jak se jim zachce, ačkoli nemohou během této doby zastavit své hodiny. Definovaná doba trvání každé soutěže se rozumí včetně času na dovolenou, který si hráči berou obvykle v soutěžích se standardní časovou kontrolou.

2. SERVER[STANDARD]: Hráči, kteří mají v úmyslu čerpat turnajovou dovolenou, musejí o tom zadat předem informaci do systému webserveru ICCF, k čemuž použijí příslušný modul serveru. V průběhu ohlášené turnajové dovolené nemohou hráči zadávat tahy do systému webserveru.

[TŘI BLOKY]: V soutěžích se systémem tří bloků si hráči nemohou zapsat dovolenou, ani kvůli dovolené zastavit hodiny. To také znamená, že hráč může vždy provádět na serveru tahy, když je na tahu.

POŠTA: Hráči, kteří si berou dovolenou, musí předem informovat své soupeře a [DRUŽSTVA: TC, který musí obratem informovat] TD.

3. Běh času na rozmyšlenou se během soupeřovy dovolené nezastaví. [Toto pravidlo nelze aplikovat v soutěžích se TŘEMI BLOKY.]

4. [STANDARD:] V případě velmi výjimečných okolností může TD povolit i retroaktivní dovolenou. Udělení retroaktivní dovolené je však možné pouze v turnajích, v nichž je povolena zvláštní dovolená.

5. [STANDARD:] Je-li to zapotřebí, například kvůli náhlé hospitalizaci, tak hráči (nebo jejich zástupce) mohou požádat TD, aby zaznamenal pro hráče dovolenou, za předpokladu, že má hráč ještě nějakou dovolenou k dispozici. TD odpoví tím, že pro hráče zadá celou zbylou dobu dovolené v příslušné soutěži. Vrátí-li se hráč ke hře dříve, než vyčerpal celou dobu dovolené, může zrušit zbytek zadané dovolené a začít hrát okamžitě.

## 2.6. Neprovedení odpovědi

1. SERVER: Neprovede-li hráč tah do 14 dnů, zašle mu webserver ICCF automaticky e-mailovou upomínku. Další upomínku zašle webserver ICCF při neprovedení tahu do 28 dnů. Konečně poslední upomínku webserver zašle, pokud hráč neprovede tah do 35 dnů.

2. SERVER[STANDARD]: Dostane-li hráč poslední upomínku po 35 dnech, musí do 5 dnů od obdržení upomínky buď provést tah, nebo oznámit TD a soupeři, že má v úmyslu pokračovat v partii. Neprovede-li hráč tah, nebo jiným způsobem neoznámí svůj úmysl pokračovat v partii v průběhu 40 dnů na rozmyšlenou na tentýž tah (plus 24 hodin pojišťovacího času, bez zahrnutí dovolené) a to i když má dostatek naspořeného času, aby nepřekročil časový limit), prohlásí TD partii pro tohoto hráče za prohranou překročením časového limitu. (Hráč může oznámit svůj úmysl spotřebovat vice než 40 dnů na tah kdykoli před uplynutím této doby. Jakmile je toto oznámeno, tak délka času na rozmyšlenou k dispozici na tento tah je celkový objem času, který má hráč k dispozici.) Vezmi na vědomí, že hráč, který mlčí déle než 40 kalendářních dnů (plus 24 hodin pojišťovacího času, bez zahrnutí dovolené) prohraje kontumačně, i když má dost naspořeného času, aby nepřekročil čas.

POŠTA: Partie MOHOU být prohlášeny za prohrané, pokud uplynou 4 měsíce bez zahraného tahu, ledaže by TD byl informován o zpoždění. To neznamená, že partie jsou automaticky kontumovány po 4 měsících bez zahraného tahu, je na rozhodčím, aby zjistil důvod zpoždění a rozhodl odpovídajícím způsobem. Vezměte na vědomí, že je možné kontumovat partii hráči, který neodpověděl déle než 4 měsíce, i když má dostatek uspořeného času do příští časové kontroly. Rozhodčí obvykle zapíše prohru hráči, který nezahrál tah déle než 4 měsíce (po odečtení doby dovolené) a který o zpoždění neinformoval TD a soupeře. (nebo pro DRUŽSTVA: Rozhodčí obvykle zapíše prohru hráči, který nezahrál tah déle než 4 měsíce (po odečtení doby dovolené) a jehož TC o zpoždění neinformoval TD a TC soupeře.)

## 2.7. Návrhy tahů

1. Návrhy tahů jsou volitelné a záleží na rozhodnutí pořadatele turnaje (TO). Hráči mohou vidět, zda jsou v turnaji povolené návrhy tahů, pod tabulkou turnaje, kde jsou uvedena pravidla pro soutěž.

2. Návrhy pokračování jsou závazné, dokud příjemce neprovede tah odlišný od navrženého.

3. POŠTA: Přijaté navržené tahy se zahrnují do času spotřebovaného na odpověď.

Při sérii nabídnutých tahů se celý čas (pro příjemce nabídky) počítá pro hráče, který ODPOVÍDÁ na nabídku, k poslednímu PŘIJATÉMU tahu z nabídky.

Příklad: Předpokládejme, že po 9 tazích mají oba hráči spotřebu 28 dnů. Bílý nyní se svým 10. tahem nabízí 1 tah jako možné pokračování. Předpokládejme, že bílý na svůj tah spotřeboval 3 dny, a černý přijme nabízený tah a spotřebuje 5 dnů na svou odpověď na 11. tah bílého. Pak kumulovaný spotřebovaný čas spojený s nabízeným tahem musí být zaznamenán jako v tomto příkladu:

Obd.     Odes.    Celkem  Tah      Bílý       Černý       Obd.       Odes.     Celkem

22/09   23/09     01/28     09           4152       6857        23/09     23/09      00/28

24/09   27/09     03/31     10           6141       5878        0000000000000000000

00000000000000000      11           3234       4534        28/09     03/10      05/33

A proto zde bílý překročil časový limit, protože celý čas na tahy 10.-11. se mu připočte k 10. tahu, zatímco černý NEpřekročil časový limit, protože celý JEHO čas na tahy 10.-11. se mu připočte k 11. tahu! [Reference: Pravidla hry - Pošta, Směrnice k Pravidlům hry]

4. POŠTA: Přijaté navržené tahy musí být správně zopakovány v odpovědi.

5. POŠTA: Pokud na navržené tahy soupeř nereaguje, je to považováno za nečitelný tah.

## 2.8. Řešení sporů

1. Je rozumné pokusit se vyřešit menší spory bez zapojení (DRUŽSTVA: TC nebo) TD. Obecně platí, že pokud jedna výměna korespondence nevyřeší problém, je na čase oznámit to (DRUŽSTVA: TC, který to oznámí) TD.

2. Závažné spory musí být oznámeny (DRUŽSTVA: TC, který bude informovat) TD okamžitě.

3. Hráči jsou zodpovědni za komunikaci s TD pro vyřešení problémů nebo sporů.

DRUŽSTVA: Pro řešení problémů nebo sporů musí hráči kontaktovat místo TD svého TC, ledaže by TC byl nedosažitelný, v situaci, kde hrozí nebezpečí z prodlení.

## 2.9. Nabídky remízy

1. Nabídka remízy je platná tak dlouho, dokud je přijímající hráč ještě na tahu. Pokud tento přijímající hráč k tomuto tahu překročí čas [SERVER, STANDARD: včetně překročení pravidla 40 dnů viz 2.6.(2).; SERVER, OBA: jestli hráčovy hodiny jdou na 0; POŠTA: druhým překročením časového limitu - pravidlo 2. 6.(2).), hráč prohrává překročením časového limitu. Nabídka remízy ztrácí platnost, jakmile hráč překročí časový limit, protože takový hráč už není „na tahu“.

2. SERVER: Nabídne-li hráč v partii remízu, a tato nabídka remízy je soupeřem odmítnuta, server znemožní hráči učinit druhou nabídku remízy, dokud nebylo vykonáno nejméně 10 dalších tahů, s jednou výjimkou. Jestliže soupeř nabídne remízu během hráčova počítání 10 tahů (tj. během 10 tahů následujících po hráčově nabídce remízy), pak je hráčovo počítání 10 tahů ukončeno, od této chvíle může hráč znovu nabídnout remízu s jakýmkoli tahem. Toto "pravidlo 10 tahů" nezahrnuje reklamace remízy na základě 3násobného opakování pozice, reklamace na základě 7kamenové tablebase, reklamace na základě pravidla 50 tahů, nebo reklamace vztahující se k odhadu.

POŠTA: Není stanoven žádný konkrétní limit počtu nebo frekvence nabídek remízy, ledaže by obtěžování častými nabídkami remízy bylo považováno za porušení Etického kodexu. Viz pravidlo 2.15.(3).

## 2.10. Reklamace

1. Všechny potenciální reklamace ukončení partie (včetně 3násobného opakování pozice, reklamací na základě 7kamenové tablebase, reklamace na základě pravidla 50 tahů, atd.) musí být provedeny před zahráním tahu, ne až po registraci tahu. Reklamace porušení Etického kódu mohou být provedeny kdykoli. (Viz §2.15. pro více podrobností o těchto porušeních.)

2. Ohledně reklamace na základě 7kamenové tablebase, pokud tablebase ukazuje výhru po více než 50 tazích bez braní kamene nebo bez tahu pěšcem, bude výhra přiznána. (Všechny soutěže ICCF umožňují reklamace výhry/remízy podle 7kamenové tablebase.) V pozici, která není řešitelná ICCF certifikovanou tablebase, bude platit pravidlo 50 tahů popsané v Pravidlech šachu FIDE, a to i v případě, že řešitelná vyhraná pozice vznikne ihned po 50. tahu. V případě, že vznikne řešitelná pozice, a je reklamována před remízou podle pravidla 50 tahů, bude výhra přiznána.

3. SERVER: Výsledky partií, které dospějí k normálnímu ukončení, budou automaticky zaznamenány a TD bude informován systémem. Automatické reklamace zadá hráč přímo na server a budou vyhodnoceny buď automaticky serverem (který jedná jako „zplnomocněnec“ TD), nebo budou serverem předány TD k lidskému vyhodnocení. Tyto zahrnují výsledky podle 6kamenové tablebase, remízy 3násobným opakováním pozice a pravidlo 50 tahů. Obdobně hráči nemusejí zadávat reklamaci, pokud soupeř překročí časový limit, protože server zaznamená tento výsledek automaticky.

Hráč může reklamovat 3násobné opakování pozice, na základě 7kamenové tablebase, nebo pravidla 50 tahů kliknutím na položku „Partie“ nad šachovnicí s partií, a pak kliknout buď na volbu „reklamovat výhru“ "claim win" nebo „reklamovat remízu“ "claim draw", podle toho, co se hodí. Každý výsledek partie pocházející z uvedené reklamace nebo z hráčova překročení časového limitu, platí pouze po potvrzení webserveru ICCF.

4. POŠTA: Reklamace, že došlo k překročení časového limitu, musí být zaslána TD (DRUŽSTVA: prostřednictvím TC) se všemi informacemi nejpozději při odpovědi na 10., 20., atd. tah. Zároveň musí být o reklamaci informován soupeř.

Doporučuje se reklamovat překročení časového limitu, jakmile k němu dojde. Reklamace by měla obsahovat úplný zápis partie, s časovou tabulkou pro oba hráče. I když soupeř uzná své překročení časového limitu, je ještě nutné informovat TD (DRUŽSTVA: prostřednictvím TC), aby mohlo být zaznamenáno.

Zatímco TD prověřuje reklamaci a připravuje rozhodnutí, partie by měla pokračovat. Překročení časového limitu je platné jen tehdy, je-li potvrzeno TD. (Pokud hráč souhlasí, že poprvé překročil časový limit, vstupuje to v platnost až po potvrzení TD).

TD musí informovat oba hráče (DRUŽSTVA: informovat oba TC) o svém rozhodnutí (DRUŽSTVA: a TC zodpovídají za neprodlené informování svých hráčů). Protest musí být zaslán TD (DRUŽSTVA: prostřednictvím TC) do 14 dnů od obdržení informace. Jinak bude reklamace považována za uznanou, ledaže by reklamace byla zřejmě nepodložená.

Potvrdí-li TD původní reklamaci, začíná soupeři běžet nové počítání času na rozmyšlenou dnem, ve kterém obdržel informaci rozhodčího o rozhodnutí o reklamaci.

To znamená, že hráči nemohou spotřebovat velký objem času na tah, když vědí, že už překročili časový limit. Druhá časová kontrola začne, jakmile je hráč informován o provedené reklamaci (viz §2.3 o počítání času na rozmyšlenou).

Hráč, který podruhé překročil povolený časový limit, prohrává partii.

Pokud TD odmítne reklamaci jako neopodstatněnou, může rozhodnout, že v průběhu stávající časové kontroly nebude od příslušného hráče přijímat žádné další reklamace.

5. POŠTA: Týká se reklamací na základě 7kamenové tablebase: ICCF uznává tablebase jako platnou pro reklamace výhry/remízy/prohry v pozicích s maximálně 7 kameny. Certifikovaná tablebase je k dispozici v systému webserveru ICCF.

6. POŠTA: Týká se všech reklamací: Reference k podpoře reklamace musí být zaslány TD (DRUŽSTVA: TC, který obratem musí informovat TD).

## 2.11. Záznamy a hlášení

1. SERVER: Všechny komunikace týkající se partie a záznam tahů a dat jsou zachovány v systému webserveru ICCF. Jsou k dispozici TD na vyžádání.

POŠTA: Veškerá komunikace od soupeře týkající se partie a záznam tahů a dat musí být zachována 2 týdny po ukončení turnaje plus čas na poštovní přepravu a odeslána (DRUŽSTVA: TC a jeho prostřednictvím) na požádání TD. Ledaže by TD výslovně stanovil, že mají být zaslány originální doklady, doporučuje se pořídit si a zaslat kopie.

2. SERVER: Změny e-mailové adresy provádí hráč ve svém osobním profilu, obsaženém v systému. Není zapotřebí separátně informovat TD o změně e-mailové adresy. Postačuje provést potřebné změny na serveru ve svém osobním profilu. Pro kontakt s TD se musí používat aplikace e-mail na webserveru. DRUŽSTVA: Tyto adresy by měly být dostupné k použití pouze pořadateli turnaje, TC a TD.

POŠTA: Změny adresy trvalého bydliště a/nebo e-mailové adresy musí být sděleny soupeřům a (DRUŽSTVA: TC, který musí informovat) TD. Není zapotřebí informovat (DRUŽSTVA: TC nebo) TD o změně e-mailové adresy, pokud se žádná partie nehraje e-mailem a nepřeješ si komunikovat s (DRUŽSTVA: TC nebo) TD e-mailem. Je to však velmi doporučováno.

3. POŠTA: Hlášení výsledků. Co nejdříve po skončení partie musí oba hráči zaslat TD výsledek a jasný zápis zahraných tahů (DRUŽSTVA: prostřednictvím TC). V tomto hlášení nemusí být uvedeny časové údaje. Zápis partie by měl být zaslán ve formátu PGN. Je požadováno zaslat zápis partie ve formátu PGN, a pokud je k dispozici, tak e-mailem. (Hráč může použít výstup z nějakého šachového databázového software pro generování zápisu partie v PGN.)

Výsledek je oficiálně zaznamenán pouze po obdržení tohoto zápisu nejméně od jednoho hráče. [2021-021]

## 2.12. Vystoupení z turnaje

1. Hráč, který je nucen vystoupit z turnaje, musí podat žádost TD s uvedením adekvátních důvodů pro své vystoupení. Přitom musí informovat všechny své soupeře a uvést, že byl informován i TD.

(Hráči budou schopni zahájit procedury pro akceptované vystoupení, jakmile tato procedura bude implementována na server. Rozhodčí jsou stále zodpovědní za přezkoumání důvodu pro akceptované vystoupení uvedeného hráčem v průběhu vyšetřování pro zjištění, zda je tento důvod příslušný pro akceptované vystoupení.) [2021-018]

2. Vystoupení z kterékoli soutěže schválené ICCF znamená současné vystoupení ze všech soutěží schválených ICCF, ve kterých hráč hraje. Následkem vystoupení je období suspendace (v rozmezí od 6 měsíců do 2 let), během něhož se hráč nemůže přihlásit do žádné nové soutěže schválené ICCF.

3. Opuštění partií může vést k suspendaci.  Přeje-li si hráč ukončit hru v otevřených partiích, a nepřeje-li si žádat TD o vystoupení z turnaje, nebo mu není uznáno akceptované vystoupení, dopoučuje se, aby jednoduše partie vzdal, místo aby je opustil. Tím se vyhne suspendaci uvedené v 2. 12.(2).

4. Hráč, který vystoupil po obdržení startovní listiny a před zahájením turnaje: (a) ztrácí nárok na vrácení zaplaceného startovného, a (b) ztrácí svou kvalifikaci, pokud toto přichází v úvahu.

5. Podrobná pravidla a postupy ohledně vystoupení se nacházejí v §3.17.

## 2.13. Odhady

# 

1. Nebyl-li schválen žádný výsledek ke dni stanovenému jako ukončení soutěže, nebo v soutěži s akceptovaným vystoupením zahájí TD proces odhadů.

2. Jakmile TD předá partii k odhadu, se od hráčů (s výjimkou těch s akceptovaným vystoupením) žádá podat do 14 dnů požadavek (na výhru nebo remízu) a podpůrnou analýzu\* tento požadavek podporující. (bez zahrnutí doby již zadané dovolené v daném turnaji) (Pokud hráč v průběhu prvních 14 dnů požádá TD o prodloužení této lhůty o dalších 14 dnů, může TD toto prodloužení udělit.) Nepodá-li hráč v průběhu těchto prvních 14 dnů (nebo v průběhu prodloužené lhůty) žádný požadavek (nebo nepožádá-li o prodloužení této lhůty, bude to mít za následek automatický požadavek na remízu bez podpůrné analýzy a ztrátu práva na odvolání proti výsledku odhadu. [Reference: Rozhodnutí Kongresu 2017] Nezaslání podpůrné analýzy\* (hráčem, který nevystoupil) (a) způsobí, že požadavek na výhru se stane pouze požadavkem na remízu,

a (b) hráč ztratí právo na odvolání, bez ohledu na to, zda se jednalo o požadavek na výhru, nebo na remízu.\*

Následující odstavce pomohou hráčům rozlišit, co bude považováno za “podpůrnou analýzu”, a co nebude.

Nepostačující "analýza"

(a) Prohlásit bez dalšího vysvětlení "stojím na výhru" nebo něco podobného (jako např. "šachový motor tvrdí, že stojím na výhru").

(b) Prostě citovat jednu nebo vice variant z šachového motoru. Citovat jednu nebo více jasně vyhrávajících variant může být velmi užitečné, ale pouze citovat varianty, dokonce i včetně číselného ohodnocení, nemusí být postačující. Obvykle se požaduje další slovní popis.

(c) Číselné ohodnocení šachovým motorem nebude obvykle postačující.

(d) Slovní prohlášení o nerovném materiálu obvykle nebude postačující. Musí být také popsán poziční kontext.(Např. může se stát, že hráč má v prohrané pozici o dámu víc. Hráč musí vysvětlit, jaký význam má materiální převaha v dané pozici.)

Dostatečná analýza

(e) Směs šachové notace a slovních popisů ůmyslu/účelu/plánů mají největší potenciál jak zdůvodnit požadavek na výhru.

(f) Pouze slovní popisy mohou být postačující, to však nemusí platit vždy. Popis musí být dostatečně podrobný pro ukázání, jak by bylo dosaženo výhry.

3. Při zasílání analýzy ve formátu PGN by hráči sami neměli anonymizovat záhlaví PGN. Server bude záhlaví PGN anonymizovat sám.

4. Podrobná pravidla, směrnice a procedury k odhadům se nacházejí v §3.20 a celém §6.

## 2.14. Zobrazení partií on-line

Pokud není uvedeno jinak v propozicích turnaje a/nebo ve startovní listině, pak má každý hráč právo zveřejňovat nebo zasílat ke zveřejnění na internetu nebo jinde své neukončené partie nebo pozice z jím hraných partií, a to za následujících podmínek:

* všechny jeho partie v turnaji se již navzájem liší,
* partie (pozice) se zobrazuje se zpožděním minimálně 3 tahů,
* je uvedena adresa URL příslušné webové stránky,
* je uvedeno datum poslední aktualizace,
* jeho soupeř/soupeři oficiálně souhlasí se zobrazováním partií on-line a sdělí to TD.

Od TD se neočekává, že bude pravidelně kontrolovat soukromé webové stránky hráče. Pokud je však na porušení tohoto pravidla upozorněn třetí osobou, musí je prověřit.

Pokud hráč poruší toto pravidlo poprvé, pak Rozhodčí turnaje neuplatní žádné sankce, ale prostě nařídí změnu stavu publikované partie v souladu s tímto pravidlem.

Pokud hráč poruší toto pravidlo ve stejném turnaji podruhé, bude penalizován připočtením 10 dnů k jeho času na rozmyšlenou ve všech partiích příslušného turnaje.

Pokud hráč poruší toto pravidlo potřetí ve stejném turnaji, bude vyloučen z turnaje a všechny jeho neukončené partie budou prohlášeny za pro něj prohrané.

Pokud hráč poruší toto pravidlo opakovaně v různých turnajích, má Ředitel světových turnajů (WTD) právo suspendovat tohoto hráče na dobu 2 let ze všech turnajů ICCF.

## 2.15. Etický kodex

Kromě těch popsaných výše, jsou níže uvedeny ještě 4 další případy chování.

1. Nevhodná komunikace: Kdykoli hráč zjistí, že mu soupeř zaslal jeden nebo více urážlivých komentářů, může tento hráč podat hlášení TD (DRUŽSTVA: TC) o “nevhodných komentářích”. Toto hlášení musí být konkrétní ohledně toho, co bylo řečeno soupeřem, a pokud to není zřejmé, vysvětlit, proč to je pro něj urážlivé. Pokud je stížnost shledána oprávněnou, TD by měl pokračovat zasláním varování nebo udělením sankce kodex porušujícímu soupeři. SERVER: TD může také v partii vyhlásit "tichý mód", což znamená, že ani jeden z hráčů nemůže druhému zasílat žádné zprávy.

2. Extrémně pomalá hra v jasně prohrané pozici („Obrana mrtvého muže“ “Dead Man’s Defense”): Extrémně pomalá hra v jasně prohrané pozici není vhodným chováním v korespondenční šachové hře, a podléhá varování TD, a bude mít za následek disciplinární řízení, pokud bude pokračovat, nebo se bude opakovat v jiných partiích. Tento způsob extrémně pomalé hry byl označen přezdívkou Obrana mrtvého muže, Dead Man’s Defense (DMD). Charakteristiky definující DMD jsou (a) mít pozici, která se za předpokladu rozumného pokračování hry jeví jako jasně prohraná A (b) dramatické zpomalení hry v této konkrétní partii.

Hráči musí být informováni, když jejich soupeři podají reklamaci podle 3.15.2.2. – týkající se údajného užívání strategie „obrany mrtvého muže“ (DMD), i v případě, že rozhodčí (TD) tuto reklamaci neschválí. [2021-019]

3. Opakované nabídky remízy až do okamžiku obtěžování: Hráči mají ve svých partiích právo nabízet remízu až do doby, kdy už v partii nebyla podána stížnost. Hráči však nemají právo obtěžovat své soupeře nabídkami remízy, které jsou příliš časté. TD může penalizovat hráče, který porušuje tento článek Etického kódu.

4. Tajná úmluva mezi hráči: Hráčům není povoleno spolupůsobit při stanovení výsledku partie za účelem zisku jednoho z hráčů, např. usnadnění splnění normy, postupu do vyšší třídy postupového turnaje, výhry peněžní ceny, nebo podobně. Tajná úmluva je považována za vážné porušení Etického kódu, může mít za následek jak kontumační prohry, tak dlouhodobou suspendaci z hry v ICCF.

5. Získat radu od jiné osoby o probíhající partii: Očekává se, že hráči budou rozhodovat o svých tazích sami. Je nepřijatelným chováním nechat někoho jiného hrát vaše partie (např. hraní “zrcadlových partií” je nepřijatelné). DRUŽSTVA: Konzultace mezi momentálně hrajícími hráči v družstvu včetně kapitána o pozicích v aktivních partiích jejich družstva v jejich soutěži družstva je akceptovatelným chováním.

Hráči mohou najít podrobnosti o varování a postizích ve vztahu k Etickému kodexu v §1.7 výše.

## 2.16. Odvolání

1. SERVER: Hráč se může do 14 dnů od obdržení rozhodnutí TD nebo serveru odvolat (DRUŽSTVA: prostřednictvím TC) k předsedovi příslušné Odvolací komise ICCF (s použitím disponibilního zařízení na webserveru ICCF), jejíž rozhodnutí je konečné. Podání takového odvolání se typicky provádí kliknutím na položku „Partie“ „Game“ na obrazovce s relevantní partií, a kliknutím na „odvolání“ "appeal".

POSTAL: Každý soutěžící (DRUŽSTVA: prostřednictvím TC) se může odvolat do 14 dnů od obdržení rozhodnutí TD k předsedovi Odvolací komise ICCF, jejíž rozhodnutí bude konečné.

2. Hráč se může odvolat proti rozhodnutí odhadce, které se týká partie tohoto hráče (do 14 dnů od rozhodnutí odhadce), ale pouze, pokud hráč zaslal společně s hráčovým původním požadavkem na výsledek odhadu analýzu (slovní a/nebo šachovou notaci).

# ODDÍL 3:  Řízení soutěží:  Instrukce pro TD

## 3.1. Zodpovědnost TD

TD je zodpovědný za hladký průběh turnaje, postup hry v partiích, a (společně s delegáty národních federací) zajištění, že v turnaji budou dodržována všechna platná pravidla ICCF, s cílem zajistit integritu ratingového systému ICCF. Každý turnaj ICCF musí mít svého TD. Definice turnaje ICCF – viz §1.5.3(1) výše.

### 3.1.1. Filozofie úlohy TD

Všichni TD budou řešit případné spory, obavy a stížnosti nestranně a včas. Od TD se očekává, že budou sledovat konkrétní filozofii při prosazování dodržování pravidel hry:

a. Filozofie "Amici Sumus" by se měla projevit v celé ICCF a při činnosti všech hráčů a funkcionářů.

b. Očekává se, že hráči a kapitáni družstev budou řešit drobné problémy mezi sebou, aniž by bylo nutné zapojit TD. TD by měli respektovat schopnost hráčů a kapitánů družstev takto postupovat. Všechny významné spory by však měly být okamžitě hlášeny TD a řešeny TD. Rozdíl mezi drobnými a významnými problémy je ilustrován následujícím seznamem významných sporů: údajné porušení Etického kodexu kýmkoli, tiché vystoupení hráče z turnaje, selhání kapitána družstva při plnění svých povinností, nutnost náhrady nebo výměny hráčů, dotaz na výklad pravidel, obvinění z podvádění. Tento výčet není vyčerpávající, ale pouze ilustrativní.

c. Ačkoli se od TD očekává, že projeví při řešení problémů svou iniciativu, měli by pečlivě dodržovat veškerá pravidla a směrnice, a v případě, že si nejsou jisti, jak nejlépe zvládnout problém, vyhledat radu zkušenějších osob. Je mnohem snazší se vypořádat s následnými problémy, pokud rozhodnutí bylo před přijetím opatření dobře promyšlené, než se snažit vyřešit problém vyplývající z ukvapeného nebo špatně uváženého rozhodnutí až poté, co bylo provedeno a sděleno hráčům, atd.

d. Všechna rozhodnutí TD podléhají zrušení buď od WTD nebo od Ratingového komisaře, přesto se očekává, že TD budou nejprve požádáni, aby opravili své vlastní chyby, je-li to možné. (Řešení WTD nebo Ratingového komisaře podléhají odvolání k Odvolací komisi.)WTD, Ratingový komisař a předseda Výboru pro TD mají také právo podat odvolání k Odvolací komisi ICCF, pokud chyba je dost významná, aby ovlivnila zaznamenaný výsledek partie, a je na ni upozorněn TD, který potom odmítne opravit tuto chybu nebo neodpoví na tento požadavek do 4 dnů.

### 3.1.2. Správné chování TD

1) Promptně odpovídat hráčům na dotazy a otázky (ohledně pravidel, atd.) během 4 dnů. Není-li odpověď známa v uvedeném časovém limitu, TD by přesto měl poslat do 4 dnů stručnou informaci, že problém je v řešení. TD musí odpovídat hráčům neprodleně, a to zejména v následujících případech, pro zabránění frustrace hráčů nebo jejich vystoupení z turnaje.

2) Promptně zpracovávat reklamace a řešit problémy ("soupeř nereaguje", překročení času, úmyslné zdržování, nevhodné komentáře hráčů, atd.)

3) Ačkoli se od TD očekává, že projeví při řešení problémů svou iniciativu, měli by pečlivě dodržovat veškerá pravidla a směrnice, a v případě, že si nejsou jisti, jak nejlépe zvládnout problém, vyhledat radu zkušenějších osob. Je mnohem snazší se vypořádat s následnými problémy, pokud rozhodnutí bylo před přijetím opatření dobře promyšlené, než se snažit vyřešit problém vyplývající z ukvapeného nebo špatně uváženého rozhodnutí až poté, co bylo provedeno a sděleno hráčům, atd.

4) TD a/nebo záložní TD (osoba určená pořadatelem turnaje (TO) sloužit jako TD, pokud původní TD už nemůže buď dočasně, nebo trvale sloužit) nemůže hrát v turnaji, který řídí nebo bude potenciálně řídit, s výjimkami, že záložní TD mohou hrát v národních soutěžích, přátelských zápasech, v soutěžích nezahrnovaných do ratingu, v nichž by mohli ukončit řízení. Toto omezení bude zavedeno do praxe automaticky serverem, už v době, kdy je soutěž nahazována na server (nebo v době výběru TD, pokud je tento proces prováděn automaticky).

5) TD zodpovídá při své úloze zajišťovat hladký průběh turnaje za prosazování Etického kodexu ICCF. Tento Etický kodex se vztahuje na každého účastníka hry v ICCF; včetně TD, TO, TC, a všech hráčů. Konkrétní očekávání chování pro všechny účastníky se nacházejí v relevantních oddílech níže.

6) Jakoukoli jinou záležitost, která není obsažena v těchto pravidlech, řeší TD podle principů a zásad stanovených ve Stanovách ICCF.

## 3.2. Úrovně a specializace TD

Existují 3 rozdílné úrovně zkušenosti TD.  Všechny osoby začínající s řízením turnajů zahajují na Úrovni 1.  Z Úrovně 1 lze přejít na Úroveň 2 po odřízení nejméně 200 partií (které jsou registrovány na serveru ICCF) pod vedením mentora.  („Mentorský program“ je vysvětlen níže v §§3.5.3 – 3.5.9) Změna z Úrovně 1 na Úroveň 2 proběhne automaticky na serveru po zaznamenání 200. partie. „Úroveň 3“ se správně nazývá Mezinárodní arbitr (IA) a vyžaduje více zkušeností a delší dobu pod vedením mentora, souhlas mentora, doporučení Komitétu rozhodčích Kvalifikačnímu komisaři, který splnění požadavků potvrdí, a souhlas Kongresu. (Konkrétní podrobnosti jsou uvedeny níže v  §3.6.) Titul IA se uděluje doživotně, zatímco Úrovně 1 a 2 jsou pouhým označením stupně zkušenosti.

SPECIALIZACE: každý TD musí zadat na server svou oblast specializace, přičemž volí mezi možnostmi “turnaje hrané na serveru (server-based)”, “poštovní turnaje (postal)”, nebo “obojí (both)”. Provedení tohoto označení bude požadováno před tím, než bude TD dovoleno řídit novou soutěž.  Po zadání tohoto označení nebude TD dovoleno řídit žádnou soutěž, která neodpovídá jeho deklarované specializaci (ledaže by TD měl mentora se stejnou specializací). Obdobně nebude TD s Úrovní 1 nebo Úrovní 2 povoleno mít mentora, který nemá aspoň stejný typ specializace. Např. TD s Úrovní 1, který chce řídit turnaje hrané klasickou poštou, musí mít mentora, který má specializaci buď na turnaje hrané klasickou poštou, nebo obě specializace. Pokud si to TD bude přát, bude moci všechny Úrovně dosáhnout buď pouze v turnajích hraných na serveru, nebo pouze v poštovních turnajích.

Pro registraci jedné nebo obou specializací:

(1) Jdi na úvodní webovou stránku ICCF

(2) Najdi „Osobní nastavení“ "Personal Settings", box, který se nachází v levém dolním rohu obrazovky.

(3) Klikni na „Osobní nastavení“ "Personal Settings", a najdi box, nazvaný „Kontakt“ "Contact".

(4) Po kliknutí na menu pro tento box najdi položku "TD Details", a rozklikni ji.

(5) Klikni na "Server", "Postal", nebo oba čtverečky; podle toho, co si přeješ.

## 

## 3.3. Kdy je vyžadován TD

Níže jsou uvedeny tři seznamy soutěží ICCF, diferencované podle požadované úrovně TD. Turnaje uvedené v prvním seznamu mohou být řízeny TD jakékoli úrovně. Turnaje v druhém seznamu vyžadují TD Úrovně 2 nebo Mezinárodního arbitra (IA). Turnaje v třetím seznamu vyžadují řízení Mezinárodním arbitrem (IA).

Turnaje ICCF, které musí být řízeny ICCF TD [jakékoli úrovně: TD Úrovně 1, TD Úrovně 2, nebo Mezinárodním arbitrem (IA)]:

1. Postupové turnaje (Open Class, Higher Class, Master Class), jak ICCF nebo zonální turnaje;
2. Tématické turnaje nebo jiné turnaje ICCF nezahrnuté do ratingu;
3. Předkola zonálních soutěží (turnaje o třídy; předkola zonálních přeborů; předkola zonálních přeborů družstev; atd.);
4. Předkola turnajů v Chess 960 (s výjimkou Světového poháru v Chess 960);
5. Turnaje ICCF Aspirers;
6. Národní turnaje zahrnuté nebo nezahrnuté do ratingu ICCF.
7. Předkola turnaje ICCF Memorial <2300 Team0

Turnaje ICCF, které musí být řízeny ICCF TD s Úrovní 2 nebo Mezinárodním arbitrem (IA) (ne TD s Úrovní 1):

1. Předkola Mistrovství světa;
2. Předkola a semifinále Světového poháru (včetně Světového poháru v Chess 960);
3. Finálové skupiny turnajů v Chess 960 (s výjimkou Světového poháru v Chess 960);
4. Předkola a semifinále Open turnajů na serveru;
5. Soutěže Champions League (Divize C);
6. Zvací turnaje nebo jiné turnaje, v nichž aspoň jeden hráč může získat normu CCE, CCM, a/nebo IM [Reference: vyjasnění pravidla Výkonným výborem]
7. Semifinálové skupiny zonálních soutěží (semifinále zonálních přeborů; semifinále zonálních přeborů družstev; atd.).
8. Finálová skupina turnaje ICCF Memorial <2300 Team

Turnaje ICCF, které musí být řízeny ICCF TD s titulem Mezinárodní arbitr (IA) (ne TD s Úrovní 1 nebo 2):

1. Semifinále Mistrovství světa;
2. Turnaj kandidátů Mistrovství světa;
3. Finále Mistrovství světa;
4. Předkolo Olympiády;
5. Finále Olympiády;
6. Finále Světového poháru (včetně Finále Světového poháru v Chess 960);
7. Turnaje Grandmaster Norm;
8. Turnaje Master Norm;
9. Soutěže Champions League (Divize A a B);
10. Finále Open turnaje na serveru;
11. Zvací turnaje nebo jiné turnaje, v nichž může nějaký hráč dosáhnout normu GM (Tento požadavek platí i v případě, že celý turnaj má nižší kategorii než 7).
12. Finále zonálních přeborů;
13. Finále zonálních přeborů družstev.

Každý turnaj pořádaný mezinárodní organizací korespondenčního šachu přidruženou k ICCF musí rovněž mít TD. TD těchto organizací podléhají přímo pořadateli turnajů (dále TO) z těchto organizací a nikoli Komitétu pro rozhodčí (dále ACO). Pokud chce tato organizace, aby byl její turnaj zahrnut do ratingu ICCF, musí TD dodržovat pravidla a procedury uvedené v těchto Pravidlech.

## 3.4. Zvláštní požadavky na TD

### 3.4.1. Pro národní turnaje

Pro TD:  Každý TD, který řídí národní turnaj, který má být zahrnut do ratingu ICCF, musí splňovat požadavky na TD Úrovně 1, TD Úrovně 2 (včetně TD, kteří měli podle dřívějších pravidel právo být TD Úrovně 2 na počátku roku 2016) nebo Mezinárodního arbitra (IA). Účelem tohoto požadavku je zajistit, aby hra byla v souladu s Pravidly hry ICCF pro zajištění integrity ratingového systému ICCF. Ačkoli jak TD, tak záložní TD nemohou sami hrát v turnajích, které řídí nebo by potenciálně mohli řídit, záložní TD mohou hrát i v jakémkoli národním turnaji, který by mohli řídit.

O PROCESECH: V mezinárodních turnajích je nyní plně zautomatizováno stanovení výsledku po „pádu praporku“ (tj. překročením časového limitu).  V národních turnajích může být tento automatizovaný proces zvolen TO, není však požadován ICCF. Místo toho může TO zvolit starší způsob požadující, aby soupeř podal reklamaci překročení času na rozmyšlenou. Znamená to, že od TD v národních turnajích může být požadováno, aby potvrdil hráčovu reklamaci soupeřova překročení času.  TD by měl odpovědět na reklamace hráčů tohoto typu do 4 dnů od okamžiku podání reklamace.

### 3.4.2. Pro mezinárodní turnaje

Všechny mezinárodní turnaje musí být řízeny TD, který zajistí, aby hra byla v souladu s Pravidly hry ICCF. Žádný TD ani záložní TD nemůže sám hrát v turnaji, který řídí nebo by potenciálně mohl řídit (s tou výjimkou, že záložní rozhodčí může hrát v přátelských zápasech nebo v turnajích nezahrnutých do ratingu). TO mezinárodních turnajů mohou požadovat, aby TD konkrétního turnaje měl titul Mezinárodní arbitr (IA), i když by pro řízení tohoto turnaje technicky stačil TD s Úrovní 2.

## 3.5. Jak se stát TD ICCF

### 3.5.1. Požadavky pro výkon funkce TD ICCF

Osoba, která se chce stát a zůstat TD, musí:

1. Mít následující znalosti:
2. Dostatečné znalosti pro porozumění a komunikaci v angličtině;

(Výjimka: Tato znalost se nevztahuje na TD, kteří rozhodují výhradně národní turnaje, za předpokladu, že existuje lokalizovaná verze serveru a platná verze tohoto oddílu přeložená do mateřského jazyka.);

1. Dobré znalosti Stanov ICCF;
2. Dobré znalosti tohoto dokumentu, zejména §§2, 3, a 5 ).(Tento požadavek bude u kandidátů na pozici TD hodnocen pomocí složení testu „TD Manual Review” na serveru\*.) (Výjimka: Požadavek na „TD Review“ se nevztahuje na rozhodčí, kteří rozhodují výhradně národní turnaje, ledaže by jim bylo povoleno skládat test v jejich mateřském jazyce, pokud o to požádají.)

b. Mít následující schopnosti:

1. Přiměřené dovednost s prací na počítači;

2. Dobré komunikační schopnosti;

3. Demonstrovanou schopnost prosazovat ve všech komunikacích motto ICCF „Amici sumus“

c. Mít následující přístup k informačním technologiím:

1. Přístup k počítači a internetu;

2. Funkční e-mailovou adresu;

3. Průběžně aktualizovaný a funkční antivirový program spojený s e-mailovou adresou;

4. Schopnost číst hlavní typy souborů v přílohách e-mailu (text, Word, Excel, PDF);

d. Mít následující zkušenosti:

1. Sehrát min. 100 partií zahrnutých do ratingu ICCF v turnajích ICCF (pro zajištění, aby osoba měla dostatečnou znalost, jak se hrají korespondenční šachové partie a turnaje)

\*Výše uvedený test TD Review je zkouška, kterou každý kandidát na pozici TD může ve svém volném čase absolvovat na serveru ICCF. Test má formu „otevřené knihy“, tzn. kandidátovi je dovoleno vyhledat si odpovědi na testové otázky v tomto dokumentu, dříve než na ně odpoví. Na zpracování testu není stanoven žádný časový limit, protože není sestaven za účelem, aby kandidát u testu propadl. Test je sestaven tak, aby umožnil kandidátům na pozici TD seznámit se s obsahem tohoto dokumentu, dříve než budou mít zodpovědnost za implementaci v něm obsažených postupů. Nikomu však nebude dovoleno řídit další turnaj do doby, než test absolvuje, a to včetně Mezinárodních arbitrů a TD s Úrovní 2. Jakmile osoba test úspěšně absolvuje jednou, nebude po ní požadováno, aby stejný test absolvovala znovu, a to až do té doby, než tento dokument bude významně aktualizován. Po absolvování testu bude TD opět moci řídit všechny turnaje, které může řídit podle své Úrovně.

Pro skládání testu TD Review, se musíš nejprve registrovat pro specializaci (viz §3.2 výše), a pak:

(1) Jdi na úvodní webovou stránku ICCF

(2) Najdi „Osobní nastavení“ "Personal Settings", box, který se nachází v levém dolním rohu obrazovky.

(3) Klikni na „Osobní nastavení“ "Personal Settings", a najdi box, nazvaný „Kontakt“ "Contact".

(4) Po kliknutí na menu pro tento box najdi položku "TD Details", a rozklikni ji.

(5) Klikni na čtvereček Server Test nebo Postal Test, podle toho, co si přeješ.

### 3.5.2. Zisk souhlasu s výkonem funkce TD ICCF

Národní delegát musí sdělit jméno zájemce, a zároveň jméno osobou požadovaného mentora, WTD k jeho souhlasu. WTD (nebo osoba, kterou tím pověří) zaregistruje zájemce na serveru ICCF jako TD.  TD jsou nakonec přidělováni k řízení turnajů TO, automatizovaný proces výběru je však omezuje ve smyslu vyžadování splnění požadavků uvedených v tomto dokumentu. Žádný TD nemůže působit v turnajích organizovaných přímo ICCF bez potvrzení WTD.

### 3.5.3. Mentorský program

Mentor je zkušenější TD, který působí jako konzultant pro méně zkušeného TD. Účelem mentorského programu je zajistit:

1. aby noví TD měli zkušeného průvodce, který jim pomůže řádné zvládnutí pravidel a postupů ICCF, a
2. aby TD usilující o titul Mezinárodního arbitra (IA) měli co nejlepší možný trénink při dosažení tohoto titulu.

### 3.5.4. Kdy je zapotřebí mít mentora

Mentora musí WTD přidělit každému TD s Úrovní 1, když je osoba připravena zahájit činnost TD. Toto přidělení může být provedeno automatickým postupem (ledaže by WTD požadoval něco jiného). Vybraný mentor zůstane TD průběžně k dispozici po celou dobu, po kterou má TD Úroveň 1, a pokud TD předpokládá, že se bude ucházet o titul Mezinárodní arbitr (IA), i po dobu po kterou má TD Úroveň 2. Přidělený mentor může být změněn buď na žádost TD nebo mentora WTD.

### 3.5.5. Úloha mentora

Mentor je spíše učitelem nebo poradcem než dohlížitelem. Mentor musí být pro TD kontaktní osobou jako konzultant při vzniku a řešení problémů. Pokud TD s Úrovní 1 odpovídá na jakoukoli korespondenci od hráčů, musí zaslat kopii svému mentorovi. Mentor musí pomáhat s obtížnými reklamacemi hráčů, s otázkami na pravidla, a s komunikací s funkcionáři ICCF a národních federací. Mentor by měl také poskytnout posudek schopností TD, pokud TD žádá o titul Mezinárodní arbitr (IA), a kdykoli ho o to požádá Komitét rozhodčích (ACO).

### 3.5.6. Kdo může být mentorem

Každý mentor pro TD s Úrovní 1 musí být nejméně TD s Úrovní 2. Každý TD s úrovní 2, který si přeje získat titul IA, musí mít mentora, který je sám IA.

### 3.5.7. Jak získat mentora

TD s Úrovní 1 bude přidělen mentor jako součást procesu žádosti o funkci TD. Tato žádost o funkci TD WTD od Národního delegáta TD musí obsahovat jméno osoby, která souhlasila sloužit jako mentor TD. O radu může být požádán předseda Komitétu rozhodčích (TDC), aby pomohl s určením mentora. Každý IA a TD Úrovně 2 je potenciální mentor TD. Od žádného TD nebude vyžadováno, aby působil jako mentor, doufáme však, že minimálně Mezinárodní arbitr (IA) budou považovat toto působení za součást jejich doživotního titulu. WTD nebo TDC mohou v případě potřeby z jakéhokoli důvodu mentora vyměnit. Každý TD Úrovně 2, který si přeje mentora (a snaží se o titul IA), také musí podat takovou žádost a získat souhlas s přidělením od WTD.

### 3.5.8. Kdy TD už nemusí mít mentora

TD s Úrovní 1 nemůže řídit soutěže nezávisle, tzn., aniž by měl mentora, dokud nedosáhne Úrovně 2. Změna statutu z Úrovně 1 na Úroveň 2 nastane, když TD s Úrovní 1 odřídí minimálně 200 partií zaznamenaných na serveru (buď v soutěžích ICCF nebo v jiných soutěžích). TD s Úrovní 2, kteří usilují o titul IA, už nemusí mít mentora, jakmile je jejich titul IA schválen Kongresem. Pokud si TD s Úrovní 2 nikdy nepřeje usilovat o titul IA, nebo o tento titul usilovat přestane, nepotřebuje již také mentora, s výjimkou jedné okolnosti. WTD nebo TDC mohou od TD s Úrovní 2 nebo IA požadovat, aby měl mentora pro jakýkoli individuální účel. V takové situaci TDC nebo WTD také stanoví délku období, po kterou bude tento požadavek platný.

### 3.5.9. Požadavek na mentora při návratu do funkce TD

TD, jímž naposled řízený turnaj oficiálně skončil během posledních 2 let a nikdy nebyl suspendován ve funkci TD, se může opět stát aktivním TD bez jakékoli žádosti nebo zvláštního požadavku na mentora.

TD (včetně IA), jímž naposled řízený turnaj oficiálně skončil před 2 až 5 lety a nikdy nebyl suspendován ve funkci TD buď ICCF nebo národní federací, se může opět stát aktivním TD. Od tohoto TD však může WTD požadovat, aby měl mentora pro první 3 turnaje řízené po svém návratu do funkce TD. Toto rozhodnutí WTD by mělo být založeno na dvou skutečnostech:

(a) všichni TD s Úrovní 1 musí mít mentora tak dlouho, dokud mají Úroveň 1, a

(b) pro TD s Úrovní 2 a IA je třeba zvážit, do jaké míry se změnila pravidla a směrnice pro TD od doby, kdy naposled turnaje řídili.

TD (včetně IA), který neřídil žádný turnaj déle než 5 let a nikdy nebyl suspendován ve funkci TD, se může opět stát znovu aktivním TD, MUSÍ však mít mentora jmenovaného WTD, dříve než bude znovu působit jako TD. Požadavek na mentora bude platit:

1. pro první 3 soutěže řízené znovu aktivovaným IA, a
2. pro prvních 5 soutěží řízených znovu aktivovaným TD s Úrovní 2.

Tyto požadavky jsou povinné, i když osoba už nepotřebovala mentora při posledním působení ve funkci TD.

## 3.6. Jak se stát Mezinárodním arbitrem (IA)

IA je osoba, která prokázala své schopnosti jako ICCF TD, splnila níže uvedené minimální požadavky a byl jí udělen titul IA Kongresem ICCF. Titul není časově omezen a může být pouze pozastaven rozhodnutím Kongresu ICCF (viz §3.8.2).

Minimální požadavky k udělení titulu IA (jsou rovněž uvedeny v §1.5.3.) jsou následující:

a. Kvantitativní požadavky, které jsou stanoveny počtem partií, které TD odřídil, a časem, po který TD vykonával funkci rozhodčího:

SERVER: TD musí odřídit více než 2 000 ukončených partií.

POŠTA: TD musí odřídit více než 1000 ukončených partií hraných poštou.

Ukončené partie jsou partie oficiálně umístěné ke startu na server, které později dospějí ke konci (jakýmkoli způsobem včetně anulování) všechny v klasifikovaných turnajích ICCF (definovaných v §1.5.3.(1)) a vykonávat funkci TD minimálně 2 roky se spoluprací mentora.

b. Kvalitativní požadavky, které jsou stanoveny kvalitou práce TD – vztahují se k jeho chování, jako jsou např. odpovídání na problémy nebo dotazy hráčů, archivace partií, poskytování informací pro účely marketingu, a vše ostatní vztahující se k výkonu funkce TD. TD, který žádá o titul IA, musí očekávat, že TDC bude žádat o toto ohodnocení jeho mentora, stejně tak jako další funkcionáře ICCF, bude-li to zapotřebí.

Před podáním oficiální žádosti o udělení titulu IA Kvalifikačnímu komisaři ICCF (QC) musí být tato žádost založená na výše uvedených kvantitativních kritériích zaslána národní federací KŠ TDC, společně s podrobnostmi ohledně klasifikovaných turnajů a jménem a e-mailovou adresou mentora. TDC zkontroluje dobu, po kterou TD vykonával svou funkci, počet odřízených partií a kvalitativní aspekty jeho práce (včasné hlášení norem, archivaci partií, řádné odpovědi na dotazy a reklamace hráčů, poskytování informací pro účely marketingu, atd.) a v případě potřeby požádá o komentář ostatní funkcionáře ICCF a mentora. Potom TDC sdělí své doporučení národní federaci KŠ a QC. Titul nabývá platnosti okamžitě po jeho schválení QC, slavnostně udělen však bude na Kongresu ICCF.

## 3.7. Úloha záložního TD („backup TD“)

Záložní TD jsou TD ustanovení TO během organizace turnaje, aby sloužili jako aktivní TD v době, kdy původní TD nemůže vykonávat svou funkci nebo je na dovolené.  Záložní TD by měli mít stejnou „reputaci“ jako původní TD (tedy např. pokud je pro turnaj vyžadován IA, měl by být záložní TD také IA).  Tzn., že TO nemůže sloužit jako záložní rozhodčí, ledaže by splňoval požadavky na TD pro tuto soutěž. Záložní TD nesmí hrát v žádném mezinárodním turnaji, ve kterém by mohl nakonec rozhodovat, s možnou výjimkou turnajů bez zápočtu na rating ICCF. Záložnímu TD je rovněž povoleno hrát v národním turnaji, ve kterém by mohl nakonec rozhodovat, pokud si to přeje TO turnaje.

## 

## 3.8. Disciplinární řízení: Suspendace TD a pozastavení titulu IA

### 3.8.1. Suspendace TD

Předseda TDC, WTD, nebo Generální Sekretář mohou kdykoli suspendovat TD z jeho výkonu funkce, pokud tato osoba již nesplňuje požadavky kladené na TD v tomto dokumentu. Je-li tato osoba rovněž Mezinárodním arbitrem (IA), bude považována za neaktivního IA. Osoba, která takto rozhodne (předseda TDC, WTD, Generální Sekretář) sdělí důvody pro své rozhodnutí ostatním dvěma osobám a rovněž TD, kterého se rozhodnutí týká. V podstatě ve stejné době zajistí předseda TDC, WTD nebo Generální Sekretář náhradního TD pro všechny soutěže, které suspendovaný TD řídil v době suspendace. Proti rozhodnutí o suspendaci může dotyčný TD podat odvolání (konkrétně u Odvolací komise) podle obvyklých postupů ICCF do 14 dnů od obdržení tohoto rozhodnutí.

### 3.8.2. Pozastavení titulu IA

Předseda TDC (s podporou většiny členů TDC, kteří o této záležitosti hlasovali) společně buď s WTD a/nebo Generálním Sekretářem mají právo kdykoli doporučit Kongresu ICCF, aby byl pozastaven titul IA osobě, která jedná ve vážném rozporu s požadavky na TD stanovenými v tomto dokumentu (např. opakovaně verbálně uráží hráče, účastní se pokusu o podvod, úmyslně chybně zaznamenává výsledky pro zajištění výhry peněžních cen pro určité hráče, atd.). IA může požádat svého národního delegáta, aby přednesl jeho stanovisko na Kongresu před přijetím konečného rozhodnutí. Pokud Kongres pozastavení titulu podpoří (prostou většinou hlasů), není tato osoba dále vedena v seznamu IA, ani s ní tak není zacházeno. Pozastavení je dokumentováno v Protokolu z Kongresu. Proti rozhodnutí není odvolání. Pokud je této osobě později povoleno (se souhlasem Kongresu) opět vykonávat funkci TD, stane se tak pouze s požadavkem, aby tato osoba měla na určitý počet odřízených partií (počet bude stanoven WTD) mentora.

## 3.9. Jmenování a přidělení TD

Určení, kdo bude jmenován pro řízení soutěže, bude přinejmenším ve většině případů provedeno serverem ICCF.  TO to provede pro každou soutěž pomocí zadáním požadovaných informací na server, aby mohl být vybrán vhodný TD. Tyto informace zahrnují některý z následujících souborů údajů:

1. seznam ICCF\_ID hráčů, nebo
2. předpokládané země, z nichž budou hráči pocházet, a (pokud se jedná o turnaje, v nichž lze získat normy) předpokládanou kategorii soutěže, nebo
3. typ soutěže a země, které se jí zúčastní (např. národní turnaj, nebo přátelský zápas, nebo turnaj nezahrnovaný do ratingu ICCF).

Pokud si to TO přeje, může místo toho požadovat pro řízení konkrétní soutěže konkrétního TD.  V tom případě mu server přidělí požadovaného TD, pokud tomu nebrání nějaké pravidlo. Např. (a) TD není a nebude hráčem v soutěži, (b) TD má patřičnou Úroveň pro soutěž, (c) TD má pro soutěž patřičnou specializaci, (d) TD složil relevantní test TD Review pro tuto specializaci, a (e) pokud se jedná o národní soutěž, prioritu by měli mít TD z hostitelské země, ledaže by TO výslovně požadoval TD z jiné země. TD mají právo jmenování odmítnout bez uvedení důvodů, jak v případě, kdy je TD vybrán serverem, tak i v případě, kdy je vybrán na požadavek TO.

## 3.10. Akce vyžadované před startem turnaje

SERVER: Jakmile je soutěž zadána TO na server a TD souhlasí se jmenováním, nemusí TD vyvíjet žádnou činnost do doby, než je turnaj jednotlivců zahájen.

POŠTA: Nejpozději 1 týden před oficiálním startem turnaje musí TO turnaje zaslat hráčům startovní listinu, plus pravidla z §2 tohoto dokumentu. TD obdrží kopie těchto dokumentů (nebo odkaz na ně na webu ICCF), výtisk Turnajových pravidel ICCF (nebo opět odkaz, kde je možno je najít na webu ICCF), a další informace, pokud je to zapotřebí.

a) TD musí potvrdit příjem těchto dokumentů pořadateli. TD musí připravit sám sebe a své soubory v počítači na úkoly, které jsou popsány níže v souvislosti s chodem turnajů a hlášením výsledků partií po jejich ukončení.

b) TD musí upozornit hráče, že žádný výsledek nebude oficiáílně zaznamenán, aniž by byl podložen zápisem příslušné partie v PGN.

## 3.11. Akce vyžadované po startu turnaje

I když to není absolutně vyžadováno, doporučuje se, aby se TD po rozumné době od oficiálního startu soutěže ujistil, že všichni hráči zahájili hru. Navržená doba pro tuto kontrolu je po 21 nebo dokonce 28 dnech.

SERVER: TD může tuto informaci získat dvěma rozdílnými způsoby: (a) kontrolovat „Time Report“ na úvodní webové stránce ICCF, a podívat se zda někdo v turnaji nezatáhl 21 nebo 28 dní (to je efektivnější postup z těchto dvou), a/nebor (b) jít na tabulku soutěže a klikáním na jednotlivé partie se podívat, zda všichni hráči zatáhli. Je-li objeven hráč, který nezahájil nějakou ze svých partií, doporučuje se pokus o kontakt pro zjištění, co je za problém. Jsou pro to dva důvody: (a) protože hráč možná změnil e-mailovou adresu a neoznámil to na serveru, a proto vůbec neví o zahájení turnaje, a (b) protože nicnedělání může vést k tomu, že hráč prohraje všechny partie překročením lhůty 40 po sobě jdoucích dnů bez provedeného tahu. Dále server může zaznamenat všechny partie jako hráčovy prohry, místo toho by všechny partie měly být anulovány (protože hráč nikdy nezahrál žádný tah).

### 3.11.1. Akce vyžadované konkrétně pro poštovní soutěže

#### 3.11.1.1. Obecné povinnosti a řešení problémů

a) Promptně odpovídat na dotazy (pravidla, atd.) hráčů do 4 dnů

b) Promptně zpracovávat reklamace a stížnosti (“soupeř nereaguje”, překročení času, úmyslné zdržování, atd.)

c) Promptně potvrzovat příjem výsledků hráčům

d) Zadávat výsledky partií a zápisy partií na server ICCF

Pokud partie významně zdržuje ukončení turnaje, je TD oprávněn požadovat, aby partie pokračovala prostředky elektronického předávání tahů (obvykle e-mailem; faxem nebo telegramem pouze v případě souhlasu obou soupeřů). V případě, že hráč nemá e-mail, požádá ho TD, aby si našel občana ve stejné zemi jako prostředníka. Odmítnutí splnění této žádosti bude mít za následek kontumaci partie v neprospěch odmítnuvšího hráče.

#### 3.11.1.2. Organizace účastníků turnaje

a) Ověřte, že všichni hráči zahájili své partie (hráči jsou požádáni, aby Vám to potvrdili)

b) Zajistěte, aby hráči dodržovali pravidla

c) Shromažďujte výsledky a zápisy partií

d) Zadávejte výsledky partií a zápisy partií na server ICCF

e) Veďte skupinu k jejímu ukončení

#### 3.11.1.3. Kontakt s pořadatelem turnaje (TO)

a) Zodpovídejte dotazy pořadatele turnaje

b) Informujte TO o vaší dovolené delší než 4 dny

#### 3.11.1.4. Hlášení výsledků partií a zápisy partií

Žádný výsledek partie není definitivní, dokud není partie nahlášena TD. Od hráčů se požaduje, aby výsledky a zápisy partií zasílali ve formátu PGN. Prosím potvrzujte promptně příjem výsledků. Pokud v nějaké partii jeden hráč nahlásí výsledek a druhý to neudělá, pak TD musí tento výsledek zaznamenat!

Pokud obdržíte výsledek bez zápisu partie, nebo pokud zápis partie není ve zmíněném formátu PGN, nebo pokud zápis partie je jakkoli nesprávný (chybné tahy, tahy proti pravidlům, atd.), pak musíte výsledek odmítnout a žádat, aby vám hráč zaslal zápis partie ve správném formátu. Nepřijímejte zápisy, které nemůžete překlopit do formátu PGN. (Hráč může použít výstup z nějakého šachového databázového software pro generování zápisu partie v PGN.)

TD by měl zadat na server výsledek každé partie (do příslušného turnaje) co nejdříve po potvrzení příjmu hlášení výsledku partie od hráčů. Pokud TD nezadá výsledek ihned po obdržení informace od hráče, musí zadat všechny výsledky z každého ratingového období k prvnímu relevantnímu dni z následujících dat: 28. únor, 31. květen, 31. srpen, nebo 30. listopad.

Pro zaznamenání výsledku partie (kromě kontumační prohry obou hráčů nebo anulování partie) na server, TD musí vložit kompletní zápis partie.  (Záznam anulované partie nebo kontumační prohry obou hráčů nevyžaduje vložení zápisu partie.)  Všechny zápisy partií musí být vloženy tímto způsobem. Postup následuje:

(1) Ujisti se, že zaslaný zápis hráčem (hráči) je správný!

To je velmi důležité.  Zkontroluj výskyt typografických chyb, a že pořadí tahů je přesné. Pokud neuděláte tento krok, budete mít řadu problémů později. Věz, že nejobvyklejší typografickou chybou je, že zápis rošády musí být velkými písmeny O - O, nesmí být zapsána jako nula-nula.

(2) Na serveru jdi na partii (na post the result).

Ujisti se, že máš správnou partii. Chyby se můžeš dopustit zejména při výběru správné partie v zápasech na 2 partie.

(3) Jdi na „Stanovit výsledek“ "Set result".

(4) Vyber „Výsledek“ "Result".

(5) Klikni na čtvereček „tahy“ „moves“.

(6) Kopíruj a vlož Ctrl+C-Ctrl+V zápis partie do bílého pole. (Můžeš kopírovat a vložit zápis v textovém formátu \*.txt, nebo v PGN, nebo můžeš zadat tahy manuálně).

(7) Klikni na „Ukaž“ "Show".

(8) Roluj dolů a zodpověz dotaz serveru „ano“ "yes" (pro potvrzení, že chceš zaznamenat výsledek partie).

Pro účely ratingu může mít partie pouze jeden výsledek, např. partie nemůže být vyhrána pro jednoho hráče a anulována pro druhého. Je možné zaznamenat prohru pro oba hráče, 0:0, např. když oba hráči tiše vystoupí z turnaje, nebo pokud vám žádný z hráčů nezašle výsledek. V jiných situacích mohou být partie anulovány, C-C. Obvykle není možné změnit výsledek ukončené partie. Hlásit nebo změnit výsledek může jen TD.

#### 3.11.1.5. Průběžná hlášení ICCF

Co nejdříve po ukončení partie musí oba hráči zaslat výsledek a jasný zápis zahraných tahů TD.

DRUŽSTVA: Co nejdříve po ukončení partie musí oba hráči prostřednictvím TC zaslat výsledek a jasný zápis zahraných tahů TD.

Výsledek je oficiálně zaznamenán pouze po obdržení tohoto hlášení. Pokud TD neobdrží toto hlášení ani od jednoho hráče, výsledek bude zaznamenán jako prohra obou hráčů. [*DRUŽSTVA: Pokud TD neobdrží toto hlášení ani od jednoho TC, výsledek bude zaznamenán jako prohra obou hráčů*.] Žádný jiný výsledek než kontumační prohra obou hráčů nebo anulace partie, nemůže být na serveru zaznamenán bez vložení zápisu partie.

Téměř ukončená skupina turnaje by neměla být zanechána bez pozornosti déle než 2 měsíce. TD by měl požádat o situační zprávu ve zbylých partiích po 2 měsících (od ukončení prakticky všech ostatních partií) bez nových zpráv.

a) Pokud oba hráči odpovědí na tvou žádost, pak partie musí pokračovat.

b) Pokud odpoví pouze jeden hráč a jeho soupeř mlčí po dobu níže stanovenou jako představující tiché vystoupení (viz §3.17.1.), pak by měl TD vyhodnotit partii ve prospěch aktivního hráče.

c) Pokud ani jeden hráč nereaguje na tvé opakované žádosti, pak by partie po varování měla být zaznamenána jako kontumační prohra pro oba hráče.

Jako projev zdvořilosti může TD poslat hráčům přátelskou závěrečnou zprávu se závěrečnou tabulkou:

Dear participants of …(označení turnaje - kód),

I am pleased to announce the successful conclusion of your section. I want to thank you all for a well played and amicable section and I hope you will join me in congratulating Mr/Mrs “X” for winning this tournament and congratulations too to Mr/Miss X, Y and Z for achieving International Titles/Norms. Please find attached the final standings of your section:

Best regards, Amici Sumus – TD XY

Vážení účastníci …(označení turnaje - kód),

s potěšením vám oznamuji úspěšné ukončení vaší sekce. Rád bych vám všem poděkoval za dobře hranou a přátelskou sekci a doufám, že se ke mně přidáte s gratulací panu/paní “X” k výhře v tomto turnaji a také s gratulací pánům/paní, slečně X, Y a Z ke splnění mezinárodních titulů/norem. V příloze vám zasílám konečný stav vaší sekce:

S pozdravem Amici Sumus – TD XY

Práce TD pro hráče v turnaji končí, když:

a) ohlásil výsledek poslední partie a vložil zápis na server ICCFr, a

b) rozeslal všechny certifikáty (viz §3.25. o certifikátech pro hráče).

## 3.12. Zvláštní ustanovení pro řízení turnaje družstev

V turnajích družstev by menší spory měli řešit hráči mezi sebou, bez zapojení TC družstev. Pokud se jednou korespondencí problém nevyřeší, musí hráči uvědomit své TC. Pokud je řešený problém méně důležitého charakteru, měli by se TC pokusit vyřešit ho mezi sebou. Závažné spory by měli hráči okamžitě hlásit svým TC, s tím, že TC záležitost rovněž okamžitě předají TD. Odlišení závažných a menších problémů je ilustrováno v následujícím seznamu příkladů závažných problémů:

1. údajné porušení Etického kodexu ICCF,
2. tiché vystoupení hráče z turnaje,
3. neplnění povinností TC (v tom případě se může hráč obrátit přímo na TD, a to kvůli zajištění, aby problematický TC nebránil TD se o tom dovědět),
4. náhrady nebo výměny hráčů,
5. dotaz na interpretaci pravidel,
6. údajný pokus o podvod,
7. údajný problém se serverem (včetně hackingu hráčova účtu), a
8. jiné selhání hardware nebo software.

Tento seznam není úplný, pouze ilustrativní.

## 3.13. Kdy komunikovat přímo s hráči a kdy s kapitánem družstva

Soutěže jednotlivců: TD by měli komunikovat přímo s hráči, kdykoli je zapotřebí. Podobně se očekává od hráčů, že budou komunikovat přímo s rozhodčím, kdykoli budou mít dojem, že je to zapotřebí (přes volbu „e-mail“ na serveru).

SERVER: V soutěžích DRUŽSTEV, hráči mohou podávat reklamace přímo TD bez zapojení TC (reklamace jsou nyní v zásadě vyřizovány serverem), v ostatních věcech však musí komunikovat prostřednictvím svého TC. Na druhé straně, v těchto případech TC může nebo nemusí sdělit tuto záležitost TD, v závislosti na tom, zda TC může nebo nemůže vyřídit tuto věc sám bez zapojení TD (např. komunikací s TC soupeře). TD by měli komunikovat přímo s hráči v případě reklamací a s TC ve všech ostatních věcech, ledaže by se záležitost přednesená hráčem týkala nedostatečného výkonu funkce TC. Informace požadované TD (při řešení jiných záležitostí než reklamací) by měl shromáždit a postoupit TD příslušný TC.

POŠTA: V soutěžích DRUŽSTEV, se od hráčů očekává, že budou komunikovat své reklamace a ostatní věci přímo svému TC, a ne přímo TD, ledaže by se záležitost přednesená hráčem týkala nedostatečného výkonu funkce TC. Na druhé straně, v těchto případech TC může nebo nemusí sdělit tuto záležitost TD, v závislosti na tom, zda TC může nebo nemůže vyřídit tuto věc sám bez zapojení TD (např. komunikací s TC soupeře). TD by měli komunikovat přímo s hráči v případě reklamací a s TC ve všech ostatních věcech, ledaže by se záležitost přednesená hráčem týkala nedostatečného výkonu funkce TC. Informace požadované TD by měl shromáždit a postoupit TD příslušný TC.

## 3.14. Řešení reklamací hráčů

Partie hrané na serveru (počínaje 1. 1. 2015) v mezinárodních soutěžích: všechny reklamace týkající se překročení časového limitu (dále PČL), výsledku partie na základě analýzy 7kamenové tablebase, 3násobného opakování pozice, spotřeby více než 40 dnů na tah bez předchozího oznámení zpoždění a pravidla 50 tahů jsou na serveru řešeny automaticky a nevyžadují už žádný zásah TD. (Reklamace výhry na základě 7kamenové tablebase nahrazuje pravidlo 50 tahů.) Protest nebo požadavek na odvolání musí být zaslán TD do 14 dnů ode dne, kdy hráč obdrží zprávu ze serveru o řešení reklamace. TD pak předá všechny relevantní informace o odvolání příslušné ICCF Appeals Commission.

Partie hrané na serveru v národních soutěžích:  Při zadávání soutěže na server určí TO, zda bude použito automatické rozhodnutí o výsledku partie při PČL, nebo zda hráči budou muset reklamovat soupeřovo PČL a rozhodčí bude muset na takové reklamace odpovídat. Velmi doporučujeme, aby i v národních soutěžích byl používán automatický proces rozhodnutí o PČL, ale ani v opačném případě to není překážkou pro započítání partie do ratingu ICCF. Pokud však TO nezvolí automatické rozhodnutí serverem a hráč překročí čas na rozmyšlenou, je hra v partii zastavena serverem, soupeř však musí PČL reklamovat u TD a rozhodčí musí tuto reklamaci řešit, než bude moci výhra partie být definitivně stanovena (nebo pokud nebude reklamace podána do 40 dnů od zastavení hry serverem, rozhodne TD o kontumačním výsledku 0:0).

## 

### 3.14.1. Odpovědi na reklamace

Pokud se TD dozví o nějakém problému, měl by jednat bez čekání na hráčovu reklamaci. To platí, i když je zdrojem informací server (který v podstatě funguje jako asistent TD) místo dotčených hráčů nebo TC.

U všech reklamací, pokud hráč nesouhlasí se stanovením jeho remízy serverem nebo TD na základě příslušného pravidla, hráč se může proti rozhodnutí odvolat do 14 dnů od obdržení informace o rozhodnutí. POŠTA: Po každém požadavku na odvolání by měl TD předat všechny relevantní informace o odvolání Odvolací komisi ICCF nebo u národních turnajů příslušnému národnímu delegátovi.

SERVER: Standardní reklamace jsou nyní v partiích ICCF vyřizovány přímo a automaticky serverem, takže TD takové reklamace už nedostává (platí pro partie zahájené po 1. 1. 2015). U všech ostatních typů reklamací (a v partiích hraných mimo ICCF), musí TD odpovídat hráčům promptně, tzn. do 4 dnů od přijetí reklamace.

Pokud hráč podá oficiální reklamaci, musí TD potvrdit její příjem, pak shromáždit všechny potřebné informace od všech dotčených hráčů a rozhodnout v souladu s tímto dokumentem. Pokud si TD není jist, jak případ rozhodnout, měl by kontaktovat svého mentora (pokud ho má) nebo jiného TD. Je mnohem lepší požádat o pomoc, než řešit problémy vyplývající z ukvapeného nebo špatně uváženého rozhodnutí. To pomůže vyhnout se dalším problémům a odvoláním. Rozhodnutí musí být zasláno všem dotčeným hráčům, s jasnými důvody, které vedly k tomuto rozhodnutí, a pokud je to možné, s odvoláním na pravidla nebo směrnice ICCF. Pokud toto vše nemůže být vyřízeno do 4 dnů, měl by TD přesto informovat dotčené hráče, že věc je dosud v řešení. TD zodpovídá za to, že rozhodne o každé reklamaci co nejrychleji.

POŠTA: U všech typů reklamací musí TD odpovědět hráčům promptně, tzn. do 4 dnů od přijetí reklamace. Pokud hráč podá oficiální reklamaci, musí TD potvrdit její příjem, pak shromáždit všechny potřebné informace od všech dotčených hráčů a rozhodnout v souladu s pravidly hry v tomto dokumentu.

Pokud si TD není jist, jak případ rozhodnout, měl by kontaktovat svého mentora (pokud ho má) nebo jiného TD. Je mnohem lepší požádat o pomoc, než řešit problémy vyplývající z ukvapeného nebo špatně uváženého rozhodnutí. To pomůže vyhnout se dalším problémům a odvoláním. Rozhodnutí musí být zasláno všem dotčeným hráčům, s jasnými důvody, které vedly k tomuto rozhodnutí, a pokud je to možné, s odvoláním na pravidla nebo směrnice ICCF. Pokud toto vše nemůže být vyřízeno do 4 dnů, měl by TD přesto do 4 dnů informovat dotčené hráče, že věc je dosud v řešení. TD zodpovídá za to, že rozhodne o každé reklamaci co nejrychleji.

Pokud se TD dozví o nějakém problému, měl by jednat bez čekání na hráčovu reklamaci. To platí, i když je zdrojem informací server (který v podstatě funguje jako asistent TD) místo dotčených hráčů nebo TC.

### 3.14.2. Reklamace spadlého praporku (překročení časového limitu)

SERVER: Mezinárodní soutěže:  Pokud se hráčův čas na rozmyšlenou dostane „pod nulu“ (u partií zahájených od 1. 1. 2015), zaznamená server automaticky výhru soupeře.  TD nemusí udělat nic, aby toto proběhlo, ani nemusí potvrzovat správnost rozhodnutí serveru. Hráč, který nesouhlasí s rozhodnutím serveru o jeho prohře na základě PČL (nebo pokud je přesvědčen, že správným rozhodnutím serveru by měla být remíza) se může proti tomuto rozhodnutí odvolat u TD do 14 dnů od rozhodnutí serveru.

Náírodní soutěže:  TO určí, zda má být použit stejný automatický proces, nebo zda budou hráči nadále muset reklamovat soupeřovo PČL. Pokud zvolí druhou možnost, TD bude muset ověřit a přijmout reklamaci, dříve než bude výsledek partie registrován na serveru. Doporučujeme TO národních soutěží, aby volili automatický proces, není to však povinné.

POŠTA: Reklamace PČL musí být se všemi podrobnostmi zaslány TD nejpozději při odpovědi na 10., 20., atd. tah.

DRUŽSTVA: Reklamace překročení časového limitu musí být se všemi podrobnostmi zaslány TD prostřednictvím TC nejpozději při odpovědi na 10., 20., atd. tah.

Po dobu, po kterou TD prověřuje reklamaci a připravuje své rozhodnutí, musí partie pokračovat. TD musí informovat oba hráče o svém rozhodnutí o reklamaci.

DRUŽSTVA: TD musí informovat oba TC o svém rozhodnutí, a TC zodpovídají za to, že budou bezodkladně informovat své hráče.

Pokud TD odsouhlasí první PČL, nové počítání soupeřova času na rozmyšlenou začne dnem obdržení informace o reklamaci. Hráč, který překročí časový limit podruhé, prohrává partii. Pokud TD zamítne hráčovu reklamaci jako neopodstatněnou, může rozhodnout, že nepřijme ve stejném období časové kontroly další reklamaci tohoto hráče.

### 3.14.3. Reklamace na základě 7kamenové tablebase

ICCF uznává některé tablebases jako platné pro reklamaci výhry/remízy/prohry v pozici s max. 7 kameny. Každá certifikovaná tablebase je disponibilní v systému webserveru ICCF. V případě, že tablebase ukazuje výhru po více než 50 tazích, výhra bude uznána. (Všechny soutěže ICCF připouštějí reklamace výhry/remízy s pravidlem, že taková reklamace výhry nahrazuje pravidlo 50 tahů.).

SERVER: Reklamace výhry nebo remízy založená na analýze 7kamenové tablebase schválené ICCF jsou automaticky řešeny serverem. TD nemusí ani odpovídat na reklamaci, ani potvrzovat výhru přiznanou 7kamenovou tablebasí. Hráč, který nesouhlasí s rozhodnutím serveru o jeho remíze nebo prohře na základě implementace 7kamenové tablebase schválené ICCF se může proti tomuto rozhodnutí odvolat do 14 dnů od rozhodnutí serveru.

POŠTA: Reklamace výhry nebo remízy založené na analýze 7kamenové tablebase jsou prováděny tak, že hráč zašle reklamaci TD (nebo TC v soutěži DRUŽSTEV).

DRUŽSTVA: Reference na podporu reklamace musí být zaslány TC. TC musí obratem

informovat TD.

### 3.14.4. Reklamace 3násobného opakování pozice

SERVER: Pokud se ve všech soutěžích hraných na serveru (jak mezinárodních, tak národních) stejná pozice opakuje třikrát (nebo i vícekrát), server automaticky povolí hráčům reklamovat remízu. Server pak automaticky zaznamená remízu. TD nemusí udělat nic, aby toto proběhlo, ani nemusí potvrzovat správnost rozhodnutí serveru.

POŠTA: Pokud se v partii stejná pozice opakuje třikrát (nebo i vícekrát) se stejným hráčem na tahu, může hráč reklamovat remízu. Tato reklamace musí být zaslána hráčem TD *(s výjimkou soutěží DRUŽSTEV, kde musí hráč zaslat svou reklamaci TC, který ji pak postoupí TD).* Reklamace musí obsahovat podrobnosti prokazující opakování.

### 3.14.5. Reklamace 40 po sobě jdoucích dnů bez provedení tahu

[Toto pravidlo se nevztahuje na partie nehrané na serveru nebo na partie hrané podle systému TŘÍ BLOKů.]

SERVER[STANDARD]: Mezinárodní soutěže:  Pokud hráč spotřebuje celých 40 po sobě jdoucích kalendářních dnů (plus 24 hodin pojišťovacího času) bez provedení tahu, aniž by předtím informoval server (kliknutím na příslušné tlačítko) o svém úmyslu pokračovat v partii po těchto 40 dnech, zaznamená server automaticky výhru soupeře. TD nemusí dělat nic, aby toto proběhlo, ani nemusí potvrzovat správnost rozhodnutí serveru. Hráč, který nesouhlasí s rozhodnutím serveru o jeho prohře na základě tohoto typu překročení času na rozmyšlenou, se může proti tomuto rozhodnutí odvolat do 14 dnů od rozhodnutí serveru (s vyloučením dnů dovolené plánované před prohrou).

Národní soutěže:  TO určí, zda má být použit stejný automatický proces, nebo zda budou hráči nadále muset reklamovat tento typ soupeřova překročení času na rozmyšlenou. Pokud zvolí druhou možnost, a byl dosažen limit 40 dnů, server zastaví hru v partii a bude čekat na reklamaci hráče. Jakmile bude reklamace podána, bude TD muset ověřit a přijmout/zamítnout reklamaci. V partii nebude možné pokračovat, dokud TD nepřijme nebo nezamítne reklamaci; pokud bude reklamace zamítnuta, bude TD pak moci povolit pokračování hry v partii. Doporučujeme TO národních soutěží, aby volili automatický proces, není to však povinné.

### 3.14.6. Reklamace 4 po sobě jdoucích měsíců bez provedení tahu

[Toto pravidlo se nevztahuje na partie hrané na serveru.]

POŠTA: Jakmile je podána a uznána reklamace tohoto typu, partie, v nichž nebyl za 4 měsíce zaslán žádný tah, mohou být prohlášeny za prohrané pro hráče, který o zpoždění neinformoval TD. *DRUŽSTVA: Partie, v nichž nebyl za 4 měsíce zaslán žádný tah, mohou být prohlášeny za prohrané pro hráče, jehož TC o zpoždění neinformoval TD a TC soupeře.*

Partie MŮŽE být prohlášena za prohranou, pokud uběhly 4 měsíce bez zahraného tahu, ledaže by byl TD o zpoždění informován. To neznamená, že by partie měly být automaticky kontumovány po 40 dnech bez zahraného tahu. Je na TD, aby zjistil důvod zpoždění a podle toho rozhodl. Všimněte si, že je možné, aby byla partie kontumována i hráči, který nezahrál tah déle než 4 měsíce, i když má k dispozici dostatek času, aby nepřekročil čas při časové kontrole.

TD obvykle zaznamená prohru hráči, který nezahrál tah déle než 4 měsíce (při odečtení doby dovolené), a který neinformoval rozhodčího a soupeře o zpoždění.

*DRUŽSTVA: TD obvykle zaznamená prohru hráči, který nezahrál tah déle než 4 měsíce (při odečtení doby dovolené) a jehož TC neinformoval rozhodčího a TC soupeře o zpoždění.*

### 3.14.7. Reklamace podle pravidla 50 tahů

SERVER: Pokud ve všech soutěžích hraných na serveru (jak mezinárodních, tak národních) vznikne pozice, ve které bylo odehráno 50 tahů bez tahu pěšcem nebo braní kamene, server automaticky povolí hráčům reklamovat remízu. Server pak automaticky zaznamená remízu. TD nemusí udělat nic, aby toto proběhlo, ani nemusí potvrzovat správnost rozhodnutí serveru.

Reklamace remízy podle pravidla 50 tahů nebude uznána jako platná, pokud jí předcházela dosud běžící (soupeřova) reklamace výhry založená na analýze 7kamenové tablebase. Pokud však soupeř nikdy nepodal takovou reklamaci výhry založenou na analýze 7kamenové tablebase, pak by měla reklamace remízy podle pravidla 50 tahů být uznána, pokud důkazy takovou reklamaci podporují.

POŠTA: Pokud by se v partii mělo objevit 50 (nebo více) tahů obou stran, během nichž nebyl brán žádný kámen, a nebylo taženo pěšcem, může hráč reklamovat remízu. Tuto reklamaci musí hráč zaslat TD (s výjimkou soutěží DRUŽSTEV, v nichž musí hráč zaslat svou reklamaci zaslat TC, který ji pak postoupí TD). Reklamace by měla obsahovat podrobnosti dokládající tuto skutečnost. Reklamace remízy podle pravidla 50 tahů by neměla být uznána, pokud existuje dřívější a ještě nedořešená reklamace (soupeře) výhry na základě 7kamenové tablebase. Pokud však soupeř nikdy takovou reklamaci na základě 7kamenové tablebase nepodal, pak by měla reklamace remízy podle pravidla 50 tahů být uznána, pokud důkazy takovou reklamaci podporují.

### 3.14.8. Postup v případě, kdy hráč nereklamuje výhru na základě časových pravidel

SERVER: Mezinárodní soutěže zahájené před 1. 1. 2015:  V soutěžích, v nichž se od hráčů stále ještě požaduje reklamovat překročení času, musí hráči reklamovat do 40 dnů ode dne, kdy mohli reklamovat poprvé. Pokud reklamace není podána během těchto 40 dnů, zaznamená TD v této partii kontumační výsledek 0-0.

Mezinárodní soutěže zahájené od 1. 1. 2015:  Automatický proces u těchto partií nevyžaduje, aby hráč podával reklamaci. Server zaznamená výsledek partie ihned po uplynutí jakékoli časové kontroly (technicky: do jedné hodiny po uplynutí časového limitu), aniž by hráč reklamoval u TD.  Proto by se v těchto soutěžích neměly vyskytovat kontumační výsledky 0-0 založené pouze na hráčově překročení časového limitu nebo na tom, že hráč nepodal reklamaci týkající se této skutečnosti.

Národní turnaje: TO mají při zadávání soutěže na server k dispozici volbu buď povolit automatický proces vyřizování reklamací, nebo stále ještě požadovat od hráčů, aby reklamovali sami. Doporučujeme TO národních soutěží, aby volili automatický proces, není to však povinné. V každém případě platí pro obě volby výše uvedené postupy pro mezinárodní soutěže i pro národní soutěže.

POŠTA: V poštovních soutěžích je od hráčů požadováno, aby reklamovali výhru nebo remízu na základě jakéhokoli typu překročení časového limitu. Požadavek je, aby hráči reklamovali během 40 dnů ode dne, kdy mohli reklamovat poprvé. Pokud reklamace není podána během těchto 40 dnů a během této doby nabyly v partii zahrány žádné tahy ani jedním z hráčů, zaznamená TD v této partii kontumační výsledek 0-0.

## 3.15. Vymáhání dodržování Etického kodexu ICCF

### 3.15.1. Chování TC

Od TC je požadováno, aby usnadňovali řešení konfliktů, problémů a reklamací u hráčů svého družstva, a činili to v duchu Amici Sumus.  TD může požadovat, aby národní federace vyměnila svého TC kvůli nevhodnému chování nebo neschopnosti (vč. neochoty) vykonávat své povinnosti. Národní federace musí provést tuto výměnu do 14 dnů od obdržení tohoto požadavku. V případě, že národní federace neexistuje (např. v Champions League), TD by měl požádat jiného z hráčů v družstvu, aby převzal povinnosti TC, s tím, že v případě odmítnutí nebude hra moci pokračovat.

TC zodpovídá za informování svých hráčů, TC soupeře a TD, že jde na dovolenou nebo je z jiných důvodů neschopen zastupovat své hráče.

Hráč, nebo celé družstvo mohou prohrát své partie, pokud TC není schopen plnit své povinnosti, zejména v hlášení stížností. [Reference: Etický kodex (Směrnice)]

### 3.15.2. Chování hráče

Hráč se může odvolat proti jakémukoli rozhodnutí TD týkajícímu se následujících oddílů do 14 dnů od obdržení zprávy o akci TD.

#### 3.15.2.1. Nevhodná komunikace

FILOZOFIE: Jakmile je hráč přistižen, že posílá svému soupeři zprávy, které jsou mírně řečeno nevhodné a/nebo obtěžující, měl by v tom TD tomuto hráči zabránit nastavením volby zpráv na „tiché“. Účelem této intervence je zabránit verbálnímu obtěžování nebo jiné nesnesitelné výměně názorů, přičemž partie dále pokračuje.

POSTUP: Jakmile k tomu hráč zjistí důvod (s výjimkou případů, kdy je partie už v tichém módu, nebo v průběhu řešení nějaké stížnosti) může zvolit na obrazovce s partií položku menu „Oznam nevhodné komentáře soupeře“), kterou použije, pokud mu soupeř zaslal jeden nebo více urážlivých komentářů. Když hráč zadá svou stížnost, obrazovky obou hráčů přejdou do „módu stížnosti“, a TD a WTD obdrží ze serveru informaci o stížnosti a všechny zprávy, které si hráči dosud vyměnili v průběhu partie. Po prověření informace může TD přejít na obrazovku „Nastav tichý mód“ (z rozbalovacího menu TD), čímž vypne u hráčů „mód stížnosti“ a pak může zvolit pro hráče pro zbytek partie buď „tichý mód“ nebo „normální mód“.

#### 3.15.2.2. Extrémně pomalá hra v jasně prohrané pozici  („obrana mrtvého muže”)

Ve vztahu k hráčům uvádí Etický kodex následující:

“Extrémně pomalá hra v jasně prohrané pozici není v korespondenční šachové hře považována za správné chování, podléhá varování ze strany TD, a pokud bude pokračovat nebo bude opakována v jiných partiích, povede k disciplinárním sankcím.”

Tento druh nepřiměřeně pomalé hry dostal přezdívku Dead Man’s Defense (dále DMD) („obrana mrtvého muže“).

Pro vynucení dodržování Etického kodexu musí TD používat co nejjednotnější interpretaci a aplikaci tohoto pravidla.  Následující seznam by měl být používán jako vodítko, kdy se hráč dopouští DMD.

Hráči musí být informováni, když jejich soupeři podají reklamaci podle 3.15.2.2. – týkající se údajného užívání strategie „obrany mrtvého muže“ (DMD), i v případě, že rozhodčí (TD) tuto reklamaci neschválí. [2021-019]

Zjištění výskytu DMD:

Nutný předpoklad -  Hráč, který je za předpokladu rozumného pokračování hry v pozici, která se zdá být jasně prohraná, A NAVÍC jedna nebo více skutečností:

1. Hráč dost náhle a dramaticky zpomalí hru v této jediné partii, nikoli však v ostatních partiích (např. spotřeba kolem 20 dnů na tah na každý z následujících 6 po sobě jdoucích tahů), (toto dramatické zpomalení hry se často vyskytuje zejména v polovině ratingového období, kdy hráč „čeká“ na 1. březen, 1. červen, 1. září nebo 1. prosinec, protože to jsou závěrečné dny pro zahrnutí výsledků partií do příštího výpočtu ratingu),  A/NEBO
2. Hráč si vezme velkou část dovolené v této jediné partii, ne však v ostatních partiích (např. několik týdnů v této jediné partii, ne však v ostatních, i když v nich má dostatek nevyčerpaných dnů dovolené), A/NEBO
3. Hráč nechá na počátku každé časové kontroly proběhnout velkou část (např. 40 dnů) z nově přidaných 50 dnů času na rozmyšlenou, než provede při každé příležitosti více než několik málo tahů, jakmile se objeví nový 10tahový cyklus (při STANDARDNÍ časové kontrole).

Závěr, že se jedná o DMD a tedy porušení Etického kodexu, lze učinit tehdy, kdy platí zároveň “a” nebo “b”, nebo “c”.  Jakákoli kombinace “a”, “b”, a/nebo “c” by měla být chápána jako jasný důkaz porušení Etického kodexu z titulu DMD.

Vymezení parametrů každé možné situace DMD je neproveditelné, takže výše uvedený přehled by měl být považován za ilustrativní a nikoli vyčerpávající. Pokud však TD učiní závěr, že i jiná situace, odlišná od výše uvedených, znamená porušení Etického kodexu z titulu DMD, velmi doporučujeme, aby TD tuto situaci konzultoval se svým mentorem, WTD, TDC, nebo jiným TD.

TD by si měli být vědomi, že:

1. Netrpělivost hráče, který reklamuje soupeřovo používání DMD, není nic, co by dokazovalo soupeřovu DMD. Netrpělivost se může vyskytnout, když hráč považuje svou partii za jasně vyhranou a nemůže se dočkat svých Elo bodů nebo normy, které výhrou získá, atd. Netrpělivost může nastat i v případě, když se hráči prostě nelíbí pomalá (ale legální) hra soupeře v celé partii.
2. Podobně, když hráč zásadně nezměnil frekvenci své hry během relevantní části partie (příklad: ve střední hře, nebo při přechodu ze střední hry do koncovky), pak by neměl být považován za hráče používajícího DMD, bez ohledu na to, o jak pomalou frekvenci hry se jedná. Např. pokud si hráč nakumuloval dny na rozmyšlenou v zahájení a pak pravidelně odpovídá tempem 1 tah za týden, stejné tempo hry v prohrané pozici nepředstavuje DMD, i když jeho soupeř chápe pokračování ve hře jako pro něj frustrující a domnívá se, že by se jeho soupeř měl vzdát.
3. Skutečnost, že hráč začal používat dramaticky delší čas na rozmyšlenou, neprokazuje DMD, protože správné určení DMD vyžaduje, aby byl hráč také v jasně prohrané pozici.

Shrnuto, důkaz DMD lze najít pouze v kombinaci prohrané pozice s dramaticky odlišným vzorcem spotřeby času na rozmyšlenou a dovolené u osoby praktikující DMD. Pokud nelze najít důkaz obojího chování, neměl by TD učinit závěr, že se jedná o DMD.

Jakmile je zjištěno porušení Etického kodexu formou DMD, měl by TD:

1. Zaslat hráči varování, že porušuje Etický kodex ICCF tím, že spotřebovává příliš mnoho času na rozmyšlenou mezi svými tahy v konkrétní partii, a v tomto varování uvést, že pokračování v tomto jednání povede k udělení sankcí.
2. Zaslat kopii tohoto varování soupeři, který reklamoval, a delegátovi národní federace hráče, který se jednání dopustil.

Dřívější zkušenosti s tímto pravidlem ukazují, že většina hráčů, kteří toto varování obdrží, prostě partii vzdají.

Pokud hráč místo toho pokračuje ve hře, a:

1. pokračuje v nepřiměřeně pomalé hře (po řadu tahů), takže jeho soupeř znovu podá reklamaci, a
2. TD konstatuje, že hráč pokračoval v demonstraci chování označovaného jako DMD, pak TD udělí sankci na základě porušení (na nižší úrovni) Etického kodexu. (V současných pravidlech ICCF není stanovena žádná sankce, kromě počátečního varování.)

Sankce v tomto případě zahrnují následující možnosti, seřazené podle stupně závažnosti (sankce s vyššími čísly se použijí pro ty, kteří Etický kodex porušují opakovaně):

1. Přidat hráči na hodinách malý počet dnů času na rozmyšlenou (např. 2). (Tato sankce reflektuje filozofii, že by sankce měla hráče pouze upozornit hráče, že se chová nepatřičně, a odradit ho od toho, aby v tomto chování pokračoval. Viz §3.23 o filozofii ohledně varování a sankcí.);
2. Přidat hráči na hodinách rozsah času na rozmyšlenou, který je založen na času, který hráči ještě zbývá pro další praktikování DMD – čím delší čas na rozmyšlenou hráči zbývá, tím větší rozsah činí sankce. (Tato sankce reflektuje filozofii zbavit hráče možnosti pokračovat v nepřípustném chování.)
3. Zaslat (společně s údaji o opakovaném porušování Etického kodexu) národnímu delegátovi země hráče doporučení, aby dotyčnému hráči byla dána nižší priorita při výběru do dalších soutěží.
4. Zaslat (společně s údaji o opakovaném porušování Etického kodexu) WTD doporučení, aby byl hráč po určitou dobu suspendován ze soutěží ICCF. [Reference: Etický kodex (Směrnice)]

#### 3.15.2.3. Stanovení opakovaných nabídek remízy jako obtěžování soupeře

FILOZOFIE:  V minulosti měli hráči právo nabízet ve svých partiích remízu kdykoli, nebyla-li již v partii podána nějaká stížnost nebo reklamace. Hráči však nemají právo obtěžovat své soupeře příliš častými nabídkami remízy. Dříve takové obtěžování TD řešili přidáním času na hodinách. S naší rostoucí schopností automatizovat procesy je však filozofie jednoduchá – zbavit hráče schopnosti obtěžovat jiného hráče.  (Viz §3.23 ohledně filozofie kolem varování a sankcí.)

POSTUP: Nabídne-li hráč v jedné partii remízu, a tato nabídka remízy je soupeřem odmítnuta, server znemožní hráči v této partii po 10 dalších tahů nabídnout remízu podruhé za sebou. Aby to bylo jasné, požadavky na remízu jsou buď vyřizovány automaticky serverem a/nebo podávány hráčem TD (z jakéhokoli důvodu, např. v následném procesu odhadu), ty posledně jmenované však nejsou relevantní a nevztahují se na výše popsanou proceduru. Jediným typem nabídky remízy zahrnutým do této procedury “10tahové nabídky remízy” je ten, kdy hráč nabízí remízu přímo jinému hráči.

Je jasné, že hráč může využít svou schopnost posílat zprávy svému soupeři v průběhu těchto 10tahových segmentů a sdělit mu, že by se mohli domluvit na remíze, i když původní nabídka remízy byla odmítnuta. Pokud se to stane jednou nebo vícekrát, a soupeř to shledá jako urážlivé, soupeř může podat stížnost TD na obtěžující komunikaci od hráče. TD by měl na takovou stížnost reagovat buď varováním „obtěžujícího hráče“ (ale ne častěji, než jednou), nebo zavedením „tichého módu“ v partii (viz §3.15.2.1. výše) a tím znemožnit obtěžujícímu hráči další takovou komunikaci. Zbytek partie by se pak měl dohrát v tichém módu. Není pak nutné použít proti obtěžujícímu hráči jinou sankci než zde uvedený proces znemožnění komunikace.

#### 3.15.2.4. Podezření na tajnou domluvu mezi hráči

Tajná domluva mezi hráči je definována jako výskyt jevu, kde se dva (nebo více) hráči dohodnou na výsledku partie pro dosažení konkrétní výhody pro jednoho z hráčů (nebo hráčova družstva). Tato výhoda může spočívat v usnadnění zisku normy, postupu v postupovém turnaji, peněžní ceny nebo jiných podobných věcí. Ačkoli může TD mít podezření, že nastala tajná domluva, od TD se neočekává konečné rozhodnutí v tomto ohledu. Existuje procedura (při které je zapojena nezávislá skupina 3 osob, na kterou dohlíží WTD), pro zkoumání, zda tajná domluva mezi hráči nastala, nebo ne. Má-li TD dostatečný důvod mít podezření, že tajná domluva nastala, měl by zaslat důvěrný e-mail WTD, s uvedením jmen hráčů, názvu soutěže, a všech podrobností, které ho vedou k podezření z tajné domluvy. WTD učiní vše potřebné k vyšetřování a potenciálně penalizaci za možnou tajnou domluvu.

## 3.16. Úpravy na hodinách

Úprava hráčových hodin by měla být velmi řídkým jevem, který by se měl uskutečnit pouze za velmi specifických okolností a nikdy z důvodu obcházení rozhodnutí serveru o překročení časového limitu.

### 3.16.1. Kdy resetovat hráčovy hodiny

SERVER: Jsou pouze dva případy, kde je resetování hráčových hodin od TD běžně považováno za vhodné (tj. již schváleno těmito Pravidly):

a. [STANDARD & TŘI BLOKY se zaručeným časem]: Běžnější případ: náhrada nebo výměna původního hráče z důvodu jeho vystoupení z turnaje (včetně jeho úmrtí). Účelem resetování hráčových hodin je vrátit čas náhradníka do doby, kdy lze vystoupení původního hráče považovat za účinné (např. do doby kdy původní hráč musel zastavit hru kvůli vážné nemoci), tak aby nový hráč nebyl penalizován kvůli administrativním průtahům a průtahům vzniklým pozdním předáním relevantních informací TD, aby tento mohl rozhodnout, zda vystoupení původního hráče z turnaje lze považovat za akceptované nebo ne. Podobná okolnost může nastat, když nový hráč přebírá partii, ve které zbývá už jen velmi málo času na rozmyšlenou (např. 1-2 dny na velký počet tahů).

b. [STANDARD & TŘI BLOKY]: Méně častý případ: server spadne v kritické fázi partie – jinými slovy, kdy hráč překročí časový limit v době, kdy mu nebylo z technických důvodů umožněno provést tah.

Proti resetování hráčových hodin v těchto případech se může jeho soupeř odvolat do 14 dnů po implementaci tohoto rozhodnutí, a to jak proti samotné skutečnosti, že došlo k resetování, tak proti počtu dnů, které byly na hodinách přidány.

“ICCF “zaručuje” že (a) nenastanou vice než tři období nedostupnosti serveru na jednu hodinu nebo vice za období sedmi dnů, (b) a že nebudou žádná období nedostupnosti server na osm hodin nebo déle. ICCF take zaručuje, že nebude vice než jedna hodina ztráty dat v případě katastrofického výpadku serveru. Resetování hodin kvůli delšímu výpadku serveru než jedno z těchto časových období (“a” or “b”). Hráči by měli plánovat své partie v souladu s tím [jak řečeno v §2.4(2)], protože reklamace a odvolání budou brány v úvahu, pouze pokud nedostupnost serveru *překročí* tuto záruku.”

POŠTA: V poštovních soutěžích existuje pouze jeden případ, kdy je resetování hráčových hodin TD považováno za přípustné (tj. již schváleno těmito Pravidly). Tímto případem je náhrada, nebo výměna původního hráče z důvodu jeho vystoupení z turnaje (včetně jeho úmrtí). Účelem resetování hráčových hodin je vrátit čas náhradníka do doby, kdy lze vystoupení původního hráče považovat za účinné (např. do doby, kdy původní hráč musel zastavit hru kvůli vážné nemoci), tak aby nový hráč nebyl penalizován kvůli administrativním průtahům a průtahům vzniklým pozdním předáním relevantních informací TD, aby tento mohl rozhodnout, zda vystoupení původního hráče z turnaje lze považovat za akceptované nebo ne. Podobná okolnost může nastat, když nový hráč přebírá partii, ve které zbývá už jen velmi málo času na rozmyšlenou (např. 1-2 dny na velký počet tahů).

Proti resetování hráčových hodin v těchto případech se může jeho soupeř odvolat do 14 dnů po implementaci tohoto rozhodnutí, a to jak proti samotné skutečnosti, že došlo k resetování, tak proti počtu dnů, které byly na hodinách přidány.

OBOJÍ: Pokud došlo k okolnostem kromě výše uvedených, kdy se TD domnívá, že by bylo vhodné resetovat hráčovy hodiny, doporučujeme, aby TD nejprve konzultoval svého mentora, WTD, a/nebo TDC, a vyžádal si jejich souhlas.

### 3.16.2. Kolik času má být přidáno při resetu hodin

Vzhledem k velmi omezenému počtu případů, v nichž je resetování hráčových hodin vhodné, existují velmi konkrétní směrnice, kolik času má být na hodinách přidáno.

[STANDARD & TŘI BLOKY se zaručeným časem]: V obou případech (popsaných v §3.16.1) mohou být hráčovy hodiny resetovány podle nejlepšího vědomí maximálně na čas, který ukazovaly v době, kdy situace nastala (tj. buď na čas, ve kterém hráč přestal být schopen hrát, nebo skutečně přestal hrát, podle toho, který z časů nastane později). Počet přidaných dnů na hodinách by měl být nižší než toto maximum, pokud hráč, který vystoupil z turnaje, ještě pokračoval ve hře i po okamžiku, kdy vznikl důvod pro jeho vystoupení. Např. pokud hráč vystoupí kvůli velmi závažné nemoci, může pokračovat ve hře po této diagnóze ještě přibližně měsíc, než je nucen ukončit hru. V takovém případě by správné nastavení hodin mělo být pouze k času, ve kterém hráč přestal hrát, nikoli k času stanovení diagnózy vážné nemoci.

V situaci, kdy po náhradě nebo výměně zahajuje nový hráč partii s velmi malým zbývajícím časem na rozmyšlenou, např. 1-2 dny na mnoho tahů, má TD povoleno přidat na hodinách až do 5 dnů v každé takové partii.

[STANDARD & TŘI BLOKY:] Po nedostupnosti serveru bude použito toto:

(1) Při této okolnosti bude resetování hodin vhodné pouze pro hráče, kteří byli na tahu po dobu, kdy byl server nedostupný, a partie došla do PČL během doby kdy byl server nedostupný,

(2) Pro získání resetu hodin při této okolnosti musí hráč podat žádost relevantnímu TD. TD bude pak potřebovat předat žádost Řediteli světových turnajů (WTD), aby byla partie resetována na “v průběhu” (protože TDs nemohou sami resetovat "ukončené" partie),

(3) Objem času k resetování bude pouze počet celých dnů, po které byl server nedostupný, zaokrouhlený na nejbližší celý den (stanovený Servisním ředitelem nebo zástupcem Servisního ředitele a sdělený WTD, a publikovaný na domácí webové stránce ICCF),

(4) Osobou zodpovědnou za zajištění partií (které došly k PČL během doby, po kterou byl server nedostupný), které jsou resetovány na “v průběhu” resetováním hodin je WTD, ale pouze pro ty partie, u nichž je požádáno chybujícím hráčem nebo jeho kapitánem družstva. Pokud nastane jiná okolnost, než jsou ty popsané výše, kde se TD domnívá, že by bylo vhodné resetovat hráčovy hodiny, doporučuje se, aby to TD nejprve konzultoval s mentorem, WTD, nebo TDC, a získal souhlas s objemem času, který má být resetován.

### 3.16.3. Kdy zastavit hráčovy hodiny

Hráčovy hodiny nemůže zastavit nikdo jiný než TD, a to pouze za následujících okolností:

a. [STANDARD & TŘI BLOKY se zaručeným časem:] Po rozhodnutí o akceptovaném vystoupení hráče po dobu, kdy se hledá jiný hráč, který by ho nahradil;

b. [STANDARD & TŘI BLOKY se zaručeným časem:] Po žádosti TC o náhradu/ výměnu hráče v soutěži družstev;

c. [STANDARD & TŘI BLOKY:] Po akceptovaném vystoupení hráče a zahájení procesu odhadů;

d. [STANDARD & TŘI BLOKY:] Pokud bylo podáno odvolání k odvolací komisi.

e. [STANDARD:] Pokud byla zadána dovolená pro hráče podle § 3.16.5.

Pokud došlo k okolnostem kromě pěti výše uvedených, kdy se TD domnívá, že by bylo vhodné zastavit hráčovy hodiny, doporučujeme, aby TD nejprve konzultoval svého mentora, WTD, a/nebo TDC, a vyžádal si jejich souhlas ohledně vhodnosti zastavení hráčových hodin.

### 3.16.4. Zpětné udělení dovolené

Zpětné udělení dovolené je možné pouze v turnajích, v nichž je povolena zvláštní dovolená.

Základní filozofie týkající se zpětného udělení dovolené spočívá v tom, že hráči sami zodpovídají za řízení své dovolené, dokud se k tomu cítí způsobilí bez pomoci ostatních. Proto existuje pouze jedna okolnost, kdy je zpětné udělení dovolené považováno za oprávněné: [STANDARD:] když je hráč, ačkoli jedná zodpovědně, považován za neschopného řídit si svou vlastní dovolenou, ale posléze se „zotaví“ natolik, aby podal žádost TD o zpětné udělení dovolené. I tehdy však zpětná dovolená nemůže být udělena, pokud již partie z jakéhokoli důvodu skončila, a to i překročením časového limitu.

Každý TD, který udělí zpětnou dovolenou, musí to okamžitě ohlásit TDC, společně s:

1. důvody pro udělení dovolené,
2. jak dlouhou zpětnou dovolenou povolil, a
3. proč se TD domnívá, že okolnosti opravňovaly tento neobvyklý postup.

Zpětná dovolená nemůže být nikdy udělena, když (1) hráč nevyčerpal celou dovolenou, kterou měl k dispozici v průběhu kalendářního roku, takže mu část dovolené propadla, nebo (2) TD má důvod se domnívat, že hráč věděl dostatečně včas, že si bude potřebovat v budoucnu dovolenou vzít, a pouze si ji zapomněl naplánovat.

### 3.16.5. Zadání dovolené pro hráče

[STANDARD:] Má-li pro to TD důvod, např. požadavek od hráčova přítele nebo člena hráčovy rodiny, nebo funkcionáře ICCF, TD může pro hráče zadat dovolenou, která platí pro všechny partie v soutěži, kterou TD řídí. To nastane nejčastěji v případě, že je hráč náhle neschopen hry (např. při náhlé hospitalizaci), když očekávaná doba nezpůsobilosti ke hře nevyžaduje akceptované vystoupení.

Při zadávání této dovolené, může TD zadat dovolenou pouze do výše, která hráči zbývá, a musí zadat celou dovolenou, která hráči zbývá, a to počínaje prvním dnem, kdy je zadání možné. To je chápáno tak, že hráč při návratu ke hře může zrušit dobu dovolené, kterou nebude potřebovat využít, takže hráč může zase opět začít hrát, jakmile je opět hrát schopen.

Při zadávání dovolené pro hráče musí TD informovat hráčova národního delegáta (ND), (nebo zonálního ředitele, ZD, jedná-li se o izolovaného hráče), v soutěži DRUŽSTEV také hráčova TC, zároveň se zadáním dovolené, ledaže by tato osoba byla zdrojem požadavku.

Doba dovolené nemůže být nikdy zadána retroaktivně, a to ani v případě, že hráč překročil čas v jedné nebo více partiích, předtím, než TD zjistil potřebu zadat dovolenou pro hráče.

Možnost TD zadat pro hráče dovolenou nemůže nikdy sloužit k zneplatnění PČL, bez ohledu na to, kdy PČL nastalo ve vztahu k některé z právě popsaných procedur.

## 3.17. Když hráč vystoupí ze soutěže

TD musí být obeznámen s  definicí „akceptovaného vystoupení“ a „neakceptovaného vystoupení (které zahrnuje i „tiché“ vystoupení)”. Tyto definice jsou uvedeny v §3.17.1 níže.

TD zodpovídá za

a) stanovení důvodu pro vystoupení a typ vystoupení (s použitím níže uvedených definic), a za informování WTD;

b) zahájení procesu vystoupení; a

c) kontaktování všech ostatních TD/TO, u nichž má hráč rozehrané další soutěže. Vystoupení z jedné soutěže nemůže být považováno za „akceptované“, pokud hráč řádně pokračuje ve hře v ostatních soutěžích. Podobně, akceptované vystoupení v jedné soutěži musí být v časovém souladu s vystoupením hráče ze všech jeho ostatních rozehraných soutěží (tj. během 14 dnů).  To vše je proveditelné použitím automatického systému vystoupení na serveru, protože všechny potřebné informace budou automaticky rozeslány všem relevantním TD. Pokud není použit automatický system vystoupení, musí komunikace o hráčově vystoupení proběhnout manuálně (e-mailem nebo poštou).

(Hráči budou schopni zahájit procedury pro akceptované vystoupení, jakmile tato procedura bude implementována na server. Rozhodčí jsou stále zodpovědní za přezkoumání důvodu pro akceptované vystoupení uvedeného hráčem v průběhu vyšetřování pro zjištění, zda je tento důvod příslušný pro akceptované vystoupení.) [2021-018]

### 3.17.1. Určení typu vystoupení

Existují tři typy hráčova vystoupení z turnaje: akceptované vystoupení, neakceptované vystoupení (jiné než tiché), a neakceptované vystoupení (tiché vystoupení). Tento článek popisuje kritéria a důsledky každého z nich.

POŠTA: Veškerá korespondence s hráčem by měla být zaslána v kopii příslušnému národnímu delegátovi.

#### 3.17.1.1. Akceptované vystoupení

Text “znemožní hráči pokračovat ve hře na dobu nejméně 3 měsíců“ byl nahrazen na 3 místech textem “

Hráči, kteří potřebují vystoupit z turnaje, musí zaslat žádost TD s udáním adekvátních důvodů pro vystoupení. Všichni soupeři musí být o vystoupení informováni, a stejně tak TD. Hráči, který vystoupí po obdržení startovní listiny a před datem zahájení turnaje:

(a) propadne zaplacené startovné, a

(b) propadne právo na kvalifikaci, pokud to lze uplatnit.

V soutěžích družstev se však takové změny započítávají na povolený počet změn v družstvu.

TD akceptuje následující důvody pro vystoupení jako adekvátní:

a) úmrtí\*

b) vážné a vysilující onemocnění, které způsobí, aby hráč nemohl pokračovat ve hře ve všech běžících partiích déle než v řádu dnů” [2021-018]

c) okolnosti mimo dosah kontroly hráče, které způsobí, aby hráč nemohl pokračovat ve hře ve všech běžících partiích déle než v řádu dnů” [2021-018] (války, občanské nepokoje, živelné pohromy a další obdobné okolnosti)

d) okolnosti osobní povahy, které způsobí, aby hráč nemohl pokračovat ve hře ve všech běžících partiích déle než v řádu dnů” [2021-018] Tyto okolnosti mohou mít různý charakter, musí však být detailně popsány v době podání žádosti o vystoupení.

\*Informace o úmrtí hráče se může dostat k TD různými cestami, často i bez možnosti nezávislé kontroly původního zdroje informace. Od TD se neočekává podrobné a obšírné ověřování informace o hráčově úmrtí, jdoucí za důvod věřit, že je informace správná.

Schválené žádosti vedou k vystoupení hráče ze všech soutěží schválených ICCF\*\*, jichž se právě účastní (jak ze soutěže, v níž byla žádost schválena, tak ze všech ostatních soutěží schválených ICCF). TD/TO budou informovat WTD, který povede záznamy o všech takových žádostech a bude informovat hráčovu federaci; informován musí být i Ratingový komisař. Hráči, u kterých je následně zjištěno, že zneužili privilegia poskytovaná tímto pravidlem, budou automaticky suspendováni na 5 let ze všech soutěží ICCF. Hráči, kterým je přiznáno "akceptované vystoupení" se poté nejméně na 6 měsíců nesmějí přihlásit do žádné soutěže ICCF.

POŠTA: Při podávání žádostí podle bodu „d“ výše (Okolnosti osobní povahy…) musí hráči poskytnout všechny podrobnosti k jeho partiím do tohoto okamžiku, takové podrobnosti by měly být poskytnuty, tam, kde je to možné, také k žádostem podle bodů b) - c).

\*\* “soutěž schválená ICCF” je soutěž, která (a) je nabízena na úvodní stránce webu ICCF (např. turnaje Aspirer, tematické turnaje) s výjimkou volných zápasů na 2 partie nezapočítávaných do ratingu ICCF a/nebo (b) je popsána v nějakém dokumentu schváleném Výkonným výborem ICCF (včetně turnajů družstev, např. Champions League a Olympiád) a/nebo (c) je schválena WTD k umístění do harmonogramu soutěží ICCF, a/nebo (d) je přátelským zápasem, definovaným stejně jako v §3.6. Tato definice “soutěže schválené ICCF” se použije všude, kde se tato fráze objeví v nějakém dokumentu ICCF.

V případě akceptovaného vystoupení:

a. V soutěžích JEDNOTLIVCŮ: Je-li vystoupení hráče uznáno jako akceptované, jeho zbývající partie budou anulovány, pokud jsou splněny obě následující podmínky: hráč dosud v relevantním turnaji neukončil žádnou partii (s výjimkou PČL nebo anulace), partie hráče v tomto turnaji nemají v průměru 25 nebo více tahů, pokud však některá z těchto podmínek není splněna, všechny jeho zbývající partie v tomto turnaji budou odhadovány.

b. V soutěžích DRUŽSTEV: TD by měl oslovit TC (do 4 dnů) a požádat ho, aby za vystoupivšího hráče našel do 2 měsíců od této komunikace náhradníka. Nový hráč zahájí hru k datu, které stanoví rozhodčí, s [STANDARD:] délkou dovolené a [TŘI BLOKY se zaručeným časem:] se spotřebou času a čerpáním dovolené, které měl vystoupivší hráč k okamžiku vystoupení. TŘI BLOKY bez zaručeného času]: spotřebou času na hodinách a v bance v době, kdy byla náhrada/výměna provedena. (Viz §§3.16.1 a 3.16.2 “Kdy resetovat hráčovy hodiny” a “Kolik času má být přidáno při resetu hodin”.) Není-li během 2 měsíců z jakýchkoli důvodů k dispozici žádný náhradník, označí TD partie na hráčově šachovnici jako prohrané kontumací.

#### 3.17.1.2. Neakceptované vystoupení (kromě tichého vystoupení)

Je-li důvod vystoupení shledán jako neadekvátní a není akceptován TD, nebo opakuje-li se vystoupení podle §3.17.1.1., bude případ předán příslušnému TO (Komisař vrcholových turnajů nebo Komisař nevrcholových turnajů) ke kontrole a konzultaci s příslušnou národní federací. Je-li žádost o vystoupení potvrzena jeko neadekvátní a nepřijata, hráči bude nabídnuta možnost v partiích pokračovat. Hráč, který přesto vystoupí, jeho vystoupení bude považováno za „neakceptované vystoupení“ ve všech soutěžích akceptovaných ICCF, kterých se účastní (jak v soutěži, v níž byla původně žádost podána, tak v ostatních soutěžích schválených ICCF).

Je-li vystoupení považováno za neakceptované, všechny otevřené partie vystoupivšího hráče budou hodnoceny jako prohry, (ledaže by hráč v žádné partii v turnaji nezahrál ani jeden tah, v tom případě by všechny partie byly anulovány). Hráč nebude smět hrát v žádné soutěži ICCF nejméně po dobu 12 měsíců. Při své následující přihlášce do turnaje zaplatí kromě toho záruku (kauci), kterou si ponechá národní federace, jejímž prostřednictvím se přihlašuje. Tato záruka (kauce) činí nejméně dvojnásobek startovného a bude hráči vrácena na konci turnaje, pokud se v jeho průběhu řádně choval; v ostatních případech propadne a ICCF z ní obdrží částku, která se rovná podílu ICCF na startovném. Národní federace bude informovat TO, že hráč hraje na základě této záruky.

#### 3.17.1.3. Vystoupení, které není akceptováno: tiché vystoupení

Tiché vystoupení je: když jsou splněny všechny následující podmínky:

a. Hráč ukončil hru v partii [STANDARD: nevzal si dovolenou] a neinformoval žádnou z následujících osob: TD, hráčův TC (v soutěži družstev), hráčův soupeř;

b. TD zašle hráči dotaz (případně prostřednictvím TC), ale hráč neodpoví do 7 dnů [STANDARD: bez započítání doby na dovolené] od předpokládaného obdržení dotazu,

c. Není znám žádný důvod pro předpoklad úmrtí hráče nebo jiný důvod, proč by hráč neměl být schopen odpovědět.

Tiché vystoupení může nastat i v případě, že hráč informoval ostatní relevantní osoby o svém úmyslu přestat hrát, ale místo podání žádosti o akceptované vystoupení nebo vzdání svých partií „zmizí“ a neodpoví na dotaz TD. Pokud však hráč odpoví na dotaz TD třeba i sdělením, že má v úmyslu nechat doběhnout čas na svých hodinách, pak se nejedná o tiché vystoupení.

Má-li TD důvod mít podezření, že hráč tiše vystoupil, měl by poslat hráči dotaz (v individuální soutěži přímo; nebo v soutěži družstev prostřednictvím příslušného TC) s výslovným požadavkem odpovědět do 7 dnů od obdržení dotazu (bez zahrnutí doby na dovolené) a s upozorněním, že jinak bude považován za tiše vystoupivšího a penalizován.

Je-li rozhodnuto, že hráč tiše vystoupil, měl by TD tento závěr co nejdříve zaznamenat s použitím automatického systému vystoupení na serveru. Všechny otevřené partie vystoupivšího hráče (ve všech soutěžích schválených ICCF) budou hodnoceny jako prohry (ledaže by hráč v žádné partii v turnaji nezahrál žádný tah, v tom případě by byly jeho partie v tomto turnaji zrušeny). Hráč nezíská žádnou normu nebo kvalifikaci. Tichá vystoupení jsou považována za závažné porušení pravidel, které vede k zákazu hry ve všech mezinárodních turnajích v KŠ a aktivit po dobu nejméně 2 let od data rozhodnutí. (Výjimky z této suspenze může povolit pouze Ředitel světových turnajů. Další podrobnosti viz §3.24.)

### 3.17.2. Záznam o vystoupení

SERVER: V soutěži JEDNOTLIVCů: Jakmile TD stanoví, že hráč má v soutěži tiché vystoupení z některého ze 4 důvodů uvedených v §3.17.1.1., nebo neakceptované vystoupení (jiné než tiché), TD by měl jít na tabulku soutěže, najít hráčovo jméno a vystoupit hráče s použitím tlačítka "Withdraw". Konkrétní důvod tohoto vystoupení by měl být zaškrtnut po dotazu serveru. Server pak bude automaticky pokračovat v registraci tohoto vystoupení, a v závislosti na okolnostech anuluje hráčovy partie, předá všechny zbývající hráčovy partie v turnaji na odhad, nebo zaznamená pro všechny hráčovy zbývající partie kontumační prohry.  Soupeři vystoupivšího hráče budou automaticky informováni jak o vystoupení hráče, tak, pokud to bude zapotřebí o potřebě podat požadavek na výsledek odhadu a podpůrnou analýzu. Bude-li to zapotřebí, server také automaticky zařídí přístup k partiím pro odhadce.  Výsledek odhadu bude zaznamenán přímo odhadcem.

V soutěži DRUŽSTEV: správná procedura je odlišná od procedury v soutěži jednotlivců. V soutěžích družstev bude TD ještě potřebovat zaznamenat vystoupení použitím tlačítka dostupného v tabulce soutěže. Bylo-li vystoupení neakceptovaného typu, budou zaznamenány kontumační prohry. Pokud však vystoupení bylo akceptované (z jednoho ze 4 náležitých důvodů), musí TD oslovit TC, aby našel během dvou měsíců náhradu. Nový hráč zahajuje hru v den stanovený TD. (Viz §§3.17.4. & 3.17.5. týkající se náhrady a výměny hráčů, a §§3.16.1 & 3.16.2 týkající se témat “Kdy resetovat hráčovy hodiny” a “Kolik času má být přidáno při resetu hodin”.) Pokud TC nestanoví hráče pro náhradu/výměnu v této stanovené době, TD vyhodnotí všechny partie vystoupivšího hráče jako kontumačně prohrané.

V soutěži DRUŽSTEV končí PČL partii bez možnosti záchrany. Zaznamenání akceptovaného vystoupení hráče s PČL v soutěži družstev nikdy nezmění toto PČL na akceptované vystoupení, a to ani v případě, že by důvod pro vystoupení začal před PČL.

Jakmile je zaznamenáno vystoupení, server otevře obrazovku nadepsanou „vyšetřování“ „investigation“. TD musí dohlížet nad vyšetřováním. Viz §3.17.3. pro podrobnosti.

POŠTA: V soutěži JEDNOTLIVCů: Jakmile TD stanoví, že hráč vystoupil ze soutěže, TD by měl jít na tabulku soutěže, najít hráčovo jméno a vystoupit hráče s použitím tlačítka "Withdraw". Konkrétní důvod tohoto vystoupení by měl být zaškrtnut po dotazu serveru. Server pak bude automaticky pokračovat v registraci tohoto vystoupení.

Jakmile je zaznamenáno vystoupení jakéhokoli typu, server otevře obrazovku nadepsanou „vyšetřování“ „investigation“. TD musí dohlížet nad vyšetřováním. Viz §3.17.3. pro podrobnosti.

Navíc, protože partie hrané poštou vystoupivšího hráče nejsou zaznamenány na serveru, musí při řešení vystoupení následovat následující postup:

a. TD by měl zastavit hodiny v partiích tohoto hráče.

b. Oznámení o vystoupení hráče (ideálně s vhodnou kondolencí v případě hráčova úmrtí) a o zastavení hodin by mělo být zasláno všem soupeřům příslušného hráče, a stejně tak náhradnímu TD a příslušnému národnímu delegátovi.

c. Zjistit, zda některé z hráčových partií už skončily. Pokud ještě žádná hráčova partie ještě neskončila, anulovat všechny hráčovy partie. Použít automatický systém vystoupení na serveru k informaci Ratingového komisaře, proč byly tyto partie anulovány.

d. Pokud některé partie vystoupivšího hráče již skončily:

(i) U každé partie vystoupivšího hráče, zeptat se všech soupeřů vystoupivšího hráče, zda si soupeř přeje požadovat výhru.

(ii) Pokud partie má 25 nebo méně tahů, informovat soupeře, že vystoupivší hráč bude automaticky požadovat remízu.

(iii) Pokud partie má více než 25 tahů bílého, informovat soupeře, že vystoupivší hráč bude automaticky požadovat výhru.

(iv) Ujistit se, že váš dotaz na hráče obsahuje informaci, že každý požadavek na výhru musí být doložen podpůrnou analýzou, kterou TD musí obdržet do 14 dnů (plus čas na poštovní přepravu) od informace TD o úmyslu požadovat výhru.

e. Počkat max. 7 dnů (s nezahrnutím času na poštovní přepravu a dnů, po které je hráč na dovolené) na odpověď o hráčově přání požadovat výhru.

f. Pokud hráč odpoví ne, a partie má 25 nebo méně tahů, pak stanovit výsledek každé takové partie jako remízu. Pokud partie má nejméně 25 tahů bílého, poslat partii na odhad.

g. Pokud si hráč přeje požadovat remízu (proti automatickému požadavku vystoupivšího hráče na výhru) nebo výhru, poslat hráči kopii odhadních pravidel.

h. Pak počkat výše uvedených 14 dnů, až hráč pošle přímo TD analýzu. (Pokud hráč pošle během těchto 14 dnů žádost o prodloužení o dalších 14 dnů, schválit prodloužení.)

i. Pokud analýza údajně podporující požadavek na výhru je obdržena během těchto 14 dnů, najít odhadce s hráčskou silou odpovídající síle soutěže a řídit se procedurami pro odhady. (Viz §6. týkající se procedur pro odhady.) Pokud neobdržíte v požadované lhůtě žádnou analýzu, nebo obdržená analýza požaduje pouze remízu, a partie nedosáhla 26. tahu bílého, jen pošlete remízový výsledek.

j. Poslat výsledek odhadu všech partií, až budou známy výsledky.

k. TD je povinen informovat hráče o jejich právu odvolat se proti výsledkům odhadu. Odvolá-li se hráč proti rozhodnutí odhadce do 14 dnů od obdržení informace o tomto rozhodnutí, musí pak TD poslat informaci jinému odhadci, přednostně s vyšší hráčskou silou, přestože ví, že TO nebo národní delegát může místo toho požadovat, aby nějaký komisař ICCF vybral odvolacího odhadce.

V soutěži DRUŽSTEV: V případě akceptovaného vystoupení je správný postup odlišný od postupu v soutěžích jednotlivců. V soutěžích družstev, jakmile je zaznamenáno akceptované vystoupení, musí TD oslovit TC s požadavkem najít do 2 měsíců náhradu za tohoto hráče. (Jakmile je zaznamenáno vystoupení jakéhokoli typu, server otevře obrazovku nadepsanou „vyšetřování“ „investigation“. TD musí dohlížet nad vyšetřováním. Viz §3.17.3. pro podrobnosti.) Nový hráč zahajuje hru v den stanovený TD. (Viz §§3.17.4. & 3.17.5. týkající se náhrady a výměny hráčů, a §§3.16.1 & 3.16.2 týkající se témat “Kdy resetovat hráčovy hodiny” a “Kolik času má být přidáno při resetu hodin”.) Kdykoli hráč musí být nahrazen nebo vyměněn (v druhém případě se souhlasem Kvalifikačního komisaře), TD upozorní dotčené hráče a družstva a bude informovat o náhradě nebo výměně Kvalifikačního komisaře a Ratingového komisaře. Pokud TC nenominuje hráče pro náhradu nebo výměnu během této lhůty, TD musí rozhodnout, že všechny partie vystoupivšího hráče budou vyhodnoceny jako kontumačně prohrané.

OBOJÍ: TD musí používat automatický systém vystoupení k záznamu všech vystoupení, jakmile je o vystoupení rozhodnuto, nebo jakmile je zřejmé neakceptované vystoupení. Potřebná informace je automaticky zaslána hráči, WTD, TO, Ratingovému komisaři, všem ostatním relevantním TD a národnímu delegátovi dotčeného hráče. Používání automatického systému vystoupení TD je požadováno ve VŠECH případech vystoupení, ať se jedná o akceptované nebo „tiché“ vystoupení.

OBOJÍ: Hráč, který prohraje překročením časového limitu 50 nebo více % svých partií v jednom turnaji bez uspokojivého vysvětlení, musí také být ohlášen tímto způsobem. (Minimální plánovaný počet partií pro aplikaci tohoto pravidla je šest (6), tzn. pravidlo nebude aplikováno v žádné soutěži s 5 nebo méně partiích na hráče). Procedurálně, jakmile nastane PČL, které představuje 50% (nebo více) takto prohraných partií v jednom turnaji (s 6 nebo více partiemi na hráče), je TD povinen napsat hráči a zjistit proč. Pokud hráč neodpoví, musí být považován za tiše vystoupivšího. Pokud hráč odpoví, ale nenabídne žádný dobrý důvod (nebo velmi slabý důvod), měl by být považován za neakceptovaně jinak než tiše vystoupivšího. [Pokud hráč nabídne důvod, který připadá TD jako podstatný, má TD možnost dovolit pokračovat ve hře tak, jak to je.) TD nemůže udělovat akceptované vystoupení, ledaže by TD rozhodl, že existuje dostatečný důvod, obzvláště takový, který je uveden v §3.17.1.1.] S úvahou potenciálního enormního dopadu tohoto rozhodnutí TD na tento a ostatní turnaje, doporučuje se, aby TD konzultovali s mentory nebo funkcionářem ICCF (WTD, předseda TDC), pro stanovení, zda důvod je podstatný nebo není.

### 3.17.3. Dozor nad vyšetřováním po záznamu o vystoupení

Jakmile TD zaznamená nějaký typ vystoupení hráče, automatický systém vystoupení zahájí „vyšetřování“. Obrazovka s vyšetřováním, která se otevře, ukáže jméno hráče, který vystoupil, důvod vystoupení určený TD a limit 7 dnů od okamžiku záznamu vystoupení. Bude zde i seznam ostatních funkcionářů, kteří jsou potenciálními účastníky vyšetřování, včetně TD všech běžících soutěží, kterých se vystoupivší hráč účastní, hráčův národní delegát (ND), (nebo zonální ředitel, pokud je hráč ze země, která není členskou zemí), a WTD.

Účely vyšetřování

Je několik účelů vyšetřování:

(1) dát hráči možnost odvolat se proti zaznamenanému vystoupení,

(2) informovat TD ostatních soutěží, proč jeden z jejich hráčů vystoupil,

(3) dát ostatním TD a ND možnost nabídnout informace o chování hráče v ostatních soutěžích, kromě té, v níž bylo vystoupení hráče zaznamenáno,

(4) dát WTD všechny potřebné informace pro potvrzení správnosti zaznamenaného vystoupení, dříve než je toto vystoupení zaznamenáno i v ostatních soutěžích schválených ICCF, a

(5) dát TD, který vystoupení zaznamenal, zpětnou vazbu o zaznamenaném vystoupení v případě chyby.

Jak to funguje

Proces funguje následovně. Podívejte se na Obrázek 1 níže, který graficky popisuje totéž.

(a) Každý uvedený účastník je informován o vyšetřování v čase záznamu vystoupení,

(b) Všechny hráčovy otevřené partie v ostatních soutěžích schválených ICCF (ne však do doby než je vystoupivší hráč na tahu) a jsou označeny „vyšetřování v běhu“ "pending investigation",

(c) Má-li některý ze seznamu účastníků vyšetřování relevantní informaci ke sdílení o vystoupení (typu, nebo dokonce zda je vystoupení vhodné), může to udělat způsobem, který mohou všichni účastníci vidět,

(d) Vyšetřování bude aktivní maximálně 7 dnů,

(e) TD, který vystoupení zaznamenal (a WTD) obdrží možné volby týkající se zaznamenaného vystoupení v průběhu těchto 7 dnů. TD má k dispozici následující volby:

(1) zaregistrovat tomuto hráči akceptované vystoupení ve všech jeho zbývajících partiích,

(2) zaregistrovat tomuto hráči tiché vystoupení ve všech jeho zbývajících partiích,

(3) zaregistrovat tomuto hráči jiné než tiché neakceptované vystoupení ve všech jeho zbývajících partiích, a

(4) nezaregistrovat tomuto hráči žádné vystoupení.

Všechna tato tlačítka provedou to, co říkají (zaregistrují konkrétní vystoupení nebo žádné vystoupení), a také ukončí vyšetřování, a ukončí status "pending investigation" ve všech hráčových partiích vztahujících se k tomuto vyšetřování. Je-li zvoleno tlačítko 4, budou hráčovy hodiny v otevřených partiích restartovány přesně tam, kde byly předtím, a všechny zbývající partie budou pokračovat tam, kde byly opuštěny.  (Pokud TD, který zaznamenal vystoupení zjistí, že TD udělal chybu v záznamu původního vystoupení, tento TD bude muset pracovat manuálně s WTD, aby opravil chyby v původní soutěži. (Neexistuje žádný automatický proces na opravu chyb v původně zaznamenaném vystoupení.) TD zodpovídá za dohled nad vyšetřováním, buď do konce vyšetřování před jeho 7denním limitem, nebo za odpovědi na dotazy nebo vstupy obdržené od ostatních osob v průběhu vyšetřování.

TD který zaznamenal vystoupení, obvykle potřebuje počkat, než se doví informace, které mohou být sdíleny ostatními TD a ND. Pokud ani TD ani WTD aktivně nevyberou nějakou možnost dříve, tak vyšetřování automaticky skončí po 7 dnech od okamžiku, kdy bylo původně vystoupení zaznamenáno, a zaznamenaný typ vystoupení bude aplikován na hráčovy neukončené partie ve všech soutěžích schválených ICCF. I když TD, který vystoupení zaznamenal, může ukončit vyšetřování dříve než za 7 dnů, toto by však mělo nastat pouze tehdy, když si je tento TD jist přesností a úplností informací dostupných pro učinění tohoto rozhodnutí.

Níže uvedený Obrázek 1 popisuje stejný celkový proces v grafické podobě pro usnadnění uživatelova porozumění. Textový popis uvedený výše má však vždy přednost, pokud je pociťován rozpor mezi textem a diagramem. Mnohokrát děkujeme Hermannu **Röschovi za jeho pomoc při vytváření tohoto diagramu.**

Start

Hráč vystoupí ze soutěže

Server zastaví všechny partie, zahájí vyšetřování

Server informuje všechny zaintere-sované

No

Ano

A

A

Všichni účastníci

mohou vložit

informaci o

statutu hráče

TD monitoruje

informace

ohledně

vystoupení

Information

sharing by

participants,

player, TD

Důvod k závěru že

nejde o vystoupení

?

7 dní od zahájení vyšetřování?

Ne

TD zadá změnu, že

nejde o vystoupení;

Server restartuje hráčovy partie

?

Typ původního vystoupení

aplikován na všechny partie hráče v ICCF

?

Ano

ANO

Ne

Důvod změnit

typ

vystoupení?

A

Ne

TD zadá

opravený typ

vystoupení

Má nastat

náhrada nebo výměna ?

?

Konec

ANO

Server

startuje

systém

-

výměny

Ne

**OBRÁZEK 1:**

**Automatický**

**Systém vystoupení**

Má hráč jiné soutěže v běhu?

Příklady ilustrující účel vyšetřování

I když původní vystoupení je aplikováno okamžitě v soutěži, v níž bylo zaznamenáno recorded, vyšetřování slouží jako pojistka proti tomu, aby chyba byla přenesena do ostatních soutěží, v nichž se hráč účastní. Například:

(a) Zatímco TD může zaznamenat akceptované vystoupení v soutěži, kterou řídí, může se stát, že hráčovi může být v jiné soutěži zaznamenáno tiché vystoupení. Do všech hráčových soutěží může však být přenesen jenom jeden nebo druhý typ vystoupení. Vyšetřování usnadňuje komunikaci mezi TD pro stanovení, který typ vystoupení je přesnější, a musí být zaznamenán ve všech soutěžích schválených ICCF.

(b) Podobně, i když v jedné soutěži může být zaznamenáno tiché vystoupení, v průběhu vyšetřování může být hráč schopen upozornit, že byl v nemocnici a nebyl schopen požádat o akceptované vystoupení. Vyšetřování opět nabízí možnost přehodnotit situaci, dříve než bude chybný typ vystoupení přenesen do všech hráčových soutěží v ICCF.

(c) Ačkoli jeden TD se může domnívat, že mu hráč sdělil platně znějící důvod pro uznání akceptovaného vystoupení, ND může vědět, že tentýž hráč dříve uplatnil mnohokrát stejný požadavek, a ten byl shledán neplatným. Vyšetřování dává TD možnost opravit nepřesné udělení akceptovaného vystoupení.

### 3.17.4. Náhrada hráčů

Náhrada hráče může nastat pouze v soutěži družstev, a to buď jako následek rozhodnutí o akceptovaném vystoupení, nebo kdykoli na žádost TC (max. jedna náhrada na stejné šachovnici a 50 % náhrad za družstvo, s vyloučením úmrtí hráčů), s výjimkou po neakceptovaném vystoupení. [Pokud na stejné šachovnici vystoupí druhý hráč, a bylo mu uznáno akceptované vystoupení, pak partie tohoto hráče musí být anulovány (pokud na této šachovnici nebyly provedeny žádné tahy) nebo odhadovány. Pokud vystoupení druhého hráče bylo neakceptované, partie tohoto hráče musí být hodnoceny jako kontumační prohry. V žádném případě není povolena druhá náhrada na téže šachovnici.[Objasnění Výkonného výboru]] Pokud má hráč v soutěži družstev uznáno akceptované vystoupení (např. úmrtí), TD musí poučit TC, že má najít náhradníka (nebo výměnu) do 2 měsíců. Náhradník (nebo výměna) musí pokračovat v partiích svého předchůdce (ačkoli partie ukončené náhradníkem jsou zahrnuty do ratingu podle článku 18 ratingových pravidel v Příloze 1).

Náhradník přebírá všechny partie vystoupivšího hráče ve stavu, ve kterém byly v době, kdy nastal důvod pro akceptované vystoupení (např. hráčovo úmrtí) s možnou úpravou (provedenou TD) hráčových hodin, tak aby zohlednila čas, který trvalo zjištění vhodnosti vystoupení předchůdce. (Viz §3.16. ohledně resetu hodin.) [STANDARD:] V případě náhrady je dovolená obvykle zděděna po předchůdci. Pokud to však povede k mimořádné nespravedlnosti vůči nahrazujícímu hráči, TD může udělit zvláštní dovolenou z důvodů, které nejsou normálně akceptovány.

V době, kdy je TC takto poučen, měl by TD také TC informovat TC, zda se nahrazující hráč může stát „Náhradníkem“. Viz §3.17.5. pro více podrobností o „Náhradnících“.

POŠTA: Od nahrazujícího hráče může být požadováno, aby zahájil hru s prvním PČL. Nové počítání času začíná dnem, stanoveným TD.

OBOJÍ: Pokud TC nenabídne žádného náhradníka, TD musí považovat všechny zbylé partie vystoupivšího hráče za kontumačně prohrané, ledaže by vystoupivší hráč v žádné partii nezahrál ani jeden tah. V tomto případě by měly být všechny partie tohoto hráče anulovány.

Jakmile se hráč nějakým způsobem účastnil mezinárodní soutěže družstev zahrnuté do ratingu jako hrající účastník\* (t.j. přes žádost kapitána družstva, nebo z nějakého důvodu přes formální vystoupení) nebo prostě přes ukončení nebo stornování všech plánovaných partií, a tato účast byla ukončena (t. j. novým nahrazeným hráčem, partiemi zaslanými k odhadu, všechny hráčovy partie ukončeny normálně a/nebo přes odhad, rozhodnutím rozhodčího nebo stornováním, atd.) , tento hráč nemůže být umístěn žádným způsobem zpět do tohoto družstva. [\* Kapitán družstva (TC) který v soutěži předtím nehrál na žádné šachovnici může sloužit jako nahrazený nebo vyměněný hráč ve svém družstvu.]Toto pravidlo se nevztahuje na přátelské zápasy definované v Pravidlech ICCF §1.3.2.(6). [2021-016]

V mezinárodní soutěži družstev zahrnuté do ratingu nemohou hráči nikdy sloužit jako náhradníci nebo vyměnění hráči sami za sebe. [2021-015]

### 

#### 3.17.4.1. Postup na serveru při náhradě hráčů v poštovním turnaji

Z historických důvodů je postup při náhradě hráče v poštovní soutěži, je-li tabulka udržována na serveru, mírně odlišný od soutěže hrané na serveru. Doporučuje se následující postup:

1. Nahradit hráče v tabulce přesně stejným způsobem jako v serverovém turnaji.

2. Jít na “TD – Edit Results”. Nahrazující hráč je uveden, ale i původní hráč je ještě uveden. Tak, hraje-li na příslušné šachovnici 11 hráčů, nyní uvidíte 12 jmen.

3. Zadat výsledky všech partií, které původní hráč ještě neukončil jako “Cancelled”.

4. Zadat výsledky všech partií, které nahrazující hráč nebude hrát jako “Cancelled” (protože je ukončil původní hráč před uskutečněním náhrady).

Pro ilustraci následuje příklad. Předpokládejme turnaj družstev, v němž hrají 4 družstva se 4 šachovnicemi v družstvu. Například:

PST2 šach. 2, Poštovní náhrady Test 2 šach. 2

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Rated | | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | Score |
| 1 | ENG | 211062 | SIM | [Asquith, Dr. Jerry E. C.](https://testarea.iccf.com/player?id=211062) | [2439](https://testarea.iccf.com/EditProvisionalRating.aspx?event=41284&player=211062) | Team A |  | - | [1](https://testarea.iccf.com/game?id=937778) | - | 1 |
| 2 | ENG | 210172 |  | [Woodford, Colin](https://testarea.iccf.com/player?id=210172) | [2199](https://testarea.iccf.com/EditProvisionalRating.aspx?event=41284&player=210172) | Team C | - |  | - | - | 0 |
| 3 | ENG | 211498 |  | [Brotherton,](https://testarea.iccf.com/player?id=211498) Trevor S. | 1727 | Team B | [0](https://testarea.iccf.com/game?id=937778) | - |  | - | 0 |
| 4 | IND | 280176 |  | [Dhanish, P. B.](https://testarea.iccf.com/player?id=280176) | [2530](https://testarea.iccf.com/EditProvisionalRating.aspx?event=41284&player=280176) | Team D | - | - | - |  | 0 |

Not finished: 5, Adjudication pending: 0, Finished: [1](https://testarea.iccf.com/ListGames.aspx?event=41284&status=finished)

Vidíte, že na této šachovnici je 6 partií; 5 neukončených; 1 ukončená.

Předpokládejme, že si nyní přejeme nahradit hráče TS Brothertona z Teamu B, novým hráčem R Wakefieldem. Sleduj výše uvedený krok #1a tabulka nyní ukáže toto:

PST2 šach. 2, Poštovní náhrady Test 2 šach. 2

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Rated | | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | Score |
| 1 | ENG | 211062 | SIM | [Asquith, Dr. Jerry E. C.](https://testarea.iccf.com/player?id=211062) | [2439](https://testarea.iccf.com/EditProvisionalRating.aspx?event=41284&player=211062) | Team A |  | - | [1](https://testarea.iccf.com/game?id=937778) | - | 1 |
| 2 | ENG | 210172 |  | [Woodford, Colin](https://testarea.iccf.com/player?id=210172) | [2199](https://testarea.iccf.com/EditProvisionalRating.aspx?event=41284&player=210172) | Team C | - |  | - | - | 0 |
| 3 | ENG | 211498 |  | [Wakefield, Robert J.](https://testarea.iccf.com/player?id=211498) | [2274](https://testarea.iccf.com/EditProvisionalRating.aspx?event=41284&player=211498) | Team B | [0O](https://testarea.iccf.com/game?id=937778) | - |  | - | 0 |
| 4 | IND | 280176 |  | [Dhanish, P. B.](https://testarea.iccf.com/player?id=280176) | [2530](https://testarea.iccf.com/EditProvisionalRating.aspx?event=41284&player=280176) | Team D | - | - | - |  | 0 |

XO = partie ukončená původním hráčem

Náhrady:

[Brotherton, Trevor S.](https://testarea.iccf.com/player?id=210823) (Team B) byl nahrazen hráčem [Wakefieldem, Robertem J.](https://testarea.iccf.com/player?id=211498).

Poslední výsledky jsou zdůrazněny červeně.

Neukončené: 8, Probíhá odhad: 0, Ukončené: [1](https://testarea.iccf.com/ListGames.aspx?event=41284&status=finished)

Náhrada proběhla správně, ale počet partií nyní ukazuje 9 partií (8 neukončených, 1 ukončená), nárůst o 3 partie oproti původnímu počtu.

Nyní sleduj kroky #2 a #3 a označ výsledek partií Brotherton - Woodford a Brotherton – Dhanish jako „Cancelled“ (neukončené partie původním hráčem).

Nyní sleduj kroky #2 a #4 a označ výsledek partie Wakefield – Asquith jako „Cancelled“ (která se nikdy nehrála, protože partie s Asquithem byla ukončena původním hráčem).

Tabulka bude nyní vypadat takto:

PST2 šach. 2, Poštovní náhrady Test 2 šach. 2

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Rated | | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | Score |
| 1 | ENG | 211062 | SIM | [Asquith, Dr. Jerry E. C.](https://testarea.iccf.com/player?id=211062) | [2439](https://testarea.iccf.com/EditProvisionalRating.aspx?event=41284&player=211062) | Team A |  | - | - | [1](https://testarea.iccf.com/game?id=937778) | 1 |
| 2 | ENG | 210172 |  | [Woodford, Colin](https://testarea.iccf.com/player?id=210172) | [2199](https://testarea.iccf.com/EditProvisionalRating.aspx?event=41284&player=210172) | Team C | - |  | - | - | 0 |
| 3 | IND | 280176 |  | [Dhanish, P. B.](https://testarea.iccf.com/player?id=280176) | [2530](https://testarea.iccf.com/EditProvisionalRating.aspx?event=41284&player=280176) | Team D | - | - |  | - | 0 |
| 4 | ENG | 211498 |  | [Wakefield, Robert J.](https://testarea.iccf.com/player?id=211498) | [2274](https://testarea.iccf.com/EditProvisionalRating.aspx?event=41284&player=211498) | Team B | [0O](https://testarea.iccf.com/game?id=937778) | - | - |  | 0 |

XO = partie ukončená původním hráčem

Náhrady:

[Brotherton, Trevor S.](https://testarea.iccf.com/player?id=210823) (Team B) byl nahrazen [Wakefieldem, Robertem J.](https://testarea.iccf.com/player?id=211498).

Neukončené: 5, Probíhající odhad: 0, Ukončené: [4](https://testarea.iccf.com/ListGames.aspx?event=41284&status=finished)

Jedinou změnou je počet partií “Neukončené” se nyní ukazuje správně jako 5. Počet ukončených partií nyní ukazuje 4.

Pouze dodržením tohoto postupu bude počet neukončených partií na této šachovnici zobrazen správně.

[Velké díky za napsání výše uvedeného podrobného popisu, jak zacházet s náhradami v poštovních turnajích na serveru ICCF patří IA Neilu Limbertovi! ]

### 3.17.5. Výměna hráčů

Existují dva druhy „výměny“ hráče. První z nich pouze v turnajích jednotlivců. Druhý typ se objevuje pouze v turnaji družstev.

V soutěži JEDNOTLIVCů, výměna může nastat pouze v případě vystoupení hráče (akceptovaného nebo ne), místo jiných možností jako kontumace hráče, nebo odhadu nebo anulace partií. Taková výměna může nastat [v soutěži s jakoukoli časovou kontrolou] po zahájení soutěže, ale před oficiálním datem startu, nebo také [pouze pro STANDARD nebo TŘI BLOKY se zaručeným časem:] v průběhu rané fáze soutěže (obvykle ne déle než 4 měsíce po startu). Výměna je tedy povolena, když platí toto: vystoupivší hráč (a) neukončil v soutěži žádnou partii (a nemá žádné reklamace v řízení) a (b) průměrný počet tahů ve všech jeho partiích je <10. Při tomto typu náhrady v soutěži jednotlivců zahajuje nový hráč všechny partie od začátku včetně plného času na rozmyšlenou a [STANDARD:] celé disponibilní délky dovolené. Tento typ náhrady je nejběžnější v soutěžích zahrnutých do ratingu a v soutěžích v nichž je možné získat normy a tituly.

V soutěži DRUŽSTEV je výměna hráče řešena zcela odlišně. Základní situace je stejná jako při náhradě hráče (viz §3.17.4.). Výměna hráče je však odlišná od náhrady hráče v tom, že partie hrané „Náhradníkem“ jdou ve prospěch jeho ratingu a na vrub jeho ratingu, a hráč může získat normy pro tituly. Nahrazující hráč hraje bez rizika ztráty Elo bodů (ačkoli může získat Elo body remízami a výhrami), a hraje bez možnosti získat normy. Jak vyměnění hráči, tak náhradníci jsou povinni pokračovat v partiích svého předchůdce tam, kde skončily v době předchůdcova vystoupení, [STANDARD & TŘI BLOKY se zaručeným časem:] s možnou úpravou hráčových hodin (provedenou TD), tak aby zohlednila čas, po který trvalo zjištění vhodnosti vystoupení předchůdce. (Viz §3.16. o resetu hráčových hodin.)

Tento druhý typ výměny hráče může nastat pouze v soutěži družstev, a pouze jako důsledek rozhodnutí o akceptovaném vystoupení, nebo žádosti TC (s výjimkou neakceptovaného vystoupení). Pokud má hráč v soutěži družstev uznané akceptované vystoupení (např. po úmrtí), TD musí TC poučit, že má najít náhradníka do 2 měsíců. V době, kdy TD poučuje TC, měl by ho také informovat, zda se náhradník může nebo nemůže stát „Náhradníkem“.

Náhradník se může stát „Náhradníkem“, pokud jsou splněny následující podmínky: vystoupivší hráč

(a) neukončil v soutěži ještě žádnou partii (a nemá žádné reklamace v řízení) a

(b) průměrný počet tahů vypočtený ze všech hráčových partií je <10.

V takové situaci, kdy je náhradník nalezen do 2 měsíců, může náhradník požádat prostřednictvím TC o statut „Náhradníka“, ačkoli taková změna statutu není povinná. (Náhradník může zůstat tak jak je, podle své vlastní volby, i když by situace dovolovala, aby se stal „Náhradníkem“.) Po obdržení takové žádosti, TD žádost schválí (však až po obdržení souhlasu Kvalifikačního komisaře), bude informovat Komisaře vrcholových turnajů, Ratingového komisaře a náhradního TD. Tento souhlas opravňuje náhradníka k tomu, aby všechny jeho partie byly započteny pro rating ICCF, a aby měl také nárok na dosažení normy pro získání titulů.

V případech, že je udělen status „Náhradníka“, jsou upraveny normy pro získání titulů. Pokud přepočtená norma je vyšší, než byla při zahájení turnaje, pak norma zůstává nezměněna.

V případě, že dojde k výměně hráče a jeho náhradník zvolí možnost nežádat o status „Náhradníka“, nebo pokud už není možné, aby náhradník tento status získal, pak normy pro získání titulů zůstávají nezměněny, přičemž náhradník nemůže získat žádnou normu pro získání titulů. V takovém případě však náhradníkovi budou započteny do ratingu pouze ty partie, ve kterých je výsledek příznivý pro jeho rating. Výsledky, které jsou pro náhradníka nepříznivé, budou započteny původnímu hráči, který byl vyměněn.

## 3.18. Řešení hráčova překročení časového limitu (PČL)/zastavení hry

SERVER: (a) Překročení časového limitu (PČL) je platné, pouze pokud je potvrzeno (automaticky) serverem ICCF. Jakmile je PČL potvrzeno serverem, nemůže být nikdy zneplatněno a změněno na běžící partii.

V soutěži DRUŽSTEV končí PČL partii bez možnosti záchrany. Zaznamenání akceptovaného vystoupení hráče s PČL v soutěži družstev nikdy nezmění toto PČL na akceptované vystoupení, a to ani v případě, že by důvod pro vystoupení začal před PČL.

POŠTA: (a) Překročení časového limitu je platné, pouze pokud je potvrzeno TD (pokud hráč souhlasí, že poprvé překročil časový limit, toto překročení je účinné pouze po potvrzení TD).

OBOJÍ: (b) V turnajích družstev, pokud hráč přestane hrát, nebo pokud TD uznal v poštovních soutěžích 1. PČL, a domnívá se, že je ohroženo řádné pokračování hry (např. nemoc, zvláštní dovolená delší než předepsaná délka atd.), TD osloví TC s požadavkem, aby tohoto hráče nahradil v předepsané lhůtě (max. dva měsíce)

SERVER: Jakmile hráč prohraje partii kontumací na základě pravidla 40 dnů, zahájí automatický systém vystoupení „vyšetřování“. TD zodpovídá za dohled nad tímto vyšetřováním, buď ukončí vyšetřování před jeho 14denním limitem, nebo odpovídá na dotazy nebo údaje obdržené od ostatních osob v průběhu vyšetřování. Viz §3.18.1.

POŠTA: Jakmile hráč prohraje partii kontumací (na základě pravidla 4 měsíců, ne jen tak překročením časového limitu - “PČL”), TD to musí považovat za potenciální vystoupení, a jednat následovně:

• Napsat hráči, ideálně e-mailem, a zeptat se ho na jeho důvody kontumace. Národní delegát by měl dostat kopii.

• Nedojde-li odpověď do 14 dnů (plus doba na poštovní přepravu) a není známo, že by hráč zahrál nějaké tahy, a nečerpá dovolenou, poslat hráči nový e-mail s posledním varováním, že riskuje kontumace ve všech svých neukončených partiích, pokud neodpoví.

• Není-li žádná odpověď v průběhu dalších 14 dnů (plus doba na poštovní přepravu) a není známo, že by hráč zahrál nějaké tahy, a nečerpá dovolenou, pak by mělo být hráči uděleno „tiché“ vystoupení a jeho zbývající partie označeny jako prohrané.

### 3.18.1. Dozor nad vyšetřováním po překročení časového limitu

SERVER: Pokaždé, když hráč překročí časový limit ("PČL") v nějaké partii (a má ještě nejméně jednu nedokončenou partii v nějaké soutěži ICCF), je zahájeno vyšetřování. Účelem vyšetřování je poskytnout proceduru k stanovení, zda hráč úplně přestal hrát, nebo si ještě přeje pokračovat ve hře ve svých zbývajících partiích.

Toto vyšetřování funguje podobně jako vyšetřování po registrovaném vystoupení, na kterém se podílejí hráč, všichni relevantní TD z ostatních hráčových partií, národní delegát, a WTD, společně s TD soutěže, v níž nastalo PČL.

Limit pro zadávání údajů pro vyšetřování založená na PČL je do 14 dnů po PČL, bez započtení dnů po která hráč už čerpal dovolenou ke dni PČL. (To je rozdíl od vyšetřování po vystoupení, kde je limit 7 dnů.)

Hráč dostane dotaz ze serveru, který se ptá, zda si hráč přeje pokračovat ve hře v některé partii, která už běží. Pokud hráč odpoví ano, nebo provede nějakou akci ve svých otevřených partiích (včetně přijetí nabídky remízy, podání reklamace, zadání nové doby dovolené, nebo podobné známky aktivního zapojení), vyšetřování tím automaticky skončí (s tím, že partie s PČL bude zaznamenána jako prohra).

V průběhu 14 dnů vyšetřování má TD partie (v níž se vyskytlo PČL) volbu ukončit vyšetřování tím, že zvolí jednu ze 3 možností: (a) udělit akceptované vystoupení, (b) zaznamenat neakceptované vystoupení (jiné než tiché), nebo (c) nezaznamenat žádné vystoupení. TD by však neměli zadat žádnou z těchto možností, pokud by k tomu nebyl dán důvod k intervenci jedním z účastníků vyšetřování. Místo toho by měl TD nechat proběhnout lhůtu 14 dnů, ledaže by se sám od sebe objevil důvod intervenovat.

Pokud hráč neodpoví na dotaz serveru a neukáže během těchto 14 dnů žádnou známku aktivního zapojení do nějaké z otevřených partií (bez zahrnutí dovolené plánované ještě před tím, než nastalo PČL), a TD nemá žádný důvod intervenovat a 14denní lhůta končí, hráči bude zaznamenáno tiché vystoupení. Toto tiché vystoupení bude okamžitě zaznamenáno ve všech hráčových soutěžích.

Níže uvedený Obrázek 2 popisuje stejný celkový proces v grafické podobě pro usnadnění uživatelova porozumění. Textový popis uvedený výše má však vždy přednost, pokud je pociťován rozpor mezi textem a diagramem. Mnohokrát děkujeme Hermannu **Röschovi za jeho pomoc při vytváření tohoto diagramu.**

Start

Má hráč

jiné otevřené

partie

?

Hráč překročí časový

limit (PČL) v partii

Server zahájí

vyšetřování

Server pošle

oznámení všem

zainteresovaným

PČL hodnoceno

jako prohra

Konec

Ne

Ano

A

A

Všichni účastníci mohou

vkládat informace

o hráčově statutu

?

s

TD monitoruje

důvody pro

akceptované

vystoupení

Player

?

Hráčova aktivita

monitorována

zatímco účastníci

hlásí údaje TD

Server

monitoruje

NĚJAKOU

aktivitu

hráče

Náznak od

hráče pokračovat

ve hře?

Yes

TD rozhodne,

zda akceptované

vystoupení

Ano

14 dnů od

začátku

vyšetřování?

Ne

Ne

U hráče zaznamenáno

akceptované vystoupení

A

Ne

PČL hodnoceno jako

tiché vystoupení

Ano

**OBRÁZEK 2: Vyšetřování**

**po PČL**

## 3.19. Kdy anulovat partie

TD může anulovat partie pouze za následujících okolností:

a. V soutěžích JEDNOTLIVCů:

1. Pokud je hráči uznáno akceptované vystoupení z jakéhokoli důvodu, a

a. žádná z hráčových partií dosud nebyla ukončena\*, a

b. hráčovy partie v daném turnaji nemají v průměru 25 nebo více kompletních tahů,

pak všechny partie vystoupivšího hráče v tomto turnaji musí být anulovány.

[\* Kde je v tomto oddílu použito slovo “ukončený” znamená to uzavřena jakýmkoli způsobem s výjimkou: (a) PČL kteréhokoli hráče, tam kde partie ještě nebyla zpracována [“označena”] serverem pro účely ratingu, a (b) anulovaná partie.  To znamená, že někdo kdo dostane akceptované vystoupení a ukončil pouze partie s PČL (a) bude mít všechny partie anulovány včetně těchto partií s PČL, pokud partie s PČL nebyly ještě označeny serverem, ale (b) bude mít všechny otevřené partie odhadovány, s tím, že partie s PČL zůstanou tak, jak už byly zaznamenány (jako výhra nebo prohra), pokud už byly označeny v době, kdy bylo akceptované vystoupení zaznamenáno.]

Pokud jedna nebo obě tyto podmínky nejsou splněny, pak všechny hráčovy nedokončené partie v tomto turnaji musí být odhadovány.

2. Pokud bylo u hráče rozhodnuto tiché vystoupení, ale ve skutečnosti nikdy nezahrál ani jeden tah v žádné ze svých partií v této soutěži, všechny jeho partie budou anulovány.

b. V soutěžích DRUŽSTEV: existují tři situace, v nichž je anulace partií vhodná:

1. Pokud hráč vystoupí nějakým akceptovaným způsobem a hráčův TC nenajde náhradníka, a vystoupivší hráč nikdy nezahrál ani jeden tah v žádné své partii v soutěži, všechny hráčovy partie budou anulovány. Pokud vystoupivší hráč zahrál alespoň jeden tah v nějaké z partií, družstvu budou místo toho všechny partie vystoupivšího hráče kontumovány.

2. Pokud hráč vystoupí nějakým akceptovaným způsobem v soutěži se 2 družstvy (např. v přátelském zápase), a vystoupivší hráč nezahrál ani jeden tah v žádné plánované partii, hráčův TC může požadovat anulaci všech jeho partií místo snahy najít náhradníka. Za těchto okolností TD žádosti vyhoví.

3. Pokud je družstvo ve velmi nešťastné situaci, kdy více než 50 % jeho hráčů žádá o akceptované vystoupení (s výjimkou z důvodu úmrtí hráčů), náhrady je možné provést až do 50 %, ale ne více než 50 % původního počtu hráčů. Pokud počet akceptovaných vystoupení překročíé 50 % původního počtu hráčů v družstvu, všechna akceptovaná vystoupení v stejném družstvu budou vyžadovat buď odhady všech zbývajících partií hráčů, kteří vystoupili jako poslední (pokud byly v partii zahrány nějaké tahy) nebo anulaci partií (v partiích, ve kterých vystoupivší hráč nezahrál žádné tahy). Např. pokud v družstvu se 4 hráči jeden nebo 2 hráči zemřou, tito hráči by měli být nahrazeni, pokud je to možné. Pokud zemře třetí hráč (dokonce i jeden z náhradníků), partie tohoto hráče by však nměly být anulovány, pokud nezahrál žádné tahy, nebo odhadovány, pokud tento hráč nějaký tah zahrál.

## 3.20. Kdy a jak organizovat odhady

FILOZOFIE k odhadům:  Pokud to není nutné, je třeba se odhadům vyhnout. Partie, které nejsou relevantní pro postup hráče nebo družstva, mohou pokračovat tak dlouho, dokud si některý hráč nestěžuje na úmyslné protahování partie nebo nesportovní chování. Nechme hráče, aby si partii užili.

### 3.20.1. Kdy vyzvat k odhadům

KDY vyzvat k odhadům:  TD rozhodne o nutnosti odhadů za následujících okolností:

a. Pokud má soutěž stanoveno pevné datum ukončení, tento den byl dosažen, a v soutěži je neukončená partie, ve které ani jeden z hráčů nepodal dosud nevyřízenou reklamaci výhry nebo remízy. (TD obdrží ze serveru upozornění na blížící se datum ukončení soutěže 1 měsíc před tímto datem.) TD pak může rozhodnout, že povolí hru v partiích i po tomto datu (místo vyhlášení odhadů), a to tehdy a jen tehdy, pokud nikdo jiný a nic jiného nebude pokračováním v partiích ovlivněno.

b. Pokud je hráči z nějakého důvodu uznáno akceptované vystoupení, a buď

(1) jedna nebo více jeho partií již byly ukončeny, a/nebo

(2) průměrný počet ukončených tahů v partiích hráče v turnaji je 25 nebo více,

pak všechny hráčovy partie v tomto turnaji budou odhadovány. Pokud ani jedna z podmínek není splněna, pak všechny hráčovy partie nebudou odhadovány, ale anulovány.

c. Pokud nemá soutěž stanoveno pevné datum ukončení, ale další kolo soutěže je opožděno kvůli neukončené partii, měla by hra v partii pokračovat, ledaže by výsledek partie byl rozhodující pro postup, zisk normy, nebo umístění družstva (např. v Champions League).

Pokud platí některá z těchto 3 podmínek, může partie buď pokračovat, nebo být odhadována. O tom rozhodne TO soutěže po konzultaci s TD, zejména s přihlédnutím k potřebám integrity a načasování soutěže. TD by měl co nejdříve hráčům oznámit (nejpozději 15 dnů předem), že do doby, kdy bude TD/TO vyžadovat odhady, zbývá určitý čas, zejména v případech, kdy je TD známo, že hráči zřejmě neukončí partie včas vzhledem k příštímu kolu soutěže. Jako upomínku na nutnost zaslat hráčům toto oznámení blížícího se okamžiku ukončení hry může TD použít volbu „30-days-to-go“, která je k dispozici na serveru.

### 3.20.2. Automatické postupy pro provedení počátečních odhadů

Všechny mezinárodní soutěže v ICCF musí používat automatický odhadní systém dostupný na serveru, ať se jedná o partii hranou na serveru nebo jiným způsobem. TD použije automatický odhadní systém zvolením tlačítka „odhad“ "adjudication" u každé relevantní partie buď po uznaném akceptovaném vystoupení, nebo po dosažení dne ukončení soutěže. TD nemusí pro provedení odhadů všech označených partií dělat nic dalšího. Hráči jsou informováni serverem o vyhlášení odhadu, o časových limitech (max. 14 dnů pro zaslání svého požadavku a analýz, s možností dostat dalších 14 dnů), a o konečném rozhodnutí odhadce. Výběr odhadce, předání všech relevantních informací odhadci a zaznamenání výsledku odhadu do příslušné tabulky řeší a zařizuje automatický systém. Systém automaticky zaznamená výsledek partie jako remízu, pokud oba hráči požadovali remízu, a nezasílá tuto partii odhadci k posouzení.

### 3.20.3 Manuální postupy pro provedení počátečních odhadů

U každé soutěže označené jako “národní soutěž” může se TO při zadávání soutěže na server rozhodnout nepoužít automatický odhadní systém ICCF.  Proces odstoupení znamená, že všechny odhadní postupy budou prováděny manuálně, nikoli automaticky. Když TD (v takové národní soutěži) uděluje automatické vystoupení, musí zastavit hodiny v relevantních partiích, a pak postupovat v provádění odhadního procesu manuálně (kontaktováním/informováním dotčené hráče, nalezením odhadce, zasláním požadovaných informací odhadci, a obdržením a zaznamenáním výsledků odhadu.) TD si může vybrat jiného odhadce, než člena skupiny odhadců ICCF, hráčská síla odhadce však musí odpovídat síle kategorie turnaje nebo být vyšší, nebo síle hráčů v Open turnaji, nebo Poháru. Odhadci by nemělo být přiděleno více partií, než může rozhodnout během přibližně 30 dnů.

Jsou-li odhady řízeny manuálně, měly by se implementovat následující obecné postupy:

a. Hráči by měli zaslat své požadavky a podpůrné analýzy (pokud je mají) přímo TD, bez ohledu na to, zda se jedná o turnaj jednotlivců nebo družstev.

b. TD pak musí předat odhadci pouze následující informace: - zápis partie v PGN – analýzy hráčů – požadavky hráčů na výhru nebo remízu – v případě, že hráč má akceptované vystoupení, tato informace se musí předat také.

c. Odhadce musí informovat TD o svém rozhodnutí, jakmnile je rozhodnuto o výsledku.

d. Na druhé straně TD musí promptně informovat příslušné hráče o rozhodnutí odhadce a oficiálně zaznamenat výsledek. Zároveň by měl TD informovat hráče o jejich právech podat odvolání do 14 dnů a o postupu, jak to učinit (informováním TD, s nebo bez nové analýzy).

Konkrétní postupy pro manuálně řízené odhady v soutěžích jednotlivců a družstev:

a. jak v soutěžích JEDNOTLIVCů, tak v soutěžích DRUŽSTEV: Pokud nebyl stanoven výsledek k datu uvedenému v propozicích (nebo stanovenému TD) pro ukončení hry, nebo v případě akceptovaného vystoupení, v soutěži jednotlivců, TD musí komunikovat přímo s hráči:

1. sdělit příslušným hráčům potřebu odhadu,

2. zaslat jim popis postupů odhadu (zvláště to, že při požadavku na výhru musí zaslat analýzu, podporující tento požadavek), a

3. sdělit jim požadavek na každého hráče, aby informoval TD do 14 dnů od obdržení jeho původní informace (bez zahrnutí času na již plánované dovolené v témže turnaji ), o svém úmyslu podat požadavek na výhru nebo na remízu.

Nezašle-li hráč požadavek v průběhu těchto 14 dnů, bude to mít za následek automatický požadavek na remízu bez povolení analýz a se zánikem práva na odvolání.

b. Hráči zašlou analýzy podporující jejich žádost o přiznání výhry nebo remízy přímo TD, a to i v turnajích družstev. Oba hráči musí zaslat svou analýzu přímo TD ve lhůtě 14 dnů (opět bez zahrnutí času na již plánované dovolené v témže turnaji). (Pokud hráč potřebuje více času, může ve lhůtě oněch 14 dnů požádat o prodloužení o dalších 14 dnů. TD této žádosti vyhoví, pokud ji obdrží v průběhu oněch počátečních 14 dnů.) Podání musí rovněž obsahovat závěrečnou pozici a zápis partie, a stanovisko požadující buď výhru, nebo remízu. Žádosti o přiznání výhry bez podpůrných analýz nebudou akceptovány; takové žádosti budou chápány jako žádosti o přiznání remízy. Analýza nutně neznamená uvedení možných variant. Tam, kde je to vhodné, může analýza zahrnovat i obecné plány dalšího postupu hry. Hráči, kteří nezašlou analýzu, ztrácejí právo na odvolání proti rozhodnutí odhadce. (Hráč může použít výstup z nějakého šachové databázového software pro generování zápisu partie v PGN.)

c. V případě akceptovaného vystoupení z turnaje z jakéhokoli důvodu bude TD zacházet s partií tak, jakoby tento hráč požadoval přiznání remízy a nezaslal analýzu, s následujícími výjimkami (které jsou řešeny v bodě “f” níže):

- všechny partie, v nichž bílý zahrál minimálně 26 tahů, v nichž vystoupivší hráč bude mít automatický odhad výhry (bez požadavku na podpůrnou analýzu)

- všechny známé teoretické pozice, kde má hráč jasnou výhru podle tablebase

- všechny turnaje s možností získání titulů

- všechny turnaje, v nichž jsou k dispozici normy, ledaže by výsledek partie neměl žádný vliv na dosažené normy

- všechny turnaje s peněžními cenami, ledaže by výsledek neměl žádný vliv na vyplacené ceny

- každý další turnaj, který je tak označen WTD nebo TD před zahájením hry.

V každé z výše uvedených situací se předpokládá automatický požadavek na odhad výhry (bez jinak požadované podpůrné analýzy)

d. V případě, že oba hráči požadují remízu, prohlásí TD nebo server partii za remízu.

e. Žádnému hráči nelze přiznat výhru, pokud požadoval přiznání remízy, nebo pokud přednesl požadavek na přiznání výhry bez podpůrné analýzy. Jedinou výjimka existuje pro hráče, zahrnuté pod bodem “c”, kterým může být přiznána výhra založená na analýze samotného odhadce, a to i v případě, že TD zaslal k odhadu pozici s požadavkem remízy od tohoto hráče.

f. TD oznámi rozhodnutí odhadce oběma hráčům (a pokud se jedná o soutěž družstev, i oběma TC), včetně zdůvodnění odhadcova rozhodnutí. Jméno odhadce nesmí být hráčům sděleno bez jeho předchozího souhlasu. Sdělení o výsledku odhadu musí rovněž obsahovat informaci, zda se proti rozhodnutí odhadce lze nebo nelze odvolat. Závěry odhadce musí být zaslány, jakmile jsou známy, bez ohledu na skutečnost, že proti nim lze ještě podat odvolání.

g. Kdykoli je hráči s jakýmkoli typem akceptovaného vystoupení odhadnuta prohra, musí následovat automatický proces revize, panelem 3 odhadců s vysokým ratingem vybraným konkrétně pro tento účel. (To proběhne bez potřeby zásahu TD, pokud původní odhad byl řízen automatickým systémem. Pokud byl původní odhad řízen manuálně, musí TD ohlásit tento výsledek WTD, nebo Komisaři pro pravidla v jeho zastoupení, aby řídili tuto revizi 3členným panelem.)

Procedurálně, nevystoupivší hráč (hráč s odhadnutou výhrou prvním odhadcem) má 14 dní čas na zaslání dodatečné analýzy před revizí 3členným panelem. Členové panelu mohou posoudit tuto dodatečnou analýzu v průběhu revize.

Nevystoupivší hráč bude informován o rozhodnutí počátečního odhadce, až bude toto rozhodnutí známo, a zároveň bude informován o možnosti předložit dodatečnou analýzu pro revizi 3členným panelem. Hráč není povinen zasílat dodatečnou analýzu. Hráčům budou poskytnuty jak způsob zaslání dodatečné analýzy, tak tlačítko, které stisknou, pokud mají v úmyslu neposílat dodatečnou analýzu, a tím ukončit potenciální 14denní lhůtu dříve. Pokud hráč neodpoví do 14 dnů, ztratí možnost zaslat dodatečnou analýzu, a případ bude předán panelistům pouze s původní informací.

Výsledek odhadu partie nebude zobrazen v tabulce, dokud bude proces revize 3členným panelem probíhat, včetně 14 dnů, které má hráč na zaslání dodatečné analýzy. Konečné rozhodnutí odhadu bude zobrazeno v tabulce, jakmile bude uzavřena revize 3členným panelem.

Členové panelu stanoví, zda rozhodnutí odhadce bylo "rozumné". Nebudou provádět zcela nový proces odhadu. Členové panelu budou při dosahování svého závěru pracovat na sobě nezávisle. Pokud všichni 3 členové panelu shledají rozhodnutí odhadce jako „nerozumné“, pak rozhodnutí o výsledku partie bude přehodnoceno ve prospěch remízy. Pokud některý z členů panelu shledá rozhodnutí jako „rozumné“, rozhodnutí zůstane v platnosti. Pokud partie hráče s akceptovaným vystoupením bude odhadnuta za prohru tohoto hráče, rozhodnutí odhadce nebude publikováno v tabulce turnaje. Místo toho zůstane výsledek partie v řešení až do rozhodnutí panelu. Konečný výsledek odhadu bude publikován v tabulce turnaje, až bude znám. Nad procesem revize bude mít dohled WTD.

### 3.20.4. Řešení odvolání hráče proti rozhodnutí odhadce

První výsledek odhadu podléhá odvolání. Proti rozhodnutí druhého odhadce o stejné pozici už se odvolat nelze. Toto rozhodnutí je konečné, a žádné další odvolání jakéhokoli hráče nebude přijato. Odvolání proti rozhodnutí prvního odhadce musí být zasláno TD (hráčem, nebo příslušným TC) do 14 dnů od obdržení vyrozumění o původním rozhodnutí. V případě odvolání mají oba hráči možnost doplnit dodatečné analýzy. Jméno odvolacího odhadce nesmí být zveřejněno bez předchozího souhlasu odvolacího odhadce.

Se všemi odvoláními proti rozhodnutím odhadců se zachází manuálně, protože ještě není v provozu žádný automatický proces.

Byl-li původní odhad prováděn přes automatický systém, pak odvolání proti odhadu bude také takto organizováno, nikoli od TD. Jakmile hráč vyjádří své přání odvolat se, (do 14 dnů od původního rozhodnutí), TD pouze musí informovat WTD (nebo Komisaře pro pravidla, který jedná jako jeho zástupce) e-mailem o požadavku na odvolání. Informační e-mail musí obsahovat: soutěž, partii, hráče, který se odvolal, zda odvolávající se hráč poslal pro svůj požadavek o první odhad nějakou analýzu, a zda si hráč přeje přidat nějakou novou analýzu pro odvolání. WTD (nebo jeho zástupce) pak zařídí druhý odhad a jeho řízení od začátku do konce.

Pokud původní odhad byl prováděn manuálně (protože se TO rozhodl pro neúčast v automatickém systému), tak TD bude také muset organizovat celý proces odvolání. Tutéž kompletní sadu materiálů, která byla použita při původním odhadu, společně s původní a/nebo novou analýzou musí poslat odlišnému odhadci od původního (a ne TD), přednostně nějakému s vyšší hráčskou silou než původní. TD pak dostane rozhodnutí od jiného odhadce a sdělí výsledek oběma hráčům.

TO nebo národní delegát mohou požádat nějakého komisaře ICCF, aby vybral odvolacího odhadce.

## 3.21. Jaké záznamy potřebuje vést TD

SERVER: Záznamy tahů a časové záznamy u všech partiích jsou uchovávány na serveru. Tyto informace jsou TD kdykoli dostupné. E-mailová komunikace mezi TD a ostatními osobami (TC a hráči) však není ukládána. Všichni TD proto musí udržovat vlastní složku pro uchování komunikace v průběhu turnaje a ještě 2 týdny po jeho ukončení (pro případ odvolání proti jakémukoli rozhodnutí).

POŠTA: Všichni TD musí vést vlastní složky pro uchování komunikace v průběhu soutěže a ještě 2 týdny po jejím ukončení (pro případ odvolání proti jakémukoli rozhodnutí).

## 3.22. Vymáhání pravidel o zveřejňování partií

Pokud není uvedeno v propozicích turnaje a/nebo ve startovní listině jinak, pak má každý hráč právo zveřejňovat nebo zasílat ke zveřejnění na internetu nebo jinde své neukončené partie nebo pozice z jím hraných partií, a to za následujících podmínek:

* 1. všechny jeho partie v turnaji se již navzájem liší,
  2. partie (pozice) se zobrazuje se zpožděním minimálně 3 tahů,
  3. adresa URL příslušné webové stránky je sdělena TD a soupeři,
  4. je uvedeno datum poslední aktualizace,
  5. jeho dotčení soupeř/soupeři oficiálně souhlasí se zobrazováním partií on-line a sdělí to TD.

Od TD se neočekává, že bude pravidelně kontrolovat soukromé webové stránky hráče. Pokud je však na porušení tohoto pravidla upozorněn třetí osobou, musí je prověřit.

Postup při porušení tohoto pravidla:

1. Pokud hráč poruší toto pravidlo poprvé, pak TD neuplatní žádné sankce, ale prostě nařídí změnu stavu publikované partie v souladu s tímto pravidlem.
2. Pokud hráč poruší toto pravidlo ve stejném turnaji podruhé, bude penalizován připočtením 10 dnů k jeho času na rozmyšlenou ve všech partiích příslušného turnaje.
3. Pokud hráč poruší toto pravidlo ve stejném turnaji potřetí, bude vyloučen z turnaje a všechny jeho neukončené partie budou prohlášeny za pro něj prohrané.
4. Pokud hráč poruší toto pravidlo opakovaně v různých turnajích, WTD je oprávněn zakázat tomuto hráči hru v ICCF na 2 roky.

# 

## 3.23. Varování a sankce: kdy a jak je udělovat

TD mohou shledat potřebným pokárat hráče, kteří jsou trvale hrubí nebo odmítají održovat pravidla nebo nařízení TD. TD může penalizovat nebo diskvalifikovat hráče, kteří ignorují pravidla a směrnice pro hráče konkretizované v §2.

### 3.23.1. Postup od varování k sankcím

FILOZOFIE:  Obecně je účelem varování upozornit někoho na nevhodné chování a přimět ho, aby o své vůli tohoto chování zanechal. Sankce obvykle následují po varování, pokud ona osoba i přes varování pokračuje v mírně řečeno nevhodném chování. Sankce je také možno použít i bez předchozího varování, pokud je chování dostatečně závažné. Kromě varování a sankcí popsaných výše ve zvláštních oddílech, dostupné typy disciplinárních akcí a jejich aplikace jsou následující.

POŠTA:

a) TD musí dát hráči nejdříve písemné varování a udělit sankce po pozdějších případech ignorování pravidel nebo hrubosti.

b) Sankce přidání 2 dnů k času na rozmyšlenou bude udělena za menší porušení pravidel nebo za první případ hrubosti.

c) Pokud hráč pokračuje v opakování stejných menších porušení pravidel (např. opakovaně soustavně nabízí remízu, a byl TD požádán, aby tohoto opakovaného chování zanechal); pak mu budeTD udělena sankce přidání 2 dnů k času na rozmyšlenou za každý výskyt.

d) Sankce přidání 10 dnů k času na rozmyšlenou bude udělena při závažnějším porušení pravidel.

e) Ve zvláště závažných případech, (např. opakované urážky jednoho nebo více soupeřů, nebo TD), TD může zaznamenat v příslušné partii prohru, nebo vyloučit hráče z turnaje, nebo zaznamenat prohru ve všech nedokončených partiích. DRUŽSTVO: V turnajích družstev může TD požadovat, aby tento hráč byl vyměněn.

Pokud nějaká partie neběží hladce, a bez ohledu na typ(y) problému(ů),TD je oprávněn požadovat od obou hráčů, aby mu zasílali kopii každého tahu, tak aby mohl blíže sledovat partii. V tomto případě musí TD informovat hráče, že žádný tah nebude považován za legální, pokud TD nedostal jeho kopii.

OBOJÍ:

a. Oficiální písemné varování – za chování, které je v rozporu se Statutem ICCF, principy nebo pravidly ICCF. Pokračující nebo opakované nevhodné chování má pak za následek implementaci opatření dle bodu „b“. (Všechny texty v článcích §1.7.2.,§3.23.1, a §3.23.2. popisující další chybná chování následující po úvodním disciplinárně postiženém chování musí být interpretovány jako zahrnující některý typ nebo všechny typy nevhodného chování postihovaného disciplinárním opatřením; netýkající se pouze opakování stejného chování, které bylo dříve postiženo.)

b. Disciplinární opatření se sankcemi – za vážné nebo opakované chování, které je v rozporu se Statutem ICCF, principy nebo pravidly ICCF. Sankce by měly být uloženy ihned, jejich stupeň by měl být v souladu s vážností přestupku.

Pokud je uloženo disciplinární opatření, musí být písemně zdůvodněno (s kopií pro národní federaci) zodpovědným funkcionářem a každá uložená sankce musí být uvedena jasně a srozumitelně, společně s příslušným postupem odvolání, které má k dispozici příjemce, který nesouhlasí s rozhodnutím.

### 3.23.2. Varování a sankce: kdy a jak je udělovat

FILOZOFIE:  TD musí používat sankce s následující filozofií:

a. Udělení sankcí má dvojí účel:

1. pomoci upozornit hráče na jeho nevhodné a přitom závažné chování, aby věděl, že toto chování musí skončit, a

2. zabránit hráči pokračovat v nepřípustném chování.

Sankce nemají za účel uškodit nebo se mstít. Tento postoj je v souladu s naším motto Amici Sumus.

b. Je-li to možné, je daleko lepší znemožnit hráči pokračovat v nevhodném chování, než mu udělit sankci (např. ztrátu času na rozmyšlenou). Sankce by se měly použít jen tehdy, není-li k dispozici potřebná úroveň znemožnění nežádoucího chování. Např. pokud byl hráč přistižen při zasílání obtěžujících zpráv soupeři, nebo si soupeř důrazně nepřeje takové zprávy dostávat, a hráč s tím odmítne přestat, i když o to byl požádán (po varování), pak by měl TD pouze hráči znemožnit zasílání zpráv nastavením tichého módu. TD tak zajistí, aby hráč nebyl schopen pokračovat v urážlivém chování, což je význam tohoto znemožnění.

c. Při zacházení s disciplinárními opatřeními a úvahách o sankcích je zapotřebí dát pozor na to, aby:

1. panovala konzistence mezi jednotlivými TD, a
2. tyto sankce byly souměřitelné se spáchaným „činem“.

V situacích, kdy dojde k závažným přestupkům, měla by se použít následující škála sankcí. Není zapotřebí, aby udělení sankcí předcházelo varování, v závislosti na závažnosti přestupku.

(a) Závažný problém týkající se chování hráče, např. tiché/neakceptované vystoupení z turnaje, nepřípustné nebo urážlivé chování vůči hráčům/funkcionářům/ICCF, při prvním výskytu – suspendace ze všech mezinárodních turnajů a aktivit ICCF na období 2 let ode dne rozhodnutí.

(b) Opakovaný závažný problém týkající se chování hráče, např. opakované tiché/neakceptované vystoupení z turnaje, opakované urážlivé chování vůči hráčům/funkcionářům/ICCF – suspendace ze všech mezinárodních turnajů a aktivit ICCF na období 5 let ode dne posledního rozhodnutí. (Všechny texty v článcích §1.7.2.,§3.23.1, a §3.23.2. popisující další chybná chování následující po úvodním disciplinárně postiženém chování musí být interpretovány jako zahrnující některý typ nebo všechny typy nevhodného chování postihovaného disciplinárním opatřením; netýkající se pouze opakování stejného chování, které bylo dříve postiženo.)

(c) Zcela nepřijatelné chování nebo dále se opakující problematické chování, např. krádež, agresivní akce proti ICCF nebo některému z funkcionářů ICCF, napadení, atd. – suspendace ze všech mezinárodních turnajů a aktivit ICCF na doživotí. Odvolání, resp. žádost o prominutí zbytku trestu je možné podat po 10 letech.

Soutěže JEDNOTLIVCŮ:  Hráč se může odvolat do 14 dnů od obdržení rozhodnutí od TD k předsedovi příslušné Odvolací komise ICCF (za použití dostupného příslušenství na serveru ICCF), jejíž rozhodnutí bude konečné.

Soutěže DRUŽSTEV: Hráč se může prostřednictvím svého TC odvolat do 14 dnů od obdržení rozhodnutí od TD k předsedovi příslušné Odvolací komise ICCF (za použití dostupného příslušenství na serveru ICCF), jejíž rozhodnutí bude konečné.

# 

## 3.24. Když je podáno odvolání proti rozhodnutí rozhodčího

Hráči mají právo se odvolat proti všem rozhodnutím TD (pokud není výše stanoveno jinak) s tím, že do 14 dnů ode dne, kdy obdrželi informaci o příslušném rozhodnutí TD (nebo automatickému rozhodnutí serveru) prohlásí, že si přejí odvolat se,WTD, Komisař pro pravidla, a Předseda Komitétu rozhodčích mají také právo podat odvolání u Odvolací komise ICCF, pokud je původní rozhodnutí natolik chybné, aby ovlivnilo zaznamenaný výsledek partie, a je na to upozorněn TD, který pak odmítne opravit tuto chybu nebo neodpoví na tento požadavek do 4 dnů.  S výjimkou odvolání proti výsledku odhadu (postup je vysvětlen výše v §3.20.4), všechna odvolání proti rozhodnutí TD v mezinárodních soutěžích jsou vyřizována příslušnou Odvolací komisí ICCF (Appeals Commission):

1. Odvolací komise: pouze pro případy, které se týkají Pravidel hry ICCF, turnajových pravidel, a všech ostatních pravidel týkajících se korespondenčního šachu v ICCF

b. Arbitrážní komise: jurisdikce pouze pro spory obecnějšího charakteru, např. spory ohledně chování vedení a vrcholových funkcionářů, turnajových funkcionářů, národních federací a jednotlivých hráčů.

Když si hráč přeje odvolat se proti rozhodnutí TD (včetně rozhodnutí přijatých automaticky serverem), v mezinárodních soutěžích, hráč by měl kliknout na rolovací menu „Partie“ nad šachovnicí příslušné partie, a pak vybrat „odvolání“, a řídit se pokyny. Všechna rozhodnutí výše uvedených Odvolacích komisí jsou konečná, a není možné se proti nim dále odvolávat.

Existuje časový limit, kdy po zobrazení výsledku partie v tabulce může být výsledek anulován (včetně času stráveného v procesu odhadu po jeho zaznamenání jako dokončeného). Okolností, kdy se tento časový limit aplikuje, je záznam akceptovaného nebo neakceptovaného vystoupení (včetně tichého), když se později zjistí, že žádné vystoupení nebo akceptované vystoupení by bylo správnější. (Tento časový limit se použije, pouze pokud je-li zaznamenáno vystoupení, a nevztahuje se na výsledky partií, které končí normálním postupem, nebo PČL, protože pravidla pro tyto případy mají své časové limity.) Jinými slovy, jakmile časový limit vyprší, všechny zaznamenané výsledky jsou nezměnitelné žádným funkcionářem ICCF a/nebo odvolacím procesem.

Časový limit pro anulaci takového výsledku partie je konec vyšetřování, které nutně následuje po zaznamenání vystoupení rozhodčím. Existují schválené možnosti, které má k dispozici WTD a/nebo Odvolací komise pro řešení situací, při nichž je nepřesnost v zaznamenaném vystoupení řešena až po uplynutí časového limitu. Tyto možnosti zahrnují:

(a) změna zaznamenané doby suspendace (např. z 2 let za tiché vystoupení na obvyklých 6 měsíců za akceptované vystoupení, nebo na žádnou suspendaci, je-li později zjištěno, že vystoupení nemělo být zaznamenáno), a/nebo

(b) poskytnutí dotčenému hráči částečné nebo plné finanční kompenzace (kreditu) za peníze utracené za hru v dotčených soutěžích, a/nebo

(c) požadavek Ratingovému komisaři, aby byl rating dotčeného hráče opraven tak, aby nebyl ovlivněn partiemi hodnocenými kontumační prohrou za tiché vystoupení. Očekává se, že osoby, které rozhodují (WTD nebo AC) a Ratingový komisař budou mezi sebou konzultovat rozhodnutí, zda je praktické uskutečnit tuto ochranu hráčova ratingu. Je pochopitelné, že mohou existovat okolnosti, při nichž korekce ratingu může být příliš problematická.

Odvolání podaná v národních soutěžích (neregistrovaných jako hraných podle „všech Pravidel ICCF“) turnajích se vyřizují odlišně od výše popsaných postupů. Všechna odvolání v národních soutěžích budou zasílána delegátovi národní federace při ICCF. Tento delegát pak přepošle odvolání osobě zodpovědné za řešení odvolání v národní federaci.

## 3.25. Na konci turnaje: Zasílání certifikátů

Při zadávání soutěže na server mají TO k dispozici zaškrtávací pole, které při zaškrtnutí umožní, že na konci soutěže budou pro hráče k dispozici certifikáty. Když soutěž skončila, může se TD podívat na konečnou tabulku, a uvidět, zda server nabídne TD možnost posílat certifikáty v PDF. Certifikáty získané hráči jim budou muset být rozeslány TD (nebo TO).

Když hráč získá normu, server automaticky informuje hráče, TD, národního delegáta příslušného hráče, a Kvalifikačního komisaře. A oznámení je také vyvěšeno serverem na web ICCF jako informace pro všechny členy. TD nemusí potvrzovat normu, ledaže by to speciálně pro daný turnaj požadoval Kvalifikační komisař.

Kromě rozeslání certifikátů neexistuje kromě toho, co je uvedeno v §3.25., žádná další okolnost, za které by TD měl na konci turnaje vykonávat nějakou činnost.

## 3.26. Vzetí si dovolené jako TD

Postup při braní si dovolené jako TD SERVER: Je zcela nezbytné, aby si všichni TD registrovali své plánované dovolené delší než 4 po sobě jdoucí dny (během nichž nebudou moci odpovídat na e-maily), protože proces registrace umožní, aby záložní TD obdržel všechny informace vyžadující okamžitou pozornost v době, kdy je TD nepřítomen. (Server přeposílá informace automaticky záložnímu TD v době, kdy je TD na registrované dovolené.

POŠTA: TD musí upozornit všechny hráče ve svých sekcích a TO na všechny plánované dovolené delší než 4 dny. TO může jmenovat dočasného TD, pokud si TD musí vzít dovolenou delší než 3 týdny.

### 3.26.1. Postup při braní si dovolené jako TD

SERVER: TD si mohou vzít dovolenou s použitím rozbalovacího menu TD na serveru v každé soutěži, ve které TD momentálně rozhoduje. Vezme-li si TD dovolenou, je tato dovolená nutně a automaticky aplikována na všechny soutěže, v nichž TD momentálně rozhoduje.

POŠTA: Doporučuje se, aby TD použil e-mail pro oznámení plánovaných dovolených delších než 4 dny TO. Hráči by měli být informováni s co možná největším časovým předstihem, buď e-mailem, nebo poštou.

## 

### 3.26.2. Koho informovat

SERVER: TD, který si bere dovolenou, nemusí informovat nikoho jiného, pokud:

a. je jeho dovolená registrována na serveru, a

b. jeho dovolená není delší než 3 týdny.

Důvodem je, že server bude po dobu, kdy je „řádný“ TD na dovolené, automaticky zasílat všechny požadavky záložnímu TD. To bude pokračovat déle než 3 týdny, tento limit je zde však stanoven, aby TD ze zdvořilosti předem aktivně informoval záložního TD, že bude zapotřebí, aby zastupoval TD po dobu delší než typická dovolená. Důvodem této zdvořilosti je, že momentálně není na serveru žádná utilita, která by zabránila TD a záložnímu TD, aby se se svými dovolenými nepřekrývali.

POŠTA: TO, TC v soutěži DRUŽSTEV, a (možná prostřednictvím TC) všichni hráči s otevřenými partiemi musí být informováni o dovolené TD delší než 4 dny.

### 3.26.3. Jak informovat ostatní osoby

SERVER: Proces informace ostatních relevantních osob by měl proběhnout pomocí serveru. K tomu je k dispozici volba „Vzít si dovolenou“ v menu TD nad každou turnajovou tabulkou. TD by měl použít tuto volbu z rozbalovacího menu v některém z turnajů, a příslušná upozornění budou automaticky zaslána serverem všem relevantním osobám pro všechny soutěže, které TD momentálně rozhoduje.

POŠTA: Doporučuje se, aby TD pro informaci TO o každé dovolené delší než 4 dny využili e-mail. Hráči by měli být informováni s co největším časovým předstihem, buď e-mailem, nebo poštou.

### 3.26.4. Pokrytí záložním TD při dovolené TD

Pokud si TD bude brát dovolenou delší než 3 týdny, mohou WTD nebo TO jmenovat dočasného TD (pokud již nebyl jmenován záložní TD), [SERVER: ledaže by TD očekával, že bude mít a používat přístup k internetu v době své nepřítomnosti.]

### **3.26.5. Co dělat, je-li nutná prodloužená dovolená/dovolená na neurčitě dlouhou dobu/ Výměna TD**

Tiché vystoupení TD působí obrovské problémy WTD, TO a hráčům. Prosím požádejte o pomoc dříve, než se dostanete do příliš velkého zpoždění ve své práci.

TD může být vyměněn na svou žádost, pokud je zavalen prací nebo jinak neschopen pokračovat nebo přijímat nové turnaje k rozhodování. TD pak v těchto situacích kontaktuje WTD nebo příslušného TO s dalšími podrobnostmi. TD by měl tyto osoby informovat o následujících skutečnostech:

a) že nemůže přijmout další nové turnaje, a zda je tento stav dočasný nebo trvalý,

b) že je neschopen vykonávat žádnou činnost a potřebuje okamžitě vyměnit.

TD by měl v každém případě, pokud je to možné, poskytnout svému nástupci informace o svých turnajích.  Pokud to TD preferuje, může poskytnout relevantní informace WTD nebo TO současně se svou žádostí o zproštění povinností, tak aby tyto osoby mohly předat informace jeho nástupci/záložnímu TD.

Nezapomeňte dát WTD nebo TO na vědomí, až budete opět připraveni převzít funkci TD, protože zde po výměně není k dispozici automatický proces návratu do povinností TD.

# ODDÍL 4:  Pořádání soutěží ICCF:  Instrukce pro pořadatele (TO)

## 4.1.  Zodpovědnost TO

Pořadatel turnajů (TO) zodpovídá za stanovení všech organizačních aspektů soutěží ICCF a soutěží hraných na webserveru ICCF.  Ty zahrnují strukturu turnaje každé soutěže, parametry hry (např. časová kontrola, startovné, ceny a odměny), a seznam hráčů pro všechny turnaje.

## 4.2.   Kdy je požadován TO

Designovaný pořadatel (TO) je požadován pro všechny turnaje ICCF a soutěže hrané na webserveru ICCF. Ty zahrnují mistrovství světa, olympiády, světové poháry, turnaje o normy, Champions League, postupové turnaje, jubilejní turnaje, tematické turnaje, turnaje v Chess 960, rapid turnaje, bleskové turnaje, turnaje Aspirers, zonální turnaje, regionální turnaje, open turnaje a přátelské zápasy. Všechny národní soutěže hrané na webserveru ICCF vyžadují také (TO), i když se na tuto osobu tento titul nevztahuje.

## 4.3.   Požadavky pro pozici TO v ICCF

Každý hráč, který je zadobře s ICCF, může žádat o funkci TO podáním žádosti zaslané a podpořené národním delegátem národní federace (dále NF). Tato NF nemusí být hráčovou mateřskou federací (toto pravidlo reflektuje fakt, že někteří hráči žijí v zemích, které nemají NF).

Všechny turnaje ICCF a turnaje schválené ICCF by měly být pořádány v souladu s principy, filozofií a pravidly, včetně k nim vztaženým směrnicím. Mělo by být vždy pamatováno, že “hráči jsou našimi zákazníky”.

### 4.3.1.  Zisk souhlasu s pozicí ICCF TO

Výše zmíněná žádost národního delegáta musí být zaslána Řediteli světových turnajů (WTD).  Souhlas WTD je nutný k povolení přístupu na webserver ICCF. WTD má právo (ve výjimečných případech) žádost zamítnout. Národní delegát se proti zamítnutí odvolat k příslušné Odvolací komisi.

### 4.3.2.  Být zodpovědný za přečtení celého oddílu 4

Všichni TO musí prokázat, že se seznámili s celým Oddílem 4, dříve než jim bude povoleno stát se (pokračovat jako) TO. Prokážou to kliknutím na „Create event“ na levé straně úvodní stránky webu ICCF. Jakmile to TO učiní poprvé, objeví se prohlášení souhlasu, které uvádí: “Kliknutím na toto tlačítko uznávám plnou zodpovědnost za dodržování postupů a pravidel uvedených v Oddílu 4 dokumentu Pravidla ICCF. Rovněž potvrzuji, že jsem byl obeznámen se skutečností, že hrubé porušení konkrétních postupů může vést k mé penalizaci, včetně mé suspendace ve funkci TO.“ (V anglickém originále: „By clicking this button, I acknowledge complete responsibility for following the procedures and rules within the TO Manual.  I also acknowledge being informed that gross violations against the specified procedures can result in a penalty to me including the suspension of my TO privileges.”) Každý TO to musí udělat jednou předtím, než mu server povolí pořádat soutěž. To bude požadováno u každého TO pouze jednou.

### 4.3.3. Správné chování TO: Suspendace z pozice TO

Všechny turnaje organizované nebo schválené ICCF by měly být organizovány v souladu se zásadami, filozofií a pravidly ICCF, včetně souvisejících směrnic a pokynů. Je třeba mít vždy na paměti, že „hráči jsou našimi zákazníky” a že je povinností funkcionářů ICCF a rozhodčích nabídnout dobrou kvalitu, kvalitní a rychlý servis hráčům a ostatním funkcionářům, kteří rovněž poskytují turnajový servis hráčům, např. rating, kvalifikace, atd.

TO nikdy nepřísluší stanovovat výsledek partie, zasílat partie k odhadu nebo jiným způsobem přebírat úlohu TD (ledaže je TO také relevantním TD nebo zaktivovaným záložním TD).

Všichni TO budou vždy demonstrovat integritu v marketingu, férovost ke všem potenciálním účastníkům, a mezilidskou komunikaci reflektující ducha “Amici Sumus”.

Každý TO, který bude přistižen při úmyslném nebo podstatném porušení výše uvedených standardů chování, podléhá penalizaci podle Etického kodexu ICCF, v rozsahu od prostého vysvětlení správného chování až po varování týkajícího se budoucích akcí, potenciálně až po ztrátu oprávnění působit jako TO, to vše podle rozhodnutí WTD.

## 4.4.  Jmenování TO

TO schválení ICCF mohou být pověřeni pořádáním soutěží národními delegáty členských federací a funkcionáři ICCF. TO nemá omezení organizovat soutěže pouze pro svou členskou federaci nebo pouze pro ICCF.

## 

### 4.4.1.  Restrikce pro osobu sloužící jako TO

Osoba může působit jako TO v soutěži, které se sama účastní jako hráč. (Tzn. TO může zařadit sám sebe jako hráč do soutěže, v níž působí jako TO.) Pokud však TO zařadí sám sebe do soutěže, v níž působí jako TO, musí přijmout všechna opatření k zajištění, aby TO nezískal žádné zvláštní zacházení ve srovnání s ostatními účastníky soutěže. Zde jsou ilustrativní příklady nesprávného zvláštního zacházení:

1. Zařadit se do zvacího turnaje, v němž všichni ostatní hráči (nebo téměř všichni, s výjimkou jednoho krajana) mají podstatně vyšší rating (např. 100 bodů a více) než TO – podle všeho za účelem poskytnout TO vyšší pravděpodobnost získat normu a/nebo Elo body;

2. Zařadit se v turnaji s více skupinami do skupiny, v níž je průměrný rating ostatních hráčů zjevně nižší než průměrný rating ve většině ostatních skupin – podle všeho za účelem poskytnout TO vyšší pravděpodobnost vyhrát svou skupinu;

3. Zařadit se v turnaji s více skupinami do skupiny, v níž je průměrný rating ostatních hráčů zjevně vyšší než průměrný rating ve většině ostatních skupin – podle všeho za účelem poskytnout TO vyšší pravděpodobnost získat normu;

4. Zařadit se v družstvu na šachovnici, která výrazně neodpovídá jeho síle, ve srovnání s ratingy jeho spoluhráčů v družstvu.

Porušení tohoto omezení bude považováno za porušení Etického kódu a podléhat penalizaci podle uvážení WTD. WTD je osobou, která určí, co představuje takové porušení Etického kódu (při dodržování povinností plynoucích z jeho funkce) Pokud si TO není jist vhodností konkrétní situace, pak doporučujeme, aby se zeptal WTD před ukončením organizace soutěže.

Jedna osoba obvykle nemůže působit zároveň jako TO a TD, s výjimkou následujících případů, v nichž se povoluje, být zároveň TO a TD: (a) soutěže nezahrnuté do ratingu, (b) národní soutěže, pokud je to povoleno členskou federací, (c) pokud je v soutěži záložním TD, nebo (d) v soutěži s více skupinami a osoba je TD pouze ve skupinách, ve kterých sama nehraje.  Toto omezení, které vyjadřuje, že hráč nemůže být sám sobě rozhodčím, se také týká hráče, který nemůže být sám sobě záložním TD (v případě, že je po záložním rozhodčím požadováno, aby fungoval jako TD).  Z tohoto důvodu nemůže TO být záložním TD v žádné skupině/turnaji, ve kterých sám hraje.

## 4.5.  Pořádání zvacího turnaje

### 4.5.1.  Zisk souhlasu ICCF pro zvací turnaj

Všechny mezinárodní zvací soutěže (s výjimkou přátelských zápasů – definovaných jako zápas pouze dvou družstev, kde obě družstva jsou spojena buď s národní federací nebo konkrétní zónou, a tyto dvě jurisdikce (národní federace, zóny) jsou odlišné; nebo jedno družstvo je spojeno s konkrétní národní federací, nebo zónou, a druhé družstvo je kategorizováno jako „zbytek světa“ – a soutěže nezahrnované do ratingu) musí předem získat souhlas WTD, dříve než je zahájen další organizační postup.  Tento souhlas musí být získán nejméně 3 měsíce před navrženým oficiálním datem startu soutěže. (Podrobné odlišení “zvací soutěže” a “open soutěže” se nachází v §1.3.3.)

Postup je takový, že relevantní národní delegát nebo ředitel zóny zašle WTD společně se žádostí o schválení turnaje následující informaci:

(a) název soutěže

(b) členská federace/zonální sponsor soutěže (včetně jména osoby podávající žádost

(c) navrhované datum oficiálního startu

(d) popis parametrů soutěže (např. definice, kdo může hrát z hlediska zemí a/nebo ratingu; skupiny; kolik hráčů ve skupině; předpokládané kategorie norem ve skupinách; použitá zvláštní pravidla, pokud se s nimi počítá; předpokládaný proces postupů do vyšších fází, pokud se s nimi počítá; plánované ceny/ocenění)

(e) jméno pořadatele turnaje

### 4.5.2.  Správná versus nesprávná pozvání

Pozvání/oznámení pro hráče by měly být rozeslány až po schválení turnaje WTD, nikoli dříve.

TO musí se všemi požadavky na účastníky zvacích turnajů kontaktovat národní delegáty (dále ND), nebo v situacích, kde si TO přejí rozšířit pozvání na izolované hráče (hráče, kteří nejsou zastoupeni žádnou národní federací)) kontaktovat zonální ředitele.) (Není-li jasné, ve které zóně hráč bydlí, doporučuje se poslat pozvání oběma zonálním ředitelům, kteří připadají v úvahu.) Přímé požadavky adresované jednotlivým hráčům jsou nepřípustné (s výjimkou, kdy se jedná o izolované hráče a zonální ředitel s tím předem souhlasil), žádosti adresované ND (a/nebo zonálním ředitelům) na nominaci konkrétních hráčů (národním delegátem (nebo zonálním ředitelem) jsou však povoleny.

TO nesmí před startem žádného turnaje schváleného ICCF prozrazovat identity hráčů ostatním potenciálním nebo už zařazeným hráčům (tj. nikoli před zadáním soutěže na webserver a neoficiálním startem).  To platí i v případě, že účel tohoto prozrazení je jiný než snaha přesvědčit potenciálního hráče k účasti. Důvody tohoto pravidla jsou (a) zabránit jednomu hráči získat výhodu delší doby na přípravu ve srovnání s ostatními hráči, a (b) zamezit hráči, který už je do turnaje zařazen, z turnaje vystoupit kvůli tomu, že někdo je nebo není na seznamu soupeřů.

### 4.5.3.  Určení ratingu hráčů při pořádání soutěže

Použité ratingy jsou ty, které platí v den oficiálního startu soutěže, bez ohledu na to, kdy byla soutěž organizována nebo zadána na webserver před oficiálním dnem startu.  To může znamenat, že se rating hráčů mezi původní organizací soutěže a jejím oficiálním dnem startu změní, s tím, že tato změna zasáhne i správné pořadí hráčů (neměnící se, když je založeno na sestupném ratingu) a dokonce i kategorii norem turnaje. I když organizace soutěže se může uskutečnit dlouho předtím, než tyto konečné ratingy jsou známy, TO musí opravit všechny informace týkající se ratingu nebo pořadí před startem turnaje a informovat hráče, kapitány družstev a TD o všech změnách založených na změnách ratingů.

Důrazně doporučujeme, aby turnaje byly pořádány, zadány na webserver (neoficiálně odstartovány) a měly oficiální den startu během stejného ratingového období. Důvodem je vyvarovat se případů, že jiné ratingy platí v době registrace hráčů, v době neoficiálního startu turnaje a v době oficiálního startu turnaje. Překrývání různých ratingových období může vést ke změnám v ratingu hráčů a tedy ve správném pořadí šachovnic (tj. neměnící se při založení na sestupném ratingu v soutěžích družstev) nebo správném vyvážení (neměnící se při založení na sestupném ratingu, pokud možno, v jednotlivých sekcích nebo šachovnicích) kategorií norem (v soutěžích jednotlivců nebo družstev).  Ratingová období jsou od 1. ledna do 31. března, od 1. dubna do 30. června, od 1. července do 30. září a od 1. října do 31. prosince.

Ratingy FIDE (platné v den neoficiálního startu soutěže ICCF) je možno použít pro hráče bez ratingu ICCF nebo s provizorním ratingem ICCF, nikdy však pro hráče s fixním ratingem ICCF. Viz §4.6.5.1. a Přílohu 1 Pravidlo 11, co se týká určení odhadovaného ratingu hráče, pokud hráč nemá rating ICCF.

## 4.6.    Pořádání turnajů jednotlivců

### **4.6.1.  Propagace vašeho turnaje v menu „Nové soutěže“** **“New events**”

U turnajů ICCF (mezinárodní, ne národní), které nemají periodicky se opakujících turnajů (např. turnaje Direct Entry, Světové poháry, některé zonální soutěže), může TO očekávat, že Generální Sekretář rozešle pozvání národním delegátům.  Pro TO je nejúčinnější cestou, jak propagovat soutěže, je publikovat pozvání na webu ICCF. Doporučuje se vložit do takového oznámení požadavek na národní delegáty, dát turnaji širokou publicitu mezi jejich hráči, publikováním pozvání na jejich webových stránkách a/nebo jeho distribucí mezi členskou základnou. Kontaktujte webmastera ICCF pro koordinaci tohoto úkolu.  Soutěže ICCF, které se periodicky opakují, (např. postupové turnaje jako WS/M, WS/H, a WS/O) nevyžadují, aby TO takovou soutěž inzeroval.

### 4.6.2.  Vytvoření odkazu pro registraci v prostoru „Nové soutěže“ “New events”

TO mohou zvážit vytvoření odkazů pro registraci pro usnadnění přihlášek. Proces vytvoření těchto odkazů pro registraci obsahuje vytvoření soutěže pouze s úmyslem přijímat přihlášky. Vytvoření speciálního odkazu pro registraci specificky s úmyslem přijímat přihlášky však znamená, že TO bude také potřebovat způsob konverze takto vytvořeného seznamu přihlášek do skutečného turnaje pro přidělení do skupin, po nasazení podle ratingu a zeměpisného rozdělení.  (Viz §4. 11. níže pro metodu, jak to provést.) Finanční ředitel bude muset být průběžně informován o takovém listu registrací, pro řízení své práce. Metoda zřizování soutěže na webserveru je popsána v §4.10. Při zřizování odkazů pro registraci je zapotřebí dávat větší pozor na záložku „Registrace “Registration”.

### 4.6.3.  Možnosti u záložky „Registrace“ “Registration”

Pro všechny open turnaje hrané na webserveru. se požaduje použití Direct Entry (DE). Do většiny soutěží ICCF se hráči hlásí přes příslušnou národní federaci, nebo přes program Direct Entry.  (Viz §4. 10. níže.)  Do některých mezinárodních soutěží (např. některých zonálních turnajů, a LIPEAD), musí shromažďovat přihlášky TO. Při vytváření odkazů pro registraci do posledně jmenovaných soutěží musí TO kliknout na volbu „Pouze registrace“ “Registration only”.  V těchto zvláštních případech by měla být zaškrtnuta volba “Webserver”. To způsobí, že webserver pošle registrační e-maily TO, který může nabídnout dostupné metody registrace hráči.

#### 4.6.3.1. Zvláštní metody registrace pro hráče

*(Poznámka překladatele: Protože oddíl „Administration“ nemá českou verzi, jsou všechny názvy a odkazy uvedeny v anglickém originále. Výjimkou jsou názvy a odkazy, které se vyskytují mimo oddíl „Administration“ a jsou přeloženy do češtiny. Stejně jako v české verzi textů na serveru se v překladu používá tykání.)*

Když pořadatel turnaje má webovou stránku mimo web ICCF, kde může být inkasováno startovné od hráčů přes PayPal, nebo kreditní kartou (pro inzerci mezinárodních soutěží, které nemají periodický charakter, např. zonálních turnajů a LIPEAD), může být taková webová stránka uvedena v oznámení turnaje. Obvykle oznámení turnaje automaticky obsahuje volby vybrané během vytváření soutěže. TO však může zahrnout více informací tím, že edituje oznámení turnaje “Long text box”.

### 4.6.4. Jak editovat oznámení turnaje

Poté, co byla soutěž vytvořena, a vybrána volba “Webserver” v záložce “Registration”, oznámení turnaje lze najít při procházení “New Events/respective header/Event name”. TO uvidí odkaz “Edit Announcement”. Po kliknutí na tento odkaz, by měl TO otevřít stránku “Edit Announcement”. Objeví se zde pole: Event (name), Featured checkbox, Short text, Qualification requirements a Long text. Event name, Short text a Qualification requirements nelze editovat a budou automaticky opětovně zobrazovány v závislosti na volbách vybraných v průběhu vytváření soutěže. TO může zaškrtnout “Featured”, pokud chce, aby soutěž byla výhodně umístěna nahoře v seznamu soutěží v menu “New events”. Textové pole Long text je plně editovatelné za použití editoru CKE. TO by se měl vyznat v základech HTML, před pokusy editovat toto pole. Každá dodatečná informace se pak hráčům, kteří o ni mají zájem, při kliknutí na box “More Information”.

### 4.6.5. Zadání turnaje jednotlivců na server ICCF

Jakmile je mu uděleno potřebné oprávnění, TO může vytvořit nový turnaj jednotlivců, přičemž postupuje podle těchto kroků:

(1) Jdi na úvodní stránku [www.iccf.com](http://www.iccf-webchess.com/) a hledej hlavičku “Administration” v levé části stránky.  Pokud máš do tohoto oddílu přístup, tato hlavička se ti zobrazí. Pokud ji nenajdeš, kontaktuj svého národního delegáta, aby ti přístup vyžádal.

(2) Pod hlavičkou “Administration” najdeš položku menu “Create event”.  Klikni na tento odkaz.

(3) Zobrazí se ti dvě možnosti: “Create new event with default settings” a “Create new event as a copy of existing event”.  První z nich můžeš použít, když vytváříš soutěž od prvopočátku, bez použití existujícího turnaje jako vzoru formátu. Tato metoda vytvoření soutěže by se měla použít, pokud opravdu potřebuješ nový typ soutěže (nebo při nejmenším, když neznáš dřívější příklad stejného typu turnaje). Druhá možnost je výhodná v tom, že rozhodnutí o formátu byly již použity v dříve vytvořených soutěžích a obsahuje pro vytvoření soutěže méně kroků. Klikni na jednu z možností.

(4) Pokud zvolíš první možnost “create a new event with default settings”, jednoduše klikej na tvé vybrané volby při pohybu od jednoho menu k následujícímu.

(5)  Pokud zvolíš druhou možnost “create new event as a copy of existing event”, budeš muset znát 5místné číslo (označené jako “Source event ID”), které označuje dřívěji formátovanou soutěž.  Toto číslo můžeš najít následujícím způsobem:

(a) jdi na [www.iccf.com](http://www.iccf-webchess.com/), klikni na “Tabulky a výsledky” vlevo a najdi dřívější soutěž (nebo každou jinou soutěž používající stejný formát, i když se počet šachovnic liší od toho, který nakonec budeš chtít mít ve svém turnaji).

(b) Otevři obrazovku s tabulkou dřívější soutěže.

(c) Vyber (jedním kliknutím) lištu s adresou (horní levý roh obrazovky).  Na konci adresy bude 5místné číslo.  To je “Event ID” vybrané dřívější soutěže, které bude také použito jako “Source Event ID” při vytváření tvého nového turnaje. Nyní jsi připraven pokračovat ve vytváření své nové soutěže.

(6) Zadej relevantní pětimístné číslo a název soutěže, který chcete použít, do položky menu “Source Event ID”.

(7) Zadej požadované datum startu nové soutěže do položky “Start date”; v tento den začne hráčům běžet čas na rozmyšlenou. (Hra může být zahájena, jakmile ukončíš zadávání nového turnaje, oficiální datum startu však může být o tolik dní nebo měsíců později, o kolik si přeješ; např. aby byli k dispozici pro hru hráči, kteří jsou již na dovolené, nebo aby měli hráči čas před oficiálním začátkem turnaje zaplatit startovné, nebo dokonce aby bylo možné před oficiálním startem turnaje doplnit další hráče.)

(8) Klikni na “Ok”.

(9) Na další obrazovce se zobrazí tvůj “Event list”. Najdi svou novou soutěž v seznamu a vpravo klikni na “allocate players” nebo slova, které k tomuto účelu definují tvé oprávnění zadávat jména hráčů (znění slov závisí na typu soutěže).

(10) Na další obrazovce uvidíš několik různých voleb. Jednou z nich bude “Edit event”. Klikni na tento odkaz.

(11) Další obrazovka ti nabídne různé záložky, kde můžeš zadat konkrétní podrobnosti popisující tvou soutěž, jako počet hráčů/šachovnic, den ukončení soutěže, pokud je stanoven, ICCF\_ID rozhodčího turnaje, určitá pravidla (sledování partií jinými osobami, atd.).  Zadej, co potřebuješ pro svou soutěž, a pak ukonči podrobnosti soutěže kliknutím na “Ok” na tlačítko vlevo dole v obrazovce menu. (Můžeš také zrušit své zadané údaje kliknutím na “Cancel”, nebo dokonce zrušit celou soutěž kliknutím na odkaz “Delete” umístěný na stejném místě obrazovky.) (Viz §4. 7. níže s podrobným vysvětlením všech voleb.)

(12) Po kliknutí na “Ok” ve volbě “edit event” se vrátíš na obrazovku “Player allocation”. Zadej hráčovo ICCF\_ID. Pokud ho neznáš, napiš hráčovo příjmení a klikni na “lookup”, server ti pak pomůže najít a zadat správné číslo. Jakmile je číslo zadáno do pole, klikni na “Add player”. Jediným omezením je, že se nemůže pořádat žádná soutěž, v níž by měl hráč hrát se sebou samotným. (K proceduře zadání provizorního, nebo FIDE ratingu pro hráče, který ještě nemá rating ICCF, viz §4.6.5.1. nebo Přílohu 1 Pravidlo 11.)

(13) Postup opakuj u všech hráčů, kteří se mají zúčastnit soutěže, s tím, že po zadání každého ICCF\_ID klikneš na “Add player”.

(14) Poté, co jsi zadal všechny hráče, určíš, jakým způsobem se pro turnaj stanoví seřazení hráčů na startovní listině. Máš tři možnosti: (a) seřadit hráče manuálně (tj. v pořadí, v jakém jsi je zadal), (b) nechat server, aby hráče seřadil náhodně, nebo (c) seřadit hráče podle ratingu.  Už jsi stanovil pořadí manuálně, můžeš však kliknout na jakoukoli z druhých dvou možností, dáváš-li jim přednost.

(15) Když jsi ukončil všechna zadání, doporučuje se, abys zkontroloval (kliknutím na “Edit event”) každý konkrétní detail turnaje, a (pokud jsi to nekontroloval při přidávání hráčů do soutěže) každý soubor hráčů pro ujištění, že ses nedopustil psacích chyb.  V této fázi můžeš ještě snadno provést jakoukoli požadovanou změnu, už to však nebude vůbec snadné, až přejdeš k dalšímu kroku.

(16) Dalším krokem je kliknutí na tlačítko „Start“ dole na obrazovce. Pak budeš dotázán, zda chceš soutěž opravdu odstartovat. V tomto okamžiku turnaj odstartuje, jakmile odklikneš, že jsi připraven turnaj odstartovat. V té chvíli ICCF server obvykle automaticky rozešle e-maily všem registrovaným hráčům a rozhodčímu turnaje. Obdobně server automaticky zařadí novou soutěž do seznamu partií každého z hráčů.

#### 4.6.5.1.  Doplnění provizorního ratingu nebo ratingu FIDE pro hráče bez ratingu ICCF

Jak je uvedeno v Příloze 1, existují dvě cesty pro stanovení startovacího ratingu pro hráče, který ještě musí získat rating ICCF. První z nich je, použít hráčův současný rating FIDE, pokud hráč nějaký má. (Viz další podrobnosti v Příloze 1.)  Najdeš tlačítko pro vyhledání hráčova ratingu FIDE na serveru ICCF, poté co jsi doplnil hráče do soutěže (kliknutím na “Add player”).  Hráčův rating FIDE může být použít pouze, nemá-li hráč žádný rating ICCF. Nemá-li hráč ani rating ICCF ani rating FIDE, pak se použije odhad, založený na parametrech soutěže.  Použije se seznam v Příloze 1 Pravidlo 11.

Najdi správný odhad ratingu pro tvou soutěž, a zadej ho pod záložkou “Name”, u tlačítka popsaného “Provisional rating”.  (Viz další podrobnosti v §4.7.1.)

### 4.6.6. Pořádání mezinárodního turnaje s možností zisku norem a titulů

Konkrétní podrobnosti k pořádání mezinárodního turnaje s možností zisku norem a titulů se nacházejí v příštím oddíle.

## 4.7. Porozumění možnostem nabízeným serverem při vytváření nové soutěže

Po ukončení výše uvedeného kroku 10 v §4.6.5., tj. po kliknutí na “edit event”, budeš mít k zvážení řadu možných voleb.  Ty jsou nyní níže vysvětleny, a to v pořadí podle záložky na stránce ”Edit event”.

### 4.7.1. Pod záložkou „Jméno“ “Name”

Pod záložkou „Name“ se nacházejí pouze dvě významné volby:  (a) pravidlo o zahrnutí do ratingu, a (b) provizorní rating.

Pro většinu soutěží je možno volit pouze mezi “rated” (zahrnutý do ratingu) nebo “unrated” (nezahrnutý do ratingu).  Pro některé soutěže se nabízí také volba “International Title Tournament”.  Vyber pouze jednu z těchto 2 nebo 3 možností. Volba “International Title Tournament” má přednost před “rated”, protože všechny turnaje, v nichž je možné získat normy a tituly, jsou zahrnuty do ratingu, ale ne všechny soutěže zahrnuté do ratingu jsou turnaje, v nichž lze získat normy a tituly.

Instrukce při pořádání "International Title Tournament":

(1)   Když startuješ novou soutěž, uvidíš nad oddílem Header, volbu “National Event”; tato volba by měla být vybrána, je-li soutěž pořádána národní federací (včetně memoriálů nebo jiných mezinárodních turnajů, v nichž lze získat normy a tituly schválených ICCF). To se může zdát podivné, když organizuješ mezinárodní soutěž, ale hlavička odráží fakt, že soutěž pořádá jediná národní federace. To je význam záhlaví "National Tournaments".

(2)   Vyber vhodné záhlaví, které může být "National Tournament" (Dostupné volby se budou lišit v závislosti na tom, co jsi vybral v předchozí volbě.) Pokud pořádáš memoriál nebo zvací turnaj, pak vyber federaci zodpovědnou za soutěž.

(3)   Vyber Rating rule "International Title Tournament"

(4)   Nyní na stránce Edit Event, pod záložkou "Rules", dostaneš volby pro určitá pravidla soutěže. Pro pořádání správného mezinárodního turnaje, v němž lze získat normy a tituly, se musíš držen pouze pravidel ICCF. (Alternativní volby jsou použitelné pouze pro soutěže, které nejsou mezinárodní.)  Pro všechny mezinárodní turnaje, v nichž lze získat normy a tituly musíš vybrat následující volby:

a.      Flag rule:        Auto-flag

b.      Leave rule:         No special leave

c.      Tablebase rule:   Six Pieces with no 50-move rule for 7 pieces

d.      Draw rule:            10 move draw rule

Zbytek pravidel mezinárodního turnaje, v němž lze získat normy a tituly je na tvé volbě, v rámci parametrů nabízených serverem.

(b) Máš možnost vybrat jeden a pouze jeden rating, který bude automaticky použit serverem pro hráče, kteří jinak nemají žádný rating.  Správné hodnoty jsou uvedeny v Příloze 1 Pravidlo 11.

### 4.7.2. Pod záložkou „Velikost“ “Size”

U soutěží družstev je zapotřebí pod touto záložkou vyplnit pouze dvě položky:  počet družstev a počet šachovnic v každém družstvu.

U soutěží jednotlivců je zapotřebí vyplnit pouze jeden údaj, a sice počet hráčů ve skupině/turnaji.

### 4.7.3.  Pod záložkou „Data“ “Dates”

Zde je zapotřebí vyplnit dva údaje:  (a) „Start date“ (Datum startu), a (b) „End date“ (Datum ukončení).

První údaj označený “Start date” musí být zadán pro každou soutěž.  Datum startu je dnem oficiálního zahájení soutěže, tj. den, kdy se začne počítat čas na rozmyšlenou.  (Soutěže se na serveru mohou startovat před datem oficiálního zahájení soutěže, čas na rozmyšlenou se však nebude za dobu před oficiálním datem startu počítat.)

Druhý údaj „end date“ se vztahuje ke dni, ke kterému je předběžně plánováno ukončení turnaje.  [STANDARD:] Je-li den ukončení stanoven TO, všechny neukončené partie (u nichž je důvod pevného data ukončení relevantní, např. skupiny, z nichž se někam postupuje) budou ke dni ukončení určeny k odhadu a nebude umožněno, aby byly ukončeny normálně na šachovnici. Data ukončení jsou typicky stanovovány TO v turnajích, které zahrnují postupy do vyšších fází (např. předkolo, semifinále a finále).  Pokud není problém, jak dlouho turnaj potrvá, nedoporučuje se stanovovat pevný den ukončení a dovolit hráčům ukončit své partie bez odhadů.

[TŘI BLOKY:] Datum ukončení se nastaví automaticky, když TO určí dobu trvání soutěže, protože potřebný výpočet provede server. Pokud TO zahrnul zaručený čas, tak soutěž nebude mít pevně určený konec. Protože soutěže se systémem tří bloků bez zaručeného času nutně znamenají, že hráči ke konci turnaje padnou na čas, v takových soutěžích nejsou odhady.

### 4.7.4. Pod záložkou „Rozhodčí“ “TD”

Viz níže §4.8., který se týká pravidel a procedur pro výběr TD a záložního TD.

### 4.7.5. Pod záložkou „Pravidla“ “Rules”

Záležitosti, které je třeba vyřešit pod touto záložkou, zahrnují: (a) časovou kontrolu, (b) automatické spadnutí praporku, (c) pravidlo, kdy partie mohou být zobrazeny jiným osobám, (d) zda je nebo není povoleno nabízení tahů, (e) pravidla pro tiebreak, (f) pravidlo pro dovolenou, (g) pravidla pro párování (h) pravidlo pro použití 7kamenové tablebase, (i) Sofijské pravidlo, a (j) 10tahové pravidlo pro nabízení remízy.  Jejich popis viz níže. Pro národní soutěže se nabízí volba vybrat „všechna pravidla ICCF“, spíš než vybírat mezi níže uvedenými možnostmi.

Časová kontrola je limitujícím faktorem pro hráčovo využívání času na rozmyšlenou. [STANDARD:]Typická je 10 tahů za 50 dnů, s dvojnásobným počítáním času po uplynutí 20 dnů bez provedení tahu. TOs však mohou použít jiná čísla, nejrychlejší tempo hry pro zahrnutí partií do ratingu je 10 tahů za 30 dnů. Dvojnásobné počítání času také není požadováno, a může být nastaveno na jiné hodnoty než 20.

[TŘI BLOKY:] Hlavní parametr, který musí stanovit TOs, protože skoro všechno ostatní (počáteční stav na hodinách, banka, a přírůstek) je následně stanoveno serverem. Minimální doba trvání partií pro jejich zahrnutí do ratingu je 302 dní. Většina soutěží se systémem tří bloků mají trvání od 350 dnů (na spíše rychlé soutěže, typicky se strukturou turnaje s postupy) do 700 dnů, třebaže se mohou protáhnout o další roky, když je to žádoucí. TO musí rozhodnout další volbu: povolit “zaručený čas” nebo ne. Zaručený čas (GT) znamená, že všichni hráči budou mít minimální čas na hodinách 3 dny na každý tah po 50. tahu, pokud partie ještě neskončila; to je případ, kdy nezáleží na ostatních časových úvahách. Povolení GT znamená, že data ukončení nejsou zaručena, protože GT dovoluje hráčům mít dost času na rozmyšlenou na pokračování v partiích po plánovaném datu ukončení. Data ukončení jsou zaručena, pokud GT není povoleno.TOs by měli používat system tří bloků bez zaručeného času, pokud TO chce, aby soutěž měla pevně stanovený konec. Zaručený čas může být použit, kdykoli není zapotřebí mít pevně stanovený konec.

Pojem “spadnutí praporku” se vztahuje na případy, při nichž hráč překročí časový limit pro užití svého času na rozmyšlenou.  Označuje se také jako „PČL“ (překročení časového limitu) a může nastat (a) [STANDARD:] za některé ze dvou okolností: být na tahu, ale nemít k dispozici žádný čas na rozmyšlenou, nebo být na tahu a překročit limit 40 po sobě jdoucích kalendářních dní od posledního soupeřova tahu. (b) [TŘI BLOKY:] pouze za jedné okolnosti: hráčovy hodiny klesnou na nulu. Je důležité vědět, že v soutěžích s třemi bloky mohou hráčovy hodiny klesnout na nulu, přesto, že má ještě čas ve své bance, a ještě čeká na využití času přírůstku. Na těchto posledních faktorech nezáleží. Jestliže hráčovy hodiny klesnou na nulu, hráč prohraje na PČL.

V mezinárodních turnajích požaduje ICCF u všech partiích hraných na webserveru použití automatického (kontrolovaného serverem) procesu pro stanovení, kdy hráč prohrává partii z důvodu spadlého praporku; tento proces se nazývá “auto-flag”.

V národních turnajích má TO výběr mezi možnostmi buď využít proces auto-flag na serveru ICCF, nebo požadovat, aby hráči uplatnili reklamace PČL soupeřů, a nechat TDs odpovědět na tuto reklamaci.

Důrazně se doporučuje, aby se automatický proces využíval i v národních turnajích, není to však ICCF vyžadováno, a to ani u partií zahrnutých do ratingu. Pokud TO nezvolí možnost “auto-flag”, je v případě PČL hra v partii zastavena, soupeř však musí uplatnit reklamaci u TD a TD musí o reklamaci rozhodnout před konečným přiznáním výhry (pokud není reklamace podána během 40 dnů od zastavení hry v partii serverem, TD rozhodne o ukončení partie dvojitou kontumací s výsledkem 0-0).

Pravidla, podle nichž mohou ostatní osoby sledovat probíhající partie, stanovuje TO s výjimkou (a) Finále a Turnaje kandidátů Mistrovství světa, Finále Olympiády, Finále Olympiády žen, a Finále Mistrovství světa žen. (U těchto soutěží se vyžaduje ukončení nejméně 10 partií v příslušné skupině, se zpožděním 5 tahů v každé partii.) [Rozhodnutí Kongresu 2017 s vyjasněním Výkonného výboru.] a (b) kapitáni družstev a spoluhráči na ostatních šachovnicích (v soutěži družstev) mohou sledovat všechny partie bez jakéhokoli zpoždění a počtu ukončených partií. Obvyklá pravidla požadují ukončení nejméně 10 partií v turnaji (u individuálních soutěží) se zpožděním 5 tahů v každé partii.

Povolení nabízení tahů bylo dříve pro TO volitelné. Nyní je vyžadováno pro všechny soutěže ICCF startované 1/1/2020 nebo později.

Pravidla ICCF uvádějí, že Baumbachův systém (kde se počítají výhry) má být první volbou pro tie-break používaný v soutěžích ICCF.  V národních turnajích mají TO možnost zvolit jiný systém v nabídce.

Zvláštní dovolená (tj. dovolená na zvláštní požadavek, která přesahuje dobu oznámenou na začátku turnaje) není v soutěžích ICCF povolena.  [STANDARD:] V národních turnajích mají TO volbu povolit zvláštní dovolenou, měli by si však být vědomi, že ICCF již neposkytuje komisi pro posouzení takových žádostí. Je proto důrazně doporučováno, aby zvláštní dovolená nebyla povolována ani v národních turnajích.

Párovací pravidlo stanovuje, jak budou určeny zápasy mezi hráči a družstvy. Možnosti zahrnují, často používané jednu partii každého s každým, dvě partie každého s každým, zápas družstev, přebor družstev, a nově schválený Silliho systém, a velmi zřídka používaný Huttonův systém, a systémy Scheveningen single a double. Nová varianta systému s jednou partií každého s každým byla schválena Kongresem 2020. Toto je doplněk k typické soutěži s jedním kolem každý s každým. Následuje popis nového formátu. V tomto případě parametry formátu nad typický jednokolový turnaj každý s každým, musí být implementován manuálně.

“Tento turnaj kombinuje prvky systému Knockout (KO) a Švýcarského systému a přizpůsobuje je potřebám turnaje každý s každým používaného v korespondenčním šachu. Turnaj startuje jako normální turnaj se skupinami s 11 hráči, každá skupina s přibližně stejným průměrným ratingem. Není-li počet přihlášek násobkem 11, pak by měly skupiny být tvořeny s minimální odchylkou od 11 (např. 217 přihlášených hráčů by dalo 4 skupiny s 13 a 15 skupin po 11) Poté by se další kola tvořila podle následujících kritérií:

1. Nejvyšší procento bodů

2. Nejvyšší procento výher

3. Nejvyšší procento výher černými

4. Nejnižší rating

Všichni hráči s více než 50% bodů postupují do druhého kola.(To je část KO turnaje). Prvních 11 (nebo k 11 nejbližší celé liché číslo) hráčů na seznamu vytvoří skupinu 1 v druhém kole, dalších 11 (nebo k 11 nejbližší celé liché číslo) skupinu 2 atd. (To je Švýcarská část turnaje). Pro třetí kolo se pro výpočet místa hráče na seznamu použije součet bodů z předchozích kol (ale >50% v běžném kole je stále požadováno pro postup). Turnaj je omezen na 4 kola. Vítězem turnaje je hráč s nejvyšším akumulovaným skóre (procentem) ve všech 4 kolech.”

Pravidlo 7kamenové tablebase dovoluje hráčům reklamovat výhru nebo remízu, jestliže na šachovnici nezůstane více než 7 kamenů (včetně králů) a ICCF uznává 7kamenovou tablebase, na jejímž základě je reklamováno. Toto pravidlo tablebase také zahrnuje zneplatnění pravidla 50 tahů, pokud na šachovnici zůstane pouze 7 kamenů [Rozhodnutí Kongresu 2017]. V soutěžích ICCF, není toto pravidlo volitelné, ale musí být použito. V národních turnajích mají TO možnost pravidlo použít nebo nepoužít.

Sofijské pravidlo povoluje TO stanovit minimální počet tahů, který musí být v partii proveden, předtím než se mohou hráči dohodnout na remíze.  Použití tohoto pravidla je volitelné pro všechny TO.  Pokud je zvoleno, TD musí stanovit hranici počtu tahů, do níž hráči nebudou mít k dispozici možnost nabídnout remízu.  Účelem tohoto volitelného pravidla je zajistit, aby v turnaji nebyly žádné „rychlé remízy“; tak aby se hrál „bojovnější“ šach.  Obecně, To by měli zvážit použití tohoto pravidla v turnajích o normy, v turnajích s peněžními cenami, a/nebo v postupových soutěžích.  V soutěžích, kde je hlavním účelem hry prostě zábava, např. v přátelských zápasech, se doporučuje Sofijské pravidlo nepoužívat.

Pravidlo 10 tahů dovoluje hráči nabídnout soupeři remízu, pouze pokud proběhlo nejméně 10 tahů od poslední nabídky téhož hráče (ledaže by se uskutečnila mezilehlá nabídka remízy soupeře). Toto pravidlo je pouze volitelné pro národní turnaje. Pro všechny mezinárodní soutěže je povinné. Myšlenka za tímto omezením je zabránit obtěžování soupeře velmi často se opakujícími (a proto potenciálně obtěžujícími) nabídkami remízy.

Přátelské zápasy ICCF [definované v 1.3.2(6)] musí používat živé sledování [= bez zpoždění tahů] s nulovým počtem ukončených partií pro účastníky a kapitány družstev se zpožděním 10 nebo méně tahů (jak je dohodnuto mezi kapitány družstev) pro sledování veřejnosti. [2021-038]

### 4.7.6. Pod záložkou „Registrace“ “Registration”

Ve zvacích turnajích, přátelských zápasech, a ostatních soutěžích, v nichž TO přijímá registrace přímo, není nic, co by se mělo pod touto záložkou doplňovat. V soutěžích zahrnujících “Direct Entry” (kde se hráči registrují sami, potenciálně včetně provádění plateb startovného). Viz §4.10.

### 4.7.7. Pod záložkou „Certifikáty“ “Certificates”

TO mohou zařídit pro hráče, kteří se v soutěži umístí na předních pozicích, aby dostali certifikát připomáínající tento úspěch.  Vše, co musí TO udělat, je stanovit pod touto záložkou, že certifikáty jsou žádány, a počet předních míst, za která mají hráči takový certifikát dostat.  Ostatní podrobnosti viz §4.15.2.

### 4.7.8. Zvláštní postupy pro národní soutěže

ICCF radí dodržovat v národních soutěžích všechna pravidla a postupy, ale uznává, že to není plně vyžadováno pro zahrnutí partií do ratingu ICCF.  Všechny povolené výjimky jsou popsány výše v příslušných oddílech, až na jednu.  V soutěži označené jako “national event” se může TO při zadávání soutěže na server rozhodnout pro neúčast v automatizovaném systému odhadů ICCF. Při neúčasti v automatizovaném systému je třeba vše provádět manuálně.  Když se TD (v národní soutěži) chystá udělit akceptované vystoupení, musí zastavit hodiny v příslušných partiích, a pak řídit proces odhadů manuálně (kontaktováním dotčených hráčů, nalezením odhadce, zasláním požadovaných informací odhadci, a obdržením a zaznamenáním výsledků odhadů.)

## 4.8. Přidělení TD

Rozhodnutí, kdo bude jmenován pro řízení soutěže, bude provedeno serverem ICCF, při nejmenším ve většině případů. TO zařídí, aby se to stalo v každé soutěži zadáním potřebných informací na server, aby mohl TD být vybrán. Takové informace obsahují každou z následujících položek:

a. seznam ICCF ID hráčů, nebo

b. předpoklad zemí, z nichž hráči budou, plus (pokud se jedná o turnaj s možností plnění norem a titulů) předpokládanou kategorii soutěže, nebo

c. typ soutěže, a kterých zemí se bude týkat (např. národní turnaj, nebo přátelský zápas, nebo soutěž nezahrnovaná do ratingu).

Pokud si to TO přeje, může místo toho požadovat konkrétního TD pro řízení konkrétní soutěže. V tom případě server přidělí požadovaného TD, pokud tomu to přidělení nebrání nějaké pravidlo. Taková pravidla jsou

(a) že TD není a nebude hráčem v této soutěži,

(b) že TD má správnou úroveň pro tuto soutěž,

(c) že TD má správnou specializaci pro tuto soutěž,

(d) že TD složil relevantní TD Review Test pro tuto specializaci, a

(e) jedná-li se o národní soutěž, přednost by měla být dána TD z hostitelské země, ledaže by si TO výhradně přál něco jiného.

TO nemůže sloužit jako TD nebo jako záložní TD, ledaže by také splňoval požadavky na TD pro tuto soutěž.

V turnajích s mnoha skupinami se doporučuje, aby TD a záložní TD byly osoby, které v soutěži vůbec nehrajíl, i když je povoleno, aby nehrály ve skupinách, které neřídí.

Všichni TD mají právo odmítnout přidělení, bez nutnosti to vysvětlovat, ať je TD vybrán serverem, nebo na požadavek TO.

Využití procedury automatického výběru TD:

(1) Zahaj obvyklým způsobem registraci své soutěže na serveru, kliknutím na "Create event" v levém sloupci na úvodní stránce ICCF.

(2) Na stránce "Create Event", vyber nějakou metodu (využitím default settings nebo by copying an existing event).

(3) Kdykoli po zadání tohoto výběru najdeš obvyklý odkaz na "Edit event".  Klikni na tento odkaz.

(4) Pod záložkou TD najdeš nové tlačítko pojmenované "Automatic TD Selection".  Klikni na toto tlačítko a dostaneš jméno a ICCF ID automaticky vybraného TD.

Neobtěžuj se dotýkat se tohoto tlačítka, dokud jsi nezadal zbytek podrobností pro svou soutěž – jak typ soutěže, tak účastníky.  Důvodem pro to je, že server je konstruován tak, aby zajistil dodržování pravidel pořádání (např. že žádný hráč v soutěži nemůže být zároveň TD ve stejné skupině soutěže; že pro turnaje, v nichž je možno plnit normy GM je zapotřebí jako TD IA, atd.)  Pokud použiješ tlačítko pro automatický výběr TD před zadáním zbytku podrobností soutěže, obdržíš vybraného TD, ale možná budeš muset proces později zopakovat, protože tvé následující zadání způsobilo, že původně vybraný TD se stane nevhodným.  Jednoduše řečeno, proveď výběr rozhodčího jako poslední věc při zadávání své soutěže na server.

VŽDY vybranému TD napiš e-mail, ať je vybrán automaticky, nebo tvým vlastním zadáním.  Ve tvém e-mailu by mělo stát něco podobného jako:

"You have been selected to serve as the TD for the event [název soutěže] with a scheduled start date of [datum].  Please let me know if you are available to direct this event."

„Byl jsi vybrán jako TD pro soutěž  [název soutěže] s plánovaným datem startu [datum].  Prosím dej mi vědět, zda jsi k dispozici pro řízení této soutěže."

TD byli poučeni, že mají na takové zprávy odpovídat velmi rychle, aby nezdržovali start tvé soutěže.  Pokud nedostaneš zprávu do 4 dnů, prostě vyber jiného TD. I když všichni TD dobrovolně souhlasili, že budou sloužit jako TD, to ale neznamená, že budou vždy k dispozici, kdykoli se jejich jméno vybere.

.

## 4.9. Kdy startovat soutěž

Nejpozději jeden týden před oficiálním startem turnaje musí TO rozeslat hráčům startovní listinu, (v turnajích, které se nehrají na webserveru plus platná pravidla a směrnice).  V soutěžích hraných na serveru je toto provedeno startováním soutěže po registraci oficiálního data startu, nejméně 1 týden před datem startu.

Bez ohledu na zpoždění mezi datem, kdy je pořadatelem rozeslána informace hráčům a oficiálním datem startu, nebude hráčům dovoleno do data oficiálního data startu soutěže provádět žádné tahy. [2021-010]

## 4.10. Jak organizovat registrace a vstup přes Direct Entry

Pro organizaci registrace a Direct Entry (bude-li požadována možnost vstupu přes program Direct Entry):

(a) Postupuj podle kroků v §4.6.5.

(b)  Pod záložkou “Registration” zmíněnou v §4.7.6., klikni na zaškrtávací box “Apply for DE fees”. Automaticky bude zaslán e-mail Komisaři pro Direct Entry.

(c)  Pod záložkou “Registration” klikni na zaškrtávací box “Web Server”. To zajistí, že jakmile opustíš průvodce zadáváním turnaje, tvůj turnaj se objeví v seznamu “New events”.

(d) Pokud si přeješ dostávat přihlášky přes národní delegáty, pak klikni na zaškrtávací box “National Delegate” pod záložkou “Registration”.

(e)  Vystup z průvodce pro uspořádání turnaje kliknutím na “OK” před vystoupením z průvodce.

Poté co Komisař pro Direct Entry obdrží žádost TO o startovné při Direct Entry, bude aplikovat na turnaj vhodné startovné, výši stanoví obvykle během jednoho dne a bude informovat TO, že startovné pro DE bylo stanoveno.

Pokud TO neakceptuje přihlášky přes Direct Entry, pak krok (b) se nevyžaduje.

### **4.10.1. Zajištění, aby všechny registrace byly správné**

Všichni hráči musí mít kód ICCF ID. Každá přihláška hráče musí být ověřena pomocí zaslaného kódu ICCF ID a/nebo jménem ve formátu „Příjmení, křestní jméno“ "Family name, First name" s použitím online ratingové listiny, umístěné zde: <https://www.iccf.com/RatingList.aspx>.

Noví hráči v ICCF a bez ICCF ID by měli být zařazeni na základě jejich země bydliště, a jejich informací doplněných do online databáze ICCF. Každá země má určenou osobu s úkolem registrovat nové hráče.  Ve většině případů je touto osobou národní delegát. Kontaktuj národní delegáty, aby splnili tento úkol.

I když to není povinné, je silně doporučeno, aby TO před přijetím přihlášky prověřili, zda hráč není suspendován.  Je lépe upozornit suspendovaného hráče, že se turnaje nemůže zúčastnit v době přihlášky, než až na startu turnaje. Čekání na zjištění, že některý hráč je suspendován, až do doby kdy TO sestavuje skupiny, může také vést k významným problémům na poslední chvíli, s přesnými násobky požadovanými pro stejný počet hráčů v každé skupině. Doporučuje se tedy v turnaji s mnoha skupinami prověřit suspendace před organizací skupin, tak aby byla zajištěna rovnost skupin. (Viz §4.11.)

Jakmile jsou všichni registrovaní hráči prověřeni a zadáni do online databáze ICCF, může pořadatel začít připravovat skupiny. To by mělo být provedeno při vzetí v úvahu následujících směrnic:

(a) V turnajích s více úrovněmi (např. turnaj s 3 úrovněmi: předkolo, semifinále, finále) každý hráč se může přihlásit/kvalifikovat do:

- předkolo: omezeného nebo neomezeného počtu skupin

- semifinále: ne více než do 2 skupin

- finále: ne více než 1 místo

- kromě toho, v Champions League, hráč nemůže hrát ve dvou skupinách na stejné úrovni během stejné “sezóny”, ani jako náhradník na dočasné bázi

(b) Rozdělení hráčů do skupin (předkola a semifinále) by mělo být provedeno náhodně s pozorností na:

- geografické rozdělení

- noví hráči v ICCF by měli dostat vhodný dočasný rating po dohodě s Ratingovým komisařem (viz Přílohu 1 Pravidlo 11, kde najdeš seznam vhodných dočasných ratingů)

- počet hráčů ve skupině by měl být stejný ve všech skupinách, nebo s rozdílem ne více než 1 ve všech skupinách

- rovnost průměrného ratingu mezi skupinami (co možná nejblíž).  To platí zejména u soutěží s možností plnit normy a tituly, kde by kategorie norem měly být pokud možno stejné ve všech skupinách stejného turnaje.

(c) Přidělení TD do každé skupiny by mělo proběhnout s uvážením následujících směrnic:

- vybraní TD jsou ze seznamu TD umístěného zde: <https://www.iccf.com/TDList.aspx>

- TD mají správnou úroveň TD (1, 2 nebo IA) pro kategorii těchto skupin

- zajisti, aby co nejvíce přidělených TD nebylo ze stejné země, jako některý z hráčů (s výjimkou národních soutěží, kde TD je často ze stejné země)

(d) časový rámec turnaje (nebo každé fáze) by měl být jasně specifikován:

- datum startu

- časová kontrola

- pevné datum konce pro všechny partie, nebo zvolené datum, kdy všechny partie ovlivňující kvalifikaci (pro fáze předkolo a semifinále) musí být zastaveny a odhadovány pro umožnění startu vyšších fází (semifinále a finále)

- v případě turnaje s různými fázemi by měly všechny partie nemající vliv na kvalifikaci pokračovat, dokud nebudou ukončeny na šachovnici

## 4.11. Pravidla pro turnaje s více skupinami

Rozdílné skupiny ve stejném turnaji s více skupinami (např. skupiny předkola nebo semifinále postupových turnajů) musí být, pokud možno stejné, co do:

(a) počtu hráčů v každé skupině a

(b) průměrného ratingu ve všech skupinách (t. j. jejich kategorií norem).

Pokud je toto roztřídění hráčů zapotřebí provést manuálně, doporučený postup je tento (1) stanov počet skupin v turnaji (zde označen “N”; založený na potu přihlášek a inzerovaném počtu hráčů v jedné skupině), (2) seřaď všechny hráče sestupně podle ratingu, (3) rozděl seznam na N “segmentů”, a (4) do Skupiny 1 vyber hráče s nejvyšším Elo v segmentu 1, hráče s nejnižším Elo v segmentu 2, hráče s nejvyšším Elo v segmentu 3, hráče s nejnižším Elo v segmentu 4, hráče s nejvyšším Elo v segmentu 5, atd., dokud jsi neodebral po jednom hráči z každého segmentu. Pro stanovení Skupiny 2, odeber ze všech segmentů všechny hráče umístěné do Skupiny 1.  Potom zase začni vybírat nejvýše umístěného hráče ze segmentu 1, nejníže umístěného ze segmentu 2, nejvýše ze segmentu 3, atd. Po vytvoření Skupiny 2 tímto způsobem, opět odstraň tyto hráče ze svých segmentů, a opakuj tento postup pro všechny ostatní Skupiny. Jediné varování zde je, že musíš zajistit, aby žádný hráč nebyl zařazen do stejné Skupiny víckrát než jednou, pokud se přihlásí do více Skupin – ujisti se, že jsi odstranil všechny hráče ze segmentů před vytvářením další Skupiny.

Kromě toho rozdělení hráčů ze stejné země musí být přibližně stejné ve všech skupinách; t. zn. neměl by být významný počet hráčů z jedné země v jedné skupině, zatímco v jiné skupině je ze stejné země jen pár hráčů. Pro dosažení tohoto cíle manuálně, vezmi své Skupiny (vytvořené výše popsaným způsobem), a proveď dostatečný počet záměn hráčů s přibližně stejným ratingem mezi skupinami, tyto záměny zvol tak, aby se snížil počet hráčů z jedné země ve všech skupinách.

Žádný hráč, který má povoleno registrovat se do více skupin ve stejném turnaji nesmí být spárován se sebou samotným.

V turnajích družstev, v nichž hraje několik družstev na několika šachovnicích, bude přidělení barev prováděno takto: družstvo, které si vylosovalo č. 1, bude mít na 1. šachovnici bílé proti družstvům, která si vylosovala sudá čísla, a barvy se budou vždy střídat ve směru šachovnice a hráče.

# 

## 4.12. Pořádání turnajů družstev

Nikdy nesmí být pořádána soutěž, v níž by hráč byl registrován ke hře proti sobě samotnému.

### 4.12.1. Zadání turnaje družstev na server ICCF

Jakmile je uděleno řádné povolení, TO může vytvořit nový turnaj družstev podle následujících procedur:

Úvodní kroky při vytváření zápasu družstev jsou stejné jako v §4.6.5., který se vztahuje na turnaj jednotlivců.  Jakmile se dostaneš ke kroku #9 v §4.6.5., uvidíš svůj nově vytvořený zápas nebo turnaj družstev ve svém seznamu soutěží.

Klikni na “Allocate teams” za jménem tvé nové soutěže ve tvém seznamu soutěží.

I když to není požadováno, je velmi efektivní pracovat se seznamem hráčů v každém družstvu s přidělenými ICCF\_ID, s ICCF\_ID TC každého družstva a TD.  Budeš tato čísla potřebovat pro registraci hráčů, TC a TD, a měj jejich seznam před sebou, vždy když to bude zapotřebí, uspoří to později čas, a často to zabrání chybám.

Na příští obrazovce klikni na “Edit event”.  Na obrazovce, na kterou přejdeš, budeš mít k dispozici všechny dostupné volby pro editaci své nové soutěže, abys dosáhl všechny podrobnosti, které si přeješ. Pouze klikej na různé záložky s různými volbami a vyplň všechna pole podle svých přání.  Když projdeš všechny záložky, klikni dole na “Ok”.

Až do skutečného startu soutěže se můžeš vždy vrátit a změnit nějakou z podrobností, kterou jsi už specifikoval. Chceš-li někdy (opět před startem soutěže) soutěž zrušit, klikni na “delete event”.  Pokud si prostě přeješ vrátit se při editaci soutěže na předchozí obrazovku, a smazat, co jsi specifikoval, ale ne celou soutěž, klikni na “cancel”.

Po kliknutí na “Ok” ve volbě “edit event”, budeš vrácen na obrazovku “Team allocation”. Tentokrát klikni na “Add team”.

Vyplň pole na další obrazovce.  “name” je jméno družstva, které se bude zadávat. Použij menu pro určení země.  Použij ICCF\_ID pro určení TC prvního družstva, které budeš zadávat. Pokud neznáš ICCF\_ID, můžeš zadat příjmení té osoby a kliknout na “lookup”. Server ti pomůže najít a zadat správné ICCF\_ID.  Klikni na “Ok”, když jsi hotov s touto obrazovkou pro první družstvo.

Na další obrazovce, dříve než uděláš něco jiného, měl bys opět kliknout na “Add team”. Přidej další družstvo stejným způsobem, jakým jsi zadal první. Pokračuj v přidávání dalších družstev, dokud nezadáš všechna.

Potom budeš muset kliknout na “Allocate players” na každé šachovnici, zadat hráče ze všech družstev, kteří budou hrát na této šachovnici. Budeš zadávat každou šachovnici najednou, zadáváním všech hráčů na této šachovnici ze všech družstev v turnaji, předtím, než začneš zadávat hráče na následujících šachovnicích.  Po kliknutí na “Allocate players”, přejdeš na další obrazovku.  Zadej hráčovo ICCF\_ID pro své první družstvo do správného pole, ujisti se, že v poli pod hráčovým jménem je správné jméno družstva.  Poté, co jsi zadal ICCF\_ID (a správné jméno družstva) klikni na “Add player”. Tím zaregistruješ hráče, a vrátíš se na obrazovku s přidělením hráčů.

Pak můžeš opakovat stejný proces pro zadání hráčů z ostatních družstev, kteří budou také hrát na stejné šachovnici (s ujištěním, že pokaždé, kdy zadáš hráčovo ICCF\_ID, také změníš jméno družstva, za které tento hráč hraje).  Když jsi zadal např. všechny hráče nal “board 1”, pak místo kliknutí na “Add player” poté, co se vrátíš na obrazovku Player Allocation, klikni na “Go to team allocation”.  Tím se vrátíš tam, kde můžeš kliknout na “Allocate players” na šachovnici odlišnou od té, kterou jsi právě dokončil. Opakuj stejný proces popsaný výše a zkompletuj soubor hráčů na další šachovnici, stejně tak pro každou další šachovnici v turnaji.

Když jsi zpracoval všechny vstupy, doporučuje se zkontrolovat (s použitím tlačítka “Edit event”) každou specifikovanou podrobnost pro turnaj a (pokud jsi je nezkontroloval při zadávání hráčů na všechny šachovnice) všechny soubory hráčů, aby ses ujistil, že ses nikde nepřepsal. V tuto chvíli můžeš ještě udělat jakoukoli požadovanou změnu, jakmile však přejdeš k dalšímu kroku, už to vůbec nebude snadné.

Příštím krokem je kliknutí na “Start” dole na obrazovce. Pak budeš tázán, zda jseš si jist.  Na tomto místě, jakmile klikneš, že jsi připraven odstartovat turnaj, turnaj odstartuje.

Je běžné, že server ICCF rozešle všem registrovaným hráčům, TC a TD v turnaji družstev e-maily. Obdobně server automaticky přidá novou soutěž do seznamu partií všech hráčů.

Přátelské zápasy ICCF [definované v 1.3.2(6)] musí používat živé sledování [= bez zpoždění tahů] s nulovým počtem ukončených partií pro účastníky a kapitány družstev se zpožděním 10 nebo méně tahů (jak je dohodnuto mezi kapitány družstev) pro sledování veřejnosti. [2021-038]

### 4.12.2. Zadání sezóny Champions League na server

*(Pozn. překl.: Tento oddíl kromě nadpisů nepřekládám, protože pravděpodobnost, že některý z našich TO bude někdy zadávat na server Champions League, se limitně blíží nule.)*

The Champions League is a team event, under the jurisdiction of the Non-Title Tournament Commissioner.  It is described in detail in §1.2.5. This competition is of a unique nature among ICCF events in that it involves simultaneous play among many teams that do not necessarily represent specific countries or member federations.  The Champions League team tournament is played in 2 year cycles called seasons.  Play occurs in three different divisions:  A, B, and C (A being the highest, C the lowest).  At the end of each season, the top teams can promote to/stay in the higher sections.

The formation of 4-person teams is the responsibility of the players themselves.  The TO has no responsibility in that regard.  Each team must have a name and a Team Captain.  New teams can enter the Champions League, division C, at the beginning of any new season.  A "new team" is by definition a team:

•    which has not previously competed in this League, or

•    where at least 2 players have not previously played in this League, or

•    where at least 2 players have not played together with the other 2 players in a previous League team.

No player can be on more than one team within one division during the same season.

All Champions League team entries must be made through the ICCF Direct Entry system.  The registration process for each season is open to (a) teams active during the previous season, (b) teams that previously played in the ICCF or Champions League but were inactive during the previous season, and (c) teams new to the League.  The latter two categories of teams necessarily can register only for division C.

Further information about this League can be found in §1.2.5. or obtained by contacting the ICCF Non-Title Tournament Commissioner.

#### 4.12.2.1. Přihlášky družstev

Všechny přihlášky do Champions League se musí uskutečnit přes system přihlášek na serveru ICCF.

### 4.12.3. Výběr TD a záložního TD

Proces výběru TD a záložního TD v soutěži družstev je identický jako v soutěži jednotlivců.  Postupy a pravidla jsou popsány v §4.8.

### 4.12.4.  Určení kapitánů družstev

Určení TC řídí národní delegát, zonální ředitel, nebo osoba, která sestavovala družstvo. TO nezodpovídají za jmenování TC kromě (a) v přátelských zápasech, když slouží jako hlavní pořadatel pro jednu národní federaci, nebo (b) když jedno družstvo nemá národní federaci. V těchto výjimečných situacích nejsou žádná omezení, kdo může být TC, kromě toho, že ta osoba musí být plně registrovaný hráč na serveru ICCF. V těchto situacích je obvykle jeden z hráčů družstva je nominován jako jeho TC.

Přestože omezení možnosti sloužit jako TC, TO musí zajistit, že:

(a) kdokoli slouží jako TC, je to pouze v jednom družstvu v sekci, skupině, nebo divizi v této soutěži;

(b) hráč z jednoho družstva neslouží jako TC v jiném družstvu ve stejné sekci/skupině/divizi.

Tato omezení obsahují situaci, kde se různá družstva z jednoho klubu/jedné federace hlásí do stejné fáze soutěže. Problém řešený tímto omezením je, že stejný TC nemůže být v pozici, že by musel „jednat“ se sebou samotným při řešení problému mezi družstvy. TO musí odmítnout každé násobné jmenování TC, pokud by hrozila tato možnost.

### 4.12.5. Přidělení barev figur

V turnajích družstev, v nichž hraje několik družstev na několika šachovnicích, bude přidělení barev prováděno takto: družstvo, které si vylosovalo č. 1, bude mít na 1. šachovnici bílé proti družstvům, která si vylosovala sudá čísla, a barvy se budou vždy střídat ve směru šachovnice a hráče.

### 4.12.6.  Kdy startovat soutěž

Nejpozději jeden týden před oficiálním startem turnaje musí TO rozeslat hráčům startovní listinu, (v turnajích, které se nehrají na webserveru plus platná pravidla a směrnice).  V soutěžích hraných na serveru je toto provedeno startováním soutěže po registraci oficiálního data startu, nejméně 1 týden před datem startu.

## 4.13.  Proč tvá nově vytvořená soutěž nebude startovat, a jak to opravit

Pokud server nebude startovat nově zadanou soutěž, můžeš zkusit udělat pár věcí k nápravě této situace:

Zkontroluj, že všichni hráči registrovaní do soutěže jsou skutečně na serveru registrováni online.  Můžeš vidět, zda je nebo není každý hráč registrován, když se podíváš do jeho profilu na obrazovce, kam jsi zadal jeho ICCF\_ID/jméno při přihlášce do soutěže.  Hráč může mít aktivní ICCF\_ID, ale ještě nemusí být registrovaný s heslem, nebo nemusí mít registrovanou e-mailovou adresu.  Server neodstartuje soutěž s hráčem, který není plně registrován.  Řešením je tohoto hráče plně zaregistrovat.  Poté, co je tento problém vyřešen, soutěž normálně odstartuje, pokud je toto jediný problém.

Zkontroluj, že jsi vyplnil všechna pole na všech obrazovkách v “Edit event”.  Nevyplnění všech požadovaných informací zabrání startu soutěže. Řešením problému je prosté doplnění všech požadovaných informací o soutěži.

Pokud nedostaneš žádnou odezvu po kliknutí na tlačítko “Start”, zkontroluj, zda jsi stále připojen na internet.  Pokud jsi, a pořád se nic neděje, neobávej se restartovat systém. Neměl bys ztratit nic, co jsi předtím zadal při definici soutěže a seznamu hráčů, po dobu fungování systému.  (A pokud ne, pak stejně neexistuje v podstatě žádný způsob, jak uložit tvou práci.)

# 

## 4.14.   Když hráč vystoupí

Když hráč vystoupí ze soutěže před jejím odstartováním na serveru, TO by měl prostě najít náhradního hráče (prostřednictvím relevantního národního delegáta, zonálního ředitele, TC, nebo v případě přátelských zápasů a zápasů nezahrnutých do ratingu přímo).

Když hráč vystoupí ze soutěže poté, kdy byla soutěž na serveru odstartována (včetně před oficiálním datem startu), TD určí, co by se mělo stát. TD může požádat TO zařídit náhradu nebo výměnu. (Viz §§3.17.4. & 3.17.5. k definicím těchto pojmů.) Pokud toto nastane, TO by měl usnadnit nalezení hráče pro náhradu nebo výměnu kontaktováním relevantního národního delegáta, zonálního ředitele, TC nebo přímo v případě přátelských zápasů a zápasů nezahrnutých do ratingu.

## 4.15.   Nabídka cen, medailí a věcných cen (trofejí)

TO je dovoleno nabízet peněžní ceny, medaile a trofeje pro soutěže pouze do výše schválené relevantním národním delegátem a v rámci relevantních limitů ICCF. Před nabízením peněžních cen však musí TO zajistit, že byl jasně stanoven a schválen předpokládaný proces platby, jak je popsáno v oddílu níže.

TO zodpovídají za určení na začátku každé soutěže, jak budou rozdělovány peněžní ceny v případě dělených míst. Jako vodítko, peněžní ceny jsou obvykle děleny mezi všechny hráče, kteří se umístili na místě, pro něž je tato cena stanovena, i když pouze menší počet hráčů může v postupovém turnaji postoupit na příští úroveň. Jinými slovy, hráč může být stanoven jako jediný vítěz soutěže, založené na tie-breaku, ale přesto se bude dělit rovným dílem o peněžní cenu s ostatními hráči, kteří skončili na nižších místech pouze kvůli tie-breaku.

### 4.15.1.  Distribuce peněžních cen do zahraničí

TO musejí vědět, že jsou často problémy v distribuci peněžních cen do zahraničí. Jediné reálné volby jsou Paypal a Western Union.  (Předpokládat, že platby mohou proběhnout přes prostředníky na Kongresu je chybný plán.)  I s těmito dvěma volbami existují na světě místa, kde Paypal není akceptován/povolen, a Western Union může být obejit.

Doporučuje se, aby propozice turnaje s peněžními cenami také obsahovaly konkrétní způsob, kterým budou tyto ceny distribuovány.  Příkladem může být použití věty, “All monetary prizes will be paid by Paypal.  If the winner of a monetary prize cannot make arrangements for receiving the money through Paypal, that person will forfeit the prize; and the money will go to the player next in line.” „Všechny peněžní ceny budou vyplaceny PayPalem. Pokud si výherce peněžní ceny nemůže zařídit obdržení peněz přes PayPal, tak tato osoba přijde o cenu; a peníze dostane další hráč v pořadí.“

TO musí mít předem oprávnění nabídnout volný start v budoucím turnaji. Toto oprávnění může TO žádat od Finančního ředitele ICCF a/nebo Komisaře ICCF pro Direct Entry, však musí být získáno před vypsáním ceny. Jakmile je schváleno, Komisař pro Direct Entry dodá TO kód pro „kupon“, který hráč použije.

TO nemohou nabízet cenu v podobě obecného kreditu u ICCF, který by hráč mohl využít dle svého rozhodnutí.  Každá žádost o cenu v podobě volného vstupu do turnaje se musí vztahovat ke konkrétnímu turnaji.

### 4.15.2. Automatické certifikáty pro vítěze skupin

Při zadávání soutěže mají TO k dispozici zaškrtávací pole, které mohou zaškrtnout, a tím umožnit, aby na konci soutěže byly k dispozici certifikáty. (Podrobnosti viz v §4.7.7.) Když soutěž skončí, TD se může podívat na závěrečnou tabulku, a uvidí, zda server bude nabízet TD zasílání certifikátů v PDF. Certifikáty, které hráči získají, budou jim zaslány serverem.

## 4.16.  Řešení odhadů

TO dříve zodpovídali v případě potřeby za nalezení odhadců. To už neplatí, protože proces výběru odhadce je plně automatizován, jakmile ho spustí TD.  TO už nemají žádnou zodpovědnost ve vztahu k odhadům, kromě případných informací pro TD, kdy by měly skončit skupiny kvůli časovému omezení u následujících turnajů.  (Pokud TO zadá turnaj s pevným datem ukončení, pak TO nemusí dělat nic jiného. TD dostane automatická upozornění a pokyny ohledně plánovaného konce soutěže.)  Nebyl-li stanoven konec soutěže, TO by měli zahájit komunikaci s TD, když je zapotřebí soutěž ukončit.

## 4.17.  Kde hledat další pomoc

Pokud potřebuješ další pomoc, kontaktuj jednu z následujících osob:

Otázky, jak zadat soutěž na server, kontaktuj Komisaře pro pravidla

Otázky, jak interpretovat nějaké pravidlo, kontaktuj Komisaře pro pravidla

Otázky k procesu schválení turnaje, kontaktuj WTD

Potřeba pomoci se serverem ICCF, kontaktuj Komisaře pro pravidla (otázky “jak-udělat”); nebo Servisního ředitele (žádosti druhu “udělal jsem chybu a potřebuji někoho, kdo mi ji opraví”).

Potřeba pomoci s nastavením Direct Entry, kontaktuj Komisaře pro Direct Entry.

Kontaktní údaje pro všechny uvedené osoby najdeš na úvodní stránce ICCF pod “ICCF Officials” a kliknutím na příslušné jméno.

# ODDÍL 5:  Pokyny pro kapitány družstev

## 5.1. Úloha kapitánů družstev

Každé družstvo v soutěži družstev musí mít kapitána družstva (TC). Hlavní úlohou TC je sloužit družstvu při řešení všech problémů, které v jeho družstvu nastanou. TC to dělá přes přímou komunikaci s ostatními hráči v družstvu, přímo s TC ostatních družstev v soutěži, a přímo s TD, je-li to zapotřebí.

Obvyklé záležitosti k řešení TC zahrnují:

a. nalezení hráče pro náhradu nebo výměnu v jeho družstvu, je-li to zapotřebí,

b. odpovědi na dotazy hráčů ohledně pravidel, procesu podávání reklamací, atd., a

c. řešení (menších) sporů s ostatními TC v soutěži.

V POŠTOVNÍCH soutěžích TC také zodpovídají za komunikaci s TD o záležitostech, které jsou jinak v serverových soutěžích automaticky zaznamenávány.

TC jsou považováni za první linii intervencí při řešení problémů hráčů. TD slouží jako druhá linie intervencí při řešení menších problémů hráče, ale měli by být zahrnuti okamžitě u problémů považovaných za závažné. Rozdíl mezi závažnými a menšími problémy je popsán v §5.5.

## 5.2. Určení kapitána družstva

Určení TC řídí národní delegát, zonální ředitel, nebo osoba, která sestavovala družstvo. TO nezodpovídají za jmenování TC kromě (a) v přátelských zápasech, když slouží jako hlavní pořadatel pro jednu národní federaci, nebo (b) když jedno družstvo nemá národní federaci. V těchto výjimečných situacích nejsou žádná omezení, kdo může být TC, kromě toho, že ta osoba musí být plně registrovaný hráč na serveru ICCF, a jeden TC nemůže být TC ve dvou družstvech, které budou hrát jedno proti druhému v téže soutěži, a hráč jednoho družstva nemůže být kapitánem jiného družstva v téže soutěži. "Táž soutěž" je definována jako taková soutěž, v níž by někdy dvě družstva mohla hrát navzájem proti sobě (dokonce, i kdyby už skutečně spolu nehrála). Obvykle jeden z hráčů družstva je nominován jako jeho TC.

Družstvo může mít kdykoli pouze jednoho stanoveného kapitána družstva (TC). Může být stanoven záložní TC, ale tato záložní osoba nemůže nijak sloužit, zatímco původně stanovený TC je aktivně zaznamenán jako TC. [2021-017]

## 5.3. Informace pro pořadatele turnaje

Při určování provizorního (očekávaného) ratingu pro hráče bez ratingu v přátelských zápasech, platí hodnota 1800 bez výjimky. Viz Přílohu 1, §11.

## 5.4. Usnadnění komunikace mezi hráči a rozhodčími

### 5.4.1. Ohledně stížností hráče

Tento oddíl obsahuje rozdílné postupy, které závisí na tom, zda se jedná o partie hrané na SERVERU nebo POŠTOU.

SERVER: Od hráčů se očekává, že budou své požadavky ohledně potenciálního ukončení partie zasílat přímo na server (slouží jako zástupce TD) bez cesty přes TC (protože tyto požadavky jsou nyní v podstatě řešeny přímo serverem). Ohledně jiných problémů hráči musí komunikovat přímo se svými TC, ledaže by se stížnost týkala nedostatků v činnosti TC. (Viz §5.5.2.)

V posledně uvedených situacích TC může nebo také nemusí sdělit problém TD, v závislosti na tom, zda TC může problém vyřešit bez zapojení TD (např. komunikací s jiným TC). TD by v soutěžích družstev měli komunikovat přímo s hráči (obvykle přes automatické procedury) ohledně reklamací, a s TC (přes manuální procedury) ohledně všech ostatních záležitostí. Informace, které TD potřebuje (aby vyřešil záležitost, která se netýká reklamace) by měl shromažďovat a předat TD příslušný TC.

Partie by měla po dobu, kdy TD posuzuje takovou záležitost a připravuje své rozhodnutí pokračovat. Automatické procedury na serveru budou informovat oba hráče a jejich TC o rozhodnutí ohledně té záležitosti.

POŠTA: V soutěžích družstev se od hráčů očekává, že budou sdělovat své požadavky a jiné záležitosti přímo svým TC a ne přímo TD, ledaže by se záležitost týkala nedostatků v činnosti TC. Podklady na podporu požadavku je třeba poslat TC. TC obratem může nebo také nemusí sdělit problém TD, v závislosti na tom, zda TC může problém vyřešit bez zapojení TD (např. komunikací s jiným TC). TD v soutěžích družstev by měli komunikovat přímo s TC ohledně reklamací a všech ostatních záležitostí, ledaže by se záležitost týkala nedostatků v činnosti TC. Informace, které TD potřebuje, by měl shromažďovat a předat TD příslušný TC

Reklamace překročení času na rozmyšlenou musí být zaslány TD prostřednictvím TC se všemi detaily nejpozději při odpovědi na 10., 20., atd. tah. Současně musí být o reklamaci PČL informován soupeř. Jakýkoli protest musí být zaslán TD prostřednictvím TC do 14 dnů od obdržení informace, jinak bude reklamace považována za schválenou, ledaže by reklamace byla zřejmě nepodložená.

Reklamace výher nebo remíz založené na 7kamenové tablebasi schválené ICCF vyřizuje hráč v soutěži DRUŽSTEV zasláním TC.

TD musí informovat oba TC o rozhodnutí. TC zodpovídají za bezodkladné vyrozumění svých hráčů.

### 5.4.2. Ohledně odvolání

SERVER: Hráč se může odvolat do 14 dnů od obdržení rozhodnutí TD (nebo automatického rozhodnutí serverur) k předsedovi příslušné Odvolací komise ICCF s použitím poskytovaného vybavení serveru ICCF. Rozhodnutí Odvolací komise bude konečné. TC jsou informováni o podaných odvoláních serverem.

POŠTA: Hráč se může odvolat do 14 dnů od obdržení rozhodnutí TD (bez započtení času na poštovní přepravu), prostřednictvím TC k předsedovi příslušné Odvolací komise ICCF, jejíž rozhodnutí Odvolací komise bude konečné.

### 5.4.3. Ohledně zasílání zápisů partií (pouze u POŠTOVNÍCH turnajů)

POŠTA: Co nejdříve po ukončení partie musí TC obou hráčů zaslat TD výsledek a jasný zápis tahů. Výsledek je oficiálně zaznamenán až po obdržení tohoto zápisu. Pokud ani jeden TC nezašle zápis partie, bude výsledek partie zaznamenán jako kontumační prohra obou hráčů.

## 5.5. Usnadnění řešení problémů

### 5.5.1. Zajištění startu a pokračování hry

Měsíc po startu soutěže se TC ujistí, že všichni jeho hráči zahájili hru.

POŠTA: Pokud hráč ve družstvu nezahájil hru proti všem svým soupeřům do dvou měsíců po datu startu přes písemné upomínky jeho soupeřů, a jeho TC v této době neupozornil TD, že na této šachovnici bude zapotřebí nasadit náhradního hráče, pak družstvo na této šachovnici prohraje všechny partie.

Partie, v nichž nebyl zaslán žádný tah po dobu 4 měsíců mohou být hodnoceny jako prohrané pro hráče, jehož TC neinformoval TD a soupeřova TC o zpoždění.

### 5.5.2. Řešení konfliktů mezi hráči

Menší spory by měli řešit hráči mezi sebou, bez zapojení TC. Pokud se jednou korespondencí problém nevyřeší, musí hráči uvědomit své TC. Pokud je řešený problém méně důležitého charakteru (např. nedorozumění mezi hráči), měli by se TC pokusit vyřešit ho mezi sebou. Závažné spory by měli hráči okamžitě hlásit svým TC, s tím, že TC záležitost rovněž okamžitě předají TD. Odlišení závažných a menších problémů je ilustrováno v následujícím seznamu příkladů závažných problémů:

a. údajné porušení Etického kodexu ICCF,

b. tiché vystoupení hráče z turnaje,

c. neplnění povinností TC (v tom případě se může hráč obrátit přímo na TD, a to kvůli zajištění, aby problematický TC nebránil TD se o tom dovědět),

d. náhrady nebo výměny hráčů,

e. dotaz na interpretaci pravidel,

f. údajný pokus o podvod,

g. údajný problém se serverem (včetně hackingu hráčova účtu), a

h. jiné údajné selhání hardware nebo software.

Tento seznam není úplný, pouze ilustrativní.

### 5.5.3. Úloha kapitána družstva při stanovení tichého vystoupení z turnaje

Tiché vystoupení je: když jsou splněny všechny následující podmínky:

(a) Hráč ukončil hru v partii, nevzal si dovolenou a neinformoval žádnou z následujících osob: TD, hráčův TC (v soutěži družstev), hráčův soupeř;

(b) TD zašle hráči dotaz (případně prostřednictvím TC), ale hráč neodpoví do 7 dnů (bez započítání doby na dovolené) od předpokládaného obdržení dotazu, a

c. Není znám žádný důvod pro předpoklad úmrtí hráče nebo jiný důvod, proč by hráč neměl být schopen odpovědět.

Tiché vytoupení může nastat i v případě, že hráč informoval ostatní relevantní osoby o svém úmyslu přestat hrát, ale místo podání žádosti o akceptované vystoupení nebo vzdání svých partií „zmizí“ a neodpoví na dotaz TD. Pokud však hráč odpoví na dotaz TD třeba i sdělením, že má v úmyslu nechat doběhnout čas na svých hodinách, pak se nejedná o tiché vystoupení.

Jak je uvedeno výše, TC mají svůj díl zodpovědnosti za stanovení, zda se jedná o tiché vystoupení nebo ne.

Kromě toho, neodpoví-li hráč na dotazy TC nebo (jeho prostřednictvím na dotazy TD) do 14 dnů [POŠTA: plus průměrný čas na poštovní přepravu oběma směry] a bez započtení doby dovolené, může být tento hráč považován za vystoupivšího z turnaje.

## 5.6. Řešení vystoupení hráče

### 5.6.1. Před oficiálním startem soutěže

Když hráč vystoupí ze soutěže před jejím startem, TO by měl prostě najít náhradního hráče (prostřednictvím relevantního národního delegáta, zonálního ředitele, kapitána družstva, nebo v případě přátelských zápasů a zápasů nezahrnutých do ratingu přímo).

Když hráč vystoupí ze soutěže po jejím startu na serveru, ale před oficiálním datem startu, TD určí, co by se mělo stát.  TD může požádat TO, aby zařídil náhradního hráče, nebo „Náhradníka“.  (podrobnosti k těmto pojmům viz §5.6.2.1.)  Pokud se stane toto, TO by měl pro usnadnění nalezení náhradního hráče, nebo „Náhradníka“ kontaktovat relevantního národního delegáta, zonálního ředitele, kapitána družstva, nebo v případě přátelských zápasů a zápasů nezahrnutých do ratingu to udělat přímo.

### 5.6.2. Náhrada hráče po vystoupení

Náhrada hráče může nastat pouze v soutěži družstev:

(a) jako následek rozhodnutí o akceptovaném vystoupení, nebo

(b) kdykoli na žádost TC s výjimkou po neakceptovaném vystoupení, nebo

(c) POŠTA: pokud hráč přestane hrát, nebo TD udělil první PČL v poštovních soutěžích a domnívá se, že je ohroženo řádné pokračování hry (např. nemoc, zvláštní dovolená delší než předepsaná délka, atd.), může TD vyzvat TC, aby tohoto hráče nahradil.

Povolena je pouze jedna náhrada na stejné šachovnici. Pokud na stejné šachovnici vystoupí druhý hráč a bylo mu přiznáno akceptované vystoupení, partie tohoto hráče musí být anulovány (pokud na této šachovnici nebyly nikdy zahrány žádné tahy) nebo odhadovány. Pokud vystoupení druhého hráče bylo neakceptované, partie tohoto hráče musí být hodnoceny jako kontumační prohry. V žádném případě není povolena druhá náhrada na stejné šachovnici.

Pokud je družstvo ve velmi nešťastné situaci, kdy více než 50 % jeho hráčů požaduje akceptované vystoupení (s výjimkou důvodu úmrtí hráčů), náhrady je možno provést až do 50 %, ne však přesahující 50 % původního počtu hráčů. Pokud počet akceptovaných vystoupení přesahuje 50 % původního počtu hráčů družstva, všechna akceptovaná vystoupení týkající se stejného družstva budou vyžadovat buď odhad zbývajících partií naposled vystoupivšího(ch) hráče(ů) (pokud byly v partii zahrány nějaké tahy) nebo anulace partií (v partiích v nichž nebyly vystoupivším hráčem zahrány žádné tahy). Např. v družstvu se 4 členy, pokud jeden nebo 2 zemřou, tito hráči by měli být nahrazeni, pokud je to možné. Pokud zemře třetí hráč (i pokud je to jeden z náhradníků), partie tohoto hráče by však měly být anulovány, pokud hráč nezahrál žádné tahy, nebo odhadovány, pokud hráč zahrál nějaký tah.

Pokud se najde náhradník do 2 měsíců, tento hráč nahradí vystoupivšího hráče tak, že převezme všechny jeho partie ve stavu existujícím v době, kdy vznikl důvod pro akceptované vystoupení (např. hráčova úmrtí) [STANDARD & TŘI BLOKY se zaručeným časem:] s možnou úpravou (od TD) hráčových hodin o dobu kterou trvalo zjištění vhodnosti předchůdcova vystoupení. Náhradník musí pokračovat v partiích svého předchůdce (i když partie ukončené náhradníkem jsou zahrnuty do ratingu podle ratingového pravidla 18 v Příloze č. 1).

TC může požadovat všechny doklady od nahrazovaného hráče. Není-li to možné, má právo je požadovat (mezi jiným pro zjištění vývoje partie) od TC soupeřů. Při takovém požadavku musí být sdělen důvod.

Jakmile se hráč nějakým způsobem účastnil mezinárodní soutěže družstev zahrnuté do ratingu jako hrající účastník\* (t.j. přes žádost kapitána družstva, nebo z nějakého důvodu přes formální vystoupení) nebo prostě přes ukončení nebo stornování všech plánovaných partií, a tato účast byla ukončena (t. j. novým nahrazeným hráčem, partiemi zaslanými k odhadu, všechny hráčovy partie ukončeny normálně a/nebo přes odhad, rozhodnutím rozhodčího nebo stornováním, atd.) , tento hráč nemůže být umístěn žádným způsobem zpět do tohoto družstva. [\* Kapitán družstva (TC) který v soutěži předtím nehrál na žádné šachovnici může sloužit jako nahrazený nebo vyměněný hráč ve svém družstvu.]Toto pravidlo se nevztahuje na přátelské zápasy definované v Pravidlech ICCF §1.3.2.(6). [2021-016]

V mezinárodní soutěži družstev zahrnuté do ratingu nemohou hráči nikdy sloužit jako náhradníci nebo vyměnění hráči sami za sebe. [2021-015]

#### 5.6.2.1. Výměna hráče

Výměna hráče se liší od náhrady hráče v tom, že partie nového hráče jsou hrány pro jeho vlastní zisk nebo ztrátu ratingu a možný zisk normy. Po náhradě hraje nový hráč bez jakéhokoli rizika pro jeho rating (přestože může rating získat výhrami a remízami), a hraje bez schopnosti získat normu.

V době kdy je TC takto poučen, měl by TD také informovat TC, zda se nový hráč může nebo nemůže stát „Náhradníkem“. „Náhradníci“ (stejně jako noví hráči po nahrazení) musí pokračovat v partiích jejich předchůdců.

Bude povoleno, aby se náhradní hráč stal „Náhradníkem“, pokud platí následující podmínky: vystoupivší hráč (a) neukončil v soutěži žádné partie (a nemá žádnou reklamaci v řízení) a (b) průměrný počet tahů zahraných ve všech partiích vystoupivšího hráče je nižší než 10. V takové situaci, je-li náhradní hráč nalezen do 2 měsíců, může náhradní hráč požádat prostřednictvím TC, aby byl považován za „Náhradníka“, ačkoli tato změna statutu není povinná. (Náhradní hráč může zůstat tak, jak je, i když by mu situace dovolovala stát se „Náhradníkem“.) Po obdržení takové žádosti TD žádost odsouhlasí, (ale pouze až po obdržení souhlasu Kvalifikačního komisaře).

Jakmile se hráč nějakým způsobem účastnil mezinárodní soutěže družstev zahrnuté do ratingu jako hrající účastník\* (t.j. přes žádost kapitána družstva, nebo z nějakého důvodu přes formální vystoupení) nebo prostě přes ukončení nebo stornování všech plánovaných partií, a tato účast byla ukončena (t. j. novým nahrazeným hráčem, partiemi zaslanými k odhadu, všechny hráčovy partie ukončeny normálně a/nebo přes odhad, rozhodnutím rozhodčího nebo stornováním, atd.) , tento hráč nemůže být umístěn žádným způsobem zpět do tohoto družstva. [\* Kapitán družstva (TC) který v soutěži předtím nehrál na žádné šachovnici může sloužit jako nahrazený nebo vyměněný hráč ve svém družstvu.]Toto pravidlo se nevztahuje na přátelské zápasy definované v Pravidlech ICCF §1.3.2.(6). [2021-016]

V mezinárodní soutěži družstev zahrnuté do ratingu nemohou hráči nikdy sloužit jako náhradníci nebo vyměnění hráči sami za sebe. [2021-015]

#### 5.6.2.2. Postupy při náhradě/výměně

Za všech okolností uvedených v §5.6.2. je od TC žádáno, aby našel náhradního hráče (nebo Náhradníka) do 2 měsíců od komunikace s TD. Náhradní hráč (nebo Náhradník) musí pokračovat v partiích svého předchůdce.

Hráčovy hodiny nebudou zastaveny, [STANDARD & TŘI BLOKY se zaručeným časem:] s výjimkou TD a pouze za následujících okolností:

(a) Po stanovení akceptovaného vystoupení, a to po dobu, kdy je hledán náhradní hráč;

(b) Po žádosti TC o náhradu/výměnu hráče v soutěži družstev.

Nový hráč by měl zahájit hru k datu stanovenému TD, [STANDARD & TŘI BLOKY se zaručeným časem:] s časem na rozmyšlenou a dobou dovolené, které platily v době, když původní hráč potřeboval ukončit hru.[TŘI BLOKY bez zaručeného času:] s časem, který zbývá na hráčových hodinách a v hráčově bance.

#### 5.6.2.3. Nedodání hráče pro náhradu/výměnu

Neposkytne-li TC žádného náhradního hráče, musí TD považovat všechny partie vystoupivšího hráče za kontumačně prohrané, ledaže by vystoupivší hráč nezahrál v žádné partii ani jeden tah. V tom případě by měly být všechny hráčovy partie anulovány.

Výjimka z nutnosti poskytnout náhradního hráče: Vystoupí-li hráč jakýmkoli akceptovaným způsobem ze soutěže s 2 družstvy (např. přátelského zápasu) a vystoupivší hráč nezahrál ani jeden tah v žádné partii v této soutěži, může hráčův TC místo shánění náhradního hráče žádat o anulaci všech hráčových partií. Tento požadavek na anulaci partií TD v tomto případě schválí.

## 5.7. Náhrada bez formálního vystoupení

Pokud hráči již bylo uděleno akceptované vystoupení, a TD bude požadovat náhradu, tak tento článek se nepoužije.

[Následující procedura, náhrada iniciovaná TC bez asistence TD, nebude k dispozici na serveru ICCF se startem plánovaná na 1/1/2021, ale její implementace bude nějakou dobu trvat. Do té doby TCs budou ještě muset žádat TDs o pomoc při implementaci náhrady iniciované TC.]

Pokud hráč ještě nevystoupil ze soutěže (žádným způsobem), TCs však mohou hráče jednoduše nahradit zaznamenáním této změny hráče sám; tj. bez žádosti rozhodčího (TD) provést tuto náhradu/výměnu za kapitána družstva (přestože TC už může požádat TD provést náhradu za TC). Pro tuto náhradu/výměnu nemusí být uváděn žádný důvod žádnému turnajovému funkcionáři. Na rozdíl od §5.6.2., TC musí zahájit tento proces pro náhradu/výměnu. Pokud je proces zahájen a proveden TC, původní hráč na šachovnici neprochází formálním vystoupením z turnaje žádného typu a nedostane žádnou následnou suspenzi.

Při implementování tohoto typu náhrady/výměny TC NESMÍ kliknout na tlačítko vystoupení odcházejícího hráče. TC musí pouze zaznamenat úmysl udělat náhradu/výměnu, a server povede TC ke správným volbám.

Při provádění náhrady/výměny bez formálního vystoupení, [STANDARD & TŘI BLOKY se zaručeným časem:] TC má právo a schopnost zastavit všechny hodiny na relevantní šachovnici, na které by měla proběhnout výměna hráče. Jestli TC zastaví hráčovy hodiny, pak musí provést náhradu/výměnu tohoto hráče, nebo na této šachovnici prohraje všechny běžící partie kontumací. [TŘI BLOKY bez zaručeného času:] TC nemůže zastavit hodiny, ale je mu dovoleno přesunout čas z banky odcházejícího hráče na hodiny nového hráče (aby se vyhnul překročení času v době, kdy probíhá náhrada/výměna). Jestliže TC tímto způsobem přesune čas, musí být provedena náhrada/výměna (během 60 dnů) nebo družstvo prohraje kontumací všechny běžící partie na této šachovnici (ledaže by hráč neprovedl v soutěži nikdy žádné tahy, v tom případě by všechny hráčovy partie byly zrušeny).

Ředitel světových turnajů (WTD) dostal právo zrušit počáteční chybu, které se dopustil TC při pokusu implementovat takovou náhradu/výměnu. TC musí WTD zaslat požadavek na tento druh opravy chyby.

Jakmile se hráč nějakým způsobem účastnil mezinárodní soutěže družstev zahrnuté do ratingu jako hrající účastník\* (t.j. přes žádost kapitána družstva, nebo z nějakého důvodu přes formální vystoupení) nebo prostě přes ukončení nebo stornování všech plánovaných partií, a tato účast byla ukončena (t. j. novým nahrazeným hráčem, partiemi zaslanými k odhadu, všechny hráčovy partie ukončeny normálně a/nebo přes odhad, rozhodnutím rozhodčího nebo stornováním, atd.) , tento hráč nemůže být umístěn žádným způsobem zpět do tohoto družstva. [\* Kapitán družstva (TC) který v soutěži předtím nehrál na žádné šachovnici může sloužit jako nahrazený nebo vyměněný hráč ve svém družstvu.]Toto pravidlo se nevztahuje na přátelské zápasy definované v Pravidlech ICCF §1.3.2.(6). [2021-016]

V mezinárodní soutěži družstev zahrnuté do ratingu nemohou hráči nikdy sloužit jako náhradníci nebo vyměnění hráči sami za sebe. [2021-015]

## 5.8. Postupy při odhadech

Odhad partií může v soutěži DRUŽSTEV nastat pouze když:

(a) bylo dosaženo konce turnaje, v partiích v nichž nebyl dohodnut žádný výsledek ke dni stanovenému jako konec turnaje (a TD rozhodne, že partie musí skončit), nebo

(b) bylo požadováno více než jedna náhrada na stejné šachovnici s následujícími několikanásobnými akceptovanými vystoupeními.

S výjimkou níže uvedeného, TD by měl spustit automatický systém odhadů k zahájení procesu odhadů. Hráči by měli dodržet procedury popsané v §2.13. TC nemají v automatickém procesu odhadů žádnou úlohu, pouze být k dispozici pro odpovědi na dotazy hráčů.

Je-li důvod (schválený WTD, nebo stanovený TO tím, že se TO rozhodne pro neúčast v automatizovaném systému odhadů), aby TD řídil odhady manuálně, TD:

1. poučí relevantní TC, aby informovali hráče o potřebě odhadu,

2. pošle TC popis procedur odhadů (zejména s důrazem na potřebu, aby hráči při požadavku na výhru zaslali podpůrné analýzy), s tím, že jej TC předají relevantním hráčům, a

3. sdělí TC, aby informovali hráče o požadavku sdělit TD do 14 dnů od obdržení zprávy TD (POŠTA: bez zahrnutí času na poštovní přepravu), a s vyloučením času na dovolenou, která již byla v této soutěži plánovánat, o svém úmyslu požadovat výhru nebo remízu.

4. SERVER: Hráči by měli zaslat své požadavky a podpůrné analýzy přímo TD, bez ohledu na to, zda se jedná o soutěž jednotlivců nebo turnaj družstev.

POŠTA: Hráči by měli zaslat své požadavky a podpůrné analýzy TD prostřednictvím svého TC.

5. Odvolání proti rozhodnutí odhadce musí být zasláno TD (POŠTA: prostřednictvím TC) do 14 dnů od obdržení zprávy o rozhodnutí.

## 5.9. Záznamy, které je třeba vést

Záznamy tahů a časové záznamy u všech partiích jsou uchovávány na serveru. Tyto informace jsou TD kdykoli dostupné. E-mailová komunikace mezi TC a ostatními osobami však není ukládána. Všichni TC proto musí udržovat vlastní složku pro uchování komunikace v průběhu turnaje a ještě nejméně 2 týdny po jeho ukončení (pro případ odvolání proti nějakému rozhodnutí).

## 5.10. Etický kodex pro kapitány družstev

Od TC se požaduje, aby usnadňovali řešení sporů, problémů a stížností hráčů svých družstev; a aby to dělali v duchu Amici Sumus. Rozhodčí může požádat národní federaci, aby vyměnila kapitána svého družstva z důvodu nevhodného chování nebo neschopnosti plnit své povinnosti. Od federace se požaduje, aby tuto výměnu provedla do 14 dnů od obdržení požadavku. V případech, že neexistuje federace (např. Champions League), TD by měl požádat některého z ostatních hráčů družstva, aby převzal povinnosti TC, s tím že jinak pokračování hry nebude povoleno.

TC zodpovídá za to, že bude informovat hráče svého družstva, TC soupeřů a TD, když nastupuje dovolenou nebo bude z jiných důvodů neschopen zastupovat hráče svého družstva.

Hráč nebo celé družstvo mohou prohrát své partie, pokud kapitán družstva není schopen plnit své povinnosti, zvláště při hlášení překročení času.

# ODDÍL 6: Instrukce pro odhadce ICCF

## 6.1. Požadavky na odhadce ICCF

Odhadcem ICCF se může stát každý hráč ICCF s momentálně dobrou pověstí, s titulem GM nebo SIM a/nebo s oficiálním ratingem 2500+.

## 

## 6.2. Jak se stát odhadcem ICCF

Aby se hráč stal odhadcem ICCF, může se přihlásit zasláním e-mailu WTD: e-mail by měl obsahovat tyto informace: prohlášení přání stát se odhadcem, hráčovo plné jméno a ICCF\_ID, a seznam jazyků, kterým hráč rozumí.

## 6.3. Kdy nastanou odhady

Kromě řídkých výjimek, odhady nastávají pouze za 3 okolností:

(1) Když má hráč v soutěži jednotlivců uznáno akceptované vystoupení a partie tohoto hráče nejsou anulovány;

(2) STANDARD Když soutěž má stanoveno datum ukončení, tento den nastal, a žádný hráč nepodal dosud nevyřízenou reklamaci výhry nebo remízy;

(3) Když soutěž nemá stanoveno datum ukončení, ale příští kolo turnaje je opožděno kvůli neukončené partii.

## 6.4. Přidělení odhadce

V soutěžích ICCF je výběr odhadce prováděn webserverem ICCF s použitím automatizovaného procesu výběru. Server upozorní vybraného jedince na možné přidělení. Vybraný jedinec musí nejdéle do 4 dnů odpovědět na toto oznámení. Odhadci jsou důrazně žádáni, aby odpověděli na toto oznámení, a to i když přidělení odmítají. Pokud neodpoví do 4 dnů, bude to mít za následek, že server vybere pro přidělení někoho jiného, důležitější je však, že zpoždění o 4 dny nechá hráče, TD, a často i TO čekat déle než zapotřebí na ukončení odhadu.

Odhadce by neměl dostat více partií, než může rozhodnout přibližně do 30 dnů. Jinak řečeno, odhadce by neměl spotřebovat déle než 30 dnů na dokončení jednoho odhadu, a nejspíše daleko kratší dobu.

U soutěže označené To při zadávání na server jako “národní soutěž” se může TO rozhodnout pro neúčast v automatizovaném systému odhadů ICCF. V těchto případech vybere TD odhadce manuálně, a ne nutně ze seznamu odhadců ICCF. Vybraní jedinci mají právo přidělení odhadu odmítnout.

### 6.4.1. Anonymita odhadce

Jméno odhadce nesmí být odhaleno hráčům, TD (při použití automatizovaného systému výběru), nebo TC bez předchozího souhlasu odhadce. Jméno odvolacího odhadce nesmí být odhaleno bez jeho předchozího souhlasu.

Národním delegátům je dovoleno znát jména všech odhadců z jejich vlastní federace, ne však jméno odhadce, který pracoval v konkrétním případu.

## 6.5. Podklady k dispozici odhadců

Server předá odhadci pouze následující informace:

- zápis partie v PGN

- požadavky hráčů na přiznání výhry nebo remízy

- analýzy hráčů

- v případě, že hráči bylo přiznáno akceptované vystoupení, je tato informace předána také. Důvodem je, že požadavek na výhru nebo remízu u vystoupivších hráčů bude vždy řešen automaticky a nebude obsahovat podpůrnou analýzu. Tento faktor může být důležitý v průběhu odhadcova uvažování.

Podklady k dispozici odhadce se neliší u soutěží jednotlivců a družstev.

## 6.6. Postupy při odhadech

### 6.6.1. Porozumění požadavkům hráčů a analýzám

(1) Požadavky na odhad jako nabídky remízy nemohou být odvolány nebo měněny po jejich odeslání.

(2) V případě, že oba hráči požadují remízu TD nebo server prohlásí partii za remízu.

(3) Analýza neznamená nutně možné varianty. Analýza také může obsahovat tam, kde je to vhodné, i obecné plány hry.

(4) Požadavky na výhru nebudou přijaty k úvaze bez podpůrné analýzy. S požadavky na výhru bez podpůrné analýzy bude místo toho zacházeno jako s požadavky na remízu. Výjimkou je automatický požadavek na výhru u hráče s přiznaným akceptovaným vystoupením, pokud partie již dosáhla 26+ tahů. V tomto případě hráčův automatický požadavek na výhru bude přijat i bez podpůrné analýzy.

(5) Pokud hráč nezašle svůj požadavek, bude to chápáno jako automatický požadavek na remízu bez podpůrné analýzy a se ztrátou práva na odvolání.

### 6.6.2. Začít s analýzami hráčů

Po obdržení veškerých relevantních podkladů ze serveru, je třeba postupovat následujícím způsobem:

(1) V případech, kdy oba hráči zaslali analýzy, které se od sebe po několik tahů neliší, odhadce tyto tahy přijme, jakoby byly zahrány a začne odhad od nově dosažené pozice.

(2) U partií, kde byl zaslán jeden požadavek bez podpůrné analýzy, odhadce musí nejprve stanovit, zda analýza druhého hráče je úplná, správná a nevyvratitelná.

(3) Odhadce by pak měl začít s objektivním odhadem pozice a možností obou hráčů, a stanovit, zda analýza hráče/ů požadující výhru dokládá tento požadavek a opírá se o obecné principy šachu pro reklamaci výhry (např. materiální převaha, kvalita navíc, typické pozice v koncovce, atd.).

\* Následující odstavce mají pomoci odhadcům zjistit, že hráč obhájil svůj požadavek a opíral se přitom o obecné principy šachu při požadavku na výhru:

Nepostačující “analýza” pro efektivní požadavek na výhru

(a) Prohlásit bez dalšího vysvětlení "stojím na výhru" nebo něco podobného (jako např. "šachový motor tvrdí, že stojím na výhru").

(b) Prostě citovat jednu nebo vice variant z šachového motoru. Citovat jednu nebo více jasně vyhrávajících variant může být velmi užitečné, ale pouze citovat varianty, dokonce i včetně číselného ohodnocení, nemusí být postačující. Obvykle se požaduje další slovní popis.

(c) Číselné ohodnocení šachovým motorem nebude obvykle postačující.

(d) Slovní prohlášení o nerovném materiálu obvykle nebude postačující. Musí být také popsán poziční kontext.( Např. může se stát, že hráč má v prohrané pozici o dámu víc. Hráč musí vysvětlit, jaký význam má materiální převaha v dané pozici.)

Dostatečná analýza pro efektivní požadavek na výhru

(e) Směs šachové notace a slovních popisů ůmyslu/účelu/plánů mají největší potenciál jak zdůvodnit požadavek na výhru.

(f) Pouze slovní popisy mohou být postačující, to však nemusí platit vždy. Popis musí být dostatečně podrobný pro ukázání, jak by bylo dosaženo výhry.

(4) V případech, kdy žádný z hráčů nepředložil analýzu, ale jeden z hráčů požaduje výhru, může odhadce použít svou vlastní analýzu. Viz §6.6.3.

(5) Ve všech situacích popsaných výše musí odhadce hledět na úroveň dovednosti hráčů, založené na síle hry v partii až do dosažení odhadované pozice.

(6) Odhadce může předpokládat, že oba hráči mají přístup k dostupným tablebases pro koncovkové pozice.

### 6.6.3. Vlastní analýza odhadce

(1) Odhadcům je povoleno použít tablebases koncovek včetně 7kamenové tablebase, je-li odhadci dostupná.

(2) Po posouzení analýz hráčů (pokud byly nějaké zaslány), smějí odhadci při stanovení výsledku odhadované partie použít svou vlastní analýzu. To však neznamená, že by odhadci měli použít svou vlastní analýzu k hledání výhry, která nebyla v rozumném stupni prezentována v hráčově relevantní analýze. Jedinou výjimkou je, když hráč měl automatický požadavek bez podpůrné analýzy a odhadce má důvod věřit, že by partie měla být odhadnuta za hráčovu výhru.

### 6.6.4. Stanovení a hlášení výsledků

(1) Žádnému hráči nesmí být přiznána výhra, když žádal o remízu, nebo když zaslal požadavek na výhru bez podpůrné analýzy. Jediná výjimka je u těch hráčů s akceptovaným vystoupením, kterým může být přiznána výhra založená na analýze odhadce, dokonce i v případě, že měli automatický požadavek na remízu.

(2) Záznam výsledku odhadu se provádí přes volby dostupné odhadci na serveru. Proces záznamu automaticky informuje příslušného TD a hráče a zadává výsledek do příslušné tabulky soutěže. To je všechno, co musí odhadce udělat s ohledem na vyrozumění ostatních lidí o výsledcích odhadů.

(3) Závěry odhadce by měly být sděleny, jakmile jsou známy, přes skutečnost, že se proti nim lze odvolat. Server zobrazí výsledek odhadu v příslušné tabulce, s výjimkou případu, že je hráči s akceptovaným vystoupením odhadnuta prohra, a tím je automaticky podáno odvolání k revizi 3členným panelem.

### 6.6.5. Pokud je vystoupivšímu hráči odhadnuta prohra

Pokaždé, když je hráči s akceptovaným vystoupením odhadnuta prohra, musí odhadce informovat WTD. To server provádí automaticky, když odhadce zaznamená výsledek partie jako závěr odhadu. Je-li odhad organizován manuálně, musí být vyrozumění provedeno manuálně.

Důvodem tohoto vyrozumění je skutečnost, že zde musí proběhnout proces revize panelem 3 odhadců s vysokým ratingem, vybraným konkrétně pro tento účel. Ti rozhodnou, zda rozhodnutí odhadce bylo „rozumné“. Nebudou provádět zcela nový proces odhadu. Členové panelu budou pro dosažení závěru pracovat každý samostatně a navzájem na sobě nezávisle. Pokud všichni 3 členové panelu shledají, že odhadcovo rozhodnutí bylo „nerozumné“, pak rozhodnutí o výsledku partie bude přehodnoceno ve prospěch remízy. Pokud jeden z členů panelu shledá rozhodnutí jako „nerozumné“, rozhodnutí zůstává v platnosti. WTD (nebo osoba, kterou určí) bude na proces revize dohlížet.

Pokud partie hráče s akceptovaným vystoupením bude odhadnuta za prohru tohoto hráče, rozhodnutí odhadce nebude publikováno v tabulce turnaje. Místo toho zůstane výsledek partie v řešení až do rozhodnutí panelu. Konečný výsledek odhadu bude publikován v tabulce turnaje, až bude znám.

### 6.6.6. Záznamy, které je třeba vést

Kvůli možnosti hráče odvolat se, měli by si odhadci uschovat všechny své poznámky týkající se důvodů pro jejich verdikt po dobu nejméně 14 dnů po záznamu výsledku partie.

## 6.7. Odvolání proti odhadu

### 6.7.1. Pravidla pro odvolání proti odhadu

(1) Na rozdíl od všech ostatních odvolání hráče, odvolání proti odhadům se nezasílají nějaké Odvolací komisi, ale druhému odhadci.

(2) Proti prvnímu výsledku odhadu je možné se odvolat. Rozhodnutí odvolacího odhadce je konečné, a žádné další něčí odvolání nebude přijato.

(3) Nevystoupivší hráči, kteří nepodají žádný požadavek, a proto se u nich předpokládá automatický požadavek na remízu, nemají právo na odvolání proti rozhodnutí prvního odhadce.

(4) Hráči, kteří nezašlou analýzu, ztrácejí právo na odvolání proti rozhodnutí odhadce.

(5) Odvolání proti rozhodnutí odhadce musí být zasláno TD (hráčem nebo příslušným TC) do 14 dnů od obdržení vyrozumění o rozhodnutí.

(6) Při odvolání mohou oba hráči zaslat dodatečné analýzy.

### 6.7.2. Procedury pro odvolání proti odhadu

Současné procedury pro řízení odvolání proti výsledkům odhadu jsou manuální, na serveru ICCF ještě není žádný automatický proces. Manuální proces probíhá stejným způsobem jako automatický, s tou výjimkou, že probíhá přes e-mail:

(a) Odhadce je vybírán na základě stejných kritérií, která byla použita předtím serverem, ale s požadavkem, že se musí jednat o jinou osobu než je původní odhadce, a ideálně s vyšším ratingem, než měl původní odhadce;

(b) Jakmile je přidělení přijato, odvolacímu odhadci jsou zaslány stejné podklady, které byly poskytnuty původnímu odhadci;

(c) Kromě toho je kontaktován původní odhadce (WTD nebo jeho zmocněncem) a dotázán, zda existuje něco ohledně verdiktu původního odhadce, co by tento chtěl předat odvolacímu odhadci. Odhadci nemají žádnou povinnost něco zasílat odvolacímu odhadci, a cokoli je předáváno, nebude obsahovat žádnou identifikaci jednoho nebo druhého odhadce. Pokud existuje něco, co by původní odhadce chtěl sdělit, bude to provedeno;

(d) Odvolací odhadce musí sdělit svůj verdikt WTD (nebo jeho zmocněnci). Tato osoba pak bude informovat TD a dotčené hráče o rozhodnutí o odvolání, a změní výsledek partie v tabulce soutěže, bude-li to zapotřebí.

(e) Ze zdvořilosti bude WTD (nebo jeho zmocněnec) informovat původního odhadce o verdiktu odvolacího odhadce.

# ODDÍL 7: Komise rozhodčích (TDC)

## 7.1. Účel Komise rozhodčích (TDC)

Komise rozhodčích (dále jen TDC) představuje nejvyšší instanci v sektoru TD ICCF. Dohlíží na všechny aspekty činnosti TD a arbitrů, trénink, vývoj, a vede záznamy o zkušenostech TD.

TDC poskytuje informace o kvalitě práce TD národním federacím a pro účely posouzení žádostí o titul IA Kvalifikačnímu komisaři.

## 

## 7.2. Členství v TDC

Počet jednotlivých členů TDC není stanoven. Nutnými členy TDC jsou:

• WTD

• předseda Odvolací komise

• dva Mezinárodní arbitři (IA)

• jeden TD bez titulu IA

TDC musí mít předsedu, který je jmenován Kongresem. Mezi Kongresy dohlíží na činnost TDC Výkonný výbor ICCF. Dalšími členy TDC mohou být člen Výkonného výboru ICCF, některý z komisařů ICCF, a/nebo další IA.

## 

## 7.3. Zodpovědnost TDC

Z koncepčního hlediska je za všechny záležitosti, které se vztahují k řízení turnajů, zodpovědný WTD. Za dohled nad kvalifikačním procesem při udělování titulů IA zodpovídá Kvalifikační komisař. TDC zodpovídá za následující oblasti činnosti, odlišné od WTD a Kvalifikačního komisaře.

### 7.3.1. Udržování správných pravidel, postupů a databází pro TD

* 1. Udržování stávajících pravidel, směrnic a postupů vztahujících se k řízení turnajů, tak aby byly v souladu se všemi ostatními pravidly a postupy ICCF. TDC předkládá Kongresu ke schválení změny, doplňky a výmazy v těchto pravidlech, směrnicích a postupech.

1. Vývoj a aktualizace školení pro TD, včetně testů “TD Review test” pro zajištění, aby se všichni TD seznámili s nejnovějšími pravidly a postupy, které se týkají TD.
2. Předkládat návrhy Kongresu na změnu pravidel a postupů vztahujících se k řízení turnajů ICCF TD, a to jak kvůli udržení souladu s technologickým pokrokem, tak kvůli reflektování řešení případů, které se nově objevily.
3. Správa aktualizovaných databází, které se týkají TD, která zahrnuje:
   1. Online seznam nových TD na webu ICCF, s tímto obsahem:
      * jméno
      * země
      * e-mailová adresa
      * jazykové znalosti
   2. Online seznam všech aktuálních TD na webu ICCF, s tímto obsahem:
      * ICCF\_ID
      * jméno
      * země
      * e-mailová adresa
      * titul IA, pokud ho TD má
      * jméno mentora TD
   3. Přehled pokroku ve zkušenostech TD, s tímto obsahem:
      * ICCF\_ID
      * všechny turnaje, které TD odřídil, označené kódem turnaje
      * počet účastníků v každém z turnajů
      * data startu a ukončení každého z turnajů

Předpokládá se, že všechny tyto údaje budou zpracovány a uloženy serverem automaticky. TDC zodpovídá za správu všech těchto databází a za to, že budou dostupné, když budou některé z údajů zapotřebí pro vytváření souhrnů nebo celkových hlášení na žádost některého funkcionáře ICCF.

### 7.3.2. Přijímání a vyřizování žádostí o titul Mezinárodní arbitr (IA)

Všechny žádosti o titul IA musí národní federace před zasláním oficiální žádosti Kvalifikačnímu komisaři zaslat TDC, spolu s podrobnostmi o turnajích, zahrnutých do žádosti, a jménem a e-mailovou adresou mentora TD. TDC zkontroluje dobu, po kterou žadatel působil jako TD, počet odřízených partií, a kvalitativní aspekty jeho práce (odpovědi na problémy nebo dotazy hráčů, archivace partií, předávání informací pro účely marketingu, atd.), a bude-li to zapotřebí, vyžádá si komentář od dalčích funkcionářů ICCF a mentora. Pak TDC předá (i) žádost společně se svým doporučením Kvalifikačnímu komisaři, a (ii) kopii doporučení TDC národní federaci KŠ.

Ačkoli byla dříve TDC zodpovědná za vyřizování žádostí o funkci TD, nyní to již neplatí. Takové žádosti by se měly nyní zasílat WTD.

### 7.3.3. Sloužit jako konzultant pro TD

#### 7.3.3.1. O mentorech

TD, který hledá mentora, musí zaslat tento požadavek WTD. Je možné požádat o radu TDC.

TDC musí zajistit, aby na serveru byl seznam všech IA a TD s Úrovní 2. Tento list musí také obsahovat jména všech IA a TD s Úrovní 2, kteří jsou mentory. Pokud je to zapotřebí, mohou WTD nebo TDC mentora z jakýchkoli důvodů vyměnit.

TD s Úrovní 2 nebo IA může být požádán TDC nebo WTD, aby měl mentora pro každý individualizovaný účel. V takové situaci určí TDC nebo WTD, na jak dlouho bude takový požadavek účinný.

#### 7.3.3.2. Zjištění „Obrany mrtvého muže“ "Dead Man's Defense"

Podrobný popis parametrů všech možných situací DMD je neproveditelný. Ale předtím, než TD přijme závěr, že situace odlišná od seznamu v §3.15.2.2. je porušením Etického kódu v podobě DMD, doporučuje se důrazně, aby TD konzultoval se svým mentorem, WTD, TDC nebo jiným TD.

#### 7.3.3.3. Přenastavení hodin hráčů

§§3.16.1, 3.16.2, & 3.16.3. popisují velmi omezené případy, které jsou považovány za vhodné pro to, aby TD resetoval hráčovy hodiny, omezení ohledně toho o jaký čas, nebo úplně zastavil hráčovy hodiny. Pokud nastane okolnost neuvedená v seznamech, a TD věří, že by měl něco z toho udělat, doporučuje se, aby nejprve konzultoval s mentorem, WTD, a/nebo s TDC, aby získal jejich souhlas.

#### 7.3.3.4. Zjištění "dobrého důvodu" pro 50+% kontumací

Jakmile u jednoho hráče v jednom turnaji dojde ke kontumaci 50% (nebo více) partií, je TD povinen napsat hráči a zjistit proč. Pokud hráč nenabídne žádný důvod (nebo velmi slabý důvod), měl by hráč dostat neakceptované vystoupení, jiné než tiché. Pokud hráč nabídne TD zdůvodnění, které mu připadne jako podstatné, má TD možnost nechat hru běžet dál, tak jak to je. Doporučuje se, aby TD konzultovali s mentory, nebo s některým funkcionářem ICCF (WTD, předsedou TDC), aby určili, zda důvod je podstatný nebo ne.

### 7.3.4. Účast na disciplinárním řízení

### 

#### 7.3.4.1. Suspendace z funkce TD

Předseda TDC, WTD, nebo Generální Sekretář mohou kdykoli suspendovat TD z výkonu jeho funkce, pokud tato osoba již nesplňuje požadavky kladené na TD v § 3. 5. 1. Je-li tato osoba rovněž Mezinárodním arbitrem (IA), bude považována za neaktivního IA nebo IA, který zanechal činnosti. Osoba, která takto rozhodne (předseda TDC, WTD, Generální Sekretář) sdělí důvody pro své rozhodnutí ostatním dvěma osobám a rovněž TD, kterého se rozhodnutí týká. V podstatě ve stejné době zajistí předseda TDC, WTD nebo Generální Sekretář náhradního TD pro všechny soutěže, které suspendovaný TD řídil v době suspendace.

#### 7.3.4.2. Pozastavení titulu Mezinárodní arbitr (IA)

Předseda TDC (s podporou většiny členů TDC, kteří o této záležitosti hlasovali) společně buď s WTD a/nebo Generálním Sekretářem mají právo kdykoli doporučit Kongresu ICCF, aby byl pozastaven titul IA osobě, která jedná ve vážném rozporu s požadavky na TD stanovenými v § 3. 5. 1 (např. opakovaně verbálně uráží hráče, účastní se pokusu o podvod, úmyslně chybně zaznamenává výsledky pro zajištění výhry peněžních cen pro určité hráče, atd.). Pokud Kongres pozastavení titulu podpoří (prostou většinou hlasů), není tato osoba dále vedena v seznamu IA, ani s ní tak není zacházeno.

# 

# Příloha 1.

## Pracovní pravidla ratingového systému

Obecné principy

1. Ratingový systém ICCF je numerický systém, ve kterém je procentuální výsledek převeden do ratingových rozdílů, a naopak ratingové rozdíly jsou převedeny na pravděpodobný výsledek.

2. Základem systému je logistická pravděpodobnostní funkce statistické teorie pravděpodobnosti. Kalkulace používá průběžné vzorce uvedené pod body 3 a 4 jako aproximace logistické pravděpodobnostní funkce.

3. Konverze z rozdílu v ratingu do očekávání výhry, nebo očekávaného výsledku partie „p(D)“:

·         p(D) = 1 / ( 1+ 10 (-D/640) ) pro -560 ≤ D ≤ 560.

4.  Konverze z procent „p“ do rozdílu v ratingu „D(p)“:

·         D(p) = 640 \* log10( p / (1-p) ) pro 0.1 ≤ p ≤ 0.9.

Pracovní vzorce

5   Pro výpočet ratingu hráče, který dosud nesehrál 12 partií:

Rp = Rc + D (p) \* F

Rp nový rating hráče

Rc průměrný rating všech jeho soupeřů, omezený na maximální rozdíl 560, zaokrouhlený na 4 desetinná místa

p    je průměrné skóre hráčových partií, kde se výhry počítají jako 1, remízy jako ½, a prohry jako 0  (= hráčovo celkové skóre dělené počtem sehraných partií), zaokrouhlené na desetinná místa. Je-li „p“ nižší než 0.1, je navýšeno na tuto hodnotu, je-li „p“ vyšší než 0.9 je sníženo na tuto hodnotu.

D(p)    rozdíl v ratingu založený na procentním skóre „p“, získaný z bodu 4.

F    korekční faktor závisející na procentním skóre „p“ vypočtený dle vzorce:

F = - 2 \* p² + 2 \* p + 0.5

6   Pro výpočet ratingu hráče s publikovaným ratingem (založeným na 12 nebo více partiích) z předchozího období:

  Rn = R0 +  Ʃ∆R

Rn nový rating hráče

R0 starý rating hráče

Ʃ**∆**R součet změn ratingu ze všech partií v hodnoceném období

7   Vzorec pro výpočet ratingu po jedné ukončené partii:

ΔR  = k \* ΔW  =  k \* ( W - We )

ΔR      změna ratingu po jedné ukončené partii, zaokrouhlená na 4 desetinná místa

W skutečný výsledek partie (1, ½, 0)

We      očekávaný výsledek partie podle bodu 3

k ratingové bodové hodnocení pro herní bod (nebo: rozvojový koeficient)

8   Předpokládaný výsledek partie “We“ je procentuální vyjádření pravděpodobnosti výsledku partie, odvozené z bodu 3, založené na rozdílu hodnot ratingů obou soupeřů, jak je definováno v §1.4.

Hráč bez publikovaného ratingu ICCF nebo bez vhodného FIDE ratingu bude považován za hráče s ratingem shodným s úrovní turnaje (viz bod 11).

Je-li rozdíl > 560 nebo < -560, bude s ním zacházeno pro potřebu ohodnocení jako s těmito hodnotami.

We = 1 / ( 1+ 10 (-D/640) )  pro -560 ≤ D ≤ 560.

„We“ je zaokrouhleno na 4 desetinná místa, je-li 5. místo 5 nahoru, jinak dolů.

9   Rozvojový koeficient „k“ je v ratingovém systému využíván jako stabilizační faktor:

**k =  r \* g**

**r =** ( **10**      pro R0 2400         **g  =** ( **1**           pro  gn   80

**r =** { **70 - R0 / 40**pro 2000 < R0 < 2400 **g  =** { **1.4 - gn / 200**pro  30 < gn < 80

**r =** ( **20** pro R0 2000                  **g  =** ( **1.25**                pro  gn 30

R0   starý (rozuměj posledně vypočtený) rating hráče

gn    celkový počet partií sehraných hráčem zahrnutých do ratingu

k je zaokrouhlen na 4 desetinná místa, je-li 5. místo 5 nahoru, jinak dolů

10  Počínaje rokem 2009 se dříve používaný významový faktor „f“ už nepoužívá.

11 [Následující pravidlo týkající se předpokládaných ratingů nebude k dispozici na serveru ICCF v plánované době 1/1/2021, ale implementace bude nějakou dobu trvat. Do té doby zůstane v platnosti předchozí pravidlo.] Předpokládaný rating hráče bez publikovaného ratingu na začátku turnaje: Pokud nejméně 75% hráčů v soutěži \*má rating, pak bude pro hráče bez publikovaného ratingu aplikován průměrný rating hráčů s ratingem.

Pokud rating má méně než 75% hráčů v soutěži, tak předpokládaný rating bude bez výjimky 1800 (ledaže hráč má FIDE rating, jak je popsáno níže pod „vyjasněním“).\* Vyjasnění: V soutěži družstev, relevantní “soutěž” je ta jediná šachovnice, na které hráč hraje, nikoli celá sada hráčů na všech různých šachovnicích. S ratingy FIDE by se mělo zacházet jako s nefixními ratingy: Jestli nový hráč v ICCF poukázal na svůj rating FIDE, bude tento rating hráčův startovní rating (a proto kvalifikuje tohoto hráče do vhodných turnajů, a tento rating bude kalkulován jeho soupeřům). Pro národní turnaj se bude předpokládat průměr hráčů, kteří už mají rating, maximum 2400.

Metodika výpočtu

12 Na začátku každého čtvrtletí je publikována nová ratingová listina ICCF. Do ní jsou zahrnuty všechny výsledky, které byly nahlášeny nejpozději 1 měsíc předem.

13 Platné výsledky z poštovních soutěží musí TD zadat na webserver ICCF nejpozději dva týdny před publikováním nové ratingové listiny ICCF.

14 Hráčům, kteří nemají rating z předchozího období, se vypočte jejich první rating na základě výsledků partií sehraných v příslušném období dle vzorce v bodu 5.

15 Každý hráč, jehož rating na začátku období byl vypočten z méně než 12 partií, získá nový rating na základě všech sehraných partií. Pro výpočet bude použit vzorec z bodu 5.

16 Každý hráč, jehož rating na začátku období byl vypočten z 12 a více partií, získá nový rating na základě vzorce z bodu 6. Výjimkou jsou hráči, kteří ukončili za jedno období více než 80 partií. Těmto hráčům bude vypočten nový rating dle vzorce v bodu 5, avšak pouze z partií sehraných v tomto období. Pokud je výsledek získaný podle vzorce z bodu 6 evidentně nevhodný, může jej Ratingový komisař nahradit hodnotou podle vzorce z bodu 5. Tato výjimka musí být zdůvodněna dotyčnému hráči a jeho národnímu delegátovi.

17 Nový rating je pro účely ratingové listiny ICCF vždy zaokrouhlen na nejbližší celé číslo. Hodnota 0,5 se zaokrouhlí směrem nahoru.

18 Pravidla pro zápočet do ratingu partií v soutěžích družstev, v nichž nastoupí náhradník:

   a) Náhradnímu hráči se partie započte do jeho nového ratingu pouze v případě, když jeho nový rating ΔW bude pro něj pozitivní. V ostatních případech se partie započte vystřídanému hráči.

   b) Soupeři se započte vždy vyšší rating, a to buď vystřídaného hráče, nebo jeho náhradníka.

19 Tato pravidla platí na kontinuálním základě od 01/04/2017.

# Příloha 2.

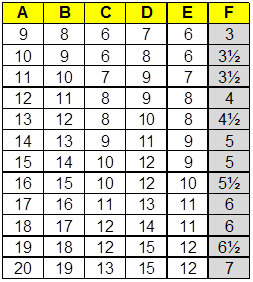
## Pravidla pro udělování mezinárodních titulů v KŠ\*

Následující oddíl týkající se požadavků na normy a tituly vstoupil v platnost pro nové soutěže startované 1. dubna 2017 a později.  Pro soutěže startované před 1. dubnem 2017 platí „stará“ pravidla pro požadavky na normy a tituly.  Tato stará pravidla jsou obsažena v Příloze II Turnajových pravidel platných od 1/1/2016.

1. Mezinárodní turnaj musí splňovat následující požadavky:

1. musí se ho účastnit nejméně 9 hráčů; Komisař vrcholových turnajů je však oprávněn při účasti méně než 9 hráčů uspořádat dvoukolový turnaj (za předpokladu, že každý hráč sehraje minimálně 8 partií).
2. nejméně 75 % účastníků musí mít publikovaný rating [viz sloupec D v níže uvedené tabulce = minimální počet hráčů s ratingem],
3. nejméně 60 % účastníků musí mít fixní rating [viz sloupec E v níže uvedené tabulce = minimální počet hráčů s fixním ratingem],
4. musí být zastoupeny minimálně 3 členské federace ICCF; (: vlajka izolovaného hráče je považována za mající stejnou váhu jako vlajka národní federace),
5. členy\* jedné a téže členské federace ICCF nesmí být více než dvě třetiny účastníků, [viz sloupec C v níže uvedené tabulce = maximální počet hráčů, kteří jsou členy jedné a téže federace], [\* "členy" nutně neznamená vlajky, pod kterými hráči hrají. Další podrobnosti viz §§ 1.6 & 2.1.] Soutěž, která je omezena na hráče z jedné konkrétní federace nebo z jednoho klubu bude považována za domácí soutěž, a proto nemůže být klasifikována jako soutěž, v níž je možné získávat normy a tituly, bez ohledu na to kolik vlajek je reprezentováno jejími potenciálními účastníky.
6. Podmínky popsané pod „d“ and „i“ se nevztahují na finále vícestupňových turnajů (např. Světových pohárů).
7. minimální skóre pro všechny tituly je 35 % možných bodů [viz sloupec F v níže uvedené tabulce = minimální počet potřebných bodů založený na požadavku dosáhnout nejméně 35 % možných bodů]
8. hra musí probíhat podle Pravidel hry ICCF a turnaj by měl být – pokud možno – řízen Mezinárodním rozhodčím ICCF (IA). Žádný rozhodčí nesmí hrát v turnaji, v němž lze získat normy a tituly ICCF a který zároveň řídí, a to ani v případě nouzového řešení.
9. Postupové turnaje, tematické turnaje a předkola Poháru nejsou považovány za turnaje, v nichž je možné plnit normy a získávat tituly ICCF.

Souhrn požadavků v závislosti na počtu partií



A = počet účastníků,

B = počet partií na 1 účastníka,

C = maximální počet hráčů, kteří jsou členy jedné a téže federace,

D = minimální počet hráčů s ratingem,

E = minimální počet hráčů s fixním ratingem,

F = minimální počet potřebných bodů založený na požadavku dosáhnout nejméně 35 % možných bodů

2. Výpočet norem

2.1 Následující normy jsou založeny na ratingovém systému ICCF, který je řízen těmito obecnými principy:

(a) Ratingový systém ICCF je numerický systém, ve kterém je procentuální výsledek převeden do ratingových rozdílů, a naopak ratingové rozdíly jsou převedeny na pravděpodobný výsledek.

(b) Základem systému je logistická pravděpodobnostní funkce statistické teorie pravděpodobnosti.

2.2 Výkonnost titulu (např. výkonnost GM) je výsledek stanovený při předpokladu, že hráč má minimální úroveň ratingu spojenou s příslušným titulem, zjištění očekávání výhry (= pravděpodobnosti skórování) proti každému soupeři, a pak sumarizace očekávání výhry.

(a) Vzorec pro výpočet očekávání výhry (Wei)

Wei = 1/(1 + 10-(Rp-Ri)/640)

Wei = očekávání výhry (= očekávaný výsledek partie, pravděpodobnost skórování*)* pro konkrétní titul proti soupeři „i“, který má rating „Ri“,

Rp = minimální úroveň ratingové výkonnosti pro příslušný titul (RpGM=2600, RpSIM=2525, RpIM=2450, RpCCM=2300, RpCCE=2150); viz bod 2.6

Ri = rating soupeře „i“

(b) výsledek pro splnění normy (P) hráče v turnaji

P = Σ Wei

P = výsledek pro splnění normy

Σ Wei = součet očekávání výher proti všem soupeřům v turnaji. Výsledek pro splnění normy je zaokrouhlen nahoru na nejbližší půlbod.

(c) Počet přeplněných partií (ng)

ng = n **\*** (W - Σi Wei )/ (Σi Wei )

ng = počet přeplněných partií

n = celkový počet partií sehraných hráčem

W = hráčovo celkové skóre v turnaji

Σi Wei = součet očekávání výher proti všem soupeřům v turnaji

Počet přeplněných partií ng je pak zaokrouhlen dolů na nejbližší celé číslo, nebo na 0, pokud ng je negativní.

Splní-li hráč požadavky na normu založené na výkonnosti turnaje, celkový počet partií započtený na požadavek 24 partií je součtem počtu skutečně hraných partií a přeplnění ng.

2.3 Norma je výkonnost splňující dodatečné požadavky ohledně mixu hráčů s titulem a národností specifikovaných v §1.5 a Příloze 2.

2.4 Přímý titul je titul získaný obsazením určitého místa nebo dosažením určitého výsledku v turnajích s možností zisku norem a titulů (viz §1.5.2.; pro titul GM 2a & b; pro titul SIM 3a; pro titul IM 4a, b, &.c.; pro titul CCM 5a & b; pro titul CCE 6a & b.).

2.5 Průměr ratingů soupeřů (Ra)

a) Toto je součet ratingů soupeřů dělený počtem soupeřů.

b) Zaokrouhlení průměru ratingů se provádí na nejbližší celé číslo. 0.5 se zaokrouhlí nahoru.

2.6 Výkonnostní rating (Rp)

Pro dosažení normy musí hráč podat výkon na níže uvedené úrovni (Rp) proti minimálnímu průměru soupeřů (Ra).

Minimální průměr ratingů hráčových soupeřů se musí rovnat nebo být vyšší než požadovaný výkonnostní rating minus 200 bodů, zaokrouhlený na nejbližší půlbod (1950.5 na CCE, 2100.5 na CCM, 2250.5 na IM, 2325.5 na SIM a 2400.5 na GM).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titul | Rp min. úroveň | Ra min. úroveň |
| GM | 2600 | 2401 |
| SIM | 2525 | 2326 |
| IM | 2450 | 2251 |
| CCM | 2300 | 2101 |
| CCE | 2150 | 1951 |

2.7  Normu není možno splnit, je-li minimální průměr soupeřů (Ra) pod minimální úrovní.

2.8  Hráč může plnit normy, i když nemá žádný rating, nebo má provizorní rating, nebo zavedený rating. Pro zisk titulu však musí mít hráč zavedený rating.

2.9  Nemá-li hráč žádný rating ICCF, může být použit jeho stávající uznaný rating FIDE (při dodržení §1.4.(4)), je-li k dispozici. Hráčův rating FIDE bude považován za nefixní rating ICCF. Pokud hráč nemá ani rating ICCF ani rating FIDE, pak jeho rating bude roven průměru ratingů jeho ostatních soupeřů.

2.10  U neaktivních hráčů se použije jejich naposled publikovaný rating. Hráč je považován za neaktivního, pokud nemá v běhu žádnou partii zahrnutou nebo nezahrnutou partii, nebo partii v turnaji Chess960; a neukončil žádnou partii v průběhu neméně dvou posledních kalendářních roků, např. roky 2014 a 2015 určují neaktivní status v roce 2016.

2.11.  Předchozí kategorie soutěží pro účely marketingu a stanovení způsobilosti TD

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nižší kategorie | |  | Vyšší kategorie | |
| Kategorie | Průměrný rating |  | Kategorie | Průměrný rating |
| A | 1951 - 1975 |  | 1 | 2251 - 2275 |
| B | 1976 - 2000 |  | 2 | 2276 - 2300 |
| C | 2001 - 2025 |  | 3 | 2301 - 2325 |
| D | 2026 - 2050 |  | 4 | 2326 - 2350 |
| E | 2051 - 2075 |  | 5 | 2351 - 2375 |
| F | 2076 - 2100 |  | 6 | 2376 - 2400 |
| G | 2101 - 2125 |  | 7 | 2401 - 2425 |
| H | 2126 - 2150 |  | 8 | 2426 - 2450 |
| I | 2151 - 2175 |  | 9 | 2451 - 2475 |
| J | 2176 - 2200 |  | 10 | 2476 - 2500 |
| K | 2201 - 2225 |  | 11 | 2501 - 2525 |
| L | 2226 - 2250 |  | 12 | 2526 - 2550 |
|  |  |  | 13 | 2551 - 2575 |
|  |  |  | 14 | 2576 - 2600 |
|  |  |  | 15 | 2601 - 2625 |
|  |  |  | 16 | 2626 - 2650 |
|  |  |  | 17 | 2651 - 2675 |
|  |  |  | 18 | 2676 - 2700 |

3. Kromě toho platí pro výpočet norem a titulů následující ustanovení:

(a) Kvalifikační komisař připraví na začátku turnaje přehled dosažitelných norem*. (U serverových turnajů to dělá automaticky server, pozn. překl.)*  V tomto přehledu jsou uvedeny jednotlivé normy. Pokud hráč vystoupí z turnaje a jeho partie jsou anulovány, kategorie a normy se přepočítají. Na splnění požadavků pro získání normy a titulu se však započtou počet partií a počet hráčů s titulem, které platily na začátku turnaje. Vystoupivší hráč nemůže získat normu bez ohledu na důvod vystoupení (akceptované nebo ne), ledaže by hráč získal normu už před akceptovaným vystoupením.

(b) Pokud turnaj nesplňuje požadavky stanovené v Příloze 2 body 1 b) nebo 1 c), bude klasifikován, jako kdyby všichni hráči měli předpokládaný rating, jak je uvedeno následovně:

|  |  |
| --- | --- |
| Předpokládaný rating | Soutěž |
| 2326 | Turnaj kandidátů |
| Finále Olympiády, šachovnice 1-3 |
| 2301 | Finále Olympiády, šachovnice 4-6 |
| Finále zonálního mistrovství družstev, horní polovina šachovnic |
| 2276 | World Championship Semi-final |
| Zonální mistrovství |
| Předkolo Olympiády, šachovnice 1-3 |
| Finále zonálního mistrovství družstev, dolní polovina šachovnic |
| Předkolo zonálního mistrovství družstev, horní polovina šachovnic |
| 2251 | Předkolo Olympiády |
| Předkolo zonálního mistrovství družstev, dolní polovina šachovnic |

c) Pokud je jedna norma postačující pro splnění více než jednoho titulu, započítává se na každý z těchto titulů.

4. Ve výjimečných případech rozhoduje Výkonný výbor ICCF na základě návrhu Kvalifikačního komisaře.

# Příloha 3.

## Systém časové kontroly tří bloků

Tato příloha slouží jako jediné místo, popisující všechna pravidla a procedury pro systém časové kontroly tří bloků. Pravidla zde obsažená jsou také uvedena v každém relevantním článku dříve v tomto dokumentu.

**1. Obecný popis rozdílů od standardní časové kontroly**

(a) Na začátku partie má každý hráč přidělené konkrétní penzum času pro ukončení partie. Toto penzum času je stanoveno pořadatelem turnaje (TO) v propozicích soutěže.

(b) Hráči mají daleko více svobody, jak užívat své penzum času.

(c) Turnajová dovolená jako taková neexistuje. Místo toho mohou hráči spotřebovávat svůj čas v každé konkrétní partii podle svého přání (až do vyčerpání svého zbylého času), dokud ještě mají čas na svých hodinách a dokud také platí „d“. Na rozdíl od zaznamenaného času dovolené při standardní časové kontrole, se hodiny nikdy nezastavují, kromě provedení tahu nebo podáním reklamace, nikoli zaznamenáním dovolené. Rozsah doby dovolené, kterou si hráči berou v průběhu soutěží řízených standardní časové kontroly, byl vzat v úvahu při stanovení celkového času na rozmyšlenou, který je k dispozici v soutěžích se třemi bloky.

(d) “Nárazníkový čas", hodina a minuta 24 hodin na hodinách spotřebované při standardní časové kontrole v systému tří bloků neexistují. Rozsah času, který je započítaný na nárazníkový čas v soutěžích se standardní časovou kontrolou, byl vzat v úvahu při stanovení celkového času na rozmyšlenou, který je k dispozici v soutěžích se třemi bloky.

(e) Hráči musí udělat jednu ze dvou věcí během maxima 50 po sobě jdoucích dnů, nebo prohrát partii. Tyto dvě věci jsou zahrát tah, nebo „doplnit své hodiny“ ze své časové banky. Doplnění hodin proběhne automaticky po provedení tahu (pokud má hráč zbylý čas) ale může také být provedeno manuálně, je-li hráč na tahu.

(f) Data ukončení turnajů jsou stanovena pevně, (ledaže by pořadatel turnaje zvolil volbu “zaručený čas” – viz odstavec 9 níže). Všechny partie dospějí ke svému přirozenému ukončení k těmto dnům ukončení. Neproběhnou odhady, protože bylo dosaženo konce.

(g) Pravidlo při standardní časové kontrole, že hráč musí provést tah během 40 dnů nebo prohraje partii a k tomu vztažené pravidlo obcházející pravidlo 40 tahů tím, že hráč informuje TD o svém úmyslu spotřebovat vice než 40 dní [obojí nalezeno v §2.6(2).] v systému tří bloků neexistují.

(h) Neexistuje žádné zdvojené počítání času.

(i) Kapitáni družstev v soutěžích se standardní časovou kontrolou mohou zastavit hodiny svých hráčů, když zahajují hráčovu náhradu/výměnu. To platí take v soutěžích se systémem tří blokú pokud TO zvolí volbu “zaručený čas”.(Viz níže “2j” vysvětlení “zaručeného času”). V soutěžích se systémem tří bloků bez zaručeného času nemůže kapitán družstva zastavit hráčovy hodiny, ale může přesunout na hráčovy hodiny vice času, když zařizuje stejnou náhradu/výměnu.To je alternativní metoda pro kapitána družstva, jak se vyhnout překročení času v partii/partiích v průběhu procesu náhrady/výměny.

**2. Specifické podrobnosti**

(a) Pořadatel turnaje (TO) vytváří soutěž na serveru specifikací požadovaným datem startu a požadovanou délkou soutěže. Server pak stanoví tři oddělené časové příděly pro každého hráče, tyto příděly času na rozmyšlenou se nazývají "bloky". Tyto tři bloky se nazývají "hodiny", "přírůstek" a "banka". Server také určuje přesné datum ukončení soutěže, i když datum ukončení má určitou flexibilitu, pokud TO zvolí povolit „zaručený čas“ (vysvětleno níže).

(b) Veškerý čas na rozmyšlenou je měřen ve dnech/hodinách/minutách/vteřinách, bez jakéhokoli zaokrouhlování na nejbližší den nahoru nebo dolů dokonce i po provedení tahu. Pokud je stanoveno pevné datum ukončení: (1) celkový objem času na rozmyšlenou, kterým disponuje každý hráč se vždy rovná polovině plánované doby trvání soutěže, (2) tři bloky času na rozmyšlenou se vždy rovnají stejnému objemu – polovině plánované doby soutěže. Volba TO použít “zaručený čas” (vysvětleno níže pod “i”) má potenciál přidání času na rozmyšlenou každému hráči a prodloužit soutěž za její původně plánované datum ukončení.

(c) První blok času na rozmyšlenou pro každého hráče, „hodiny“, je to, co má hráč k dispozici pro okamžitý tah hráče, aniž by hráč udělal jakoukoli jinou akci. Hodiny jsou vždy nastaveny na začátku každé hry na 50 dní, bez ohledu na typ nebo dobu trvání soutěže. Tento čas, 50 dní, je také maximální čas, který mohou hráči zobrazit na svých hodinách. Hodiny nikdy nemohou obsahovat více než 50 dní.

(d) Druhý blok, „přírůstek“, je čas na rozmyšlenou, která je hráči automaticky k dispozici po každém provedeném tahu, a to pouze v tomto okamžiku. Přírůstek platí pouze pro prvních 50 tahů hry, ne neomezeně dlouho. Přírůstek se automaticky přidá k hodinám hráče do té míry, o kolik dnů hodiny ukazují méně než 50 dnů. Pokud by přírůstek překročil na hodinách hráče dobu 50 dnů, hodiny se zvýší na 50 a zbývající část přírůstku přejde do „banky“ (tj. do třetího bloku tohoto systému tří bloků. Viz další pododdíl týkající se „banky“). Počet dnů v přírůstku závisí na plánované délce turnaje. Například soutěže trvající 1 rok mají přírůstek 1 den na tah, zatímco události trvající 2 roky mají přírůstek 5 dnů na tah. Další podrobnosti najdete v tabulce níže, i když pro nikoho není důležité mít tyto podrobné znalosti, protože server se o tento detail postará automaticky na základě volby doby trvání TO. Parametry turnaje zaslané každému hráči při zahájení soutěže informují každého hráče o velikosti přírůstku v konkrétním turnaji.

(e) Třetí blok je hráčova „banka“. Jedná se o čas na rozmyšlenou, který má hráč k dispozici, a to podle uvážení hráče. Tato banka nahrazuje koncept „dovolené“, protože systém tří bloků nezahrnuje použití turnajové dovolené. Hráč může kdykoli přesunout čas v hráčově bance na jeho hodiny, ale vždy s limitem maximálně 50 dnů zobrazeným na hodinách hráče. Počáteční alokace v hráčově bance bude buď 50 nebo 75 dní, v závislosti na plánované době trvání turnaje stanovené TO. (Podrobnosti viz tabulka níže.) Stejně jako přírůstek určuje server správný počet dní, které mají být vloženy do banky každého hráče, a popis těchto informací je odeslána každému hráči při zahájení soutěže. Čas v bance může zůstat stejný nebo klesat, jak hra pokračuje, s výjimkou případů, kdy by přírůstek dostal hodiny nad dobu 50 dnů (tj. pokud hráč táhne za méně dní, než které nahradí přírůstek) .Pokud by přírůstek dostal hodiny nad 50 dní, bonus z přírůstku jde místo toho do hráčovy banky.

(f) Ilustrativní tabulka vztahu mezi dobou trvání turnaje, počátečním stavem hodin, počáteční bankou, a hodnotami přírůstku.:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Doba trvání turnaje | Počáteční hodiny | Počáteční banka | Přírůstek |
| Dny | Dny | Dny | Dny |
| 302 (povolené minimum pro zahrnutí soutěže do ratingu) | 50 | 50 | 1 |
| 350 (cca 1 rok) | 50 | 75 | 1 |
| 400 | 50 | 50 | 2 |
| 450 | 50 | 75 | 2 |
| 500 | 50 | 50 | 3 |
| 550 | 50 | 75 | 3 |
| 600 | 50 | 50 | 4 |
| 650 | 50 | 75 | 4 |
| 700 (cca 2 roky) | 50 | 50 | 5 |
| 750 | 50 | 75 | 5 |
| 800 | 50 | 50 | 6 |
| 850 | 50 | 75 | 6 |
| 900 | 50 | 50 | 7 |
| 950 | 50 | 75 | 7 |
| 1000 | 50 | 50 | 8 |
| 1050 | 50 | 75 | 8 |
| 1100 (cca 3 roky) | 50 | 50 | 9 |

(g) Pokud si hráč přeje spotřebovat více než 50 dní na jeden tah, bude muset přesunout čas z banky na hodiny před koncem těchto 50 dnů. Hráč to může dělat neomezeně tak dlouho, dokud hráči nedojde čas v bance. Tento proces je nezbytný, protože hodiny nikdy nemohou ukazovat více než 50 dní. Účelem tohoto postupu je podpořit přiměřené tempo hry (stejným způsobem, jaký je určen v § 2.6 (2) v rámci standardního systému časové kontroly) jakož i poskytnout metodu pro omezení času požadovaného před zjištěním, kdy hráči tiše vystoupili nebo zemřeli.

(h) V soutěži družstev bez volby „zaručeného času“ je kapitánovi týmu povoleno přesouvat čas z banky člena družstva na hodiny tohoto hráče, čímž se zabrání ztrátě družstva kvůli PČL. Jediným požadavkem pro tento postup je, že (1) v hráčově bance je k dispozici čas a (2) TC nahradí nebo vymění původního hráče. TC nesmí přesouvat čas z banky na hodiny hráčů, jen aby pomohl hrajícímu hráči vyhnout se PČL z jeho neopatrnosti nebo z jakéhokoli jiného důvodu.

(i) Při přípravě akce má pořadatel turnaje (TO) možnost „zaručeného času“ (GT). Volba této možnosti TO má za následek automatické resetování hodin kteréhokoli hráče v konkrétní situaci a v extrémně specifické cestě. Pokud hráč dokončí tah s méně než 3 dny na svých hodinách a bez zbývajícího času buď v bance, nebo přírůstku (což znamená, že k tomu může dojít pouze po 50. tahu), hodiny hráče se automaticky resetují na 3 dny. K tomuto typu resetování hodin hráče může docházet po celou dobu hry po každém provedeném tahu neomezeně. Výběr možnosti GT ze strany TO znamená, že soutěž může překročit původně naplánované datum ukončení. Důvodem volby TO pro volbu GT je vyloučení možnosti, že hráči mohou zbývat jen hodiny, minuty nebo dokonce jen vteřiny dokončit každý zbývající tah hry. U možnosti GT může hráč vždy počítat s tím, že na jeden tah bude mít alespoň 3 dny času na rozmyšlenou.

Pokud TO nezvolí možnost GT, pravděpodobně kvůli zaručení pevného data ukončení,

pak se hodiny hráčů nikdy neobnoví pouze v bance a přírůstek je nulový, i když hráči zbývá do dokončení hry méně než 24 hodin.

(k) V soutěžích se systémem tří bloků bez zaručeného času nemohou rozhodčí (TD) resetovat hodiny nového náhradníka/náhradního hráče, aby zohlednili čas použitý při hledání hráče a administrativním uvedení nového hráče do správné polohy. K náhradám a výměnám dochází při běžících hodinách, což je hlavní důvod, proč mají TC možnost přesunout čas z banky na hodiny, zatímco se provádějí náhrady/výměny. Neexistuje žádný minimální zbývající čas, za který může k náhradám dojít - může se stát kdykoli, pokud má vystoupivší hráč ještě k dispozici čas na hodinách + čas v bance. Náhrady/výměny nemohou nastat po naplánovaném datu ukončení.

(l) Hodiny hráčů se nikdy nezastaví v soutěžích s časovou kontrolou tří bloků bez zaručeného času, kromě toho, že hráči provedou tah nebo ukončí hru (nebo ve výjimečných případech podání žádosti, která není zpracována serverem) Hodiny hráčů mohou být zastaveny TDs v soutěžích s časovou kontrolou tří bloků se zaručeným časem, kdy byl zaznamenán záměr nahradit/vyměnit hráče (se stejnými pravidly, jako v soutěžích se standardní časovou kontrolou).

**3. Rozdíly v důležitých pravidlech pro rozhodčí**

Následuje shrnutí rozdílů v pravidlech pro soutěže se systémem tří bloků ve srovnání se soutěžemi používajícími standardní systém časové kontroly.

**Pravidla týkající se času na rozmyšlenou a hodin**

(1) Pravidlo 2.6 (2) – týkající se prohry na PČL po 40 po sobě následujících dnech bez tahu - neplatí.

(2) Neexistuje zdvojnásobení spotřeby času na rozmyšlenou (např. po 20 po sobě následujících dnech)

(3) Neexistuje žádná „turnajová dovolená“, protože tento termín se používá ve standardní časové kontrole. Hráči si mohou „vzít dovolenou“ - dočasně jet na dovolenou nebo cokoli jiného kromě hraní šachů - kdykoli chtějí, tak dlouho, jak chtějí, pokud nenechají své hodiny dojít na nulu. To znamená, že se starají o své hodiny alespoň jednou za 50 dní, protože hodiny hráče nikdy nemohou ukazovat více než 50 dní a nechat je dojít na nulu znamená prohru na PČL.) Jakýkoli odkaz na „čas dovolené“ ve stávajících pravidlech není použitelné pro soutěže se systémem tří bloků.

(4) Obojí hodiny v případě tří bloků bez zaručeného času (viz # 7 níže) nikdy nesmějí být zastaveny současně, s výjimkou reklamace (nebo odvolání) nebo pokud je hráčovi v soutěži jednotlivců uděleno akceptované vystoupení. Hodiny se v soutěži družstev nezastaví, aby umožnily náhradu nebo výměnu.

(5) Prakticky řečeno, TD nikdy neresetují čas na hodinách v soutěžích se systémem tří bloků bez zaručeného času, dokonce ani po náhradě v soutěži družstev. Pokud TD najde důvod k resetování hodin hráče, musí kontaktovat ICCF Helpdesk, aby požádal o provedení procesu za TD.

(6) Hráč může zastavit své vlastní hodiny pouze tahem nebo podáním reklamace (nebo odvolání). Je-li reklamace (nebo odvolání) vyhodnocena jako neopodstatněná, hodiny se restartují s časovou sankcí pro žadatele, která odpovídá době, kterou řešení reklamace zabralo.

(7) K dispozici pořadatelům turnajů (TO) je možnost „zaručeného času“ (GT). Pokud TO vybere tuto možnost, znamená to, že pokud celková částka zbývajícího času hráče poté, co hráč dokončí tah po 50. tahu je méně než 3 dny, hodiny tohoto hráče se automaticky resetují na 3 celé dny před dalším tahem. Tento automatický proces resetování hodin, aby se zabránilo situaci „náhlé smrti“, může nastávat po neurčitou dobu, pokud TO zvolí tuto možnost při organizování akce. Je zřejmé, že tato možnost umožní partiím překročit plánované datum ukončení po neurčitou dobu. Bez této možnosti nemůže hráč nikdy získat „čas navíc“, i když hodiny hráče ukazují, že mu zbývá méně než jeden den.

(a) **V soutěžích jednotlivců (versus družstev) je možnost GT přímo a nutně spojena s povolením náhrady (za vystoupivšího hráče) během prvních 4 měsíců po oficiálním datu zahájení** (jak je v současné době povoleno ve standardním systému kontroly času). (Náhrada za vystoupivšího hráče je vždy povolena před oficiálním datem zahájení.) Pokud TO vybere možnost GT, pak jsou náhrady povoleny během prvních 4 měsíců (pro vystoupivší hráče). (Jak je u náhradního hráče v soutěži jednotlivců obvyklé, nový hráč začne od nuly ve všech partiích, a to jak v pozici, tak v čase.) Pokud TO nezvolí žádné GT (znamená to, že datum ukončení musí zůstat pevné), žádná náhrada není povolena po dosažení oficiálního data zahájení.

(b) **V soutěžích družstev nemá volba GT žádný vliv na to, zda jsou povoleny náhrady/a výměny.** Náhrady a potenciálně výměny jsou povoleny v soutěžích družstev bez ohledu na rozhodnutí TO o možnosti GT Jediným účinkem zvolení GT, pokud jde o náhradu/výměnu v soutěžích družstev, je to, že volba GT také určuje, zda mohou být hodiny hráče zastaveny během střídání, nebo alternativně, pokud TC potřebuje sledovat hodiny hráče a potenciálně posunout čas z banky hráče na hodiny hráče, aby se během procesu střídání zabránilo tomu, aby partie skončila PČL.

(8) Hráčovo “manuální” doplnění jeho hodin v jasně prohrané pozici dává najevo extrémně pomalou hru v jasně prohrané pozici a tedy porušení etického kodexu.

(9) Jestli TC iniciuje náhradu/výměnu hráče, který žádným způsobem nevystoupil ze soutěže (takže se zřejmě snaží zabránit rýsujícímu se PČL), TC je schopen přesunout čas z hráčovy banky na jeho hodiny, a tím zabránit v družstvu prohře na PČL.Jediné požadavky jsou aby (1) byl v hráčově bance byl k dispozici čas, a (2) TC pokračoval náhradou nebo výměnou původního hráče. TCs nesmějí přesouvat čas z banky na hráčovy hodiny, prostě tak pomoci vyhnout se PČL nedbalostí “sedícího” hráče nebo z jiného důvodu (bez náhrady/výměny hráče); a nikdo nemůže zahrát tah na této šachovnici, dokud TC neukončí náhradu/výměnu původního hráče. Podle standardních pravidel, pokud TC neprovede náhradu/výměnu během 2 měsíců (60 dnů) od vystoupení původního hráče nebo od doby kdy TC přesunul čas na hráčovy hodiny, podle toho co nastalo dříve, tak partie budou ukončeny kontumační prohrou (nebo stornovány, pokud končící hráč nezahrál žádný tah).

**Pravidla vztahující se k datům ukončení**

(10) Neprovádějí se žádné odhady, protože bylo dosaženo konce soutěže. Nelze použít žádný odkaz na odhady založené na ukončení soutěže v existujících pravidlech.

(11) Odhad může dostat partii za její plánovaný konec pouze když (a) proces odhadu byl zahájen, protože v soutěži jednotlivců bylo přiznáno akceptované vystoupení, a (b) tento odhad je ukončen po datu ukončení.

(12) Ačkoli je kapitánům družstev (TCs) obvykle dovoleno 60 dnů pro nalezení náhradního hráče, proces náhrady nemůže překročit plánované datum ukončení soutěže.

**4. Instrukce pro pořadatele turnajů s použitím systému tří bloků**

(1) Pořadatel turnaje (TO) nastavuje soutěž na serveru specifikací:

(a) požadované datum startu a

(b) požadovanou maximální dobu trvání (plánované datum ukončení) soutěže.

Například, obvyklé doby trvání jsou 1 rok, 2 roky, a 3 roky. (Doba trvání musí být nejméně 302 dnů od oficiálního data startu, aby byla soutěž zahrnuta do ratingu.) Co se týká stanovení omezení času, doby dovolené, atd., všechno, co TO musí stanovit, jsou datum startu a dobu trvání. TO nemusí zadávat ostatní parametry. Jakmile je určena doba trvání soutěže, tak každý hráč má přidělen konkrétní a definitivní rozsah času na celou partii, tento rozsah času je rozdělen do 3 segmentů (každý segment slouží k jinému účelu).

Výše v odstavci „2f“ najdeme v ilustrativní tabulce vztahy mezi dobou trvání turnaje, počátečním stavem hodin, počátečním stavem banky, a velikostí přírůstku.

(2) Pro všechny soutěže hrané systémem tří bloků musí být pravidlo sledování živě, s 0 (ukončené partie) zpoždění. Toto pravidlo sledování je požadováno, aby TCs mohli přesunout čas z hráčovy banky na hráčovy hodiny, při implementaci náhrady nebo výměny za tohoto hráče.

(3) K dispozici je pro TOs volba, která je unikátní pro systém tří bloků: "zaručený čas” (GT). Pokud je vybrána tato možnost, znamená to, že pokud celková doba zbývajícího času hráče poté, co hráč dokončí tah po tahu 50, je méně než 3 dny, hodiny tohoto hráče se automaticky nastaví na 3 celé dny před dalším tahem. S volbou GT zvolenou TO se tento automatický proces resetování hodin, aby se zabránilo situaci „náhlé smrti“, může fungovat po neurčitou dobu. Poznámka: tato volba umožňuje, aby partie po neurčitou dobu překročily plánované datum ukončení. Bez této volby hráč nikdy nemůže získat „extra“ čas, i když hodiny hráče ukazují, že zbývá méně než den, ale je zajištěno naplánované datum ukončení soutěže. Pokud TO chce pevné datum ukončení, měl by být systém tří bloků používán bez možnosti zaručeného času, protože s tímto systémem je stanoveno datum ukončení. Pokud není nutné datum ukončení, doporučuje se systém tří bloků se zaručeným časem.

(a) V soutěžích jednotlivců (versus družstva), tato volba GT je přímo a nezbytně spojena s tím, zda bude povolena náhrada (za vystoupivšího hráče) během prvních 4 měsíců po oficiálním datu startu (tak, jak je to nyní povoleno v soutěžích se standardní časovou kontrolou). (Náhrada za vystoupivšího hráče je nyní vždy povolena před oficiálním datem startu.) Pokud TO zvolí GT, tak výměny (za vystoupivší hráče) jsou povoleny během prvních 4 měsíců. (Jak je obvyklé v soutěži jednotlivců, tak nový hráč začíná ve všech partiích od začátku, jak co do pozice, tak co do času). Jestliže TO nevybere GT (což znamená, že ukončení soutěže musí zůstat neměnné), nebude povolena žádná náhrada, jakmile bylo dosaženo oficiálního data startu.

(b) V soutěžích družstev volba GT nemá žádný efekt na to, zda jsou náhrady/výměny povoleny. Náhrady a výměny jsou v systému 3 bloků povoleny, ať je rozhodnutí TO ohledně GT jakékoli.

*Z anglického originálu „ICCF Rules valid from 1. 1. 2022“*

*(viz* <https://webfiles.iccf.com/rules/2022/ICCF%20Rules%20update%20for%201-1-2022%20-%20correction%201-25-22.pdf>*)*

*přeložil Ing. Josef Mrkvička, vedoucí Mezinárodního úseku SKŠ v ČR*