

Pravidla SKŠ v ČR

pro hru prostřednictvím webservru ICCF platná a účinná od 1. 1. 2026



1. Hra a její řízení

1.1. Na veškeré webservrové partie hrané v rámci tuzemských pravidelných (domácích) soutěží Sdružení korespondenčního šachu v České republice (dále jen „SKŠ“) se aplikují tato Pravidla, aktuálně platný Soutěžní řáde SKŠ a Pravidla korespondenčního šachu ICCF v platném znění (dále jen „Pravidla ICCF“).

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

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

1.4. DRUŽSTVA: V případě nedorozumění mezi hráči se kapitáni družstev snaží vyřešit problém nejprve sami. Nedojde-li mezi nimi ke shodě, předají problém k dořešení rozhodčímu.

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

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

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

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

2. Předáváníí tahů

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

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

2.3. Hráči jsou plně odpovědní za průběžné sledování průběhu hry ve všech svých partiích, a to včetně spotřeby času.

3. Navrhování vynucených/samozřejmých/předpokládaných tahů, nabídky remíz

3.1. Navrhování vynucených/samozřejmých/předpokládaných tahů je hráčům povoleno. Hráči však mohou své navrhované tahy zadávat pouze lineárně, tzn. jako 1 nerozvětvenou variantu neomezené délky.

3.2. Hráč může nabízet svým soupeřům remízu nanejvýš 1krát za 10 tahů (bez ohledu na případné soupeřovy nabídky remízy), přičemž 1. nabídku remízy může učinit kdykoliv (i před 10. tahem). Záznamy o nabídkách remíz si hráč vést nemusí, protože políčko pod virtuální šachovnicí, které je určeno k zadávání (zaškrtnutí) nabídky remízy, se vůbec nezobrazí, není-li podmínka 10tahového odstupu splněna.

3.3. Tzv. „sofijské pravidlo“ není aktivováno/aplikováno, tj. hráči nejsou zbaveni možnosti nabízet remízy před předem určeným počtem tahů (např. 40., 35., 30., 25., nejméně však 20.) stanoveným pořadatelem soutěže.

4. Zápisy a hlášení

4.1. Komunikace týkající se jednotlivých partií je dlouhodobě uchovávána systémem webservru ICCF a je dostupná příslušným hráčům a rozhodčím.

4.2. Neodpovídá-li hráč po delší dobu na dotazy rozhodčího, může to být posouzeno jako jeho vystoupení ze soutěže.

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

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

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

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

5. Čas na rozmyšlenou a sankce

5.1. Limit spotřeby času je 50 dní na 10 tahů, není-li pořadatelem soutěže (prostřednictvím včas uveřejněných turnajových propozic) výslovně stanoveno jinak.

5.2. Čas na rozmyšlenou se počítá v celých dnech (úsecích dlouhých 24 hodin). Hráč má po zadání tahu soupeřem k dispozici 24 hodin na odpověď, než mu na jeho ukazateli času na webservru ICCF přibude 1 spotřebovaný den.

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

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

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

5.6. Při čerpání turnajové dovolené se příslušnému hráči měření spotřeby času pozastavuje na jím zvolený počet dní.

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

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

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

6. Neprovedení odpovědi

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

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

7. Turnajová dovolená

7.1. Hráč má nárok na 30 dní turnajové dovolené v každém kalendářním roce, není-li pořadatelem soutěže (prostřednictvím včas uveřejněných turnajových propozic) výslovně stanoveno jinak.

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

8. Vystoupení z turnaje, úmrtí/náhrady hráčů, odhady partií, nespportovní chování aj.

8.1. Důsledky nezahájení hry, vystoupení hráče z turnaje (před jeho zahájením / po jeho zahájení), neodpovídání turnajovým rozhodčím, nespportovního chování vůči soupeřům, stejně jako postupy při úmrtích/náhradách hráčů, odhadech výsledků řádně nedohraných partií, určování konečného pořadí jednotlivců/družstev na základě pomocných kritérií, popř. další záležitosti neošetřené těmito Pravidly či Soutěžním řádem SKŠ v platném znění, upravují příslušná ustanovení aktuálně platných Pravidel ICCF, která byla ze strany SKŠ vynuceně převzata z důvodu nově zavedené povinnosti plošně je používat (respektive jejich převážnou část) ve všech národních soutěžích se zápočtem do ratingu. Výjimku tvoří (zatím) jen volné nastavení času na rozmyšlenou a délky turnajové dovolené.

8.2. Oficiální verze aktuálně platných Pravidel ICCF (v anglickém znění) je veřejně přístupná na webu ICCF, a to konkrétně na internetové adrese: <https://www.iccf.com/message?message=447>.

9. Reklamacie výhry/remízy s využitím „Endgame Tablebases“ (databáze koncovek)

9.1. Zredukuje-li se materiál na šachovnici na 7 kamenů a méně (včetně obou králů), kterýkoliv ze soupeřů může po ověření výsledku partie prostřednictvím databáze koncovek u rozhodčího reklamovat výhru/remízu (prostřednictvím příslušného odkazu v menu pod záložkou „Partie“), aniž by oprávněnost svého požadavku musel dokládat analýzou, popř. jiným způsobem.

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

9.3. Hráč může pro zjištění (ověření) výsledku partie v konkrétní pozici s nejvýše 7 kameny využít např. tyto internetové adresy převzaté z webu ICCF (<https://www.iccf.com/message?message=641>):
a) <https://syzygy-tables.info/> (Syzygy Endgame Tablebases),
b) https://lichess.org/analysis/standard/8/4k3/R3R3/8/8/prr5/6K1/8_b_-_0_69#explorer (Lichess).

9.4. Při reklamaci výhry či remízy na základě databáze koncovek se nebere zřetel na tzv. „50tahové pravidlo FIDE“ pro praktický šach, tj. rozhodčí připsá bez zbytečného odkladu hráči reklamujícímu výhru 1 bod pokaždé, když mu v pozici s nejvýše 7 kameny databáze koncovek potvrdí výhru v jakémkoliv počtu tahů.

10. Řešení sporů

10.1. Rozhodčí řeší případné spory mezi hráči v souladu se zásadami sportovní etiky a vždy jedná v duchu fair play.

10.2. DRUŽSTVA: Rozhodčí řeší případné spory mezi hráči, popř. kapitány družstev, v souladu se zásadami sportovní etiky a vždy jedná v duchu fair play.

10.3. Nastalé situace, které tato Pravidla neupravují buďto vůbec, anebo jen částečně, rozhodčí posoudí v souladu s principy obsaženými v těchto Pravidlech, Pravidlech ICCF, Stanovách SKŠ, Soutěžním řádu SKŠ, popř. jiných závazných dokumentech, a rozhodne podle svého nejlepšího vědomí a svědomí.

10.4. Hráč se může proti rozhodnutí rozhodčího, o němž je přesvědčen, že je v rozporu s aktuálně platnou legislativou SKŠ či ICCF, popř. dobrými mravy, odvolat ke Kontrolní komisi SKŠ (nejlépe prostřednictvím e-mailové adresy kontrolni.komise@skscr.cz), přičemž tak musí učinit v propadné 15denní lhůtě od obdržení rozhodnutí rozhodčího.

10.5. DRUŽSTVA: Hráč se může prostřednictvím kapitána družstva proti rozhodnutí rozhodčího, o němž je přesvědčen, že je v rozporu s aktuálně platnou legislativou SKŠ či ICCF, popř. dobrými mravy, odvolat ke Kontrolní komisi SKŠ (nejlépe prostřednictvím e-mailové adresy kontrolni.komise@skscr.cz), přičemž tak musí učinit v propadné 15denní lhůtě od obdržení rozhodnutí rozhodčího. Toto právo má i sám kapitán družstva, eventuálně jeho zástupce.

10.6. Kontrolní komise SKŠ argumenty uvedené v odvolání pečlivě posoudí, vyhotoví písemné rozhodnutí, z něhož musí být jasně patrné, zda odvolání bylo vyhověno v plném rozsahu, částečně, nebo že bylo zamítnuto, přičemž jej do 15 dní (ode dne obdržení veškerých potřebných podkladů) rozešle všem zúčastněným stranám. Rozhodnutí Kontrolní komise SKŠ je konečné a v rámci SKŠ se proti němu nelze odvolat.

11. Závěrečná ustanovení

11.1. Provádění jakýchkoliv úprav a změn v těchto Pravidlech, spadá výlučně do působnosti Řídicí komise SKŠ.

11.2. Tato Pravidla schválila Řídicí komise SKŠ prostřednictvím hlasování per rollam dne 29. 12. 2025, jsou platná a účinná od 1. 1. 2026 a jsou závazná pro veškeré tuzemské (domácí) pravidelné webserverové soutěže SKŠ zahájené k tomuto datu a později.