

# Vysvětlení, jak funguje Systém tří bloků

## Článek I.

### Obecný popis systému:

(1) Při zahájení partie je každému hráči přidělen maximální čas na celou partii. Tento čas stanovuje pořadatel turnaje (TO) a oznamuje ho při vypisování soutěže.

(2) Hráči mají velkou svobodu při hospodaření se svým časem.

(c) Je zrušena turnajová dovolená jako taková. Místo toho mohou hráči se svým časem hospodařit v každé konkrétní partii dle svého uvážení, mají-li na svých hodinách ještě nějaký čas a učiní-li alespoň jeden z kroků uvedených v čl. I odst. 3 písm. a) a b) tohoto dokumentu. Na rozdíl od dosavadní turnajové dovolené, na kterou byli hráči zvyklí, se hodiny nikdy nezastavují (s výjimkou provádění tahu či podávání reklamace). Délka turnajové dovolené se standardní/klasickou časovou kontrolou (45 dní), byla vzata v úvahu při stanovení celkového času na rozmyšlenou v soutěžích hraných Systémem tří bloků.

(3) Hráč musí v průběhu 50 po sobě jdoucích kalendářních dnů učinit alespoň jeden z následujících dvou kroků, jinak prohraje partii: a) provést tah, b) "dobít své hodiny" z vlastní časové "banky". Dobití hodin nastane automaticky po každém tahu (má-li hráč alespoň nějaký zbývající čas), nebo může hodiny dobít manuálně sám hráč, když je na tahu.

(3) Data ukončení turnajů jsou naprosto pevná (nezvolí-li však pořadatel možnost „ochrany před náhlou smrtí“ – viz čl. II odst. 10 tohoto dokumentu). Všechny partie skončí přirozeným způsobem k těmto datům ukončení. Nebudou se provádět žádné odhady z důvodu dosažení data ukončení soutěže.

(4) Článek 3b Pravidel hry na serveru (hráč musí zatáhnout do 40 kalendářních dnů) se v tomto systému ruší, stejně jako povinnost informovat rozhodčího, že po uplynutí 40 dnů chce hráč pokračovat ve hře.

(5) Nepoužívá se ani dvojitý počítání času.

(6) V týmových soutěžích mohou sami kapitáni družstev zabránit prohře nahrazovaného/vyměňovaného hráče na PČL tak, že zasáhnou do jeho hodin a přesunou čas z banky stávajícího/původního hráče na hodiny nového hráče.

## Článek II.

### Konkrétní podrobnosti:

(1) Jakmile pořadatel turnaje (TO) zadá na server soutěž s oficiálním datem startu a požadovanou dobou trvání soutěže, server automaticky stanoví den ukončení soutěže (není-li nastavena „ochrana před náhlou smrtí“ – viz čl. II odst. 10 tohoto dokumentu) a nastaví tři „bloky“ času na rozmyšlenou, které má každý hráči v soutěži k dispozici. Tyto tři bloky se nazývají: „hodiny“, „přírůstek“ a „banka“.

(2) Čas na rozmyšlenou se počítá ve dnech/hodinách/minutách/vteřinách, bez zaokrouhlování nahoru či dolů a bez zaokrouhlování na nejbližší den, a to ani po provedení tahu. Neexistuje tedy žádný „nárazníkový čas“, tj. záruka 24 hodin na provedení každého tahu. Objem času počítaný na „nárazníkový čas“ v dosavadních soutěžích se standardní/klasickou časovou kontrolou byl vzat v úvahu při stanovení času na rozmyšlenou, který je k dispozici v soutěžích hraných Systémem tří bloků.

(3) První blok, "hodiny", je čas, který má hráč k dispozici na svůj příští tah, aniž by podnikal nějakou akci. Hodiny jsou na začátku každé partie nastaveny na 50 dnů, a to bez ohledu na dobu trvání soutěže. Tento čas (50 dnů) je maximum, které mohou hodiny ukazovat v každém okamžiku partie. Hodiny nemohou za žádných okolností ukazovat více než 50 dnů.

(4) Druhý blok, "přírůstek", je dodatečný čas, který automaticky naskočí po každém provedeném tahu. Přírůstek funguje pouze v prvních 50 tazích partie, nikoli nekonečně dlouho. Přírůstek se automaticky připočte do času na hráčových hodinách, a to v té výši, která na hodinách zbývá do 50 dnů. Pokud by připočtený přírůstek měl dostat stav hodin na čas vyšší než 50 dnů, pak by hodiny byly nastaveny na 50 dnů a zbytek přírůstku by byl převeden do třetího bloku, tj. do hráčovy časové „banky“ (viz čl. II odst. 6 tohoto dokumentu).

(5) Počet dnů přírůstku závisí na plánované době turnaje. Např. soutěže s dobou trvání 1 rok mají přírůstek 1 den za tah, zatímco soutěže s dobou trvání 2 roky mají přírůstek 5 dnů za tah (viz ilustrativní tabulka v čl. II odst. 7 tohoto dokumentu). Není důležité, aby si hráči údaje z této tabulky osvojovali, protože na základě zadání pořadatele se server o správné nastavení času i jeho počítání v průběhu trvání turnaje postará automaticky. Konkrétní informace o časovém přírůstku (ve dnech) pro danou soutěž je součástí turnajových propozic a každý hráč ji navíc obdrží při startu turnaje.

(6) Třetí blok je hráčova časová "banka". Ta představuje čas, který má hráč k dispozici podle svého rozhodnutí. Tato banka nahrazuje koncepci "doby turnajové dovolené", protože Systém tří bloků turnajovou dovolenou nepodporuje. Hráč může přesunout čas ze své banky na své hodiny kdykoli, ale vždy s limitem ne více, než aby hodiny ukazovaly 50 dnů. Počáteční přiděl do hráčovy banky může být buď 50, nebo 75 dnů, a to v závislosti na době trvání turnaje, kterou stanoví pořadatel (viz ilustrativní tabulka v čl. II odst. 7 tohoto dokumentu). Stejně jako u přírůstku server určí správný počet dnů, které budou přiděleny do hráčovy banky, přičemž tuto informaci obdrží hráč na startu turnaje. Počet dnů v bance může buďto zůstat stejný, nebo v průběhu hry klesnout, s výjimkou situace, kdy by přírůstek znamenal překročení času na hodinách nad 50 dnů, tj. když hráč zatáhne za méně dnů, než činí přírůstek. Pokud by měl přírůstek dostat stav na hodinách nad 50 dnů, přebytek přírůstku by se převedl do banky.

(7) Ilustrativní tabulka o vztahu mezi dobou trvání turnaje, počátečním stavem hodin, počátečním stavem časové banky a velikostí přírůstku:

Doba trvání turnaje	Počáteční stav na hodinách	Počáteční přiděl do časové banky	Přírůstek
Dny	Dny	Dny	Dny
302 (minimum pro zápočet 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

(8) Přeje-li si hráč využít více než 50 dnů na 1 tah, pak bude muset přesunout čas z banky na hodiny před uplynutím těchto 50 dnů. Toto může hráč dělat tak dlouho, než mu dojde čas v bance. Tento proces je potřebný, protože hodiny nemohou nikdy ukazovat více než 50 dnů. Účelem této procedury je podporovat rozumné tempo hry (stejným způsobem jako pravidlo 3b), a také poskytnou metodu pro omezení času potřebného pro zjištění, že hráči tiše vystoupili, popř. zemřeli, v průběhu mezitím uplynulé doby.

(9) V soutěži družstev může kapitán družstva přesunout čas z banky člena svého družstva na jeho hodiny, a tím zabránit PČL ve svém družstvu. Jedinými požadavky pro tuto proceduru jsou: a) daný hráč má k dispozici čas ve své bance, b) kapitán družstva nahradí/vymění původního hráče. Kapitáni družstev nesmějí přesouvat čas z bank svých hráčů na jejich hodiny jen proto, aby jim pomohli vyhnout se PČL kvůli jejich nedbalosti, popř. z jiného důvodu.

(10) Při zadávání soutěže na server má pořadatel turnaje volbu „ochrana před náhlou smrtí“ (SDP). Při výběru této volby nastane ve velice specifické situaci a velmi specifickým způsobem automatický reset hráčových hodin. Provede-li hráč tah za kratší dobu než zobrazenou na svých hodinách (1, 2, 3, 4, nebo 5 dnů) a s žádným časem v bance ani přírůstkem (to může nastat až po 50. tahu), hráčovy hodiny se automaticky resetují na tento počet dnů (v závislosti na volbě pořadatele turnaje). Tento typ resetu hráčových hodin může nastat ve zbytku partie nekonečněkrát. Volba SDP ze strany pořadatele turnaje znamená, že se soutěž může hrát déle, než bylo původně plánováno (předem nelze určit konec turnaje).

(11) Neprovede-li pořadatel turnaje volbu SDP, hráčovy hodiny se nikdy neresetují, ani má-li hráč méně než 24 hodin na dohrání partie, tj. do „pádu praporku“. Jedině při tomto nastavení (bez SPD) může být předem známo přesné datum skončení turnaje.

### Článek III.

#### Další podrobnosti ohledně náhrad a výměn hráčů v soutěžích družstev:

(1) Náhrady hráčů v soutěžích družstev mohou nastat kdykoli, když k náhradě kapitán družstva shledá pádný důvod (včetně jako důsledek všech typů vystoupení ze soutěže) a pokud hodiny na inkriminované šachovnici stále běží. Při náhradě/výměně hráče může kapitán družstva přesunout čas z banky stávajícího/původního hráče na hodiny nového hráče. Nový hráč pak převezme partii přesně v tom stavu, v jakém se nachází (jak co do pozice, tak co da zbývajících času).

(2) Výměny hráčů se v soutěžích družstev provádějí úplně stejně jako náhrady hráčů. Rozdíl spočívá jen v tom, že při výměně nový hráč (jako „vlastník“ partie) sice přebírá riziko ztráty ratingu, ale rovněž i výhodu spočívající v možnosti získání normy/titulu.

(3) Rozhodčí ani kapitáni nemohou resetovat hodiny nového hráče z titulu času, který uplynul při hledání nového hráče a jeho nasazování do hry.

(4) Hodiny hráčů se nikdy nezastavují, s výjimkou provádění tahu (nebo podávání reklamací). Jednoduše řečeno: rozhodčí nikdy nemohou resetovat čas na hodinách, a to ani při náhradách nebo výměnách hráčů. Náhrady a výměny probíhají při běžícím času na hodinách, což je hlavním důvodem, proč je kapitánům družstev dána možnost přesouvat čas z banky na hodiny, zatímco probíhají náhrady/výměny. Neexistuje žádný minimální zbývajících čas na hodinách, při němž by náhrada/výměna hráče nemohla proběhnout, tj. k náhradě hráče může dojít vždy, když má původní hráč k dispozici stále nějaký/zbývajících čas na hodinách + v bance. Žádné náhrady/výměny hráčů se nemohou uskutečnit po plánovaném datu skončení soutěže.

*Z anglického originálu „Explanation of how it works“ na webu ICCF  
přeložil a upravil: Ing. Josef Mrkvička*