



Níže je uveden přehled nových pravidel/postupů, které odrážejí rozhodnutí Kongresu 2023 (číslo návrhu Kongresu označeno "[2023-####]"). Další podrobnosti naleznete v odkazovaném oddíle (oddílech) tohoto dokumentu:

- (1) **V těchto pravidlech ICCF:** Všechny odkazy na "zóny", "zónové soutěže", "zónové ředitele" apod. byly vypuštěny (s výjimkou případů, kdy je ještě možné použít kvalifikaci WCCC, jak je uvedeno v bodech 1.2.1.1, 1.2.1.2 a 1.2.1.3). Také tam, kde stále existuje přetrvávající funkce, jako je například potřeba, aby osoba schvalovala kontakt organizátora pozvánkového turnaje s izolovanými hráči, byl "zónový ředitel" místo toho nahrazen novou pozicí s názvem "pracovník pro podporu izolovaných hráčů". (2023-001)
- (2) **§ 1.2.1.(3):** Byla vypuštěna slova "poštou a". (2023-012)
- (3) **§ 1.2.1.(6):** Předchozí věta byla nahrazena tímto: "Komisař turnaje o titul ICCF poskytne delegátům aktuální všech hráčů, kteří dosáhli příslušné kvalifikace, současně se zveřejněním vyhlášení každé jednotlivé fáze WCCC." (2023-013)
- (4) **§ 1.2.1.(7):** Do seznamu oddílů bylo doplněno slovo "Finále". (2023-008)
- (5) **§ 1.2.1.3.1.(a):** Bylo doplněno: "pokud nezískali vyšší kvalifikaci" (2023-007).
- (6) **§ 1.2.6.2:** Pravidla pro seriál mistrovství "Zbytek světa" byla přidána ke stávajícím pravidlům pro seriál mistrovství Evropy. (2023-003)
- (7) **§ 1.6.(2):** Bylo doplněno následující: "Zařazení jakéhokoli hráče do týmu MF s méně než plným členstvím (podle definice MF) nutně popírá nárok na to, aby byl tým "národním" týmem. Stejně tak "národní tým" mezinárodní soutěži (od olympiády po přátelské zápasy) musí zahrnovat pouze plné (oproti méně plným) členy, pokud není v pravidlech ICCF výslovně povoleno jinak [např. v oddíle 1.6.1.(9)]. "Vlajky" hráčů budou považovány za důkaz plného členství hráčů. Pokud je (neizolovaný) hráč s vlajkou cizí příslušné členské federace (MF) zařazen do družstva, o němž se tvrdí, že reprezentuje jediné národní družstvo, musí zástupce této MF před oficiálním zahájením příslušné akce předložit finančnímu řediteli ICCF prohlášení, že hráč má v současné době plné členství. (Pokud je hráč izolovaný, pak nutnost předložit toto prohlášení závisí na tom, zda pravidla umožňují účast izolovaných hráčů jako členů národního družstva pro daný typ akce). Nepodání takového prohlášení bude mít za následek domněnku, že

- tým tvoří hráči z více federací, což může mít finanční důsledky a/nebo důsledky pro účast v soutěži." (2023-009)
- (8) **§ 2.6.(2) & § 3.17.4.:** Bylo doplněno následující: Pokud hráč zemře během aktivních her, budou všechny hry v jednotlivých soutěžích uzavřeny jako vítězné pro přeživšího hráče. Symbol "dýky" (†) se zobrazí u každé takto určené hry v den úmrtí hráče nebo po něm, aby se označilo, že hráč nemohl hru dokončit z důvodu úmrtí hráče. V týmových soutěžích jsou žádosti o nahrazení prováděny automaticky jménem kapitánů týmů (TC) a TC jsou informováni e-mailem. (Pokud byl zemřelý hráč již náhradníkem, bude hra ukončena výše uvedeným způsobem). (2023-005a)
- (9) **§ 3.3 (a odkaz na něj v § 3.1):** Výraz "turnaje ICCF, které musí být řízeny TD ICCF" byl změněn na "turnaje ICCF, které mohou být řízeny TD ICCF". Navíc byla přidána jedna věta: "Poštovní turnaje musí být řízeny TD." (2023-010)
- (10) **§ 3.3:** Bylo doplněno následující: "Nyní existuje 'Výbor pro řízení turnaje' (TMC), který se skládá ze tří funkcionářů, přímo odpovědných řediteli světového turnaje (WTD), kteří řeší problémy hráčů. TMC má předsedu a dva další členy, kteří jsou jmenováni WTD; členové TMC jsou povinni každoročně absolvovat test TD Review. WTD bude mít pravomoc odvolat členy TMC, odvolaní členové však budou mít právo se do dvou týdnů odvolat k arbitrážní komisi. Členové TMC, kteří organizují nebo hrají na akci řízené výborem, budou z výboru odvoláni. Výbor TMC vypracuje výroční zprávu pro kongres. O tom, zda se turnaj uskuteční bez TD, rozhoduje organizátor turnaje. V této situaci budou reklamace nebo stížnosti, které obvykle vyřizuje TD, automaticky předány TMC. Proti jakémukoli rozhodnutí TMC se lze odvolat k odvolací komisi do čtrnácti dnů od rozhodnutí." (2023- 010)
- (11) **§ 3.16.1.:** Odstavec "a" byl zrušen. (2023-006)
- (12) **§ 3.16.1.:** Odstavec "b" byl změněn tak, aby přenastavení hodin prováděl ředitel světového turnaje (WTD). Závěrečný odstavec nyní zní: "BOTH: Pokud někdy nastane okolnost nad rámec uvedené, kdy TD považuje za vhodné vynulovat hodiny hráčů, musí TD požádat o vynulování hodin WTD." (2023-006)
- (13) **§§ 3.17.4, 3.17.5, 5.6.2, 5.6.2.1 a 5.7:** Pro náhradní a střídající hráče bylo přidáno omezení, že jejich hodnocení nesmí být o více než 100 bodů vyšší než hodnocení původního (odcházejícího) hráče. (2023-015a)
- (14) **Příloha 1** byla poměrně výrazně změněna , což odráží aktualizovaný systém hodnocení zavedený koncem roku 2023.
- (15) **Příloha 2** byla na mnoha místech změněna s ohledem na aktualizovaný systém hodnocení zavedený koncem roku 2023.

Chyby a upřesňující formulace k vydání Pravidel ICCF z 1. 12. 2022 jsou uvedeny na konci tohoto dokumentu.

KLÍČ

- : **SERVER:** následující text se vztahuje pouze na serverové hry **POŠTOVNÍ:** následující text se vztahuje pouze na poštovní hry (modrým písmem)
OBOJÍ následující text se vztahuje na serverové i poštovní hry.
STANDARD: následující text se vztahuje pouze na standardní časové kontroly
TRIPLE BLOCK následující text se vztahuje pouze na události typu triple block
INDIVIDUAL: následující text se vztahuje pouze na události složené z jednotlivců
TEAM: následující text se vztahuje pouze na události složené z týmů.

Obsah

ODDÍL 1: Přehled ICCF11

1.1. Úvod11

1.2. Turnaje ICCF11

1.2.1. Turnaje mistrovství11

1.2.1.1. Předběžná kola mistrovství světa v CC13

1.2.1.2. Semifinále mistrovství světa v CC15

1.2.1.3. Turnaj kandidátů16

1.2.1.4. Finále mistrovství světa v CC17

1.2.1.5. [Odstraněno]17

1.2.1.6. [Odstraněno]17

1.2.1.7. CC olympiáda (Mistrovství světa národních týmů)17

1.2.2. Propagační turnaje18

1.2.3. Turnaje Světového poháru19

1.2.3.1. Turnaj Světového poháru družstev19

1.2.4. Normální turnaje20

1.2.5. Liga mistrů22

1.2.6. Speciální turnaje23

1.2.6.1. Memoriál ICCF <2300 Turnaj družstev23

1.2.6.2. Superregionální turnaje23

Pravidla pro mistrovství Evropy a zbytku světa23 Mistrovství serverů24

Poštovní mistrovství26

Dodatek 1: Evropské členské federace27

Dodatek 2: Evropské země27

1.2.6.3. Ostatní události27

1.2.6.4. Pro mezinárodní akce je vyžadováno schválení WTD28

1.3. Pravidla organizace turnaje28

1.3.1. Organizační pravidla platná pro všechny turnaje ICCF28

1.3.2. Pravidla specifická pro mezinárodní turnaje družstev a přátelské zápasy29

1.3.3. Pravidla specifická pro různé typy turnajů31

1.3.4. Rozhodování o remíze34

1.4. Systém hodnocení ICCF (viz také dodatek 1)36

1.5. Tituly ICCF: (Viz také příloha 2)37.

1.5.1. Základní prvky: normy titulu a odehrané hry37

1.5.2. Tituly a jejich požadavky38

1.5.3. Postupy podávání žádostí40

1.5.4. Udělování titulů40

1.5.5. Používání titulů41

1.6. Oprávněnost hráčů41

1.6.1. Práva izolovaných hráčů42

1.7. Kodex chování43

1.7.1. Obecné zásady43

1.7.1.1. Soulad s obecným nařízením Evropské unie o ochraně osobních údajů (GDPR)44

1.7.2. Disciplinární řízení a sankce44

ODDÍL 2: Pro hráče46

2.1. Členská federace hráče46

2.2. Obecná pravidla a postupy46

2.3. Převodovky47

2.4. Povolená doba a sankce49

2.5. Odejít51

2.6. Neodpovězení52

2.7. Podmíněné pohyby53

2.8. Řešení konfliktů54

2.9. Losování nabídek54

2.10. Podání žádosti55

2.11. Záznamy a zprávy56

2.12. Přerušení hry v události57

2.13. Rozhodování57

2.14. Živé zobrazení her58

2.15. Kodex chování59

2.16. Odvolání60

ODDÍL 3: Řízení událostí: Pokyny pro TD61

3.1. Odpovědnost TD61

3.1.1. Filozofie role TD61

3.1.2. Očekávané chování TD62

3.2. Úrovně a specializace TD62

3.3. Kdy je vyžadováno TD63

3.4. Zvláštní ohledy65

3.4.1. Pro národní turnaje65

3.4.2. Zvláštní ohledy na mezinárodní turnaje65

3.5. Stát se členem ICCF TD65

3.5.1. Požadavky na získání titulu ICCF TD66

3.5.2. Získání povolení stát se členem ICCF TD67

3.5.3. Mentorský program67

3.5.4. Kdy je mentor nutný?67

3.5.5. Úloha mentora67

3.5.6. Kdo může být mentorem?68

3.5.7. získat mentora68

3.5.8. Kdy může TD přestat mít mentor68

3.5.9. Požadavek na mentora při návratu do role TD68

3.6. Jak se stát mezinárodním rozhodčím (IA)69

3.6.1. Postup podávání žádostí69

3.6.2. Podrobnosti o dokumentaci70

3.6.3. Kvantitativní požadavky70

3.6.4. Kvalitativní požadavky71

3.6.5. Rozhodnutí výboru TD71

3.7. Záložní zařízení TD71

3.8. Disciplinární řízení: Pozastavení funkce TD a IA Hlava72

3.8.1. Pozastavení úlohy TD72

3.8.2. Pozastavení činnosti mezinárodního rozhodčího (IA) Hlava72

3.9. Jmenování a přidělení TD72

3.10. Činnosti potřebné před zahájením turnaje73

3.11. Akce potřebné po zahájení turnaje73

3.11.1. Potřebná opatření specifická pro poštovní události74

3.11.1.1. Obecné povinnosti a řešení problémů74

3.11.1.2. Organizace turnajové skupiny74

3.11.1.3. Kontakt s organizátorem turnaje74

3.11.1.4. Podávání zpráv o výsledcích a skóre her75

3.11.1.5. Průběžné zprávy pro ICCF76

3.12. Specifická pravidla pro pořádání týmového turnaje76

3.13. Kdy komunikovat přímo s jednotlivými hráči a kdy s kapitány týmů77

3.14. Vyřizování stížností hráčů78

3.14.1. Reakce na reklamace78

3.14.2. Reklamace týkající se pádu vlajky (překročení časových kontrolních limitů)79

3.14.3. Reklamace výsledků 7dílné stolové desky80

3.14.4. Nároky zahrnující opakování 3 pozic80

3.14.5. Reklamace zahrnující 40 po sobě jdoucích dnů bez stěhování80

3.14.6. Nároky zahrnující 4 po sobě jdoucí měsíce bez stěhování81

3.14.7. Nároky zahrnující pravidlo 50 tahů81

3.14.8. Co dělat, když není nikdy uplatněno časové prodloužení82

3.15. Řešení porušení kodexu chování82

3.15.1. Chování kapitána týmu82

3.15.2. Chování hráčů83

3.15.2.1. Nesprávná komunikace83

3.15.2.2. Extrémně pomalá hra v jasně prohrané pozici ("obrana mrtvého muže")84

3.15.2.3. Opakované nabídky čerpání až po obtěžování86

3.15.2.4. Podezření na tajnou dohodu mezi hráči87

3.16. Úprava hodin hráčů87

3.16.1. Kdy resetovat hodiny hráčů88

3.16.2. Kolik času je třeba přičíst při přenastavování hodin?88

3.16.3. Kdy zastavit hodiny hráčů89

3.16.4. Poskytnutí dovolené se zpětnou platností90

3.17. Nahrazování/nahrazování hráčů91

3.17.1. [Vymazáno, s upřesňující poznámkou o tom, co TD již nemají dělat]91

3.17.2. [Odstraněno]91

3.17.3. [Odstraněno]91

3.17.4. Nahrazování hráčů91

3.17.4.1. Postup pro záměnu poštovních zásilek na serveru93

3.17.5. Náhradní hráči95

3.18. Řešení překročení časového limitu hráče (ETL)/přerušení hry96

3.18.1. [Odstraněno]97

3.19. Kdy zrušit hry97

3.20. Kdy a jak organizovat rozhodování98

3.20.1. Kdy podat návrh na zahájení řízení98

3.20.2. Automatizované postupy k provedení prvotního rozhodování99

3.20.3. Manuální postupy k provedení prvotního rozhodování99

3.20.4. Vyřizování odvolání hráčů proti rozhodnutí o přípustnosti101

3.21. Jaké záznamy musí TD vést102

3.22. Prosazování pravidel o zveřejňování her102

3.23. Varování a sankce: kdy a jak je udělovat103

3.23.1. Postup od varování k pokutě103

3.23.2. Sankce: jakou sankci udělit a kdy104

3.24. Při podání odvolání proti rozhodnutí TD105

3.25. Na konci turnaje: Odesílání certifikátů106

3.26. Odchod na dovolenou jako TD106

3.26.1. Proces čerpání dovolené jako TD107

3.26.2. Koho informovat?107

3.26.3. Jak informovat ostatní lidi107

3.26.4. Záložní krytí TD při čerpání dovolené jako TD108

3.26.5. Jak postupovat v případě potřeby prodloužené/neurčité dovolené/nahrazení TD108

ODDÍL 4: Pořádání akcí ICCF: Pokyny pro TO108

4.1. Odpovědnost TO108

- 4.2. Když je požadováno TO108
- 4.3. Požadavky na získání titulu ICCF TO109
 - 4.3.1. Získání povolení stát se ICCF TO109
 - 4.3.2. zodpovědnost za přečtení celého oddílu 4109
 - 4.3.3. Řádné chování TO: pozastavení funkce TO109
- 4.4. Ke schůzkám110
 - 4.4.1. Omezení, kdy může osoba vykonávat funkci TO110
- 4.5. Pořádání turnaje s pozvánkou111
 - 4.5.1. Získání souhlasu ICCF s uspořádáním pozvánky na turnaj111
 - 4.5.2. Správné a nesprávné pozvánky112
 - 4.5.3. Stanovení hodnocení hráčů při organizaci akce112
- 4.6. Pořádání turnaje s účastí jednotlivých hráčů113
 - 4.6.1. Propagace turnaje v nabídce "Nové události "113
 - 4.6.2. Vytvoření odkazu na registraci v oblasti "Nové události "113
 - 4.6.3. Možnosti na kartě "Registrace "113
 - 4.6.3.1. Zvláštní způsoby registrace hráčů114
 - 4.6.4. Jak upravit oznámení o turnaji114
 - 4.6.5. Založení turnaje, kterého se účastní jednotlivci, na serveru ICCF114
 - 4.6.5.1. Přidání prozatímního ratingu nebo ratingu FIDE pro hráče bez ratingu ICCF116
 - 4.6.6. Pořádání mezinárodního turnaje o titul116
- 4.7. Porozumění možnostem, které server nabízí při nastavení nové události117
 - 4.7.1. Na kartě "Název "117
 - 4.7.2. Na kartě "Velikost "117
 - 4.7.3. Na kartě "Data "118
 - 4.7.4. Na kartě "TD "118
 - 4.7.5. Na kartě "Pravidla "118
 - 4.7.6. Na kartě "Registrace "121
 - 4.7.7. Na kartě "Certifikáty "122
 - 4.7.8. Zvláštní postupy pro vnitrostátní akce122
- 4.8. TD assignments122
- 4.9. Kdy zahájit událost124
- 4.10. Jak organizovat registrace a přímý vstup124

- 4.10.1. Zajistit, aby všechny registrace byly odpovídající124
- 4.11. Pravidla pro turnaje více skupin126
- 4.12. Pořádání turnaje, kterého se účastní týmy hráčů127
 - 4.12.1. Nastavení týmového turnaje na serveru ICCF127
 - 4.12.2. Nastavení sezóny Ligy mistrů na serveru128
 - 4.12.2.1. Registrace týmů129
 - 4.12.3. Výběr TD a záložního TD129
 - 4.12.4. Určení kapitánů týmů129
 - 4.12.5. Určení přiřazení barev130
 - 4.12.6. Kdy zahájit událost130
- 4.13. Proč se nově vytvořená událost nespustí a jak ji opravit130
- 4.14. Když hráč ukončí účast na akci131
- 4.15. Nabídka cen, medailí a trofejí131
 - 4.15.1. Mezinárodní rozdělování peněžních cen132
 - 4.15.2. Automatické certifikáty pro vítěze sekcí132
- 4.16. Řešení adjudikátů132
- 4.17. Kde hledat další pomoc132
- ODDÍL 5: Pokyny pro kapitány týmů133*
 - 5.1. Úloha kapitánů týmů133
 - 5.2. Určení kapitána týmu134
 - 5.3. Podklady pro organizátory turnajů134
 - 5.4. Usnadnění komunikace mezi hráči a řediteli turnajů134
 - 5.4.1. Pokud jde o nároky hráčů134
 - 5.4.2. Pokud jde o odvolání135
 - 5.4.3. Ohledně zasílání výsledků her (pouze POŠTOU)135
 - 5.5. Usnadnění řešení problémů136
 - 5.5.1. Zajištění zahájení a pokračování hry136
 - 5.5.2. Řešení konfliktů mezi hráči136
 - 5.5.3. TC hraje roli při rozhodování o tom, zda hráč opustí hru137
 - 5.6. Řešení přerušení účasti hráčů na akci137
 - 5.6.1. Před oficiálním datem zahájení akce137
 - 5.6.2. Střídání hráčů138

5.6.2.1. Výměna hráče138

5.6.2.2. Postupy nahrazení/replacementu139

5.6.2.3. Nedodání náhradního hráče140

5.7. Náhrady iniciované a prováděné TC140

5.8. Rozhodovací řízení141

5.9. Záznamy, které je třeba vést142

5.10. Kodex chování kapitánů týmů142

ODDÍL 6: Pokyny pro rozhodčí ICCF142

6.1. Požadavky na funkci rozhodčího ICCF142

6.2. Jak se stát rozhodčím ICCF143

6.3. Kdy dochází k rozhodování143

6.4. Přidělení rozhodce143

6.4.1. Anonymita rozhodce143

6.5. Materiály, které mají rozhodci k dispozici144

6.6. Rozhodovací řízení144

6.6.1. Porozumění tvrzením a analýzám hráčů144

6.6.2. Začněte s analýzami hráčů145

6.6.3. Analýza rozhodce146

6.6.4. Zjišťování a vykazování výsledků146

6.6.5. [Odstraněno]146

6.6.6. Záznamy, které je třeba vést147

6.7. Odvolání proti rozsudku147

6.7.1. Pravidla týkající se odvolání proti rozsudku147

6.7.2. Postupy rozhodování o odvolání147

ODDÍL 7: Výbor ředitele turnaje (TDC)148

7.1. Účelem Výboru ředitele turnaje (TDC) je148

7.2. Členství v TDC148

7.3. Odpovědnost TDC148

7.3.1. Udržování správných pravidel, postupů a databází pro TD149

7.3.2. Přijímání a zpracování žádostí o titul mezinárodního rozhodčího150

7.3.3. Slouží jako konzultant pro TDs150

7.3.3.1. Ohledně mentorů150

7.3.3.2. Určení "obranu mrtvého muže "150

7.3.3.3. Úprava hodin hráčů150

7.3.3.4. [Odstraněno]151

7.3.4. Účast na disciplinárních řízeních151

7.3.4.1. Pozastavení úlohy TD151

7.3.4.2. Pozastavení platnosti hlavy mezinárodního rozhodčího151

Dodatek 1: Pracovní pravidla systému hodnocení151

Příloha 2: Mezinárodní pravidla pro korespondenční šach156 Příloha 3:

Systém kontroly času v trojbloku161

Chyby z vydání Pravidel ICCF z 1. 12. 2022:169

Upřesnění znění Pravidel ICCF z 1. 12. 2022169

ODDÍL 1: Přehled ICCF

1.1. Úvod

Mezinárodní korespondenční šachová federace (ICCF) je celosvětovou organizací pro korespondenční šach.

1.2. Turnaje ICCF

Korespondenční šachové turnaje ICCF se dělí na:

- Turnaje mistrovství,
- Propagační turnaje,
- Pohárové turnaje,
- Normální turnaje,
- Liga mistrů,
- Speciální turnaje, včetně nadregionálních turnajů

1.2.1. Turnaje mistrovství

1. Turnaje mistrovství ICCF zahrnují:

(a) Mistrovství světa v korespondenčním šachu (jednotlivci)

(b) Korespondenční šachové olympiády (mistrovství světa národních týmů)

2. Mistrovství světa pořádané ICCF zahrnuje: Předběžné, semifinálové, kandidátské a finálové turnaje.

3. Přípravné turnaje, semifinále a turnaje kandidátů se skládají ze samostatných sekcí, které se hrají obvykle prostřednictvím webového serveru. Kvalifikace dosažené v poštovních turnajích lze použít v turnajích na webserveru.

4. Za naplánování finále mistrovství světa je zodpovědný komisař turnajů ICCF po konzultaci s výkonnou radou / kongresem. Oznámení o konání finále bude zveřejněno nejpozději 4 měsíce před jeho zahájením.

5. Přípravné turnaje, semifinále a turnaje kandidátů začínají každý rok v pevně stanoveném termínu. Přihlášky musí být zaslány komisaři turnaje o titul ICCF nejpozději v den uvedený v oznámení o turnaji. V naléhavých případech je komisař titulového turnaje ICCF oprávněn prodloužit termín pro podání přihlášek nebo posunout začátek turnaje. Rozdělení do skupin v turnajích přípravek, semifinále a kandidátů provede komisař titulového turnaje ICCF s cílem vytvořit stejně silné skupiny. Všechny potřebné informace týkající se titulových norem a propagačních ustanovení budou poskytnuty před zahájením turnaje.

6. Komisař turnajů ICCF pro tituly poskytne národním delegátům aktuální seznam všech hráčů, kteří dosáhli příslušné kvalifikace, současně se zveřejněním vyhlášení jednotlivých etap WCCC.

7. Kvalifikace pro turnaje přípravek, semifinále, kandidátů a finále dosažené podle této části pravidel ICCF lze použít pouze jednou, výjimkou zvláštních ustanovení o kvalifikaci na základě titulů mistra světa, titulů ICCF nebo dosažených ratingových bodů: ty lze použít pouze jednou v kalendářním roce a pouze na příslušné úrovni nebo stupni. Z jednoho přípravného, semifinálového nebo kandidátského turnaje je možné dosáhnout pouze jedné kvalifikace na další stupeň mistrovství světa. Kvalifikace na základě výsledků v turnajích platí 3 roky od skončení turnaje, v němž byla kvalifikace získána. Každá další kvalifikace dosažená hráčem na stejné úrovni bude platit jeden další rok (například druhá kvalifikace bude 4 roky od konce turnaje, ve kterém byla kvalifikace získána). Poloviční kvalifikace je platná 3 roky od konce turnaje, na kterém byla získána. Pokud je v tomto období získána druhá poloviční kvalifikace, bude plná kvalifikace platná 3 roky od

konec turnaje, ve kterém byla získána druhá polovina kvalifikace. Všechny "poloviční kvalifikace" získané v turnajích, které skončily před 31. 12. 2020, jsou platné do 31. 12. 2023. Tituly velmistra a mezinárodního mistra žen neopravňují jejich držitele k účasti v semifinále mistrovství světa nebo v turnaji kandidátů.

8. Ratingy ICCF použité v těchto pravidlech se vztahují k jakémukoli z těchto ratingových seznamů zveřejněných v předchozích 12 měsících. (Toto období se vztahuje na ratingy ICCF, které byly poprvé zveřejněny během 12 měsíců před zahájením turnaje, a nikoli pouze na jakýkoli rating ICCF, který byl platný během těchto 12 měsíců.)

9. Při posuzování kvalifikace do předkola WCCC, semifinále, turnajů kandidátů a finále se nerozhoduje.

10. V každém kalendářním roce může každá členská federace nominovat dva hráče do předkola nebo semifinále WCCC. Kromě toho bude federacím, které v předchozím roce deklarovaly více než 200 členů nebo přidružených hráčů (podle statistiky členských příspěvků), povolena 1 dodatečná nominace členské federace (MFN), federacím, které deklarovaly více než 500 členů nebo přidružených hráčů, budou povoleny 2 dodatečné MFN, pro více než 1000 členů nebo přidružených hráčů 3 dodatečné MFN, pro více než 2000 členů nebo přidružených hráčů 4 dodatečné MFN a pro více než 5000 členů nebo přidružených hráčů 5 dodatečných MFN. MFN budou přiděleny buď do předkola, nebo do semifinále podle jejich ratingu - hráči s ratingem (fixním nebo nefixním) nižším než 2400 budou přiděleni do předkola, zatímco hráči s ratingem 2400 a vyšším budou přiděleni do semifinále.

11. Při zvláštních a výjimečných příležitostech je Výkonný výbor ICCF oprávněn vyhlásit zvláštní turnaje, které zajišťují kvalifikaci pro předkola, semifinále, turnaje kandidátů nebo finále. Přesné podmínky postupu musí stanoveny ve vyhlášení konkrétního turnaje. Výkonný výbor ICCF dále rozhodne o každé žádosti, na kterou se nevztahuje tento předpis.

1.2.1.1. Předběžná kola mistrovství světa v CC

1. Následující osoby dosáhnou plné kvalifikace pro vstup do předběžné sekce:

(a) účastníci některého z předchozích nebo probíhajících turnajů kandidátů WCCC, kteří získali alespoň 40 % možných bodů, pokud nezískali vyšší kvalifikaci.

(b) účastníci jednoho z předchozích nebo probíhajících semifinále WCCC, kteří získali alespoň 50 % možných bodů, pokud nezískali vyšší kvalifikaci.

(c) účastníci jedné z předchozích nebo probíhajících sekcí WCCC Preliminary, kteří se umístili na 3. nebo 4. místě nebo získali alespoň 60 % možných bodů, ale nekvalifikovali se semifinále WCCC.

(d) vítězové světových turnajů ICCF - třída Master.

(e) účastníci jednoho z předchozích nebo probíhajících finále Světového poháru ICCF, kteří získali alespoň 50 % možných bodů. (Toto nezahrnuje Světový pohár ICCF veteránů, Světový pohár Chess 960 nebo turnaje Světového poháru družstev.)

(f) účastníci jednoho z předchozích nebo probíhajících uznaných zónových mistrovství s průměrným ratingem turnaje 2451 nebo vyšším, kteří získali alespoň 50 % možných bodů. (Tento odkaz na zónové mistrovství byl záměrně ponechán i přes zrušení zón kvůli možnému přenosu do dalších let).

(g) účastníci uznaného zónového mistrovství s průměrným turnaje 2450 nebo nižším, kteří se umístili na 3. nebo 4. místě nebo získali alespoň 60 % možných bodů. (Tato zmínka o zónovém mistrovství byla záměrně ponechána i přes zrušení zón z důvodu možných přenosů do dalších let).

(h) , kteří jsou přihlášení prostřednictvím své národní organizace a v době nominace mají rating nižší než 2400 (fixní nebo nefixní).

(i) držitelé mezinárodního mistrovského titulu s ratingem vyšším než 2300.

(j) držitelé titulu Senior International Master s ratingem vyšším než 2250.

(k) držitelé titulu velmistr.

(l) Každý hráč s ratingem 2500 a vyšším.

2. Následující dosáhnou poloviční kvalifikace pro vstup do předběžné sekce WCCC:

(a) hráči, kteří dosáhnou 2. místa ve skupině Master Class.

3. Předběžná sekce WCCC se obvykle skládá z 13 účastníků. Komisař titulového turnaje má právo zvýšit počet hráčů na 15 nebo 17. Za normálních okolností bude každý rok zahájeno maximálně 30 předběžných sekcí.

4. Každý hráč s pevným ratingem 2400 nebo vyšším může požádat o vstup do předběžné sekce WCCC. Hráči s nejvyšším ratingem budou přijati pouze pro obsazení sekce, pokud počet přihlášených nebude násobkem 13, 15 nebo 17.

1.2.1.2. Semifinále mistrovství světa CC

1. Do semifinále WCCC mohou vstoupit:

- (a) účastníci některého z předchozích nebo probíhajících finále WCCC, pokud nezískali vyšší kvalifikaci.
- (b) účastníci některého z předchozích nebo probíhajících turnajů kandidátů WCCC, kteří získali alespoň 50 % možných bodů, pokud nezískali vyšší kvalifikaci.
- (c) účastníci jednoho z předchozích nebo probíhajících semifinále WCCC, kteří umístili na 3. nebo 4. místě nebo získali alespoň 60 % možných bodů, ale nekvalifikovali se do Turnaje kandidátů.
- (d) hráči na prvním a druhém místě z WCCC.
- (e) účastníci finále turnaje Světového poháru ICCF, kteří se umístili na 3. nebo 4. místě nebo získali alespoň 60 % možných bodů. (Toto nezahrnuje Světový pohár ICCF veteránů, Světový pohár Chess 960 nebo turnaje Světového poháru družstev.)
- (f) účastníci jednoho z předchozích nebo probíhajících uznaných zónových mistrovství s průměrným ratingem turnaje 2451 nebo vyšším, kteří se umístili na 3. nebo 4. místě nebo získali alespoň 60 % možných bodů. (Tento odkaz na zónové mistrovství byl záměrně ponechán i přes zrušení zón kvůli možnému přenosu do dalších let).
- (g) dva nejlepší hráči z uznaného zónového mistrovství s průměrným ratingem turnaje 2450 nebo nižším, kteří získali více než 50 % možných bodů. (Tento odkaz na zónové mistrovství byl záměrně ponechán i přes zrušení zón kvůli možnému přenosu do dalších let).
- (h) hráči, kteří mají v době nominace rating 2400 a vyšší, jsou přihlášení prostřednictvím své národní organizace.
- (i) držitelé titulu mezinárodního mistra v korespondenčním šachu s pevným ratingem nad 2500.
- (j) držitelé titulu mezinárodního korespondenčního mistra v šachu senior s pevným ratingem nad 2450.
- (k) držitelé velmistrovského titulu s ratingem nad 2400.
- (l) hráči, kteří mají pevný rating vyšší než 2550.

2. Semifinálová sekce se obvykle skládá ze 13 účastníků. Komisař turnaje o titul má právo zvýšit počet hráčů na 15 nebo 17. Obvykle bude každý rok zahájeno maximálně 18 semifinálových sekcí.

3. Každý hráč s pevným ratingem 2450 nebo vyšším může požádat o vstup do semifinálové sekce WCCC. Hráči s nejvyšším ratingem budou přijati pouze pro obsazení sekce, pokud počet přihlášených nebude násobkem 13, 15 nebo 17.

1.2.1.3. Turnaj kandidátů

1. Do turnaje kandidátů WCCC se mohou přihlásit:

(a) účastníci jednoho z předchozích nebo probíhajících finále WCCC, kteří získali alespoň 50 % možných bodů, pokud nezískali vyšší kvalifikaci.

(b) účastníci některého z předchozích nebo probíhajících turnajů kandidátů WCCC, kteří se umístili na 2. (ve výjimečném případě, kdy je k dispozici pouze jedno postupové místo do finále), 3. nebo 4. místě nebo získali alespoň 60 % možných bodů, ale do finále se nekvalifikovali.

(c) hráči na prvním a druhém místě v každé semifinálové skupině WCCC.

(d) hráči na prvním a druhém místě ve finále turnaje Světového poháru ICCF. (To se netýká Světového poháru ICCF veteránů, Světového poháru Chess 960 nebo turnajů Světového poháru družstev.)

(e) hráči na prvním a druhém místě z uznaného zónového mistrovství s průměrným ratingem turnaje 2451 nebo vyšším, kteří získali více než 50 % možných bodů. (Tento odkaz na zónové mistrovství byl záměrně ponechán i přes zrušení zón kvůli možnému přenosu do dalších let).

(f) všichni předchozí mistři světa v korespondenčním šachu.

(g) držitelé velmistrovského titulu s nejméně 5 velmistrovskými normami.

(h) hráči s pevným ratingem 2600 a vyšším.

2. V sekcích Turnaje kandidátů je obvykle 13 účastníků. Komisař turnaje o titul je oprávněn zvýšit počet hráčů na 15 nebo 17. Obvykle budou každý rok zahájeny maximálně 4 sekce Turnaje kandidátů.

3. Každý hráč s pevným ratingem 2500 nebo vyšším může požádat o vstup do sekce WCCC Candidate's Tournament. Hráči s nejvyšším ratingem budou přijati pouze k obsazení sekce, pokud počet přihlášených nebude násobkem 13, 15 nebo 17.

1.2.1.4. Finále mistrovství světa v CC

1. Do finále WCCC se mohou přihlásit:

(a) hráči na prvním, druhém a třetím místě z jednoho z předchozích nebo probíhajících finále WCCC.

(b) hráči na prvním a druhém místě z turnajů kandidátů WCCC. Komisař turnaje o titul je oprávněn toto pravidlo změnit, pokud výjimečně v jednom startují více než 4 sekce turnaje kandidátů. Každá taková změna musí být uvedena v oznámení o turnaji.

2. Finále se obvykle skládá ze 17 účastníků.

3. Kvalifikaci na finále lze odložit pouze jednou, s výjimkou bývalých mistrů světa, kteří mají právo se jednou přihlásit do kteréhokoli z následujících finále, pokud projeví zájem o účast a požádají o zařazení nejpozději měsíc před uzávěrkou.

4. Pokud se ve finále uvolní místo po zařazení všech kvalifikantů, kteří si přejí hrát, může výkonný výbor přijmout další kvalifikované hráče z předchozího finále nebo kandidáty, a to ty, kteří se nekvalifikovali na základě tie-breaku. Výkonná rada má rovněž právo udělit až dvě volná místa na základě mimořádných mezinárodních výkonů.

5. Titul "mistr světa v korespondenčním šachu" získává vítěz finále mistrovství světa. Každý mistr světa musí být očíslován podle cyklu. Každý mistr světa si tento titul ponechá navždy.

1.2.1.5. [Odstraněno]

[Vypuštěný materiál lze vidět v předchozích kopiích pravidel ICCF.]

1.2.1.6. [Odstraněno]

[Vypuštěný materiál lze vidět v předchozích kopiích pravidel ICCF.]

1.2.1.7. CC olympiáda (Mistrovství světa národních týmů)

1. Korespondenční šachová olympiáda se bude hrát jako turnaj družstev a může se hrát pouze na webovém serveru.

Olympijské cykly budou začínat v každém kalendářním roce, který je dělitelný čtyřmi (2020, 2024, ...). Po vzoru finále mistrovství světa jednotlivců by mohlo být datum zahájení v červnu. Pokud na začátku roku, kdy se očekává zahájení nového cyklu,

účastníci některých týmů v příštím finále nejsou známi, budou všechny rozhodující zápasy rozhodovat skupiny silných a vysoce kvalifikovaných hráčů, kteří nepatří k zemím, které se přímo či nepřímo podílejí na určení účastníků finále.

2. Počet hráčů v týmu bude uveden v oznámení turnaje.
3. Turnaj se skládá z úvodního a finálového .
4. Do finálového kola se obvykle dostane maximálně 13 týmů.
5. Členské země ICCF, které splnily své finanční závazky, se mohou zúčastnit každá s jedním týmem. Na základě rozhodnutí výkonného výboru ICCF mohou být přihlášena kombinovaná družstva složená z hráčů ze zemí s nízkou úrovní korespondenčního šachu.
6. Do dalšího finálového kola postoupí první tři týmy z finále.
7. Právo na postup z předkola a další podrobnosti určí komisař turnaje o titul ICCF a schválí výkonný výbor na začátku turnaje.

1.2.2. Propagační turnaje

1. Postupové turnaje se budou hrát ve 3 třídách:
(a) třída otevřená, (b) vyšší třída a (c) třída mistrovská.
2. Turnaje mistrovských tříd se budou skládat z 11 hráčských sekcí. Vyšší a otevřená třída budou mít 7 hráčů na sekci. Zúčastnit se mohou všichni hráči korespondenčního šachu, pokud nejsou suspendováni hry ICCF. Hráči korespondenčního šachu z nečlenských zemí ICCF se budou muset přihlásit prostřednictvím programu Direct Entry a mohou se zúčastnit cyklu mistrovství světa.
3. O vítězích postupových turnajů se rozhoduje nerozhodným výsledkem.
4. Následující hráči mají právo účastnit se turnajů třídy Open:
(a) hráč, který je v ICCF nový nebo nemá rating ICCF.
(b) hráč, který má v době podání žádosti nižší rating než 1900.
5. Následující hráči mají právo zúčastnit se turnaje vyšší třídy:
(a) hráč s ratingem 1900 až 2099 v době podání žádosti.
(b) hráč, který vyhrál turnaj třídy Open, má nárok na jeden start ve vyšší třídě bez ohledu na rating.
(c) hráč bez ratingu ICCF, který je nominován národní federací a je k němu přiloženo prohlášení o kvalifikaci.

6. Následující hráči mají právo zúčastnit se turnaje mistrovské třídy:

- (a) hráč s ratingem 2100 nebo vyšším v době podání žádosti.
- (b) hráč, který vyhrál turnaj vyšší třídy, má nárok na jeden start mistrovské třídy bez ohledu na rating.
- (c) hráč bez ratingu ICCF, který je nominován národní federací a je k němu přiloženo prohlášení o kvalifikaci.

Poznámka: Rating FIDE bude považován za nefixovaný rating ICCF.

7. **POSTAL:** Dříve uvedené turnaje WT/H a WT/M byly sloučeny do jediného turnaje s názvem WT/A pro hráče s ratingem 1900+. Tyto turnaje se hrají ve dvoukolovém formátu pro 4 hráče (6 her pro každého hráče). Na rozdíl od turnajů serveru WS/M nemohou turnaje WT/A vyústit v kvalifikaci ani v poloviční kvalifikaci do předkola WCCC.

1.2.3. Turnaje Světového poháru

1. Turnaj Světového poháru se bude obvykle konat každý čtvrtý rok počínaje rokem 2020. Jeho uvedení na trh je naplánováno na druhé čtvrtletí příslušného roku a zahájení na třetí nebo čtvrté čtvrtletí.

2. Každé kolo bude dokončeno během dvou let.

3. V každé skupině se v úvodním kole utká 7-11 hráčů, v semifinálovém kole 9-15 hráčů a ve finálovém kole 13-17 hráčů. Každý hráč hraje jednu hru s každým hráčem své skupiny současně.

4. Všechny skupiny předběžného a průběžného kola začínají ve stejný den.

5. Vítězové jednotlivých skupin (nerozhodný výsledek se určí podle pravidla ICCF § 1.3.4.2.) postoupí do dalšího kola společně s nejlepšími hráči na druhých místech ve skupinách (podle rozhodnutí pořadatele turnaje). Vítězové skupin úvodního kola a semifinálového kola získávají po jedné. Ve finálovém kole získá ceny polovina účastníků.

6. Vítěz finálového kola má právo zúčastnit se finálového kola příštího turnaje Světového poháru v korespondenčním šachu bez placení startovného. Účastníci finálového kola mají právo zúčastnit se mezikola příštího turnaje Světového poháru v korespondenčním šachu.

7. Účastníci finále Světového poháru mohou navíc získat kvalifikaci pro účast v semifinále nebo v kandidátské sekci Mistrovství světa v korespondenčním šachu.

1.2.3.1. Turnaj Světového poháru družstev

1. Jedná se o vyřazovací turnaj víceletých družstev, který se hraje ve formátu 20 desek "přátelský zápas" se 2 hrami na hráče.
2. V každém kole se používá trojnásobné blokové řízení času s garantovaným časem.
3. První kolo bylo zahájeno v červnu 2021 a další kola jsou naplánována na každý následující červen.
4. Vítězné týmy postupují, dokud nezůstane jediný šampion.
5. Turnaj řídí komisař netitulového turnaje nebo jím pověřený pracovník.
6. týmy složené z více federací (např. tým reprezentující Lucembursko a Belgii), včetně hráčů bez licence, aby se maximalizovala účast.
7. Ostatní provozní pravidla budou odpovídat pravidlům Euro Team Cupu (s výjimkou omezeného seznamu způsobilých federací): Na začátku prvního kola obdrží všechna družstva startovní čísla podle průměrného ratingu přihlášeného družstva, které reprezentuje svou národní federaci, s použitím příslušného ratingového seznamu ICCF.
8. Vítěznému týmu budou předány medaile a diplomy.

1.2.4. Normální turnaje

1. Normové turnaje ICCF zahrnují normové turnaje CCE, normové turnaje CCM, mistrovské normové turnaje, normové turnaje SIM a velmistrovské normové turnaje. Za organizaci těchto turnajů odpovídá komisař titulového turnaje. Turnaje se mohou hrát prostřednictvím webového serveru nebo poštou.

2. Všechny sekce tohoto typu turnaje nabízejí normy pro získání titulu, které jsou výslovně uvedeny ve startovní listině příslušné sekce turnaje.

3. Kvalifikační ratingy popsané v tomto dokumentu pro všechny normované události jsou oficiálními aktuálními ratingy hráčů, nikoli předpokládanými ratingy.

4. Existují dva typy normativních turnajů CCE: CCE/B a CCE/A. V obou typech se každá sekce skládá z 15 hráčů (14 partií pro každého hráče, 7 bílých a 7 černých). Právo účastnit se turnaje CCE Norm mají pouze hráči, kteří splňují jednu z následujících kvalifikací:

--- Rating alespoň 2050 na nejnovějším ratingovém seznamu ICCF (nebo seznamu FIDE pro hráče bez ratingu ICCF) pro CCE/B.

--- Rating alespoň 2125 na nejnovějším ratingovém seznamu ICCF (nebo seznamu FIDE pro hráče bez ratingu ICCF) pro CCE/A.

5. Existují dva typy turnajů CCM: CCM/B a CCM/A. Každá sekce CCM/B se skládá ze 17 hráčů (16 her pro každého hráče, 8 bílých a 8 černých).

Každá sekce CCM/A se skládá z 15 hráčů (14 her pro každého hráče, 7 bílých a 7 černých).

účastnit se turnaje CCM Norm mají pouze hráči, kteří splňují jednu z následujících kvalifikací:

--- Rating alespoň 2200 na nejnovějším ratingovém seznamu ICCF (nebo FIDE pro hráče bez ratingu ICCF) pro CCM/B.

--- Rating alespoň 2250 na nejnovějším ratingovém seznamu ICCF (nebo seznamu FIDE pro hráče bez ratingu ICCF) pro CCM/A.

6. Existují dva typy turnajů Master Norm: MN/B a MN/A. V obou typech se každá sekce skládá z 13 hráčů (12 partií pro každého hráče, 6 bílých a 6 černých). Právo účastnit se turnaje Master Norm mají pouze hráči, kteří splňují jednu z následujících kvalifikací:

--- Rating alespoň 2300 podle nejnovějšího ratingového seznamu ICCF (nebo FIDE pro hráče bez ratingu ICCF) pro MN/B.

--- Rating alespoň 2350 na nejnovějším ratingovém seznamu ICCF (nebo FIDE pro hráče bez ratingu ICCF) pro MN/A.

7. Existují dva typy turnajů SIM Norm: SIM/B a SIM/A. Každá sekce SIM/B se skládá z 13 hráčů (12 her pro každého hráče, 6 bílých a 6 černých).

Každá část SIM/A se skládá z 15 hráčů (14 her pro každého hráče, 7 bílých a 7 černých).

účastnit se turnaje SIM Norm mají pouze hráči, kteří splňují jednu z následujících kvalifikací:

--- Rating alespoň 2380 na nejnovějším ratingovém seznamu ICCF (nebo FIDE pro hráče bez ratingu ICCF) pro SIM/B.

--- Rating alespoň 2420 na nejnovějším ratingovém seznamu ICCF (nebo FIDE pro hráče bez ratingu ICCF) pro SIM/A.

8. Existují dva typy velmistrovských turnajů: GMN/B a GMN/A. Každá část GMN/B se skládá z 13 hráčů (12 partií pro každého hráče, 6 bílých a 6 černých).

Každá sekce GMN/A se skládá z 15 hráčů (14 her pro každého hráče, 7 bílých a 7 černých). Právo účastnit se velmistrovského normového turnaje mají pouze hráči, kteří splňují jednu z následujících kvalifikací:

--- Rating alespoň 2455 na nejnovějším ratingovém seznamu ICCF (nebo seznamu FIDE pro hráče bez ratingu ICCF) pro GMN/B.

--- Rating alespoň 2485 na nejnovějším ratingovém seznamu ICCF (nebo FIDE pro hráče bez ratingu ICCF) pro GMN/A.

9. Držitelé velmistrovského titulu ICCF nebo FIDE nebo hráči s pevným ratingem 2600 nebo vyšším podle posledního ratingového seznamu ICCF se mohou účastnit turnajů velmistrovské normy zdarma.

10. Hráči bez kvalifikace uvedené v bodech 4 až 8 výše se nebudou moci zúčastnit uvedených normovaných turnajů.

11. Konkrétní turnaj normy, ve kterém bude hráč nasazen, bude určen podle následujících hledisek:

a. Normativní událost, na kterou se hráč kvalifikuje (podle ratingu), je původně určena při registraci. Pokud se před spuštěním této události na internetu neobjeví nový oficiální seznam ratingů, stává se tato původní kvalifikace konečnou.

b. Pokud bude po registraci hráče, ale před spuštěním online turnaje, k dispozici nový oficiální rating, bude kvalifikace hráče upravena na základě nového oficiálního ratingu.

c. Jakmile je událost online, nedojde k žádným změnám v normě události, do které je hráč přihlášen.

12. V každém tříměsíčním cyklu (leden až březen, duben až červen, červenec až září a říjen až prosinec) může hráč zahájit pouze jeden turnaj v normě webserveru. Hráč může v každém kalendářním roce zahájit pouze jeden turnaj poštovní normy.

1.2.5. Liga mistrů

1. Liga mistrů je turnaj pro týmy. Hráči v týmu mohou být jakékoli národnosti nebo jejich směsice. Každý tým musí mít určeného kapitána a název, nejlépe související s korespondenčním šachem nebo šachem obecně.

2. Za organizaci Ligy mistrů odpovídá komisař netitulového turnaje. Všechny části Ligy mistrů se hrají na webovém serveru. Platná pravidla hry jsou obsažena v těchto pravidlech ICCF.

3. Liga se hraje v sezónách trvajících přibližně dva roky, přičemž na konci každé sezóny se postupuje a sestupuje. Existují tři divize: Divize A, divize B a divize C. Divize A se skládá z jedné skupiny, zatímco divize B a C mají více skupin (s názvem Skupina 1, Skupina 2 atd.). Všechny tři úrovně Ligy mistrů musí začínat současně a mají dvouletou hrací dobu. S ohledem na časový prostor přijetí nových přihlášek a dokončení případných rozhodování se předpokládá, že nové sezóny budou začínat každé 2 roky s odstupem 3 měsíců až 2 roky a 6 měsíců.

4. Skupiny se obvykle skládají z 11 nebo 13 týmů, ale tyto počty se mohou podle potřeby měnit, aby se vešly všechny přihlášené týmy. Složení jednotlivých divizí a počty postupujících a sestupujících týmů budou pro každou sezónu určeny na základě počtu přihlášených týmů a budou oznámeny co nejdříve po uzávěrce přihlášek.

5. Žádný hráč nesmí v jedné sezóně hrát za více než jeden tým. Hráči mohou přestoupit z jednoho týmu do druhého pouze na začátku každé nové sezóny.

6. Nové týmy se mohou do Ligy mistrů přihlásit na začátku každé nové sezóny. Změny názvu týmu mezi sezónami jsou povoleny.

7. Tým může v průběhu sezóny a mezi sezónami vyměnit hráče. Počet vyměněných hráčů je omezen pouze následujícím pravidlem: Pokud se v týmu během dvou sezón vymění všichni čtyři hráči, tým obvykle sestoupí do nižší divize. Výjimky z tohoto pravidla jsou možné na základě rozhodnutí komisaře netitulového turnaje.

1.2.6. Speciální turnaje

1.2.6.1. Memoriál ICCF <2300 Turnaj družstev

Turnaj ICCF Memorial <2300 Team je turnajem ICCF, který je otevřen všem federacím ICCF. Tento turnaj se řídí stejnou osnovou jako olympiáda s tím rozdílem, že maximální ratingový limit je 2300* a rozpis tohoto turnaje je flexibilní a bude určen komisařem netitulového turnaje (NTTC). V tomto turnaji lze získat titulové normy, například IM, CCM a CCE. (* Upřesnění pravidel: Tento požadavek na rating platí pouze v době oficiálního zahájení turnaje, což znamená, že hráč s aktuálním ratingem 2300+ může sloužit jako náhradník, pokud byl rating v době oficiálního zahájení turnaje <2300).

1.2.6.2. Superregionální turnaje

Jedná se o turnaje družstev nebo jednotlivců (organizované Superregionální turnajovou komisí ICCF, SRTC), kterých se účastní určitá skupina členských federací. O uspořádání superregionálního turnaje může požádat jakákoli skupina šesti nebo více federací.

turnaj. Všechny nové turnaje pod záštitou SRTC musí ředitel světového turnaje. Přihlášky musí být vždy spravovány prostřednictvím přihlašovacího systému ICCF a budou zahrnuty do faktur členských federací finančním ředitelem ICCF.

Od ledna 2024 se portfolio SRTC skládá z a) mistrovství Evropy jednotlivců, b) mistrovství Evropy družstev a "mistrovství zbytku světa". Pravidla pro tato mistrovství jsou následující:

Pravidla pro mistrovství Evropy a zbytku světa

Mistrovství Evropy a zbytku světa (RoW) jsou dva nezávislé a samostatné turnaje, které probíhají paralelně a jsou otevřené všem hráčům, kteří nejsou členy federací ICCF Jihoafrické republiky, Indie a Indonésie.

Aby se mohli kvalifikovat do kterékoli sekce mistrovství Evropy, musí být *bud'* členy jedné z členských federací ICCF uvedených v příloze 1, *nebo* hrát pod vlajkou jedné ze zemí uvedených v příloze 2.

Aby se hráči kvalifikovali do kterékoli sekce mistrovství RoW, musí být buď členy členské federace ICCF, která není uvedena v příloze 1, nebo hrát pod vlajkou země, která není uvedena v příloze 2.

Výše startovního pro všechny oddíly (včetně finále) je stanovena ve Finančních předpisech ICCF v části "Nadregionální turnaje". Vstupné do obou finále je zdarma.

Z jednoho otevřeného turnaje, přípravného turnaje, semifinále, turnaje kandidátů nebo finále je dosáhnout pouze jedné kvalifikace do další fáze mistrovství Evropy nebo mistrovství světa. Kvalifikace na základě výsledků v turnajích jsou platné 3 roky od skončení turnaje, v němž byla kvalifikace získána. Každá další kvalifikace dosažená hráčem na stejné úrovni bude platit jeden další rok (například druhá kvalifikace bude platit čtyři roky od konce turnaje, na kterém byla kvalifikace získána).

Kvalifikace z mistrovství Evropy neplatí pro mistrovství světa a naopak. Hráči se nemohou účastnit současně mistrovství Evropy i mistrovství světa.

Kvalifikace pro předkolo, semifinále a turnaje kandidátů dosažené v souladu s těmito pravidly lze použít pouze jednou, s výjimkou zvláštních kvalifikačních ustanovení založených na dosažených titulech ICCF nebo ratingových bodech: ty použít pouze na příslušné úrovni nebo stupni.

Kvalifikaci serveru lze použít pro poštovní etapy (pouze mistrovství Evropy), ale ne naopak.

Ve všech případech je pro postup vyžadován kladný výsledek a při určování pořadí se zohledňují standardní tie-breaky ICCF.

Mistrovství serverů

Na webovém serveru se budou hrát následující turnaje.

Otevřené kolo mistrovství Evropy/RoW

V každé sekci bude 7 hráčů. Začíná se průběžně.

Následující hráči mají právo zúčastnit se otevřeného kola mistrovství Evropy/RoW:

(a) hráči, kteří jsou v době podání žádosti hodnoceni méně než 2100.

Předběžné kolo mistrovství Evropy/RoW

V každé sekci bude 11 hráčů. Začíná se průběžně.

Následující hráči mají právo zúčastnit se předkola mistrovství Evropy/RoW:

- (a) hráči, kteří mají v době podání žádosti rating 2100 až 2299.
- (b) hráči, kteří vyhráli otevřené kolo mistrovství Evropy/RoW, mají nárok na jeden start v předkole.

Semifinále mistrovství Evropy

V každé sekci bude obvykle 13 hráčů. Organizátor turnaje však bude mít právo změnit počet hráčů na 11, 15 nebo 17. Začíná se jednou ročně v září.

Právo účasti v semifinále mistrovství Evropy/RoW mají následující hráči:

- (a) hráči s ratingem 2300 až 2499 v době podání žádosti.
- (b) hráči, kteří skončili na 1. nebo 2. místě v předkole mistrovství Evropy, mají nárok na jeden start v semifinále mistrovství Evropy.

Kandidáti na mistrovství Evropy/RoW

V každé sekci bude obvykle 13 hráčů. Organizátor turnaje má však právo změnit počet hráčů na 11, 15 nebo 17. Začíná se jednou ročně v březnu.

Následující hráči mají právo účastnit se Mistrovství Evropy/RoW kandidátů:

- (a) hráči, kteří mají v době podání žádosti rating 2500 nebo vyšší.
- (b) držitelé titulu velmistr.
- (c) držitelé titulu senior mezinárodního mistra s ratingem vyšším než 2400 v době podání žádosti.
- (d) držitelé mezinárodního mistrovského titulu s hodnocením vyšším než 2450 v době podání žádosti.
- (e) hráči, kteří se umístili na 1. nebo 2. místě v semifinále mistrovství Evropy/RoW, mají nárok na jeden start na mistrovství Evropy/RoW kandidátů.

Finále mistrovství Evropy/RoW

V každé sekci bude obvykle 15 hráčů. Organizátor turnaje má však právo změnit počet hráčů na 11, 13 nebo 17. Zahájení jednou za dva roky podléhá rozhodnutí organizátora turnaje.

Následující hráči mají právo zúčastnit se finále mistrovství Evropy/RoW:

- (a) hráči na 1., 2. a 3. místě z předchozího finále.

(b) hráči, kteří se umístili na 1. a 2. místě kandidátky.

Pokud počet kvalifikovaných hráčů přesáhne 17, může pořadatel turnaje přijmout hráče do finále v následujícím pořadí:

1. hráči, kteří se kvalifikovali do předchozího finále, ale podle tohoto pořadí byli vynecháni.
2. Hráč na 1. místě v předchozím finále.
3. Hráč na 1. místě z oddílu kandidáta.
4. Hráč na 2. místě v předchozím finále.
5. Hráč na 2. místě z oddílu kandidáta.
6. Hráč, který se v předchozím finále

umístil na 3. místě. Finálová kvalifikace může být odložena pouze jednou.

V případě volných míst ve finále po zařazení všech kvalifikantů, kteří si přejí hrát, může pořadatel turnaje přijmout další kvalifikované hráče z předchozího finále nebo kandidáty, a to ty, kteří se nekvalifikovali na základě tie-breaku.

Poštovní mistrovství (pouze mistrovství Evropy)
Následující turnaje se budou hrát poštou.

Otevřené kolo Mistrovství Evropy v poštovních službách
V každé sekci hrají 4 hráči, hraje se dvoukolově. Začíná se průběžně.

Následující hráči mají právo zúčastnit se otevřeného kola mistrovství Evropy v poštovním sportu:

(a) hráči, kteří jsou v době podání žádosti hodnoceni pod 2100.

Semifinále mistrovství Evropy v poštovních službách
V každé sekci bude 6 hráčů, hraje se dvoukolově. Začíná se průběžně.

Právo účasti v semifinále mistrovství Evropy v poštovním sportu mají tito hráči:

- (a) hráči s ratingem 2100 nebo vyšším v době podání žádosti.
- (b) hráči, kteří vyhráli otevřené kolo mistrovství Evropy v poštovním sportu, mají nárok na jeden start v semifinále.

Finále Mistrovství Evropy v poštovních službách
Obvykle se bude hrát ve 13 hráčích, jednokolově. Organizátor turnaje však bude mít právo změnit počet hráčů na 11, 15 nebo 17. Začíná se podle uvážení organizátora turnaje.

Právo zúčastnit se finále mistrovství Evropy v poštovním sportu mají tito hráči:

- (a) hráči na 1., 2. a 3. místě s přihlédnutím k remízám z předchozího finále.
- (b) hráči na 1. a 2. místě s přihlédnutím k remízám v semifinále.

Pokud počet kvalifikovaných hráčů přesáhne 17, může pořadatel turnaje přijmout hráče do finále v následujícím pořadí:

1. hráči, kteří se kvalifikovali do předchozího finále, ale podle tohoto pořadí byli vynecháni.
2. Hráč na 1. místě v předchozím finále.
3. Hráč na 1. místě ze semifinálové sekce.
4. Hráč na 2. místě v předchozím finále.
5. Hráč na 2. místě ze semifinálové části.
6. Hráč, který se v předchozím finále umístil na 3. místě.

Závěrečné kvalifikace lze odložit pouze jednou.

Pokud se ve finále uvolní místo po zařazení všech kvalifikantů, kteří si přejí hrát, může pořadatel turnaje přijmout další kvalifikované hráče z předchozího finále nebo semifinále, a to ty, kteří se nekvalifikovali na základě tie-breaku.

Dodatek 1: Evropské členské federace

Belgie, Bulharsko, Česká republika, Dánsko, Estonsko, Finsko, Francie, Chorvatsko, Irsko, Island, Itálie, Izrael, Litva, Lotyšsko, Lucembursko, Maďarsko, Německo, Nizozemsko, Norsko, Polsko, Portugalsko, Rakousko, Rumunsko, Rusko (pozastaveno), Skotsko, Řecko, Slovensko, Slovinsko, Španělsko, Švédsko, Švýcarsko, Turecko, Ukrajina, Wales.

Příloha 2: Evropské země

Albánie, Andorra, Arménie, Rakousko, Ázerbájdžán, Bělorusko, Belgie, Bosna a Hercegovina, Bulharsko, Chorvatsko, Kypr, Česká republika, Dánsko, Anglie, Estonsko, Finsko, Francie, Gruzie, Německo, Řecko, Maďarsko, Island, Irsko, Izrael, Itálie, Kazachstán, Kosovo, Lotyšsko, Lichtenštejnsko, Litva, Lucembursko, Malta, Moldavsko, Monako, Černá Hora, Nizozemsko, Severní Makedonie, Severní Irsko, Norsko, Polsko, Portugalsko, Rumunsko, Rusko, San Marino, Skotsko, Srbsko, Slovensko, Slovinsko, Španělsko, Švédsko, Švýcarsko, Turecko, Ukrajina, Vatikán, Wales.

1.2.6.3. [Další události](#)

Ostatní akce, jako jsou pozvánky, memoriály, tematické turnaje atd., budou vyhlášeny výkonným výborem ICCF samostatně.

1.2.6.4. Pro mezinárodní akce je vyžadováno schválení WTD

Pořádání mezinárodních korespondenčních turnajů národními korespondenčními šachovými organizacemi vyžaduje před jejich vyhlášením souhlas ředitele světového turnaje ICCF. Pozvání jednotlivých hráčů na takto schválené turnaje musí být učiněno se souhlasem národní federace, jejímž je dotýčný hráč členem nebo přidruženým hráčem (nebo se souhlasem pracovníka ICCF pro podporu izolovaných hráčů, pokud má pozvání dostat izolovaný hráč).

1.3. Pravidla organizace turnaje

1.3.1. Organizační pravidla platná pro všechny turnaje ICCF

O výši startovného pro každý turnaj rozhoduje kongres. Přihláška do turnaje bude přijata pouze tehdy, bude-li doprovázena platbou startovného inkasní agentuře určené ICCF.

Pokud není výslovně uvedeno jinak, hraje každý hráč jednu hru současně proti každému z ostatních hráčů v turnaji nebo sekci. O barvě se rozhoduje losem.

U vícekolových a postupových turnajů (včetně série WCCC) je pro udělení prvního místa vyžadováno kladné skóre. Pokud žádný hráč v těchto typech turnajů (za konkrétní umístění, ať už první, druhé atd.) nedosáhne kladného skóre, není žádnému hráči přiznán postup (za dané umístění) do dalšího kola nebo do další vyšší třídy.

Jakákoli akce, které se účastní hráči z více než 1 členské federace* (MF), musí používat všechna pravidla ICCF, stejně jako jsou všechna pravidla ICCF povinná pro akce, na které se vztahují normy (tituly). Jedinou výjimkou jsou pravidla pro tiebreaky v soutěžích Huttonova systému.

[* Členská federace každého hráče se určuje pomocí jedné ze dvou metod: (1) vlajky, pod kterou je hráč registrován, a/nebo (2) země bydliště hráče (pokud hráč osobně povolil, aby tato informace byla na serveru dostupná v době, kdy je událost organizována). Izolovaní hráči, kteří nejsou z MF, nepočítají jako reprezentanti MF].

Jakýkoli postup do vyšší sekce nebo (jiné než normální) ceny či titulu v soutěži ICCF vyžaduje plusové skóre ze všech nezrušených partií bez ohledu na konečné umístění v dokončené sekci (tj. bez ohledu na první, druhé, třetí nebo čtvrté místo). Tento požadavek se vztahuje jak na individuální, tak na týmové soutěže (příčemž

důležité je celkové skóre týmu, nikoli skóre jednotlivých členů). Objasnění: Toto pravidlo musí být zavedeno pro všechny soutěže a části soutěží, které používají "všechna pravidla ICCF". Nicméně získání kvalifikace do sekce stejné (nebo nižší) úrovně (jako je získání třetího nebo čtvrtého místa v soutěži kandidátů WCCC) **nebude** nadále **vyžadovat** plusové skóre. Kromě toho budou pro tyto situace platit obvyklá pravidla pro tiebreak, jak jsou popsána v současných pravidlech. Požadavek plusového skóre pro postup nemá vliv na výsledky potřebné k získání jakékoli normy titulu, jak jsou určeny na začátku soutěže.

TÝM: Ve všech mezinárodních týmových soutěžích mohou hráči hrát pouze na jedné desce. Jedinou výjimkou jsou přátelské zápasy [jak je definováno v pravidlech ICCF 1.3.2.(6)]. Toto nové pravidlo zahrnuje i náhradní/náhradní hráče. Ti nemohou být hráči, kteří již byli zaregistrováni na jiné desce ve stejném týmu na stejné úrovni stejné soutěže (opět s výjimkou přátelských zápasů).

TÝM: Žádný hráč se nemůže stát náhradníkem, pokud již působí nebo působil na jiné šachovnici téhož družstva [s výjimkou přátelského utkání podle definice v Pravidlech ICCF § 1.3.2.(6)].

TÝM: Hráč, který již hrál v týmu, který byl mezitím vyřazen z mezinárodní hodnocené soutěže, nemůže poté působit jako hráč jiného týmu ve stejné soutěži. Toto pravidlo platí: (a) pokud jsou obě družstva sponzorována stejnou členskou federací, a/nebo (b) pokud obě družstva nikdy nebudou hrát proti sobě, a/nebo (c) pokud jsou obě družstva v různých sekcích soutěže.

Jinak řečeno, jakmile se hráč zúčastní akce a jeho tým je vyřazen, jeho účast v akci končí. Toto pravidlo platí pro týmy v rámci jedné sezóny Ligy mistrů, ale neplatí napříč sezónami. Pravidlo se vztahuje také na akce, jako je olympiáda, a zabraňuje tomu, aby hráč, který je členem dvou různých členských federací, hrál ve dvou týmech tím, že se zúčastní postupně. V situacích, kdy jsou do týmu, který nebyl vyřazen v propagační akci, přijímáni noví hráči, nemohou se noví hráči skládat z nikoho, kdo se již účastnil v soutěži v týmu, který byl vyřazen.

TÝM: Tým může mít vždy pouze jednoho kapitána týmu (TC). Může být určen záložní TC, ale tato záložní osoba nemůže žádným způsobem plnit funkci TC, dokud je původně určený TC aktivně uveden jako TC.

TÝM: V každém týmu, který se účastní soutěže podle "všech pravidel ICCF", musí vždy minimálně čtyři (4) různí hráči. To platí i v případě, že v průběhu soutěže dojde k výměně a/nebo nahrazení hráčů.

1.3.2. Pravidla pro mezinárodní týmové turnaje a přátelské zápasy

1. Mezinárodní turnaje družstev musí řídit ředitel turnaje.

2. Každý tým musí mít svého kapitána.

3. S výjimkou uvedenou v odstavci 6 níže musí oznámení o turnaji obsahovat:

- (a) název organizace, která turnaj propaguje,
- (b) týmy, které se mohou turnaje zúčastnit, a podmínky výběru,
- (c) podmínky konání turnaje: maximální počet týmů ve skupinách předběžného kola, semifinále a finále, pravidla pro postup do dalšího vyššího kola,
- (d) počet desek v každém týmu,
- (e) počet her, které se budou hrát na každé hrací ploše,
- (f) datum zahájení a plánované datum ukončení turnaje,
- (g) jméno ředitele turnaje (TD).

4. TD bude udržovat kontakt s kapitány týmů. Přímý kontakt s každým hráčem v poštovní soutěži není žádoucí, s výjimkou případů, kdy je to nevyhnutelně nutné. V serverových soutěžích se však přímý kontakt mezi hráči a TD očekává.

5. V případě sporů musí kapitáni týmů vyvinout maximální úsilí, aby se dohodli na řešení drobných problémů, a teprve pokud se to nepodaří nebo je problém závažný, předat záležitost TD. [Rozdíl mezi drobným a závažným problémem je popsán v § 3.1.1 b)] TD však zůstává odpovědný za průběh a průběh turnaje a může v případě potřeby přímo zasáhnout.

6. Přátelské utkání (definované jako utkání družstev, kterého se účastní pouze dvě družstva, přičemž obě družstva jsou přidružena k členské federaci (MF) a obě jurisdikce (MF) se liší; nebo je jedno z družstev přidruženo k určité MF nebo regionu definovanému níže a druhé družstvo je zařazeno do kategorie "zbytek světa" nebo je definováno jako jiný region uvedený níže) se řídí pravidly standardními pro všechny ostatní akce schválené ICCF (definované v kapitole "Přátelské "). § 3.17.1.1.), ačkoli požadavky na oznámení z odstavce 3 výše mohou být zmírněny vzhledem k tomu, že se jedná pouze o dva týmy.

Následující definice týmu mohou tvořit tým pro přátelské utkání, i když nesplňují část výše uvedené definice. Níže uvedené počty hráčů odrážejí počet osob uvedených na serveru ICCF, které hrají pod vlajkou MF ve stavu "aktivní":

(1) Každá MF s méně než 17 hráči se může spojit do jednoho týmu a zúčastnit se přátelského zápasu,

(2) Každá jednotlivá MF s 17-37 hráči se může spojit s libovolným počtem MF s méně než 17 hráči do jednoho týmu a zúčastnit se přátelského zápasu,

(3) Jakékoli dvě MF s 17-37 hráči v každé se mohou spojit a stále hrát jako jeden tým v přátelském zápase. V rámci tohoto odstavce platí jedna výjimka: žádný tým složený z kombinovaných

MF budou moci hrát proti týmu, ve kterém je jeden nebo více hráčů z těchto MF, a stále to bude považováno za přátelský zápas.

Kromě toho se za přátelský zápas považuje i zápas mezi zavedenou členskou federací a týmem hráčů z jedné nečlenské země, pokud tato země již spolupracuje s úředníkem ICCF na žádosti o členství v ICCF.

Kromě toho může být vytvořen tým zastupující určité regionální části světa. Schválené regiony pro týmy pro přátelské zápasy jsou následující: Afrika, Asie, balkánské země, pobaltské země, Benelux, Karibik, Střední Amerika, východní Evropa, Evropa, Střední východ, severské země, Severní Amerika, Oceánie, Patagonie, Jižní Amerika a západní Evropa. Existují dvě omezení pro sestavení týmu pro přátelské utkání na základě regionu: (1) I když existuje nejednoznačnost, do kterého regionu členská federace (MF) spadá (příklad: Mexiko může být ve Střední nebo Severní Americe), žádná MF nemůže být zastoupena v obou týmech téhož přátelského utkání. Kromě toho (2) žádný region nelze při definování způsobilosti hráčů k účasti dále dělit, pokud by to znamenalo, že někteří hráči z tohoto regionu nemohou být způsobilí. Region je celá oblast, nikoli její část, pokud jde o oprávněnost hráčů k účasti.

Týmy pro přátelské zápasy mohou zahrnovat izolované hráče, pokud bez těchto hráčů tvoří zbývající soubor hráčů správnou kombinaci hráčů pro tým pro přátelské zápasy, jak je definováno výše.

1.3.3. Pravidla specifická pro různé typy turnajů

1. Uspořádání všech mezinárodních turnajů*, otevřených* a regionálních turnajů** schválených ICCF, které pořádají členské federace ICCF (MF), musí být v souladu se zásadami a cíli definovanými ve Stanovách ICCF.

*Rozlišování otevřených a pozvaných mezinárodních akcí:

(a) Otevřená mezinárodní akce je taková, do které je pozváno široké spektrum hráčů, aby se hromadně zúčastnili alespoň na počáteční úrovni. "Široké spektrum hráčů" je popsáno pouze jedním kategorickým popisem těch, kteří jsou způsobilí (například všichni v Evropě, všichni z Velké Británie, všichni CCE a CCM, všichni s ratingem nižším než 2000, všichni, kteří tvrdí, že jsou členy duchovenstva, atd.), ačkoli mohou být vytvořeny samostatné sekce na základě jiných hledisek (například ratingy hráčů rozdělené do podmnožin celkového spektra přihlášených hráčů). Jinak řečeno, všichni hráči v rámci určené kategorie hráčů mají právo na účast. Hrát může každý, kdo se chce zúčastnit (kdo splňuje podmínku způsobilosti); to znamená, že má právo na účast v tom smyslu, že se může na akci přihlásit bez dalších omezení (s výjimkou případů, kdy je na seznamu suspendovaných hráčů ICCF). Velmi častým rysem otevřené soutěže je, že alespoň počáteční úroveň soutěže zahrnuje více oddílů, jako je tomu například u "pohárových" soutěží. Počáteční úroveň takové akce

téměř nikdy neumožňuje získat normu IM nebo vyšší. Postupové soutěže (tj. s předběžnými a následnými oddíly) jsou zcela běžně otevřenými soutěžemi.

Pozvánky nemusí být procedurálně zasílány prostřednictvím národních delegátů nebo úředníka ICCF pro podporu izolovaných hráčů, ale obvykle se zasílají hromadně.

(b) Mezinárodní akce s pozvánkou je akce, u níž je potenciální seznam účastníků výrazně omezen (včetně použití více současně používaných kategoričkových omezení). Tyto akce mají obvykle jedinou sekci pro celou akci nebo maximálně pro každý ratingový rozsah/prah; a způsobilost pro normy pro IM, SIM a/nebo GM je běžná.

Hráči nemají právo se zúčastnit (tj. registrovat se) bez řádné nominace/pozvánky.

Procedurálně musí být účastníci vyhledáváni prostřednictvím žádostí o nominaci hráčů adresovaných národním delegátům/nebo pracovníkovi ICCF pro podporu izolovaných hráčů (IPSO). (TO může ND/IPSO vyjádřit své preference ohledně toho, kdo bude nominován, ale konečné rozhodnutí o tom, kdo bude nominován, je na ND/IPSO). Zcela běžným rysem pozvánky je, že existuje pouze jedna sekce, ve které hrají všichni účastníci (to znamená, že nejsou ve více sekcích ani nemají postupový charakter).

(c) Pokud se zdá, že není jasné, zda se jedná o otevřenou nebo pozvánkovou akci, TO předpokládá, že platí pravidla pro pozvánkovou akci.

Federace mohou pořádat neomezený počet pozvánkových turnajů za předpokladu, že:

- Schválení uděluje ředitel světového turnaje ICCF,
- Vstupní poplatek se nevybírání,
- Pozvánky jsou vydávány správně.

Federace mohou uspořádat až dva otevřené turnaje ročně, za které se vybírá startovné, za předpokladu, že:

- Schválení uděluje ředitel světového turnaje ICCF.
- Před zahájením náboru hráčů potvrdí finanční ředitel ICCF, že je federace v dobré finanční situaci.
- Pro všechny otevřené turnaje s webovým serverem je nutné použít přímý vstup (DE).

**** Definování regionální události**

Regionální turnaje jsou individuální nebo týmové akce, kterých se účastní dvě až šest členských federací. Struktura, startovné, ceny atd. jsou interní záležitostí, na které se zúčastněné federace dohodnou, ale musí být uvedeny v přihlášce na WTD. Způsoby náboru hráčů určují organizátoři. Počet regionálních turnajů, které lze uspořádat, není omezen.

Regionální turnaje mají všechny následující vlastnosti:

- Za regionální turnaje odpovídá dvě až šest zúčastněných členských federací.
- Přihlášky na regionální turnaje musí být zaslány WTD ICCF nejméně jeden měsíc před jejich zahájením. Nesmí být inzerován, dokud není formálně potvrzen souhlas ICCF. Žádost musí všechny zúčastněné členské federace.
- Regionální turnaje musí používat standardní pravidla ICCF.
- Zúčastnit se mohou pouze hráči ze zúčastněných federací a izolovaní hráči.
- Finanční ředitel ICCF vystaví prvnímu žadateli fakturu podle sazby uvedené ve finančním řádu.
- Pokud se první žadatel dostane do prodlení s platbou u ICCF, ostatní žadatelé se stanou odpovědnými za případný dluh z turnaje.
- Regionální turnaje mohou být hodnoceny a mohou nést normy titulu, pokud splňují potřebná kritéria a tyto charakteristiky jsou schváleny jako součást žádosti o WTD.
- Na regionálních turnajích se neudělují medaile ani certifikáty ICCF.
- Jelikož se jedná o mezinárodní turnaje schválené ICCF, započítávají se tyto hry řediteli turnaje do titulu IA.

2. Žádosti o uznání mezinárodních turnajů ICCF musí být řediteli světového turnaje (WTD), který má delegovanou pravomoc takové turnaje schvalovat nebo je doporučovat kongresu. WTD musí na příštím kongresu podat zprávu o všech schválených žádostech, které budou formálně schváleny a zahrnuty do zápisu. Pokud by podle názoru WTD mohl nastat potenciální problém (například zahrnující porušení těchto směrnic nebo otázky související s jinou MF ICCF), má WTD právo postoupit žádost k projednání a zvážení příštímu kongresu. Schválení žádostí o více turnajů/skupin od kterékoli federace může být předmětem postoupení kongresu, pokud to WTD považuje za vhodné.

3. Žádosti o pozvánkové turnaje musí být podány nejméně 3 měsíce před plánovaným datem zahájení turnaje a všechna udělená schválení pozbývají platnosti, pokud turnaj nebyl zahájen do 6 měsíců od schváleného data zahájení. V takovém případě je nutné podat obnovenou žádost o schválení a pozvánky nesmí být vydány, dokud nebude obnovené schválení uděleno.

4. Přihlášky na otevřené turnaje musí být zaslány WTD ICCF nejméně 3 měsíce před jejich zahájením. Nesmí být inzerován, dokud není formálně potvrzen souhlas ICCF. WTD zváží počet podobných akcí, které jsou plánovány současně, a všechny otevřené turnaje ICCF, které mají být zahájeny, před udělením formálního souhlasu ICCF.

5. Pozvánky na mezinárodní pozvánkové turnaje musí být zaslány prostřednictvím členských federací, z nichž jsou hráči zváni, nebo v případě izolovaných hráčů prostřednictvím pracovníka ICCF pro podporu izolovaných hráčů. Pozvánky se nesmí podávat dříve, než po formálním

bylo obdrženo schválení turnaje. **Pozvánky se nezasílají přímo hráčům.** (Podrobněji viz § 4.5.2.)

6. Všechny schválené turnaje se budou hrát podle hracích pravidel ICCF popsanych v § 2 tohoto dokumentu a odvolací komise ICCF bude působit jako odvolací orgán. TD bude vybrán podle pravidel uvedených v §4.8 tohoto dokumentu.

7. Vzhledem k tomu, že turnaje schválené ICCF mají oficiální mezinárodní status, jsou na ně poskytovány normy na tituly (pokud jsou způsobilé), ratingy a další služby, platí pro ně sazebník registračních a ratingových poplatků. Ty se platí ICCF za rok, ve kterém turnaje začínají. Poplatky jsou definovány v dokumentu "Finanční předpisy ICCF".

8. Všechny žádosti o schválení musí obsahovat podrobnosti o nabízených cenách a zdroj výherního fondu. Pokud se federace v minulosti setkala s problémy při rychlém vyplácení cen, bude podmínkou schválení, aby byl celý fond cen uložen u ICCF před datem zahájení. Za těchto okolností budou uložené peníze bezpečně investovány, veškeré naběhlé úroky budou připsány na účet národní federace a finanční ředitel ICCF bude zodpovědný za rychlé vyplacení všech cen. Všechny ostatní finanční údaje (poplatky za vystoupení...) musí být uvedeny v žádosti zaslané WTD.

9. Je třeba formálně popsat a případně schválit normy pro mezinárodní pozvánkové a otevřené turnaje ve zprávě kvalifikačního komisaře pro Kongres.

1.3.4. Zlomení nerozhodného výsledku

1. Na všech turnajích pořádaných ICCF se rozhoduje nerozhodným výsledkem, pokud není v oznámení turnaje výslovně uvedeno, že se nerozhodný nerozhoduje. V případě dvou nebo více hráčů nebo dvou nebo více týmů se stejným počtem bodů platí následující pravidla:

2. Individuální turnaje:

2.1. (Jednorázový nebo dvojnásobný) round robin

(a) počet vítězství každého hráče s nerozhodným výsledkem v turnaji (Baumbachův systém nerozhodného výsledku),

(b) pokud po "a" remíza přetrvává, pak bodové hodnocení podle Sonneborn- Berger-Systému,

(c) pokud po "b" remíza přetrvává, pak výsledky remízových hráčů proti sobě.

2.2. (Jednoduché nebo dvojité kolo) Silli systém

Pokud i po standardních postupech rozhodování nerozhodný výsledek přetrvává:

- (a) Buchholz cut 2 (Buchholzovo skóre se sníží o dvě nejnižší skóre soupeřů),
- (b) pokud po "a" remíza přetrvává, pak Buchholz cut 1 (Buchholzovo skóre se sníží o nejnižší skóre soupeřů),
- (c) pokud po "b" remíza přetrvává, pak Buchholz (součet skóre všech soupeřů hráče),
- (d) pokud po "c" remíza přetrvává, pak Buchholz 2. fáze (přidání Buchholz soupeřů hráče),
- (e) pokud po "d" remíza přetrvává, pak počet vítězství každého hráče s remízou v turnaji (Baumbachův systém).

3. Týmové turnaje:

3.1 (Single nebo double) round robin:

- (a) rozhodování o remíze na základě výsledků družstev (2 body navíc za vyhraný zápas, 1 bod navíc za remízu),
- (b) pokud po "a" remíza přetrvává, pak výsledky remízových týmů proti sobě,
- (c) pokud po "b" remíza přetrvává, pak lepší individuální výsledek na desce¹ (po desce 2, 3 atd.) (Upřesnění: "Lepší individuální výsledek" se v případě potřeby určí pomocí příslušného individuálního systému tiebreaku uvedeného výše.)

3.2. Jednoduchý nebo dvojitý kruhový) systém Scheveningen:

- (a) Ve výchozím nastavení rozhoduje nejprve výsledek týmu (2 body za vyhraný zápas, 1 bod za remízu, 0 bodů za prohraný zápas) a poté celkový výsledek všech hráčů v týmu.
- (b) pokud po "a" remíza přetrvává, pak výsledky remízových týmů proti sobě,
- (c) pokud po "b" remíza přetrvává, pak lepší individuální výsledek na desce¹ (po desce 2, 3 atd.) (Upřesnění: "Lepší individuální výsledek" se v případě potřeby určí pomocí příslušného individuálního systému tiebreaku uvedeného výše.)

4. Pořadatel turnaje (TO) je oprávněn stanovit další postupy pro rozhodování o remíze, ale pouze takový postup, který se bude řídit postupy uvedenými v bodě "2".

a "3" výše. Tyto dodatečné postupy musí být uvedeny nejpozději při vyvěšení startovní listiny turnaje ze strany TO.

5. Pokud jsou hráči nebo týmy po použití všech příslušných postupů pro rozhodování stále nerozhodní, budou hráči nebo týmy považováni za rovnocenné.

1.4. Systém hodnocení ICCF (viz také příloha 1)

1. Je upřímným přáním ICCF udělovat rovnocenné tituly za rovnocenné úspěchy. V rámci ratingového systému ICCF získává každý hráč rating na základě statistického algoritmu, který se vypočítává z výsledků turnajů za období mnoha let.

2. Do systému hodnocení se započítávají tyto turnaje:

- (a) Všechny turnaje ICCF kromě tematických turnajů,
- (b) mistrovství družstev, mistrovské třídy, vyšší třídy a postupové turnaje v otevřené třídě,
- (c) národní turnaje na základě dohody s kvalifikačním a ratingovým komisařem. Minimálně finále národního mistrovství, mistrovství družstev nebo finále poháru,
- (d) další turnaje jednotlivců a družstev, včetně akcí typu "Scheveningen" a akcí Chess 960*, schválené kongresem ICCF nebo výkonným výborem,
- (e) přátelské zápasy mezi zeměmi.

* Akce Chess 960 jsou hodnoceny vlastním ratingovým systémem a nejsou pro účely hodnocení spojovány do "normálního" šachového ratingového systému.

Hodnocené turnaje musí mít minimální dobu reflexe 20 dní pro 10 tahů v poštovním přenosu a 150 dní pro 50 tahů v elektronickém přenosu. Turnaje s poštovním přenosem budou hodnoceny pouze v případě, že jsou administrovány na webovém serveru ICCF. Za tento úkol odpovídají TD a delegáti národních federací, resp.

3. Každý hráč získá počáteční rating při registraci v ICCF (nebo v okamžiku, kdy je nový ratingový systém spuštěn online pro stávajícího nehodnoceného hráče). Pokud hráč ještě nezačal hrát v ICCF a má rating FIDE, má možnost použít rating FIDE jako počáteční rating ICCF. (Pro určení správného ratingu FIDE viz Příloha 1, 2(1a).) V ostatních případech začíná hráč, který je v ICCF nový, s ratingem 1800. Postupné aktualizace ratingu jsou založeny na výsledku hráče z každé dokončené hodnocené partie. Rating každého aktivního hráče je zveřejněn na začátku po sobě jdoucích ratingových období. Rating založený na nejméně 30 dokončených hrách je "pevný" rating.

4. [Odstraněno] [Odstraněný materiál lze vidět v předchozích kopiích pravidel ICCF.]

5. Nový seznam hodnocení bude vydáván čtyřikrát ročně. Ratingy jsou platné v období leden - březen, duben - červenčervenec - září a říjen - prosinec a vycházejí z výsledků, které byly nahlášeny nejméně jeden měsíc předtím. Seznamy budou k dispozici na webovém serveru ICCF dva týdny před datem jejich platnosti.

6. Seznam ratingů obsahuje:

- (a) datum účinnosti
- (b) jméno a federaci každého hráče,
- (c) nejvyšší titul ICCF pro hráče, který každý z uvedených hráčů získal,
- (d) aktuální rating, aktuální RD (míra nejistoty ratingu) a počet hodnocených her pro každého hráče v seznamu,

7. Hráči, kteří nemají nárok na nové hodnocení, protože během hodnotícího období nedohráli žádnou hru, zůstávají na aktivním seznamu, protože

- (a) během posledních dvou kalendářních let dokončili hru, kterou lze hodnotit, nebo
- (b) účastní se alespoň jednoho běžeckého turnaje (hodnoceného nebo nehodnoceného). Ostatní hráči si ponechávají svůj poslední zveřejněný rating, ale ve zveřejněném seznamu již nejsou uvedeni. Webový server však zobrazuje všechny hráče s jejich platným ratingem.

8. Podrobnosti o způsobu výpočtu hodnocení viz příloha 1.

1.5. Tituly ICCF: (Viz také příloha 2)

1.5.1. Základní prvky: normy titulu a odehrané hry

1. Ve všech turnajích ICCF o titul se normy pro titul stanovují tak, že se určí, zda je celkový výsledek hráče v turnaji stejný nebo lepší, než by se očekávalo od hráče s minimálním ratingem pro daný titul. To zahrnuje nejprve výpočet očekávaných výher proti každému soupeři, součet těchto očekávaných výher (viz Příloha 2, bod 2.2) a následné porovnání celkového skóre hráče s tímto součtem. Normy na titul mohou být k dispozici také v soutěžích typu "Scheveningen". Normy na titul získané v běžných turnajích a v turnajích Chess 960 nejsou rovnocenné. Proto nelze tituly udělovat při splnění směsi norem. Předchozí kategorie událostí (menší a větší) mohou být nadále používány pro marketingové účely (viz příloha 2, bod 2.11.).

2. Ve všech turnajích o titul ICCF hraje každý hráč jednu partii současně proti každému z ostatních hráčů v turnaji nebo sekci (s výjimkou turnajů, které používají systém Silli pairing. Se souhlasem kongresu ICCF nebo WTD mohou hráči ve speciálních propagačních akcích hrát dvě hry současně proti každému z ostatních hráčů.

3. Princip "overscore" (používaný v následujícím § 1.5.2.) představuje skutečnost, že hráč dosáhl v daném turnaji vyššího skóre, než je minimální požadované skóre.

tuto normu titulu a počet hráčů. Pokud celkové skóre hráče v turnaji přesáhlo skóre potřebné pro získání normy o 0,5 bodu nebo více, body navíc nebo "overscore" se pak započítávají do celkového počtu her pro udělení titulu. Důvodem je, že hráč mohl odehrát hry navíc, prohrát je, a přesto by se kvalifikoval na titul na základě vyššího počtu hráčů. Podrobnosti viz Příloha 2, Pravidla pro udělování titulů v mezinárodním korespondenčním šachu, bod 2.2.c).

4. Další podrobnosti o tom, jak se určuje kvalifikace pro získání titulu, naleznete v příloze 2.

1.5.2. Tituly a jejich požadavky

1. ICCF uděluje tyto tituly:

- (a) Korespondenční šachový velmistr (GM),
- (b) Korespondenční šachový mezinárodní mistr (SIM),
- (c) Mezinárodní mistr v korespondenčním šachu (IM),
- (d) Korespondenční šachový mistr (CCM),
- (e) Korespondenční šachový expert (CCE),
- (f) Mezinárodní rozhodčí ICCF (IA).

2. Titul "korespondenční šachový velmistr" není časově omezen a uděluje se:

- (a) hráči, kteří se ve finále MS umístí na 1. až 3. místě,
- (b) hráč s nejvyšším počtem bodů na 1. šachovnici ve finále CC olympiády po uplatnění všech plánovaných pravidel pro vyrovnání, ale pouze s kladným výsledkem,
- (c) hráči, kteří získají alespoň dvě velmistrovské normy na mezinárodních turnajích o titul s celkovým počtem alespoň 24 partií. Tento počet partií může být snížen, pokud hráč dosáhne dostatečně vysokého počtu bodů, aby splnil požadavky na normu za 24 partií. [Požadavek na alespoň 5 soupeřů GM při zisku GM norem pro získání titulu GM byl zrušen s koncem kongresu 2020, nikoli však zpětně].
- (d) ti hráči, pro které národní federace podá příslušně kvalifikovanou žádost. K tomu je třeba získat dvoutřetinovou většinu hlasů kongresu.

Tituly získané podle bodu 2 písm. a), b) nebo c) budou uděleny bez předchozí žádosti členské federace hráče.

3. Titul "Senior mezinárodní mistr v korespondenčním šachu" není časově omezen a uděluje se:

- (a) hráči, kteří se umístí na prvním místě ve finále turnaje Světového poháru ICCF.
- (b) hráči, kteří dosáhnou alespoň dvou seniorských mistrovských norem na mezinárodních turnajích o titul s celkovým počtem alespoň 24 zápasů. Tento počet her může být snížen, pokud hráč dosáhne dostatečného počtu nadstandardních výsledků, aby splnil požadavky na normu v průběhu 24 her. Do titulu mezinárodního mistra seniora se však započítává jeden nebo více výsledků mezinárodního mistra v celkovém počtu maximálně 14 partií v soutěži nebo soutěžích, které začaly nebo byly schváleny před kongresem v Daytoně 2000.

(c) ti hráči, pro které národní federace podá příslušně kvalifikovanou žádost. K tomu je třeba získat dvoutřetinovou většinu hlasů kongresu.

Tituly získané podle bodu 3 písm. a) nebo b) budou uděleny bez předchozí žádosti členské federace hráče.

4. Titul "Mezinárodní mistr v korespondenčním šachu" není časově omezen a uděluje se:

(a) hráči, kteří se kvalifikují do finále mistrovství světa nebo získají mistrovskou normu turnaji kandidátů,

(b) hráčka, která se umístí na prvním místě v mistrovství světa v korespondenčním šachu žen,

(c) hráči, kteří dosáhli dvou nebo více mistrovských výsledků v mezinárodních turnajích o titul s celkovým počtem alespoň 24 her. Tento počet her může být snížen, pokud hráč dosáhne dostatečného počtu nadstandardních výsledků, aby splnil standardní požadavky na 24 her.

(d) hráči, pro které jejich národní federace podá příslušně kvalifikovanou žádost. K tomu je třeba získat dvoutřetinovou většinu hlasů kongresu.

Tituly získané podle bodu 4 písm. a), b) nebo c) budou uděleny a uděleny bez předchozí žádosti členské federace hráče.

5. Titul "korespondenční šachový mistr" není časově omezen a uděluje se:

(a) hráčky, které se umístí na 1. až 3. místě ve finále mistrovství světa žen,

(b) (vypuštěno) [Vypuštěný materiál lze nalézt v předchozích kopiích pravidel ICCF.]

(c) hráči, kteří dosáhli dvou nebo více mistrovských výsledků v korespondenčním šachu na mezinárodních turnajích s celkovým počtem alespoň 24 partií. Tento počet partií může být snížen, pokud hráč dosáhne dostatečně vysokého počtu bodů, aby splnil standardní požadavky normy na 24 partií.

(d) hráči, pro které jejich národní federace podá příslušně kvalifikovanou žádost. K tomu je třeba získat dvoutřetinovou většinu hlasů kongresu.

Do titulu CCM se započítávají všechny normy Ladies Grandmaster (LGM) získané v soutěžích, které začaly před 1. lednem 2016. Každý, kdo je držitelem titulu LGM, si může tento titul kdykoli změnit na CCM pouhou žádostí.

Tituly získané podle bodu 5 písm. a) nebo c) budou uděleny bez předchozí žádosti členské federace hráče.

6. Titul "Expert na korespondenční šach" není časově omezen a uděluje se:

(a) hráčky, které finále mistrovství světa v korespondenčním šachu žen získají alespoň 60 % možných bodů,

(b) (vypuštěno) [Vypuštěný materiál lze nalézt v předchozích kopiích pravidel ICCF.]

(c) hráči, kteří dosáhli dvou nebo více výsledků v korespondenčním šachu na mezinárodních turnajích s celkovým počtem alespoň 24 partií. Tento počet partií může být snížen, pokud hráč dosáhne dostatečného počtu nadstandardních výsledků, aby splnil požadavky normy na 24 partií.

(d) hráči, pro které jejich národní federace podá příslušně kvalifikovanou žádost. K tomu je třeba získat dvoutřetinovou většinu hlasů kongresu.

Do titulu CCE se započítávají všechny normy Ladies International Master (LIM) získané v soutěžích zahájených před 1. lednem 2016. Každý, kdo je držitelem titulu LIM, si může tento titul kdykoli změnit na CCE pouhou žádostí.

Tituly získané podle bodu 6 písm. a) nebo c) budou uděleny bez předchozí žádosti členské federace hráče.

7. Titul "mezinárodní rozhodčí ICCF" není časově omezen a bude udělen na základě kombinace kvantitativních a kvalitativních kritérií. Tato kritéria jsou uvedena v § 3.6.

1.5.3. Postupy podávání žádostí

1. Titul mezinárodního rozhodčího (IA) je jediným titulem, který vyžaduje podání žádosti (kromě případů, kdy se jedná o zvláštní, atypické okolnosti - viz odstavec 2). Titul IA uděluje kvalifikační komisař (QC), pokud kandidát splňuje požadavky. (Pokud si QC není jistý, zda jsou požadavky na IA splněny, musí rozhodnutí postoupit kongresu). Úplné informace o žádosti naleznete v oddíle § 3.6.

2. MF mohou podávat žádosti o hráčské tituly za zvláštních, netypických okolností, například pro hráče posmrtně. Tyto žádosti se podávají u QC. QC v jasných případech takové tituly udělí, ale v případě pochybností může místo toho předat žádost k rozhodnutí kongresu, a to s doporučením nebo bez doporučení kongresu. Při posmrtném udělování titulů QC určitou volnost v rozhodování, pokud jde o přesné požadavky.

3. Návrhy na posmrtné udělení titulů ICCF lze podat pouze do dvou let od úmrtí nominovaného.

1.5.4. Udělování titulů

1. Každý držitel titulu obdrží certifikát, který se uděluje na kongresu nebo je v CCE/CCM k dispozici jako dokument ke stažení. Každý držitel titulu má rovněž nárok na medaili.

ICCF bude vyrábět medaile pro tituly CCE a CCM. Dostatečný počet medailí pro udělení držitelům titulů z dané federace, kteří se nemohou zúčastnit kongresu, bude na kongresu předán delegátovi členské federace (nebo pověřené osobě).

Medaile budou poskytnuty pouze v případě, že se delegát členské federace zúčastní kongresu nebo jmenuje osobu, která bude medaile přebírat a rozdávat, a to nejméně šest týdnů před kongresem.

Hráči, kteří se zúčastní kongresu, obdrží během slavnostního ceremoniálu medaili a certifikát. Medaile pro hráče, kteří se nezúčastní kongresu, budou předány delegátovi členské federace (nebo pověřené osobě) a nebudou oficiálně uděleny během slavnostního ceremoniálu. Delegát členské federace (nebo pověřená osoba) je odpovědný za zajištění předání ocenění svým hráčům.

2. Přímé tituly mohou být uděleny za konkrétní výsledky v konkrétních mistrovských soutěžích, jak je uvedeno v těchto pravidlech [viz § 1.5.2. odst. 2 písm. a) a b); odst. 3 písm. a); odst. 4 . a) a b); odst. 5 písm. a) a b); a odst. 6 písm. a) a b)]. Tyto tituly potvrzuje ZK. Příslušná MF jsou informována QC.

3. Všechny mezinárodní tituly potvrzené a registrované QC se uvedou ve zprávě QC, aby byl kongres o těchto titulech informován.

1.5.5. Používání názvů

1. Mezinárodní titul je oficiálně platný od data potvrzení a zápisu QC.
2. Titul lze použít pouze pro výsledky soupeřů v turnajích začínajících po potvrzení.
3. Používání titulu nebo ratingu ICCF k podvracení systému titulů nebo ratingů může být základě doporučení QC, disciplinární komise a konečného schválení kongresem předmětem odebrání titulu.

1.6. Způsobilost hráčů

Způsobilost hráčů pro různé události se určuje následujícím způsobem:

1. Nejprve je třeba pro přehlednost rozlišovat mezi "akcemi národních týmů" a akcemi týmů, které lze nazvat "mezinárodně zastoupenými". Národní týmová akce (jako jsou olympiády) je týmová akce, která výslovně vyžaduje, každé družstvo reprezentovalo jednu členskou federaci (MF), zatímco jiné ("mezinárodně zastoupené") týmové akce (jako je Baltský pohár nebo v Chessfriends Rochade 5171) takový mandát nemají. Otázka způsobilosti hráčů se týká pouze soutěží národních družstev (protože v soutěžích družstev jiného typu může hrát kdokoli, komu to pořadatel umožní).
2. Pro akce národních týmů způsobilí hráči, kteří jsou (a) definováni MF jako členové, nebo (b) pokud MF nedefinuje jednotlivé hráče jako členy, hrají pod jeho vlajkou. Hráči, kteří žijí mimo hranice země MF, nejsou způsobilí hrát v těchto

pokud nejsou c) oficiálně definováni jako členové příslušného MF, přestože žijí jinde, nebo d) pokud MF nedefinuje jednotlivé hráče jako členy, hrají pod jeho vlajkou, přestože žijí jinde. Zařazení jakéhokoli hráče do týmu MF s jakýmkoli jiným než plným členstvím (jak je definováno MF) nutně znamená popírání tvrzení, že tým je "národním" týmem. Stejně tak "národní tým" v mezinárodní soutěži (od olympiády až po přátelské zápasy) musí zahrnovat pouze plnohodnotné (oproti méněcenným) členy, pokud není v pravidlech ICCF výslovně povoleno jinak [např. v oddíle 1.6.1.(9)]. Předpokládá se, že vlajky hráčů prokazují jejich plné členství. Pokud je (neizolovaný) hráč s vlajkou cizí příslušné členské federace (MF) zařazen do týmu, o němž se tvrdí, že reprezentuje jediné národní družstvo, musí zástupce této MF před oficiálním zahájením příslušné akce předložit finančnímu řediteli ICCF prohlášení, že hráč má v současné době plné členství. (Pokud je hráč izolovaný, pak nutnost předložit toto prohlášení závisí na tom, zda pravidla umožňují účast izolovaných hráčů jako členů národního družstva pro daný typ akce). Nepodání takového prohlášení bude mít za následek domněnku, že tým se skládá z hráčů z více federací, což může mít finanční důsledky a/nebo důsledky pro způsobilost k účasti.

3. [Odstraněno. Předchozí text lze nalézt v dřívějších verzích pravidel ICCF.]

4. Kdykoli změní zemi, ke které je přidružen, musí také změnit vlajku, pod kterou hraje, na vlajku zvolené země. To provede kvalifikační komisař.

1.6.1. Práva izolovaných hráčů

1. Izolovaní hráči mají právo využívat zařízení a služby ICCF a podporu od všech příslušných funkcionářů ICCF.

2. Izolovaní hráči mají právo přihlásit se na jakoukoli akci ICCF, na kterou jsou kvalifikováni, prostřednictvím systému Direct Entry; v případě problémů s použitím systému Direct Entry (např. problémy s PayPal) se finanční ředitel dohodne s dotčenými hráči na vzájemně vyhovujících podmínkách.

3. Izolovaní hráči mají právo na rating ICCF.

4. Izolovaní hráči mají právo získat normy a tituly ICCF a v případě potřeby jim budou uděleny medaile a certifikáty.

5. Pro Dodatek 2 (1d a 1e) se vlajka izolovaného hráče považuje za vlajce členské federace (i když v omezeném rozsahu, jak je popsáno v Dodatku 2).

6. Izolovaní hráči mohou působit jako ředitelé turnajů ICCF, organizátoři turnajů a další funkcionáři, včetně členství v řídícím výboru ICCF a výkonné radě ICCF (EB).

7. Izolovaní hráči mohou být nominováni jako kandidáti ve volbách do Výkonného výboru ICCF.

8. Izolovaní hráči nejsou na kongresu ICCF zastoupeni hlasujícím členem, ačkoli zájmy izolovaných hráčů mohou (a mají) vyjadřovat členové EB.

9. Země, které nejsou zastoupeny členskou federací, nemohou na olympiády ICCF přihlásit reprezentační družstvo. Nicméně izolovaní hráči mohou reprezentovat členské země za předpokladu, že jsou členy národní federace dané země. (Toto členství izolovaného hráče platí pouze pro federace, které mají program individuálního členství). Kombinovaná družstva "izolovaných hráčů" se navíc mohou účastnit olympiád a dalších mezinárodních turnajů družstev podle rozhodnutí EB ICCF.

1.7. Kodex chování

1.7.1. Obecné zásady

ICCF jako světová autorita pro všechny formy korespondenčního šachu má jasné definované zásady a cíle, které jsou popsány v jejích stanovách. Mezi ně patří důležitá myšlenka, že "ICCF ...podporuje a propaguje úzkou mezinárodní spolupráci mezi šachisty, nadšenci a FIDE, čímž usiluje o posílení kontaktů a přátelské harmonie mezi národy na světě". V roce 1984 přijala ICCF motto "Amici Sumus" (Jsme přátelé) a z této filozofie vychází při stanovování norem chování pro hráče, funkcionáře a členské federace (MF). To musí převládat ve veškeré komunikaci mezi hráči ve hře CC, mezi hráči a řediteli turnajů, funkcionáři ICCF a mezinárodními kontakty členských federací. Zasílání urážlivé, obscenní nebo nevhodné komunikace je nepřípustné, a to za žádných okolností. Tyto pokyny mají objasnit, jaké chování se očekává, a zahrnují disciplinární a odvolací postupy pro řešení případů, kdy se zásady a filozofie nemusí projevit v praxi.

Všechny mezinárodní turnaje organizované nebo schválené ICCF podléhají těmto směrnícím, včetně disciplinárních a odvolacích postupů. Žádosti MF schválení turnajů budou znamenat jejich souhlas s tím, že se tyto směrnice a postupy budou na tyto turnaje vztahovat bez výjimky.

ICCF je složena z MF, a proto jakákoli kritika ICCF je kritikou MF a jejich delegátů. Všichni neseme kolektivní odpovědnost za to, aby nebyla narušena vysoká pověst a autorita ICCF a jejích členských MF. Samozřejmě se stává, zejména v případě složitějších nebo kontroverzních otázek, že kongres ICCF (hlasující členové) přijme rozhodnutí, které se neshoduje s názorem jednotlivce nebo jeho národní federace. V takovém případě je správným postupem, aby daný delegát/členská federace požádal o opětovné projednání záležitosti na kongresu.

ICCF je demokratická organizace a o zásadních otázkách rozhoduje kongres řádným hlasováním členů (funkcionáři ICCF nemají hlasovací právo), a proto musí být rozhodnutí kongresu přijímána a respektována všemi členskými federacemi, které jednájí zodpovědně. Je však důležité si uvědomit, že tato opatření jsou určena pro "mezinárodní" záležitosti CC a nejsou ani "", ani nesouvisí s jakýmkoliv sankcemi uplatňovanými členskými federacemi v disciplinárních otázkách týkajících se domácích turnajů, národního členství nebo jejich jiných pravidel.

Kodex chování má poskytnout jasný rámec pro chování hráčů, funkcionářů, MF a ICCF obecně. Filozofie "Amici Sumus" musí prostupovat celou ICCF a činností všech hráčů a funkcionářů. Povinností funkcionářů a TD ICCF je nabízet kvalitní, spravedlivé a rychlé služby hráčům a ostatním funkcionářům, kteří rovněž poskytují hráčům turnajové služby, např. ratingy, kvalifikace atd.

Očekávání týkající se chování hráčů, ředitelů turnajů, organizátorů turnajů a kapitánů týmů jsou popsána níže v oddílech 2, 3, 4 a 5.

1.7.1.1. Soulad s obecným nařízením Evropské unie o ochraně osobních údajů (GDPR)

Od 25. května 2018 vstoupilo v platnost obecné nařízení Evropské unie o ochraně osobních údajů (GDPR). Od tohoto data nesmí všichni TD, kapitáni týmů, národní delegáti a další funkcionáři a zástupci ICCF šířit žádné osobní údaje hráčů (jako jsou e-mailové adresy, věk, narozeniny atd.) bez výslovného souhlasu každé dotčené osoby. Nedodržení této povinnosti může mít právní důsledky.

Zásady ochrany osobních údajů ICCF jsou pravidelně revidovány a v případě potřeby aktualizovány se souhlasem výkonné rady, aby byl zachován soulad s GDPR a dalšími platnými právními předpisy o ochraně osobních údajů. Kopie aktuálních zásad ochrany osobních údajů je k dispozici na [stránkách iccf.com](http://strankach.iccf.com), na které vede odkaz z hlavního menu. Pro pohodlí hráčů mohou být k dispozici překlady oznámení o ochraně osobních údajů v alternativních jazycích. Směrodatná je však anglická verze.

1.7.2. Disciplinární řízení a tresty

Je třeba vynaložit veškeré úsilí, aby se předešlo sporům a zahájení těchto postupů, ale pokud je to nevyhnutelné, musí je všichni funkcionáři ICCF a členské federace při řešení mezinárodních záležitostí CC pečlivě dodržovat.

K dispozici jsou druhy disciplinárních opatření:

(i) Formální písemné varování - za porušení chování, které není v souladu se stanovami, principy nebo pravidly ICCF. Pokračující nebo opakované nesprávné chování bude mít za následek uplatnění bodu (ii). (Všechny věty v rámci § 1.7.2., § 3.23.1 a § 3.23.2. popisující.

další kázeňské přestupky, které následují po prvním kázeňském přestupku, je třeba vykládat tak, že zahrnují všechny typy kázeňských přestupků; netýkají se pouze opakování stejného chování, za které byla dříve uložena kázeňská opatření.)

Extrémně pomalá hra ve zjevně prohrané pozici není ve hře CC správným chováním a podléhá varování od TD a bude mít za následek disciplinární řízení, pokud bude pokračovat nebo se opakovat v dalších hrách.

(ii) Disciplinární opatření s trestem/sankcemi - za závažné nebo opakované porušení chování neslučitelného se stanovami, principy a/nebo pravidly ICCF. Uloží se okamžité tresty/sankce, jejichž stupeň musí odpovídat závažnosti přestupku. Použije se následující stupnice trestů/sankcí:

(a) Závažný problém s chováním, např. přerušení hry na více turnajích/akcích, nepřijatelné nebo urážlivé chování k hráčům/úředníkům/ICCF první přestupek - zákaz účasti na všech mezinárodních turnajích a aktivitách CC po dobu 2 let od data rozhodnutí.

(b) Opakovaný závažný problém s chováním, např. opakované přerušení hry na jednom nebo více turnajích/akcích po předchozím trestu za stejné chování, opakované urážlivé chování k hráčům/úředníkům/ICCF - zákaz účasti na všech mezinárodních turnajích a aktivitách CC po dobu 5 let od data posledního rozhodnutí.

(c) Pohoršující chování nebo další opakované problémy s chováním, např. krádež, agresivní jednání vůči ICCF nebo některému z jejích úředníků, napadení atd. - zákaz účasti na všech mezinárodních turnajích a aktivitách CC. Odvolání o prominutí trestu je možné po 10 letech.

Při řešení disciplinárních záležitostí a zvažování trestů/sankcí je třeba dbát na důslednost a na to, aby tyto tresty odpovídaly spáchanému "zločinu". Ve všech disciplinárních opatření jednotlivec základní právo vyjádřit se ke svému případu s uvedením důvodů předtím, než je přijato rozhodnutí úředníkem/ředitelem turnaje nebo kanceláří turnaje atd.

Pokud je přijato disciplinární opatření, musí být odpovědným funkcionářem písemně uveden důvod (s kopií pro členskou federaci) a musí být jasně uvedena každá uložená sankce nebo trest spolu s příslušným odvolacím postupem, který je k dispozici, pokud příjemce není ochoten rozhodnutí přijmout.

ICCF povede databázi všech případů, které byly předmětem disciplinárního řízení nebo uplatnění sankcí, a všech odvolání proti nim. Touto odpovědností bude pověřen úředník ICCF.

ODDÍL 2: Pro hráče

Pokud není výslovně uvedeno jinak, vše v této sekci se týká jak SERVEROVÝCH, tak POŠTOVNÍCH her, přičemž **modrým** písmem jsou označeny materiály specifické pro POŠTOVNÍ události. Vše, co se týká týmových akcí, je označeno odpovídajícím způsobem. Jakékoli pravidlo SERVERU, které se vztahuje pouze na časovou kontrolu STANDARD (tj. ve tvaru "10 tahů během 50 dnů") nebo pouze na časovou kontrolu TRIPLE BLOCK (tj. ve tvaru "350 dnů trvání"), je těmito velkými písmeny. Pokud není uvedeno ani jedno, pak se následující text použije bez ohledu na typ časové kontroly, která je v události použita.

2.1. Členská federace hráče

1. Členská federace (MF) hráče je obvykle federace země, jejíž je hráč občanem nebo v níž má bydliště.
2. Pokud se hráči přestěhují do země trvalého pobytu a chtějí změnit MF, mohou tak učinit se vzájemným souhlasem příslušných MF. Změna vlajky izolovaného hráče (na vlajku MF) může být povolena, aniž by byl vyžadován doklad o změně trvalého bydliště (na základě rozhodnutí komise rozhodčích z roku 2021).
3. Po schválení přestupu musí nová MF informovat komisaře ICCF pro kvalifikace a ratingy. Identifikační číslo ICCF a historie ratingů hráče zůstávají hráči bez ohledu na změnu MF.
4. Hráč se může v případě námitky proti přestupu odvolat k rozhodčí komisi (jejíž rozhodnutí je konečné).

2.2. Obecná pravidla a postupy

1. Partie se hrají v souladu s Pravidly korespondenčního šachu ICCF a pravidly tohoto dokumentu. Pravidla ICCF pro korespondenční šach naleznete na domovské stránce ICCF, kde kliknete na "Pravidla ICCF" a poté na "Pravidla ICCF pro korespondenční šach".
2. Pravidla obsažená v tomto dokumentu budou obvykle platit pro všechny turnaje hrané pomocí webového serveru ICCF, pokud nebudou změněna v pozvánkách na turnaj (nezbytné), v oznámeních o turnaji (nezbytné) a pokud to nebude potvrzeno v oznámeních o zahájení.
3. Je jmenován ředitel turnaje (TD), který odpovídá za průběh turnaje a průběh her.
4. TÝM: Každý tým má kapitána, který udržuje kontakt jménem hráčů s TD.

5. Pokud hráč neodpoví na dotazy TD a/nebo kapitána týmu do 7 dnů (SERVER) nebo 14 dnů (POŠTA) plus průměrná doba pošty v obou směrech, přičemž se nezapočítává již naplánovaná dovolená, může být považován za hráče, který se vzdal turnaje. Viz také § 2.12.

6. V soutěžích ICCF musí hráči rozhodovat o svých tazích sami. Hráči mohou před tímto rozhodnutím konzultovat jakýkoli veřejně dostupný zdroj informací, včetně šachových motorů (počítačových programů), knih, DVD, archivních databází partií, tabulek koncovek atd. TÝM: K přijatelnému chování navíc patří i konzultace mezi hráči družstva včetně kapitána družstva o pozicích v aktivních partiích v soutěži jejich družstva. Žádná jiná konzultace s jinou osobou týkající se analýzy aktivní pozice není v týmové ani individuální soutěži povolena.

2.3. Převodovky

1. SERVER: Všechny pohyby se provádějí prostřednictvím webového serveru ICCF. Čas na rozmyšlenou se začíná počítat v okamžiku, kdy soupeřův tah odevzdán na webovém serveru, a končí v okamžiku, kdy odevzdáte svou odpověď. (STANDARD: Odchod ze hry se nezapočítává.)

2. POŠTOVNÉ: Mezikontinentální zápasy se hrají první třídou / leteckou poštou, ale vyhlášení turnaje může tuto povinnost stanovit i pro ostatní zápasy. Pokud s tím oba hráči souhlasí, mohou být tahy předány e-mailem nebo faxem, ale platí tato pravidla. Pokud partie výrazně zdržuje turnaj, je TD oprávněn požadovat, aby se v partii pokračovalo elektronickým přenosem (obvykle e-mailem; faxem nebo telegramem pouze v případě, že s tím oba hráči souhlasí).

2.1. POŠTA: Pokud se rozhodnete pro změnu, není nutné hru dokončit e-mailem nebo faxem. Pokud existuje pádný důvod přejít zpět na normální poštu, je přípustné tak učinit se souhlasem ředitele turnaje. Opakované přepínání mezi e-mailem, faxem a normální poštou se nedoporučuje. Konkrétně časová kontrola zůstává na 10/30 a nepřepíná se na 10/60 nebo jinou, pokud s tím nesouhlasí oba hráči a ředitel turnaje. Jakákoli časová kontrola je odsouhlasena všemi stranami, je povoleno jedno ETL.

2.2. POŠTA: Tahy musí být (a) očíslovány a odeslány (b) v číselném nebo vzájemně dohodnutém zápisu (c) pomocí poštovních lístků (nebo dopisů) (d) opatřeny jménem a adresou a podpisem odesílatele a (e) správným zopakováním posledního tahu soupeře a potvrzením data poštovního razítka. (Správné zopakování posledního tahu je nezbytné pro platnost odesílatelova odpovědního tahu). (f) Odesílatel na odpověď zaznamená datum, kdy byl doručen poslední tah protistrany, a (g) předpokládané datum poštovního razítka odpovědi. (h) Je nutné uvést spotřebovaný čas a celkový kumulovaný čas obou hráčů.

2.3. POŠTA: Pokud jsou při hře data, využitý čas a celkový čas od hráče potvrzeny na kartě (dopisem nebo e-mailem), nemohou být následně změněny ani hráčem, ani TD, pokud neprokáže, že hráč soupeře podvedl.

2.4. POŠTOVNÉ: Pokud odesílatel neuvedl požadovaná data, příjemce předpokládá přiměřená data a oznámí je spolu s . Pokud předpokládané datum poštovního razítka nesouhlasí s poštovním razítkem, příjemce toto datum opraví a odesílatele o tom informuje spolu s odpovědí. Pokud je poštovní razítko nečitelné nebo neexistuje, předpokládané datum poštovního razítka je následující
být přijata.

2.5. POŠTA: Hráči mohou používat dvě (nebo více) různé notace (např. ICCF numerickou a algebraickou), pokud se na tom na začátku partie výslovně dohodnou. Pokud jsou při výslovné dohodě o dvou notacích zaslány různé tahy, musí být tah považován za nejednoznačný a vrácen odesílateli k objasnění.

2.6. POŠTOVNÉ: Nečitelné nebo nezákonné pohyby se vracejí zpět odesílateli. k okamžité opravě, ale bez povinnosti přemístit kus. Prázdná karta nebo karta vyložená bez odpovědního tahu se považuje za nečitelný tah. Vynechání nebo doplnění šachových označení (jako "šach", "chycení", "en passant") nemá žádný význam. Jako příklad lze uvést, že není třeba uvádět "šach", ani nelze považovat tah za neplatný, pokud není uveden "šach".

2.7. POŠTOVNÉ: Žádný legální tah nesmí být po vyvěšení odvolán - administrativní chyby jsou závazné, pokud se jedná o legální tahy.

3. SERVER: Systém webového serveru ICCF vygeneruje okamžitou e-mailovou zprávu informující soupeře o zahraném tahu a poskytující další důležité informace.

4. POŠTA: Čas se začíná počítat v okamžiku, kdy je vám zpřístupněn tah soupeře, a končí v okamžiku, kdy odešlete odpověď. V případě běžné pošty je to okamžik, kdy je karta vložena do vám přístupné poštovní schránky.

5. SERVER: Hráči jsou zodpovědní za sledování průběhu a využití času všech svých her na webovém serveru ICCF.

6. POŠTOVNÉ: Pokud nebude na jakýkoli tah odpovězeno do 16 dnů plus průměrná doba odeslání poštou oběma směry, musí být všechny podrobnosti opakovaně zaslány s informační kopií řediteli turnaje (TÝM: prostřednictvím kapitána týmu). Při odpovědi na toto opakování musí být rovněž zaslána informační kopie řediteli turnaje (TÝMU: prostřednictvím kapitána týmu). Pokud tak neučiníte, může to být trestáno. Před odesláním opakovaného tahu je nutné počkat 16 dní plus průměrnou dobu, kterou trvá poštou, než se tah dostane k soupeři a zpět. Dny, kdy je soupeř na dovolené, se do výpočtu doby pro zaslání opakovaného tahu nezapočítávají. Příliš brzkému opakování je třeba se vyhnout.

Pokud víte, že vám tah zabere více než 16 dní, informujte o tom prosím svého soupeře, abyste eliminovali zbytečné opakování.

2.4. Povolená doba a sankce

1. SERVER [STANDARD]: Každý hráč má povoleno 50 dní na každých 10 tahů, pokud není v oznámení turnaje výslovně uvedeno jinak. To znamená, že na prvních 10 tahů nelze použít více než 50 dní času na rozmyšlenou, na prvních 20 tahů 100 atd. bez překročení časové kontroly.

[TROJITÝ BLOK]: Každý hráč má na začátku přiděleno:

- (a) 50 dní na hodinách hráče,
- (b) určitý počet dodatečných dnů přidělených po každém provedeném tahu (až do tahu 50), který se nazývá přírůstek nebo přírůstek za tah, a
- (c) počáteční banka 50 nebo 75 dní, kterou hráč využije podle svého uvážení (tj. jako čas na rozmyšlenou, dovolenou, na studium, na překlenutí krátkodobé nemoci atd.).

Po každém provedeném tahu se přírůstek za tah a hráčův čas v bance automaticky doplní do hodin hráče až na 50 dní za předpokladu, že je k dispozici čas z přírůstku za tah a banky.

Pokud se hráčův časový limit někdy sníží na 0, hráč překročil časovou kontrolu a hru prohraje bez ohledu na to, kolik času mu zbývá v jeho banku a v budoucích přírůstcích za tah.

Pokud byla událost původně organizována tak, aby zahrnovala "garantovaný čas" (GT), mají hráči po 50. tahu zaručené minimálně 3 celé dny k dispozici pro každý tah, pokud hra ještě žádným způsobem neskončila. Pokud událost nebyla organizována tak, aby zahrnovala GT, přírůstek za tah se vždy zastaví po 50. tahu a čas, který mají hráči ještě na kombinaci svých hodin a bank bezprostředně po 50. tahu, se rovná času, který mají hráči na dokončení své hry.

POŠTA: Každý soutěžící má na každých 10 tahů 40 dní, pokud není v oznámení turnaje výslovně uvedeno jinak. To znamená, že na prvních 10 tahů lze použít maximálně 40 dní času na rozmyšlenou, na prvních 20 tahů 80 atd. bez překročení časové kontroly. Ušetřený čas se převádí do dalšího období. Čas na poště se nezapočítává. Pokud se podle § 2.3.2. používá elektronický přenos, pak lze použít vzájemně dohodnutou jinou časovou kontrolu, která podléhá souhlasu ředitele turnaje (TÝM: získává se prostřednictvím kapitánů družstev).

2. SERVER [STANDARD]: Čas se počítá ve dnech, nikoliv v hodinách, minutách nebo sekundách. Pokud prvních 24 hodin ještě nebylo zcela spotřebováno, počítá se použitý čas odrazu jako nula dní. Pro další dny se použije obdobný způsob započítávání spotřebovaného času. Doba hraní se započítává v celých dnech (24hodinových úsecích). Hráč bude

mít 24 hodin času na rozmyšlenou, aby mohl reagovat na tah, než mu webový server ICCF započítá jeden den času. Po uplynutí 20 dnů se však následné dny navíc počítají dvojnásobně. Jinými slovy, čas, který se hráči započítá při reakci na tah, bude odpovídat celému počtu dnů času na rozmyšlenou, který hráč využil do 20 dnů, plus dvojnásobku celého počtu dnů času na rozmyšlenou využitého po 20 dnech pro jakýkoli jednotlivý tah. Například hráči, který využil alespoň 23 dní času na rozmyšlenou, ale ne 24 dní, se započítá 26 dní času na rozmyšlenou. Zbývající čas na hodinách hráče se po dosažení časové kontroly přenáší dopředu. Během platného volna se zastavuje jak čas reakce, tak čas na rozmyšlenou.

[TROJITÝ BLOK]: Čas se počítá ve dnech, hodinách a minutách. Započítává se veškerý čas strávený v pohybu a nikdy se nevrací zpět zaokrouhlením na celý poslední den.

OBĚ ČASOVÉ KONTROLY: ICCF "zaručuje", že během sedmi dnů nebudou více než tři období nedostupnosti serveru trvající hodinu nebo déle a že nebudou žádná období nedostupnosti serveru trvající osm hodin nebo déle. ICCF rovněž zaručuje, že v případě katastrofického selhání serveru nedojde ke ztrátě dat déle než jednu hodinu. Hráči by si měli své hry náležitě naplánovat, protože reklamace nebo odvolání brány v úvahu pouze v případě, že nedostupnost serveru *překročí* záruku.

POŠTOVNÉ: Čas použitý pro každý tah je rozdíl dnů mezi datem, kdy byl doručen poslední tah soupeře, a datem poštovního razítka odpovědi. Pokud se podle §2.3.2. používá elektronický přenos, je přípustná vzájemná dohoda o výkladu "data doručení", která podléhá souhlasu ředitele turnaje (TÝM: získává se prostřednictvím kapitánů družstev).

POŠTOVNÉ: Pokud hráč využije více než 12 dní rozjímání pro jeden tah, počet dní rozjímání po 12 dnech rozjímání se zdvojnásobí. To znamená, že hráč, který využil 15 kalendářních dnů, bude počítán jako , který využil 18 dnů na rozmyšlenou. Toto nebude mít vliv na základ pro upomínky nebo jiná pravidla, jako je §2.6(2). který zpracovává kalendářní dny (listy se nepočítají). Samozřejmě to bude mít vliv na překročení časového limitu.

POŠTA: Hráči, který odešle nečitelný, nezákonný nebo nejednoznačný tah, nesprávně zopakuje poslední tah soupeře nebo neodešle tah leteckou poštou, pokud je to povinné, se přičítá trest pěti dnů.

3. SERVER: Základem pro datum a čas webového serveru ICCF je umístění serveru. V současné době se toto umístění nachází ve Velké Británii.

4. SERVER: Hráč, který překročí povolený čas, ztrácí hru. Pokud hráč není v době, kdy k tomu dojde, suspendován ICCF, bude mu po dobu 30 dnů zakázána registrace do jakékoli události na serveru. Pokud se u hráče během jakéhokoli takového omezení vyskytne další případ překročení časového limitu (ETL, napříč všemi událostmi na serveru), bude doba omezení zahrnovat 90 dní od ETL. Toto 90denní období omezení bude pokračovat, dokud hráč nebude mít žádné ETL po dobu 90 po sobě jdoucích dnů.

POŠTOVNÉ: Časový limit lze překročit pouze jednou. Například pokud hráč využije 41 dní na prvních 9 tahů, hra nepropadá, ale začíná se počítat nový časový limit se 40 dny dosažení další časové kontroly, která by byla na 19 tahů, 80 na provedení druhé časové kontroly na 29 tahů atd.

5. [Odstraněno] [Odstraněný materiál lze vidět v předchozích kopiích pravidel ICCF.]

2.5. Opust'te

1. SERVER [STANDARD] A **POŠTA:** Každý hráč si může během každého kalendářního roku nárokovat celkem až 45 dní dovolené, pokud není v oznámení a pravidlech turnaje uvedeno jinak. Řádnou dovolenou lze čerpat z jakéhokoli důvodu a v libovolných intervalech, které nesmí přesáhnout 45 dní v kalendářním roce.

Data uvedená pro dovolenou jsou uvedena včetně. To znamená, že pokud má hráč dovolenou od 7. 7. do 13. 7., čerpal 7 dní dovolené. Tah, který byl přijat 6/7 a na který bylo odpovězeno 14/7, má tedy dobu na rozmyšlenou 1 den. Tah přijatý 6/7 a zodpovězený 13/7 má také 1 den, zatímco tah přijatý 7/7 a zodpovězený 14/7 má 0 dní. Hráč neměl 6/7 dovolenou, takže tah, na který nebylo odpovězeno 6/7, nese minimálně 1 den času na rozmyšlenou, nicméně odpověď 14/7 je jako odeslání prvního tahu v den zahájení turnaje, a tudíž se žádný čas nevyužívá.

[TROJITÝ BLOK]: V tomto systému neexistuje nic takového jako "dovolená". Od hráčů se očekává, že si budou čerpat dovolenou podle svého uvážení, ačkoli si během ní nemohou zastavit hodiny. Definiční doba trvání každé události trojitého bloku má zahrnovat dobu dovolené, která se na takovou událost běžně vybírá ve srovnání se standardní událostí časové kontroly.

2. SERVER [STANDARD]: Hráči, kteří si chtějí vzít takové volno, musí předem zaslat informaci do systému webserveru ICCF a využít k tomu poskytovaných možností. Hráči nemohou během oznámeného volna provádět tahy prostřednictvím systému webserveru.

[TROJITÝ BLOK]: Hráči si nemohou registrovat volno ani zastavit hodiny v trojblokových soutěžích. To také znamená, že je vždy možné, aby hráči prováděli tahy na serveru, když jsou na řadě.

POŠTA: Hráči, kteří si berou dovolenou, musí předem informovat své soupeře a [TÝM: kapitána týmu, který následně informuje] ředitele turnaje.

3. Čas na rozmyšlenou se během odchodu soupeře nezastaví. [Toto pravidlo neplatí pro události TRIPLE BLOCK.]

4. [STANDARD:] V případě neuvěřitelně zvláštních okolností může ředitel turnaje povolit dovolenou se zpětnou platností. Udělení zpětné dovolené je však možné pouze v turnajích s povolenou možností zvláštní dovolené.

5. [STANDARD:] V případě nutnosti, například z důvodu náhlé hospitalizace, mohou hráči (nebo jejich náhradníci) požádat ředitele turnaje o zapsání volna za hráče za předpokladu, že hráč má volno k dispozici. Ředitel turnaje na to zareaguje tak, že pro daného hráče zapíše veškerou zbývajících dovolenou ve všech hrách v rámci jednoho turnaje. Pokud se hráč vrátí do hry před vyčerpáním veškerého volna, může zbývajících naplánované volno zrušit a okamžitě začít hrát.

2.6. Neodpovězení

1. SERVER: Hráči jsou výhradně zodpovědní za to, že své tahy provedou ve stanoveném čase. V tomto ohledu vám systém webserveru ICCF automaticky vygeneruje e-mailem upomínku, pokud hráč neprovedl tah po dobu 14 dnů, a další upomínku po 28 dnech. Poslední e-mailová upomínka bude rovněž automaticky vygenerována po 35 dnech mlčení hráče. I když však hráč tato upozornění neobdrží, musí dodržet všechny naplánované časové limity, jinak partii (partie) standardně prohraje.

2. SERVER [STANDARD]: Když je hráči zaslána poslední upomínka po 35 dnech odezvy, musí se hráč buď do 6 dnů přesunout, nebo dát najevo úmysl pokračovat ve hře do 6 dnů od této upomínky kliknutím na "Hra" nad příslušnou herní deskou a následným kliknutím na "Použít 40+ odraz". Tím se řediteli turnaje a soupeři oznámí úmysl hráče vzít si na tah více než 40 dní. Pokud hráč neprovede tah nebo jinak neoznačí svůj úmysl pokračovat během celých 40 kalendářních dnů (plus 24 hodin nárazníku, bez započtení případné dovolené) na stejný tah, bude hra hodnocena jako prohra ETL (překročení časového limitu). (Hráč může projevit úmysl využít pro tah více než 40 dní kdykoli před uplynutím tohoto období (pomocí právě popsaného postupu). Jakmile tak učiní, je čas na rozmyšlenou, který má hráč k dispozici pro tento tah, celkovým časem, který má k dispozici.) Všimněte si, že hráč, který mlčí déle než 40 kalendářních dnů (plus 24 hodin vyrovnávacího času, bez započtení případné dovolené), ztrácí nárok na hru, a to i v případě, že má dostatek nashromážděného času, aby nepřekročil časovou kontrolu.

- Pokud hráč během aktivních her zemře, budou všechny hry v jednotlivých událostech uzavřeny jako výhry přeživšího hráče. Symbol "dýky" (†) se zobrazí u každé takto určené hry v den úmrtí hráče nebo po něm a označuje, že hráč nemohl hru dokončit z důvodu úmrtí hráče. V týmových soutěžích jsou žádosti o nahrazení prováděny automaticky jménem kapitánů týmů (TC) a TC jsou informováni e-mailem. (Pokud byl zemřelý hráč již náhradníkem, bude hra ukončena výše uvedeným způsobem).

POŠTA: Partie mohou být hodnoceny jako prohrané, pokud uplynou 4 měsíce bez odehrání tahu, pokud ředitel turnaje nebyl o zpoždění informován. To neznámá, po 4 měsících bez tahu partie automaticky propadají. Je na řediteli turnaje, aby určil důvod zpoždění a podle toho rozhodl. Všimněte si, že je možné, aby hra propadla hráči, který se odmlčel na více než 4 měsíce, i když má dostatek nasbíraného času, aby nepřekročil časovou kontrolu. TD obvykle zaznamená prohru proti hráči, který se odmlčel na více než 4 měsíce (s výjimkou doby volna) a který o zpoždění neinformoval TD a soupeře (nebo pro TEAM: jehož kapitán týmu neinformoval TD a kapitána soupeřova týmu).

2.7. Podmíněné pohyby

1. Povolení podmíněných tahů je na rozhodnutí organizátora turnaje (TO) pouze v mezinárodních soutěžích zahájených před 1. 1. 2020 nebo v národních soutěžích. Podmíněné tahy jsou vždy povoleny v jakékoli mezinárodní soutěži, která začala 1. 1. 2020 nebo později.

2. Návrhy podmíněných pokračování jsou závazné, dokud příjemce jiný než navrhovaný krok.

3. POŠTA: Přijaté pokračovací tahy se započítávají do času potřebného na tah odpovědi.

V sérii podmíněných tahů je čas (pro příjemce podmíněných tahů) v celém rozsahu považován za čas patřící hráči, který ODPOVÍDÁ na poslední PŘIJATÝ tah. Jako příklad předpokládejme, že po 9 tazích oba hráči využili 28 dní času na rozmyšlenou. Bílý nyní nabízí podmínku svým 10. tahem. Předpokládejme, že bílý na to využije 3 dny a černý podmínku přijme a využije 5 dní na svou odpověď na 11. tah bílého. Pak se kumulativní časy tahů zahrnutých do podmínky zaznamenají jako v tomto příkladu:

Rec.	Odeslá no	Celkem	Přesun	Bílá	Černá	Rec.	Odeslá no	Celke m
22/09	23/09	01/28	09	4152	6857	23/09	23/09	00/28
24/09	27/09	03/31	10	6141	5878	00000000000000000000		
00000000000000000000			11	3234	4534	28/09	03/10	05/33

Bílý tedy překročil časový limit, protože veškerý jeho čas na tahy 10-11 se přičítá k tahu 10, zatímco černý časový limit NEpřekročil, protože veškerý JEHO čas na tahy 10- 11 se přičítá k tahu 11!

4. POŠTA: Jakýkoli přijatý pokračovací tah musí být správně zopakován s odpovědí.

5. POŠTOVNÉ: Pokud na přijaté podmíněné pokračování není odpovězeno, považuje se za nečitelný tah.

2.8. Řešení konfliktů

1. Je rozumné pokusit se vyřešit drobné spory bez (TÝMU: kapitána týmu nebo) ředitele turnaje. Obecně platí, že pokud problém nevyřeší jediná korespondence, je na čase upozornit (TÝM: kapitána týmu, který upozorní) ředitele turnaje.

2. Závažné spory musí být předány (TÝM: kapitánovi týmu, který bude neprodleně informovat ředitele turnaje).

3. Hráči jsou zodpovědní za komunikaci s ředitelem turnaje při řešení problémů nebo sporů.

TÝM: Při řešení problémů nebo sporů se hráči obrazejí na kapitána svého týmu místo na ředitele turnaje, pokud kapitán týmu není v časové tísní k dispozici.

2.9. Nabídky losování

1. Nabídka remízy je platná, pokud je stále bezprostředním tahem přijímajícího hráče. Pokud tomuto přijímajícímu hráči nakonec na tento tah dojde čas [SERVER, STANDARD: včetně překročení 40denního pravidla 2.6.(2).; SERVER, BOTH: pokud hodiny hráče jdou na 0; **POSTAL: druhým překročením časového limitu** - pravidlo 2.6.(2).], hráč prohrává na čas (podle "ETL"). Nabídka remízy se stává neplatnou, jakmile hráč přejde do ETL, protože tento hráč již není "na tahu".

2. SERVER: Pokud hráč nabídne remízu v jedné partii a soupeř tuto nabídku odmítne, server znemožní hráči podat druhou nabídku remízy, dokud neprovede alespoň 10 dalších tahů, s jednou výjimkou. Pokud soupeř nabídne remízu v průběhu hráčova počítání 10 tahů (tj. do 10 tahů poté, co hráč učinil nabídku remízy), pak je hráčovo počítání 10 tahů v tomto okamžiku ukončeno tak, že hráč může znovu nabídnout remízu libovolným tahem. Toto pravidlo "10 tahů" nezahrnuje nároky na remízu související s opakováním 3 pozic, nároky na 7dílnou základnu stolu, nároky na pravidlo 50 tahů nebo nároky související s rozhodováním.

POŠTOVNÉ: Neexistuje žádné konkrétní omezení počtu nebo četnosti nabídek na losování s výjimkou toho, že obtěžování častými nabídkami je považováno za porušení kodexu chování. Viz pravidlo 2.15.(3).

2.10. Uplatnění nároku

1. Všechny případné reklamace ukončení hry (včetně opakování 3 pozic, reklamace 7dílné základny, reklamace pravidla 50 tahů atd.) je třeba uplatnit před provedením tahu, nikoli až po registraci tahu. Nároky na porušení pravidel chování lze vznést kdykoli. (Více informací o těchto porušeních naleznete v § 2.15.).

2. Pokud jde o nárok na 7dílnou základnu stolu, pokud základna stolu označuje výhru, nahrazuje pravidlo 50 tahů. (Všechny soutěže ICCF umožňují reklamaci výhry/remízy na 7dílné tabulkové bázi.) V pozici, která není řešitelná certifikovanou tabulkovou bází ICCF, platí pravidlo 50 tahů, jak je popsáno v Pravidlech korespondenčního šachu ICCF, i v případě, že taková řešitelná pozice vznikne bezprostředně po 50. tahu. V případě, že vznikne řešitelná vyhraná pozice a bude reklamována před remízou podle pravidla 50 tahů, výhra přiznána.

3. SERVER: Výsledky her, které dojdou do normálního konce, se automaticky zaznamenají a ředitel turnaje (TD) bude informován prostřednictvím systému. Automatizované reklamace budou hráči podávat přímo na server a budou vyhodnoceny buď automaticky serverem (jednajícím jako zástupce TD), nebo budou serverem předány TD k vyhodnocení člověkem. Patří mezi ně výsledky 7dílné tabulkové základny, remízy opakováním 3 pozic a pravidlo 50 tahů. Stejně tak hráči nemusí podávat žádnou reklamaci, pokud soupeř překročí časový limit (ETL), protože server tento ETL automaticky zaznamená.

Hráč může vznést jakýkoli nárok zahrnující opakování 3 pozic, 7dílnou základnu nebo pravidlo 50 tahů kliknutím na záhlaví "Hra" nad herní deskou a poté kliknutím na možnost "vznést nárok na výhru" nebo "vznést nárok na remízu". Jakýkoli výsledek hry vyplývající z uvedené reklamace nebo hráčova ETL je platný pouze tehdy, pokud je potvrzen serverem ICCF.

4. POŠTA: Reklamace překročení časového limitu se zasílají TD (TÝMU: prostřednictvím kapitána týmu) s podrobnými informacemi nejpozději při odpovědi na 10., 20. atd. tah. Současně musí být o reklamaci informován soupeř.

Doporučuje se reklamovat ETL, jakmile k němu dojde. Reklamace musí obsahovat kompletní kopii hry se všemi daty přijetí a odeslání pro oba hráče. I když hráč v korespondenci uzná, že překročil časovou kontrolu, je třeba to oznámit řediteli turnaje (TÝM: prostřednictvím kapitána týmu), aby to mohlo být zaznamenáno.

Hra bude pokračovat po dobu, kdy TD přezkoumává reklamaci a rozhoduje o ní. Překročení časového limitu je platné pouze v případě, že je potvrzeno ředitelem turnaje. (Pokud hráč souhlasí s tím, že překročil první časový limit, nabývá to platnosti až po potvrzení TD).

TD musí o rozhodnutí informovat oba hráče (TÝM: informovat oba kapitány týmů) (TÝM: a je povinností kapitánů neprodleně informovat své hráče). Případný protest musí být zaslán TD TÝM: prostřednictvím kapitána týmu) do 14 dnů od obdržení informace. V opačném případě se má za to, že protest byl uznán, pokud není zjevně neopodstatněný.

Pokud TD potvrdí první reklamaci, začne se nový čas soupeře počítat od data, kdy byla informace o reklamaci přijata. To znamená, že hráči si nemohou vzít velké množství času na tah, když vědí, že již překročili časovou kontrolu. Druhá časová kontrola začíná, jakmile hráč obdrží informaci o vznesené reklamaci (viz § 2.3 týkající se počítání času na rozmyšlenou).

Soutěžící, který podruhé překročí povolený čas, ztrácí hru.

Pokud TD zamítne reklamaci jako neopodstatněnou, může rozhodnout, že žádná další reklamace tohoto hráče během aktuálního kontrolního období nebude přijata.

5. POŠTA: K reklamaci 7dílné stolové podnože: ICCF uznává stolní základnu jako platnou pro reklamaci výhry/remízy/prohry v pozicích s maximálním počtem 7 mužů. Potvrzená tablebase je k dispozici v systému webserveru ICCF.

6. POŠTA: Pokud jde o všechny pohledávky: TÝM: kapitánovi týmu, který následně informuje TD).

2.11. Záznamy a zprávy

1. SERVER: Všechny přenosy týkající se hry a záznamy o tazích a datech jsou uchovávány systémem webserveru ICCF. Tyto údaje jsou podle potřeby k dispozici TD.

POŠTA: Všechny přenosy od soupeře týkající se hry a záznam o tazích a datech musí být uchovávány do 2 týdnů plus doba přenosu po skončení turnaje a na požádání zaslány (TÝM: kapitánovi družstva a/nebo prostřednictvím TK) TD. Pokud TD výslovně nestanoví, že je třeba zaslat originály dokumentů, doporučuje se pořídit a zaslat kopie.

2. SERVER: Změny e-mailové adresy provádí hráč v rámci osobních nastavení hráče v systému. Změnu e-mailové adresy není nutné zvlášť oznamovat řediteli turnaje. Stačí provést potřebné změny na webovém serveru v rámci svého osobního nastavení. Pro případný kontakt s TD je třeba použít možnost e-mailu na webovém serveru. TÝM: Tyto adresy mohou používat pouze kancelář turnaje, kapitán týmu a TD.

POŠTA: Změny stálé poštovní a/nebo e-mailové adresy musí být oznámeny soupeřům a (TÝM: kapitánovi týmu, který informuje) TD. Změnu e-mailové adresy není oznamovat (TÝM: kapitánovi týmu nebo) TD, pokud žádné hry nehrají e-mailem a pokud si nepřejete komunikovat s (TÝM: kapitánem týmu nebo) TD e-mailem. Důrazně se to však doporučuje.

3. POŠTA: TÝM: prostřednictvím kapitána týmu). 2. hlášení výsledků Výsledek a jasný záznam o odehraných tazích musí oba hráči co nejdříve po skončení hry zaslat TD (TÝM: prostřednictvím kapitána týmu). Do této zprávy není nutné uvádět data. Výsledek partie se zasílá ve formátu PGN (portable game notation). Je nutné zaslat skóre hry v PGN a prostřednictvím e-mailu, pokud je k dispozici. (Hráč může použít výstup z libovolného šachového databázového softwaru k vygenerování čistého skóre partie v PGN).

Výsledek je oficiálně zaznamenán až po obdržení tohoto záznamu od alespoň jednoho hráče. Vezměte prosím na vědomí, že výsledek musí TD nahlásit OBA hráči. Pokud žádný záznam neobdržíte ani od jednoho z hráčů (TÝM: od kapitána jednoho z družstev), může být výsledek započítán jako prohraný oběma. Pokud ve hře nahlásí výsledek pouze jeden hráč a jeho soupeř tak neučiní, TD takový výsledek zapíše!

2.12. Přerušení hry v události

1. ICCF dříve měla formální postupy pro odstoupení z přijatelných i nepřijatelných důvodů, ale dnes už je nemá. Pokud si nyní hráč přeje ukončit partie, ve kterých každá strana provedla alespoň jeden tah, doporučuje se jednoduše rezignovat (pokud je to na tahu hráče) místo toho, aby je přerušil nebo nechal vypršet čas (což vede k penalizaci). Bez ohledu na to, která z těchto možností bude zvolena, budou partie zaznamenány jako prohrané a dojde ke ztrátě hodnocení. Opuštění partií však může vést k suspendaci, jak určí disciplinární komise ICCF.

2. , který po obdržení startovní listiny a před datem zahájení odmítne hrát v dané události: (a) ztrácí nárok na zaplacený startovní poplatek a (b) ztrácí právo na kvalifikaci, pokud se na ni vztahuje.

2.13. Rozhodnutí

1. Pokud do data stanoveného pro ukončení hry není určen žádný výsledek nebo pokud událost nemá stanovené datum ukončení, ale další kolo turnaje se odkládá kvůli nedokončené hře, zahájí TD postup rozhodování.

2. Poté, co byl zápas svolán k rozhodování TD, jsou hráči povinni podat žádost (o výhru nebo remízu) a případnou podpůrnou analýzu* do 14 dnů (bez započtení již naplánovaného volna v rámci stejného turnaje). (Prodloužení o dalších 14 dní lze dosáhnout tak, že o něj požádáte TD během těchto 14 dní). Pokud během těchto úvodních 14 (nebo během těchto 14 dnů) nepodáte žádost (nebo nezískáte prodloužení lhůty).

prodloužení lhůty) bude mít za následek automatické vyřazení žádosti o čerpání bez podpůrné analýzy a bez práva na odvolání proti rozhodnutí o vyřazení. Nepodání podpůrné analýzy* (a) způsobí, že se z nároku na výhru stane pouze nárok na remízu a (b) ztratí právo na odvolání bez ohledu na to, zda byl původní nárok na výhru nebo remízu.

* Následující text má hráčům pomoci zjistit, co bude považováno za "podpůrnou analýzu" a co nikoli.

Nedostatečná "analýza"

(a) Nabídka nevysvětleného "vyhrávám" nebo podobně (například "šachový motor říká, že vyhrávám").

(b) Pouhá citace jedné nebo více linií ze šachového stroje Citace jedné nebo více jasně vítězných linií může být docela užitečná, ale pouhá citace linií, dokonce i závěrečným číselným hodnocením, nemusí být dostačující. Obvykle je zapotřebí další slovní popis.

(c) Číselné vyhodnocení z šachového stroje obvykle .

(d) Ústní prohlášení o materiální nerovnosti obvykle nestačí. Je třeba popsat i kontext postavení. (Například to, že je dáma v materiálu výše, se může vyskytnout i v prohrané pozici. Hráč musí vysvětlit, jaký význam má v pozici materiál navíc.)

Dostatečná analýza

(e) Směsice šachové notace a slovního popisu záměru/cíle/plánu největší potenciál "prezentovat hráčovy argumenty" pro výhru.

(f) Úplně slovní popis může být dostačující, ale ne vždy tomu tak bude. Popis musí být dostatečně podrobný, aby bylo zřejmé, jak by bylo možné výhry dosáhnout.

3. Hráči jsou žádáni, aby veškeré analýzy posílali ve formátu PGN (portable game notation). Hráč může použít výstup z libovolného šachového databázového softwaru k vygenerování čistého výsledku partie v PGN. Při zasílání analýzy ve formátu PGN nesmí hráči sami anonymizovat hlavičku PGN. Server hlavičku PGN anonymizuje automaticky.

4. Podrobná pravidla, pokyny a postupy pro rozhodování jsou uvedeny v § 3.20 a ve všech bodech.
§6.

2.14. Živé zobrazení her

Pokud není v propozicích turnaje a/nebo ve startovních dokumentech uvedeno jinak, smí každý hráč zveřejnit nebo předložit ke zveřejnění na internetu nebo jinde nedokončené partie nebo pozice, které odehrál, za podmínek, že:

- všechny hry hráčů v turnaji se již od liší,
- hra (pozice) je předvedena se zpožděním nejméně 3 tahů,
- je uvedena adresa URL předmětné webové stránky,
- je uvedeno datum poslední aktualizace,
- zúčastnění protihráči oficiálně souhlasí se zveřejněním své hry v přímém přenosu a oznámí to vedoucímu soutěže.

Od TD se neočekává, že bude pravidelně kontrolovat soukromé webové stránky hráčů. Pokud je však TD upozorněn na porušení tohoto pravidla jinou osobou, musí to prošetřit.

Pokud hráč poruší tento pokyn poprvé, nesmí TD uplatňovat žádné sankce, ale pouze nařídit změnu stavu zveřejněné hry tohoto pravidla.

Pokud hráč poruší toto pravidlo podruhé na stejném turnaji, bude potrestán deseti dny navíc, které se mu připočítají k době na rozmyšlenou ve všech hrách příslušného turnaje.

Pokud hráč poruší toto pravidlo potřetí na stejném turnaji, bude z turnaje diskvalifikován a všechny jeho zbývající nedokončené partie budou započítány jako prohry.

Pokud hráč opakovaně porušuje toto pravidlo na různých turnajích, je ředitel světového turnaje oprávněn zakázat tomuto hráči účast na turnajích ICCF po dobu 2 let.

2.15. Kodex chování

Kromě toho, jak je popsáno výše, se níže zabýváme pěti otázkami chování.

1. Nesprávná komunikace: Hráč může kdykoli zjistit, že mu protihráč poslal jeden nebo více urážlivých komentářů, a může podat hlášení o "nevhodných komentářích" TD (TÝM: kapitánovi týmu). V této zprávě musí být konkrétně uvedeno, co soupeř řekl, a pokud to není zřejmé, musí být vysvětleno, proč je to urážlivé. Pokud je stížnost shledána oprávněnou, musí TD přistoupit k zaslání varování nebo udělení trestu soupeři, který se provinil. SERVER: TD může také přepnout hru do "tichého režimu", což znamená, že žádný z hráčů nemůže druhému posílat žádné zprávy.

2. Extrémně pomalá hra v jasně prohrané pozici ("obrana mrtvého muže"): Extrémně pomalá hra ve zjevně prohrané pozici není správným chováním v korespondenčním šachu a podléhá varování od TD a bude mít za následek disciplinární opatření, pokud bude pokračovat nebo se opakovat v dalších partiích. Tomuto typu extrémně pomalé hry se přezdívá obrana mrtvého muže (DMD). Definujícími znaky jsou (a) pozice, která se zdá být za předpokladu rozumné hry jasně prohraná, a (b) dramatické zpomalení hry v dané partii.

Hráči budou informováni, když soupeř podá stížnost týkající se údajného použití strategie "obrany mrtvého muže" (DMD), a to i v případě, že ředitel turnaje (TD) rozhodl proti této stížnosti.

Stejně jako v případě jakéhokoli jiného rozhodnutí TD má hráč právo odvolat se proti rozhodnutí TD nároku na DMD k Odvolací komisi ICCF do 14 dnů od odeslání rozhodnutí TD hráči.

3. Opakované nabídky na vylosování až obtěžování: Hráči mají právo nabízet remízy ve svých hrách, pokud hra ještě není předmětem reklamace. Hráči však nemají právo obtěžovat své soupeře příliš častými nabídkami remíz. TD může hráče, který tento kodex chování poruší, potrestat.

4. Tajné dohody mezi hráči: Hráči se nesmějí spolčovat za účelem určení výsledku hry ve prospěch jednoho z hráčů, například za účelem usnadnění získání normy na titul, postupu do další části propagačního turnaje, získání ceny nebo podobně. Tajná dohoda je považována za závažné porušení kodexu chování a může mít za následek jak standardní prohru, tak i dlouhodobé vyloučení ze hry ICCF.

5. Získání rady od jiné osoby ohledně aktivní hry: Očekává se, že hráči budou o tazích rozhodovat sami. Je nepřijatelné, aby někdo jiný hrál vaše partie (například hraní "zrcadlových her" není). TÝM: Konzultace mezi aktuálně uvedenými hráči týmu včetně kapitána týmu o pozicích v aktivních hrách v jejich týmové soutěži je přijatelné chování.

Podrobnosti o varováních a trestech souvisejících s kodexem chování najdou hráči na stránce § 1.7 výše.

2.16. Odvolání

1. SERVER: Hráč se může odvolat do 14 dnů od obdržení rozhodnutí od TD nebo serveru (TÝM: prostřednictvím kapitána týmu) k předsedovi příslušné odvolací komise ICCF (prostřednictvím webového serveru ICCF), jehož rozhodnutí je konečné. Podání takové stížnosti se obvykle provádí kliknutím na "Game" (Hra) na příslušné obrazovce hrací desky a kliknutím na "Appeal" (Odvolání).

POŠTA: Každý závodník (TÝM: prostřednictvím kapitána týmu) se může do 14 dnů od obdržení rozhodnutí TD odvolat k předsedovi odvolací komise ICCF, jehož rozhodnutí je konečné.

2. Hráč se může odvolat proti rozhodnutí rozhodčího, které se týká jeho partie (do 14 dnů od rozhodnutí rozhodčího), ale pouze v případě, že spolu s původní žádostí hráče o rozhodčí podal analýzu (slovní a/nebo šachovou notaci).

ODDÍL 3: Řízení událostí: Pokyny pro TD

3.1. Odpovědnost TD

Ředitel turnaje (TD) je zodpovědný za hladký průběh turnajů, průběh her a (spolu s delegáty národní federace) za to, že turnaje dodržují všechna platná pravidla ICCF, aby byla zajištěna integrita ratingového systému ICCF. Každý turnaj ICCF musí mít TD (s výjimkou případů uvedených v § 3.3.). Definici toho, co je turnaj ICCF, najdete v § 1.5.3 odst. 1.

3.1.1. *Filozofie role TD*

Všichni TD budou nestranně a včas řešit veškeré spory, obavy a stížnosti. Od TD se očekává, že se budou řídit určitou filozofií při prosazování pravidel hry:

a. Filozofie "Amici Sumus" musí prostupovat celou ICCF a činností všech hráčů a funkcionářů.

b. Očekává se, že hráči a kapitáni týmů vyřeší drobné problémy sami, aniž by museli zapojit vedoucího. TD musí respektovat schopnost hráčů a kapitánů týmů tak učinit. Všechny závažné spory však musí být neprodleně předány TD, kteří je budou řešit. Rozlišení závažných a méně závažných problémů ilustruje následující seznam závažných problémů: údajné porušení Kodexu chování kýmkoli, odstoupení hráče ze hry, neplnění povinností TC kapitánem týmu, potřeba střídání nebo výměny hráče, dotaz na výklad pravidel a jakékoli obvinění z podvádění. Tento seznam není úplný, ale pouze ilustrativní.

c. Přestože se od TD očekává, že budou při řešení problémů postupovat iniciativně, musí pečlivě dodržovat všechna pravidla a pokyny a v případě nejistoty ohledně nejlepšího způsobu řešení problému požádat o radu zkušeného pracovníka. Je mnohem snazší řešit následné problémy, pokud bylo rozhodnutí dobře promyšleno před přijetím opatření, než se snažit vyřešit problém vzniklý v důsledku ukvapeného nebo neuváženého rozhodnutí poté, co bylo přijato a sděleno hráčům atd.

d. Všechna rozhodnutí TD mohou být zrušena buď ředitelem světového turnaje (WTD), nebo kvalifikačním komisařem, ačkoli se očekává, že TD budou požádáni, aby pokud možno nejprve opravili své vlastní chyby. (Proti rozhodnutí WTD nebo kvalifikačního komisaře se lze odvolat k Odvolací komisi ICCF.) WTD, komisař pro pravidla a předseda komise TD mají také právo podat odvolání k Odvolací komisi ICCF, pokud je na chybu, která je natolik významná, že může ovlivnit výsledek jakékoli zaznamenané hry, upozorněn TD, který pak odmítne tuto chybu opravit nebo na tuto žádost neodpoví do 4 dnů.

3.1.2. Očekávané chování TD

1. Rychle odpovídejte na dotazy hráčů (týkající se pravidel atd.) a dotazy do 4 dnů. Pokud odpověď není v této lhůtě známa, musí TD přesto do 4 dnů zaslat zprávu, že se problém vyšetřuje. TD musí hráčům odpovídat neprodleně, zejména v následujících bodech, aby nedocházelo k frustraci hráčů nebo k jejich odchodu od hry.
2. Rychle pracovat na reklamacích a řešení problémů ("nereaguje", překročení času, úmyslné zdržování, nevhodné komentáře hráče atd.).
3. Přestože se od TD očekává, že budou při řešení problémů postupovat iniciativně, mají pečlivě dodržovat všechna pravidla a pokyny a v případě nejistoty ohledně nejlepšího způsobu řešení problému vyhledat radu zkušeného pracovníka. Je mnohem snazší řešit následné problémy, pokud bylo rozhodnutí dobře promyšleno před přijetím opatření, než se snažit vyřešit problém vyplývající z ukvapeného nebo neuváženého rozhodnutí poté, co bylo přijato a sděleno hráčům atd.
4. TD a/nebo záložní TD (osoba určená organizátorem turnaje k výkonu funkce TD v případě, že původní TD již nemůže funkci dočasně nebo trvale vykonávat) nesmí hrát na turnaji, který řídí nebo případně bude řídit, s výjimkou toho, že záložní TD mohou hrát na národních turnajích a nehodnocených turnajích, na kterých mohou nakonec řídit. Toto omezení bude zavedeno automaticky serverem v okamžiku umístění události na server (nebo v výběru TD, pokud tento proces probíhá automaticky).
5. Je odpovědností , aby v rámci své úlohy zajišťovat hladký průběh turnaje prosazoval kodex chování ICCF. Tento kodex chování se týká všech účastníků hry ICCF, včetně TD, TO, kapitánů týmů a všech hráčů. Konkrétní očekávání ohledně chování všech účastníků najdete v příslušných částech níže.
6. O všech záležitostech, které nejsou upraveny v těchto pravidlech, rozhoduje TD podle zásad uvedených ve Stanovách ICCF.

3.2. Úrovně a specializace TD

TD mají 3 různé úrovně zkušeností. Všichni nováčci v řízení turnajů začínají na úrovni 1. TD 1. úrovně se mohou stát TD 2. úrovně jednoduše tím, že pod vedením mentora nasbírají zkušenosti s řízením alespoň 201 her (které jsou všechny zaznamenány na serveru ICCF). (Program mentorů je vysvětlen níže v §§ 3.5.3 - 3.5.9.) Ke změně z úrovně 1 na úroveň 2 dojde automaticky serverem při zaznamenání 201. řízené hry. "Úroveň 3" se správně nazývá Mezinárodní rozhodčí

(IA) a vyžaduje více zkušeností a delší období, kdy má mentora, souhlas mentora, doporučení výboru ředitele turnaje kvalifikačnímu komisaři, který potvrdí, že jsou splněny požadavky na titul, a souhlas kongresu. (Konkrétní podrobnosti jsou uvedeny níže v § 3.6.) Titul IA je doživotní titul, zatímco úrovně 1 a 2 jsou pouze označení odrážející stupně zkušeností.

SPECIALIZACE: Každý TD musí na serveru zaznamenat oblast své specializace, přičemž na výběr jsou možnosti "serverová", "poštovní" nebo "obě". Toto označení je nutné před tím, než je TD povoleno řídit jakoukoli novou událost. Po zadání tohoto označení specializace nebude TD serverem povoleno řídit žádnou událost, která není typu obsaženého v TD deklarované specializaci (specializacích) (pokud TD nemá mentora stejné specializace). Stejně tak nebude TD 1. nebo 2. úrovně povoleno mít mentora, který nemá alespoň stejný typ specializace. Například TD 1. úrovně, který chce řídit poštovní akce, musí mít mentora, který se rovněž specializuje buď na poštovní akce, nebo na akce obou typů. Všechny úrovně lze dosáhnout specializací výhradně na poštovní režii nebo výhradně na serverovou režii, je-li to žádoucí.

Registrace jedné nebo obou specializací:

- (1) Přejděte na domovskou stránku ICCF
- (2) Najděte "Osobní nastavení", pole, které se nachází v levém dolním rohu obrazovky.
- (3) Klikněte na "Osobní nastavení" a najděte políčko s nápisem "Kontakt".
- (4) Po kliknutí na nabídku tohoto pole vyhledejte položku "Podrobnosti o TD" a klikněte na ni.
- (5) Klikněte na "server", "postal" nebo na obě pole podle svého přání.

3.3. Když je vyžadováno TD

Následují tři seznamy událostí ICCF rozlišené podle požadované úrovně TD. První seznam může řídit TD ICCF jakékoli úrovně. Druhý seznam musí mít TD 2. úrovně nebo mezinárodního rozhodčího (IA). Třetí seznam musí mít v roli TD IA.

Následující turnaje jsou považovány za turnaje ICCF, které může řídit TD ICCF [ale jakékoliv úrovně: TD 1. úrovně, TD 2. úrovně nebo mezinárodní rozhodčí (IA)].

Poštovní turnaje musí řídit TD.

- a. Propagační třídy (otevřená třída, vyšší třída, mistrovská třída),
- b. Tematické turnaje a další nehodnocené turnaje ICCF,
- c. Předběžná kola nadregionálních turnajů,
- d. Předběžná kola turnajů Chess 960 kromě Světového poháru Chess 960);
- e. Turnaje Aspirer,
- f. Národní turnaje ICCF s hodnocením a bez hodnocení,
- g. Předběžná kola turnaje družstev ICCF Memorial <2300

Následující turnaje ICCF musí být řízeny TD nebo IA 2. úrovně ICCF (nikoli TD 1. úrovně):

- a. Předběžné zkoušky na mistrovství světa,
- b. Předkola a semifinále Světového poháru (včetně soutěží Světového poháru Chess 960),
- c. Závěrečné oddíly turnajů Chess 960 (kromě Světového poháru Chess 960),
- d. Předkola a semifinále otevřeného turnaje serverů,
- e. Turnaje Ligy mistrů (divize C),
- f. Invitational nebo jiné turnaje s normou na titul, ve kterých alespoň jeden hráč splňuje podmínky pro získání normy na titul CCE, CCM, IM a/nebo SIM,
- g. Semifinálová kola superregionálních turnajů,
- h. Finálová část turnaje ICCF Memorial <2300 Team

Následující turnaje ICCF musí řídit TD s titulem IA (nikoli TD 1. nebo 2. úrovně):

- a. Semifinále mistrovství světa,
- b. Kandidáti na mistrovství světa,
- c. Finále mistrovství světa,
- d. Předběžné kolo olympiády,
- e. Finále olympiády,
- f. Finále Světového poháru (včetně finále Světového poháru v šachu 960),
- g. Turnaje velmistra Norma,
- h. Turnaje Master Norm,
- i. Turnaje Ligy mistrů (divize A a B)
- j. Finále otevřeného turnaje serverů,
- k. Invitational nebo jiné turnaje s normou na titul, ve kterých má každý hráč nárok na normu GM (tento požadavek platí i v případě, že celkový turnaj je nižší než kategorie 7).
- l. Závěrečné kolo superregionálních turnajů (jednotlivců nebo družstev).

Nyní existuje "Výbor pro řízení turnaje" (TMC), který se skládá ze tří úředníků, přímo odpovědných řediteli světového turnaje (WTD), kteří se starají o hráče. problémy. TMC má předsedu a dva další členy, kteří jsou jmenováni WTD; členové TMC musí každoročně složit test TD Review. WTD bude mít pravomoc odvolat členy TMC, odvolaní členové však budou mít právo se do dvou týdnů odvolat k rozhodčímu výboru.

Členové TMC, kteří organizují nebo hrají na akci řízené výborem, budou z výboru odvoláni. Výbor TMC vypracuje výroční zprávu pro kongres.

O tom, že se turnaj bude hrát bez TD, ale s TMC, rozhoduje pořadatel turnaje. (V současné době mohou být TMC řízeny pouze akce, které umožňují řízení TD 1. úrovně). V takové situaci se reklamace nebo stížnosti obvykle řeší prostřednictvím TD

budou automaticky předány do TMC. Proti jakémukoli rozhodnutí TMC se lze odvolat k Odvolacímu výboru do čtrnácti dnů od rozhodnutí.

Každý interní turnaj pořádaný mezinárodní organizací korespondenčního šachu přidruženou k ICCF musí mít také TD. TD z těchto organizací podléhají přímo organizátorům z dané organizace, nikoli Výboru ředitelů turnajů (TDC). Pokud si organizace přeje, aby její akce byla hodnocena ICCF, musí TD dodržovat pravidla a postupy uvedené v této příručce.

3.4. Zvláštní ohledy

3.4.1. *Pro národní turnaje*

O TD: Každý TD, který řídí národní turnaj, který má být hodnocen ICCF, musí splňovat požadavky TD 1. úrovně, TD 2. úrovně (včetně "dědictví" TD 2. úrovně na začátku roku 2016) nebo mezinárodního rozhodčího (IA). Účelem tohoto požadavku je zajistit, aby hra odpovídala pravidlům ICCF a zachovala tak integritu ratingového systému ICCF. Ačkoli TD i záložní TD nesmějí hrát na žádném mezinárodním turnaji, který řídí nebo potenciálně budou řídit, záložní TD smějí hrát na jakékoli národní soutěži, kterou by mohli řídit.

V POSTUPECH: V mezinárodních soutěžích je nyní určení výsledku hry "pádem vlajky" (tj. překročením časového limitu) zcela automatizováno. V národních turnajích může tento automatizovaný postup zvolit pořadatel turnaje (TO), ale ICCF jej nevyžaduje. Místo toho může TO zvolit starší postup vyžadující, aby hráči podávali žádosti o výhru v důsledku nedodržení času. To znamená, že TD v národních turnajích mohou být povinni potvrzovat nároky hráčů na překročení časových limitů soupeřů. Odpovědi TD na reklamace hráčů včetně tohoto typu musí být podány do 4 dnů od podání reklamace.

3.4.2. *Zvláštní opatření pro mezinárodní turnaje*

Všechny mezinárodní turnaje musí řídit TD, který zajistí, aby hra odpovídala pravidlům ICCF. Žádný TD ani určený záložní TD nesmí hrát na turnaji, který řídí nebo případně bude řídit (s výjimkou záložních TD, kteří mohou hrát na nehodnocených turnajích). Pořadatelé mezinárodních turnajů mohou požadovat, aby TD pro určitou akci byl mezinárodním rozhodčím (IA), i když by pro danou akci technicky postačoval TD 2. úrovně.

3.5. Stát se TD ICCF

3.5.1. Požadavky na získání titulu TD ICCF

Aby se osoba mohla stát a udržet si status TD ICCF, musí:

a. Mít následující znalosti:

1. dostatečná znalost anglického jazyka a komunikace v něm (výjimka: Tato znalost se nevztahuje na ty TD, kteří vedou výhradně národní turnaje, pokud existuje lokalizovaná verze serveru a platná verze této části dokumentu přeložená do mateřského jazyka),
2. Dobrá znalost stanov ICCF,
3. Dobrá znalost tohoto dokumentu, zejména §§ 2, 3 a 5 (tento poslední požadavek se měří tím, že budoucí TD musí absolvovat "TD Review Test", který se zadává prostřednictvím serveru*). (Výjimka: Tento požadavek "TD Review Test" se nevztahuje na ty TD, kteří vedou výhradně národní turnaje, pokud jim není umožněno absolvovat test v jejich mateřském jazyce, pokud o to požádají).

b. Mít následující schopnosti:

1. dostatečné počítačové dovednosti,
2. Dobré komunikační dovednosti,
3. Prokázaná schopnost podporovat motto ICCF "Amici Sumus" ve veškeré komunikaci.

c. mít následující počítačový přístup:

1. přístup k počítači a internetu,
2. funkční e-mailová adresa,
3. Průběžně aktualizovaný a funkční virový skener pro e-mailovou poštu dané osoby,
4. Schopnost číst hlavní typy příloh souborů včetně textu, Wordu, Excelu a PDF.

d. Mít následující zkušenosti:

1. absolvování alespoň 100 her hodnocených ICCF prostřednictvím ICCF (aby bylo zajištěno, že má osoba dostatečné znalosti o tom, jak se hraje hry a turnaje CC).

*Výše zmíněný test TD Review Test si může každý budoucí TD udělat ve svém volném čase prostřednictvím serveru ICCF. Test je "open book", což znamená, že se od osoby očekává, že si před odpovědí na testové otázky vyhledá jednotlivé odpovědi v tomto dokumentu. Pro absolvování testu není stanoven žádný časový limit, protože není určen k tomu, aby v něm lidé neuspěli. Je speciálně navržen tak, aby se budoucí TD seznámili s obsahem tohoto dokumentu předtím, než budou zodpovědní za provádění v něm uvedených postupů. Nikdo však nebude smět řídit žádnou novou akci bez předchozího absolvování testu, a to včetně IA a TD 2. úrovně. Poté, co TD jednou projdou testem, nebude se od nich vyžadovat, aby tentýž test absolvovali znovu, dokud tento dokument další zásadní revizí (ačkoli aktivní IA mají každoroční povinnost.) Po absolvování aktuálního testu budou TD opět smět řídit jakékoli turnaje, které jim jejich úroveň předepisuje. Chcete-li absolvovat některý z přezkumných testů TD, musíte si nejprve zaregistrovat specializaci (viz § 3.2 výše) a poté:

(1) Přejděte na domovskou stránku ICCF

- (2) Najděte "Osobní nastavení", pole, které se nachází v levém dolním rohu obrazovky.
- (3) Klikněte na "Osobní nastavení" a najděte políčko s nápisem "Kontakt".
- (4) Po kliknutí na nabídku tohoto pole vyhledejte položku "Podrobnosti o TD" a klikněte na ni.
- (5) Podle potřeby klikněte na pole Test serveru nebo Test pošty.

3.5.2. Získání povolení stát se TD ICCF

Národní delegát musí předložit WTD ke schválení jméno zájemce spolu se jménem jeho požadovaného mentora. WTD (nebo jím pověřená osoba) tuto osobu zaregistruje na serveru ICCF jako TD. TD jsou nakonec jmenováni k řízení akce organizátorem turnaje (TO), ale automatizovaný proces výběru omezuje možnosti TO v tomto ohledu prosazováním požadavků uvedených v tomto dokumentu. Žádný TD nesmí pracovat na turnajích pořádaných přímo ICCF bez potvrzení WTD.

3.5.3. Mentorský program

Mentor je zkušenější TD, který slouží jako poradce méně TD. Účelem mentorského programu je zajistit:

- a. aby noví TD měli k dispozici zkušeného průvodce, který jim pomůže zajistit správné osvojení pravidel a postupů ICCF, a
- b. aby TD, kteří usilují o titul mezinárodního rozhodčího (IA), měli při jeho získávání nejlepší vzdělání.

3.5.4. Kdy je mentor nutný?

Každému TD 1. úrovně přidělí WTD mentora TD, jakmile je osoba připravena začít pracovat jako TD. Toto přidělení může být provedeno prostřednictvím automatizovaného procesu (pokud WTD výslovně nepožádá o něco jiného). Vybraný mentor TD bude TD k dispozici průběžně po celou dobu, kdy je TD na úrovni 1, a pokud TD předpokládá, že bude pokračovat v práci na pozici IA, i po dobu, kdy je TD na úrovni 2. Přidělení mentora lze změnit na žádost TD nebo mentora WTD.

3.5.5. Úloha mentora

Mentor TD je spíše učitel nebo poradce než nadřízený. Mentor TD je kontaktní osobou pro TD v případě problémů a slouží jako konzultant. Při odpovídání na jakoukoli korespondenci od hráčů musí TD 1. úrovně zaslat kopii svému mentorovi. Mentor musí pomáhat při obtížných nárocích hráčů, otázkách týkajících se pravidel a při interakci s funkcionáři ICCF a funkcionáři národních federací. Mentor TD má také poskytovat

posouzení schopností TD, pokud/pokud se TD uchází o titul IA nebo kdykoli na žádost výboru ředitele turnaje (TDC).

3.5.6. *Kdo může být mentorem?*

Každý mentor TD pro TD 1. úrovně musí být alespoň TD 2. úrovně. Každý TD 2. úrovně, který chce získat titul IA, musí mít mentora, který je IA.

3.5.7. *Jak získat mentora*

TD 1. úrovně musí být přidělen mentor ze strany WTD jako součást procesu žádosti o získání titulu TD. Tato žádost o přidělení role TD, kterou národní delegát TD zasílá WTD, musí obsahovat jméno osoby, která souhlasila s tím, že bude sloužit jako její mentor. V případě potřeby lze požádat o radu předsedu výboru TD (TDC), aby pomohl určit mentora. Každý TD IA a TD 2. úrovně je potenciálním mentorem TD. Sloužit jako mentor není od žádného TD vyžadováno, ale doufáme, že alespoň IA budou tento typ přidělení považovat za zodpovědnost životního titulu. Mentora může v případě potřeby z jakéhokoli nahradit WTD nebo TDC. Každý TD 2. úrovně, který si přeje být mentorem (pro výkon titulu IA), musí rovněž podat takovou žádost a získat souhlas s přidělením od WTD.

3.5.8. *Kdy může TD přestat mít mentora*

TD 1. úrovně nemůže řídit události samostatně, tj. bez mentora, dokud se nestane TD 2. úrovně. Ke změně statusu z úrovně 1 na úroveň 2 dochází, když TD úrovně 1 řídil alespoň 201 partií zaznamenaných na serveru ICCF (ať už z akcí ICCF, nebo ne). TD 2. úrovně, kteří usilují o titul IA, mohou přestat mít mentora, jakmile tento titul schválí kongres. Pokud TD 2. úrovně nikdy nebude chtít usilovat o titul IA nebo přestane usilovat o titul IA, nepotřebuje mentora, s výjimkou jediné okolnosti. TDC nebo WTD může po TD 2. stupně nebo IA požadovat, aby měl mentora pro jakýkoli individuální účel. V takové situaci TDC nebo WTD rovněž určí, jak dlouho bude tento požadavek platit.

3.5.9. *Požadavek na mentora při návratu do role TD*

Každý TD, jehož poslední řízená akce oficiálně skončila během posledních dvou let a který nikdy neměl pozastavenou roli TD, se může znovu stát aktivním TD bez žádosti nebo zvláštních požadavků na mentora.

Každý TD včetně IA, jehož poslední řízená akce oficiálně skončila před 2 až 5 lety a nikdy mu nebyla pozastavena funkce TD ze strany ICCF nebo národní federace, se může vrátit do aktivního statusu. TD může být požádán WTD, aby

mít mentora pro první 3 akce, kdy se osoba vrací do služby TD. Toto rozhodnutí WTD musí vycházet ze dvou hledisek:

- (a) všichni TD 1. úrovně musí mít mentora, pokud jsou na 1. úrovni, a
- (b) u osob na úrovni 2 a IA je třeba zvážit, do jaké míry se pravidla a pokyny pro TD změnilý od doby, kdy daná osoba získala předchozí zkušenosti s řízením.

Každý TD včetně IA, který neřídil žádnou událost po dobu delší než 5 let a nikdy neměl pozastavenou funkci TD, se může vrátit do aktivního stavu, ale MUSÍ mít mentora jmenovaného WTD před tím, než začne znovu působit jako TD. Tento požadavek na mentora musí být splněn:

- a. pro první 3 události řízené vracejícím se pracovníkem útvaru hodnocení dopadů a
- b. pro prvních 5 událostí vracející se TD 2. úrovně.

Tyto požadavky jsou povinné i v případě, že osoba již mentora nepotřebovala v době, kdy naposledy působila jako TD.

3.6. Stát se mezinárodním rozhodčím (IA)

IA je ten, kdo prokázal schopnosti ředitele turnaje ICCF, splnil minimální požadavky uvedené níže a byl mu udělen titul kongresem ICCF. Tento titul není po udělení časově omezen a může být pozastaven pouze rozhodnutím kongresu ICCF (viz § 3.8.2.).

Každý IA však musí jednou ročně (když jsou k dispozici aktualizovaná Pravidla ICCF pro nadcházející rok, obvykle v průběhu prosince a definitivně k 1. lednu) testem přezkoumání Pravidel, jinak nemůže být v daném roce přidělen k novému turnaji ICCF (měřeno od 1. února).

Stejně tak od 1. února každého roku nemohou být TD první nebo druhé úrovně přiděleni na nový turnaj ICCF, pokud/pokud jejich mentor IA test pro stejný rok.

3.6.1. Postup podávání žádostí

Žádost musí být zaslána předsedovi Výboru ředitelů turnajů (TDC) členskou federací hráče (MF). Jméno TDC je uvedeno na webové stránce "ICCF Officials" > v kategorii "Other Officials". Pokud hráčova MF žádost odmítne, může se hráč odvolat k Odvolací komisi a v případě schválení Odvolací komisí požádat o titul sám. Stejně tak, pokud hráč bydlí v místě, kde nemá MF, může si žádost podat sám.

Mimo tyto zvláštní okolnosti musí být žádost podána, jak je uvedeno níže, jinak bude zamítnuta, dokud nebude v souladu s těmito pravidly.

Všechny žádosti musí být předloženy v požadovaném formátu. Pokud informace nebudou předloženy v požadovaném formátu, budou vráceny MF s uvedením, které části nejsou v souladu s požadavky a měly by být opraveny.

3.6.2. Podrobnosti o dokumentaci

Žádost MF musí obsahovat následující dokumenty:

- Dopis na podporu žádosti od MF
- Soubor aplikace Excel/ tabulkový procesor s požadovanými informacemi, jak je uvedeno níže.
- Soubor Word **od mentora** s požadovanými informacemi, jak je uvedeno níže

Soubor Excel/ tabulka musí obsahovat seznam všech turnajů, kterých byl budoucí IA TD. Pokud máte pochybnosti o tom, které turnaje lze uvést, obraťte se na ředitele světových turnajů (WTD). Formát bude obsahovat sloupce pro následující informace:

- Název turnaje
- Hypertextový odkaz turnaje
- Datum zahájení turnaje
- Celkový počet zápasů v turnaji
- Ukončené zápasy v turnaji.

V souboru Word **od mentora** by mělo být uvedeno:

- E-mailová adresa mentora
- Jak dlouho trvá jejich mentorský vztah. Pokud netrvá alespoň dva roky od data podání žádosti, je třeba uvést jméno a e-mailovou adresu předchozího mentora,
- Potvrzení o předložených kvantitativních požadavcích,
- Kvalitativní aspekty perspektivního hodnocení dopadů. To by mělo zahrnovat příklady řešení situací, výzev a včasných reakcí na případné dotazy. Ve zvláštních případech by mohl být mentor požádán o doložení takových příkladů,
- Prohlášení o podpoře s uvedením důvodů

Pokud není možné použít soubory Excel nebo Word, informujte předsedu TDC a dohodněte se na přijatelných alternativních formátech. Předseda TDC zkontroluje správnost podání každé žádosti. Jakmile je veškerá dokumentace v pořádku, předseda TDC ji předá členům výboru k důkladnému přezkoumání, diskusi a hlasování. Výbor rovněž ověří dokumentaci, jakož i splnění následujících požadavků:

3.6.3. Kvantitativní požadavky

- v serverových turnajích musí mít TD za sebou více než 2000 dokončených her z kvalifikačních turnajů ICCF*, přičemž minimální doba řízení turnajů musí trvat 2 roky a zároveň musí být mentorován, nebo

- v poštovních turnajích musí mít TD za sebou více než 1000 dokončených poštovních her z kvalifikačních turnajů ICCF*, přičemž minimální doba vedení turnajů musí trvat 4 roky a zároveň musí být mentorován, a

- v kombinaci serverových a poštovních událostí použijte pro výpočet celkového počtu her, které musel řídit TD, vzorec:

$[\text{Počet dokončených poštovních her} \times 2] + [\text{Počet dokončených serverových her}] = \text{více než } 2\,000.$

3.6.4. Kvalitativní požadavky

Podle kvality práce TD, která se týká chování, jako jsou: reakce TD na problémy nebo dotazy hráčů, archivace her, poskytování informací pro marketingové účely a vše ostatní, co souvisí s výkonem funkce TD. Předseda TDC bude o toto hodnocení žádat mentora TD a v případě potřeby i další funkcionáře ICCF.

3.6.5. Rozhodnutí výboru TD

Výbor TD musí o každé přijaté žádosti rozhodnout prostou většinou. Předseda TDK o tom poté podá zprávu s doporučením MF a kvalifikačnímu komisaři (QC). Tituly IA nabývají platnosti okamžitě po přijetí QC, ale udělují se na kongresu ICCF.

Pokud je žádost zamítnuta, může být znovu podána, jsou vyřešeny důvody zamítnutí (např. nesplnění jednoho nebo více).

*Kvalifikační turnaje ICCF zahrnují všechny postupové turnaje ICCF, mistrovské a normální turnaje, turnaje o mezinárodní titul, tematické turnaje, turnaje Aspirer, světové poháry, světové poháry družstev, turnaj družstev ICCF Memoriál 2300, turnaje na webserveru, přátelské zápasy**, volné zápasy ICCF, Ligu mistrů a jubilejní Open s přímým vstupem; všechny tyto typy turnajů zahrnují turnaje Chess 960. (Národní turnaje a nehodnocené akce, které nejsou uvedeny výše, se do titulu IA NEZAPočítají.) Všechny partie z tohoto seznamu kvalifikačních turnajů ICCF budou započítány do požadavku na zkušenosti s titulem IA bez ohledu na to, kdy byly partie odehrány v porovnání s dobou, kdy tato specifikace vstoupila v platnost.

** Přátelský zápas je definován v § 1.3.2.(6).

3.7. Záložní TD

Záložní TD jsou TD určení organizátorem turnaje během organizace turnaje, aby zastávali funkci TD v době, kdy původní TD nemůže sloužit nebo si vezme dovolenou. Záložní TD musí mít stejné požadované pověření jako původní TD (například IA pro IA, pokud je IA vyžadováno). To znamená, že organizátoři turnajů (TO) nemohou sloužit jako záložní TD, pokud TO nesplňuje také požadavky na TD pro danou událost. Určení záložní TD nesmí hrát na mezinárodním turnaji, na kterém by mohl skončit jako režisér, s výjimkou nehodnocených

události. Záložní TD mohou hrát i v národních soutěžích, v nichž by TD mohl na přání TO skončit jako režisér.

3.8. Disciplinární řízení: Pozastavení funkce TD a IA Hlava

3.8.1. Pozastavení role TD

Předseda TDC, WTD nebo generální sekretář mohou kdykoli pozastavit TD možnost vykonávat funkci TD ICCF, pokud tato osoba přestane splňovat požadavky na TD stanovené v tomto dokumentu. Pokud je tatáž osoba zároveň mezinárodním rozhodčím (IA), bude s ní zacházeno jako s IA ve výslužbě/neaktivním IA. Osoba, která toto rozhodnutí učiní (předseda TDC, WTD nebo generální sekretář), sdělí důvod tohoto opatření dalším dvěma osobám a také dotyčnému TD. Předseda TDC, WTD nebo generální sekretář v podstatě současně najdou náhradního TD pro všechny akce, které v době pozastavení činnosti řídil pozastavený TD. Proti rozhodnutí o pozastavení činnosti se může příslušný TD odvolat (konkrétně k odvolací komisi) do 14 dnů od obdržení oznámení dané osoby, a to podle obvyklých odvolacích postupů ICCF. (Proti varování, které TD udělil předseda TDC, WTD nebo generální sekretář před případným rozhodnutím o pozastavení činnosti TD, se však nelze odvolat).

3.8.2. Pozastavení titulu mezinárodního rozhodčího (IA)

Předseda TDC (prostřednictvím většiny členů TDC, kteří o této otázce hlasují) si ve spolupráci s WTD a/nebo generálním sekretářem vyhrazuje právo doporučit kongresu ICCF pozastavení titulu IA osobě, která se závažným způsobem vymyká požadavkům TD stanoveným v těchto pravidlech (např. opakovaně slovně uráží hráče, podílí se na pokusu o podvod, úmyslně špatně zaznamenává výsledky, aby zajistila výhru určitým hráčům atd.). IA může před přijetím konečného rozhodnutí požádat svého národního delegáta, aby před kongresem přednesl svůj pohled na věc. Pokud kongres toto pozastavení podpoří (prostou většinou), nebude daná osoba nadále uvedena na seznamu IA ani s ní nebude dále nakládáno jako s IA. Dokumentace tohoto pozastavení bude uvedena v zápisu z kongresu. Proti tomuto rozhodnutí se nelze odvolat. Pokud bude později dané osobě (výslovně se souhlasem kongresu) povoleno opět vykonávat funkci IA, stane se tak pouze s požadavkem na mentora pro určitý počet řízených her, přičemž tento počet určí WTD.

3.9. Jmenování a přidělení TD

Určení toho, kdo bude jmenován ředitelem akce, bude provedeno prostřednictvím serveru ICCF, alespoň za většiny okolností. Organizátor turnaje (TO) to pro každou událost provede tak, že zadá potřebné informace na serveru.

serveru, aby mohl být vybrán správný TD. Tyto informace zahrnují některý z následujících souborů údajů:

- a. seznam identifikačních čísel hráčů ICCF nebo
- b. předpokládané země, ze kterých hráči pocházejí, a (pokud se jedná o titul) předpokládanou kategorii akce, nebo
- c. typ události a zúčastněné země (v případě událostí, jako je národní turnaj, přátelský zápas nebo nehodnocená událost).

Pokud si to TO přeje, může namísto toho požádat konkrétního TD, aby řídil konkrétní událost. V takovém případě server jmenuje požadovaného TD, pokud neexistuje žádné pravidlo, které by toto jmenování zakazovalo. Takovými pravidly jsou: (a) TD není a nebude hráčem dané akce, (b) TD má odpovídající úroveň TD pro danou akci, (c) TD má odpovídající specializaci pro danou akci, (d) TD složil příslušný test TD Review Test pro danou specializaci a (e) pokud se jedná o národní akci, má přednost TD z hostitelské země, pokud TO výslovně nepožádá o něco jiného. TD si zachovává právo odmítnout jakoukoli schůzku, aniž by bylo nutné vysvětlení, ať už je TD vybrán serverem nebo TO na základě žádosti.

3.10. Akce potřebné před zahájením turnaje

SERVER: Jakmile TO zorganizuje serverovou akci a TD souhlasí s jejím přidělením, nemusí před zahájením jednotlivého turnaje dělat nic.

POŠTA: Nejpozději týden před oficiálním zahájením turnaje musí TO rozeslat hráčům startovní listinu a pravidla uvedená v §2 tohoto dokumentu. TD obdrží jejich kopii (nebo je na ně odkázán na webových stránkách ICCF), kopii pravidel turnaje (nebo je opět odkázán na to, kde je najde na webových stránkách ICCF) a případně další informace.

- a. TD musí organizátorovi potvrdit přijetí těchto dokumentů. TD se musí připravit, a to i pomocí počítačových souborů, na úkoly, které jsou popsány níže a týkají se průběhu turnajů a hlášení partií po jejich skončení.
- b. TD musí hráče informovat, že žádné výsledky nebudou oficiální, pokud k nim nebude příslušná výsledková listina v PGN.

3.11. Akce potřebné po zahájení turnaje

Ačkoli to není bezpodmínečně nutné, doporučuje se, aby TD zajistili, že všichni hráči začali hrát po uplynutí přiměřené doby od oficiálního data zahájení akce. Doporučená doba v tomto ohledu je po 21 nebo dokonce 28 dnech.

SERVER: TD mohou tyto informace zjistit dvěma různými způsoby: (a) kontrolou "Time Report" na domovské stránce ICCF, aby zjistili, zda někdo v turnaji neodehrál tah po dobu 21 nebo 28 dnů (to je efektivnější postup z těchto dvou), a/nebo (b) přechodem na křížovou tabulku pro danou událost a kliknutím na jednotlivé partie, aby zjistili, zda každý hráč odehrál nějaký tah. Pokud se zjistí, že některý hráč žádnou ze svých partií, doporučuje se pokusit se ho kontaktovat a zjistit, v čem je problém. Existují dva důvody, proč to udělat: (a) protože hráč mohl změnit e-mailovou adresu, aniž by o tom informoval server, a tudíž ani neví o začátku turnaje, a (b) protože nicnedělání může vést k tomu, že hráč ztratí všechny partie překročením 40 po sobě jdoucích dnů bez tahu. Druhý problém je pro server problémem v tom, že všechny partie budou u daného hráče zaznamenány jako prohrané, i když místo toho měly být všechny partie zrušeny (protože hráč nikdy neodehrál žádný tah).

3.11.1. Potřebná opatření specifická pro poštovní události

3.11.1.1. Obecné povinnosti a řešení problémů

- a. Rychle odpovídejte na dotazy hráčů (pravidla atd.) a dotazy do 4 dnů.
- b. Rychle řešte reklamace ("soupeř nereaguje", překročení času, úmyslné zdržování atd.).
- c. neprodleně potvrdit hráčům přijetí výsledků.
- d. Zadávání výsledků a skóre her na server ICCF.

Pokud hra výrazně zdržuje turnaj, je TD oprávněn požadovat pokračování hry prostřednictvím elektronického přenosu (obvykle e-mailem; faxem nebo telegramem pouze v případě, že s tím oba hráči souhlasí). V případě, že hráč nemá e-mail, má být požádán, aby si našel rezidenta ve stejné zemi, který by fungoval jako spojka. Odmítnutí splnit takový požadavek způsobí, že odmítající hráč bude vyřazen.

3.11.1.2. Organizace turnajové skupiny

- a. Ověřte, zda každý hráč začíná své hry (hráči jsou požádáni, aby vám to potvrdili).
- b. Dbejte na to, aby hráči dodržovali pravidla.
- c. Sbírejte výsledky a skóre her.
- d. Zadávání výsledků a skóre her na server ICCF.
- e. Dovedte skupinu do cíle.

3.11.1.3. Kontakt s organizátorem turnaje

- a. Reagovat na požadavky organizátora turnaje.
- b. informujte TO, pokud si berete dovolenou na více než 4 dny.

3.11.1.4. Hlášení výsledků a skóre her

Výsledek hry není konečný, dokud není hra nahlášena TD. Hráči jsou žádáni, aby zasílali skóre a výsledky her jako soubor PGN (portable game notation). Prosíme o neprodlené potvrzení přijetí výsledku. Pokud v partii nahlásí výsledek pouze jeden hráč a jeho soupeř tak neučiní, TD takový výsledek zapíše!

Pokud obdržíte výsledek bez skóre hry, nebo pokud skóre hry není ve zmíněném formátu PGN, nebo pokud je skóre hry jakkoli nesprávné (chybné tahy, nelegální tahy atd.), musíte výsledek odmítnout a požádat hráče, aby vám zaslal skóre hry ve správném formátu. Nepřijímejte výsledky, které nemůžete převést do souboru PGN. (K vygenerování čistého výsledku partie ve formátu PGN můžete použít výstup z libovolného šachového databázového softwaru.)

TD musí zadat výsledek každé hry na server ICCF (pro příslušný turnaj) co nejdříve po obdržení zápisu o hře od hráče (hráčů). Pokud nejsou výsledky zadány ihned poté, co byl TD informován hráči, musí TD zadat všechny výsledky z každého ratingového období k prvnímu relevantnímu datu z následujících: 28. února, 31. května nebo 31. srpna nebo 30. listopadu.

Aby TD mohl na serveru zaznamenat výsledek hry (kromě dvojího selhání nebo zrušení hry) musí vložit kompletní skóre hry. (Pro záznam zrušené hry nebo dvojího selhání není nutné vkládat skóre hry.) Tímto způsobem je třeba zaznamenávat všechny výsledky her. Postup je následující:

(1) Ujistěte se, že hráč(i) zadal(i) správné skóre hry!

To je velmi důležité. Zkontrolujte, zda v nich nejsou typografické chyby a zda je průběh tahů správný. Pokud tento krok neprovedete, budete mít později velké problémy.

Uvědomte si, že nejčastější typografickou chybou je psaní rošády s velkým písmenem O - velké písmeno O, a ne být zapsán jako nula-nula.

(2) Na serveru přejděte do hry (abyste mohli zveřejnit výsledek).

Ujistěte se, že máte správnou hru. Může dojít k chybám, zejména při výběru správné hry v zápasech o 2 hry.

(3) Přejděte na "Nastavit výsledek".

(4) Vyberte možnost "Výsledek".

(5) Klepněte na pole pohyby.

(6) Zkopírujte/vložte skóre hry do bílého pole. (Můžete zkopírovat a vložit skóre hry, které je v textu nebo v pgn, nebo můžete zadat tahy ručně).

(7) Klikněte na tlačítko "Zobrazit".

(8) Přejděte dolů a odpovězte na otázku serveru "yes" (potvrdíte, že chcete zaznamenat výsledek hry).

Pro účely hodnocení může mít hra pouze jeden výsledek, například jeden hráč nemůže vyhrát a druhý zrušit hru. Je možné zaznamenat prohru pro oba hráče, například 0:0, pokud se oba vzdají své hry nebo pokud vám není zaslán žádný výsledek hry. V ostatních situacích mohou být hry zrušeny, C-C. Za normálních okolností není

je možné změnit výsledek dokončené hry. Výsledek může nahlásit nebo změnit pouze TD.

3.11.1.5. Průběžné zprávy pro ICCF

Co nejdříve po skončení partie musí oba hráči zaslat řediteli turnaje výsledek a jasný záznam o odehraných tazích.

TÝM: Co nejdříve po skončení partie musí oba hráči prostřednictvím kapitánů týmů zaslat řediteli turnaje výsledek a jasný záznam o odehraných tazích.

Výsledek je oficiálně zaznamenán až po obdržení tohoto záznamu. Pokud žádný záznam od žádného z hráčů neobdržíte, musí být výsledek započítán jako prohraný oběma hráči. [TÝM: Pokud žádný záznam neobdržíte od kapitána družstva, musí být výsledek započítán jako prohraný oběma hráči.] Bez zadání výsledku partie nelze na serveru ICCF zaznamenat žádný výsledek partie s výjimkou dvojího selhání nebo zrušení partie.

Téměř dokončená skupina turnaje nesmí být ponechána bez dozoru déle než 2 měsíce. TD musí po dvou měsících (od ukončení prakticky všech ostatních her) bez zpráv požádat o nahlášení stavu zbývajících her.

a) pokud oba hráči odpoví na vaši žádost, hra bude pokračovat.

b) Pokud odpoví pouze jeden hráč a jeho soupeř se na určitou dobu odmlčí, což naznačuje, že se vzdává hry, musí TD přidělit hru aktivnímu hráči.

c) pokud žádný z hráčů neodpoví na opakované výzvy, musí být hra po varování hodnocena jako prohraná pro oba hráče.

TD může ze zdvořilosti poslat hráčům přátelský závěrečný vzkaz s finální křížovou tabulkou:

Vážení účastníci ...(kód turnaje),

S potěšením vám mohu oznámit úspěšné uzavření vaší sekce. Chci vám všem poděkovat za dobře odehraný a přátelský oddíl a doufám, že se ke mně připojíte a pográtujete panu/paní "X" k vítězství v tomto turnaji a blahopřejeme také pánům/paní X, Y a Z k dosažení mezinárodních titulů/norm. Přikládám konečné pořadí vaší sekce: S pozdravem, Amici Sumus - TD XY

Práce TD pro skupinu turnaje je ukončena, když TD:

a) nahlásil výsledek poslední hry a skóre hry na server ICCF a

b) rozeslal všechny certifikáty (viz § 3.25. týkající se certifikátů pro hráče).

3.12. Specifická pravidla pro pořádání týmového turnaje

V týmových soutěžích si drobné spory řeší hráči sami, aniž by do nich zatahovali kapitána týmu. Pokud se problém nevyřeší jedinou výměnou korespondence, hráči to oznámí kapitánovi týmu. Pokud postoupený problém není závažný, mají se oba kapitáni týmů pokusit problém vyřešit sami.

Závažné spory musí hráči neprodleně předat kapitánovi svého týmu, který je neprodleně předá TD. Rozlišení závažných a méně závažných problémů ilustruje následující seznam závažných problémů:

- a. údajné porušení kodexu chování kýmkoli,
- b. odstoupení hráče od hry v soutěži,
- c. neplnění povinností TC ze strany kapitána týmu (v takovém případě může hráč poslat problém přímo TD, aby se ujistil, že problematický TC nebrání tomu, aby se TD o problému dozvěděl),
- d. potřeba střídání nebo nahrazení hráče,
- e. dotaz na výklad pravidel,
- f. jakékoli obvinění z podvádění,
- g. jakýkoli údajný problém se serverem (včetně hacknutí hráčského účtu) a
- h. jakékoli jiné údajné selhání hardwaru nebo softwaru.

Tento seznam není úplný, ale pouze ilustrativní.

3.13. Kdy komunikovat přímo s jednotlivými hráči a kdy s kapitány týmů.

Při INDIVIDUÁLNÍCH událostech musí TD komunikovat přímo s hráči, kdykoli to bude potřeba. Stejně tak se očekává, že hráči budou komunikovat přímo s TD, kdykoli to hráči budou považovat za žádoucí (prostřednictvím e-mailové možnosti na serveru).

SERVER: V týmových akcích se očekává, že hráči budou sdělovat reklamace přímo TD, aniž by se museli obracet na kapitána týmu (protože reklamace jsou nyní v podstatě vyřizovány přímo serverem), ale v ostatních případech mají hráči komunikovat přímo se svým TC. V těchto situacích TC zase může, ale nemusí problém sdělit TD v závislosti na tom, zda TC může problém vyřešit bez zapojení TD (například komunikací s kapitánem druhého týmu). TD v týmových soutěžích mají komunikovat přímo s hráči ohledně reklamací a s TC ohledně všech ostatních problémů, pokud se problém vznesený hráčem netýká nedostatečných služeb ze strany TC. Informace, které TD potřebuje (k řešení problému, který se netýká nároku), musí shromáždit a předat TD příslušný TC.

POSTUP: V soutěžích TEAM se očekává, že hráči budou sdělovat reklamace a další problémy přímo svému TC, a ne přímo TD, pokud se problém vznesený hráčem netýká nedostatečných služeb ze strany TC. TC zase může, ale nemusí problém sdělit TD v závislosti na tom, zda může TC problém vyřešit bez zapojení TD (například komunikací s kapitánem druhého týmu). TD v týmových soutěžích mají komunikovat přímo s TC ohledně reklamací a všech ostatních problémů, pokud se problém vznesený hráčem netýká nedostatku řádných služeb.

služby TC. Informace, které TD potřebuje, shromažďuje a předává mu příslušný TC.

3.14. Vyřizování stížností hráčů

V partiích na bázi SERVERU v mezinárodních soutěžích: všechny reklamace týkající se překročení časového limitu ("ETL"), výsledků 7dílné základny, opakování 3 pozic, zpoždění tahu o více než 40 dní bez předchozího oznámení a pravidla 50 tahů a jsou řešeny automaticky a již nevyžadují zásah TD. (Nárok na výhru na základě 7dílné tablebase nahrazuje pravidlo 50 tahů.) Jakýkoli protest nebo žádost o odvolání proti jakémukoli automatickému rozhodnutí musí být zaslány TD do 14 dnů od obdržení automatického výsledku hráčem. TD pak musí předat všechny relevantní informace o odvolání Odvolací komisi ICCF.

Při serverových hrách v národních soutěžích: TO při organizaci soutěže určí, zda se bude používat automatické určování výsledku hry z "ETL", nebo zda budou hráči místo toho muset podávat reklamace ETL soupeřů a TD budou muset na tyto reklamace reagovat. Důrazně se doporučuje, aby se automatizovaný proces používal v národních soutěžích, ale ICCF to nevyžaduje pro hry, které mají být ještě hodnoceny. Pokud však TO nezvolí možnost "automatického flastru" (obsaženou ve "všech pravidlech ICCF"), pak je hra pozastavena serverem, když hráč překročí časový limit, ale soupeř musí podat reklamaci TD a TD musí o této reklamaci rozhodnout, než může být výhra dokončena (nebo bez podání reklamace do 40 dnů od pozastavení hry serverem, TD rozhoduje o dvojnásobném propadnutí).

3.14.1. Reakce na reklamace

Pokud se TD dozví o problému, může jednat, aniž by čekal, až hráč nejprve podá žádost. To platí i v případě, že zdrojem informací je server (v podstatě působící jako asistent TD), a nikoli některý z hráčů nebo kapitánů dotčených týmů.

Pokud hráč nesouhlasí s rozhodnutím serveru nebo TD o jeho losování na základě příslušného pravidla, může se proti tomuto rozhodnutí odvolat do 14 dnů od jeho oznámení. **POSTUP: Po každé žádosti o odvolání musí TD následně předat všechny relevantní informace o odvolání příslušné odvolací komisi ICCF nebo příslušnému národnímu delegátovi pro národní turnaje.**

SERVER: Standardní reklamace jsou nyní v hrách ICCF řešeny přímo a automaticky serverem, takže TD již nedostává reklamace hráčů týkající se těchto problémů. U všech zbývajících typů reklamací (i v hrách mimo ICCF) musí TD odpovědět hráčům neprodleně, to znamená do 4 dnů od obdržení reklamace. Pokud hráč vznesne formální reklamaci, musí TD potvrdit přijetí této reklamace, poté shromáždit všechny potřebné informace od všech zúčastněných hráčů a rozhodnout podle tohoto dokumentu. Pokud TD

nejistý, jak případ rozhodnout, očekává se, že se TD obrátí na svého mentora TD (pokud TD mentora má) nebo na jiného TD. Je mnohem lepší požádat o pomoc než řešit problémy vzniklé v důsledku ukvapených nebo neuvážených rozhodnutí. Předejdete tak dalším problémům a odvoláním. Rozhodnutí musí být zasláno každému zúčastněnému hráči s jasným uvedením důvodů rozhodnutí, pokud s odkazem na pravidla ICCF. Pokud toto vše nelze provést do 4 dnů, očekává se, že TD přesto do 4 dnů odpoví a informuje dotčeného hráče (hráče) o tom, že záležitost je stále předmětem šetření. Je odpovědností TD, aby každou stížnost co nejrychleji dovedl k vyřešení.

POŠTA: V případě jakéhokoli typu reklamace musí TD odpovědět hráčům neprodleně, tj. do 4 dnů od obdržení reklamace. Pokud hráč vznese formální nárok, musí TD potvrdit přijetí tohoto nároku, poté shromáždit všechny potřebné informace od všech zúčastněných hráčů a rozhodnout podle pravidel hry uvedených v tomto dokumentu.

3.14.2. Reklamace týkající se pádu vlajky (překročení časových limitů)

SERVER: V mezinárodních událostech: Pokud se čas odrazu hráče dostane pod nulu, server automaticky zaznamená vítězství soupeře tohoto hráče. TD nemusí dělat nic pro to, aby se něco takového stalo, nebo aby potvrdil správnost rozhodnutí serveru. Hráč, který nesouhlasí s určením prohry serverem (včetně případu, kdy se hráč domnívá, že správným určením serverem měla být remíza) na základě pádu hráčovy vlajky, se může proti tomuto rozhodnutí odvolat do 14 dnů od určení serverem (s výjimkou doby volna naplánované před zaznamenanou prohrou).

V národních soutěžích: TO určí, zda se použije stejný automatizovaný proces, nebo zda hráči budou muset i nadále podávat stížnosti na překročení časového limitu soupeřů. V druhém případě pak budou muset TD tyto reklamace ověřit a přijmout ještě předtím, než budou výsledky hry zaregistrovány serverem. TO národních soutěží se doporučuje, ale není povinné používat funkci "automatické vlajky" serveru.

POŠTA: Reklamace překročení lhůty se zasílají TD s podrobnými informacemi nejpozději při odpovědi na 10., 20. atd. tah.

TÝM: Reklamace překročení časového limitu musí být zaslány TD prostřednictvím kapitána týmu s úplnými podrobnostmi nejpozději při odpovědi na 10., 20. atd. tah.

Hra bude pokračovat, dokud soudní komisař takový požadavek nepřezkoumá a nerozhodne o něm. TD informuje oba hráče o rozhodnutí týkajícím se reklamace.

TÝM: TD informuje o rozhodnutí kapitány obou týmů a kapitáni jsou povinni neprodleně informovat své hráče.

Pokud TD potvrdí první reklamaci, začne se nový čas soupeře počítat od data, kdy byla informace reklamaci přijata. Soutěžící, který podruhé překročil povolený čas, ztrácí hru. Pokud TD zamítne reklamaci jako neopodstatněnou, může rozhodnout, že žádná další reklamace tohoto hráče v aktuálním období časové kontroly nebude akceptována.

3.14.3. Reklamace zahrnující výsledky 7dílné základny stolu

ICCF uznává některé tabulkové databáze jako platné pro nárokování výhry/remízy/prohry v pozici s maximálním počtem 7 figur. Každá certifikovaná tabulková databáze je k dispozici na webovém serveru. V případě, že tabulková databáze vykazuje výhru, která nahrazuje pravidlo 50 tahů, bude výhra přiznána. (Všechny soutěže ICCF umožňují reklamaci výhry/remízy v 7dílné stolní databázi s pravidlem, že taková reklamace výhry nahrazuje pravidlo 50 tahů).

SERVER: Reklamace výher nebo remíz na základě 7dílné základny schválené ICCF jsou zpracovávány automaticky serverem. TD nemusí nijak reagovat nebo potvrzovat reklamace použití 7dílné tabulkové základny schválené ICCF. Hráč, který nesouhlasí s rozhodnutím serveru o remíze nebo prohře hráče na základě uplatnění serverem schválené 7dílné tabulkové základny ICCF, se může proti tomuto rozhodnutí odvolat do 14 dnů od rozhodnutí serveru.

POŠTA: Reklamace vítězství nebo remíz na základě 7dílné stolní základny schválené ICCF vyřizuje hráč, který podává reklamaci TD (nebo TC v případě soutěže TEAM).

TÝM: Kapitánovi týmu se zašle odkaz na podporu nároku. Kapitán týmu informuje TD.

3.14.4. Nároky zahrnující opakování 3 pozic

SERVER: Ve všech turnajích hraných přes server (včetně mezinárodních i národních), pokud se stejná pozice vyskytne třikrát (nebo vícekrát) v partii se stejným hráčem na tahu, server automaticky umožní hráčům uplatnit nárok na remízu. Server pak automaticky zaznamená remízu. TD nemusí dělat nic pro to, aby se tak stalo, ani potvrzovat správnost určení serveru.

POSTAL: Pokud se stejná pozice vyskytne ve hře třikrát (nebo vícekrát) se stejným hráčem na tahu, může hráč podat žádost o remízu. Tuto reklamaci musí hráč zaslat TD (s výjimkou *týmové soutěže, kdy hráč musí reklamaci zaslat TC, který ji následně předá TD*). Ke každé takové reklamaci musí být přiloženy podrobnosti prokazující opakování.

3.14.5. Reklamace zahrnující 40 po sobě jdoucích dnů bez stěhování

[Toto pravidlo se nevztahuje na hry bez serveru nebo na hry využívající TRIPLE BLOCK.]

SERVER [STANDARD]: V mezinárodních událostech: Pokud hráč využije celých 40 po sobě jdoucích kalendářních dnů (plus 24 hodin vyrovnávacího času) k odehrání tahu, aniž by serveru oznámil (kliknutím na tlačítko k dispozici) svůj záměr pokračovat ve hře po uplynutí 40 dnů, server automaticky zaznamená výhru druhého hráče. TD nemusí dělat nic pro to, aby se tak stalo, ani potvrzovat správnost rozhodnutí serveru. Hráč, který nesouhlasí s určením serveru

prohra hráče na základě tohoto typu překročení časového limitu se může proti tomuto rozhodnutí odvolat do 14 dnů od rozhodnutí serveru (s výjimkou doby dovolené naplánované před prohrou).

V národních soutěžích: TO určí, zda se použije stejný automatizovaný proces, nebo zda hráči musí stále podávat stížnosti na překročení časového limitu soupeřů. V druhé situaci, kdy je dosaženo 40denního limitu, server hru pozastaví a čeká na reklamaci soupeře. Jakmile bude reklama podána, bude muset TD tuto reklamaci ověřit a přijmout/zamítnout. Hra nebude moci pokračovat, dokud TD takovou reklamaci nepřijme nebo nezamítně, a v případě zamítnutí reklama může povolit pokračování hry. TO národních soutěží se doporučuje, ale není povinné používat funkci "automatické vlajky" na serveru.

3.14.6. Nároky zahrnující 4 po sobě jdoucí měsíce bez stěhování

[Toto pravidlo se nevztahuje na serverové hry.]

POŠTA: Jakmile je taková reklama podána a je považována za platnou, mohou být partie, ve kterých nebyl po dobu čtyř měsíců odeslán žádný tah, započítány jako prohrané hráči, který o zpoždění neinformoval TD. **TÝM:** *Partie, ve kterých nebyl po dobu čtyř měsíců odeslán žádný tah, mohou být hráči, jehož kapitán týmu neinformoval TD a kapitána soupeřícího týmu o zpoždění, započítány jako prohrané.*

Partie MŮŽE být hodnocena jako prohraná, pokud uplynou 4 měsíce bez odehrání tahu, pokud ředitel turnaje nebyl o zpoždění informován. To neznamená, že po 4 měsících bez tahu partie automaticky propadají. Je na TD, aby určil důvod zpoždění a podle toho rozhodl. Všimněte si, že je možné, aby hra propadla hráči, který se odmlčel na více než 4 měsíce, i když má dostatek nasbíraného času, aby nepřekročil časovou kontrolu.

TD obvykle zapíše prohru proti hráči, který se odmlčel na více než 4 měsíce (bez započtení doby dovolené) a který neinformoval TD a soupeře o zpoždění. **TÝM:** *TD obvykle zapíše prohru hráči, který se odmlčel na více než 4 měsíce (bez započtení doby dovolené) a jehož kapitán týmu neinformoval TD a kapitána soupeřova týmu o zpoždění.*

3.14.7. Nároky týkající se pravidla 50 tahů

SERVER: Ve všech turnajích hraných prostřednictvím serveru (včetně mezinárodních i národních), pokud dojde k pozici, ve které bylo provedeno 50 tahů bez pohybu pěšce a bez braní figury, server automaticky umožní hráčům uplatnit nárok na remízu. Server pak automaticky zaznamená remízu. TD nemusí dělat nic pro to, aby se tak stalo, ani potvrzovat správnost rozhodnutí serveru.

Nárok na remízu podle pravidla 50 tahů nebude považován za platný, pokud existuje předchozí a stále aktuální nárok na výhru (soupeřem) na základě výsledku 7dílné základny. Pokud však soupeř takový nárok na výhru na základě výsledku 7dílné tabulkové základny nikdy nepodal, pak bude nárok na remízu podle pravidla 50 tahů považován za platný, pokud důkazy takový nárok podporují.

POSTAL: Pokud v partii, ve které nebyla vzata žádná figura a nebyl posunut žádný pěšec, dojde k 50 (nebo více) po sobě jdoucím tahům obou stran, může hráč podat žádost o remízu. Tuto reklamaci musí hráč zaslat TD (s výjimkou týmové soutěže, hráč musí reklamaci zaslat TC, který ji poté předá TD).

Ke každému takovému nároku musí být přiloženy podrobnosti prokazující těchto 50 nebo více pohybů. Nárok na remízu podle pravidla 50 tahů nesmí být považován za platný, pokud existuje předchozí a stále aktuální nárok na výhru (soupeřem) na základě výsledku 7dílné základny. Pokud však soupeř takový nárok na výhru na základě výsledku 7dílné tabulkové základny nikdy nepodal, pak musí být nárok na remízu podle pravidla 50 tahů považován za platný, pokud důkazy takový nárok podporují.

3.14.8. Co dělat, když se o časové prodlení nikdy nehlásíte?

SERVER: Pro mezinárodní události: V rámci automatického procesu pro tyto hry není nutné, aby hráč podával reklamaci. Server hru vyhodnotí ihned po uplynutí jakéhokoli časového limitu (technicky: do jedné hodiny po uplynutí tohoto limitu), aniž by hráč podal reklamaci u TD. Proto v těchto událostech nesmí dojít k dvojímu selhání pouze na základě překročení časového limitu hráčem nebo na základě toho, že hráč nepodal reklamaci, která by se toho týkala.

V případě národních turnajů mají organizátoři turnajů (TO) možnost umožnit automatické vyřizování reklamací, nebo stále vyžadovat, aby hráči tyto reklamace podávali. Organizátorům turnajů se doporučuje, aby využili automatickou možnost, ale nejsou povinni tak učinit. V každém případě platí pro národní akce postupy uvedené výše pro mezinárodní akce, ať už se jedná o automatizovanou nebo neautomatizovanou variantu.

POŠTOVNÍ: V poštovních soutěžích jsou hráči povinni podat žádost o výhru nebo remízu na jakéhokoli překročení časového limitu. Hráči jsou povinni podat reklamaci do 40 dnů ode dne, kdy byla reklamace poprvé platná. Pokud do těchto 40 dnů není podána žádná reklamace a žádný z hráčů během této doby neprovedl žádný tah, bude partie bodována TD jako dvojnásobný default.

3.15. Řešení porušení kodexu chování

3.15.1. Chování kapitána týmu

Kapitáni týmů jsou povinni usnadňovat řešení konfliktů, problémů a nároků hráčů týmu a činit tak v duchu Amici Sumus. TD může požadovat, aby federace vyměnila kapitána týmu z důvodu nevhodného chování nebo neschopnosti (včetně neochoty) vykonávat povinnosti kapitána týmu. Federace je povinna tuto výměnu provést do 14 dnů od obdržení žádosti. V situacích, kdy neexistuje žádná federace (např. v Lize mistrů), má TD požadovat, aby povinnosti TC převzal některý z dalších hráčů týmu, a vyžadovat, aby tak učinil, jinak nebude povoleno pokračovat ve hře.

Kapitán týmu je zodpovědný za informování hráčů týmu TC, kapitánů soupeřových týmů a TD, když TC odejde na dovolenou nebo z jiného důvodu nemůže zastupovat hráče týmu TC.

Hráč nebo celý tým může přijít o své hry, pokud kapitán týmu není schopen plnit povinnosti TC, zejména při hlášení časových reklamací.

3.15.2. Chování hráčů

Hráč se může odvolat proti jakémukoli rozhodnutí TD týkajícímu se následujících bodů do 14 dnů od obdržení oznámení o postupu TD (s výjimkou dříve naplánovaného volna.

3.15.2.1. Nesprávná komunikace

FILOZOFIE: Kdykoli je zjištěno, že hráč posílá soupeři zprávy, které jsou považovány za mírně nevhodné a/nebo obtěžující, TD nastaví možnost tohoto hráče používat zprávy na tichý režim. Účelem tohoto zásahu je zabránit slovnímu obtěžování nebo jinak nepříjemným slovním výměnám a zároveň umožnit hráčům hrát hru.

POSTUP: kdykoli hráč najde důvod (s výjimkou případů, kdy je hra již v tichém režimu nebo kdy se ještě zpracovává stížnost jakéhokoli druhu), může na herní obrazovce zvolit položku menu s názvem "nahlásit nevhodné komentáře", kterou použije, pokud soupeř poslal jeden nebo více urážlivých komentářů. Když hráč dokončí stížnost, obrazovky obou hráčů přejdou do režimu "stížnosti" a TD a WTD obdrží ze serveru informace jak o stížnosti, tak o všech zprávách, které si hráči během hry vyměnili. Po prostudování těchto informací může TD přejít na obrazovku "Nastavit tichou hru" (z rozbalovací nabídky TD) a vypnout "režim stížností" hráčů a vybrat pro tyto hráče buď "tichý režim", nebo "normální režim" pro zbytek jejich hry.

POŠTA: POSTUP: Kdykoli hráč zjistí, že mu soupeř poslal jeden nebo více urážlivých komentářů, může podat hlášení o "nevhodných komentářích" TD (nebo kapitánovi týmu v případě TEAMu). V tomto hlášení musí být konkrétně uvedeno, co soupeř řekl, a pokud to není zřejmé, musí být vysvětleno, proč je to urážlivé. TD musí informace prozkoumat a rozhodnout o jedné ze tří možností: (a) zamítnout stížnost jako

nestačí k tomu, aby se jednalo o platné tvrzení o porušení kodexu chování, b) požádat hráče a/nebo protihráče o další informace předtím, než o tvrzení rozhodne, nebo c) rozhodnout, že tvrzení je platné. Pokud je tvrzení shledáno jako platné, musí TD přistoupit k zaslání varování nebo udělení trestu soupeři, který se dopustil přestupku, v závislosti na (a) vnímané závažnosti přestupku a (b) na tom, zda bylo tomuto hráči uděleno nějaké varování. Podrobnosti o navrhovaném disciplinárním postupu viz bod 3.23. Kdykoli si TD není jistý, jak posoudit závažnost tohoto typu přestupku, doporučujeme, aby se před rozhodnutím o tomto nároku poradil s mentorem nebo jiným TD, aby mu poskytl informace.

3.15.2.2. Extrémně pomalá hra v jasně prohrané pozici ("obrana mrtvého muže").

Kodex chování, který se vztahuje na hráče, zahrnuje následující:

"Extrémně pomalá hra ve zjevně prohrané pozici není v korespondenčním šachu správným chováním a je předmětem varování od TD a bude mít za následek disciplinární opatření, pokud bude pokračovat nebo se opakovat v dalších partiích."

Tomuto typu extrémně pomalé hry se přezdívá obrana mrtvého muže (DMD).

Pro prosazování tohoto kodexu chování musí TD používat co nejjednodušší výklad a aplikaci tohoto pravidla. Následující seznam slouží jako vodítko pro určení, kdy hráč prokázal DMD.

Hráči musí být informováni, když soupeř podá reklamaci v rámci bodu 3.15.2.2. - týkající se údajného použití strategie "obranu mrtvého muže" (DMD) - a to i v případě, že ředitel turnaje (TD) rozhodl proti tomuto nároku.

Stejně jako v případě jakéhokoli jiného rozhodnutí TD má hráč právo odvolat se proti rozhodnutí TD nároku na DMD k Odvolací komisi ICCF do 14 dnů od odeslání rozhodnutí TD hráči.

Určení výskytu DMD:

Předpoklad - Hráč je v pozici, která se zdá být jasně ztracená za předpokladu rozumné hry, a jeden nebo více z následujících bodů:

a. poměrně náhlé a dramatické zpomalení hry v této jedné partii, ale ne v ostatních (např. 20 dnů na tah pro každých 6 po sobě jdoucích tahů), (toto dramatické zpomalení hry se často projevuje zejména v prostřední části ratingového období, kdy se "čeká" na 1. březen, 1. červen, 1. září nebo 1. prosinec, protože to jsou konečná data pro započítání výsledků partií do příštího výpočtu ratingu), A/NEBO

b. čerpání velkého množství dovolené v jedné hře (události), ale ne v ostatních (např. týdny dovolené v jedné hře (události), ale ne v ostatních, přestože v ostatních hrách (událostech) je dovolená k dispozici), A/nebo

c. nechat uplynout velkou část (např. 40 dní) z nově přidanych 50 dnů reflexe před provedením více než několika tahů pokaždé, když dojde k novému cyklu 10 tahů (v časové kontrole STANDARD).

Závěr, že došlo k porušení kodexu chování DMD, lze učinit, pokud platí "a" nebo "b" nebo "c". Jakákoli kombinace "a", "b" a/nebo "c" musí být považována za jistý důkaz porušení kodexu chování DMD.

Vymezení parametrů všech možných situací DMD není proveditelné, takže výše uvedený seznam je třeba považovat za ilustrativní, ale nikoliv vyčerpávající pro všechny okolnosti DMD. Než však TD dojde k závěru, že situace odlišná od výše uvedeného je porušením kodexu chování DMD, důrazně se doporučuje, aby se TD poradil se svým mentorem, WTD, výborem ředitele turnaje (TDC) nebo jiným TD.

Členové TD si musí být vědomi, že:

a. Netrpělivost hráče, který tvrdí, že soupeř používá DMD, není důkazem, že soupeř používá DMD. K netrpělivosti může dojít proto, že považuje hru za jasně vyhranou a chce prostě získat body do hodnocení nebo normu titulu, kterou se chystá získat, atd. Netrpělivost může nastat také jednoduše proto, že se hráči nelíbí pomalé (ale legální) tempo tahů, které soupeř po celou partii hraje.

b. Stejně tak, pokud hráč v podstatě nezměnil tempo své hry během příslušné části hry (například: ve střední hře nebo od střední hry do koncovky), pak nesmí být považován za hráče používajícího DMD, bez ohledu na to, jak pomalé toto tempo hry bylo. Například pokud hráč během zahájení nashromáždil dny na rozmyšlenou a poté pravidelně táhne tempem 1 tah za týden, nepředstavuje hráčovo počínání stejným tempem později, když je ve špatné pozici, DMD, i když soupeř považuje pokračující hru za frustrující v tom smyslu, že si soupeř myslí, že by hráč měl rezignovat.

c. Skutečnost, že hráč začal výrazně více využívat čas na rozmyšlenou, neprokazuje použití DMD, protože správné určení DMD vyžaduje zjištění, že hráč je také ve zjevně ztracené pozici.

Lze shrnout, že důkaz DMD bude vždy spočívat pouze v kombinaci ztraceného pracovního místa ve spojení s dramaticky odlišným způsobem času na rozmyšlenou a dovolené osobou využívající DMD. Bez zjištění důkazů obojího nemá TD vyvozovat závěr o přítomnosti přestupku DMD.

Po zjištění přestupku DMD musí TD:

a. zaslat hráči varování, že porušuje kodex chování ICCF, pokud jde o nadměrně dlouhé přestávky mezi tahy v konkrétní hře, a upozornit ho, že pokračování v této praxi bude mít za následek uložení trestu.

b. Kopii tohoto varování zašlete soupeři, který podal stížnost, a národnímu delegátovi země provinivšího se hráče. První zkušenosti s tímto pravidlem ukázaly, že většina hráčů, kteří obdrželi takové varování, jednoduše odstoupila ze hry.

Pokud hráč místo toho pokračuje ve hře a:

a. pokračuje v nadměrně pomalém tahu (po několik tahů), takže soupeř opět podá stížnost, a

b. TD rozhodne, že hráč pokračuje v chování "DMD", uloží TD trest odpovídající této (poměrně nízké) úrovni porušení kodexu chování. (V současných pravidlech ICCF neexistuje žádný konkrétní trest za porušení DMD nad rámec počátečního varování.)

Možnosti sankcí v tomto ohledu zahrnují následující sankce uvedené v pořadí podle závažnosti (pořadí se použije u opakovaných porušení):

1. potrestání hráče malým počtem dní na rozmyšlenou (například 2). (Tento trest odráží filozofii trestu, který má hráče jednoduše upozornit na nesprávné chování a odradit ho od pokračování v takovém chování. Viz § 3.23. týkající se filozofie varování a trestů).

2. Penalizovat hráče za čas na rozmyšlenou podle toho, kolik času na rozmyšlenou mu ještě zbývá na hru DMD - čím více času na rozmyšlenou má hráč ještě k dispozici, tím větší je penalizace. (Tento trest odráží filozofii znevýhodnění hráče před nesprávným chováním.)

3. zaslání doporučení (spolu s podrobnostmi o opakovaném porušení kodexu chování) národnímu delegátovi hráče, aby hráči byla dána nižší priorita při výběru do budoucích soutěží,

4. zaslání doporučení (spolu s podrobnostmi o opakovaném porušování kodexu chování) WTD ICCF, aby hráče na určitou dobu vyloučil ze hry ICCF.

3.15.2.3. Opakované nabídky na vylosování až po obtěžování

FILOZOFIE: V minulosti měli hráči právo nabídnout remízu ve svých hrách kdykoli, když ještě nebyla hra předmětem reklamace. Hráči však nemají právo obtěžovat své soupeře příliš častými nabídkami remíz. Dříve časový trest, který TD vymáhal, když k takovému obtěžování docházelo. S naší rostoucí schopností automatizovat postupy je však preferovanou filozofií jednoduše

znemožnit hráči obtěžovat jiného hráče. (Viz § 3.23. týkající se filozofie varování a trestů.)

POSTUP: Pokud hráč nabídne remízu v jedné partii a soupeř tuto nabídku odmítne, server znemožní hráči podat v této partii druhou po sobě jdoucí nabídku remízy po dobu následujících 10 tahů. Aby bylo jasno, požadavky na remízu, které buď automaticky vyřizuje server, a/nebo které hráč vznesl u TD (z jakéhokoli důvodu, například při dodržování postupů rozhodování), nejsou vůbec relevantní a nevztahuje se na ně výše popsáný postup. Jediný typ nabídky remízy, který je zahrnut do tohoto postupu "nabídky remízy na 10 tahů", je ten, kdy jeden hráč nabídne remízu přímo druhému.

Rozumí se, že hráč může využít možnosti poslat soupeři zprávu během těchto úseků o 10 tazích, aby vyjádřil myšlenku, že očekává souhlas s remízou, a to i poté, co byla původní nabídka remízy odmítnuta. Pokud k tomu dojde jednou nebo vícekrát a soupeř to považuje za urážlivé, může podat stížnost na TD pro obtěžující komunikaci ze strany hráče. TD má na takovou reklamaci reagovat buď varováním "obtěžujícího hráče" (maximálně však jednou), nebo uvedením hry do "tichého režimu" (viz § 3.15.2.1. výše) za účelem znemožnění další takové komunikace obtěžujícího hráče. Zbytek hry se pak odehraje v tichém režimu. Není nutné použít vůči hráči, který se dopustil obtěžování, žádný trest nad rámec zde uvedených postupů zneschopnění.

3.15.2.4. Podezření na tajnou dohodu mezi hráči

Tajná dohoda mezi hráči je definována jako událost, kdy se dva (nebo více) hráčů domluví, aby určili výsledek hry ve prospěch jednoho z hráčů (nebo jeho týmu). Tímto prospěchem může být usnadnění získání normy na titul, postup v propagačním turnaji, cena nebo jiné podobné věci. Ačkoli TD může mít podezření, že došlo ke koluzi, neočekává se, že by TD v tomto ohledu činil konečné rozhodnutí. Existuje postup (zahrnující anonymní a nezávislou tříčlennou komisi, na kterou dohlíží WTD), který vyšetřuje, zda došlo ke koluzi mezi hráči. Pokud má TD dostatečný důvod k podezření, že došlo ke koluzi, má zaslat důvěrný e-mail WTD, ve kterém uvede jména hráčů, název události a všechny podrobnosti, o kterých si myslí, že souvisejí s podezřením na koluzi. WTD provede veškeré další kroky k prošetření a případnému potrestání možné tajné dohody.

3.16. Nastavení hodin hráčů

Očekává se, že úprava hráčských hodin ze strany TD bude vzácnou událostí, ke které dojde pouze za velmi specifických okolností a nikdy nebude sloužit k obejití rozhodnutí serveru o překročení časového limitu hráčem.

3.16.1. Kdy resetovat hodiny hráčů

SERVER: Existuje pouze jeden případ, kdy je resetování hodin hráče úředníkem ICCF, ředitelem světového turnaje (WTD), pravidelně považováno za vhodné (tj. již schválené v rámci těchto pravidel):

[STANDARDNÍ A TROJITÝ BLOK]: V případě výpadku serveru ICCF v době, kdy se hra nachází v kritické časové fázi, tedy v době, kdy hráč neměl možnost provést tah, může dojít k výjimečné situaci, kdy se hodiny vynulují.

Proti vynulování hodin hráčů za těchto okolností se může soupeř odvolat do obvyklých 14 dnů provedení rozhodnutí, a to jak proti skutečnosti, že k vynulování hodin došlo, tak proti množství času, který byl na hodiny vrácen.

ICCF "zaručuje", že (a) během sedmi dnů nebudou více než tři období nedostupnosti serveru v délce jedné hodiny nebo více a (b) nebudou období nedostupnosti serveru v délce osmi hodin nebo více. ICCF rovněž zaručuje, že v případě katastrofického selhání serveru nedojde ke ztrátě více než jedné hodiny dat. K resetování hodin z důvodu výpadku serveru dojde pouze v případě, že server bude mimo jedno z těchto časových období ("a" nebo "b"). Hráči by si podle toho měli naplánovat své hry [jak jim bylo řečeno v části

§ 2.4 odst. 2], protože nároky nebo odvolání se posuzují pouze tehdy, pokud nedostupnost serveru *přesahuje* záruku.

POŠTOVNÍ: Existuje pouze jedna poštovní příležitost, kdy je resetování hodin hráče ze strany TD považováno za pravidelně vhodné (tj. již schválené v rámci těchto pravidel). Tato jediná příležitost nastává, když by střídající nebo náhradní hráč převzal hru, do jejíhož konce zbývá velmi málo času na rozmyšlenou (např. 1-2 dny na mnoho tahů).

Proti vynulování hodin hráčů za těchto okolností se může soupeř odvolat v obvyklé lhůtě 14 dnů od provedení rozhodnutí, a to buď pro skutečnost, že k vynulování hodin došlo, a/nebo pro množství času, které bylo na hodiny vráceno.

OBOJÍ: Pokud se někdy vyskytnou okolnosti nad rámec uvedených, kdy TD považuje za vhodné vynulovat hodiny hráčů, musí TD požádat o vynulování hodin WTD.

3.16.2. Kolik času je třeba přičíst při vynulování hodin?

Vzhledem k poměrně omezeným okolnostem, za nichž lze hodiny hráčů vhodně vynulovat, existují velmi specifické pokyny pro to, kolik času se má vynulovat.

[STANDARD & TRIPLE BLOCK s garantovaným časem]: Pokud jde o následnou žádost o střídání/výměnu, na kterou TD reagoval se zpožděním (tj. déle než 4 dny), hodiny hráčů se maximálně vynulují na nejlepší odhad toho, co hodiny ukazovaly v době, kdy se problém objevil (tj. na konci čtvrtého dne od okamžiku, kdy kapitán týmu zaregistroval žádost o střídání/výměnu).

V situaci, kdy by střídající nebo náhradní hráč začínal hru s velmi malým zbývajícím časem na rozmyšlenou, např. 1-2 dny pro mnoho tahů, může TD v každé takové hře vynulovat hodiny tohoto hráče až na 5 dní.

[STANDARD & TRIPLE BLOCK:] Po nedostupnosti serveru platí následující:

(1) Resetování hodin za těchto okolností bude vhodné pouze hráče, kteří byli v době nedostupnosti serveru na tahu a hra se v době nedostupnosti serveru dostala do ETL,

(2) Pokud chce hráč za těchto okolností požádat o přetočení hodin, musí o to požádat příslušného TD. TD pak musí předat žádost řediteli světového turnaje (WTD), aby byla hra resetována na probíhající (protože TD nemohou sami resetovat "ukončené" hry),

(3) Doba, která má být obnovena, bude odpovídat pouze počtu celých dnů, po které byl server nedostupný, zaokrouhlenému na nejbližší celý den (jak určí ředitel služeb nebo zástupce ředitele služeb a jak bude sděleno WTD a zveřejněno na domovské stránce ICCF),

(4) Osobou zodpovědnou za zajištění toho, aby hry (které byly v době nedostupnosti serveru přeneseny do ETL) byly obnoveny a probíhaly s obnovenými hodinami, je WTD, ale pouze u těch her, u kterých o to požádá "neplatící" hráč nebo kapitán jeho týmu.

Pokud se někdy vyskytnou okolnosti nad rámec výše popsaných, kdy TD považuje vhodné vynulovat hráčům hodiny, doporučuje se, aby TD nejprve konzultoval s mentorem, WTD a/nebo TDC, aby se dohodli na délce času, který má být vynulován.

3.16.3. *Kdy zastavit hodiny hráčů*

Hodiny hráčů nesmí být zastaveny jinak než TD, a to pouze za následujících okolností:

- a. [STANDARDNÍ A TRIPLE BLOCK s garantovaným časem:] Po žádosti kapitána týmu o náhradníka/náhradníka v týmové soutěži, po dobu, kdy se hledá náhradník nebo náhradník.
- b. [STANDARD & TRIPLE BLOCK:] Pokud bylo podáno odvolání k odvolacímu výboru.
- c. [STANDARD:] Při záznamu dovolené hráče podle § 3.16.5.

Pokud se někdy vyskytnou okolnosti nad rámec těchto tří, kdy TD považuje za vhodné zastavit hráčům hodiny, doporučuje se, aby TD nejprve konzultoval s mentorem, WTD a/nebo TDC a získal souhlas s vhodností zastavení hodin hráčů.

3.16.4. Poskytnutí dovolené se zpětnou platností

Poskytnutí dovolené se zpětnou platností je možné pouze v turnajích se zapnutou možností zvláštní dovolené.

Základní filozofií týkající se poskytování zpětné dovolené je, že hráči jsou zodpovědní za to, jak naloží se svou dovolenou podle svého uvážení bez zásahu ostatních. Existuje proto pouze jedna okolnost, kdy je zpětná dovolená považována za oprávněnou: [STANDARD:] pokud byl hráč považován za neschopného zvládnout vlastní dovolenou, přestože se choval zodpovědně, ale poté se "zotavil" natolik, že podal TD žádost o zpětnou dovolenou. Ani v takovém případě nemůže dojít k udělení zpětné dovolené, pokud hra již skončila z jakéhokoli důvodu včetně překročení časového limitu.

Každý TD, který udělí volno se zpětnou platností, musí tuto skutečnost neprodleně nahlásit výboru ředitele turnaje spolu s:

- a. důvody pro udělení dovolené,
- b. kolik dovolené se zpětnou platností bylo povoleno a
- c. proč se TD domnívá, že tato okolnost odůvodňuje tento vzácný postup.

Zpětná dovolená se nikdy neuděluje jen proto, že (1) hráč nevyčerpal veškerou dovolenou, kterou měl v daném kalendářním roce k dispozici, takže část dovolené propadla, nebo (2) TD má důvod se domnívat, že hráč věděl dostatečně brzy o blížící se potřebě čerpat dovolenou a jednoduše si ji nenaplánoval.

3.16.5. Zaznamenání doby volna pro hráče

[STANDARD:] Pokud má TD důvod, např. žádost přímo od přítele hráče nebo jeho rodinného příslušníka nebo od jakéhokoli funkcionáře ICCF, může TD zaznamenat čas volna pro hráče, který se použije na všechny hry v jedné soutěži, kterou TD řídí. K tomu nejčastěji dochází, když hráč náhle není schopen pokračovat ve hře (například v důsledku náhlé hospitalizace).

Při evidenci této dovolené může TD evidovat dovolenou pouze v rozsahu, v jakém hráči zbývá, a musí evidovat veškerou zbývajících dovolenou hráče, která má být využita od prvního možného dne. Rozumí se, že hráč, který se vrací do hry, může zrušit veškerou dovolenou, kterou nepotřeboval vyčerpat, takže hráč může začít znovu hrát, jakmile bude moci.

Při zaznamenávání volna hráče musí TD informovat národního delegáta hráče ND) (nebo pracovníka ICCF pro podporu izolovaných hráčů, IPSO, pokud se jedná o izolovaného hráče), a pokud se jedná o událost TEAMu, TC hráče, současně se záznamem volna, pokud tato osoba nebyla zdrojem žádosti.

Dovolenou nelze nikdy zapsat zpětně, a ani v případě, že hráč ztratil čas a dokonce i jeden nebo více zápasů předtím, než TD zjistil potřebu zapsat dovolenou pro hráče.

Tato možnost TD zaregistrovat odchod hráče nemůže nikdy sloužit ke zrušení ETL bez ohledu na to, kdy k ETL došlo vzhledem k právě popsanému postupu.

3.17. Střídání/nahrazování hráčů

3.17.1. [Odstraněno]

[Vypuštěný materiál týkající se již zrušeného systému odstoupení od smlouvy je k dispozici v předchozích verzích pravidel ICCF. Nyní nesmí TD na serveru nic zaznamenávat, pokud hráč (a) zemře, (b) utrpí vážnou nemoc nebo zranění, (c) nastanou osobní a/nebo vnější okolnosti, které hráči brání pokračovat v probíhajících hrách, (d) vyjádří přání být stažen, ať už dříve oprávněně či nikoliv, a/nebo (e) v rámci jedné soutěže odejde ETL ve více než 50 % hráčovských her.

TD musí i nadále dodržovat pravidla týkající se (a) zaznamenávání volna hráče (§3.16.5.), (b) střídání/náhrady hráče na žádost kapitána družstva (§3.17.4 a §3.17.).5), (c) přičítání času na hodinách hráče (§§3.16.1, .2 a .3) a (d) hlášení řediteli světového turnaje v každém okamžiku, kdy se zdá, že hráč opustil všechny zbývající hry v jakékoliv soutěži (§3.23.2 a §5.5.4)].

3.17.2. [Odstraněno]

[Vypuštěný materiál lze vidět v předchozích kopiích pravidel ICCF.]

3.17.3. [Odstraněno]

[Vypuštěný materiál lze vidět v předchozích kopiích pravidel ICCF.]

3.17.4. Střídání hráčů

K výměně hráče může dojít pouze v týmové soutěži, kdykoli o to požádá kapitán týmu (maximálně jedna výměna na šachovnici a 50 % výměn na tým, nepočítaje úmrtí hráčů), ale pouze v případě, že rating náhradního hráče není o více než 100 bodů vyšší než rating odcházejícího hráče. Druhé střídání na téže šachovnici není povoleno. Objasnění pravidla: Střídání, které bylo chybné a je nebo bylo opraveno, se nepočítá jako první nebo druhé střídání]. Náhradník (nebo náhradní hráč) musí pokračovat v hrách svého předchůdce (i když

hry dokončené náhradníkem se hodnotí podle pravidla 18 pravidel pro hodnocení v příloze 1).

- Pokud hráč během aktivních her zemře, budou všechny hry v jednotlivých událostech uzavřeny jako výhry přeživšího hráče. Symbol "dýky" (†) se zobrazí u každé takto určené hry v den úmrtí hráče nebo po něm a označuje, že hráč nemohl hru dokončit z důvodu úmrtí hráče. V týmových soutěžích jsou žádosti o nahrazení prováděny automaticky jménem kapitánů týmů (TC) a TC jsou informováni e-mailem. (Pokud byl zemřelý hráč již náhradníkem, bude hra ukončena výše uvedeným způsobem).

Náhradní hráč převezme všechny hry původního, které existovaly v době, kdy TC požádal (nebo sám inicioval) o výměnu. TD může upravit hodiny hráčů tak, aby zohlednily čas mezi žádostí TC a reakcí TD na žádost o střídání, a to výhradně kvůli zohlednění tohoto ztraceného času. (Výraz "všechny hry původního hráče" znamená pouze ty hry, které probíhaly v době žádosti TC, a nikoliv hry, které skončily buď z důvodu ETL, nebo z jiných důvodů před zaznamenáním žádosti o střídání). (Viz § 3.16. týkající se vynulování hodin.) [STANDARD:] V případě výměny se volno obvykle dědí po předchozím hráči. Pokud to však povede k mimořádné nespravedlnosti vůči střídajícímu hráči, může TD udělit dodatečné volno z důvodů, které se běžně nepřipouštějí.

TD musí také informovat kapitána týmu, zda se náhradník může stát střídajícím hráčem. Další podrobnosti o střídajících hráčích naleznete v § 3.17.5.

POSTUP: Náhradní hráč může být vyzván k nástupu s překročením počátečního časového limitu. Nové počítání začíná v den stanovený ředitelem turnaje.

OBOJÍ: Pokud kapitán družstva nedá k dispozici žádného náhradního hráče, považuje TD všechny zbývající hry původního hráče za standardně prohrané, pokud původní hráč v žádné neodehrál žádný tah. V takovém případě musí být všechny partie tohoto hráče zrušeny.

Jakmile hráč v mezinárodně hodnocené týmové soutěži jakýmkoli způsobem (tj. na žádost kapitána týmu, na základě jakéhokoli typu formálního odstoupení, které bylo dříve povoleno, nebo jednoduše dokončením či zrušením všech plánovaných her) ukončil svou účast* a tato účast byla ukončena (tj. např. nahrazením nového hráče, odesláním her k posouzení, normálním dokončením všech her hráče a/nebo na základě posouzení, nedokončením či zrušením atd.), nemůže být do tohoto týmu žádným způsobem znovu zařazen. [* Kapitán týmu (TC), který předtím nehrál na žádné šachovnici v soutěži, může sloužit jako náhradník nebo náhradní hráč v týmu tohoto TC]. Toto pravidlo se nevztahuje na přátelské zápasy, jak je definováno v Pravidlech ICCF § 1.3.2.(6).

Hráči v hodnocené mezinárodní týmové soutěži nemohou nikdy sloužit jako náhradníci nebo náhradníci sami za sebe.

3.17.4.1. Postup pro poštovní záměny na serveru

Z historických důvodů se postup pro nahrazení hráče v poštovní soutěži, kde je křížová tabulka udržována na serveru ICCF, mírně liší od postupu v serverové soutěži.

Doporučuje se následující postup:

1. Nahrazení hráče na křížovém stole stejným způsobem jako u události serveru.
2. Přejděte na "TD - Upravit výsledky". Náhradní hráč je uveden v seznamu, ale původní hráč je také stále uveden. Pokud tedy na této desce hraje 11 hráčů, uvidíte nyní 12 jmen.
3. Označte výsledek všech her, které původní hráč ještě nedokončil, jako "zrušené".
4. Označte jako "zrušené" všechny hry, které náhradní hráč nebude hrát protože je původní hráč dokončil předtím, než došlo k výměně).

Pro ilustraci uvádíme příklad. Předpokládejme týmový turnaj čtyř týmů se 4 deskami na tým. Například:

PST2 Rada 2, Test poštovních zásilek 2 Rada 2

Hodnoceno							1	2	3	4	Skóre
1	ENG	211062	SIM	Asquith, Dr. Jerry E. C.	2439	Tým A	-	-	1	-	1
2	ENG	210172		Woodford, Colin	2199	Tým C	-	-	-	-	0
3	ENG	211498		Brotherton, Trevor S.	1727	Tým B	0	-	-	-	0
4	IND	280176		Dhanish, P. B.	2530	Tým D	-	-	-	-	0

: 5, čeká se na rozhodnutí: Ukončeno: 1

Uvidíte, že na této nástěnce je 6 her; 5 nedokončených; 1 dokončená.

Předpokládejme, že nyní chceme nahradit TS Brothertona z týmu B novým hráčem R Wakefieldem. Postupujte podle výše uvedeného postupu č. 1 a v křížové tabulce se nyní zobrazí tato skutečnost:

PST2 Rada 2, Test poštovních zásilek 2 Rada 2

Hodnoceno							1	2	3	4	Skóre
1	ENG	211062	SIM	Asquith, Dr. Jerry E. C.	2439	Tým A	-	-	1	-	1

2	ENG	210172		Woodford, Colin	2199	Tým C	-	-	-	0
3	ENG	211498		Wakefield, Robert J.	2274	Tým B	0 ^o	-	-	0
4	IND	280176		Dhanish, P. B.	2530	Tým D	-	-	-	0

X^o= hra dokončena původním hráčem Střídání:

Brotherton, Trevor S. (tým B) byl nahrazen Wakefield, Robert J.. Poslední

výsledky jsou zobrazeny červeně.

: 8, čeká se na rozhodnutí: Ukončeno: 1

Nahrazení proběhlo správně, ale počet her se nyní zobrazuje jako 9 her (8 nedokončených, 1 dokončená), což je o 3 hry více než původně.

Nyní postupujte podle postupů č. 2 a 3 a označte výsledky her Brotherton - Woodford a Brotherton - Dhanish (nedokončené hry původního hráče) jako "zrušené".

Nyní postupujte podle postupů č. 2 a 4 a označte výsledek hry Wakefield - Asquith jako "zrušený" (tato hra se nikdy neuskutečnila, protože původní hráč hru proti Asquithovi ukončil).

Křížová tabulka bude nyní vypadat takto:

PST2 Rada 2, Test poštovních zásilek 2 Rada 2

Hodnoceno							1	2	3	4	Skóre
1	ENG	211062	SIM	Asquith, Dr. Jerry E. C.	2439	Tým A		-	-	1	1
2	ENG	210172		Woodford, Colin	2199	Tým C	-		-	-	0
3	IND	280176		Dhanish, P. B.	2530	Tým D	-	-		-	0
4	ENG	211498		Wakefield, Robert J.	2274	Tým B	0 ^o	-	-		0

X^o= hra dokončena původním hráčem Střídání:

Brotherton, Trevor S. (tým B) byl nahrazen Wakefield, Robert J..

Nedokončeno: 5, čeká se na rozhodnutí: 0, Dokončeno: 4

Jedinou změnou je, že počet her "" se nyní správně zobrazuje jako 5. Počet dokončených her se nyní zobrazuje jako 4.

Pouze při dodržení tohoto postupu bude počet nedokončených her pro danou desku zobrazen přesně.

3.17.5. Náhradní hráči

Existují dva různé typy "výměny" hráčů. Jeden se vyskytuje pouze v jednotlivých událostech. Druhý typ se vyskytuje pouze v týmových soutěžích.

V INDIVIDUÁLNÍM případě může dojít k výměně hráče namísto jiných možností, jako je vyřazení hráče nebo rozhodování či zrušení hry. K takovému nahrazení může dojít:

- (a) [pro událost, která používá jakoukoli časovou kontrolu] po zahájení události, ale před oficiálním datem zahájení, a
- (b) [pouze pro STANDARD nebo TRIPLE BLOCK s garantovaným časem:] v počáteční fázi akce (obvykle ne déle než 4 měsíce po zahájení).

Výměna je pak povolena, pokud platí následující: původní hráč (a) nedokončil v soutěži žádnou partii (a nemá žádné nevyřízené nároky) a (b) průměrný počet tahů odehraných ve všech partiích původního hráče je <10. Při tomto typu výměny v individuální události začíná nový hráč všechny partie od začátku včetně plného času na rozmyšlenou a [STANDARD:] volného času k dispozici. Tento typ výměny je nejčastější v hodnocených a titulových soutěžích.

V případě události TEAM se výměna hráče řeší zcela jinak. Základní situace je stejná jako při výměně hráče (viz § 3.17.4.), včetně toho, že rating náhradního hráče není o více než 100 bodů vyšší než rating odcházejícího hráče. Výměna hráče se však od nahrazení hráče liší v tom, že hry, které hraje nahrazený hráč, jsou pro nahrazeného hráče ziskem a ztrátou vlastního ratingu a pro nahrazeného hráče potenciálním ziskem norem titulu. Náhradní hráč hraje bez rizika pro vlastní rating náhradního hráče (ačkoli může získat rating díky remízám nebo výhrám) a hraje bez možnosti kvalifikovat se na normu titulu. Náhradní hráči i náhradníci jsou povinni pokračovat v partiích svého předchůdce tak, jak tyto partie probíhaly v době jeho výměny/náhradníka, [STANDARDNÍ A TRIPLE BLOCK s garantovaným časem:] s možnou úpravou (ze strany TD) hodin hráčů, aby se zohlednil čas mezi požadavkem TC a zápisem tohoto požadavku TD. (Viz § 3.16 o přenastavení hodin hráčů.)

Tento druhý typ výměny hráče může nastat pouze v týmové soutěži a pouze na žádost (nebo z vlastního podnětu) kapitána týmu. TC musí poskytnout

náhradního hráče do 2 měsíců od první žádosti. V době, kdy kapitán týmu podá žádost, musí TD informovat kapitána týmu, zda se náhradní hráč může stát hráčem náhradním.

Náhradní hráč se může stát střídajícím hráčem pokud platí následující podmínky:

- (a) původní hráč nedokončil v soutěži žádnou hru (a nemá žádné nevyřízené nároky) a
- (b) průměrný počet tahů odehraných ve všech hrách původního hráče je <10 . Pokud se v takové situaci najde během 2 měsíců náhradní hráč, může prostřednictvím kapitána týmu požádat o to, aby byl považován za náhradního hráče, ačkoli tato změna statusu není povinná. (Náhradní hráč může jako takový zůstat, a to na základě vlastního rozhodnutí, i když by situace umožňovala, aby se hráč stal hráčem náhradním). Po obdržení takové žádosti v soutěži způsobilé pro titulovou normu TD žádost schválí (ale pouze po získání souhlasu kvalifikačního komisaře), přičemž informuje všechny kapitány družstev a hráče, kterých se to týká, a také komisaře titulového turnaje, kvalifikačního a ratingového komisaře a náhradního TD. Tento souhlas opravňuje náhradního hráče k tomu, aby měl všechny výsledky ohodnoceny a aby získal nárok na dosažení titulových norem.

V případech, kdy je zaveden status "náhradníka" (v individuální nebo týmové soutěži), musí být v případě upraveny normy pro získání titulu. Pokud je revidovaná norma titulu vyšší než na začátku soutěže, zůstává norma titulu nezměněna.

V případech, kdy je hráč nahrazen a náhradník se rozhodne, že nebude usilovat o status "náhradníka" (nebo kdy již není možné, aby náhradník dosáhl statusu "náhradníka"), zůstávají normy titulu nezměněny a náhradník nemůže dosáhnout žádné normy titulu. Náhradní hráč bude hodnocen pouze v těch zápasech, které skončí výsledkem příznivým pro hodnocení náhradního hráče. Výsledky, které jsou pro hodnocení náhradníka nepříznivé, se započítávají původnímu hráči, který byl nahrazen.

3.18. Řešení překročení časového limitu hráče (ETL)/přerušeni hry

a. SERVER: Překročení časového limitu (ETL) je platné pouze v případě, že je potvrzeno (automaticky) serverem ICCF. Jakmile je ETL jednou potvrzeno serverem, nemůže být nikdy zrušeno, aby se stalo pokračující hrou. ETL je vždy zaznamenáno jako prohra s výjimkou případů, kdy server určí, že všechny partie hráče v soutěži mají být místo toho zrušeny.

V případě události TEAM ukončí ETL hru jako prohru bez možnosti odvolání.

Poštovní zásilka: Překročení časového limitu je platné pouze tehdy, pokud je potvrzeno TD (pokud hráč souhlasí s překročením původního časového limitu, nabývá to platnosti až po potvrzení TD).

b. OBOJÍ: V turnajích TÝMŮ, pokud hráč přestane hrát **nebo pokud TD udělil první překročení času v poštovních soutěžích** a domnívá se, že je ohroženo řádné pokračování hry (např. nemoc, mimořádné volno nad rámec předepsané normy atd.), může TD vyzvat kapitána družstva, aby tohoto hráče ve stanovené lhůtě (nejdéle dva měsíce) nahradil.

c. SERVER: Jakmile hráč v jakékoli hře selže na základě pravidla 40 dnů, hra je ukončena a pro daného hráče se započítává jako standardní prohra.

POŠTA: Jakmile hráč nedokončí některou z her (prostřednictvím pravidla 4 měsíců, nikoli pouze překročením časového limitu - "ETL"), musí to TD považovat za potenciální přerušení hry a postupovat následovně:

- Napište hráči dopis, nejlépe e-mailem, a požádejte ho o vysvětlení důvodů, proč hráč neplní své povinnosti. V kopii je třeba informovat delegáta národní federace.
- Pokud do 14 dnů (plus doba odeslání poštou) neobdržíte žádnou odpověď a není známo, že by hráč dělal nějaké tahy a nebyl na dovolené, pošlete hráči znovu e-mail s posledním varováním, že pokud hráč neodpoví, hrozí mu, že bude ve všech zbývajících hrách vyloučen.
- Pokud hráč neodpoví ani do dalších 14 dnů (plus doba poštovního přenosu) a není známo, že by prováděl nějaké tahy a že by byl na dovolené, musí být jeho zbývajících partie klasifikovány jako vzdání se hry, což znamená, že tyto zbývajících partie musí být označeny jako prohrané.

3.18.1. [Odstraněno]

[Vypuštěný materiál lze vidět v předchozích kopiích pravidel ICCF.]

3.19. Kdy zrušit hry

Zápasy může TD zrušit pouze za následujících okolností:

a. V INDIVIDUÁLNÍCH událostech: Pokud je rozhodnuto, že hráč opustil všechny partie v soutěži (ředitelem světového turnaje), ale v žádné ze svých partií v této soutěži neudělal tah, musí být všechny jeho partie anulovány.

[V případě turnaje ve formátu Silli nebo Hutton se v křížové tabulce nezobrazí, že byly hry zrušeny. Místo toho se bude posuzovat poslední pozice každé partie, aby se určil co nejpřesnější výsledek partie v crosstable. Hráči, kteří hry zrušili, nebudou zasílány žádné analýzy s nárokem (nároky) na rozhodčí. Adjudication claim pro tohoto hráče bude (a) remíza, pokud oba hráči zahráli méně než 26 tahů, nebo (b) výhra, pokud bílý zahrál alespoň 26 tahů. Pokud alespoň jeden z hráčů neodehrál žádný tah, bude výsledek adjudikátu automaticky uveden jako remíza. V každém případě se tato rozhodnutí rozhodčích nebudou započítávat do systému hodnocení žádného ze zúčastněných hráčů. Tento postup má zabránit tomu, aby se některým hráčům (těm, kteří by měli zrušenou partii) započítával jiný počet partií než ostatním hráčům (kteří nebyli ve dvojici s hráčem, jehož partie byly zrušeny)].

b. V událostech TEAMu: Pokud hráč v týmové soutěži získá titul ETL, ale v žádné hře v této soutěži neudělal žádný tah, jeho hry se zruší, včetně hry ETL.

Pokud kapitán týmu nedodá náhradníka do 60 dnů poté, co o to požádal (nebo mu bylo sděleno TD, že takový hráč musí být dodán), a původní hráč nikdy neodehrál žádný tah v žádné z her v soutěži, musí být všechny jeho hry zrušeny. Pokud původní hráč provedl alespoň jeden tah v některé z partií, tým místo toho zruší všechny partie původního hráče (které se původnímu hráči). Pokud TC požádá o náhradníka/náhradníka v akci pro 2 týmy (např. přátelský zápas) a původní hráč v žádné z plánovaných partií neudělal tah, může kapitán týmu hráče požádat o zrušení všech jeho partií místo toho, aby se snažil najít náhradníka/náhradníka. Této žádosti o zrušení hry TD za těchto okolností vyhově.

3.20. Kdy a jak organizovat rozhodování soudů

FILOZOFIE o rozhodování: Pokud to není nutné, je třeba se rozsudkům vyhýbat. Hry, které nejsou důležité pro postup hráče nebo týmu, mohou pokračovat, pokud si žádný z hráčů nestěžuje na úmyslné zdržování nebo špatné sportovní chování. Nechte hráče, ať si hru užijí.

3.20.1. Kdy požádat o rozhodčí řízení

Níže jsou uvedeny vhodné okolnosti, za kterých má TD rozhodnout, je nutné rozhodnout:

a. Pokud je u události uvedeno datum ukončení, bylo tohoto data dosaženo a probíhá hra, ve které žádný z hráčů nepodal aktuální žádost o výhru nebo remízu. (TD obdrží od serveru oznámení o blížícím se datu ukončení měsíc před tímto datem.) TD se může kdykoli do data ukončení hry rozhodnout, že nechá hry pokračovat i po tomto datu (místo toho, aby vyzval k rozhodování), pokud a pouze pokud pokračování hry neovlivní nikoho jiného a nic jiného, ačkoli jakmile je hra vyzvána k rozhodování, nelze toto rozhodnutí zvrátit.

b. Pokud není stanoveno datum ukončení soutěže, ale další kolo turnaje je odloženo kvůli nedokončenému zápasu, je třeba nechat tento zápas pokračovat, pokud tento zápas neurčuje postup, normu titulu nebo umístění týmu (např. v Lize mistrů).

Pokud platí některá z těchto dvou podmínek, může hra pokračovat nebo být rozhodnuta. V druhé uvedené situaci se očekává, že TD akce učiní toto rozhodnutí po konzultaci s TO, a to zejména na základě potřeb celistvosti a načasování akce. Od TD se očekává, že co nejvíce dopředu (alespoň 15 dní) oznámí hráčům, že zbývá určitý čas, než bude TD/TO vyžadovat rozhodování, zejména v situacích, kdy si je TD vědom, že hráči nemusí stihnout dohrát další kolo. TD může využít oznámení o 30 dnech do konce zápasu.

ze serveru o blížícím se datu ukončení jako připomínku, že je třeba hráčům poslat oznámení o blížícím se konci hry.

3.20.2. Automatizované postupy pro provádění počátečního rozhodování

Všechny mezinárodní turnaje ICCF musí používat automatizovaný systém rozhodování, který je k dispozici prostřednictvím serveru, ať už se jedná o serverovou hru, nebo jinou. TD implementuje automatizovaný systém rozhodování tím, že u každé příslušné hry uvede možnost "rozhodování", když obdrží oznámení serveru o blížícím se datu ukončení. TD nemusí dělat nic jiného, aby provedl rozhodování všech uvedených her. Hráči jsou serverem informováni o výzvě k adjudikaci, o časových limitech (maximálně 14 dní na předložení svého nároku a analýzy, s možností získat dalších 14 dní) a o konečném rozhodnutí o adjudikaci. Výběr rozhodčího, předání všech relevantních informací rozhodčímu a zaznamenání výsledku rozhodování do příslušné křížové tabulky se provádí prostřednictvím automatizovaného systému. Systém automaticky zaznamená výsledek partie jako remízu, pokud oba hráči požadovali remízu, namísto toho, aby partii poslal k posouzení rozhodčímu.

3.20.3. Manuální postupy pro provedení počátečního rozhodování

U každé akce, kterou TO při zakládání akce označí jako "národní akci", se může TO odhlásit od používání automatizovaného systému rozhodování ICCF. Proces odhlášení znamená, že všechny postupy rozhodování budou prováděny ručně, nikoli automaticky. Když (v takové národní akci) TD vyzve k rozhodování, musí zastavit hodiny příslušné hry (her) a poté pokračovat v provádění rozhodovacího procesu ručně (kontaktováním/informováním zúčastněných hráčů, vyhledáním rozhodčího, zasláním požadovaných informací rozhodčímu a přijetím a zaznamenáním výsledku rozhodování). TD může vybrat někoho jiného než člena skupiny rozhodčích ICCF, ale herní síla rozhodčího musí stále odpovídat kategorii turnaje nebo vyšší, případně síle hráčů v turnaji Open nebo poháru. Rozhodčímu nesmí být přiděleno více partií, než je schopen rozhodnout během přibližně 30 dnů.

Pokud se rozhodování provádí ručně, je třeba použít následující obecné postupy:

- a. Hráči musí zaslat svou žádost a případnou podpůrnou analýzu přímo TD bez ohledu na to, zda se jedná o turnaj jednotlivců nebo družstev.
- b. TD pak musí rozhodčímu předat pouze následující informace: - zápis o partii v PGN - analýzu od hráčů - požadavek hráčů na výhru nebo remízu. (TD nebo hráči mohou použít výstup z libovolného šachového databázového softwaru k vygenerování čistého výsledku partie v PGN).
- c. Rozhodčí musí informovat TD o rozhodnutí rozhodčího při rozhodování o výsledku každé hry.

d. TD zase neprodleně oznámí příslušným hráčům rozhodnutí rozhodčího a výsledek oficiálně zaznamená. Současně musí TD informovat hráče o jejich právu podat do 14 dnů odvolání a o postupu, jak tak učinit (informováním TD, s podáním nové analýzy nebo bez ní).

Specifické postupy pro ručně prováděné rozhodování v individuálních a týmových soutěžích:

a. V soutěžích jednotlivců i družstev: V případě, že do data stanoveného vyhlášením (nebo TD) pro ukončení hry nebyl žádný výsledek, nebo v případě odstoupení definovaného konkrétně členskou federací v národní soutěži jednotlivců, která používá něco jiného než "všechna pravidla ICCF", musí TD komunikovat přímo s hráči:

1. informovat příslušné účastníky o nutnosti rozhodování,
2. zaslat jim popis postupů rozhodování (zejména včetně nutnosti předložit podpůrnou analýzu s jakýmkoli tvrzením o výhře) a
3. informovat je o povinnosti každého hráče informovat TD do 14 dnů od obdržení prvního oznámení TD (bez započtení volna, které již bylo v daném případě naplánováno) o úmyslu hráče podat žádost o výhru nebo remízu.

Nepodání reklamace do těchto 14 dnů má za následek automatické vyřazení reklamace bez jakékoli povolené analýzy a bez práva na odvolání.

b. Hráči musí své nároky na vítězství nebo remízu a případnou analýzu na podporu svých nároků předložit přímo hlavnímu rozhodčímu, a to i v týmových turnajích. Oba hráči musí svůj nárok a analýzu předložit přímo TD do 14 dnů (opět bez započtení již naplánovaného volna v tomtéž turnaji). (Pokud si hráč přeje více času, může v rámci těchto 14 dnů podat výslovnou žádost o prodloužení o dalších 14 dnů. TD toto prodloužení schválí, pokud je žádost doručena v původní 14denní lhůtě). Toto podání musí rovněž obsahovat konečnou pozici se záznamem odehraných tahů a prohlášení, že hráč vyhrál nebo remizoval. Tvrzení o výhře nebude přijato k posouzení bez podpůrné analýzy (s výjimkou případů uvedených v písmenu "c" níže). Taková tvrzení se považují za tvrzení o remíze. Rozhodčí nároky, stejně jako nabídky remíz, nelze vzít zpět, negovat ani měnit, jakmile byly jednou podány. Analýza nemusí nutně znamenat možné varianty. Analýza zahrnuje také obecné plány, je-li to vhodné. Hráči, kteří analýzu nepředloží, ztrácejí právo na odvolání proti rozhodnutí rozhodčího.

c. V případě přijatého odstoupení (výhradně podle definice sponzorující členské federace, nikoli ICCF) musí TD zpracovat hru, jako by tento hráč požadoval remízu a nepředložil žádnou analýzu, přičemž výjimku tvoří jedna nebo více z následujících možností (viz bod "f" níže):

- Jakákoli partie, ve které bílý odehrál alespoň 26 tahů a ve které bude mít odstoupivší hráč automatický nárok na výhru (bez nutnosti podpůrné analýzy).
- Všechny známé pozice, kdy má hráč jasnou výhru podle tabulkové základny
- Všechny turnaje o titul

- Všechny turnaje s dostupnými normami, pokud výsledek nebude mít vliv na udělené normy.
 - Všechny turnaje s finanční odměnou, pokud výsledek nebude mít vliv na udělení odměny.
 - Jakýkoli jiný turnaj, který určí WTD nebo který oznámí TD před hrou.
- V každé z výše uvedených situací bude mít odstoupivší hráč automaticky nárok na výhru (bez jinak požadované podpůrné analýzy).

d. Pokud oba hráči požadují remízu, prohlásí rozhodčí nebo server hru za remízu.

e. Žádnému hráči nesmí být přiznána výhra, pokud hráč podal žádost o remízu nebo pokud podal žádost o výhru bez požadované podpůrné analýzy. Jedinou výjimkou jsou hráči s přijatým odstoupením (jak je definováno sponzorující členskou federací, nikoliv ICCF), na které se vztahuje bod "c", a/nebo kterým může být přiznána výhra na základě analýzy rozhodčího, i když TD předložil pozici s tvrzením o remíze pro daného hráče.

f. TD oznámí rozhodnutí rozhodčího hráčům i kapitánům týmů (pokud se jedná o týmovou soutěž), a to včetně odůvodnění verdiktu rozhodčího. Jméno rozhodčího nesmí být sděleno hráčům ani TC bez předchozího souhlasu rozhodčího. V oznámení o rozhodnutí o odvolání musí být uvedeno, zda je proti verdiktu možné se odvolat. TD mohou očekávat, že závěry rozhodčích budou zveřejněny, budou známy, přestože se proti nim lze ještě odvolat (pokud sponzorující členská federace podání odvolání umožňuje).

3.20.4. Vyřizování odvolání hráčů proti rozhodnutí o udělení licence

Proti rozhodnutí o prvním rozhodnutí je možné se odvolat. Proti druhému rozhodnutí rozhodčího soudu ve stejné věci se nelze odvolat. Toto rozhodnutí je konečné, což znamená, že ani jeden z hráčů nepřijme žádné další odvolání. Jakékoli odvolání proti prvnímu rozhodnutí rozhodčího musí být zasláno TD (hráčem nebo příslušným TC) do 14 dnů od obdržení oznámení o původním rozhodnutí. K odvolání může kterýkoli z hráčů předložit dodatečnou analýzu. Jméno odvolacího rozhodčího nesmí být zveřejněno bez předchozího souhlasu odvolacího rozhodčího.

Všechna odvolání proti rozhodnutím o vyřízení žádosti se vyřizují ručně, protože dosud neexistuje žádný automatizovaný proces.

Pokud bylo původní rozhodnutí vydáno prostřednictvím automatizovaného systému, bude odvolání rovněž organizováno pro zadavatele, nikoliv zadavatelem. Jakmile hráč oznámí, že se chce odvolat (do 14 dnů od původního rozhodnutí), stačí, aby TD informoval WTD (nebo komisaře pro pravidla, který jedná v zastoupení WTD) prostřednictvím e-mailu o odvolání. V tomto oznamovacím e-mailu musí být uvedeny následující informace: událost, hra, hráč, který se odvolal, zda hráč, který se odvolal, předložil nějakou analýzu spolu s žádostí hráče o původní rozhodnutí a zda hráč

si přeje přidat novou analýzu k odvolání. WTD (nebo jeho zástupce) pak zajistí, aby druhé rozhodování proběhlo od začátku do konce.

Pokud bylo původní rozhodování provedeno ručně (z důvodu, že se TO odhlásil z automatizovaného systému), bude muset TD rovněž zorganizovat celý proces odvolání. Stejný kompletní soubor materiálů, jaký byl použit při původním rozhodování, spolu s případnými starými a/nebo novými analýzami musí být zaslán jinému rozhodčímu než prvnímu (a nikoli TD), nejlépe takovému, který má vyšší úroveň herní síly než první. TD pak musí získat rozhodnutí od jiného rozhodčího a oznámit výsledek oběma hráčům.

TO nebo delegát národní federace může požádat, aby komisař ICCF vybral odvolacího rozhodčího.

3.21. Jaké záznamy musí TD vést

SERVER: Server uchovává záznamy o tazích a datech všech her. Tyto informace jsou podle k dispozici TD. E-mailová komunikace mezi TD a dalšími osobami (kapitány týmů a hráči) se však neukládá. Všichni TD si proto musí vést vlastní složky, aby si mohli uchovávat relevantní komunikaci během probíhajících akcí, včetně období nejméně 2 týdnů po jejich skončení (pro případ odvolání proti jakémukoli rozhodnutí).

POŠTA: Všichni TD si musí vést vlastní složky pro uchovávání relevantní komunikace během probíhajících akcí, včetně dvou týdnů po jejich skončení (v případě odvolání proti jakémukoli rozhodnutí).

3.22. Prosazování pravidel pro zveřejňování her

Pokud není v propozicích turnaje a/nebo ve startovních dokumentech uvedeno jinak, smí každý hráč zveřejnit nebo předložit ke zveřejnění na internetu nebo jinde nedokončené partie nebo pozice, které odehrál, za podmínky, že:

- všechny hry hráčů v turnaji se již od liší,
- hra (pozice) je předvedena se zpožděním nejméně 3 tahů,
- zadavateli a oponentovi se poskytne adresa URL předmětné internetové stránky,
- je uvedeno datum poslední aktualizace,
- zúčastnění protihráči oficiálně souhlasí se zveřejněním své hry v přímém přenosu a oznámí to řídicímu pracovníkovi.

Od TD se neočekává, že bude pravidelně kontrolovat soukromé webové stránky hráčů. Pokud je však TD upozorněn na porušení tohoto pravidla jinou osobou, musí to prošetřit.

Řešení případů porušení tohoto pravidla:

- a. Pokud hráč poruší toto pravidlo poprvé, nesmí TD uplatňovat žádné sankce, ale pouze nařídit změnu stavu zveřejněné hry tohoto pravidla.
- b. Pokud poruší toto pravidlo podruhé na stejném turnaji, bude potrestán deseti dny navíc, které se mu připočítají k době na rozmyšlenou ve všech hrách příslušného turnaje.
- c. Pokud poruší toto pravidlo potřetí na stejném turnaji, bude z turnaje diskvalifikován a všechny jeho zbývající nedokončené partie budou započítány jako prohry.
- d. Pokud hráč opakovaně porušuje toto pravidlo na různých turnajích, je ředitel světového turnaje oprávněn zakázat tomuto hráči účast na turnajích ICCF po dobu 2 let.

3.23. Varování a sankce: kdy a jak je udělovat

Hlavní rozhodčí může považovat za nutné napomenout hráče, jsou trvale hrubí nebo odmítají dodržovat pravidla či pokyny hlavního rozhodčího. TD může potrestat nebo diskvalifikovat hráče, kteří ignorují pravidla a pokyny uvedené pro hráče v §2.

3.23.1. *Postup od varování k trestu*

FILOZOFIE: Obecně platí, že účelem varování je upozornit hráče na nevhodné chování a přimět je, s ním z vlastní vůle přestali. Po varování zpravidla následují tresty, pokud osoba navzdory varování pokračuje v mírně nevhodném chování. Tresty mají být použity i bez předchozího varování v případě chování, které je považováno za dostatečně závažné. Kromě varování a trestů popsanych v konkrétních oddílech výše jsou k dispozici následující druhy disciplinárních opatření a jejich použití.

POŠTA:

- a. Po prvním případě musí TD hráče písemně napomenout a sankce uděluje až po dalších případech ignorování pravidel nebo hrubého chování.
- b. Za drobné porušení pravidel nebo za první hrubý přestupek se uděluje časový trest 2 dny.
- c. Pokud hráč pokračuje v opakování stejného drobného přestupku (například pokud hráč neustále nabízí remízu a byl požádán TD, aby s tímto opakovaným chováním přestal), pak mu TD udělí časový trest 2 dny za každý případ.
- d. Za závažnější přestupky se uděluje časový trest v délce 10 dnů.
- e. Ve zvláště závažných případech (například při pokračujících urážkách jednoho nebo více soupeřů nebo TD) může TD zapsat prohru v dané partii nebo vyloučit hráče z turnaje a zapsat prohry ve všech nedokončených partiích. TÝM: V týmových turnajích může TD požádat o výměnu hráče.

Pokud hra neprobíhá hladce a bez ohledu na typ(y) problému(ů), má TD právo požádat oba hráče, aby mu zaslali kopii každého tahu, mohl TD hru pečlivě sledovat. V takovém případě musí TD hráče informovat, že žádný tah nelze považovat za legální, pokud TD neobdržel jeho kopii.

OBĚ:

a. Formální písemné varování - za porušení chování, které není v souladu se stanovami, principy nebo pravidly ICCF. Pokračující nebo opakované nesprávné chování bude mít za následek uplatnění "b". (Všechny věty v § 1.7.2. §3.23.1 a §3.23.2. popisující.

další kázeňské přestupky, které následují po prvním kázeňském přestupku, je třeba vykládat tak, že zahrnují všechny typy kázeňských přestupků; netýkají se pouze opakování stejného chování, za které byla dříve uložena kázeňská opatření.)

b. Disciplinární opatření s trestem/sankcemi - za závažné nebo opakované porušení chování neslučitelného se stanovami, principy a/nebo pravidly ICCF. Musí být uloženy okamžité tresty/sankce jejichž míra musí odpovídat závažnosti přestupku.

Pokud je přijato disciplinární opatření, musí být odpovědným funkcionářem písemně uveden důvod (s kopií pro členskou federaci) a musí být jasně uvedena jakákoli uložená sankce nebo trest spolu s příslušným odvolacím postupem, který je k dispozici, pokud příjemce není ochoten rozhodnutí přijmout.

3.23.2. Sankce: jakou sankci udělit a kdy ji udělit

FILOSOFIE: Tresty mají být používány TD s následující filozofií.

a. Trest má dva účely:

1. pomoci upozornit hráče na jeho nevhodné, ale závažné chování, aby hráč věděl, že je třeba s tímto chováním přestat, a
2. zabránit hráči v pokračování nepřijatelného chování. Cílem trestů není způsobit škodu nebo odplatu. Tento postoj je v souladu s naším mottem Amici Sumus.

b. Pokud je to možné, je mnohem lepší zabránit hráči v pokračování nevhodného chování, než mu uložit trest (například ztrátu času na rozmyšlenou). Tresty se mají používat pouze v případě, že není možné dosáhnout přiměřené míry znemožnění nežádoucího chování. Například pokud bylo zjištěno, že hráč posílá soupeři obtěžující zprávy nebo závažným způsobem zprávy, které si soupeř nepřeje, a hráč odmítá přestat poté, co byl vyzván, aby přestal (po varování), TD má pouze nastavit schopnost hráče posílat zprávy na tichý režim. TD se ujistil, že hráč nemůže pokračovat v útočném chování, to je význam zneschopnění.

c. Při řešení disciplinárních záležitostí a zvažování trestů/sankcí je třeba dbát na to, aby:

1. konzistence mezi jednotlivými TD a
2. aby tyto tresty odpovídaly spáchanému "zločinu".

V případě závažných přestupků je třeba použít následující stupnici trestů/sankcí. V závislosti na závažnosti přestupku nemusí být před uložením trestu uděleno varování.

a. Závažný problém s chováním, např. přerušení hry na více turnajích/akcích, nepřijatelné nebo urážlivé chování k hráčům/úředníkům/ICCF první přestupek - zákaz účasti na všech mezinárodních turnajích a aktivitách CC po dobu 2 let od data rozhodnutí.

b. Opakovaný závažný problém s chováním, např. opakované přerušení hry na jednom nebo více turnajích/akcích po předchozím trestu za stejné chování, opakované urážlivé chování k hráčům/úředníkům/ICCF - zákaz účasti na všech mezinárodních turnajích a aktivitách CC po dobu 5 let od data posledního rozhodnutí. (Všechny věty v rámci § 1.7.2., § 3.23.1. a § 3.23.2. popisující další kázeňské přestupky, které následují po prvním kázeňském přestupku, je třeba vykládat tak, že zahrnují všechny typy kázeňských přestupků; netýkají se pouze opakování stejného chování, za které byla dříve uložena kázeňská opatření.)

c. Pohoršující chování nebo další opakované problémy s chováním, např. krádež, agresivní jednání vůči ICCF nebo některému z jejích úředníků, napadení atd. - zákaz účasti na všech mezinárodních turnajích a aktivitách CC. Odvolání o prominutí trestu je možné po 10 letech.

V INDIVIDUÁLNÍCH událostech: Hráč se může do 14 dnů od obdržení rozhodnutí od TD odvolat k předsedovi příslušné odvolací komise ICCF (prostřednictvím serveru ICCF), jehož rozhodnutí je konečné.

V událostech TEAMu: Hráč se může do 14 dnů od obdržení rozhodnutí TD odvolat prostřednictvím kapitána týmu k předsedovi příslušné odvolací komise ICCF (prostřednictvím serveru ICCF), jehož rozhodnutí je konečné.

3.24. Při podání odvolání proti rozhodnutí TD

Hráči mají právo se odvolat proti všem rozhodnutím TD (pokud není výše uvedeno jinak), a to tak, že do 14 dnů ode dne, kdy byli informováni o příslušném rozhodnutí TD (nebo o rozhodnutí automatického serveru), oznámí, že se chtějí odvolat. Ředitel světového turnaje, komisař pro pravidla a předseda výboru TD mají rovněž právo podat odvolání k odvolací komisi ICCF, pokud je na chybu, která je natolik významná, že může ovlivnit výsledek zaznamenané hry, upozorněn TD, který poté odmítne tuto chybu opravit nebo na tuto žádost neodpoví do 4 dnů. S výjimkou odvolání proti výsledku rozhodčího (jehož postup je vysvětlen výše v § 3.20.4) se všemi odvoláními proti rozhodnutím TD v mezinárodních soutěžích zabývá příslušná odvolací komise ICCF:

a. Odvolací komise: pravomoc pouze v případech týkajících se hracích pravidel ICCF, turnajových řádů a jakýchkoli dalších předpisů týkajících se korespondenčního šachu s ICCF.

b. rozhodčí komise: pravomoc pouze ve sporech širšího charakteru, jako jsou spory týkající se chování vedoucích a funkcionářů, funkcionářů turnaje, členských federací nebo jednotlivých hráčů.

Pokud se chce hráč odvolat proti rozhodnutí TD (včetně rozhodnutí automaticky provedených serverem) v mezinárodní soutěži, musí kliknout na rozbalovací nabídku "Hra" nad příslušnou herní deskou, vybrat "odvolání" a postupovat podle pokynů. Všechna rozhodnutí kterékoli z výše uvedených odvolacích komisí jsou konečná a nelze se proti nim dále odvolávat.

Odvolání podaná v národních soutěžích (které nejsou registrovány jako "všechna pravidla ICCF") se řeší odlišně od výše popsaného postupu. Všechna odvolání z národních akcí se zasílají delegátovi členské (národní) federace. Tento delegát může odvolání předat komukoli, koho uzná za vhodného v rámci dané členské federace.

3.25. Na konci turnaje: Zasílání certifikátů

Při nastavování události mohou organizátoři turnajů (TO) zaškrtnout políčko, které umožňuje, aby byly na konci události k dispozici certifikáty. Po skončení události se může TD podívat na závěrečnou křížovou tabulku a zjistit, zda server nabídne TD možnost zaslání případných certifikátů ve formátu pdf. Případné certifikáty, které hráči získali, jim bude muset zaslat TD (nebo TO).

Když hráč dosáhne normy, server automaticky informuje hráče, TD národního delegáta příslušného hráče a kvalifikačního komisaře. Server ji také zveřejní jako informaci pro širokou členskou základnu. Není nutné aby TD normu potvrzoval, pokud o to kvalifikační komisař pro konkrétní turnaj výslovně nepožádá.

Kromě rozesílání certifikátů a toho, co je uvedeno v § 3.25., neexistují žádné běžné okolnosti, za kterých by TD museli na konci turnaje cokoli dělat.

3.26. Odchod na dovolenou jako TD

SERVER: Je nezbytné, aby všichni TD zaregistrovali každou dovolenou, kterou si chtějí vzít na dobu delší než 4 po sobě jdoucí dny (během níž nebudou moci odpovídat na e-maily), protože tento registrační proces zajistí, že záložní TD obdrží všechna oznámení, která vyžadují okamžitou pozornost v době, kdy je TD pryč. (Server automaticky přepoše oznámení záložnímu TD v době, kdy je TD na registrované dovolené.)

POŠTA: TD je povinen oznámit všem hráčům ve svých oddílech a organizátorovi turnaje (TO) všechny plánované termíny dovolené delší než 4 dny. Pokud si TD potřebuje vzít dovolenou delší než 3 týdny, může TO jmenovat dočasného TD.

3.26.1. *Proces čerpání dovolené jako TD*

SERVER: TD si mohou vzít dovolenou pomocí rozbalovací nabídky TD na serveru v rámci jakékoli události, pro kterou TD právě slouží. Čerpání dovolené TD se nutně a automaticky vztahuje na všechny události, pro které je daná osoba TD.

POŠTA: Doporučuje se, aby TD pomocí e-mailu oznamovali TO všechny plánované termíny dovolené delší než 4 dny. Očekává se, že hráči budou informováni s co největším časovým předstihem, a to buď e-mailem, nebo poštou.

3.26.2. *Koho informovat?*

SERVER: Pracovníci TD, kteří si berou dovolenou, nemusí nikoho informovat, pokud:

- a. že je na serveru zaregistrován odchod a
- b. dovolená není delší než 3 týdny.

Důvodem je to, že server automaticky odešle všechny reklamace záložnímu TD, pokud je stálý TD na dovolené. To bude trvat déle než uvedené 3 týdny, ale tento limit je zde uveden proto, aby TD ze slušnosti aktivně informovali záložní TD předem o potřebě vykonávat funkci TD po dobu přesahující typickou dobu dovolené. Důvodem této zdvořilosti je skutečnost, že v současné době neexistuje nic, co by bránilo TD i záložnímu TD čerpat dovolenou v překrývajících se obdobích.

POŠTA: TO, oba kapitáni týmů v soutěži TÝMU a (případně prostřednictvím TC) všichni hráči v rámci probíhajících her musí být informováni o dovolené TD delší než 4 dny.

3.26.3. *Jak informovat ostatní lidi*

SERVER: Proces informování všech příslušných osob se provádí pomocí serveru. V nabídce TD nad každou křížovou tabulkou je pro tento účel k dispozici možnost "Vzít dovolenou". TD má tuto možnost použít z rozbalovací nabídky jakoukoli řízenou událost a server automaticky odešle požadovaná oznámení všem příslušným osobám pro všechny události, které daný TD právě řídí.

POŠTA: Doporučuje se, aby TD pomocí e-mailu oznamovali TO všechny plánované termíny dovolené delší než 4 dny. Očekává se, že hráči budou informováni s co největším časovým předstihem, a to buď e-mailem, nebo poštou.

3.26.4. Záložní krytí TD při čerpání dovolené jako TD

Ředitel světového turnaje (WTD) nebo TO může jmenovat dočasného TD (pokud již nebyl jmenován náhradní TD), pokud bude TD čerpat dovolenou delší než 3 týdny [SERVER: pokud nepředpokládá, že bude mít a používat přístup k internetu v době své nepřítomnosti].

3.26.5. Jak postupovat v případě potřeby prodloužené/neurčité dovolené/nahrazení TD

Tiché opuštění povinností ze strany TD způsobuje obrovské problémy řediteli světového turnaje (WTD), TO i hráčům. Požádejte prosím o pomoc dříve, než se dostanete s prací příliš daleko.

TD může být na jeho žádost nahrazen, pokud je přetížen prací nebo z jiného důvodu není schopen pokračovat v práci nebo přebírat nové úseky. TD v těchto situacích kontaktuje WTD nebo příslušného TO s podrobnostmi. TD musí tyto osoby informovat o následujících skutečnostech:

- a. Pokud TD nemůže přijímat nové turnaje a zda je to dočasné nebo trvalé.
- b. Pokud TD není schopen vykonávat žádnou práci a potřebuje okamžitou náhradu.

V obou případech, pokud je to možné, musí TD poskytnout náhradnímu TD informace o oddílech TD. Pokud je to vhodnější, může TD poskytnout všechny relevantní informace WTD nebo TO současně s podáním žádosti o uvolnění z funkce, aby tyto osoby mohly informace předat náhradnímu/záložnímu TD.

Nezapomeňte dát WTD nebo TO vědět, až budete připraveni znovu se přihlásit jako TD, protože neexistuje žádný automatický postup, jak se vrátit k povinnostem TD, jakmile je nahradíte.

ODDÍL 4: Pořádání akcí ICCF: Pokyny pro TO

4.1. Odpovědnost TO

Organizátor turnaje (TO) je zodpovědný za stanovení všech organizačních aspektů akcí ICCF a akcí, které využívají server ICCF. To zahrnuje strukturu turnaje každé akce, parametry hry (například časové kontroly, náklady na účast, ceny a odměny) a soupisky hráčů pro všechny turnaje.

4.2. Když je požadováno TO

Pro všechny turnaje a akce ICCF, které využívají server ICCF, je vyžadován určený organizátor turnaje (TO). To zahrnuje mimo jiné mistrovství světa, olympiády, světové poháry, turnaje norem, Ligu mistrů, postupové turnaje, jubilejní turnaje, tematické turnaje, šachové turnaje 960, rapid turnaje, bleskové turnaje, turnaje Aspirer, regionální turnaje, otevřené turnaje a přátelské zápasy. Všechny národní akce využívající server ICCF potřebují také (TO), i když osoba není uvedena pod tímto titulem.

4.3. Požadavky na členství v ICCF TO

Každý hráč s dobrou pověstí u ICCF může požádat o členství v TO základě žádosti a podpory národního delegáta členské federace (MF). Tato MF nemusí být hráčova vlastní (toto pravidlo odráží skutečnost, že někteří hráči žijí v místech, která nejsou MF).

Všechny turnaje ICCF a turnaje schválené ICCF musí být organizovány podle zásad, filozofie a pravidel ICCF, včetně souvisejících směrnic. Vždy je třeba mít na paměti, že "hráči jsou našimi zákazníky".

4.3.1. Získání povolení stát se členem ICCF TO

Výše uvedená žádost národního delegáta členské federace musí předložena řediteli světového turnaje (WTD). Pro povolení přístupu na server ICCF je nutný souhlas WTD. WTD má právo žádost neschválit (ve výjimečných případech). Národní delegát se může proti takovému neschválení odvolat k příslušné odvolací komisi.

4.3.2. Odpovědnost za přečtení celého oddílu 4

Všichni TO musí prokázat, že se seznámili s celým oddílem 4, než jim bude umožněno (pokračovat) ve funkci organizátora turnaje. Současný postup pro toto prokázání je, že TO klikne na "Vytvořit událost" na levé straně domovské stránky ICCF. Při prvním provedení tohoto úkonu se TO zobrazí prohlášení o potvrzení, ve kterém se uvádí: "Kliknutím na toto tlačítko potvrzuji plnou odpovědnost za dodržování postupů a pravidel v rámci oddílu 4 dokumentu s pravidly ICCF. Rovněž беру на vědomí, že jsem byl informován o tom, že hrubé porušení uvedených postupů může mít za následek můj postih včetně pozastavení mých práv TO." Každý TO musí toto tlačítko stisknout jednou, než server povolí TO organizovat událost. Toto bude vyžadováno pouze jednou pro každého TO.

4.3.3. Správné chování TO: pozastavení funkce TO

Všechny turnaje ICCF a turnaje schválené ICCF musí být organizovány podle zásad, filozofie a pravidel ICCF, včetně souvisejících směrnic. Vždy je třeba mít na paměti, že "hráči jsou našimi zákazníky", a je povinností funkcionářů a TD ICCF nabízet kvalitní, spravedlivé a rychlé služby hráčům a dalším funkcionářům, kteří rovněž poskytují hráčům turnajové služby, např. ratingy, kvalifikace atd.

TO nikdy nesmí určovat výsledek hry, svolávat hru k rozhodování nebo jakýmkoli jiným způsobem přebírat roli TD (pokud není zároveň příslušným TD nebo aktivovaným záložním TD).

Všichni TO budou vždy prokazovat poctivost v marketingu, férovost vůči všem potenciálním účastníkům a mezilidskou komunikaci odrážející ducha "Amici Sumus".

Každý TO, u něhož bude zjištěno úmyslné nebo závažné porušení výše uvedených norem chování, bude potrestán podle kodexu chování, a to od prostého vysvětlení správného postupu přes varování týkající se budoucího jednání až po ztrátu práv TO, a to podle rozhodnutí ředitele světového turnaje (WTD).

4.4. Ke schůzkám

Organizátoři schválení ICCF mohou být jmenováni národním delegátem kterékoli členské federace a úředníky ICCF. TO není omezen na pořádání akcí pouze pro svou členskou federaci nebo pouze pro ICCF.

4.4.1. *Omezení, kdy může osoba vykonávat funkci TO*

Osoba smí zastávat funkci TO pro danou událost, pokud má v téže události také hrát. (To znamená, že TO může být naplánován jako hráč v události, pro kterou je TO.) Pokud však bude TO naplánován jako hráč v události, kterou má hrát, musí TO přijmout veškerá opatření, aby se mu nedostalo žádného zvláštního zacházení ve srovnání s ostatními účastníky události. Mezi názorné příklady takového nevhodného zvláštního zacházení patří např. následující:

1. Umístění na pozvánkovém turnaji, ve kterém jsou všichni ostatní hráči (nebo téměř všichni, s výjimkou jednoho krajana) hodnoceni podstatně výše (např. o 100 více bodů) než TO - pravděpodobně za účelem zvýšení pravděpodobnosti dosažení normy na titul a/nebo získání ratingových bodů.
2. Umístění do sekce turnaje s více skupinami, ve které je průměrný rating ostatních hráčů výrazně nižší než průměrný rating ve většině ostatních sekcí - pravděpodobně za účelem zvýšení pravděpodobnosti vítězství v sekci.

3. Umístění v sekci turnaje s více skupinami, ve které je průměrný rating ostatních hráčů výrazně vyšší než průměrný rating ve většině ostatních sekcí - pravděpodobně za účelem zvýšení pravděpodobnosti dosažení normy na titul.

4. Umístění do týmu na šachovnici, která je výrazně mimo pořadí na základě hodnocení spoluhráčů.

Porušení tohoto omezení bude považováno za porušení Kodexu chování a bude potrestáno podle rozhodnutí ředitele světového turnaje (WTD). WTD je osobou, která určí, co představuje takové porušení Kodexu chování (v souladu s jeho oficiálními pracovními povinnostmi). Pokud si TO není jistý vhodností konkrétní situace, doporučíme mu, aby se před dokončením organizace akce zeptal WTD.

Jedna osoba obvykle nemůže být zároveň TO a ředitelem turnaje (TD). Mezi výjimky, kdy je povoleno být zároveň TO i TD, patří: (a) nehodnocené akce, (b) na národních soutěžích, pokud je to povoleno danou členskou federací, (c) když slouží jako náhradní TD na soutěži, nebo (d) na soutěži s více skupinami a tato osoba je TD pouze pro sekci (sekcce), ve které (kterých) nemá také hrát. Toto omezení, týkající se toho, že hráč nesmí být zároveň TD ve stejné sekci, se vztahuje i na to, že hráč nesmí být záložním TD ve stejné sekci, ve které má hrát TO (pro případ, že by tento záložní TD musel působit jako TD). Z tohoto důvodu nemůže být TO náhradním TD v žádné sekci/turnaji, ve kterém má hrát.

4.5. Pořádání pozvánkového turnaje

4.5.1. Získání souhlasu ICCF s uspořádáním pozvánky na turnaj

Všechny mezinárodní pozvánky [s výjimkou "přátelského utkání", jak je definováno v § 1.3.2.(6), a nehodnocených akcí] musí být předem schváleny ředitelem světového turnaje (WTD) před zahájením jakéhokoli dalšího organizačního procesu. Tento souhlas musí být získán nejméně 3 měsíce před navrhovaným oficiálním datem zahájení akce. (Podrobné rozlišení mezi "pozvánkovou akcí", "otevřenou akcí" a regionální akcí naleznete v § 1.3.3).

Postup je takový, že příslušný národní delegát předloží WTD spolu se žádostí o schválení následující typ informací:

(a) název akce; (b) členská federace akce (včetně jména osoby, která žádost podává); (c) navrhované datum oficiálního zahájení; d) popis parametrů akce (např. co určuje, kdo může hrát z hlediska zemí a/nebo ratingu; sekce, které se budou konat; kolik hráčů v každé sekci; předpokládané normované kategorie v každé sekci; zvláštní pravidla, která budou použita, pokud existují; předpokládaný propagační proces, pokud je to vhodné; plánované ceny/odměny); a (e) jméno organizátora turnaje.

4.5.2. *Správné a nesprávné pozvánky*

Pozvánky/inzeráty pro hráče se rozesílají až po akce ze strany WTD, nikoli dříve.

TO musí všechny žádosti o účast na mezinárodních pozvánkách zasílat národním delegátům (ND) nebo v situacích, kdy TO chtějí pozvat izolované hráče [hráče, kteří nejsou zastoupeni žádnou členskou federací (MF)], kontaktovat pracovníka ICCF pro podporu izolovaných hráčů (IPSO).

Přímé oslovování jednotlivých hráčů není (s výjimkou případů, kdy IPSO předem schválí osamocené hráče), avšak žádosti nominaci určitých hráčů strany ND (nebo IPSO) jsou povoleny.

TO nesmí před zahájením akce schválené ICCF (tj. před umístěním akce na server ICCF a jejím neoficiálním zahájením) sdělovat totožnost hráčů v jednotlivých sekcích ostatním potenciálním nebo již uvedeným hráčům. To i v případě, že účelem takového prozrazení je něco jiného než snaha přesvědčit potenciálního hráče k účasti. Důvody pro toto pravidlo jsou (a) zabránit tomu, aby jeden hráč získal výhodu v čase na přípravu oproti ostatním hráčům, a (b) zabránit tomu, aby hráč, který je již na turnajové listině, odmítl hrát kvůli tomu, kdo je nebo není na seznamu soupeřů.

4.5.3. *Určení hodnocení hráčů při organizaci akce*

Platí hodnocení k oficiálnímu datu zahájení události, bez ohledu na to, kdy byla událost zorganizována nebo umístěna na server před oficiálním datem zahájení. To může znamenat, že se hodnocení hráčů změní mezi počátečním uspořádáním události a datem jejího oficiálního zahájení, přičemž taková změna ovlivní i správné (neměnné na základě klesajícího hodnocení) pořadí hráčů a dokonce i kategorie norem. zapojení. Přestože organizace akce může proběhnout mnohem dříve, než jsou konečné ratingy hráčů, musí TO před zahájením akce aktualizovat všechny tyto informace o ratingu nebo pořadí a informovat hráče, kapitány týmů a TD o všech změnách na základě změn v ratingu.

Důrazně doporučujeme, aby byly turnaje organizovány, umístěny na server (neoficiálně zahájeny) a měly oficiální datum zahájení ve stejném hodnotícím období. Důvodem je zabránit tomu, aby ve fázi registrace hráčů, ve fázi neoficiálního zahájení turnaje a ve fázi oficiálního zahájení turnaje platily různé ratingy. Přejít do různých ratingových období může mít za následek změny ratingu hráčů, a tedy i v jejich správném pořadí na šachovnici (tj. neměnné na základě klesající hodnocení v týmových soutěžích) nebo správná vyváženost (co možná nejméně se měnící klesající pořadí v různých sekcích nebo tabulích) v normovaných kategoriích (v individuálních nebo týmových soutěžích). Hodnotící 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 (aktuální k neoficiálnímu začátku soutěže ICCF) lze s předchozí znalostí hráče použít pro hráče s prozatímním ratingem nebo bez ratingu ICCF, ale nikdy ne pro hráče s pevným ratingem ICCF. Viz § 4.6.5.1. a Příloha 1 Pravidlo 11 týkající se stanovení odhadu ratingu hráče, pokud hráč nemá rating ICCF.

4.6. Pořádání turnaje pro jednotlivé hráče

4.6.1. *Propagace turnaje v nabídce "Nové události"*

U turnajů ICCF (mezinárodních, nikoli národních), které nemají výslovně trvalý charakter (jako jsou turnaje s přímým vstupem a turnaje Světového poháru), může TO očekávat, že generální sekretář rozešle pozvánky členským federacím. delegáti. způsobem propagace akcí je zveřejnění pozvánky na webových stránkách ICCF. Doporučujeme do tohoto oznámení zahrnout žádost delegátům členských federací, aby turnaj široce propagovali mezi svými hráči zveřejněním pozvánky na svých webových stránkách a/nebo distribucí pozvánky mezi svými členy. Pro koordinaci tohoto úkolu kontaktujte webmastera ICCF. U akcí ICCF, které mají průběžný charakter (např. propagační turnaje jako WS/M, WS/H a WS/O), není nutné, aby TO akci propagoval.

4.6.2. *Vytvoření odkazu na registraci v oblasti "Nové události"*

TO mohou zvážit vytvoření registračních odkazů pro usnadnění přihlašování. Proces vytváření těchto registračních odkazů zahrnuje vytvoření události výhradně se záměrem přijímat přihlášky. Vytvoření speciálního registračního odkazu speciálně se záměrem přijímat přihlášky však znamená, že TO bude také potřebovat způsob, jak takto vytvořený seznam přihlášek převést do samotného turnaje pro rozdělení do skupin po nasazení pro hodnocení a geografické rozdělení. (Způsob, jak toho dosáhnout, je uveden v § 4.11. níže. toto.) Finanční ředitel bude muset být o takovém registračním seznamu včas informován, aby mohl vykonávat svou práci. Způsob založení akce na webovém serveru je popsán v § 4.10. Při nastavování registračních odkazů je třeba věnovat větší pozornost záložce "Registrace".

4.6.3. *Možnosti na kartě "Registrace"*

Použití programu Direct Entry (DE) je povinné pro všechny otevřené turnaje na webovém serveru, pozvánky (pokud je za ně vybírán hráčský poplatek) a regionální turnaje, i když jsou pořádány národní federací. (Viz níže § 4.10.) U některých akcí, kterých se účastní pouze členové jedné organizace (tj. interní akce), musí výběr startovního provádět TO. Při registračních odkazů pro řešení tohoto druhého typu situace má TO kliknout na možnost "Pouze registrace". V těchto speciálních případech se použije možnost "Webserver".

je třeba zkontrolovat. Webový server tak odešle registrační e-maily TO, který může hráči nabídnout dostupné způsoby registrace.

4.6.3.1. Zvláštní způsoby registrace hráčů

Pokud má pořadatel turnaje interní webovou stránku organizace mimo webové stránky ICCF, kde lze vybírat startovné od hráčů přímo prostřednictvím Paypal nebo kreditní karty (pro propagaci akcí v rámci organizace, může být taková webová stránka uvedena v oznámení o turnaji. (Tento způsob vybírání poplatků není povolen pro žádnou mezinárodní akci, kde jsou poplatky vyžadovány od hráčů mimo jednu organizaci). V oznámení o turnaji jsou obvykle automaticky uvedeny možnosti zvolené při vytváření události. TO však může zahrnout více informací úpravou "Dlouhého textového pole" oznámení turnaje.

4.6.4. Jak upravit oznámení o turnaji

Po vytvoření události a výběru možnosti "webserver" v záložce "Registrace" lze oznámení o turnaji nalézt v nabídce "Nové události/resp. záhlaví/název události". TO bude moci zobrazit odkaz "Upravit oznámení". Po kliknutí na tento odkaz se TO otevře stránka "Upravit oznámení". Zde se zobrazí následující pole: Událost (název), zaškrťací políčko Doporučené, Krátký text, Kvalifikační požadavky a Dlouhý text. Název události, krátký text a kvalifikační požadavky nelze upravovat a budou automaticky vyplněny vzhledem k možnostem zvoleným při vytváření události. TO může zaškrtnout políčko "Featured", pokud chce, aby byla událost příznivě řazena na začátku seznamu událostí v nabídce "Nové události". Textové pole Dlouhý text je plně upravitelné pomocí CKEditoru. Než se pokusíte toto pole upravit, měli byste se seznámit se základy html. Jakékoli další informace zde zadané se zájemcům zobrazí po kliknutí na pole "Další informace".

4.6.5. Založení turnaje, kterého se účastní jednotlivci, na serveru ICCF

Po udělení řádného oprávnění může TO podle těchto postupů založit nový turnaj, kterého se zúčastní jednotliví hráči:

1. Přejděte na domovskou stránku www.iccf.com a v levé části stránky najdete nadpis "TO". Pokud máte příslušný přístup, najdete tuto rubriku. Pokud ji nenajdete, obraťte se na svého národního delegáta ohledně udělení příslušného přístupu.
2. Pod položkou "TO" najdete v nabídce položku "Vytvořit událost". Klikněte na tento odkaz.
3. Poté najdete dvě možnosti: "Vytvořit novou událost s výchozím nastavením" a "Vytvořit novou událost jako kopii existující události". První možnost lze použít při vytváření události od začátku bez použití existujícího turnaje jako formátu. Tento způsob

vytvoření události je třeba použít, pokud skutečně potřebujete nový typ události (nebo alespoň pokud neznáte předchozí příklad stejného typu turnaje). Druhá možnost využívá formátovací rozhodnutí již použitá v dříve vytvořených událostech a zahrnuje méně kroků k vytvoření události. Klikněte na jednu z těchto dvou možností.

4. Pokud zvolíte první možnost, tedy "vytvořit novou událost s výchozím nastavením", jednoduše klikněte na vybrané možnosti a přejděte z jedné nabídky do druhé.

5. Pokud zvolíte druhou možnost, tedy "vytvořit novou událost jako kopii existující události", musíte znát pětimístné číslo (nazývané "ID zdrojové události"), které označuje dříve vytvořenou událost. Takové číslo můžete zjistit následujícím způsobem:

- Přejděte na domovskou stránku www.iccf.com, vlevo klikněte na "Tabulky a výsledky" a najděte dřívější událost (nebo jakoukoli jinou dřívější událost, která používá stejný formát, i když se počet desek liší od počtu, který chcete mít ve svém turnaji).
- Otevření zobrazení křížové tabulky předchozí události.
- Poté zvýrazněte (jednou klikněte) adresní řádek (levý horní roh obrazovky). Na konci adresy bude pětimístné číslo. To je "ID události" pro vybranou dřívější událost, které se také použije jako "ID zdrojové události" při vytváření nového turnaje. Nyní můžete pokračovat ve vytváření nové události.

6. V položce nabídky "Source Event ID" zadejte příslušné pětimístné číslo a názvy událostí, které chcete použít.

7. Zadejte libovolné datum začátku nové události, od se začne počítat čas reflexe hráčů. (Hra nemůže začít před oficiálním datem zahájení, což může být i 7 dní po vložení události na internet nebo libovolně mnoho dní či týdnů poté. Toto zpoždění začátku hry slouží k tomu, aby se hráči, kteří jsou již na dovolené, mohli zapojit do hry nebo aby bylo možné zaplatit poplatky před oficiálním datem začátku nebo dokonce aby bylo možné přidat hráče do akce před jejím oficiálním datem začátku).

8. Klikněte na tlačítko "Ok".

9. Na další obrazovce se zobrazí seznam událostí. Najděte v seznamu svou novou událost a klikněte vpravo na "přidělit hráče" nebo na slova v tomto smyslu popisující možnost zadat jména hráčů (slova závisí na typu události).

10. Na další obrazovce se zobrazí několik různých možností. Jednou z nich bude "Upravit událost". Klikněte na tento odkaz.

11. Na další obrazovce se zobrazí různé záložky, do kterých můžete zadat konkrétní údaje popisující vaši událost, jako je počet hráčů/desek, datum ukončení, pokud bude stanoveno, identifikační číslo ředitele turnaje, určitá pravidla (prohlížení partií jinými osobami atd.). Zadejte, co si pro svou událost přejete, a nakonec dokončete detaily své události kliknutím na "Ok" v levé dolní části obrazovky s nabídkou. (Své zadání můžete také zrušit kliknutím na "Zrušit", nebo dokonce celou událost smazat kliknutím na "Zrušit".

Odkaz "Smazat" se nachází na stejném místě na obrazovce.) (Podrobné vysvětlení všech možností naleznete v § 4.7. níže.)

12. Po kliknutí na tlačítko "Ok" v rámci možnosti "upravit událost" se vrátíte na obrazovku "Přidělení hráče". Zadejte identifikační číslo hráče ICCF. Pokud číslo hráče , zadejte jeho příjmení a klikněte na tlačítko "vyhledat" a server vám pomůže najít a zadat správné číslo. Po zadání čísla do pole klikněte na místo, kde je uvedeno "Přidat hráče". Jediným omezením je, že hráči nemohou být registrováni, aby hráli sami proti sobě. (Postup pro přidání prozatímního ratingu nebo ratingu FIDE pro hráče, který ještě není hodnocen ICCF, najdete v § 4.6.5.1. nebo v Příloze 1 Pravidla 11).

13. V tomto postupu musíte pokračovat pro každého hráče, který má být přidán do turnaje, a po zadání každého identifikačního čísla ICCF klikněte na tlačítko "Přidat hráče".

14. Po zadání všech hráčů určíte, jak bude v turnaji určeno pořadí hráčů. Máte tři možnosti: (a) hráče ručně (což je způsob, jakým jste je zadali), (b) nechat server určit náhodné pořadí, nebo (c) seřadit hráče podle hodnocení. Pořadí jste již zadali ručně, ale pokud chcete, můžete kliknout na některou z dalších dvou možností.

15. Po dokončení každého záznamu doporučujeme zkontrolovat (v místě, kde je napsáno "Upravit událost") každý zadáný detail turnaje a (pokud jste nekontrolovali při zadávání hráčů) každou sadu hráčů, abyste se ujistili, že jste neudělali žádnou administrativní chybu. V tomto okamžiku můžete snadno provést jakékoli požadované změny, ale vůbec ne snadno, jakmile přejdete k dalšímu kroku.

16. Dalším krokem je kliknutí na spodní část obrazovky, kde je napsáno "Start". Poté budete dotázáni, zda jste si jisti. Jakmile v tomto okamžiku kliknete, že jste připraveni začít, turnaj se spustí. Je typické, že server ICCF automaticky rozesílá e-maily po zahájení akce všem registrovaným hráčům a řediteli turnaje v turnaji ICCF. Stejně tak server automaticky uvede novou událost v seznamu her každého hráče.

4.6.5.1. Přidání prozatímního ratingu nebo ratingu FIDE pro hráče bez ratingu ICCF

Jak je uvedeno v Příloze I, existují dva způsoby určení startovního ratingu pro hráče, který ještě nemá zapsaný rating ICCF. Prvním je použití aktuálního ratingu FIDE, pokud jej hráč má a pokud o jeho použití požádal. (Podrobnější informace naleznete v Příloze 1.) Tlačítko pro vyhledání ratingu FIDE hráče pomocí serveru ICCF naleznete po přidání hráče do soutěže (stisknutím tlačítka "Přidat hráče"). Rating FIDE hráče lze použít pouze v případě, že hráč nemá rating ICCF. Pokud hráč nemá ani I CCF, ani FIDE rating, bude automaticky zadán rating 1800.

4.6.6. Pořádání mezinárodního turnaje o titul

Podrobnosti o pořádání mezinárodního turnaje o titul najdete v následující části.

4.7. Porozumění možnostem, které server nabízí při nastavení nové události

Po dokončení kroku 10 výše v §4.6.5., tj. po kliknutí na tlačítko "upravit událost", budete mít k dispozici řadu možností. Ty jsou vysvětleny níže v pořadí podle záložek na této stránce "Upravit událost".

4.7.1. Na kartě "Název"

Na kartě "Název" jsou pouze dvě významné možnosti: (a) Pravidlo hodnocení a (b) Provizorní hodnocení.

Pro většinu událostí jsou v pravidlech hodnocení k dispozici pouze možnosti "hodnoceno" nebo "nehodnoceno". U některých událostí může být k dispozici také možnost "International Title Tournament". Vyberete pouze jednu z těchto 2 nebo 3 možností, přičemž "International Title Tournament" má přednost před "rated", protože všechny titulové turnaje jsou hodnocené, ale ne všechny hodnocené události jsou titulové turnaje.

Pokyny při pořádání "mezinárodního turnaje o titul":

1. Při zakládání nové akce se nad záhlavím zobrazí možnost "Národní akce"; tuto možnost je třeba vybrat, pokud akci pořádá národní federace (včetně memoriálů nebo jiných turnajů s mezinárodním titulem schválených ICCF). Může se to zdát zvláštní, protože organizujete mezinárodní akci, ale záhlaví odráží skutečnost, že akci organizuje jedna členská federace. To je to, co záhlaví "Národní turnaje" znamená.
2. Vyberte příslušnou hlavičku, kterou může být "Národní turnaj" (dostupné možnosti se liší podle toho, co jste vybrali v předchozí možnosti). Pokud pořádáte memoriál nebo pozvánkový turnaj, vyberte federaci, která je za akci zodpovědná.
3. Vyberte pravidlo hodnocení "International Title Tournament".
4. Nyní na stránce Upravit událost v záložce "Pravidla": chcete-li uspořádat správný turnaj o mezinárodní titul, musíte použít "všechna pravidla ICCF".

Server automaticky zadá správný údaj pro rating nehodnoceného hráče s výjimkou ratingů FIDE. (Více informací naleznete v kapitole 4.6.5.1.)

4.7.2. Na kartě "Velikost"

U týmových soutěží je třeba na této kartě vyplnit pouze dvě položky: počet týmů a počet desek na tým.

U jednotlivých soutěží je třeba zadat pouze jeden údaj: počet hráčů v přihlašovaném oddíle/turnaji.

4.7.3. Na kartě "Data"

Zde je třeba zadat dvě data: (a) Datum zahájení a (b) Datum ukončení.

První z nich, označený jako "Datum zahájení", musí být zadán pro každou událost. Datum zahájení je oficiální datum začátku události, tj. datum, kdy se začnou počítat časy odrazů hráčů. (Události mohou být na serveru zahájeny i před oficiálním datem zahájení, ale čas na rozmyšlenou se v tomto dřívějším období nebude počítat, dokud nebude dosaženo oficiálního data zahájení).

Druhý termín, datum ukončení, označuje datum, ke kterému má turnaj podle plánu skončit. [STANDARD:] Pokud TO určí datum konce, budou všechny probíhající hry (relevantní pro důvod data konce, např. pro propagační sekce) k datu konce svolány k rozhodování, místo aby se nechaly normálněji dokončit. Koncová data obvykle stanovují TO v turnajích, které zahrnují po sobě jdoucí sadu sekcí (například předběžnou, semifinálovou a finálovou). Tam, kde není problém s tím, jak dlouho turnaj trvá, se doporučuje nestanovit žádné datum ukončení, aby hráči mohli dokončit své partie bez rozhodčího. [TRIPLE BLOCK:] Datum ukončení se nastaví automaticky, když TO zadá dobu trvání události, protože server provede potřebné výpočty. Pokud však TO zahrnul garantovanou dobu trvání události, nebude pro tuto událost stanoveno žádné určité datum ukončení. Protože události v trojblokových událostech bez garantovaného času nutně znamenají, že hráči vyčerpají čas na rozmyšlenou k datu ukončení události, nejsou v trojblokových událostech naplánována žádná rozhodnutí na základě dat ukončení.

4.7.4. Na kartě "TD"

Pravidla a postupy pro výběr TD a záložních TD viz § 4.8 níže.

4.7.5. Na kartě "Pravidla"

Na této kartě se řeší následující otázky: (a) časová kontrola, (b) automatický pád praporku, (c) pravidla, kdy mohou partie sledovat ostatní, (d) zda jsou povoleny podmíněné tahy či nikoliv, (e) pravidla tiebreaku, (f) pravidlo odchodu, (g) pravidla párování, (h) pravidlo 7 dílné základny, (i) pravidlo Sofie a (j) pravidlo remízy 10 tahů. Každé z nich je popsáno níže. U národních soutěží je na serveru k dispozici možnost vybrat "všechna pravidla ICCF", a ne vybírat z následujících možností.

Kontrola času je pro hráče limitujícím faktorem pro využití času na rozmyšlenou.

[STANDARD:] Typická hodnota je 10 tahů během 50 dnů, přičemž po 20 po sobě jdoucích dnech bez tahu se čas na rozmyšlenou zdvojnásobí. TO však mohou použít i jiné hodnoty, přičemž nejrychlejší povolená časová kontrola pro hodnocení her je 10 tahů během 30 dnů.

Zdvojnásobení také není nutné a může být nastaveno tak, aby se použilo při jiných číslech než 20. [TRIPLE BLOCK:] trvání události je to hlavní, co musí TO určit, protože téměř vše ostatní (počáteční hodiny, banka a přírůstek) je následně určeno serverem. Minimální doba trvání her, které mají být hodnoceny, je 302 dní. Většina tříblokových událostí má délku trvání od 350 dnů (u poměrně rychlých událostí, obvykle v rámci struktury propagačních turnajů) do 700 dnů, ačkoli v případě potřeby se mohou protáhnout i o roky déle. TO má na výběr ještě jednu možnost: povolit "garantovaný čas", nebo ne. Garantovaný čas (GT) znamená, že všichni hráči budou mít po 50. tahu na každý tah minimálně 3 dny času na hodinách, pokud partie ještě neskončila; to platí bez ohledu na ostatní časové ohledy. Povolení GT znamená, že data ukončení nejsou garantována, protože GT umožňuje hráčům mít dostatek času na rozmyšlenou, aby mohli pokračovat ve i po plánovaném datu ukončení. Pokud není GT povoleno, jsou koncová data pevně stanovená. TO by měl použít systém trojbloků bez garantovaného času, pokud TO chce, aby událost měla pevné datum ukončení. Garantovaný čas lze použít kdykoli, kdy není pevné datum ukončení.

Termín "pád vlajky" se vztahuje na jakýkoli případ, kdy překročí časový limit související s využitím času na rozmyšlenou. Tento případ je také označován jako "ETL" (překročení časového limitu) a může k němu dojít (a) [STANDARD:] za jedné ze dvou okolností: má tah, ale nemá žádný zbývajících čas na rozmyšlenou, nebo má tah a překročí 40 po sobě jdoucích kalendářních dnů od posledního tahu soupeře; (b) [TRIPLE BLOCK:] pouze za jedné okolnosti: hodiny hráče klesnou na nulu. Je důležité vědět, že v případě trojitého bloku mohou hodiny hráče klesnout na nulu, přestože má hráč stále ještě čas v bance a přírůstkový čas stále čeká na získání. Na těchto posledních faktorech nezáleží. Pokud hráčovy hodiny klesnou na nulu, hráč prohrál o ETL.

V mezinárodních turnajích ICCF vyžaduje, aby se ve všech serverových hrách používal automatizovaný (serverem řízený) proces určování, kdy hráč prohraje partii na základě pádu vlajky, tzv. "auto-flag".

V národních soutěžích mají TO na výběr, zda využijí funkci automatické vlajky na serveru ICCF, nebo budou vyžadovat, aby hráči podávali reklamace ETL soupeřů a TD na tyto reklamace reagovali.

Doporučuje se, aby se v národních soutěžích používal automatizovaný proces, ale ICCF to nevyžaduje pro hry, které mají být ještě hodnoceny. Pokud TO nezvolí možnost "automatické vlajky", pak je hra pozastavena serverem, když hráč překročí časový limit, ale soupeř musí podat reklamaci TD a TD musí o této reklamaci rozhodnout předtím, než může být výhra uznána (nebo bez podání reklamace do 40 dnů od pozastavení hry serverem, TD rozhodne o dvojnásobné prohře).

Pravidla pro to, kdy mohou ostatní osoby sledovat probíhající hry, určuje TO s výjimkou (a) finále WCCC a kandidátských sekcí, finále olympiád a finále mistrovství světa v CC žen. (Tyto akce vyžadují, aby pravidlo o veřejném prohlížení bylo se zpožděním 5 tahů po dokončení 10 partií v příslušné sekci), (b) kapitáni družstev a spoluhráči na ostatních šachovnicích (v týmové soutěži) mají mít možnost prohlížet partie bez zpoždění tahů nebo dokončených partií a (c) Přátelské zápasy ICCF [definované v 1.3.2(6)] musí být sledovány živě (= bez zpoždění tahů) s nulovým počtem ukončených partií pro účastníky a kapitány družstev, přičemž zpoždění pro veřejné sledování je 10 tahů nebo méně (podle dohody kapitánů družstev). Běžná pravidla se pohybují od žádného zpoždění až po zpoždění vyžadující dokončení alespoň 10 partií (v jednotlivých soutěžích) se zpožděním 0 nebo 5 tahů v každé partii.

Povolení podmíněných tahů bývalo pro TO volitelné. Nyní je to povinné pro všechny soutěže ICCF.

Pravidla ICCF uvádějí, že Baumbachův systém (kde se počítají výhry) má být prvním systémem tiebreaku používaným v soutěžích ICCF. TO v národních turnajích mají možnost určit jinou uvedenou variantu.

Zvláštní volno (tj. volno na zvláštní žádost, které přesahuje dobu volna stanovenou začátku turnaje) není v soutěžích ICCF povoleno. [STANDARD:] TO v národních turnajích mají možnost povolit zvláštní dovolenou, ale TO si musí být vědomi, že ICCF již nedodává komisi, která by takové žádosti posuzovala. Proto se důrazně doporučuje, aby zvláštní dovolená nebyla povolena ani na národních turnajích.

Pravidlo o párování určuje, jak se budou určovat zápasy mezi hráči a týmy. Mezi možnostmi patří běžně používaný jednokolový systém, dvoukolový systém, zápas družstev, mistrovství družstev a nově schválený Sillioho systém, stejně velmi zřídka používaný Huttonův systém a Scheveningenův jednokolový a dvoukolový systém.

Na kongresu 2020 byla schválena nová varianta jednokolového systému. Jedná se o doplněk k typické akci zahrnující jedno kolo organizované jako single round robin. Následuje popis nového formátu, který je zde uveden jako příklad typu akcí, které mohou TO organizovat s využitím jednoho z výše uvedených pravidel pro párování. V tomto případě je třeba parametry formátu nad rámec typické jednokolové jednokolové hry implementovat ručně.

"Tento turnaj kombinuje prvky vyřazovacího systému (KO) a švýcarského systému a přizpůsobuje je potřebám turnaje s kolovým systémem, který se používá v korespondenčním šachu.

Turnaj začíná jako běžný round robin se skupinami po 11 hráčích, přičemž každá skupina má přibližně stejný průměrný rating. Pokud celkový počet přihlášených není násobkem 11, měly by být skupiny vytvořeny s minimální odchylkou od 11 (tj. 217 přihlášených hráčů by mělo 4 skupiny po 13 a 15 skupin po 11) Po tomto a všech dalších kolech bude vytvořen žebříček podle následujících kritérií:

1. Nejvyšší procento bodů
2. Nejvyšší procento vítězství
3. Nejvyšší procento vítězství s černou barvou
4. Nejnižší hodnocení

druhého kola se kvalifikují všichni hráči s více než 50 % bodů. (Jedná se o KO část turnaje). Prvních 11 (nebo nejbližší liché celé číslo k 11) hráčů na seznamu tvoří skupinu 1 pro druhé kolo, dalších 11 (nebo nejbližší liché celé číslo k 11) skupinu 2 atd. (Toto je švýcarská část turnaje). Ve třetím kole se pro výpočet umístění hráče na seznamu použije součet bodů dosažených v předchozích kolech (ale podmínkou pro postup je stále >50 % v aktuálním kole).

Turnaj je omezen na 4 kola. Vítězem turnaje se stává hráč s nejvyšším součtem bodů (procent) za všechna 4 kola."

Pravidlo 7dílné základny umožňuje hráčům nárokovat výhru nebo remízu, pokud na šachovnici nezůstává více než 7 figur (včetně králů) a 7dílná základna schválená ICCF nárok podporuje. Toto pravidlo o stolní základně také zahrnuje zneplatnění pravidla o remíze 50 tahů, jakmile na šachovnici zůstává pouze 7 figur. V soutěžích ICCF není toto pravidlo volitelné, ale musí být použito. V národních soutěžích mají TO možnost toto pravidlo použít nebo nepoužít.

Pravidlo Sofie umožňuje TO určit minimální počet tahů, které musí být v partii provedeny, aby se hráči mohli dohodnout na remíze. Použití tohoto pravidla je pro všechny TO nepovinné. Pokud je zvoleno, musí TO určit hranici tahů, do které hráči nebudou mít možnost nabídnout remízu. Účelem tohoto volitelného pravidla je zajistit, aby v turnaji nedocházelo k "rychlým remízám"; tak, aby se více "bojovalo" v šachu. Obecně se očekává, že TO zváží použití tohoto pravidla pro normové turnaje, turnaje s peněžními cenami a/nebo v propagačních akcích. Na akcích, kde je hlavním účelem hry pouhá zábava, jako jsou přátelské zápasy, se doporučuje pravidlo Sofie nepoužívat.

Pravidlo 10 tahů umožňuje hráči učinit nabídku remízy soupeři pouze tehdy, pokud od předchozí nabídky téhož hráče uplynulo alespoň 10 tahů (pokud mezi nimi není nabídka remízy od soupeře). Toto pravidlo je nepovinné pouze pro národní turnaje. Pro všechny mezinárodní turnaje je povinné. Konceptem tohoto omezení je zabránit obtěžování soupeře velmi opakovanými (a tedy potenciálně obtěžujícími) nabídkami remízy.

4.7.6. Na kartě "Registrace"

V případě pozvaných turnajů, přátelských zápasů a dalších akcí, na které přijímá registrace přímo TO, není třeba na této kartě nic vyplňovat. Pro akce zahrnující "přímý vstup" (kdy se hráči registrují sami, případně i zaplacením účastnických poplatků) viz § 4.10.

4.7.7. Na kartě "Certifikáty"

TO může zařídit, aby hráči, kteří se v dané soutěži umístí na prvním místě, obdrželi pamětní list. Stačí, když TO na této kartě uvede, že si certifikáty přeje, a počet míst mezi nejlepšími účastníky, kteří mají takový certifikát obdržet. Další podrobnosti viz § 4.15.2.

4.7.8. Zvláštní postupy pro národní akce

ICCF doporučuje, aby se při národních soutěžích dodržovala všechna pravidla a postupy ICCF, ale uznává, že to není zcela nutné pro hry, které mají být ještě hodnoceny ICCF. Všechny povolené výjimky jsou popsány v příslušných oddílech výše s výjimkou jedné. U každé akce, kterou TO při zakládání akce označí jako "národní akci", se může TO odhlásit od používání automatizovaného systému rozhodčích ICCF. Proces odhlášení se pak provádí ručně, nikoli automaticky. Když se TD (v takové národní akci) chystá svolat hru k rozhodování, musí zastavit hodiny příslušné hry (her) a poté pokračovat v rozhodování ručně (kontaktováním/informováním zúčastněných hráčů, vyhledáním rozhodčího, zasláním požadovaných informací rozhodčímu a přijetím a zaznamenáním výsledků rozhodování).

4.8. Úkoly TD

Určení toho, kdo bude jmenován ředitelem akce, bude provedeno prostřednictvím serveru ICCF, alespoň za většiny okolností. TO to zajistí pro každou událost zadáním potřebných informací na server, aby mohl být vybrán vhodný TD. Tyto informace zahrnují některý z následujících souborů údajů:

- a. seznam identifikačních čísel hráčů ICCF nebo
- b. předpokládané země, ze kterých hráči pocházejí, a (pokud se jedná o titul) předpokládanou kategorii akce, nebo
- c. typ akce a země, které se účastní (například národní turnaj, přátelský zápas nebo nehodnocená akce).

Pokud si to TO přeje, může namísto toho požádat konkrétního TD, aby řídil konkrétní událost. V takovém případě server jmenuje požadovaného TD, pokud neexistuje žádné pravidlo, které by toto jmenování zakazovalo. Takovými pravidly jsou např:

- a. TD není a nebude hráčem této akce,
- b. TD má pro danou událost odpovídající úroveň TD,
- c. TD má správnou specializaci pro danou událost,
- d. TD složil příslušnou zkoušku TD Review Test pro danou specializaci a
- e. pokud se jedná o národní akci, má přednost TD z hostitelské země, pokud TO výslovně nepožádá o něco jiného.

TO nemůže sloužit jako TD nebo záložní TD, pokud nesplňuje požadavky na TD pro danou událost.

V turnajích s více sekcemi se doporučuje, aby TD a záložní TD byli lidé, kteří v dané soutěži vůbec nehrají, i když je povoleno, aby hráli v sekcích, které neřídí.

Všichni TD si zachovávají právo odmítnout jakoukoli schůzku bez vysvětlení, ať už je TD vybrán serverem nebo TO na základě žádosti.

Použití automatizovaného postupu výběru TD:

1. Registraci své události na serveru zahájíte obvyklým , a to kliknutím "Vytvořit událost" v levém sloupci domovské stránky ICCF.

2. Na stránce "Vytvořit událost" vyberte jednu z metod (pomocí výchozího nastavení nebo zkopírováním existující události).

3. Kdykoli po zadání tohoto výběru najdete obvyklý odkaz "Upravit událost". Na tento odkaz klikněte.

4. Na kartě TD najdete nové tlačítko s názvem Automatický výběr TD". Po kliknutí na toto tlačítko se zobrazí název a ID ICCF automaticky vybraného TD.

Toto tlačítko stiskněte až po zadání ostatních údajů o události - typu události i zúčastněných hráčů. Důvodem je to, že server je navržen tak, aby zajistil dodržování organizačních pravidel (například že žádný hráč v události nemůže být TD v téže sekci události; že IA je povinen řídit jakoukoli událost, ve které je možná norma GM atd. Pokud použijete tlačítko automatického výběru TD před zadáním ostatních podrobností o vaší události, dostanete vybraného TD, ale možná budete muset později celý proces provést znovu, protože vaše následné zadání způsobilo, že původně vybraný TD se stal nevhodným. Zjednodušeně řečeno, výběr TD proveďte jako poslední věc při nastavování události na serveru.

VŽDY napište e-mail vybranému TD, ať už byl vybrán automaticky, nebo vlastním zadáním. Váš e-mail má znít přibližně takto:

"Byl/a jste vybrán/a jako TD pro událost [název události] s plánovaným datem zahájení [datum]. Dejte mi prosím vědět, zda můžete tuto akci řídit."

Pracovníci TD byli instruováni, aby na tyto poznámky reagovali velmi rychle, aby nebránili zahájení vaší akce. Pokud se do 4 dnů neozvete, vyberte si jiného TD. I když se všichni TD přihlásili jako dobrovolníci, neznamená to, že jsou vždy k dispozici, kdykoli se jejich jméno objeví.

.

4.9. Kdy zahájit událost

Nejméně týden před oficiálním začátkem turnaje musí TO hráčům rozeslat startovní listinu ([plus platná pravidla a pokyny, pokud se jedná o turnaj bez webserveru](#)). U serverových turnajů se to provádí tak, že se turnaj spustí po zaregistrování oficiálního data zahájení nejméně 1 týden před datem zahájení. Bez ohledu na prodlevu mezi okamžikem rozeslání informací hráčům ze strany TO a oficiálním datem zahájení nebudou hráči moci v serverových událostech provádět žádné tahy až do oficiálního data zahájení události.

4.10. Jak organizovat registrace a přímý vstup

Organizace registrací a přímého vstupu pokud je požadován vstup prostřednictvím programu přímého vstupu):

- a. Postupujte podle § 4.6.5.
- b. Na kartě "Registrace" uvedené v § 4.7.6. klikněte na zaškrťovací políčko "Použít pro poplatky DE". Komisaři pro přímý vstup se automaticky odešle e-mail.
- c. Na kartě "Registrace" klikněte na políčko "Webový server". Tím zajistíte, že se váš turnaj po opuštění průvodce nastavením turnaje objeví v seznamu "Nové události".
- d. Pokud si přejete přijímat přihlášky prostřednictvím národních delegátů, zaškrtněte políčko "Národní delegát" na kartě "Registrace".
- e. Průvodce nastavením turnaje ukončete kliknutím na tlačítko "OK", dokud průvodce neukončíte.

Poté, co komisař pro přímé přihlašování obdrží žádost TO o poplatky za DE, uplatní příslušné poplatky na turnaj obvykle do jednoho dne a informuje TO, že poplatky za DE byly stanoveny.

Pokud TO nepřijímá záznamy přímým zadáním, krok b) se nevyžaduje.

4.10.1. Zajištění správnosti všech registrací

Všichni hráči musí mít identifikační číslo ICCF. Každá přihláška hráče musí být ověřena pomocí poskytnutého identifikačního čísla ICCF a/nebo jména hráče ve formátu "Příjmení, Křestní jméno" pomocí online ratingového seznamu, který naleznete zde: <https://www.iccf.com/RatingList.aspx>.

Hráčům, kteří jsou novými členy ICCF a nemají ID ICCF, bude přiděleno na základě země jejich bydliště a jejich údaje budou přidány do online databáze ICCF. Každá země má určenou osobu odpovědnou za registraci nových hráčů. Ve většině případů

tato osoba je národním delegátem. Za účelem splnění tohoto úkolu kontaktujte příslušné národní delegáty.

Přestože to není povinné, doporučujeme, aby TO před přijetím přihlášky zkontrolovali, zda není hráč suspendován. Je vhodnější oznámit pozastavenému hráči, že se nemůže zúčastnit, již při přihlašování, než na začátku turnaje. Čekání na to, až TO sestaví skupiny, aby zjistil, zda je hráč suspendován, může také vést ke značným problémům "na poslední chvíli" s přesným násobkem potřebným pro to, aby každá skupina byla stejně početná. Kontrolu suspendovaných hráčů doporučujeme provádět také před sestavením sekcí vícečlenných turnajů, aby byla zajištěna vyrovnanost takových skupin. (Viz § 4.11.)

Jakmile jsou všichni registrovaní hráči ověření a zapsáni do online databáze ICCF, může pořadatel začít připravovat skupiny. Při tom je třeba zohlednit následující pokyny:

a. Ve vícestupňových turnajích (příklad třístupňového turnaje: předkolo, semifinále, finále) se může každý hráč přihlásit/kvalifikovat:

- předběžné: omezený nebo neomezený počet skupin
- semifinále: maximálně 2 skupiny
- finále: nejvýše 1 místo
- v Lize mistrů navíc hráč nemůže hrát ve dvou oddílech stejné úrovně během jedné "sezóny", a to ani jako dočasný náhradník.

b. Rozdělení hráčů do skupin (včetně předkola a semifinále) musí být provedeno náhodně s ohledem na:

- geografické zastoupení
- novým hráčům ICCF musí být přidělen odpovídající dočasný rating, který schválí kvalifikační a ratingový komisař ICCF (seznam odpovídajících dočasných ratingů viz příloha 1, pravidlo 11).
- počet hráčů ve skupině musí být stejný nebo nejvýše 1 pro všechny skupiny.
- rovnost průměrného hodnocení mezi skupinami (co nejbližší). To platí zejména pro titulové normované soutěže, kde mají být normované kategorie v jednotlivých sekcích téhož turnaje co .

c. Přiřazení TD pro každou skupinu se provádí s ohledem na následující pokyny:

- vybrané TD jsou z oficiálního seznamu TD ICCF, který najdete zde: <https://www.iccf.com/TDList.aspx>.
- TD mají příslušnou úroveň TD (1, 2 nebo IA) pro kategorii těchto skupin.
- zajistit, aby přidělený TD pokud možno nepocházel ze stejné země jako některý z hráčů (s výjimkou národních akcí, kde je TD často ze stejné země).

d. Časový rámec turnaje (nebo každé etapy) musí být jasně specifikován:

- datum zahájení
- časová kontrola

- pevně stanovené datum ukončení všech zápasů nebo zvolené datum, kdy musí být všechny zápasy ovlivňující jakoukoli kvalifikaci (předběžná a semifinálová fáze) přerušeny a rozhodnuty, aby mohly začít vyšší fáze (semifinále a finále).
- v případě turnaje v etapách musí všechny zápasy, které nemají vliv na žádnou kvalifikaci, povoleny až do konce.

4.11. Pravidla pro turnaje více skupin

Různé části stejného turnaje ve více skupinách (např. přípravné nebo semifinálové části propagačních turnajů) musí být co nejvíce vyrovnané, pokud jde o:

- a. počet hráčů v každé sekci a
- b. průměrná hodnocení napříč sekcemi (tj. jejich normové kategorie).

Pokud je třeba toto třídění hráčů provést ručně, doporučený postup je (1) určit počet sekcí/skupin v turnaji (zde označovaných jako "N"; na základě počtu přihlášek a avizovaného počtu hráčů ve skupině), (2) seřadit všechny hráče podle ratingu, (3) rozdělit seznam na N "segmentů" a (4) ze skupiny 1 vybrat nejlepšího hráče v segmentu 1, nejnižšího hráče v segmentu 2, nejlepšího hráče v segmentu 3, nejnižšího hráče v segmentu 4, nejlepšího hráče v segmentu 5 atd., dokud z každého segmentu nevybereš jednoho hráče. Chcete-li určit skupinu 2, odstraňte ze segmentů všechny hráče ze skupiny 1. Poté začněte znovu a vyberte horního hráče ze segmentu 1, dolního hráče ze segmentu 2, horního hráče ze segmentu 3 atd. Po vytvoření skupiny 2 tímto způsobem tyto hráče opět odstraňte ze svých segmentů a stejný postup opakujte pro všechny zbývající skupiny. Jediným opatřením zde je, že musíte zajistit, aby žádný hráč nebyl přiřazen do skupiny více než jednou, a to i v případě, že se hráč do akce zaregistruje vícekrát - před vytvořením další skupiny se ujistěte, že jste ze segmentů odstranili všechny hráče.

Kromě toho musí být rozložení hráčů z téže země v jednotlivých sekcích přibližně rovnoměrné, to znamená, že v jedné sekci nesmí být výrazný shluk hráčů z jedné země, zatímco v jiné sekci je hráčů z téže země málo. Toho dosáhnete ručně tak, že vezmete své skupiny (určené výše uvedeným postupem) a provedete dostatečný počet výměn hráčů s přibližně stejným hodnocením ve více skupinách, přičemž tyto výměny budou zvoleny tak, aby se snížil počet hráčů ze stejné země v jedné sekci.

Hráči, kteří se mohou do stejného turnaje přihlásit vícekrát, nemohou spárování sami se sebou.

V turnajích družstev, kde hraje více družstev na více šachovnicích, se rozdělení barev provede tak, že družstvo, které si na 1. šachovnici vylosovalo 1, bude mít bílou barvu proti družstvům, která si vylosovala sudý počet, a změna barvy se bude vždy střídat ve směru šachovnice a hráče.

4.12. Pořádání turnaje, kterého se účastní týmy hráčů

V žádném případě nesmí být organizována akce, v níž jsou hráči registrováni, aby hráli sami proti sobě.

4.12.1. Nastavení týmového turnaje na serveru ICCF

Po udělení řádného oprávnění může TO založit nový týmový turnaj podle těchto postupů:

Počáteční fáze vytváření týmového zápasu jsou stejné, jako je popsáno v § 4.6.5. týkající se vytváření turnaje jednotlivců. Jakmile se dostanete ke kroku č. 9 v §4.6.5., uvidíte nově vytvořený týmový zápas nebo turnaj v seznamu událostí.

Klikněte na položku "Přidělit týmy", která následuje za názvem nové události v seznamu. Ačkoli po vás není vyžadováno, je pro pracovat se seznamem hráčů každého týmu spolu s jejich čísly ICCF, spolu s čísly ICCF kapitána každého týmu a ředitele turnaje. Tato čísla budete potřebovat k registraci hráčů, kapitánů týmů a ředitele turnaje, takže mít jejich seznam v případě potřeby před sebou vám později ušetří čas a často zabrání chybám.

Na další obrazovce klikněte na nápis "Upravit událost". Na obrazovce, na kterou poté přejdete, budete mít k dispozici všechny dostupné možnosti, jak upravit novou událost tak, aby odpovídala údajům, které si přejete.

mají. Stačí kliknout na různé záložky, abyste viděli různé možnosti, a vyplnit všechna políčka podle svých přání.

Přátelské zápasy ICCF [definované v 1.3.2(6)] musí být sledovány v přímém přenosu (= bez zpoždění tahů) s nulovým počtem ukončených partií pro účastníky a kapitány družstev a se zpožděním 10 nebo méně tahů (podle dohody kapitánů družstev) pro veřejnost.

Po dokončení tohoto postupu na všech kartách klikněte na tlačítko pod nápisem "Ok".

Až do skutečného zahájení události se můžete kdykoli vrátit a změnit právě zadané údaje. Pokud si kdykoli (opět až do zahájení události) přejete událost zrušit, klikněte na větu "odstranit událost". Pokud si jednoduše přejete vymazat to, co jste zadali při úpravě události, ale ne událost samotnou, klikněte na "zrušit".

Po kliknutí na tlačítko "Ok" v rámci možnosti "upravit událost" se vrátíte na obrazovku "Přidělení týmů". Tentokrát klikněte na místo, kde je napsáno "Přidat tým".

Vyplňte políčka na další obrazovce. "Název" je název týmu, který má být zadán. Pro zadání země použijte nabídku. Použijte číslo ICCF osoby

zadejte kapitána prvního týmu, do kterého se chystáte vstoupit. Pokud číslo ještě nemáte, můžete zadat příjmení této osoby a kliknout na "vyhledat". Server vám pomůže najít a zadat správné číslo. Po dokončení této obrazovky pro první tým klikněte na tlačítko "Ok".

Na další obrazovce, než uděláte cokoli dalšího, klikněte opět na nápis "Add team" (Přidat tým). Další tým přidejte stejným způsobem, jakým jste zadali první tým. Tímto způsobem pokračujte v přidávání týmů, dokud ne zadáte všechny.

Poté klikněte na položku "Přidělit hráče" u každé desky a zadejte hráče, kteří budou na dané desce hrát. Budete zadávat jednu desku po druhé a zadáte všechny hráče na této desce napříč všemi týmy v turnaji, než začnete zadávat hráče na dalších deskách. Po kliknutí na tlačítko "Přidělit hráče" se dostanete na další obrazovku. Do příslušného pole doplňte číslo ICCF hráče prvního týmu a ujistěte se, že v poli pod jménem hráče je správný název týmu. Po zadání identifikačního čísla (a správného názvu týmu) klikněte na tlačítko "Přidat hráče". Tím hráče zaregistrujete a vrátíte se na obrazovku pro přidělování hráčů.

Stejným postupem pak můžete pokračovat v přidávání hráčů z ostatních týmů, kteří budou hrát na stejné desce (dbejte na to, abyste pokaždé, když zadáte číslo hráče, změnili také název týmu, který je u daného hráče uveden). Když jste například přidali všechny hráče "desky 1", pak místo kliknutí na "Přidat hráče" po návratu na obrazovku přidělování hráčů klikněte na místo, kde je napsáno "Přejít na přidělování týmů". Tím se dostanete zpět do místa, kde můžete kliknout na "Přidělit hráče" pro jinou desku, než kterou jste právě vyplnili. Stejný postup jako výše opakujte pro dokončení sady hráčů této další desky, stejně jako každé další desky pro turnaj.

Po dokončení každého záznamu doporučujeme zkontrolovat (pomocí tlačítka "Upravit událost") každý zadaný detail turnaje a (pokud jste nekontrolovali, jak jste zadávali hráče na každou desku) každou sadu hráčů, abyste se ujistili, že neudělali žádnou administrativní chybu. V tomto okamžiku můžete snadno provést jakékoli požadované změny, ale vůbec ne snadno, jakmile přejdete k dalšímu kroku.

Dalším krokem je kliknutí na spodní část obrazovky, kde je napsáno "Start". Poté budete dotázáni, zda jste si jisti. Jakmile v tomto okamžiku kliknete, že jste připraveni začít, turnaj se spustí.

Je typické, že server ICCF automaticky rozesílá e-maily po zahájení soutěže všem registrovaným hráčům, kapitánům týmů a řediteli turnaje v případě týmové soutěže. Stejně tak server automaticky uvede novou událost v seznamu her každého hráče.

4.12.2. Nastavení sezóny Ligy mistrů na serveru

Liga mistrů je týmová soutěž, která spadá pod komisaře netitulového turnaje. Podrobně je popsána v § 1.2.5. Tato soutěž má charakter

jedinečný charakter mezi soutěžemi ICCF, protože zahrnuje simultánní hru mnoha týmů, které nemusí nutně reprezentovat konkrétní země nebo členské federace. Turnaj Ligy mistrů družstev se hraje ve dvouletých cyklech zvaných sezóny. Hraje se ve třech různých divizích: A, B a C (A je nejvyšší, C nejnižší). Na konci každé sezóny mohou nejlepší týmy postoupit do vyšší divize nebo v ní zůstat sekce.

Za sestavení čtyřčlenných týmů jsou zodpovědní sami hráči. TO nemá v tomto ohledu žádnou odpovědnost. Každý tým musí mít své jméno a kapitána. Nové týmy se mohou přihlásit do Ligy mistrů, divize C, na každé nové sezóny. "Nový tým" je podle definice tým:

- která se dosud této lize neúčastnila, nebo
- kde alespoň 2 hráči předtím nehráli v této lize, nebo
- kde alespoň 2 hráči nehráli společně s dalšími 2 hráči v předchozím ligo­vém týmu.

Žádný hráč nemůže být během jedné sezóny členem více než jednoho týmu v rámci jedné divize.

Všechny přihlášky týmů do Ligy mistrů musí být podány prostřednictvím systému ICCF Direct Entry. Registrace pro každou sezónu je otevřena (a) týmům aktivním v předchozí sezóně, (b) týmům, které dříve hrály v ICCF nebo Lize mistrů, ale v předchozí sezóně nebyly aktivní, a (c) týmům, které se do Ligy mistrů nově přihlásily. Poslední dvě kategorie týmů se mohou nutně registrovat pouze do divize C. Další informace o této lize naleznete v § 1.2.5. nebo je získáte u komisaře netitulových turnajů ICCF.

4.12.2.1. Registrace týmů

Všechny přihlášky do Ligy mistrů musí být podány prostřednictvím registračního systému serveru ICCF.

4.12.3. Výběr TD a záložního TD

Postup výběru TD a náhradního TD pro týmovou soutěž je stejný jako u individuálních soutěží. Postupy a pravidla jsou popsány v § 4.8.

4.12.4. Určení kapitánů týmů

Určení kapitánů týmů (TC) provádí národní delegát nebo osoba, která tým organizuje. TO nemá odpovědnost za určení TC s výjimkou (a) přátelských utkání, kdy plní funkci hlavního organizátora za jednu členskou federaci (MF), nebo (b) pokud existuje tým, pro který neexistuje MF. V těchto výjimečných situacích neexistují žádná omezení ohledně toho, kdo může být kapitánem týmu pro oba týmy, s výjimkou toho, že tato osoba musí být plně

registrovaný hráč na serveru ICCF. V těchto situacích je obvykle člen týmu nominován jako TC.

I přes minimální omezení týkající se toho, kdo může být členem TC, musí TO zajistit, aby:

- a. každý, kdo vykonává funkci TC, ji vykonává pouze pro jeden tým v rámci oddílu, skupiny nebo divize dané soutěže,
- b. hráč jednoho týmu nemůže sloužit jako TC pro jiný tým v téže sekci/skupině/divizi.

Tato omezení zahrnují situaci, kdy jsou v rámci jedné etapy soutěže přihlášena různá družstva ze stejného klubu/federace. Problém, který se tímto omezením řeší, spočívá v tom, že TC nesmí být v pozici, kdy by musely "vyjednávat" samy se sebou při řešení problému mezi týmy. TO musí odmítnout jakékoli vícenásobné jmenování TC, pokud takový potenciál existuje.

4.12.5. Určení přiřazení barev

V turnajích družstev, kde hraje více družstev na více šachovnicích, bude rozdělení barev uspořádáno tak, že družstvo, které vylosovalo 1 na 1. šachovnici, bude mít bílou barvu proti družstvům, která vylosovala sudý počet, a změna barvy se bude vždy střídát ve směru šachovnice a hráčů.

4.12.6. Kdy zahájit událost

Nejméně týden před oficiálním zahájením turnaje musí TO hráčům rozeslat startovní listinu ([plus platná pravidla a pokyny, pokud se jedná o turnaj bez webového serveru](#)). U serverových turnajů se to provádí tak, že se turnaj spustí po registraci oficiálního data zahájení nejméně 1 týden po datu zahájení.

4.13. Proč se nově vytvořená událost nespustí a jak ji opravit

Pokud server nechce spustit nově zadanou událost, můžete se pokusit tuto situaci napravit několika způsoby:

Zkontrolujte, zda jsou všichni hráči přihlášení do události skutečně zaregistrováni online na serveru. Zda je každý hráč zaregistrován, můžete zjistit tak, že se podíváte na jednotlivé výpisy na obrazovce, kde jste zadali identifikační číslo/jméno hráče pro vstup do události. Hráč může mít aktivní ID číslo ICCF ale buď ještě není zaregistrován s heslem, nebo mu chybí registrovaná e-mailová adresa. Server nespustí událost včetně hráče, který není plně registrován. Řešením je zajistit, aby byl tento hráč plně registrován. Pokud je to jediný problém, událost se po vyřešení tohoto problému normálně spustí.

Zkontrolujte, zda jste vyplnili všechna požadovaná pole na mnoha obrazovkách "Upravit událost". Nevyplnění požadovaných informací zabrání spuštění akce. událost. Oprava tohoto problému spočívá v jednoduchém dokončení zadávání všech požadovaných informací o události.

Pokud při pokusu o stisknutí tlačítka "Start" nezaznamenáte žádnou odezvu, zkontrolujte, zda máte stále připojení k internetu. Pokud ano, a přesto se nic neděje, nebojte se restartovat systém. Očekává se, že neztratíte nic z toho, co jste dříve zadali při definování seznamu událostí a hráčů, pokud systém v té době fungoval. (A pokud nebyl, pak stejně v podstatě neexistuje způsob, jak vaši práci uložit.)

4.14. Když hráč ukončí účast v soutěži.

Pokud hráč oznámí svůj úmysl nezúčastnit se turnaje před jeho zahájením na serveru, TO jednoduše najde náhradního hráče (prostřednictvím příslušného národního delegáta, úředníka ICCF pro podporu izolovaných hráčů (IPSO), kapitána týmu nebo přímo v případě přátelských a nehodnocených zápasů).

Pokud hráč vyjádří úmysl nehrát v individuální akci poté, co byla na serveru zahájena (i před oficiálním datem zahájení), nebo v týmové akci konkrétně před oficiálním datem zahájení, určí, co se stane, TD. TD může požádat TO, aby zajistil náhradního hráče. (Definice těchto pojmů viz §§ 3.17.4. a 3.17.5.) Pokud se tak stane, očekává se, že TO usnadní nalezení náhradního hráče tím, že kontaktuje příslušného národního delegáta, IPSO, kapitána družstva nebo tak učiní přímo v případě přátelských a nehodnocených zápasů.

Pokud hráč vyjádří úmysl nehrát v týmové soutěži po oficiálním datu zahájení soutěže, má kapitán týmu možnost hráče nahradit, a to buď přímo, nebo prostřednictvím žádosti adresované TD.

4.15. Nabídka cen, medailí a trofejí

TO mohou nabízet peněžité ceny, medaile a trofeje za akce pouze rozsahu schváleném příslušným národním delegátem a v rámci příslušných omezení ICCF.

Před nabídkou peněžních cen však musí TO zajistit, aby byl jasně stanoven a schválen předpokládaný platební proces, jak je popsáno v následující části.

TO jsou zodpovědní za to, aby na začátku každé akce určili, jak budou rozděleny peněžní ceny v případě remízy. Jako vodítko lze uvést, že peněžní ceny se obvykle rozdělí mezi všechny hráče, kteří mají na danou cenu rovný počet bodů, a to i v případě, že v propagačním turnaji může do další úrovně postoupit pouze menší počet hráčů s rovným počtem bodů. Jinými slovy, hráč může být na základě tiebreaku označen za jediného vítěze turnaje, ale přesto si rovnoměrně rozdělí peněžní výhru s ostatními hráči, kteří se umístili na nižších místech pouze díky tiebreaku.

4.15.1. *Mezinárodní rozdělování peněžních cen*

TO si musí uvědomit, že při rozdělování peněžních cen na mezinárodní úrovni často vznikají problémy. Jedinými reálnými možnostmi jsou Paypal a Western Union. (Předpokládat, že platby lze na kongresu provádět prostřednictvím zprostředkovatelů, je chybný plán.) I v případě těchto dvou možností existují na světě místa, kde Paypal není přijímán/povoleno, a Western Union lze obejít.

Doporučujeme, aby v oznámení o turnaji, jehož součástí je peněžní cena, byl uveden také konkrétní způsob, jakým budou peníze rozděleny. Příkladem může být věta: "Všechny peněžní ceny budou vyplaceny prostřednictvím služby Paypal. Pokud se výherce peněžní ceny nemůže domluvit převzetí peněz prostřednictvím služby Paypal, ztrácí nárok na výhru a peníze případnou hráči, který je další v pořadí."

TO musí mít předchozí oprávnění nabídnout volný vstup do budoucího turnaje. O toto povolení může TO požádat finančního ředitele ICCF (FD) a/nebo komisaře ICCF pro přímé přihlašování (DEC), ale musí je získat před jakýmkoli oznámením ceny. Po schválení poskytne DEC TO kód "žeton", který hráč použije.

TO nemohou nabídnout výhru v podobě všeobecného kreditu u ICCF, který může hráč využít podle svého uvážení. Jakákoli žádost o cenu za volný vstup se musí týkat konkrétního turnaje.

4.15.2. *Automatické certifikáty pro vítěze sekcí*

Při nastavování události mohou TO zaškrtnutím políčka povolit, aby byly na konci události k dispozici certifikáty. (Podrobnosti viz § 4.7.7.) Po skončení události se může TO podívat do závěrečné křížové tabulky, aby zjistil, zda server nabídne, že umožní TO odeslat případné certifikáty pdf. Všechny certifikáty, které hráči získali, jim server zašle.

4.16. *Řešení soudních rozhodnutí*

Dříve byly TO zodpovědné za vyhledávání rozhodčích v případě potřeby. To již neplatí, protože proces výběru rozhodčího je automatizovaný, jakmile jej iniciuje TO. TO již nemají žádnou zodpovědnost týkající se rozhodčích, s výjimkou případného poskytování informací TD o tom, kdy je třeba ukončit sekce z důvodu časové tísně pro po sobě jdoucí turnaje. (Pokud TO nastaví turnaj s plánovaným datem ukončení, nemusí dělat nic dalšího. TD obdrží automatická oznámení a pokyny týkající se plánovaného data ukončení.) Pokud nebylo naplánováno žádné datum ukončení, mají TO iniciovat taková sdělení TD, když je třeba turnaj ukončit.

4.17. *Kde najít další pomoc*

Pokud potřebujete další pomoc, obraťte se na některou z následujících osob:

S dotazy ohledně uspořádání akce se obraťte na komisaře pro pravidla. S dotazy ohledně výkladu pravidel se obraťte na komisaře pro pravidla.

S dotazy ohledně schvalovacího procesu turnaje se obraťte na ředitele světového turnaje.

V případě potřeby pomoci se serverem ICCF se obraťte na komisaře pro pravidla (s dotazy typu "jak na to") nebo na ředitele služeb (s dotazy typu "udělal jsem chybu a potřebuji, aby mi ji někdo opravil").

V případě potřeby pomoci s nastavením přímého vstupu se obraťte na komisaře pro přímý vstup.

Kontaktní informace na všechny uvedené osoby najdete na domovské stránce ICCF v části "ICCF Officials" a kliknutím na jméno příslušné osoby.

ODDÍL 5: Pokyny kapitány týmů

5.1. Úloha kapitánů týmů

Každý tým v týmové soutěži musí mít kapitána týmu (TC). Hlavním úkolem TC je sloužit týmu tím, že řeší jakékoli problémy, které se v jeho týmu vyskytnou. TC to dělá prostřednictvím komunikace přímo s ostatními hráči týmu, přímo s TC z jiných týmů v rámci jakékoli akce a v případě potřeby přímo s TD.

Problémy, které se obvykle řeší v rámci TC, zahrnují:

- a. v případě najít náhradní nebo náhradní hráče pro svůj tým,
- b. zodpovídání dotazů hráčů ohledně pravidel, procesu podávání žádostí atd. a
- c. řešení obecných (drobných) sporů s ostatními TC v rámci akce.

V událostech POSTAL jsou TC odpovědné také za komunikaci s TD o záležitostech, které jsou jinak automaticky zaznamenávány v událostech serveru.

TC lze považovat za první linii zásahu při řešení problémů hráčů. TD slouží jako druhá linie intervence při řešení drobných problémů hráčů, ale musí okamžitě zapojení do řešení všeho, co je považováno za závažné. Rozlišení mezi závažnými a méně závažnými problémy je popsáno v § 5.5.

5.2. Určení kapitána týmu

Určení kapitánů družstev (TC) provádí národní delegát, úředník ICCF pro podporu izolovaných hráčů nebo ten, kdo je osobou, která organizovala samotné družstvo. organizátoři turnajů nemají odpovědnost za určení TC s výjimkou (a) přátelských utkání, kdy slouží jako hlavní organizátor pro jednu členskou federaci (MF) nebo (b) pokud existuje družstvo, pro které neexistuje MF. V těchto výjimečných situacích neexistují žádná omezení ohledně toho, kdo může být kapitánem družstva pro kterékoli z družstev, s výjimkou toho, že tato osoba musí být plně registrovaným hráčem na ICCF

serveru, žádný TC nemůže současně sloužit dvěma týmům, které mají hrát proti sobě, a hráč jednoho týmu nemůže být kapitánem jiného týmu ve stejné soutěži. Pod pojmem "stejná událost" se rozumí jakákoli doba, kdy mohou být oba týmy spárovány, aby hrály proti (i když ve skutečnosti spárovány nejsou). Obvykle je člen týmu nominován jako jeho TC.

Tým může mít pouze jednoho určeného TC. Může být určen záložní TC, který však nemůže v žádném případě plnit funkci TC, dokud je původně určený TC aktivně uveden jako TC.

5.3. Podklady pro organizátory turnajů

Při určování prozatímního (předpokládaného) ratingu pro nehodnocené hráče platí 1800 bez výjimky, pokud hráč nepožaduje rating FIDE. Viz Příloha 1, § 2.1(a).

5.4. Usnadnění komunikace mezi hráči a řediteli turnajů

5.4.1. Pokud jde o nároky hráčů

Tato část zahrnuje různé postupy v závislosti na tom, zda se jedná o hry SERVER nebo POSTAL.

SERVER: Očekává se, že hráči budou případné požadavky na ukončení hry sdělovat přímo serveru (sloužícímu jako náhradní TD), aniž by se obraceli na kapitána týmu (TC) (protože požadavky nyní v podstatě vyřizuje přímo server). V případě ostatních problémů mají hráči komunikovat přímo se svým TC, pokud se problém vznesený hráčem netýká nedostatečných služeb ze strany TC. (Viz § 5.5.2.)

V těchto situacích může nebo nemusí TC sdělit problém TD v závislosti na tom, zda může TC vyřešit problém bez zapojení TD (například komunikací s kapitánem druhého týmu). TD v týmových soutěžích mají komunikovat přímo s hráči (obvykle prostřednictvím automatizovaných postupů) ohledně reklamací a s TC (prostřednictvím manuálních postupů) ohledně všech ostatních problémů.

Informace, které TD potřebuje (k řešení problému, který se netýká nároku), musí shromáždit a předat TD příslušný TC.

Hra bude pokračovat, dokud soudní komisař takový požadavek nepřezkoumá a nerozhodne o něm. Automatizované postupy serveru informují hráče i kapitány týmů o rozhodnutí týkajícím se reklamace.

POSTUP: V soutěžích TEAM se očekává, že hráči budou sdělovat reklamace a další problémy přímo svému TC, a ne přímo TD, pokud se problém, který hráč vznesl, netýká nedostatečných služeb ze strany TC. Odkaz na podporu reklamace musí být zaslán kapitánovi týmu. TC zase může, ale nemusí problém sdělit TD v závislosti na tom, zda může TC problém vyřešit bez zapojení TD (například komunikací s kapitánem druhého týmu). TD v týmových soutěžích mají komunikovat přímo s TC ohledně reklamací a všech ostatních problémů, pokud se problém vznesený hráčem netýká nedostatečných služeb ze strany TC. Informace, které TD potřebuje, má shromažďovat a předávat TD příslušný TC.

Reklamace překročení časového limitu musí být zaslány TD prostřednictvím kapitána týmu s úplnými podrobnostmi nejpozději při odpovědi na 10., 20. atd. tah. Současně musí být o reklamaci informován soupeř. Případný protest musí být zaslán TD prostřednictvím kapitána družstva do 14 dnů od obdržení informace, jinak se reklamace považuje za uznanou, pokud není zjevně neopodstatněná.

Nároky na výhru nebo remízu na základě sedmidílné tabulky schválené ICCF hráč, který uplatňuje nárok na TC v soutěži TEAM.

TD informuje o rozhodnutí oba kapitány týmů. Kapitáni povinni neprodleně informovat své hráče.

5.4.2. Pokud jde o odvolání

SERVER: Hráč se může do 14 dnů od obdržení rozhodnutí TD (nebo automatického rozhodnutí serveru) odvolat k předsedovi příslušné odvolací komise ICCF prostřednictvím serveru ICCF. Rozhodnutí odvolací komise je konečné. O podaných odvoláních jsou kapitáni družstev informováni serverem.

POŠTA: Hráč se může do 14 dnů od obdržení rozhodnutí TD (bez započtení doby poštovního přenosu) odvolat prostřednictvím kapitána družstva k předsedovi příslušné odvolací komise ICCF, jehož rozhodnutí je konečné.

5.4.3. Ohledně zasílání výsledků her (pouze POŠTOVNÍ)

POŠTA: Výsledek a přehledný záznam o odehraných tazích zašlou oba hráči co nejdříve po skončení hry prostřednictvím kapitánů družstev TD. Na adrese .

výsledek je oficiálně zaznamenán až po obdržení tohoto záznamu. Pokud žádný záznam neobdržíte ani od jednoho z kapitánů družstev, musí být výsledek započítán jako prohraný oběma hráči.

5.5. Usnadnění řešení problémů

5.5.1. Zajištění zahájení a pokračování hry

Měsíc po zahájení se kapitán týmu ujistí, že všichni hráči začali hrát.

POSTUP: Pokud hráč družstva nezačne hrát proti všem soupeřům do dvou měsíců od data zahájení, přestože ho soupeři písemně upomínali, a příslušný kapitán družstva v této lhůtě neinformoval ředitele turnaje, že na šachovnici má být nasazen náhradní hráč, pak družstvo ztrácí partie na této šachovnici.

Partie, ve kterých nebyl po dobu čtyř měsíců odeslán žádný tah, mohou být hráči, jehož kapitán družstva neinformoval ředitele turnaje a kapitána soupeřícího družstva o zpoždění, započítány jako prohrané.

5.5.2. Řešení konfliktů mezi hráči

Drobné spory řeší hráči sami bez kapitána týmu. Pokud se problém nevyřeší jedinou výměnou korespondence, hráči o tom informují kapitány týmů. Pokud postoupený problém není závažný (například nedorozumění mezi hráči), mají se oba kapitáni týmů pokusit problém vyřešit sami. Závažné spory musí hráči neprodleně postoupit kapitánovi svého týmu, přičemž kapitán týmu musí problém neprodleně předat TD. Rozlišení závažných a méně závažných problémů ilustruje následující seznam závažných problémů:

- a. údajné porušení kodexu chování kýmkoli,
- b. odstoupení hráče od hry v soutěži,
- c. neplnění povinností TC ze strany kapitána týmu (v takovém případě může hráč poslat problém přímo TD, aby se ujistil, že problematický TC nebrání tomu, aby se TD o problému dozvěděl),
- d. potřeba střídání nebo nahrazení hráče,
- e. dotaz na výklad pravidel,
- f. jakékoli obvinění z podvádění,
- g. jakýkoli údajný problém se serverem (včetně hacknutí hráčského účtu) a
- h. jakékoli jiné údajné selhání hardwaru nebo softwaru.

Tento seznam není úplný, ale pouze ilustrativní.

5.5.3. TC hraje roli při rozhodování o tom, zda hráč opustí hru.

K opuštění hry dojde, pokud jsou splněny všechny následující podmínky:

- a. Hráč přerušil hru, aniž by si vzal volno a aniž by o tom informoval některou z následujících osob: TD, kapitána týmu hráče (v týmové soutěži), soupeře hráče,
- b. TC nebo TD zašle hráči dotaz, ale hráč neodpoví do 7 dnů (bez započítání dovolené) od okamžiku, kdy tento dotaz pravděpodobně obdržel, a
- c. Není znám žádný důvod předpokládat, že hráč zemřel nebo se jinak vážně znemožnil a není schopen reagovat.

K opuštění hry může dojít i v případě, že hráč informoval příslušné osoby o úmyslu přestat hrát, pokud se pak "ztratí" a na dotaz nereaguje. Pokud však taková osoba na dotaz odpoví, třeba i tím, že má v úmyslu nechat vypršet všechny hodiny, pak se o zanechání hry nejedná.

Jak je uvedeno výše, TC mají odpovědnost za určení, zda hráč opustil hru, nebo ne.

Kromě toho, kromě výše uvedených 3 podmínek, pokud hráč neodpoví na dotazy kapitána družstva (nebo prostřednictvím kapitána družstva od TD) do 14 dnů [POŠTOVNĚ: plus průměrná doba na poště v obou směrech] a bez započítání odjezdů, může být považován za hráče, který se vzdal svých her v turnaji.

5.6. Řešení přerušení účasti hráče na akci

5.6.1. Před oficiálním datem zahájení akce

Pokud hráč oznámí úmysl ukončit účast v soutěži před jejím zahájením na serveru, TO jednoduše najde náhradního hráče (prostřednictvím příslušného národního delegáta, úředníka ICCF pro podporu izolovaných hráčů (IPSO), kapitána týmu nebo přímo v případě přátelských a nehodnocených zápasů).

Pokud hráč vyjádří úmysl nehrát v individuální akci poté, co byla na serveru zahájena (i před oficiálním datem zahájení), nebo v týmové akci konkrétně před oficiálním datem zahájení, určí, co se stane, TD. TD může požádat TO, aby zajistil náhradního hráče. (Definice těchto pojmů viz §§ 3.17.4. a 3.17.5.) Pokud se tak stane, očekává se, že TO usnadní nalezení náhradního hráče tím, že kontaktuje příslušného národního delegáta, IPSO, kapitána družstva nebo tak učiní přímo v případě přátelských a nehodnocených zápasů.

Pokud hráč vyjádří úmysl nehrát v týmové soutěži po oficiálním datu zahájení soutěže, má kapitán týmu možnost hráče nahradit, a to buď přímo, nebo prostřednictvím žádosti adresované TD.

5.6.2. Střídání hráčů

Nahrazení hráče může nastat pouze v týmové soutěži, kdykoli o to požádá kapitán týmu (a náhradní hráč nemá o více než 100 bodů vyšší hodnocení než odcházející hráč), nebo

c. POŠTOVNÍ: pokud hráč přeruší hru nebo pokud TD udělil první překročení času v poštovních soutěžích a domnívá se, že je ohroženo řádné pokračování hry (např. nemoc, zvláštní volno nad rámec předepsané normy atd.), může TD vyzvat kapitána družstva, aby tohoto hráče nahradil.

Jakmile hráč v mezinárodně hodnocené týmové soutěži jakýmkoli způsobem (tj. na žádost kapitána týmu, na základě jakéhokoli typu formálního odstoupení, které bylo dříve povoleno, nebo jednoduše dokončením či zrušením všech plánovaných her) ukončil svou účast* a tato účast byla ukončena (tj. např. nahrazením nového hráče, odesláním her k posouzení, normálním dokončením všech her hráče a/nebo na základě posouzení, nedokončením či zrušením atd.), nemůže být do tohoto týmu žádným způsobem znovu zařazen. [* Kapitán týmu (TC), který předtím nehrál na žádné šachovnici v soutěži, může sloužit jako náhradník nebo náhradní hráč v týmu tohoto TC]. Toto pravidlo se nevztahuje na přátelské zápasy, jak je definováno v Pravidlech ICCF § 1.3.2.(6).

Hráči v hodnocené mezinárodní týmové soutěži nemohou nikdy sloužit jako náhradníci nebo náhradníci sami za sebe.

Na každé tabuli může být provedena pouze jedna výměna. Pokud druhý hráč nepokračuje ve hře, partie tohoto hráče musí být hodnoceny jako standardní prohry (pokud žádný z hráčů neodehrál žádný tah, v takovém případě se partie anulují). Druhá výměna na stejné šachovnici není v žádném případě povolena. (Upřesnění pravidla: Výměna, která byla chybná a je nebo byla opravena, se nepočítá jako první nebo druhá výměna).

Pokud se během dvou měsíců najde náhradní hráč, nahradí původního tak, že převezme všechny jeho hry, které existovaly v době, kdy TC požádal o výměnu. Náhradní hráč musí pokračovat v partiích svého předchůdce (ačkoli partie, které náhradník dokončil, se hodnotí podle ratingového pravidla 18 Přílohy 1).

Kapitán týmu si může od střídajícího hráče vyžádat všechny dokumenty. Pokud to není možné, má TK právo vyžádat si je (mimo jiné i pro zjištění průběhu hry) od kapitánů soupeřových družstev. Při takovém požadavku musí být uveden důvod.

5.6.2.1. Výměna hráče

Nahrazení hráče se liší od nahrazení hráče tím, že hry, které náhradní hráč hraje, jsou pro náhradního hráče přínosem a ztrátou v hodnocení a případným ziskem norem pro titul. Náhradní hráč hraje bez rizika pro vlastní rating náhradního hráče (ačkoli může získat rating díky remízám nebo výhrám) a hraje bez možnosti kvalifikovat se na normu titulu.

Pokud je kapitán týmu poučen, musí TD rovněž informovat kapitána týmu, zda se náhradní hráč může stát hráčem střídajícím. Náhradní hráči (stejně jako náhradní hráči) musí pokračovat ve hře svých předchůdců.

Náhradní hráč se může stát náhradním hráčem, pokud platí následující: původní hráč (a) neodehrál v soutěži žádnou partii (a nemá žádné nevyřízené nároky) a (b) průměrný počet tahů odehraných ve všech partiích původního hráče je menší než 10. Pokud se v takové situaci během dvou měsíců najde náhradní hráč (jehož rating není o více než 100 bodů vyšší než rating odcházejícího hráče), může tento náhradní hráč prostřednictvím kapitána týmu požádat o to, aby byl považován za náhradního hráče, ačkoli tato změna statusu není povinná. (Náhradní hráč může jako takový zůstat, a to na základě vlastního rozhodnutí náhradního hráče, i když by situace umožňovala, aby se hráč stal hráčem náhradním). Po obdržení takové žádosti TD žádost schválí (avšak pouze po získání souhlasu kvalifikačního komisaře).

Jakmile hráč v mezinárodně hodnocené týmové soutěži jakýmkoli způsobem (tj. na žádost kapitána týmu, na základě jakéhokoli typu formálního odstoupení, které bylo dříve povoleno, nebo jednoduše dokončením či zrušením všech plánovaných her) ukončil svou účast* a tato účast byla ukončena (tj. např. nahrazením nového hráče, odesláním her k posouzení, normálním dokončením všech her hráče a/nebo na základě posouzení, nedokončením či zrušením atd.), nemůže být do tohoto týmu žádným způsobem znovu zařazen. [* Kapitán týmu (TC), který předtím nehrál na žádné šachovnici v soutěži, může sloužit jako náhradník nebo náhradní hráč v týmu tohoto TC]. Toto pravidlo se nevztahuje na přátelské zápasy, jak je definováno v Pravidlech ICCF § 1.3.2.(6).

Hráči v hodnocené mezinárodní týmové soutěži nemohou nikdy sloužit jako náhradníci nebo náhradníci sami za sebe.

5.6.2.2. Postupy nahrazení/náhrady

Za jakýchkoli okolností uvedených v § 5.6.2. je kapitán týmu povinen najít náhradního (nebo náhradního) hráče do 2 měsíců od komunikace s TD. Náhradní (nebo náhradní) hráč musí pokračovat v hrách svého předchůdce.

Hodiny hráčů nesmí být zastaveny [STANDARD & TRIPLE BLOCK s garantovaným časem:] s výjimkou TD a pouze za následujících okolností: Po žádosti kapitána družstva o střídání/náhradu hráče v týmové soutěži.

Pokud se TD podílel na zaznamenání střídání, nový hráč nastoupí v den, který určí TD:

- (a) [STANDARDNÍ a TRIPLE BLOCK s garantovanou dobou:] s dobou na rozmyšlenou a dobou na dovolenou, která platila v době podání žádosti TC, nebo
- (b) [TRIPLE BLOCK bez zaručeného času:] s časem, který zbývá na hodinách hráče a v jeho banku.

5.6.2.3. Nedodání náhradního hráče/náhradníka

Pokud kapitán družstva nedá k dispozici žádného náhradního hráče, považuje TD všechny zbývající hry původního hráče za standardně prohrané, pokud původní hráč v žádné neodehrál žádný tah. V takovém případě musí být všechny partie tohoto hráče zrušeny.

Výjimka, kdy je nutné dodat náhradního hráče: Pokud hráč v soutěži 2 družstev (např. v přátelském utkání) neudělal v tomto utkání žádný tah v žádné z plánovaných partií, může kapitán jeho družstva požádat o zrušení všech jeho partií, místo aby se snažil najít náhradníka/zástupce. Této žádosti o zrušení bude za těchto okolností ze strany TD vyhověno.

5.7. Náhrady iniciované a prováděné TC

TC mohou nahradit hráče jednoduše tím, že sami zaznamenají změnu hráče, tj. aniž by ředitel turnaje (TD) musel provést výměnu/náhradu za kapitána týmu (TC však může požádat TD, aby provedl výměnu za TC). Žádný důvod pro tuto výměnu/náhradu nemusí být sdělen žádnému funkcionáři turnaje. Na rozdíl od § 5.6.2. musí tento proces střídání/náhrady iniciovat TC. Pokud je iniciována a uzákoněna TC, původní hráč šachovnici neprochází formálním odstoupením jakéhokoli typu ani neobdrží žádné následné vyloučení.

Při provádění tohoto typu záměny/náhrady musí TC pouze zaznamenat záměr provést záměnu/náhradu a server jej zavede ke správným možnostem.

Při střídání/výměně (která se musí týkat nového hráče, jehož rating není vyšší než 100 bodů než rating odcházejícího hráče) [STANDARDNÍ a TRIPLE BLOCK s garantovaným časem:] má TC právo a možnost zastavit všechny hodiny na příslušné šachovnici, kde má dojít ke změně hráče. Pokud TC zastaví hodiny některého hráče, musí pak provést výměnu/náhradu tohoto hráče, jinak se všechny probíhající partie na dané desce odehrají jako defaultní. [TRIPLE BLOCK bez garantovaného času:] TC nemůže zastavit hodiny, ale smí přesunout čas z banky odcházejícího hráče na hodiny hráče (aby se zabránilo tomu, že během výměny/náhrady dojde k ETL). Pokud TC tímto způsobem přesune čas, může být

musí být provedena náhrada za tohoto hráče (do 60 dnů), jinak neodehraje všechny probíhající hry na této šachovnici (pokud hráč v dané události neudělal žádný tah v žádné hře, v takovém případě budou všechny jeho hry zrušeny).

Jakmile hráč v mezinárodně hodnocené týmové soutěži jakýmkoli způsobem (tj. na žádost kapitána týmu, na základě jakéhokoli typu formálního odstoupení, které bylo dříve povoleno, nebo jednoduše dokončením či zrušením všech plánovaných her) ukončil svou účast* a tato účast byla ukončena (tj. např. nahrazením nového hráče, odesláním her k posouzení, normálním dokončením všech her hráče a/nebo na základě posouzení, nedokončením či zrušením atd.), nemůže být do tohoto týmu žádným způsobem znovu zařazen. [* Kapitán týmu (TC), který předtím nehrál na žádné šachovnici v soutěži, může sloužit jako náhradník nebo náhradní hráč v týmu tohoto TC]. Toto pravidlo se nevztahuje na přátelské zápasy, jak je definováno v Pravidlech ICCF § 1.3.2.(6).

Hráči v hodnocené mezinárodní týmové soutěži nemohou nikdy sloužit jako náhradníci nebo náhradníci sami za sebe.

Ředitel světového turnaje (WTD) měl právo zrušit jakoukoli původní chybu, které se TC dopustil při pokusu o provedení takové záměny/náhrady. TC musí podat žádost o zvrácení tohoto typu chyby WTD.

5.8. Rozhodovací řízení

Rozhodování zápasů v soutěžích TEAM může proběhnout pouze v případě, že bylo dosaženo data ukončení soutěže, kdy do data stanoveného pro ukončení hry nebyl určen žádný výsledek (a TD rozhodne, že je třeba hru ukončit).

S výjimkou níže uvedených případů má TD proces rozhodování v automatizovaném systému rozhodování. Hráči se řídí postupy popsány v § 2.13. Kapitáni týmů nemají v procesu automatického rozhodování žádnou roli, kromě toho, že jsou k dispozici pro zodpovídání dotazů hráčů.

Pokud existuje důvod (schválený WTD nebo určený TO tým, že se TO odhlásil z automatizovaného systému rozhodování), aby TD provedl rozhodování ručně, TD:

1. pověřit kapitány příslušných týmů, aby informovali hráče o nutnosti rozhodčího,
2. zaslat kapitánům týmů popis rozhodčích postupů (zejména včetně nutnosti, aby hráči předložili podpůrnou analýzu s jakýmkoli nárokem na výhru), který bude předán příslušným hráčům, a
3. informovat kapitány družstev o povinnosti každého hráče informovat TD do 14 dnů od obdržení oznámení TD (**POŠTOVNÍ: bez započtení doby poštovního přenosu**) a bez započtení doby volna, které již bylo v tomto případě naplánováno, o úmyslu podat reklamaci na výhru nebo remízu.
4. SERVER: Hráči musí své nároky a případnou podpůrnou analýzu přímo TD bez ohledu na to, zda se jedná o turnaj jednotlivců nebo družstev.

POŠTA: Hráči musí zaslat svou žádost a případnou podpůrnou analýzu TD prostřednictvím kapitána svého týmu.

5. Odvolání proti rozhodnutí rozhodčího musí být zasláno TD (POŠTOVNĚ: prostřednictvím kapitána týmu) do 14 dnů od obdržení oznámení o rozhodnutí.

5.9. Záznamy, které je třeba vést

Server uchovává záznamy o tazích a datech všech her. Tyto informace jsou k dispozici podle potřeby. E-mailová a poštovní komunikace mezi kapitány týmů a dalšími osobami se však neukládá. Proto mají všichni TC vést své vlastní složky pro uchovávání relevantní komunikace během probíhajících akcí, a to i po dobu nejméně dvou týdnů po jejich skončení (pro případ odvolání proti jakémukoli rozhodnutí).

5.10. Kodex chování kapitánů týmů

Kapitáni týmů jsou povinni usnadňovat řešení konfliktů, problémů a nároků hráčů týmu a činit tak v duchu Amici Sumus. TD může požadovat, aby federace vyměnila kapitána týmu z důvodu nevhodného chování nebo neschopnosti (včetně neochoty) plnit povinnosti TC. Federace je povinna tuto výměnu provést do 14 dnů od obdržení žádosti. V situacích, kdy neexistuje žádná federace (např. v Lize mistrů), má TD požadovat, aby povinnosti TC převzal některý z ostatních hráčů týmu, a požadovat, aby tak učinil, jinak nebude povoleno pokračovat ve hře.

Kapitán týmu je zodpovědný za informování svých hráčů, kapitánů soupeřových týmů a ředitele turnaje, pokud TC odejde na dovolenou nebo z jiného důvodu nemůže zastupovat hráče týmu.

Hráč nebo celý tým může přijít o své hry, pokud kapitán týmu není schopen plnit povinnosti TC, zejména při hlášení časových reklamací.

ODDÍL 6: Pokyny pro rozhodčí ICCF

6.1. Požadavky na rozhodčího ICCF

Rozhodčím se může stát každý hráč ICCF, který má v současné době dobrý status, pokud má titul GM nebo SIM a/nebo oficiální rating 2500+.

6.2. Jak se stát rozhodčím ICCF

O funkci rozhodčího ICCF může požádat každý hráč zasláním e-mailu řediteli světového turnaje (WTD), který obsahuje následující informace: vyjádření přání stát se rozhodčím, celé jméno hráče a jeho identifikační číslo ICCF a seznam jazyků, kterým hráč rozumí.

6.3. Kdy dochází k rozhodování

Až na vzácné výjimky dochází k rozhodování pouze ve dvou případech:

1. STANDARD: Pokud je pro událost stanoveno datum ukončení, toto datum již bylo dosaženo žádný z hráčů nepodal aktuální žádost o výhru nebo remízu.
2. Když událost nemá naplánované datum ukončení, ale další kolo turnaje se odkládá kvůli nedokončené hře.

6.4 Přidělování rozhodců

Při soutěžích ICCF rozhoduje o výběru rozhodčího server ICCF pomocí automatického výběrového řízení. Server oznámí vybrané osobě možné přidělení. Vybraný jednotlivec má až 4 dny na to, aby na toto oznámení reagoval. Důrazně žádáme rozhodčí, aby na toto oznámení reagovali, i když přidělení odmítnou. Neodpoví-li do 4 dnů, server vybere pro přidělení někoho jiného, ale co je důležitější, zdržení o 4 dny pouze nutí hráče, TD a často i TO čekat na dokončení adjudikátu déle, než je nutné.

Rozhodčímu nesmí být přiděleno více her, než je schopen rozhodnout během přibližně 30 dnů. Jinak řečeno, rozhodčí nesmí na vyřízení jednoho rozhodnutí potřebovat více než 30 dní, a pravděpodobně mnohem méně času.

U každé akce, kterou TO při zakládání akce označí jako "národní akci", se může TO odhlásit od používání automatizovaného systému rozhodování ICCF. V těchto situacích TO vybírá rozhodčího ručně, a to nikoli nutně ze sady rozhodčích ICCF. Vybrané osoby mají právo odmítnout jakékoli přidělení rozhodčího.

6.4.1. Anonymita rozhodce

Jméno rozhodčího nesmí být bez jeho předchozího souhlasu sděleno hráčům, TD (při použití automatického výběru) ani kapitánům týmů. Jméno odvolacího rozhodčího nesmí být zveřejněno bez předchozího souhlasu odvolacího rozhodčího.

Národní delegáti mohou znát jména všech rozhodčích ze své členské federace, nikoli však jméno rozhodčího, který vykonával práci v konkrétním případě.

6.5. Materiály, které mají rozhodci k dispozici

Server předává rozhodci pouze následující informace:

- zpráva o hře v PGN
- nároky hráčů na výhru nebo remízu.
- analýzy hráčů
- v každém případě, kdy byl nárok hráče na rozhodčí (za remízu) určen automaticky, a proto neobsahuje podpůrnou analýzu. Tento faktor může mít význam během jednání rozhodčího.

Materiál, který má rozhodčí k dispozici, se neliší pro soutěže jednotlivců a družstev.

6.6. Rozhodovací řízení

6.6.1. Porozumění tvrzením a analýzám hráčů

1. Žádosti o vyrovnání, stejně jako nabídky na losování, nelze po podání vzít zpět, negovat ani měnit.
2. V případě, že oba hráči požadují remízu, prohlásí rozhodčí nebo server hru za nerozhodnou.
3. Analýza nemusí nutně znamenat možné varianty. Analýza zahrnuje také obecné plány, pokud je to vhodné. (Podrobněji viz § 6.6.2.).
4. Tvrzení o výhře se nepřijímají k posouzení bez podpůrné analýzy. Nároky na výhru bez podpůrné analýzy se považují za nároky na remízu.
5. Pokud hráč nepředloží reklamaci, bude reklamace automatického losování bez podpůrné analýzy a bez práva na odvolání.

6.6.2. *Začněte s analýzami hráčů*

Po obdržení všech relevantních materiálů ze serveru je třeba použít následující postupy:

1. V případech, kdy oba hráči předložili analýzy a tyto analýzy se v několika tazích neliší, rozhodčí přijme tyto tahy, jako by byly odehrány, a zahájí rozhodování v nové dosažené pozici.
2. U her, které se týkají jednoho tvrzení bez podpůrné analýzy, rozhodčí nejprve určí, zda je analýza druhého hráče úplná, správná a nezpochybnitelná.
3. Rozhodčí pak musí vycházet z objektivního odhadu pozice a možností obou hráčů a určit, zda analýza hráče (hráčů), který se domáhá výhry, předložila jeho argumenty* a zda se opírá o obecné šachové principy, na jejichž základě se domáhá výhry (např. materiál navíc, výměna, typické modely koncovek atd.).

* Následující text má rozhodčím pomoci zjistit, kdy mají dojít k závěru, že hráč "předložil svou argumentaci a opřel se o obecné šachové principy, aby si nárokoval výhru":

Nedostatečná "analýza" pro účinný nárok na výhru

- (a) Nabídka nevysvětleného "vyhrávám" nebo podobně (například "šachový motor říká, že vyhrávám").
- (b) Jednoduchá citace jednoho nebo více řádků z šachového motoru Citace jedné nebo více jasně vítězných linií může být užitečná, ale pouhá citace linií, dokonce i se závěrečným číselným hodnocením, nemusí být dostačující. Obvykle je zapotřebí další slovní popis.
- (c) Číselné vyhodnocení z šachového stroje obvykle .
- (d) Ústní prohlášení o materiální nerovnosti obvykle nestačí. Je třeba popsat i kontext postavení. (Například to, že je dáma v materiálu výše, se může vyskytnout i v prohrané pozici. Hráč musí vysvětlit, jaký význam má v pozici materiál navíc.)

Dostatečná analýza pro účinnou žádost o výhru

- (e) Směsice šachového zápisu a slovního popisu záměru/cíle/plánů největší potenciál "prezentovat hráčovy argumenty" pro výhru.
- (f) Úplně slovní popis může být dostačující, ale ne vždy tomu tak bude. Popis musí být dostatečně podrobný, aby bylo zřejmé, jak by bylo možné výhry dosáhnout.

Chyby v analýze

(g) Pokud má předložený materiál (varianta nebo slovní popis) nedostatky, musí rozhodce posoudit závažnost těchto nedostatků. Pokud jsou drobné (nejsou považovány za závažné, které by ovlivnily výsledek hry, pokud by se hra hrála), je třeba k nim nepřihlížet. Pokud je jeden nebo více nedostatků považováno za zásadní (kdy tvrzení o výhře nelze podpořit, protože linie zjevně pouze remizuje nebo prohrává, nebo se míra výhody zdá být značně přehnaná), může být analýza považována za "zkaženou", přičemž tvrzení o výhře není podpořeno. Rozhodujícím faktorem je, zda je pro rozhodčího rozumné se domnívat, že soupeř mohl najít remízovou (nebo výherní) linii.

4. (Odstraněno. Odstraněný materiál je k dispozici v předchozích verzích pravidel ICCF.)

5. Ve všech výše uvedených situacích musí mít rozhodčí na paměti úroveň dovedností hráčů, a to na základě síly hry ve hře, aby dosáhl rozhodčího postavení.

6. Rozhodčí může předpokládat, že oba hráči mají přístup k dostupným základnám pro pozice v koncovce.

6.6.3. *Analýza rozhodce*

1. Rozhodčí mohou používat údaje z koncové tabulky včetně 7dílné tabulky.

2. Po zvážení analýz hráčů (pokud byly předloženy) mohou rozhodčí při stanovení výsledku partie použít vlastní analýzu. To však neznamená, že by rozhodčí měli použít vlastní analýzu k nalezení výhry, která nebyla v přiměřené míře prezentována v analýze příslušného hráče. Jediná výjimka nastává v případě, že hráč měl automatizované tvrzení bez podpůrné analýzy a rozhodčí má důvod se domnívat, že tomuto hráči má být přiznána výhra.

6.6.4. *Zjišťování a vykazování výsledků*

1. Žádnému hráči nesmí být přiznána výhra, pokud hráč podal žádost o remízu nebo pokud podal žádost o výhru bez podpůrné analýzy.

2. Záznam výsledku rozhodování se provádí prostřednictvím možností, které má rozhodovatel k dispozici na serveru. Proces záznamu výsledku automaticky informuje příslušného TD a hráče a vloží výsledek do příslušné křížové tabulky události. Rozhodčí už nemusí dělat nic dalšího, aby lidem oznámil výsledky rozhodování.

3. Závěry rozhodce musí být zveřejněny, jakmile jsou známy přestože se proti nim lze odvolat. Server toto vyvěšení zobrazí v příslušné křížové tabulce.

6.6.5. *[Odstraněno]*

[Vypuštěný materiál lze vidět v předchozích kopiích pravidel ICCF.]

6.6.6. Záznamy, které je třeba vést

Vzhledem k možnosti odvolání hráčů musí rozhodčí uchovávat veškeré poznámky týkající se odůvodnění jejich verdiktu po dobu nejméně 14 dnů od zápisu výsledku hry.

6.7. Odvolání proti rozhodnutí

6.7.1. Pravidla týkající se odvolání proti rozhodnutí

1. Na rozdíl od všech ostatních odvolání hráčů se odvolání proti rozhodnutí nepředkládají odvolacímu výboru, ale druhému rozhodčímu.
2. Proti rozhodnutí o prvním rozhodnutí je možné se odvolat. Rozhodnutí o odvolání je konečné a nikdo se proti němu nemůže dále odvolat.
3. Hráči, kteří nepodají reklamaci a mají tedy automatickou reklamaci losování, nemají právo se proti rozhodnutí prvního rozhodčího odvolat.
4. Hráči, kteří analýzu nepředloží, ztrácejí právo na odvolání proti rozhodnutí rozhodčího.
5. Odvolání proti rozhodnutí rozhodčího musí být zasláno TD (hráčem nebo příslušným TC) do 14 dnů od obdržení oznámení o rozhodnutí.
6. Další analýzu může předložit kterýkoli z hráčů v rámci odvolání.

6.7.2. Postupy pro rozhodování o odvolání

Současný postup pro rozhodování o odvoláních je manuální, na serveru ICCF ještě nebyl automatizován. Manuální postup se řídí stejným postupem jako automatizovaný, s tím rozdílem, že probíhá prostřednictvím běžné elektronické pošty:

- a. Přisedící je vybrán na základě stejných kritérií, která předtím použil server, ale s požadavkem, aby to byla jiná osoba než původní přisedící a v ideálním případě měla vyšší hodnocení než původní přisedící.
- b. Jakmile je přidělení přijato, jsou odvolacímu rozhodci předány stejné informace, jaké měl k dispozici původní rozhodce.
- c. Kromě toho je původní rozhodce kontaktován (WTD nebo jím pověřená osoba) a dotázán, zda by chtěl něco předat odvolacímu rozhodci ohledně verdiktu původního rozhodce. Přisedící nejsou povinni

povinnost předat cokoli odvolacímu rozhodci a cokoli bude předáno, aniž by byl jeden z rozhodců identifikován druhému. Pokud si původní rozhodce přeje, aby mu bylo cokoli předáno, je to učiněno.

d. Odvolací rozhodce musí verdikt této osoby sdělit WTD (nebo jím pověřené osobě). Tato osoba pak informuje TD a zúčastněné hráče o rozhodnutí o odvolání a v případě potřeby změny výsledku hry v křížové tabulce soutěže.

e. Původního rozhodce bude WTD (nebo jím pověřená osoba) zdvořile informovat také o verdiktu odvolacího rozhodce.

ODDÍL 7: Výbor ředitele turnaje (TDC)

7.1. Účelem Výboru ředitele turnaje (TDC) je

Výbor ředitelů turnajů (TDC) je nejvyšší úrovní v sektoru rozhodčích ICCF. TDC dohlíží na všechny aspekty práce TD a rozhodčích, na školení, rozvoj a vede evidenci zkušeností TD.

TDC poskytuje informace o kvalitě práce rozhodčích národním federacím a kvalifikačnímu komisaři pro předložené žádosti o titul mezinárodního rozhodčího (IA).

7.2. Členství v TDC

Počet jednotlivých členů TDC není uveden. Nezbytnými členy TDC jsou:

- Ředitel světového turnaje
- Předseda odvolacího výboru
- dva mezinárodní rozhodčí
- jeden ředitel turnaje bez titulu rozhodčího

TDC musí mít předsedu, kterého jmenuje Kongres. Výkonná rada ICCF dohlíží na TDC v období mezi kongresy. Dalšími členy TDC mohou být členové Výkonné rady ICCF, komisař ICCF a/nebo další rozhodčí.

7.3. Odpovědnost TDC

Koncepčně je WTD zodpovědný za všechny záležitosti týkající se konkrétně řízení turnajů. dohlíží na proces kvalifikace na titul mezinárodního rozhodčího.

titul je v kompetenci kvalifikačního komisaře (QC). Na rozdíl od WTD a QC má TDC tyto povinnosti.

7.3.1. Udržování správných pravidel, postupů a databází pro TD.

- a. Udržování aktuálních pravidel, směrnic a postupů specifických pro řízení turnajů tak, aby byly v souladu se všemi ostatními pravidly a postupy ICCF. TDC předkládá změny, doplňky a zrušení těchto pravidel, směrnic a postupů ke schválení kongresu.
- b. Vypracování a udržování školení pro TD, včetně "testu TD Review", aby se zajistilo, že se všichni TD seznámili s nejnovějšími pravidly a postupy TD.
- c. předkládání návrhů kongresu na změny pravidel a postupů týkajících se způsobu, jakým TD vedou turnaje ICCF, a to jak s ohledem na technologický pokrok, tak i s ohledem na řešení nově objevených problémů.
- d. Udržování aktualizovaných databází týkajících se TD, včetně:
 1. Online seznam na webových stránkách ICCF s novými TD, který obsahuje:
 - název
 - země
 - e-mailová adresa
 - jazykové dovednosti
 2. Online seznam na webových stránkách ICCF, který obsahuje aktuální TD:
 - TD - identifikační kód
 - název
 - země
 - e-mailová adresa
 - případný titul rozhodčího
 - jméno mentora TD
 3. Seznam zkušeností jednotlivých TD, který obsahuje:
 - TD - identifikační kód
 - všechny turnaje TD popsané kódem turnaje.
 - počet účastníků každého turnaje
 - data zahájení a ukončení každého turnaje

Předpokládá se, že všechny tyto údaje budou sestaveny a uloženy automaticky serverem. TDC odpovídá za to, že tyto databáze budou udržovány a přístupné v případě potřeby uložených údajů, včetně vytváření souhrnných nebo agregovaných zpráv, pokud o to požádá kterýkoli úředník ICCF.

7.3.2. Přijímání a zpracování žádostí o titul mezinárodního rozhodčího (IA).

Každou žádost o titul IA musí národní organizace CC zaslat TDC spolu s podrobnostmi o všech kvalifikačních turnajích a jménem a e-mailovou adresou mentora TD před formálním předložením kvalifikačnímu komisaři (QC). TDC zkontroluje odslouženou dobu, počet řízených her a kvalitativní aspekty práce (včasné hlášení norem, archivace her, řádné odpovědi na dotazy a reklamace hráčů, předávání informací pro marketingové účely atd.) a v případě požádá o připomínky další funkcionáře ICCF a mentora TD. TDC poté předá

(i) žádost spolu s doporučením TDC pro QC a (ii) kopii doporučení TDC pro národní organizaci CC.

Ačkoli dříve bylo vyřizování žádostí o přidělení statusu TD v kompetenci TDC, dnes už to neplatí. Takové žádosti se nyní podávají u WTD.

7.3.3. Služba konzultantů pro zastupitelské úřady

7.3.3.1. Ohledně mentorů

TD, který chce získat mentora, musí zaslat žádost řediteli světového turnaje (WTD). V případě potřeby lze požádat o radu předsedu výboru TD (TDC).

TDC zajistí, aby byl na serveru k dispozici seznam všech autorizovaných osob a TD 2. úrovně. Očekává se, že tento seznam bude obsahovat také jména všech TD, které IA a TD 2. úrovně mentorují. Mentora může WTD nebo TDC v případě potřeby z jakéhokoli důvodu nahradit.

TDC nebo WTD může od TD nebo IA 2. stupně požadovat, aby měl mentora pro jakýkoli individuální účel. V takové situaci TDC nebo WTD rovněž určí, jak dlouho bude tento požadavek platit.

7.3.3.2. Určení "obraný mrtvého muže"

Vymezení parametrů všech možných situací DMD není proveditelné. Než však TD dojde k závěru, že situace odlišná od seznamu v § 3.15.2.2. je porušením kodexu chování DMD, důrazně se doporučuje, aby se TD poradil se svým mentorem, WTD, TDC a/nebo jiným TD.

7.3.3.3. Nastavení hodin hráčů

V §§ 3.16.1, 3.16.2 a 3.16.3 je popsáno jen několik málo případů, je TD považován za vhodný k tomu, aby resetoval hodiny hráče, omezení týkající se toho, o kolik, nebo zastavil hráče.

hodiny. Pokud se někdy vyskytnou okolnosti nad rámec uvedených, kdy TD považuje vhodné provést některou z těchto věcí, doporučuje se, aby TD nejprve konzultoval s mentorem, WTD a/nebo TDC a získal souhlas.

7.3.3.4. [Odstraněno]

[Vypuštěný materiál lze vidět v předchozích kopiích pravidel ICCF.]

7.3.4. *Účast na disciplinárních řízeních*

7.3.4.1. Pozastavení role TD

Předseda TDC, WTD nebo generální sekretář mohou kdykoli pozastavit TD možnost vykonávat funkci TD ICCF, pokud tato osoba přestane splňovat požadavky na TD stanovené v tomto dokumentu. Pokud je tatáž osoba zároveň mezinárodním rozhodčím (IA), bude s ní zacházeno jako s IA ve výslužbě/neaktivním IA. Osoba, která toto rozhodnutí učiní (předseda TDC, WTD nebo generální sekretář), sdělí důvod tohoto opatření dalším dvěma osobám a také dotyčnému TD. Předseda TDC, WTD nebo generální sekretář v podstatě současně najdou náhradního TD pro všechny akce, které v době pozastavení činnosti řídil pozastavený TD.

7.3.4.2. Pozastavení titulu mezinárodního rozhodčího (IA)

Předseda TDC (prostřednictvím většiny členů TDC, kteří o této otázce hlasují) si ve spolupráci s WTD a/nebo generálním sekretářem ponechává právo doporučit kongresu ICCF pozastavení titulu IA osobě, která se závažným způsobem vymyká požadavkům TD stanoveným v tomto dokumentu (např. opakovaně slovně uráží hráče, podílí se na pokusu o podvod, úmyslně špatně zaznamenává výsledky, aby zajistila výhru určitým hráčům atd.). Pokud kongres toto pozastavení podpoří (prostou většinou), nebude daná osoba nadále uvedena na seznamu ani s ní nebude zacházeno jako s IA.

Dodatek 1: Pracovní pravidla systému hodnocení

1. Obecné zásady

1.1 Systém hodnocení ICCF je číselný systém, ve kterém se procentuální skóre převádí na rozdíly v hodnocení a naopak rozdíly v hodnocení se převádějí na očekávané výhry.

1.2 Základem systému je multinomická logitová pravděpodobnostní funkce statistické teorie pravděpodobnosti.

1.3 Hodnocené turnaje musí mít minimální dobu na rozmyšlenou 20 dní pro 10 tahů v poštovním přenosu a 150 dní pro 50 tahů v elektronickém přenosu. Turnaje s poštovním přenosem budou hodnoceny pouze v případě, že jsou administrovány na webovém serveru ICCF. Za tento úkol odpovídají TD a delegáti národních federací, resp.

1.4 Po skončení hry se při výpočtu ratingu použije zveřejněný seznam ratingů hodnoceného hráče (i když tento seznam bude platný až po skončení hry). Pro soupeře hodnoceného hráče postup použije rating platný v době dokončení hry. Pokud je však aktuální rating hráče nižší než počáteční rating tohoto hráče; nové ratingy pro soupeře tohoto hráče se vypočítají s použitím počátečního ratingu hráče.

2. Postup hodnocení

(Níže uvedené kroky pouze popisují proces hodnocení bez poznámek nebo vysvětlivek, a to pouze za účelem definování pravidel hodnocení. Úplný technický dokument i zjednodušená příručka pro hráče, kterou napsal profesor Mark Glickman a která podrobně popisuje ratingový systém ICCF, budou k dispozici na stránkách iccf.com).

Následující kroky se počítají paralelně pro všechny hráče. Postup předpokládá, že každý hráč má na začátku aktuálního ratingového období buď rating a RD (měřítko nejistoty ratingu) na konci předchozího ratingového období nebo že hráč není hodnocen. V následujících krocích se určí rating aRD na konci aktuálního ratingového období a tyto údaje se použijí jako výchozí bod pro další ratingové období.

2.1. Určete rating aRD pro každého hráče na začátku nového ratingového období na základě jeho ratingu aRD na konci předchozího období (viz však bod 1.4 výše). Pro každého hráče:

a. Pokud hráč nemá rating a/nebo ještě nezačal hrát v ICCF a má nahlášený rating FIDE, nastavte rating na rating FIDE (ověří ratingový komisař) s tím, že ICCF bere v úvahu pouze ty seznamy FIDE, které jsou platné od stejného okamžiku jako ratingové seznamy ICCF, což znamená 1.1, 1.4, 1.7 a 1.10 každého roku, a nastavte RD na 150. Pokud si nový hráč nepřeje deklarovat rating FIDE, nastavte rating 1800 a RD na 250.

b. Pokud je hráč hodnocen, použijte hodnocení hráče z posledního období a vypočítejte nový RD z hodnoty v posledním období (RD_{old}):

- Pokud $RD_{old} > 120$, pak $RD = RD_{old}$.

- Pokud $RD_{old} \leq 120$, pak $RD = \sqrt{RD_{old}^2 + c^2}$ kde $c=25$ je konstanta, která zohledňuje nárůst nejistoty mezi ratingovými obdobími. Pokud $\sqrt{RD_{old}^2 + c^2} < 30$, pak nastavte $RD=30$.

2.2. Proved'te následující aktualizací výpočty pro každého hráče zvlášť:

U konkrétního hráče předpokládejte, že jeho rating před obdobím j je r , a odchylka ratingu je RD určená z kroku 2.1. Předpokládejme, že hráč během ratingového období soutěží proti soupeřům m . Nechť jsou ratingy soupeřů před obdobím (opět z kroku 2.1) $r_1, r_2, \dots, r_m$ a ratingové odchylky $RD_1, RD_2, \dots, RD_m$. Nechť $y_1, \dots, y_m$ jsou také výsledky proti každému soupeři, přičemž výsledek je buď 1, 0,5, nebo 0 pro výhru, remízu a prohru. Všimněte si, že více partií proti stejnému soupeři se považuje za partie proti více soupeřům se stejným hodnocením a RD . Nechť $r^{(j)}$ a $RD^{(j)}$ označují rating a odchylku ratingu hráče po skončení období. Ratingový algoritmus zahrnuje následující kroky.

a) Převeďte hodnocení a RD s na standardizovanou stupnici:

$$\mu = (r - 1500) / 173,7, \sigma = RD / 173,7.$$

$$\mu_j = (r_j - 1500) / 173,7, \sigma_j = RD_j / 173,7 \text{ pro } j=1, \dots, m$$

b) Nastavte hodnoty parametrů systému:

$$\beta_0 = 1,0986, \beta_1 = 0,17037$$

c) Definujte pravděpodobnost výhry, remízy a prohry jako funkci standardizovaných ratingů. μ a μ_j jako

$$Pr(\text{win} | \mu, \mu_j) = \exp(\mu_j) / S$$

$$Pr(\text{draw} | \mu, \mu_j) = \exp(\beta_0 + (1 + \beta_1)(\mu + \mu_j)^2) / S$$

$$Pr(\text{ztráta} | \mu, \mu_j) = \exp(\mu_j) / S$$

kde

$$S = \exp(\mu) + \exp(\beta_0 + (1 + \beta_1)(\mu + \mu_j)^2) + \exp(\mu_j)$$

d) Aby se při výpočtu pravděpodobností zohlednila nejistota v hodnocení soupeře, jsou pravděpodobnosti v kroku c nahrazeny průměrem pravděpodobností vyhodnocených při hodnocení soupeře $\mu_j - \sigma_j$ a $\mu_j + \sigma_j$. Definujte

$$Pw_j^- = Pr(\text{win} | \mu, \mu_j - \sigma_j),$$

$$Pw_j^+ = Pr(\text{win} | \mu, \mu_j + \sigma_j),$$

$$Pd_j^- = Pr(\text{draw} | \mu, \mu_j - \sigma_j),$$

$$Pd_j^+ = Pr(\text{draw} | \mu, \mu_j + \sigma_j),$$

$$Pl_j^- = Pr(\text{ztráta} | \mu, \mu_j - \sigma_j),$$

$$Pl_j^+ = Pr(\text{loss} | \mu, \mu_j + \sigma_j).$$

což zahrnuje nahrazení μ_j ve vzorcích v kroku c buď $\mu_j - \sigma_j$ nebo $\mu_j + \sigma_j$. Necht'

$$P_j = Pw_j^- + Pw_j^+ \text{ jestliže } y=1 \text{ (výhra proti soupeři)}$$

$$P_j = Pd_j^- + Pd_j^+ \text{ jestliže } y=0,5 \text{ (remíza proti soupeři)}$$

$$P_j = Pl_j^- + Pl_j^+ \text{ jestliže } y=0 \text{ (ztráta proti soupeři)}$$

e) Necht'

$$w_{1j} = Pw_j^- + 0,5Pd_j^-,$$

$$w_{1j} = Pw_j^+ + 0,5Pd_j^+,$$

$$w_{2j} = Pw_j^- + 0,25Pd_j^-,$$

$$w_{2j} = Pw_j^+ + 0,25Pd_j^+,$$

Nyní nechte

$$D_{(1)} = \text{pokud } y_j=1 \text{ (výhra proti soupeři)}$$

$D_{(1)}$ =pokud $y_j=0,5$ (remíza proti soupeři j)

$D_{(1)}$ =pokud $y_j=0$ (ztráta proti soupeři j)

Nechť také

$D_{(2)}$ =pokud $y_j=1$ (výhra proti soupeři j)

$D_{(2)}$ =pokud $y_j=0,5$ (remíza proti soupeři j)

$D_{(2)}$ =, pokud $y_j=0$ (ztráta proti soupeři j)

f) Nyní vypočítejte aktualizovaná hodnocení na standardizované stupnici:

$$\sigma' = \sqrt{\frac{1}{1/\sigma(2) - \sum_{j=1}^m D_{2j}}}$$

$$\mu' = \mu + (\sigma')^2 \sum_{j=1}^m D_{1j}$$

g) Převod μ' a σ' na stupnici Elo:

$$r' = 173.7\mu' + 1500$$

$$RD' = 173.7\sigma'$$

3. Na začátku každého čtvrtletí je zveřejněn nový seznam ratingů. Do dalšího seznamu mohou být zařazeny všechny výsledky, které byly vykázány alespoň jeden měsíc předtím.

4. Platné výsledky z korespondenčních turnajů musí ředitelé turnajů zaregistrovat na webovém serveru ICCF nejpozději jeden měsíc před tím, než má být seznam platný.

Období hodnocení	Zahrnuté hry	Zveřejněno na	Platí
1	září - listopad	Přibližně 15.prosince	leden - březen
2	prosinec - únor	Přibližně 15.března	duben - červen
3	březen - květen	Přibližně 15.června	červenec - září
4	červen - srpen	Přibližně 15.září	říjen - prosinec

5. Výpočty se provádějí s čísly s plovoucí desetinnou čárkou s dvojnásobnou přesností. Hodnoty ratingu a ratingové odchylky se zaokrouhlují až na konci výpočtu. Veškeré mezihodnoty použité pro následné kroky výpočtu se . Na konci výpočtů jsou ratingy zaokrouhleny na nejbližší celé číslo (.5 je zaokrouhleno nahoru). ratingy jsou

zaokrouhleny nahoru.

odchyly se zaokrouhlují na nejbližší celé číslo (.5 se zaokrouhluje nahoru), odchyly hodnocení jsou omezeny na interval [30, 250].

6. Pravidla pro hodnocení zápasů v turnajích družstev, kterých se účastní náhradní hráč:

a) Hra náhradního hráče se započítává do nového hodnocení náhradníka pouze v případě, že je pro náhradního hráče výhodná. V opačném případě se hra započítává pro hráče, který byl nahrazen.

b) Pro soupeře se hra počítá jako hra proti hráči (původnímu nebo náhradníkovi) s vyšším ratingem.

7. Tato pravidla platí nepřetržitě od 1. 10. 2023.

Příloha 2: Pravidla pro mezinárodní korespondenční šachy

1. Turnaj o mezinárodní titul musí splňovat následující požadavky:

a. každý hráč musí mít alespoň osm soupeřů. Komisař turnaje (TTC) je však oprávněn uspořádat dvoukolové turnaje all-play-all nebo Scheveningen s méně než 9 hráči (za předpokladu, že každý hráč má minimálně 8 her). (To znamená, že TTC má pravomoc pořádat turnaje ICCF s méně než 9 hráči s tím, že akce je stále způsobilá pro normy, ale tato pravomoc není použitelná ani přenosná na turnaje pořádané členskými federacemi),

b. alespoň 75 % zúčastněných hráčů musí mít za sebou 12 hodnocených her,

c. alespoň 60 % zúčastněných hráčů musí mít za sebou 30 nebo více hodnocených her,

d. každý hráč bude mít za soupeře zástupce nejméně tří federací sdružených v ICCF (vlajka izolovaného hráče se považuje za vlajku členské federace).

e. ne více než dvě třetiny zúčastněných hráčů musí být členy* jedné a téže federace přidružené k ICCF, [* "členové" nemusí nutně znamenat vlajky, pod kterými hráči hrají. Další podrobnosti viz §§ 1.6 a 2.1.]

Akce, která je omezena na hráče z jedné konkrétní federace nebo klubu, se považuje za interní akci, a proto nemůže být kvalifikována jako titulový turnaj bez ohledu na to, kolik vlajek je zastoupeno těmito potenciálními účastníky.

f. Ustanovení popsaná pod písmeny "d" a "e" se nevztahují na závěrečné fáze vícestupňových soutěží (např. Světových pohárů).

g. minimální skóre je 35 % možných bodů pro všechny tituly hráčů,

h. Hra musí být v souladu s § 2 tohoto dokumentu a musí být, pokud je to možné, řízena mezinárodním rozhodčím. Turnaje, kde je možná norma GM, musí řídit mezinárodní rozhodčí. Žádný rozhodčí nesmí hrát v titulovém turnaji, který řídí, byť jen jako výplň.

i. Postupové turnaje, tematické turnaje a pohárové soutěže nepovažují za turnaje o titul.

Souhrn požadavků v závislosti na počtu her

A	B	C	D	E
8	6	7	6	3
9	6	8	6	3½
10	7	9	7	3½
11	8	9	8	4
12	8	10	8	4½
13	9	11	9	5
14	10	12	9	5
15	10	12	10	5½
16	11	13	11	6
17	12	14	11	6
18	12	15	12	6½
19	13	15	12	7

Kde A je počet her pro každého účastníka, B je maximální počet hráčů, kteří jsou členy stejné federace, C je minimální počet hráčů, kteří absolvovali 12 hodnocených her, D je minimální počet hráčů, kteří absolvovali 30 nebo více hodnocených her, a E je minimální počet bodů potřebný na základě požadavku na získání alespoň 35 % možných bodů.

2. Výpočty norem názvu

2.1. Následující normy pro tituly vycházejí ze systému hodnocení ICCF, který se řídí následujícími obecnými zásadami:

(a) Systém hodnocení ICCF je číselný systém, ve kterém se procentní skóre převádí na rozdíly v hodnocení a naopak rozdíly v hodnocení se převádějí na pravděpodobnost skórování.

(b) Základem systému je multinomická logitová pravděpodobnostní funkce statistické teorie pravděpodobnosti.

2.2. Výkonnost v titulu (například výkonnost GM) je výsledek, který se stanoví tak, že se předpokládá, že hráč má minimální úroveň hodnocení spojenou s titulem, zjistí se očekávaná výhra (= pravděpodobnost skórování) proti každému soupeři a poté se očekávané výhry sečtou.

(a) Vzorec pro výpočet očekávané délky vítězství (We_i)

$$We_i =$$

kde za předpokladu minimální úrovně výkonu hráče v hodnocení titulu, Pw^- a Pw_i^+ jsou pravděpodobnosti výhry proti soupeři se standardizovaným hodnocením na stupnici $\mu_i - \sigma_i$ a $\mu_i + \sigma_i$, resp. Pd^- a Pd_i^+ jsou pravděpodobnosti remízy.

proti soupeři se standardizovaným hodnocením na stupnici $\mu_i - \sigma_i$ a $\mu_i + \sigma_i$, resp. Viz hodnotící vzorce pro výpočet Pw^- , Pw_i^+ , Pd^- a Pd_i^+ .

Minimální úroveň hodnocení (a odpovídající hodnoty na standardizované stupnici) pro titul jsou:

- GM 2600 ($\mu=6.332$)
- SIM 2525 ($\mu=5.900$)
- IM 2450 ($\mu=5.469$)
- CCM 2300 ($\mu=4.605$)
- CCE 2150 ($\mu=3.742$)

(b) Požadavek normy (P) pro hráče v turnaji je součet očekávaných výher proti všem soupeřům pro hráče v turnaji.

$$P = \sum We_i$$

Výsledek normy se zaokrouhluje nahoru na nejbližší půlbod.

(c) Počet zápasů s překročeným počtem bodů

$$ng = n - (W - \sum We_i) / (\sum We_i)$$

kde ng je počet nadhodnocených her, n je celkový počet her, které hráč odehrál, a W je celkové skóre hráče v turnaji.

ng se zaokrouhluje dolů na nejbližší celé číslo nebo na 0, pokud je ng záporné.

Pokud hráč splní požadavky pro normu titulu na základě výkonu v turnaji, celkový počet her, který se použije pro splnění požadavku 24 her, je součtem počtu skutečně odehraných her a nadprůměru ng.

2.3. Norma titulu je výkon titulu, který splňuje další požadavky týkající se kombinace titulovaných hráčů a národností, jak je uvedeno v § 1.5 a v příloze 2.

2.4. Přímý titul je titul získaný dosažením určitého umístění nebo výsledku v (mistrovském) turnaji (viz § 1.5.2.; pro GM titul 2a a b; SIM titul 3a; IM titul 4a, b a c; CCM titul 5a a b; CCE titul 6a a b).

2.5. Průměrné hodnocení soupeřů (Ra)

a. Jedná se o součet hodnocení soupeřů vydělený počtem soupeřů.

b. Zaokrouhlení průměru hodnocení se provádí na nejbližší celé číslo. Zlomek 0,5 se zaokrouhluje nahoru.

2.6. Hodnocení výkonu (Rp)

Aby hráč dosáhl normy, musí podat výkon na úrovni uvedené níže (Rp) oproti minimálnímu průměru soupeřů (Ra).

Minimální průměrný rating soupeřů hráče musí být stejný nebo vyšší než požadovaný výkonnostní rating minus 200 bodů (1950 pro CCE, 2100 pro CCM, 2250 pro IM, 2325 pro SIM a 2400 pro GM).

Název	Minimální úroveň Rp	Ra minimální úroveň
GM	2600	2400
SIM	2525	2325
IM	2450	2250
CCM	2300	2100
CCE	2150	1950

2.7. Norma není možná, pokud je minimální průměr soupeřů (Ra) nižší než minimální úroveň.

2.8. Normy může hráč získat bez ohledu na počet hodnocených her, které dokončil, avšak pro získání titulu musí dokončit 30 nebo více hodnocených her.

2.9. Pokud hráč ještě nezačal hrát žádnou hru ICCF, může být na jeho přání použit jeho aktuální uznaný rating FIDE (v souladu s § 1.4 odst. 3) s ratingovou odchylkou.

ze 150. Pokud hráč nemá žádný rating a nemá nebo si nepřeje používat rating FIDE, pak jeho rating bude 1800 s ratingovou odchylkou 250.

2.10. Hráč je považován za neaktivního, pokud nemá žádnou aktivní hodnocenou, nehodnocenou nebo Chess960 hru a pokud neměl žádnou dokončenou hru alespoň v posledních dvou kalendářních letech, například v letech 2014 a 2015 při určování statusu neaktivního hráče pro rok 2016.

2.11. Kategorie předchozích událostí pro účely fakturace, marketingu a průběžné způsobilosti TD:

Menší kategorie

- A. 1951 - 1975
- B. 1976 - 2000
- C. 2001 - 2025
- D. 2026 - 2050
- E. 2051 - 2075
- F. 2076 - 2100
- G. 2101 - 2125
- H. 2126 - 2150
- I. 2151 - 2175
- J. 2176 - 2200
- K. 2201 - 2225
- L. 2226 - 2250

Hlavní kategorie

- 1. 2251 - 2275
- 2. 2276 - 2300
- 3. 2301 - 2325
- 4. 2326 - 2350
- 5. 2351 - 2375
- 6. 2376 - 2400
- 7. 2401 - 2425
- 8. 2426 - 2450
- 9. 2451 - 2475
- 10. 2476 - 2500
- 11. 2501 - 2525
- 12. 2526 - 2550
- 13. 2551 - 2575
- 14. 2576 - 2600
- 15. 2601 - 2625
- 16. 2626 - 2650
- 17. 2651 - 2675

18. 2676 - 2700

3. Kromě toho se na výpočet výsledků titulu vztahují následující ustanovení:

a. Server jménem kvalifikačního komisaře vypočítá na turnaje požadavky na normu pro každého hráče. Tyto požadavky se zobrazí na křížové tabulce. Vypočtené normové požadavky jsou pevné. Normy se přepočítají, pokud hráč ETL ve všech hrách a tyto hry jsou zrušeny (pokud toto zrušení nemá za následek méně než osm her na hráče, v takovém případě zůstanou původně vypočtené normové požadavky stejné).

b. Pokud jedna norma postačuje pro více titulů, lze ji započítat do každého titulu.

4. Ve výjimečných případech rozhoduje výkonná rada na základě návrhu kvalifikačního komisaře.

Dodatek 3: Systém řízení času trojitého bloku

Tato příloha slouží jako jednotné místo popisující všechna pravidla a postupy pro systém kontroly trojitých bloků. Pravidla zde obsažená jsou rovněž uvedena v jednotlivých příslušných oddílech dříve v tomto dokumentu.

1. Obecný popis rozdílů oproti standardní časové kontrole

(a) Na začátku hry je každému hráči přidělen určitý maximální čas na dokončení hry. Tento čas určí organizátor turnaje (TO) při pořádání akce.

(b) Hráči mají mnohem větší svobodu v nakládání se svým časem.

(c) Dovolena jako taková neexistuje. Místo toho mohou hráči využít svůj čas v konkrétní hře podle svého přání (až do vypršení zbývajících času), pokud mají ještě čas na svých hodinách a pokud je zároveň v platnosti "d". Na rozdíl od času dovolené, jak je zaznamenáván při použití standardní kontroly času ICCF, hodiny nejsou nikdy zastaveny hráčem, s výjimkou provedení tahu nebo podání reklamace, nikoli za účelem zaznamenání dovolené. Množství volna, které si hráči berou při standardních časových kontrolách, bylo zohledněno při určování celkového času na odraz, který je k dispozici pro trojblokové soutěže.

(d) "Vyrovnávací čas", tedy 24hodinové hodiny a minuty používané při standardním řízení času, v systému trojitého bloku neexistuje. Množství času, které připadá na vyrovnávací paměť.

čas v běžných časových kontrolách byl zohledněn při určování doby odrazu, která je k dispozici v trojblokových událostech.

(e) Hráči musí během maximálně 50 po sobě jdoucích dnů provést jednu ze dvou věcí, jinak hru prohrají. Těmito dvěma věcmi je provedení tahu nebo "doplnění hodin" z jejich "banky" času. K opětovnému naplnění hodin dojde automaticky po provedení tahu (pokud hráči zbývá čas), ale lze jej provést i ručně, dokud je hráč na tahu.

(f) Datum ukončení turnaje je jisté (pokud si organizátor turnaje nezvolí možnost "garantovaného času" - viz pododdíl 2i níže - v takovém případě není datum ukončení stanoveno). Všechny hry budou přirozeně ukončeny ke stanovenému datu ukončení. Z důvodu dosažení data ukončení se nerozhoduje.

(g) Pravidlo ve standardní časové kontrole, že se hráč musí pohnout do 40 dnů, jinak hru prohraje, a odpovídající pravidlo, podle něhož se lze vzdát pravidla 40 dnů tím, že TD informuje o záměru využít více než 40 dnů [obojí se nachází v § 2.6 odst. 2], v systému trojitého bloku neexistují.

(h) Nikdy nedochází ke zdvojnásobení doby reflexe.

(i) Kapitáni týmů mohou při standardních časových kontrolách zastavit hodiny svých hráčů, pokud zahájí střídání/náhradu hráče. To platí i v trojblokových soutěžích, pokud TO zvolil možnost "garantovaný čas". (Vysvětlení pojmu "garantovaný čas" viz bod 2j níže) V trojblokových soutěžích bez garantovaného času nemůže kapitán týmu zastavit hodiny hráče, ale může posunout další čas na hodinách, když stejné střídání/výměnu. Toto je alternativní metoda, kterou se kapitán týmu může vyhnout tomu, aby hra(y) během střídání/výměny prošla(y) ETL.

2. Konkrétní údaje

(a) Organizátor turnaje (TO) nastaví událost na serveru tak, že zadá požadované oficiální datum zahájení a požadovanou maximální dobu trvání události. Server poté automaticky určí tři samostatné časové přiděly pro každého hráče, tyto přiděly se nazývají "bloky" času na rozmyšlenou. Tyto tři bloky se nazývají "hodiny", "přírůstek" a "banka". Server také určí přesné datum ukončení události, ačkoli datum ukončení má určitou flexibilitu, pokud se TO rozhodne povolit "garantovaný čas" (vysvětleno níže).

(b) Veškerý čas odrazu se měří ve dnech/hodinách/minutách/sekundách bez zaokrouhlování nahoru nebo dolů na nejbližší den, a to i po provedení pohybu. Pokud je pevně stanoveno datum ukončení: (1) celkový čas na rozmyšlenou, který má každý hráč k dispozici, se vždy rovná polovině plánované doby trvání akce a (2) tři bloky času na rozmyšlenou pro každého hráče se vždy rovnají stejné částce - polovině plánované doby trvání akce. Rozhodnutí TO použít "garantovaný čas" (vysvětleno v bodě "i" níže) má potenciál přidat čas na rozmyšlenou pro každého hráče a prodloužit událost po plánovaném datu ukončení události.

(c) První blok času na rozmyšlenou pro každého hráče, "hodiny", je čas, který má hráč k dispozici pro svůj okamžitý tah, aniž by provedl jakoukoli jinou akci. Hodiny jsou na začátku každé hry vždy nastaveny na 50 dní, bez ohledu na typ nebo délku trvání akce. Tato částka, 50 dní, je také maximální doba, kterou mohou mít hráči kdykoli zobrazenou na svých hodinách při jakékoliv příležitosti. Hodiny nikdy nemohou obsahovat více než 50 dní.

(d) Druhý blok, "přírůstek", je čas odrazu, který je hráči automaticky k dispozici po každém provedeném tahu, a to pouze v tomto čase. Přírůstek platí pouze pro prvních 50 tahů hry, nikoliv neomezeně. Přírůstek se automaticky přičítá k hodinám hráče do té míry, do jaké hodiny ukazují méně než 50 dní. Pokud by přírůstek znamenal, že hodiny hráče překročí 50 dní, hodiny se dorovnají na 50 a zbývající částka přírůstku jde místo toho do hráčova "banku" (tj. do třetího bloku tohoto trojblokového systému. Viz následující podkapitulu týkající se "banky").

Počet dní v přírůstku závisí na plánované délce turnaje. Například události trvající 1 rok mají přírůstek 1 den na tah, zatímco události trvající 2 roky mají přírůstek 5 dní na tah. Podrobnější informace naleznete v tabulce níže, i když není důležité, aby někdo měl tyto podrobné znalosti, protože server se o tento detail postará automaticky na základě TO zvolené délky trvání události. Parametry turnaje zaslané každému hráči při spuštění události informují každého hráče o velikosti přírůstku v daném turnaji.

(e) Třetí blok je hráčův "bank". Jedná se o čas na rozmyšlenou, který má k dispozici a který může využít podle svého uvážení. Tato banka nahrazuje pojem "čas na dovolenou", protože systém tří bloků nezahrnuje využití času na dovolenou. Hráč si může čas v hráčské bance kdykoli přesunout na hráčské hodiny, vždy však s omezením, že na hráčských hodinách nesmí být zobrazeno více než 50 dní. Počáteční přiděl v hráčské bance bude buď 50, nebo 75 dní v závislosti na plánované délce turnaje stanovené TO. (Podrobnosti viz tabulka níže.) Stejně jako přírůstek, server určí správný počet dní, které mají být vloženy do banky každého hráče, a popis této informace je zaslán každému hráči při zahájení akce. Částka v bance může v průběhu hry zůstat stejná nebo se snížit pouze v případě, že by přírůstek znamenal překročení 50 dnů (tj. pokud se hráč pohybuje v menším počtu dnů, než kolik nahrazuje přírůstek). Pokud by přírůstek způsobil, že hodiny překročí 50 dní, jde přírůstek z přírůstku místo toho do hráčova banku.

(f) Názorná tabulka vztahu mezi délkou trvání turnaje, počátečními hodinami, počáteční bankou a částkami přírůstků:

Doba trvání turnaje	Počáteční hodiny	Počáteční banka	Přírůstek
Dny	Dny	Dny	Dny

302 (minimální povolená hodnota pro zařazení do hodnocených událostí)	50	50	1
350 (přibližně 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 (přibližně 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 (přibližně 3 roky)	50	50	9

(g) Pokud chce hráč na jeden tah využít více než 50 dní, musí před koncem těchto 50 dní přesunout čas z banky na hodiny. Hráč tak může činit neomezeně dlouho, dokud mu v bance nezůstane více času. Tento postup je nutný, protože hodiny nikdy nemohou ukazovat více než 50 dní. Účelem tohoto postupu je podpořit přiměřené tempo hry (stejným způsobem, jakým je zamýšlen §2.6 odst. 2. v rámci standardního systému časové kontroly) a také poskytnout metodu pro omezení doby potřebné před zjištěním, kdy hráči opustili všechny hry nebo během této doby zemřeli.

(h) V týmové soutěži bez "možnosti garantovaného času" může kapitán týmu (TC) přesunout čas z banky člena týmu na hodiny tohoto hráče, čímž zabrání ztrátě týmu prostřednictvím ETL. Jedinými požadavky pro tento postup je, že (1) v hráčově bance je k dispozici čas a (2) TC nahradí nebo nahradí tohoto původního hráče. TC nesmí přesunout čas z banky na hodiny hráče jen proto, aby pomohl stávajícímu hráči vyhnout se ETL kvůli jeho nedbalosti nebo z jakéhokoli jiného důvodu.

(i) Při nastavování události má organizátor turnaje (TO) k dispozici možnost "garantovaný čas" (GT). Výběr této možnosti ze strany TO vede k automatickému vynulování hodin jakéhokoli hráče v určité situaci a velmi specifickým způsobem. Pokud hráč dokončí tah s méně než 3 dny na hodinách hráče a bez zbývajících času v bance nebo přírůstku (což znamená, že k tomu může dojít pouze po 50. tahu), budou hodiny hráče automaticky resetovány na 3 dny. K tomuto typu resetování hráčových hodin může docházet neomezeně po zbytek hry, po každém provedeném tahu. Výběr možnosti GT ze strany TO znamená, že událost může trvat déle, než by odpovídalo plánovanému datu ukončení události. Důvodem, proč TO volí možnost GT, je vyloučit možnost, že hráči zbývají na dokončení každého zbývajících tahu hry jen hodiny, minuty nebo dokonce jen sekundy. S možností GT může hráč vždy počítat s tím, že na každý tah bude mít alespoň 3 dny času na rozmyšlenou, a to bez data ukončení akce.

Pokud TO nezvolí možnost GT, pravděpodobně proto, aby zajistil konkrétní datum ukončení hry, pak se hodiny hráčů nikdy neresetují, jakmile je banka a přírůstek na nule, i když zbývá do konce hry méně než 24 hodin.

(k) V trojblokových turnajích bez garantovaného času nemohou ředitelé turnajů (TD) vynulovat hodiny nového náhradníka/náhradníka, aby zohlednili čas potřebný k nalezení hráče a administrativnímu zařazení nového hráče na pozici. K střídání a nahrazování dochází při běžících hodinách, což je hlavní důvod, proč mají TC možnost přesouvat bankovní čas na hodiny během střídání/nahrazování. Neexistuje žádný minimální zbývajících čas, za který lze střídání provést - může k němu dojít při jakékoli příležitosti, kdy má původní hráč ještě k dispozici zbývajících hodiny + čas banky. K náhradám/výměnám nemůže dojít po plánovaném datu ukončení.

(l) Hodiny hráčů se v trojblokových událostech bez zaručeného času nikdy nezastavují, s výjimkou případů, kdy hráči provedou tah nebo ukončí hru (nebo ve výjimečných případech při podání reklamace, kterou server nezpracovává). Hodiny hráčů mohou být zastaveny TD v trojblokových událostech s garantovaným časem, pokud byl zaznamenán záměr hráče vyměnit/vyměnit (se stejnými pravidly jako ve standardních událostech s časovou kontrolou).

3. Rozdíly v pravidlech důležité pro ředitele turnajů

Níže je uveden přehled rozdílů v pravidlech pro události systému trojitého bloku ve srovnání s událostmi používajícími standardní systém časového řízení.

Pravidla týkající se času na rozmyšlenou a hodin

(1) Pravidlo 2.6(2) - týkající se ztráty ETL po 40 po sobě jdoucích dnech bez pohybu - se nepoužije.

(2) Nikdy nedochází ke zdvojnásobení doby reflexe (například po 20 po sobě jdoucích dnech bez pohybu).

(3) Neexistuje žádná "dovolená", jak je tento termín používán ve standardní kontrole pracovní doby. Hráči si mohou "vzít dovolenou" - dočasně odjet na dovolenou nebo na cokoli jiného kromě hraní šachů - kdykoli chtějí a na jak dlouho chtějí, pokud nenechají své hodiny vynulovat. To znamená, že se o své hodiny musí starat alespoň jednou za 50 dní, protože hodiny hráče nikdy nemohou ukazovat více než 50 dní a nechat je klesnout na nulu znamená ztrátu ETL). Jakákoli zmínka o "době volna" ve stávajících pravidlech se nevztahuje na události systému trojitého bloku.

(4) Obě hodiny v trojblokové soutěži bez garantované časové hry (viz č. 7 níže) nesmí být nikdy zastaveny současně, s výjimkou případu, kdy dojde k reklamaci (nebo odvolání). Hodiny se v týmové soutěži nezastavují kvůli střídání nebo výměně.

(5) Prakticky řečeno, TD nikdy neresetuje čas na hodinách v trojblokových disciplínách bez garantovaného času, a to ani po výměně v týmové disciplíně. Pokud TD zjistí, že důvod resetovat hodiny hráče, musí kontaktovat Helpdesk ICCF a požádat o provedení tohoto procesu za TD.

(6) Hráč může zastavit své vlastní hodiny pouze provedením tahu nebo podáním reklamace (nebo odvolání). Pokud je reklamace (nebo odvolání) shledána nesprávnou, jsou hodiny znovu spuštěny s pomocí časová pokuta pro žadatele odpovídá době, kterou zabere uplatnění nároku.

(7) Organizátoři turnajů mají k dispozici možnost "garantovaného času" (GT). (TO). Pokud TO zvolí tuto možnost, znamená to, že pokud je celkový čas, který hráči zbývá po dokončení tahu po 50. tahu, kratší než 3 dny, hodiny tohoto hráče se před dalším tahem automaticky vynulují na celé 3 dny. Tento automatický proces vynulování hodin, aby se zabránilo situaci "náhlé smrti", může probíhat neomezeně dlouho, pokud TO při organizaci akce zvolil tuto možnost. Rozumí se, že tato možnost umožní, aby hry pokračovaly neurčitou dobu po datu, které by jinak bylo plánovaným datem konce. Bez této možnosti nemůže hráč nikdy získat čas "navíc", a to ani v případě, že hodiny hráče ukazují méně než jeden zbývajících den.

(a) **V individuálních (oproti týmovým) závodech je možnost GT přímo a nutně spojena s tím, zda je povolena výměna během prvních 4 měsíců** po oficiálním datu startu (jak je v současnosti povoleno ve standardním systému časové kontroly). (Výměna hráče je vždy povolena před oficiálním datem startu.) Pokud TO zvolí možnost GT, pak je nahrazení povoleno během prvních 4 let. měsíců. (Jak je obvyklé u náhradního hráče v individuální soutěži, nový hráč začíná ve všech hrách od nuly, a to jak v pozici, tak v čase.) Pokud TO nevybere žádného GT

(což znamená, že datum ukončení musí zůstat pevné), po dosažení oficiálního data zahájení není povolena žádná náhrada.

(b) **V týmových soutěžích nemá možnost GT žádný vliv na to, zda jsou povolena stří.** V týmových soutěžích jsou střídání a potenciální výměny povoleny bez ohledu na rozhodnutí TO o možnosti GT. Jediný vliv volby GT týkající se střídání/výměn v týmových soutěžích je ten, že volba GT také určuje, zda mohou být hodiny hráče během střídání zastaveny, nebo zda musí TC sledovat hodiny hráče a případně přesunout čas z banky hráče na hodiny hráče, aby se zabránilo tomu, že hra během střídání přejde do ETL. proces.

(8) "Ruční" doplňování hodin hráče v jasně prohrané pozici je jasným znamením, že hráč v jasně prohrané pozici předvádí extrémně pomalou hru, a tudíž představuje porušení kodexu chování.

(9) Pokud TC iniciuje střídání/výměnu hráče (například aby zabránil hrozícímu ETL), může TC přesunout čas z banky tohoto hráče na hodiny tohoto hráče, čímž zabrání ztrátě týmu v důsledku ETL. Jedinými požadavky, které jsou pro systém trojitého bloku zvláštní, je, že (1) v hráčově bance je k dispozici čas a (2) TC naváže nahrazením nebo výměnou tohoto původního hráče. TC nesmí přesouvat čas z banky na hodiny hráče jen proto, aby pomohl sedícímu hráči vyhnout se ETL kvůli jeho neopatrnosti nebo z jakéhokoli jiného důvodu (aniž by zároveň hráče nahradil/nahradil); a nikdo nemůže provést tah na této desce, dokud TC nedokončí nahrazení/nahrazení původního hráče. Podle běžných pravidel, pokud TC nedokončí výměnu/výměnu do 2 měsíců (60 dnů) od okamžiku, kdy TC zaznamenal záměr vyměnit/vyměnit hráče, budou partie uzavřeny jako standardní prohry (nebo zrušeny, pokud původní hráč nikdy neprovedl tah).

Pravidla týkající se dat ukončení

(10) Žádná rozhodnutí nejsou vydávána, protože je dosaženo konečného data. Veškeré odkazy ve stávajících pravidlech na rozhodování na základě konečného data nejsou použitelné.

(11) Rozhodování nemůže nikdy přesáhnout plánované datum ukončení hry (to znamená, že událost využívá trojblok bez garantovaného času).

(12) Ačkoli kapitáni týmů (TC) mají obvykle 60 dní na nalezení náhradníka, proces nahrazení nesmí přesáhnout plánované datum ukončení soutěže.

4. Pokyny pro organizátory turnajů používající systém trojitého bloku

(1) Organizátor turnaje (TO) nastaví událost na serveru zadáním:

(a) požadované oficiální datum zahájení a

(b) požadovanou maximální dobu (plánované datum ukončení), po kterou má být událost přehrávána.

Obvyklé délky jsou například 1 rok, 2 roky a 3 roky. (Délka doby musí činit alespoň 302 dní od oficiálního data zahájení, aby se událost mohla považovat za hodnoceno.) V souvislosti s určením časových limitů, doby dovolené atd. je třeba uvést pouze datum zahájení a dobu trvání TO. Další parametry TO zadávat nemusí. Po určení doby trvání akce je každému hráči přidělen určitý a konečný celkový čas na celou hru, přičemž tento celkový čas je rozdělen do 3 segmentů (každý segment má sloužit jinému účelu).

Názornou tabulku vztahů mezi délkou trvání turnaje, počátečními hodinami, počáteční bankou a částkami přírůstků naleznete v pododdíle "2f" výše.

(2) U všech týmových soutěží s trojblokovým systémem musí být pravidlo pro sledování TC živě s 0 (zpožděním po dokončení hry). Toto pravidlo prohlížení je vyžadováno, aby TC mohli při provádění střídání nebo výměny hráče přesunout čas z hráčského banku na hráčské hodiny.

(3) TO mají k dispozici jednu možnost, která je pro trojitý blok jedinečná. systém: "garantovaný čas" (GT). Pokud je tato možnost vybrána, znamená to, že pokud je celkový zbývajících čas po dokončení tahu hráče po tahu 50 kratší než 3 dny, hodiny tohoto hráče se automaticky vynulují na celé 3 dny před dalším tahem. Pokud TO zvolí možnost GT, může tento automatický proces vynulování hodin, aby se zabránilo situaci "náhlé smrti", probíhat neomezeně dlouho. Poznámka: tato volba umožňuje, aby hry probíhaly po neurčitou dobu i po datu, které by jinak bylo jejich plánovaným datem ukončení. Bez této možnosti nemůže hráč nikdy získat čas "navíc", a to ani v případě, že hodiny hráče ukazují méně než jeden zbývajících den, ale plánované datum konce události je zajištěno. Pokud TO chce pevné datum ukončení, měl by být použit systém trojitého bloku bez možnosti garantovaného času, protože datum ukončení je u tohoto systému pevné. Pokud není požadováno žádné datum ukončení, doporučuje se systém trojitého bloku s garantovaným časem.

(a) V individuálních (oproti týmovým) soutěžích je tato možnost GT přímo a nutně spojena s tím, zda bude povolena výměna během prvních 4 měsíců po oficiálním datu startu (jak je v současné době povoleno ve standardních soutěžích s časovou kontrolou). (Výměna hráče je vždy povolena před oficiálním datem startu.) Pokud TO zvolí možnost GT, pak je výměna povolena během prvních 4 měsíců. (Jak obvyklé u náhradního hráče v individuální soutěži, nový hráč začíná ve všech hrách od nuly, a to jak na pozici, tak v čase). Pokud TO zvolí možnost bez GT (což znamená, že datum ukončení musí zůstat pevné), nebude po dosažení oficiálního data zahájení akce povolena žádná výměna.

(c) V týmových soutěžích nemá možnost GT žádný vliv na to, zda jsou povolena střídání/náhrady. V týmových soutěžích s trojblokovým systémem jsou náhrady a střídání povoleny bez ohledu na rozhodnutí TO o možnosti GT.

Errata z vydání Pravidel ICCF 1/1/2023:

- (1) **Dodatek 3, 1f):** Bylo opraveno na "pododdíl 2i", kde je uvedeno "pododdíl 9".
- (2) **§§ 4.6.3. a 4.6.3.1.** byly opraveny tak, aby odrážely současné požadavky na platby zahrnující přímý vstup.

Upřesnění znění pravidel ICCF 1/1/2023

- (1) **§ 1.2.1.:** Dvě události "Dámy" byly odstraněny, protože se již .
- (2) **§§ 1.2.1.2. písm. g) a 1.2.1.3. písm. e):** V souladu se stávajícím požadavkem z bodu 1.3.1. byla doplněna věta "a kteří získali více než 50 % možných bodů".
- (3) **§ 1.3.1.:** V případě volných zápasů ve 2 hrách byla udělena výjimka z použití "všech pravidel ICCF", protože tyto zápasy nepoužívají systém stažení. Tato výjimka již neexistuje. Tyto zápasy nyní používají "všechna pravidla ICCF".
- (4) **V § 2.12:** Pro přehlednost po zrušení systému výběru (od roku 2022 do roku 030) nyní písmeno "a" zní: "Pokud si nyní hráč přeje ukončit hraní partií, ve kterých každá strana provedla alespoň jeden tah, doporučuje se jednoduše odstoupit od partií (když je to na tahu hráče), namísto toho, aby se jich vzdal nebo nechal vypršet čas (což vede k penalizaci). Bez ohledu na to, která z těchto možností bude zvolena, budou partie zaznamenány jako prohrané a dojde ke ztrátě hodnocení."
- (5) **V § 3.17.5. TEAM:** Do věty začínající slovy "Po obdržení takové žádosti" byla doplněna slova "v případě způsobilém podle právních předpisů".
- (6) **V § 3.18 písm. a):** V části o individuální události tohoto pravidla byla (na žádost odvolací komise) doplněna následující věta: "ETL je vždy zaznamenána jako prohra, s výjimkou případů, kdy server rozhodne, že místo toho mají být zrušeny všechny hry hráče v dané události."
- (7) **V § 3.19.:** V § 19.3. se za větu "Ve formátu Silli turnaje" doplňuje věta "nebo Huttonova turnaje", což je upřesnění i rozhodnutím odvolací komise.
- (8) **V § 5.3:** Při určování prozatímního (předpokládaného) ratingu u nehodnocených hráčů se bez výjimky použije hodnota 1800, pokud hráč nepožaduje rating FIDE. Viz příloha 1, § 2.1(a).
- (9) **V dodatku III:** Bylo doplněno mnoho vět, které objasňují, že zahrnutí "garantovaného času" do události trojitého bloku znamená, že neexistuje žádné datum ukončení.