



## Mezinárodní federace korespondenčního šachu

### Pravidla ICCF

(Platné od 1. ledna 2026)

Následuje shrnutí nových pravidel/postupů, které odrážejí rozhodnutí kongresu z roku 2025 (číslo návrhu kongresu je označeno jako „[2025-####]“). Další podrobnosti lze nalézt v příslušných oddílech tohoto dokumentu:

- (1) **§ 1.2.1.1.:** Bylo doplněno následující:
  - „(f) Účastníci některého z předchozích nebo probíhajících uznaných finálových turnajů mistrovství Evropy nebo zbytku světa s průměrným ratingem 2451 nebo vyšším, kteří získali alespoň 50 % možných bodů.“
  - „(g) Účastníci uznaného finále mistrovství Evropy nebo ROW s průměrným ratingem 2450 nebo nižším, kteří skončili na 3. nebo 4. místě nebo získali alespoň 60 % možných bodů.“ [2025-039]
- (2) **§ 1.2.1.2.:** Bylo doplněno následující:
  - „(f) Účastníci některého z předchozích nebo probíhajících uznaných finále mistrovství Evropy nebo ROW s průměrným ratingem 2451 nebo vyšším, kteří skončili na 3. nebo 4. místě nebo získali alespoň 60 % možných bodů.“
  - „(g) Dva nejlepší účastníci uznaného finále mistrovství Evropy nebo ROW s průměrným ratingem 2450 nebo nižším, kteří získali více než 50 % možných bodů.“ [2025-039]
- (3) **§ 1.2.1.3.:** Bylo doplněno následující:
  - „(e) Hráči, kteří se umístili na prvním a druhém místě v uznaném finále mistrovství Evropy nebo ROW s průměrným ratingem 2451 nebo vyšším a kteří získali více než 50 % možných bodů.“ [2025-039]
- (4) **§§ 1.2.1.8., 1.2.1.9 a 1.2.1.10:** Tyto nové oddíly podrobně popisují předkola, semifinále a finále vedoucí k titulu „Mistr světa v korespondenčním šachu 960“. [2025-030]
- (5) **§ 1.2.6.2.:** Bylo doplněno následující: „(f) všichni předchozí mistři Evropy a zbytku světa v korespondenčním šachu.“ [2025-060]

- (6) **§ 1.2.6.2.:** Do této části byl doplněn Panamerický týmový turnaj a jeho konkrétní podrobnosti. [2025-031]
- (7) **§ 1.2.6.3.:** Bylo přidáno následující: „Každé dva roky se bude konat turnaj, kterého se zúčastní hráči s nejvyšším ratingem ICCF. Účastníky budou (aktivní nebo neaktivní) hráči s pevným ratingem ( $RD \leq 120$ ) z prvních 15 (nebo 17) míst, kteří projeví zájem o účast. Podrobnosti této akce nebyly v době aktualizace pravidel ještě stanoveny.“ [2025-032]
- (8) **§ 1.2.6.3.:** Bylo doplněno následující: „ICCF také doplní k jinak popsané nabídce každoroční významnou akci.“ [2025-085]
- (9) **§ 1.2.6.4. (s odkazem také v § 1.3.3.):** Byl přidán následující odstavec: „Všechny mezinárodní otevřené a pozvánkové akce sponzorované členskými federacemi (MF) musí být před zveřejněním na internetu zkontrolovány a schváleny (WTD a/nebo jeho pověřeným zástupcem), včetně seznamu hráčů (s příslušnými ratingy), přiděleného TD a určeného TO, než budou zveřejněny online. Toto posouzení WTD bude dokončeno do 7 dnů od data předložení k posouzení, pokud provedení oprav případných problémů nezabere více času. WTD (nebo jeho pověřený zástupce) bude mít pravomoc nařídit změny, pokud bude zjištěna nesrovnalost – proti tomuto rozhodnutí lze podat odvolání k odvolací komisi ICCF. Žádná otevřená nebo pozvánková akce sponzorovaná MF nesmí být zveřejněna online, dokud nebude uděleno schválení WTD.“ [2025-057]
- (10) **§ 1.3.1.:** Za větu „Každá akce s ratingem ICCF musí používat všechna pravidla ICCF...“ byla přidána následující věta v závorce: „(včetně povolení používání počítačů)“ [2025-058]
- (11) **§ 1.3.3.:** Fráze „Federace mohou pořádat až dva otevřené (a/nebo pozvánkové) turnaje ročně, za které se vybírá startovné ...“ byla změněna na „Federace mohou pořádat až čtyři otevřené (a/nebo pozvánkové) turnaje ročně (jeden v každém ratingovém období), za které se vybírá startovné ...“ [2025-038]
- (12) **§ 1.5.4.:** Příslušná věta nyní zní: „Každý držitel titulu GM, SIM a IM má rovněž nárok na medaili.“ Celý odstavec začínající slovy „ICCF vyrobí medaile...“ byl vypuštěn. [2025-083]
- (13) **§§ 2.1.(6) a 2.15.(6)** byly doplněny následovně: „Žádná osoba nesmí mít více účtů ICCF (s jasně odlišnými jmény), ať už spravovaných ručně a/nebo automaticky. Nedodržení tohoto pravidla bude mít za následek pozastavení všech účtů ICCF, včetně účtu dané osoby pod jejím skutečným jménem.“ [2025-050]
- (14) **§§ 2.6.(2). a 3.17.4.:** Odstavec začínající slovy „Pokud hráč zemře během aktivních partií...“ byl nahrazen následujícím textem:

„Pokud hráč zemře během aktivních partií, výsledek jeho nedokončených partií bude spadat do jedné ze čtyř možností, které se určují podle dané akce:

- (a) V případě týmové soutěže lze zbývající partie hráče dokončit prostřednictvím náhradníka nebo zastupujícího hráče v souladu s pravidly ICCF, oddíly 3.17.4 a 3.17.5. Žádosti o střídání se podávají automaticky jménem kapitánů týmů (TC) a kapitáni týmů jsou o tom informováni e-mailem. (Pokud byl zesnulý hráč již náhradníkem, bude partie ukončena výše uvedeným způsobem).
- (b) Pokud hráč ještě neprovedl žádný tah a žádná z jeho partií neskončila, budou všechny partie tohoto hráče zrušeny, pokud nebude nahrazen. (V soutěži Silli se v křížové tabulce zobrazí všechny remízy.)
- (c) V jakémkoli turnaji, kde hráč provedl alespoň jeden tah, ale nemá v daném turnaji žádné prohry v ETL (a hráč není nahrazen), budou všechny zbývající partie hráče posouzeny rozhodčím (v souladu s pravidly pro rozhodování v sekcích 3.20 a 6.6 pravidel ICCF). To by platilo bez ohledu na to, kolik partií bylo dokončeno před nahlášením úmrtí.
- (d) Pokud hráč provedl alespoň jeden tah, ale v dané soutěži měl v době oznámení úmrtí také jednu nebo více proher v ETL, zbývající partie hráče v dané soutěži budou převedeny do ETL. U každé partie, o které bylo takto rozhodnuto v den úmrtí hráče nebo po něm, se zobrazí symbol „křížku“ (†), který označuje, že hráč nebyl schopen partii dokončit z důvodu svého úmrtí.“  
[2025-059]

- (15) **§ 3.3. (s odkazem na § 4.8):** Tato sekce nyní odráží, že (a) turnajový výbor může řídit turnaj úrovně 3, (b) určité propagační a regionální turnaje musí být řízeny TD úrovně 1 nebo 2 a že (c) světový turnajový ředitel může přidat do seznamu turnajů vyžadujících TD úrovně 1 nebo 2 další turnaje. [2025-052]
- (16) **§ 3.16.2.:** Tam, kde bylo uvedeno: „[STANDARD & TRIPLE BLOCK s garantovaným časem]: V situaci, kdy by náhradník nebo nahrazující hráč zahájil zápas s velmi malým zbývajícím časem na rozmyšlenou, například 1–2 dny na mnoho tahů, smí TD v každé takové partii resetovat časomíru tohoto hráče až na 5 dní“, je tento odstavec nyní určen pouze pro korespondenční, nikoli serverové akce. [2025-053]
- (17) **§ 3.16.4.:** Předchozí záznam byl odstraněn a nahrazen textem „Čas na odchod nelze nikdy zaznamenat zpětně.“ (Odkaz na zpětný odchod v § 2.5.(4) byl rovněž odstraněn.) [2025-055]
- (18) **§ 3.17.4.:** Článek, který zněl: „Jakmile hráč v mezinárodním hodnoceném týmovém turnaji vystoupil jako hrající účastník... Hráči v mezinárodním hodnoceném týmovém turnaji nemohou nikdy vystupovat jako náhradníci nebo zástupci sami za sebe.“ byl změněn na: „Jakmile hráč v týmovém turnaji hodnoceném na serveru ICCF vystoupil jako hrající účastník... Hráči v týmové soutěži s ratingem na serveru ICCF nemohou nikdy být náhradníky nebo zástupci sami za sebe.“ [2025-054]

- (19) § 3.20.1.: Bylo doplněno následující: „c. Rozhodnutí je nutné, pokud platí všechny následující podmínky: hráč zemře, hráč má stále aktivní partii, hráč provedl v turnaji alespoň jeden tah a hráč nemá v turnaji žádnou prohru z důvodu ETL. Všechny aktivní partie hráče v dané soutěži (pokud nedojde k nahrazení) pak musí být posouzeny.“ [2025-059]
- (20) § 6.3: Byla přidána následující nová podsekce: „OBĚ: Pokud hráč zemře, má stále jednu nebo více aktivních partií, provedl v dané soutěži alespoň jeden tah a nemá v dané soutěži zaznamenanou žádnou prohru z důvodu ETL.“ [2025-059]
- (21) § 6.6.1.(4): Bylo přidáno následující: „Výjimkou z tohoto pravidla jsou zemřelí hráči, u nichž bude přijata žádost o vítězství bez podpůrné analýzy.“ [2025-059]
- (22) § 6.6.1.(5): Na konec bylo doplněno: „přijmout, pokud je důvodem rozhodnutí smrt hráče, kdy má být nárok na výhru přijat.“ [2025-059]
- (23) § 6.6.4.(1): Na konci bylo doplněno: „s výjimkou případů, kdy je důvodem rozhodnutí úmrtí hráče, kdy je třeba přijmout nárok na výhru.“ [2025-059]

Errata a upřesňující formulace k vydání pravidel ICCF ze dne 1. 1. 2025 jsou uvedeny na konci tohoto dokumentu.

## KLÍČ

- : **SERVER:** následující text se vztahuje pouze na hry hrané na serveru  
**POŠTOVNÍ:** následující text se vztahuje pouze na poštovní hry (modrým písmem) **OBOJÍ:** následující text se vztahuje jak na hry hrané na serveru, tak na poštovní hry  
**STANDARD:** následující text se vztahuje pouze na soutěže se standardním časovým limitem **TRIPLE BLOCK:** následující text se vztahuje pouze na soutěže typu triple block **INDIVIDUAL:** následující text se vztahuje pouze na soutěže jednotlivců **TEAM:** následující text se vztahuje pouze na soutěže družstev

## Obsah

<b>Obsah</b> .....	<b>4</b>
<i>ČÁST 1: Přehled ICCF</i> .....	<i>13</i>
1.1. Úvod .....	13
1.2. Turnaje ICCF .....	13
1.2.1. Mistrovské turnaje .....	13
1.2.1.1. Kvalifikace na mistrovství světa v šachu .....	15
1.2.1.2. Semifinále mistrovství světa v CC .....	16
1.2.1.3. Turnaj kandidátů .....	18

1.2.1.4. Finále mistrovství světa v šachu .....	18
1.2.1.5. [Smazáno].....	19
1.2.1.6. [Smazáno].....	19
1.2.1.7. CC Olympiáda (Mistrovství světa národních týmů) .....	19
1.2.1.8. Předkolo mistrovství světa v šachu 960 CC .....	20
1.2.1.9. Semifinále mistrovství světa v šachu 960 CC .....	20
1.2.1.10. Finále mistrovství světa v šachu 960 CC .....	21
1.2.2. Kvalifikační turnaje .....	21
1.2.3. Turnaje Světového poháru .....	22
1.2.3.1. Turnaj o Světový pohár družstev .....	23
1.2.4. Turnaje Norm .....	23
1.2.5. Liga mistrů .....	25
1.2.6. Speciální turnaje.....	26
1.2.6.2. Superregionální turnaje.....	26
Pravidla pro mistrovství Evropy a zbytku světa .....	27
Mistrovství serverů.....	28
Poštovní mistrovství (pouze mistrovství Evropy) .....	29
Příloha 1: Evropské členské federace.....	30
Příloha 2: Evropské země .....	31
Pravidla pro Panamerické týmové mistrovství.....	31
1.2.6.3. Další akce.....	31
1.2.6.4. Pro mezinárodní akce je vyžadováno schválení WTD .....	32
1.3. Pravidla organizace turnaje .....	32
1.3.1. Organizační pravidla platná pro všechny turnaje ICCF .....	32
1.3.2. Pravidla specifická pro mezinárodní týmové turnaje a přátelské zápasy.....	34
1.3.3. Pravidla specifická pro různé typy turnajů .....	35
1.3.4. Rozstřely .....	39
1.4. Hodnotící systém ICCF (viz také příloha 1).....	41
1.5. Tituly ICCF: Co to je a jak se získávají (viz také příloha 2) .	42
1.5.1. Základní prvky: normy pro tituly a odehrané partie.....	42
1.5.2. Tituly a jejich požadavky.....	43
1.5.3. Postup při podávání žádostí .....	45
1.5.4. Udělování titulů.....	45

1.5.5. Používání titulů.....	46
1.6. Způsobilost hráčů .....	46
1.6.1. Práva izolovaných hráčů.....	47
1.7. Kodex chování.....	48
1.7.1. Obecné zásady .....	48
1.7.1.1. Soulad s obecným nařízením o ochraně osobních údajů (GDPR) Evropské unie .....	50
1.7.2. Disciplinární řízení a sankce .....	50
<b>ČÁST 2: Pro hráče.....</b>	<b>51</b>
2.1. Členská federace hráče.....	51
2.2. Obecná pravidla a postupy.....	52
2.3. Přenosy .....	53
2.4. Časový limit a tresty .....	55
2.5. Odchod.....	57
2.6. Neodpověď.....	58
2.7. Podmíněné tahy .....	60
2.8. Řešení konfliktů .....	60
2.9. Nabídky remízy.....	61
2.10. Podání reklamace.....	61
2.11. Záznamy a zprávy .....	63
2.12. Ukončení hry v rámci akce .....	64
2.13. Rozhodnutí .....	64
2.14. Živé přenosy zápasů .....	65
2.15. Kodex chování.....	66
2.16. Odvolání .....	67
<b>ČÁST 3: Řízení akcí: Pokyny pro technické ředitele .....</b>	<b>68</b>
3.1. Odpovědnost technického delegáta.....	68
3.1.1. Filozofie role technického delegáta.....	68
3.1.2. Očekávané chování od TD .....	69
3.2. Úrovně a specializace TD.....	70
3.3. Kdy je TD vyžadován.....	70
3.4. Zvláštní úvahy .....	72
3.4.1. Pro národní turnaje .....	72

3.4.2. Zvláštní ustanovení pro mezinárodní turnaje .....	73
3.5. Jak se stát technickým ředitelem ICCF .....	73
3.5.1. Požadavky na výkon funkce technického delegáta ICCF .....	73
3.5.2. Získání schválení k výkonu funkce technického delegáta ICCF .....	74
3.5.3. Mentorský program .....	74
3.5.4. Kdy je mentor nutný? .....	75
3.5.5. Role mentora .....	75
3.5.6. Kdo může být mentorem? .....	75
3.5.7. Jak si najít mentora .....	75
3.5.8. Kdy může TD přestat mít mentora .....	76
3.5.9. Požadavky na mentora při návratu do role TD .....	76
3.6. Jak se stát mezinárodním rozhodčím (IA) .....	76
3.6.1. Postup podání žádosti .....	77
3.6.2. Podrobnosti k dokumentaci .....	77
3.6.3. Kvantitativní požadavky .....	78
3.6.4. Kvalitativní požadavky .....	78
3.6.5. Rozhodnutí výboru TD .....	79
3.7. Záložní TD .....	79
3.8. Disciplinární řízení: Pozastavení funkce TD a IA Titul .....	79
3.8.1. Pozastavení funkce TD .....	79
3.8.2. Pozastavení titulu mezinárodního rozhodčího (IA) .....	80
3.9. Jmenování a přidělování úkolů TD .....	80
3.10. Úkony nutné před zahájením turnaje .....	81
3.11. Úkony nutné po zahájení turnaje .....	81
3.11.1. Opatření nezbytná v souvislosti s poštovními událostmi .....	81
3.11.1.1. Obecné povinnosti a řešení problémů .....	81
3.11.1.2. Organizace turnajové skupiny .....	82
3.11.1.3. Kontakt s organizátorem turnaje .....	82
3.11.1.4. Hlášení výsledků a skóre zápasů .....	82
3.11.1.5. Průběžné zprávy pro ICCF .....	83
3.12. Pravidla specifická pro pořádání týmového turnaje .....	84
3.13. Kdy komunikovat přímo s jednotlivými hráči a kdy s kapitány týmů .....	84

3.14. Řešení stížností hráčů .....	85
3.14.1. Reakce na stížnosti.....	86
3.14.2. Námitky týkající se pádu vlajky (překročení časového limitu) .....	86
3.14.3. Námitky týkající se výsledků 7-dílné tabulky.....	87
3.14.4. Námitky týkající se opakování 3 pozic.....	87
3.14.5. Nároky týkající se 40 po sobě jdoucích dnů bez tahu .....	88
3.14.6. Nároky týkající se 4 po sobě jdoucích měsíců bez stěhování .....	88
3.14.7. Nároky týkající se pravidla 50 stěhování .....	89
3.14.8. Co dělat, pokud není nikdy uplatněna lhůta .....	89
3.15. Řešení porušení kodexu chování .....	90
3.15.1. Chování kapitána týmu .....	90
3.15.2. Chování hráčů .....	90
3.15.2.1. Nesprávná komunikace.....	91
3.15.2.2. Extrémně pomalá hra v jasně prohrané pozici (tzv. „obranu mrtvého muže“).....	91
3.15.2.3. Opakované nabídky remízy až do té míry, že to představuje obtěžování.....	94
3.15.2.4. Podezření na tajnou dohodu mezi hráči .....	95
3.16. Úprava časomíry hráčů.....	95
3.16.1. Kdy resetovat časomíry hráčů.....	95
3.16.2. Kolik času se má při resetování časoměrů přidat? .....	96
3.16.3. Kdy zastavit časomíry hráčů.....	97
3.16.4. Zpětné volno .....	97
3.17. Střídání/výměna hráčů.....	98
3.17.1. [Vymazáno] .....	98
3.17.2. [Odstraněno] .....	98
3.17.3. [Smazáno] .....	99
3.17.4. Střídání hráčů .....	99
3.17.4.1. Postup pro poštovní střídání na serveru .....	100
3.17.5. Náhradní hráči.....	102
3.18. Řešení překročení časového limitu (ETL) hráče / přerušení hry.....	104
3.18.1. [Vymazáno].....	105
3.19. Kdy zrušit zápas .....	105
3.20. Kdy a jak organizovat rozhodčí řízení.....	106
3.20.1. Kdy požádat o rozhodčí řízení.....	106

3.20.2. Automatizované postupy pro provedení počátečních posouzení .....	107
3.20.3. Ruční postupy pro provedení počátečních posouzení.....	108
3.20.4. Vyřizování odvolání hráčů proti rozhodnutí o posouzení.....	110
3.21. Jaké záznamy musí TD vést .....	110
3.22. Prosazování pravidel týkajících se zveřejňování her.....	111
3.23. Varování a tresty: kdy a jak je udělovat.....	111
3.23.1. Přejchod od varování k sankci .....	111
3.23.2. Tresty: jaký trest a kdy jej udělit.....	112
3.24. Kdy je podáno odvolání proti rozhodnutí TD .....	114
3.25. Na konci turnaje: zasílání certifikátů .....	114
3.26. Odchod z funkce TD.....	115
3.26.1. Postup při odchodu z funkce TD.....	115
3.26.2. Koho informovat?.....	115
3.26.3. Jak informovat ostatní osoby .....	116
3.26.4. Zástup za TD při čerpání dovolené jako TD .....	116
3.26.5. Co dělat, pokud je potřeba prodloužená/neomezená dovolená/Nahrazení TD .....	116
<b>ČÁST 4: Organizování akcí ICCF: Pokyny pro TO.....</b>	<b>117</b>
4.1. Odpovědnost technického organizátora.....	117
4.2. Kdy je vyžadován TO .....	117
4.3. Požadavky na TO ICCF.....	117
4.3.1. Získání oprávnění stát se organizátorem turnajů ICCF .....	117
4.3.2. Odpovědnost za přečtení celé části 4.....	118
4.3.3. Správné chování TO.....	118
4.3.4. Pozastavení funkce TO .....	118
4.4. Jmenování TO .....	118
4.4.1. Omezení týkající se toho, kdy může osoba vykonávat funkci TO .....	118
4.5. Organizace pozvánkového turnaje .....	119
4.5.1. Získání souhlasu ICCF s pořádáním pozvánkového turnaje .....	120
4.5.2. Správné versus nesprávné pozvánky .....	120
4.5.3. Stanovení ratingů hráčů při organizování akce .....	120
4.6. Organizace turnaje s účastí jednotlivých hráčů .....	121
4.6.1. Propagace turnaje v nabídce „Nové akce“ .....	121

4.6.2. Vytvoření registračního odkazu v sekci „Nové akce“ .....	122
4.6.3. Možnosti v záložce „Registrace“ .....	122
4.6.3.1. Speciální způsoby registrace pro hráče .....	122
4.6.4. Jak upravit oznámení o turnaji .....	123
4.6.5. Založení turnaje pro jednotlivce na serveru ICCF .....	123
4.6.5.1. Přidání FIDE ratingu pro nového hráče ICCF.....	125
4.6.6. Pořádání mezinárodního turnaje o titul .....	125
4.7. Seznámení s možnostmi, které server nabízí při zakládání nové akce.....	126
4.7.1. Na záložce „Název“ .....	126
4.7.2. Na kartě „Velikost“ .....	126
4.7.3. Na kartě „Data“ .....	127
4.7.4. Na kartě „TD“ .....	127
4.7.5. Na kartě „Pravidla“ .....	127
4.7.6. V záložce „Registrace“ .....	130
4.7.7. Na kartě „Certifikáty“ .....	131
4.7.8. Zvláštní postupy pro nehodnocené národní akce .....	131
4.8. Pověření TD .....	131
4.9. Kdy zahájit akci.....	133
4.10. Jak zorganizovat registrace a přímý vstup .....	133
4.10.1. Zajištění správnosti všech registrací .....	134
4.11. Pravidla pro turnaje s více skupinami.....	135
4.12. Organizace turnaje za účasti týmů hráčů .....	136
4.12.1. Založení týmového turnaje na serveru ICCF.....	136
4.12.2. Založení sezóny Ligy mistrů na serveru .....	138
4.12.2.1. Registrace týmů.....	139
4.12.3. Výběr TD a náhradního TD .....	139
4.12.4. Určení kapitánů týmů .....	139
4.12.5. Určení přiřazení barev.....	139
4.12.6. Kdy zahájit událost .....	139
4.13. Proč se vaše nově vytvořená událost nespustí a jak to opravit.....	140
4.14. Když hráč ukončí účast v události .....	140
4.15. Nabídka cen, medailí a trofejí.....	141
4.15.1. Rozdělování peněžních cen na mezinárodní úrovni.....	141

4.15.2. Automatické certifikáty pro vítěze jednotlivých kategorií.....	142
4.16. Řešení sporů .....	142
4.17. Kde najít další pomoc .....	142
<b>ČÁST 5: Pokyny pro kapitány týmů .....</b>	<b>143</b>
5.1. Úloha kapitánů týmů .....	143
5.2. Určení kapitána týmu.....	143
5.3. Podněty pro organizátory turnaje.....	144
5.4. Usnadnění komunikace mezi hráči a řediteli turnaje .....	144
5.4.1. Ohledně stížností hráčů.....	144
5.4.2. Ohledně odvolání .....	145
5.4.3. Ohledně zasílání výsledků zápasů (pouze POŠTOU).....	145
5.5. Usnadnění řešení problémů .....	145
5.5.1. Zajištění zahájení a pokračování hry .....	145
5.5.2. Řešení konfliktů mezi hráči.....	146
5.5.3. Role TC při rozhodování o odstoupení hráče ze hry .....	146
5.6. Řešení případů, kdy hráč přestane účastnit se akce.....	147
5.6.1. Před oficiálním datem zahájení akce.....	147
5.6.2. Střídání hráče .....	148
5.6.2.1. Výměna hráče.....	149
5.6.2.2. Postup při střídání/výměně hráče.....	150
5.6.2.3. Nepředložení náhradního hráče.....	150
5.7. Střídání iniciovaná a provedená technickým komisařem .....	150
5.8. Rozhodovací řízení.....	151
5.9. Záznamy, které je třeba uchovávat.....	152
5.10. Kodex chování pro kapitány týmů.....	152
<b>ODDÍL 6: Pokyny pro rozhodčí ICCF.....</b>	<b>152</b>
6.1. Požadavky na rozhodčího ICCF .....	152
6.2. Jak se stát rozhodčím ICCF .....	153
6.3. Kdy dochází k rozhodování .....	153
6.4. Pověření rozhodčích.....	153
6.4.1. Anonymita rozhodců .....	154
6.5. Materiály k dispozici rozhodcům.....	154

6.6. Rozhodovací řízení.....	154
6.6.1. Porozumění nárokům hráčů a analýza .....	154
6.6.2. Začněte s analýzou hráčů .....	155
6.6.3. Analýza rozhodčího.....	156
6.6.4. Stanovení a oznámení výsledků .....	156
6.6.5. [Vymazáno].....	157
6.6.6. Záznamy, které je třeba uchovávat.....	157
6.7. Odvolání proti rozhodnutí .....	157
6.7.1. Pravidla týkající se odvolání proti rozhodnutí .....	157
6.7.2. Řízení o odvolání .....	157
<b>ODDÍL 7: Výbor ředitelů turnajů (TDC).....</b>	<b>158</b>
7.1. Účel Výboru ředitelů turnaje (TDC) .....	158
7.2. Členství v TDC .....	158
7.3. Odpovědnost TDC.....	159
7.3.1. Udržování správných pravidel, postupů a databází pro TD.....	159
7.3.2. Přijímání a zpracování žádostí o titul mezinárodního rozhodčího (IA).....	160
7.3.3. Působení jako konzultant pro TD .....	160
7.3.3.1. Ohledně mentorů.....	160
7.3.3.2. Určení „obhajoby mrtvého muže“.....	160
7.3.3.3. Nastavení časomír hráčů .....	161
7.3.3.4. [Odstraněno] .....	161
7.3.4. Účast na disciplinárních opatřeních .....	161
7.3.4.1. Pozastavení funkce TD .....	161
7.3.4.2. Pozastavení titulu mezinárodního rozhodčího (IA) .....	161
<b>Příloha 1: Pracovní pravidla ratingového systému.....</b>	<b>161</b>
<b>Příloha 2: Předpisy pro mezinárodní šachové tituly v korespondenčním šachu .</b>	<b>166</b>
<b>Příloha 3: Systém časového limitu „triple block“ .....</b>	<b>171</b>
<b>Errata z vydání pravidel ICCF ze dne 1. 1. 2025 .....</b>	<b>179</b>
<b>Upřesnění znění pravidel ICCF z 1. 1. 2025 .....</b>	<b>179</b>

## ČÁST 1: Přehled ICCF

### 1.1. Úvod

Mezinárodní federace korespondenčního šachu (ICCF) je celosvětová organizace pro korespondenční šach.

### 1.2. Turnaje ICCF

Korespondenční šachové turnaje ICCF se dělí na:

- Mistrovské turnaje,
- kvalifikační turnaje,
- pohárové turnaje,
- turnaje o normy,
- Ligu mistrů,
- Speciální turnaje, včetně superregionálních turnajů

#### *1.2.1. Mistrovské turnaje*

1. Mistrovské turnaje ICCF zahrnují:

(a) Mistrovství světa v korespondenčním šachu (jednotlivci)

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

2. Mistrovství světa organizovaná ICCF zahrnují: předkola, semifinále, turnaje kandidátů a finálové turnaje.

3. Předkola, semifinále a turnaje kandidátů se skládají z oddělených sekcí, které se obvykle hrají na webovém serveru. Kvalifikace získané v korespondenčních turnajích lze použít v turnajích na webovém serveru.

4. Za plánování finále mistrovství světa odpovídá komisař ICCF pro titulové turnaje po konzultaci s výkonnou radou / kongresem. Oznámení o finále budou zveřejněna nejpozději 4 měsíce před jejich začátkem.

5. Předkola, semifinále a turnaje kandidátů se každoročně zahajují v pevně stanovený den. Přihlášky musí být zaslány komisaři pro titulové turnaje ICCF nejpozději v termínu uvedeném v oznámení o turnaji. V naléhavých případech je komisař pro titulové turnaje ICCF oprávněn prodloužit lhůtu pro podání přihlášek nebo posunout začátek turnaje na dřívější termín. Rozdělení do skupin v předkolech, semifinále a turnajích kandidátů provede komisař ICCF pro turnaje o titul s cílem vytvořit skupiny stejné síly. Veškeré potřebné informace týkající se norem pro titul a ustanovení o postupu budou poskytnuty před začátkem turnaje.

6. Komisař turnaje o titul ICCF poskytne národním delegátům aktuální seznam všech hráčů, kteří dosáhli příslušné kvalifikace, současně s vyhlášením každé jednotlivé etapy WCCC.

7. Kvalifikace pro předkola, semifinále, turnaje kandidátů a finále dosažená v souladu s touto částí pravidel ICCF lze použít pouze jednou, s výjimkou zvláštních kvalifikačních ustanovení založených na titulech mistra světa, titulech ICCF nebo dosažených ratingových bodech: ty lze použít pouze jednou za kalendářní rok a pouze na příslušné úrovni nebo etapě. Z jednoho předkola, semifinále nebo turnaje kandidátů je možné získat pouze jednu kvalifikaci pro další etapu mistrovství světa. Kvalifikace založené na výsledcích v turnajích jsou platné po dobu 3 let od skončení turnaje, ve kterém byla kvalifikace získána. Každá další kvalifikace získaná hráčem na stejné úrovni bude platná po dobu jednoho dalšího roku (například druhá kvalifikace bude platná po dobu 4 let od skončení turnaje, ve kterém byla kvalifikace získána). Poloviční kvalifikace je platná po dobu 3 let od skončení turnaje, ve kterém byla získána. Pokud je v tomto období získána druhá poloviční kvalifikace, bude plná kvalifikace platná po dobu 3 let od skončení turnaje, ve kterém byla druhá poloviční kvalifikace získána. Tituly ženské velmistryně a ženské mezinárodní mistryně neopravňují jejich držitelky k účasti v semifinále mistrovství světa nebo v turnaji kandidátů.

8. Hodnocení ICCF používané v těchto pravidlech se vztahuje na kterýkoli z hodnocených seznamů zveřejněných v předchozích 12 měsících. (Toto období se vztahuje na hodnocení ICCF, která byla poprvé zveřejněna během 12 měsíců před začátkem turnaje, a ne pouze na jakékoli hodnocení ICCF, které bylo platné během těchto 12 měsíců.)

9. Při posuzování kvalifikace pro předkola, semifinále, turnaje kandidátů a finále WCCC se rozhoduje o rovnosti bodů.

10. V každém kalendářním roce bude každá členská federace oprávněna nominovat dva hráče do předkola nebo semifinále WCCC. Navíc federacím, které za předchozí rok nahlásí 200 a více členů nebo přidružených hráčů (podle statistik členských příspěvků), bude povolena 1 dodatečná nominace členské federace (MFN), pro federace, které vykazaly 500 a více členů nebo přidružených hráčů, budou povoleny 2 dodatečné MFN, pro 1000 a více členů nebo přidružených hráčů 3 dodatečné MFN, pro 2000 a více členů nebo přidružených hráčů 4 dodatečné MFN a pro 5000 a více členů nebo přidružených hráčů 5 dodatečných MFN. MFN budou přiděleny buď do předkol, nebo do semifinále podle jejich ratingů – ti s ratingem [pevným ( $RD \leq 120$ ) nebo nepevným ( $RD > 120$ )] nižším než 2400 budou přiděleni do předkol, zatímco ti s ratingem 2400 a vyšším budou přiděleni do semifinále.

11. Ve zvláštních a výjimečných případech je výkonná rada ICCF oprávněna vyhlásit speciální turnaje, které poskytují kvalifikaci do předkol, semifinále, turnajů kandidátů nebo finále. Přesné podmínky postupu musí být stanoveny v oznámení o konkrétním turnaji. Dále bude výkonná rada ICCF rozhodovat o všech žádostech, na které se tento předpis nevztahuje.

#### 1.2.1.1. Předkola mistrovství světa v šachu

1. Plnou kvalifikaci pro vstup do předkola získají:

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

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

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

(d) vítězové světových turnajů ICCF – třída Master.

(e) účastníci některého z předchozích nebo probíhajících finále Světového poháru ICCF, kteří získali alespoň 50 % možných bodů. (To nezahrnuje Světový pohár veteránů ICCF, Světový pohár v šachu 960 ani turnaje Světového poháru družstev.)

(f) účastníci některého z předchozích nebo probíhajících uznaných finále mistrovství Evropy či zbytku světa, kteří dosáhli průměrného turnajového ratingu 2451 nebo vyššího a získali alespoň 50 % možných bodů; dále účastníci některého z předchozích nebo probíhajících uznaných zónových mistrovství, kteří dosáhli průměrného turnajového ratingu 2451 nebo vyššího

kteří získali alespoň 50 % možných bodů. (Tento odkaz na zónové mistrovství byl záměrně ponechán beze změny i přes zrušení zón z důvodu možného přenosu do příštího roku.)

(g) účastníci uznaného finále mistrovství Evropy nebo ROW s průměrným ratingem 2450 nebo nižším, kteří skončili na 3. nebo 4. místě nebo získali alespoň 60 % možných bodů; také účastníci uznaných zónových mistrovství s průměrným ratingem 2450 nebo nižším, kteří skončili na 3. nebo 4. místě nebo získali alespoň 60 % možných bodů. (Tento odkaz na zónové mistrovství byl záměrně ponechán beze změny navzdory zrušení zón z důvodu možného přenosu do příštího roku.)

(h) hráči, kteří jsou přihlášení prostřednictvím své vlastní národní organizace a v době nominace mají rating nižší než 2400 [pevný ( $RD \leq 120$ ) nebo nepevný ( $RD > 120$ )]

(i) držitelé titulu mezinárodního mistra s ratingem nad 2300.

(j) držitelé titulu mezinárodního mistra seniorů s ratingem nad 2250

(k) držitelé titulu velmistra

(l) Kterýkoli hráč s ratingem 2500 a vyšším.

2. Následující hráči získají poloviční kvalifikaci pro vstup do předkola WCCC:

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

3. Zpravidla se předkolo WCCC skládá z 13 účastníků. Komisař turnaje má pravomoc zvýšit počet hráčů na 15 nebo 17. Zpravidla se každý rok zahájí maximálně 30 předkol.

4. Každý hráč s pevným ratingem ( $RD \leq 120$ ) 2400 nebo vyšším může požádat o vstup do předkola WCCC. Hráči s nejvyšším ratingem budou přijati pouze za účelem doplnění skupiny, pokud počet přihlášených není násobkem 13, 15 nebo 17.

#### 1.2.1.2. Semifinále mistrovství světa v šachu

1. Do semifinále WCCC budou mít nárok:

(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 některého z předchozích nebo probíhajících semifinále WCCC, kteří skončili na 3. nebo 4. místě nebo získali alespoň 60 % možných bodů, ale nekvalifikovali se do turnaje kandidátů.

(d) hráči, kteří se umístili na prvním a druhém místě v předkole WCCC.

(e) účastníci finále turnaje ICCF World Cup, kteří skončili na 3. nebo 4. místě nebo získali alespoň 60 % možných bodů. (To nezahrnuje turnaje ICCF Veterans World Cup, Chess 960 World Cup ani World Team Cup.)

(f) účastníci některého z předchozích nebo probíhajících uznávaných evropských nebo Finále mistrovství ROW: hráči s průměrným turnajovým ratingem 2451 nebo vyšším, kteří se umístili na 3. nebo 4. místě nebo získali alespoň 60 % možných bodů; dále účastníci některého z předchozích nebo probíhajících uznaných zónových mistrovství s průměrným turnajovým ratingem 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 beze změny i přes zrušení zón z důvodu možného přenosu do příštího roku.)

(g) dva nejlepší hráči z uznaného finále mistrovství Evropy nebo ROW s průměrným ratingem 2450 nebo nižším, kteří získali více než 50 % možných bodů; dále dva nejlepší hráči z uznaných zónových mistrovství s průměrným ratingem 2450 nebo nižším, kteří získali více než 50 % možných bodů. (Tento odkaz na zónové mistrovství byl záměrně ponechán beze změny navzdory zrušení zón z důvodu možného přenosu do příštího roku.)

(h) hráči, kteří v době nominace mají rating 2400 a vyšší, jsou přihlášení prostřednictvím své vlastní národní organizace.

(i) držitelé titulu mezinárodního mistra v korespondenčním šachu s pevným ratingem ( $RD \leq 120$ ) nad 2500.

(j) držitelé titulu mezinárodního mistra v korespondenčním šachu seniorů s pevným ratingem ( $RD \leq 120$ ) nad 2450.

(k) držitelé titulu velmistra s ratingem nad 2400.

(l) hráči, kteří mají pevné hodnocení ( $RD \leq 120$ ) nad 2550.

2. Obvykle se semifinálové skupiny skládají z 13 účastníků. Komisař turnaje o titul má pravomoc zvýšit počet hráčů na 15 nebo 17. Obvykle se každý rok zahájí maximálně 18 semifinálových skupin.

3. Každý hráč s pevným ratingem 2450 nebo vyšším může požádat o zařazení do semifinálové skupiny turnaje WCCC. Hráči s nejvyšším ratingem budou přijati pouze za účelem doplnění skupiny, pokud počet přihlášených není násobkem čísel 13, 15 nebo 17.

### 1.2.1.3. Turnaj kandidátů

1. Do turnaje kandidátů WCCC budou mít nárok:

(a) účastníci některého 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 skončili na 2. místě (v výjimečném případě, kdy je k dispozici pouze jedno kvalifikační místo do finále), 3. nebo 4. místě nebo získali alespoň 60 % možných bodů, ale nekvalifikovali se do finále.

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

(d) hráči na prvním a druhém místě ve finále turnaje ICCF World Cup. (To nezahrnuje turnaje ICCF Veterans World Cup, Chess 960 World Cup ani World Team Cup.)

(e) hráči na prvním a druhém místě z uznávaného evropského nebo Finále mistrovství ROW: hráči s průměrným turnajovým ratingem 2451 nebo vyšším, kteří získali více než 50 % možných bodů; dále hráči na prvním a druhém místě z uznaných zónových mistrovství s průměrným turnajovým ratingem 2451 nebo vyšším, kteří získali více než 50 % možných bodů. (Tento odkaz na zónové mistrovství byl záměrně ponechán beze změny i přes zrušení zón z důvodu možného přenosu výsledků do následujícího roku.)

(f) všichni dosavadní mistři světa v korespondenčním šachu.

(g) držitelé titulu velmistra s alespoň 5 velmistrovskými normami.

(h) hráči, kteří mají pevné hodnocení ( $RD \leq 120$ ) 2600 a více.

2. Obvykle se sekce turnaje kandidátů skládají z 13 účastníků. Komisař turnaje o titul má pravomoc zvýšit počet hráčů na 15 nebo 17. Obvykle se každý rok zahájí maximálně 4 sekce turnaje kandidátů.

3. Každý hráč s pevným ratingem ( $RD \leq 120$ ) 2500 nebo vyšším může požádat o vstup do sekce turnaje kandidátů WCCC. Hráči s nejvyšším ratingem budou přijati pouze za účelem doplnění sekce, pokud počet přihlášených není násobkem 13, 15 nebo 17.

### 1.2.1.4. Finále mistrovství světa v šachu

1. Do finále WCCC budou mít nárok:

(a) hráči, kteří se umístili na prvním, druhém a třetím místě v jednom z předchozích nebo probíhajících finále WCCC.

(b) hráči, kteří se umístili na prvním a druhém místě v kandidátských turnajích WCCC. Komisař pro titulové turnaje je oprávněn toto pravidlo změnit, pokud se výjimečně v daném roce odehraje více než 4 sekce kandidátských turnajů. Jakákoli taková změna musí být uvedena v oznámení o turnaji.

2. Finále se obvykle skládá ze 17 účastníků.

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

4. Pokud ve finále existují volná místa poté, co byli zahrnuti všichni kvalifikanti, kteří si přejí hrát, může výkonná rada přijmout další kvalifikované hráče z předchozího finále nebo turnaje kandidátů, a to konkrétně ty, kteří se nekvalifikovali na základě rozstřelu. Výkonná rada má také právo udělit až dvě volná místa na základě mimořádných mezinárodních výkonů.

5. Titul „Mistr světa v korespondenčním šachu“ se uděluje vítězi finále mistrovství světa. Každý mistr světa je očíslován podle daného cyklu. Každý mistr světa si tento titul ponechává navždy.

#### 1.2.1.5. [Vymazáno]

[Vymazaný text lze najít v předchozích verzích pravidel ICCF.]

#### 1.2.1.6. [Vymazáno]

[Vypuštěné části lze najít v předchozích verzích pravidel ICCF.]

#### 1.2.1.7. Korespondenční šachová olympiáda (Mistrovství světa národních týmů)

1. Korespondenční šachová olympiáda se bude hrát jako týmové turnaje a lze ji hrát pouze prostřednictvím webového serveru.

Olympijské cykly budou začínat v každém kalendářním roce, který je dělitelný čtyřmi (2020, 2024, ...). Podle vzoru finále mistrovství světa jednotlivců by datum zahájení mohlo být v červnu. Pokud na začátku roku, kdy se očekává zahájení nového cyklu, nejsou známí někteří účastníci příštího finále, budou všechny rozhodující partie posuzovány skupinou silných a vysoce kvalifikovaných hráčů, kteří nepatří do zemí, které se přímo nebo nepřímo podílejí na určování finálních účastníků.

2. Počet hráčů v týmu bude uveden v oznámení o turnaji.

3. Turnaj se bude skládat z předkola a finálového kola.

4. Finálové kolo se obvykle skládá z maximálně 13 týmů.
5. Členské země ICCF, které splnily své finanční závazky, mají právo zúčastnit se s jedním týmem. Na základě rozhodnutí výkonné rady ICCF mohou být přihlášeny smíšené týmy složené z hráčů ze zemí s nízkou úrovní korespondenčního šachu.
6. První tři týmy z finále postoupí do dalšího finálového kola.
7. O právu na postup z předkola a dalších podrobnostech rozhodne komisař turnaje o tituly ICCF a schválí je výkonná rada na začátku turnaje.

#### 1.2.1.8. Předkolo mistrovství světa v šachu 960 CC

Předkolo mistrovství světa v šachu 960 WCCC se obvykle skládá z 13 účastníků. K účasti v předkole jsou oprávněni:

- (a) Účastníci jednoho z předchozích nebo probíhajících semifinále 960WCCC, kteří dosáhli alespoň 50 % možných bodů, pokud nedosáhli lepšího umístění,
- (b) Účastníci jedné z předchozích nebo probíhajících předkvalifikačních skupin 960WCCC, kteří skončili na 3. nebo 4. místě, nebo získali alespoň 60 % možných bodů, ale nekvalifikovali se do semifinále 960WCCC,
- (c) Vítězové turnajů ICCF Chess 960,
- (d) Účastníci jednoho z finále Světového poháru ICCF v šachu 960 (předchozího nebo probíhajícího), kteří získali alespoň 50 % možných bodů (a tuto kvalifikaci dosud nevyužili).
- (e) Jakýkoli hráč s pevným ratingem ( $RD \leq 120$ ) 2300 nebo vyšším.

#### 1.2.1.9. Semifinále mistrovství světa v šachu 960 CC

Semifinálová skupina se obvykle skládá z 13 účastníků. Do semifinále se mohou kvalifikovat:

- (a) předchozí nebo současní účastníci některého z finále mistrovství světa v šachu 960, kteří se neumístili na prvních třech místech (pokud tato kvalifikace nebyla využita již dříve),
- (b) Účastníci některého z semifinále mistrovství světa v šachu 960 (předchozího nebo probíhajícího), kteří se umístili na 3. nebo 4. místě nebo získali alespoň 60 % možných bodů, ale nekvalifikovali se do finále mistrovství světa v šachu 960 (pokud tato kvalifikace nebyla využita dříve).
- (c) Hráči, kteří se umístili na prvním nebo druhém místě v předkole 960WCCC.
- (d) Účastníci finále Světového poháru v šachu 960, kteří skončili na 3. nebo 4. místě nebo získali alespoň 60 % možných bodů.

(e) Jakýkoli hráč s pevným ratingem ( $RD \leq 120$ ) 2450 nebo vyšším.

#### 1.2.1.10. Finále mistrovství světa v šachu 960 CC

Prvního finále se zúčastní 15 nebo 17 nejlepších hráčů z ratingového seznamu ICCF Chess 960, přičemž pozvánky budou rozeslány až 25. hráči na seznamu, aby byl seznam účastníků kompletní.

O oprávnění k účasti v této soutěži rozhodují následující kritéria:

- (a) Hráči, kteří se umístí na prvním, druhém a třetím místě v jednom z předchozích nebo probíhajících finále 960WCCC.
- (b) Hráči, kteří se umístí na prvním a druhém místě v semifinále 960WCCC.
- (c) Hráči, kteří se umístí na prvním a druhém místě ve finále 960 World Cup.

2. Finále se obvykle skládá ze 17 účastníků.

3. Kvalifikace do finále lze odložit pouze jednou, s výjimkou bývalých mistrů světa v šachu 960, kteří mají právo zúčastnit se jednou kteréhokoli z následujících finále, pokud projeví zájem o účast a požádají o zařazení nejpozději jeden měsíc před uzávěrkou.

4. Pokud jsou ve finále volná místa a všichni kvalifikovaní účastníci, kteří si přejí soutěžit, již byli zařazení, může výkonná rada připustit následující kvalifikované hráče z předchozího finále: ty, kteří se nekvalifikovali kvůli rozstřelu.

5. Titul „Mistr světa v korespondenčním šachu 960“ se uděluje vítězi finále mistrovství světa. Každý mistr světa bude očíslován podle cyklu, o který se soutěží. Každý mistr světa si tento titul ponechá na dobu neurčitou.

#### 1.2.2. Kvalifikační turnaje

1. Kvalifikační turnaje se budou hrát ve 3 třídách:

(a) otevřená třída, (b) vyšší třída a (c) mistrovská třída.

2. Turnaje mistrovské třídy budou mít skupiny po 11 hráčích. Turnaje vyšší a otevřené třídy budou mít skupiny po 7 hráčích. Účastnit se mohou všichni hráči korespondenčních šachů, pokud jim nebyla pozastavena účast v soutěžích ICCF. Hráči korespondenčních šachů

z nečlenských zemí ICCF se budou muset přihlásit prostřednictvím programu Direct Entry a jsou oprávněni účastnit se cyklu mistrovství světa.

3. O vítězích kvalifikačních turnajů rozhodne rozstřel.

4. Následující hráči mají právo účastnit se turnajů otevřené třídy:

(a) hráč, který je v ICCF nováčkem.

(b) hráč s ratingem nižším než 1900 v době podání přihlášky.

5. Následující hráči mají právo účastnit se turnaje vyšší třídy:

(a) hráč s ratingem 1900 až 2099 v době podání přihlášky.

(b) hráč, který vyhrál turnaj otevřené třídy, má nárok na jeden start ve vyšší třídě, bez ohledu na rating.

(c) hráč bez ratingu ICCF, který je nominován národní federací a má k dispozici potvrzení o kvalifikaci.

6. Následující hráči mají právo účastnit se turnaje třídy Master:

(a) hráč, jehož rating v době podání přihlášky činí 2100 nebo více.

(b) hráč, který vyhrál turnaj vyšší třídy, má nárok na jedno startovní místo v mistrovské třídě, bez ohledu na rating.

(c) hráč bez ratingu ICCF, který je nominován národní federací a má k dispozici potvrzení o kvalifikaci.

Poznámka: Hodnocení FIDE bude považováno za nestabilní hodnocení ICCF (v tomto případě RD = 150), kde je to relevantní.

**7. POŠTOVNÍ:** Výše uvedené turnaje WT/H a WT/M byly sloučeny do jediného turnaje s názvem WT/A pro hráče s ratingem 1900+. Tyto turnaje mají formát dvojitého kruhového systému se 4 hráči (6 partií pro každého hráče). Na rozdíl od serverových akcí WS/M nemohou turnaje WT/A vést ani ke kvalifikaci, ani k polokvalifikaci do předkola WCCC.

### *1.2.3. Turnaje Světového poháru*

1. Turnaj Světového poháru se bude obvykle konat každé čtyři roky, počínaje rokem 2020. Je naplánováno, že bude propagován ve druhém čtvrtletí příslušného roku a zahájen ve třetím nebo čtvrtém čtvrtletí.

2. Každé kolo bude dokončeno za dva roky.

3. Každá skupina bude v předkole čítat 7–11 hráčů, v semifinále 9–15 hráčů a ve finále 13–17 hráčů. Každý hráč odehraje současně jednu partii se všemi hráči ze své skupiny.

4. Všechny skupiny předkola a mezikola začínají ve stejný den.

5. Vítěz každé skupiny (v případě rovnosti bodů se rozhoduje podle pravidla ICCF §1.3.4.2.) postoupí do dalšího kola společně s nejlepšími druhými z jednotlivých skupin (podle rozhodnutí organizátora turnaje). Vítězové skupin v předkole a v semifinále získají každý cenu. Ceny budou uděleny polovinně účastníků finálového kola.

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 se navíc mohou kvalifikovat k účasti v semifinále nebo v sekci kandidátů Mistrovství světa v korespondenčním šachu.

#### 1.2.3.1. Světový týmový pohár

1. Jedná se o vyřazovací víceletý týmový turnaj, hraný ve formátu „přátelského zápasu“ na 20 šachovnicích, s 2 partiiemi na hráče.
2. V každém kole se používá trojitý blokový časový limit s garantovaným časem.
3. První kolo odstartovalo v červnu 2021 a další kola jsou naplánována vždy na následující červen.
4. Vítězné týmy postupují, dokud nezůstane jediný vítězný tým.
5. Turnaj řídí komisař pro turnaje bez titulu nebo jím jmenovaný funkcionář.
6. Týmy složené z hráčů více federací (např. tým reprezentující Lucembursko-Belgii) včetně hráčů bez federace, aby se maximalizovala účast.
7. Ostatní provozní pravidla budou v souladu s Euro Team Cupem (s výjimkou omezeného seznamu způsobilých federací). Vysvětlení: Na začátku prvního kola obdrží všechny týmy svá startovní čísla podle průměrného ratingu přihlášeného týmu, který reprezentuje svou národní federaci, s využitím příslušného ratingového seznamu ICCF.
8. Medaile a certifikáty budou předány vítěznému týmu finále.

#### 1.2.4. Turnaje o normy

1. Turnaje o normy ICCF zahrnují turnaje o normu CCE, turnaje o normu CCM, turnaje o normu Master, turnaje o normu SIM a turnaje o normu Grandmaster. Za organizaci těchto turnajů odpovídá komisař pro turnaje o tituly. Turnaje se mohou hrát přes webový server nebo poštou.

2. Všechny sekce tohoto typu turnaje nabízejí normy na tituly, které jsou konkrétně uvedeny ve startovní listině příslušné sekce turnaje.

3. Kvalifikační ratingy popsané v tomto dokumentu pro všechny normové akce jsou oficiální aktuální ratingy hráčů, nikoli prognózané ratingy.

4. Existují dva typy turnajů o normu CCE: CCE/B a CCE/A. U obou typů se každá sekce skládá z 15 hráčů (14 partií pro každého hráče, 7 s bílými a 7 s černými). Právo účastnit se turnaje o normu CCE mají pouze ti hráči, kteří splňují jednu z následujících podmínek:

--- Rating minimálně 2050 podle nejnovějšího ratingového seznamu ICCF (nebo seznamu FIDE v případě hráčů bez ratingu ICCF) pro CCE/B.

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

5. Existují dva typy turnajů CCM Norm: CCM/B a CCM/A. Každá sekce CCM/B se skládá ze 17 hráčů (16 partií pro každého hráče, 8 s bílými a 8 s černými).

Každá sekce CCM/A se skládá z 15 hráčů (14 partií pro každého hráče, 7 s bílými a 7 s černými).

Právo účastnit se turnaje CCM Norm mají pouze ti hráči, kteří splňují jednu z následujících podmínek:

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

--- Rating minimálně 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. U obou typů se každá sekce skládá z 13 hráčů (12 partií pro každého hráče, 6 s bílými a 6 s černými). Právo účastnit se turnaje Master Norm mají pouze ti hráči, kteří splňují jednu z následujících podmínek:

--- Rating minimálně 2300 podle nejnovějšího ratingového seznamu ICCF (nebo seznamu FIDE v případě hráčů bez ratingu ICCF) pro kategorie MN/B.

--- Rating minimálně 2350 na nejnovějším ratingovém seznamu ICCF (nebo seznamu 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 partií pro každého hráče, 6 s bílými a 6 s černými).

Každá sekce SIM/A se skládá z 15 hráčů (14 partií pro každého hráče, 7 s bílými a 7 s černými).

Právo účastnit se turnaje SIM Norm mají pouze ti hráči, kteří splňují jednu z následujících podmínek:

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

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

8. Existují dva typy turnajů o velmistrovskou normu: GMN/B a GMN/A. Každá sekce 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 partií pro každého hráče, 7 s bílými a 7 s černými). Právo účastnit se turnaje o velmistrovskou normu mají pouze ti hráči, kteří splňují jednu z následujících podmínek:

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

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

9. Držitelé titulu velmistra ICCF nebo FIDE nebo hráči s pevným ratingem ( $RD \leq 120$ ) 2600 nebo vyšším v nejnovějším ratingovém seznamu ICCF se mohou turnajů o velmistrovskou normu účastnit zdarma.

10. Hráči, kteří nesplňují podmínky uvedené v bodech 4 až 8 výše, nebudou moci účastnit se uvedených turnajů o normu.

11. Konkrétní turnaj o normu, do kterého bude hráč zařazen, bude určen na základě následujících kritérií:

a. Turnaj, na který se hráč kvalifikuje (na základě ratingu), je původně určen v okamžiku registrace. Pokud před zahájením turnaje nebude k dispozici žádný nový oficiální ratingový seznam, stává se tato původní kvalifikace konečnou.

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

c. Jakmile je turnaj online, nedojde k žádným změnám v normovém turnaji, do kterého je hráč přihlášen.

12. Hráč může v každém tříměsíčním cyklu (leden až březen, duben až červen, červenec až září a říjen až prosinec) zahájit pouze jeden normový turnaj na webovém serveru. Hráč může v každém kalendářním roce zahájit pouze jeden normový turnaj poštou.

### *1.2.5. Liga mistrů*

1. Liga mistrů je turnaj pro čtyřčlenné týmy. Hráči v týmu mohou být jakékoli národnosti nebo mohou být smíšeného složení. Každý tým musí mít určeného kapitána a název, nejlépe související s korespondenčními šachy nebo šachy obecně.

2. Za organizaci Ligy mistrů odpovídá komisař pro turnaje bez titulu. Všechny sekce Ligy mistrů se hrají na webovém serveru. Platí pravidla obsažená v těchto pravidlech ICCF.

3. Liga se hraje v sezónách trvajících přibližně 2 roky, přičemž na konci každé sezóny dochází k postupům a sestupům. 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 (označených jako Skupina 1, Skupina 2 atd.). Všechny tři úrovně Ligy mistrů musí začít současně a trvat 2 roky. S ohledem na čas potřebný pro

přijetí nových účastníků a dokončení případných rozhodčích řízení se očekává, že nové sezóny budou začínat v intervalu 2 let a 3 měsíců až 2 let a 6 měsíců.

4. Skupiny budou obvykle tvořit 11 nebo 13 týmů, ale tato čísla se mohou podle potřeby měnit, aby se do nich vešly všechny přihlášené týmy. Složení každé divize a počet týmů, které postoupí a sestoupí, bude pro každou sezónu určeno na základě počtu přihlášených týmů a bude oznámeno co nejdříve po uzávěrce přihlášek.

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

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

7. Tým smí během sezóny i mezi sezónami vyměnit hráče. Počet vyměněných hráčů je omezen pouze následujícím pravidlem: Pokud dojde během dvou sezón ke změně všech čtyř hráčů v týmu, bude tým obvykle sestoupen do nižší divize. Výjimky z tohoto pravidla jsou možné na základě uvážení komisaře turnaje bez titulu.

### *1.2.6. Speciální turnaje*

#### 1.2.6.1. ICCF Memorial <2300 Týmový turnaj

Týmový turnaj ICCF Memorial <2300 je turnaj ICCF otevřený všem federacím ICCF. Tento turnaj se řídí stejným formátem jako olympiáda, s výjimkou maximální ratingové hranice 2300\*; harmonogram turnaje je flexibilní a bude stanoven komisařem pro turnaje bez titulu (NTTC). V rámci této akce lze získat normy pro tituly, jako jsou IM, CCM a CCE. (\* Vysvětlení pravidla: Tento ratingový požadavek platí pouze v době oficiálního zahájení turnaje, což znamená, že hráč s aktuálním ratingem 2300+ může nastoupit jako náhradník, pokud měl v době oficiálního zahájení turnaje rating <2300.)

#### 1.2.6.2. Superregionální turnaje

Jedná se o týmové nebo individuální turnaje (organizované Komisi pro superregionální turnaje ICCF, SRTC) zahrnující specifickou podskupinu členských federací. Jakákoli skupina šesti nebo více federací může požádat o uspořádání superregionálního turnaj. Všechny nové turnaje pod záštitou SRTC musí být schváleny světovým turnajovým ředitelem. Přihlášky se vždy spravují prostřednictvím přihlašovacího systému ICCF a budou zahrnuty do faktur členských federací finančním ředitelem ICCF.

K lednu 2025 tvoří portfolio SRTC (a) Evropské mistrovství jednotlivců, (b) Evropské mistrovství družstev a mistrovství „Zbytek světa“ a (c) Panamerické mistrovství družstev. Pravidla pro tato mistrovství jsou následující:

### Pravidla pro mistrovství Evropy a mistrovství zbytku světa

Mistrovství Evropy a mistrovství zbytku světa (RoW) jsou dva nezávislé a oddělené turnaje probíhající paralelně a jsou otevřené všem hráčům

Aby se hráči mohli kvalifikovat do jakékoli 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.

Pro kvalifikaci do jakékoli sekce mistrovství RoW musí být hráči *bud'* členy federací, které nejsou uvedeny v příloze 1, *nebo* hrát pod vlajkou země, která není uvedena v příloze 2.

Startovné pro všechny kategorie (včetně finále) je stanoveno ve Finančním řádu ICCF v části „Superregionální turnaje“. Účast na obou finálových turnajích je bezplatná.

Z jednoho otevřeného, předkola, semifinále, turnaje kandidátů nebo finále je možné získat pouze jednu kvalifikaci do další fáze mistrovství Evropy nebo RoW. Kvalifikace na základě výsledků v turnajích jsou platné po dobu 3 let od skončení turnaje, ve kterém byla kvalifikace získána. Každá další kvalifikace získaná hráčem na stejné úrovni bude platná po dobu jednoho dalšího roku (například druhá kvalifikace bude platná po dobu čtyř let od skončení turnaje, ve kterém byla kvalifikace získána).

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

Kvalifikace do předkol, semifinále a turnajů kandidátů získané v souladu s těmito pravidly lze použít pouze jednou, s výjimkou zvláštních kvalifikačních ustanovení založených na titulech ICCF nebo dosažených ratingových bodech: ty lze použít pouze na příslušné úrovni nebo ve fázi.

Kvalifikace ze serverových turnajů lze použít pro korespondenční fáze (pouze pro mistrovství Evropy), ale ne naopak.

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

### Mistrovství na serveru

Na webovém serveru se budou hrát následující turnaje.

### Mistrovství Evropy/zbytku světa – otevřené kolo

Bude se skládat ze 7 hráčů v každé sekci. Začátek průběžně.

Následující hráči mají právo účastnit se otevřeného kola mistrovství Evropy/zbytku světa:

- (a) hráči s ratingem nižším než 2100 v době podání přihlášky.

### Předkolo mistrovství Evropy/zbytku světa

Budou se skládat z 11 hráčů v každé sekci. Začínají průběžně.

Následující hráči mají právo účastnit se předkola mistrovství Evropy/zbytku světa:

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

### Semifinále mistrovství Evropy

Obvykle se skládá z 13 hráčů v každé sekci. Organizátor turnaje však má pravomoc změnit počet hráčů na 11, 15 nebo 17. Začíná jednou ročně v září.

Následující hráči mají právo účastnit se semifinále mistrovství Evropy/RoW:

- (a) Hráči s ratingem 2300 až 2499 v době podání přihlášky.
- (b) Hráči, kteří skončili na 1. nebo 2. místě v předkole mistrovství Evropy, mají nárok na jednu účast v semifinále mistrovství Evropy.

### Kandidáti na mistrovství Evropy/RoW

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

Následující hráči mají právo zúčastnit se kandidátského turnaje o mistrovství Evropy a zbytku světa:

- (a) hráči s ratingem 2500 nebo vyšším v době podání přihlášky.
- (b) držitelé titulu velmistra.
- (c) držitelé titulu mezinárodního mistra seniorů s ratingem nad 2400 v době podání přihlášky.

- (d) držitelé titulu mezinárodního mistra s ratingem nad 2450 v době podání přihlášky.
- (e) hráči, kteří se umístili na 1. nebo 2. místě v semifinále mistrovství Evropy/zbytku světa, mají nárok na jednu účast v kandidátském turnaji mistrovství Evropy/zbytku světa.
- (f) všichni předchozí mistři Evropy/zbytku světa v korespondenčním šachu.

#### Finále mistrovství Evropy/RoW

Obvykle se skládá z 15 hráčů v každé sekci. Organizátor turnaje však má pravomoc změnit počet hráčů na 11, 13 nebo 17. Konání turnaje jednou za dva roky je na uvážení organizátora turnaje.

Následující hráči mají právo účastnit se finále mistrovství Evropy/zbytku světa:

- (a) hráči, kteří se v předchozím finále umístili na 1., 2. a 3. místě
- (b) hráči, kteří se v turnaji kandidátů umístili na 1. a 2. místě.

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

1. hráči, kteří se kvalifikovali do předchozího finále, ale byli podle tohoto pořadí priorit vyřazeni.
2. hráč, který se v předchozím finále umístil na 1. místě.
3. Hráč, který se umístil na 1. místě v sekci kandidátů.
4. Hráč, který se v předchozím finále umístil na 2. místě.
5. Hráč, který se umístil na 2. místě v sekci kandidátů.
6. Hráč, který se v předchozím finále

umístil na 3. místě. Kvalifikace do finále lze

odložit pouze jednou.

Pokud ve finále existují volná místa poté, co byli zahrnuti všichni kvalifikanti, kteří si přejí hrát, může organizátor turnaje přijmout další kvalifikované hráče z předchozího finále nebo kandidáty, a to konkrétně ty, kteří se nekvalifikovali na základě rozstřelu.

#### Poštovní mistrovství (pouze mistrovství Evropy)

Následující turnaje se budou hrát poštou.

#### Otevřené kolo evropského poštovního mistrovství

Bude se skládat ze 4 hráčů v každé sekci, dvojitý systém každý s každým. Začátek průběžně.

Následující hráči mají právo účastnit se otevřeného kola evropského poštovního mistrovství:

- (a) hráči s ratingem nižším než 2100 v době podání přihlášky.

### Semifinále evropského poštovního šampionátu

Bude se skládat ze 6 hráčů v každé skupině, dvojitý systém každý s každým. Zahájení průběžně.

Právo na účast v semifinále Evropského korespondenčního šampionátu mají následující hráči:

- (a) hráči s ratingem 2100 nebo vyšším v době podání přihlášky.
- (b) hráči, kteří vyhráli otevřené kolo Evropského korespondenčního šampionátu, mají nárok na jeden start v semifinále.

### Finále evropského korespondenčního šampionátu

Obvykle se ho zúčastní 13 hráčů, systémem jednoduchého turnaje každý s každým. Organizátor turnaje však má právo změnit počet hráčů na 11, 15 nebo 17. Zahájení je na uvážení organizátora turnaje.

Následující hráči mají právo účastnit se finále Evropského korespondenčního šampionátu:

- (a) hráči, kteří se v předchozím finále umístili na 1., 2. a 3. místě, s přihlédnutím k rozstřelům.
- (b) hráči, kteří se umístili na 1. a 2. místě v semifinále, s přihlédnutím k rozstřelům.

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

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

Konečná kvalifikace může být odložena pouze jednou.

Pokud po zařazení všech kvalifikovaných hráčů, kteří si přejí hrát, zůstávají ve finále volná místa, může organizátor turnaje přijmout další kvalifikované hráče z předchozího finále nebo semifinále, a to ty, kteří se nekvalifikovali na základě rozstřelu.

### Příloha 1: Evropské členské federace

Rakousko, Bělorusko (pozastaveno), Belgie, Bulharsko, Chorvatsko, Česká republika, Dánsko, Anglie, Estonsko, Finsko, Francie, Německo, Řecko, Maďarsko, Island, Irsko, Izrael, Itálie, Lotyšsko, Litva, Lucembursko, Nizozemsko,

Norsko, Polsko, Portugalsko, Rumunsko, Rusko (pozastaveno), Skotsko, Slovensko, Slovinsko, Španělsko, Švédsko, Švýcarsko, 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, Ukrajina, Vatikán, Wales

#### Pravidla pro Panamerické týmové mistrovství

Aby se tým mohl kvalifikovat na Panamerické týmové mistrovství, musí pocházet z členské federace ICCF v Severní, Střední nebo Jižní Americe nebo v Karibiku. V současné době se jedná o Argentinu, Brazílii, Kanadu, Chile, Kubu, Ekvádor, Guatemalu, Mexiko, Nikaraguu, Panamu, Peru a Spojené státy. Samostatní hráči, kteří hrají pod vlajkou některé z amerických zemí, mohou hrát v týmu, ale každý tým musí být (pro účely fakturace) sponzorován federací. Hráči z federací, které nejsou uvedeny v seznamu, se turnaje zúčastnit nemohou.

Startovné je stanoveno ve Finančním řádu ICCF v části „Super regionální turnaje“.

Turnaj se skládá z jediné finálové fáze a bude se konat každé dva roky, s začátkem 31. ledna sudých let. Časový systém bude trojitý blok s délkou 650 dní a bez garantovaného času.

#### 1.2.6.3. Další akce

Každé dva roky se bude konat turnaj, kterého se zúčastní hráči s nejvyšším ratingem ICCF. Účastníky budou (aktivní a/nebo neaktivní) hráči s pevným ratingem ( $RD \leq 120$ ) z prvních 15 (nebo 17) míst, kteří projeví zájem o účast. Podrobnosti této akce nebyly v době aktualizace pravidel ještě stanoveny. V každém případě má WTD právo rozhodnout, zda by akce měla pokračovat, a to na základě počtu špičkových hráčů, kteří projeví zájem, přičemž bude věnována zvláštní pozornost tomu, zda 20 nejlepších hráčů projeví zájem o účast v akci.

ICCF také přidá k výše popsaným turnajům jednu významnou výroční akci.

Ostatní akce, jako jsou pozvánkové nebo pamětní turnaje, tematické turnaje atd., budou oznámeny samostatně výkonnou radou ICCF.

#### 1.2.6.4. Pro mezinárodní akce je vyžadován souhlas WTD

Pořádání mezinárodních korespondenčních šachových turnajů národními korespondenčními šachovými organizacemi podléhá před jejich vyhlášením schválení světovým turnajovým ředitelem ICCF. Pozvánky jednotlivým hráčům na tyto schválené turnaje musí být zasílány se souhlasem národní federace, jejíž je daný hráč členem nebo přidruženým hráčem (nebo se souhlasem pověřence ICCF pro podporu izolovaných hráčů, pokud je pozvánka určena izolovanému hráči).

Všechny mezinárodní otevřené a pozvánkové akce sponzorované členskými federacemi (MF) musí být před zveřejněním online zkontrolovány a schváleny (ředitelem světových turnajů ICCF a/nebo jím pověřenou osobou), včetně seznamu hráčů (s příslušnými ratingy), přiděleného technického ředitele a určeného turnajového ředitele. Tato kontrola ze strany ředitele světových turnajů ICCF bude dokončena do 7 dnů od data předložení ke kontrole, pokud provedení oprav případných problémů nezabere více času. WTD (nebo jím pověřená osoba) bude mít pravomoc nařídít změny, pokud bude zjištěna nesrovnalost – proti tomuto rozhodnutí lze podat odvolání k odvolací komisi ICCF. Žádná otevřená nebo pozvánková akce sponzorovaná MF nebude smět být zveřejněna online, dokud nebude uděleno schválení WTD.

### 1.3. Pravidla organizace turnaje

#### *1.3.1. Organizační pravidla platná pro všechny turnaje ICCF*

Obvykle bude o startovním pro každý turnaj rozhodovat Kongres. Přihláška do turnaje bude přijata pouze v případě, že bude doprovázena zaplacením startovního agentuře určené ICCF.

Není-li výslovně uvedeno jinak, hraje každý hráč současně jednu partii proti každému z ostatních hráčů v turnaji nebo sekci. Barva se losuje.

U vícekolových a kvalifikačních turnajů sponzorovaných ICCF (včetně série akcí WCCC) je pro udělení prvního místa vyžadován kladný výsledek. Pokud žádný hráč v těchto typech turnajů (na jakémkoli konkrétním místě, ať už prvním, druhém atd.) nedosáhne kladného výsledku, pak žádný hráč nezíská kvalifikaci (na dané místo) do dalšího kola nebo do vyšší třídy. Důležité je, že v každé akci sponzorované ICCF, ve které se používá systém rozstřelu podle kritéria předpovědi, se požadavek na kladné skóre pro získání postupu a/nebo ceny (popsaný o tři odstavce níže) neuplatní.

Každá turnajová akce s ratingem ICCF musí dodržovat všechna pravidla ICCF (včetně povolení používání počítačů), stejně jako jsou všechna pravidla ICCF povinná pro turnaje, na nichž lze získat normu (titul). Pravidla specifická pro členskou federaci lze v turnajové akci s ratingem použít, pokud tato doplňková pravidla

nejsou v rozporu s pravidly ICCF; to znamená, že všechna pravidla ICCF mají přednost. Jedinou výjimkou jsou pravidla pro rozstřely v turnajích podle Huttonova systému.

[\* Členská federace každého hráče se určuje jednou ze dvou metod: (1) vlajkou, pod kterou je hráč registrován, a/nebo (2) zemí bydliště hráče (pokud hráč osobně povolil, aby byla tato informace k dispozici na serveru v době, kdy se turnaj organizuje). Izolovaní hráči, kteří nepocházejí z členské federace, se nepovažují za zástupce členské federace. Jakákoli turnajová akce s ratingem organizovaná členskou federací jako „interní“, kde se hráči hlásí pod více vlajkami, se však považuje za mezinárodní akci a musí dodržovat všechna pravidla ICCF týkající se mezinárodních akcí. Toto „pravidlo více vlajek“ zahrnuje jak izolované hráče, tak hráče hrající pod vlajkami „cizích“ členských federací.]

Jakýkoli postup do vyšší sekce nebo získání ceny (jiné než normy) či titulu souvisejícího s akcí v rámci akce sponzorované ICCF vyžaduje kladné skóre ze všech nezrušených partií, bez ohledu na konečné umístění v dokončené sekci (tj. bez ohledu na to, zda se jedná o první, druhé, třetí nebo čtvrté místo). Tento požadavek se vztahuje jak na individuální, tak na týmové akce (příčemž je relevantní celkové skóre týmu, nikoli skóre jednotlivých členů).

Získání kvalifikace do sekce stejné (nebo nižší) úrovně (například získané umístěním na třetím nebo čtvrtém místě v WCCC Candidates) však i nadále nebude vyžadovat kladné skóre. Navíc se v těchto situacích budou uplatňovat obvyklá pravidla pro rozstřely, jak je popsáno v platných pravidlech. Výsledky potřebné k získání jakékoli titulové normy, jak jsou stanoveny na začátku akce, nejsou ovlivněny požadavkem na kladné skóre pro postup.

**TÝM:** Ve všech mezinárodních turnajích s ratingem mohou hráči hrát pouze na jedné šachovnici. Jedinou výjimkou jsou přátelské zápasy [jak je definováno v pravidlech ICCF

1.3.2.(6).] Toto pravidlo se vztahuje i na náhradníky. Náhradníky nemohou být hráči, kteří již byli registrováni na jiné šachovnici ve stejném týmu na stejné úrovni stejné soutěže (opět s výjimkou přátelských zápasů).

**TÝM:** Žádný hráč se nemůže stát náhradníkem/náhradním hráčem, pokud již hraje nebo hrál na jiné šachovnici ve stejném týmu [s výjimkou přátelských zápasů, jak je definováno v pravidlech ICCF §1.3.2.(6)].

**TÝM:** Hráč, který již hrál v týmu, který byl mezitím vyřazen z mezinárodní hodnocené soutěže, nemůže poté hrát jako hráč v jiném týmu ve stejné soutěži. Toto pravidlo platí: (a) pokud jsou oba týmy sponzorovány stejnou členskou federací, a/nebo (b) pokud se tyto dva týmy nikdy proti sobě nehrají, a/nebo (c) pokud jsou tyto dva týmy v různých sekcích soutěže.

Jinými slovy, jakmile osoba odehrála turnaj a její tým byl vyřazen, účast tohoto hráče v turnaji končí. Toto pravidlo platí pro týmy v rámci jedné sezóny Ligy mistrů, ale neplatí napříč sezónami. Pravidlo se vztahuje také na turnaje jako je Olympiáda, čímž se zabrání tomu, aby hráč, který je členem dvou různých členských federací, hrál za dva týmy tím, že se účastní postupně. V situacích, kdy jsou noví hráči přijímáni do týmu, který nebyl vyřazen v

propagační akci, nesmí být mezi novými hráči nikdo, kdo se již turnaje zúčastnil v týmu, který byl vyřazen.

TÝM: Tým může mít v daném okamžiku pouze jednoho určeného kapitána týmu (TC). Lze určit náhradního TC, ale tato náhradní osoba nemůže v žádném případě zastávat funkci TC, dokud je původně určený TC aktivně uveden jako TC.

TÝM: Každý tým v jakékoli akci, která používá „všechna pravidla ICCF“, musí mít během celé soutěže vždy minimálně čtyři (4) různé hráče. To platí i v případě, že během akce dojde k střídání a/nebo nahrazení hráčů.

### *1.3.2. Pravidla pro mezinárodní týmové turnaje a přátelská utkání*

1. Mezinárodní týmové turnaje musí řídit ředitel turnaje.
2. Každý tým musí mít kapitána.
3. S výjimkou popsanou v odstavci 6 níže musí oznámení o turnaji obsahovat:
  - (a) název organizace, která turnaj pořádá,
  - (b) týmy oprávněné k účasti na turnaji a podmínky výběru,
  - (c) podmínky konání turnaje: maximální počet týmů ve skupinách předkola, semifinále a finále, pravidla pro postup do dalšího kola,
  - (d) počet šachovnic v každém týmu,
  - (e) počet partií, které se hrají na každém šachovnici,
  - (f) datum zahájení a předpokládané datum ukončení turnaje,
  - (g) jméno ředitele turnaje (TD).
4. TD bude udržovat kontakt s kapitány týmů. Přímý kontakt s jednotlivými hráči v korespondenčních turnajích není žádoucí, s výjimkou případů, kdy je to nevyhnutelně nutné. V turnajích hraných na serveru se však přímý kontakt mezi hráči a TD očekává.
5. V případě sporů musí kapitáni týmů vynaložit veškeré úsilí, aby se při řešení méně závažných záležitostí vzájemně dohodli, a teprve pokud se to nepodaří nebo jde o závažnou záležitost, postoupit věc technickému řediteli. [Rozdíl mezi méně závažnou a závažnou záležitostí je popsán v §3.1.1(b).] Technický ředitel však nese odpovědnost za průběh a organizaci turnaje a v případě nutnosti může přímo zasáhnout.
6. Přátelský zápas (definovaný jako týmový zápas, kterého se účastní pouze dva týmy, přičemž oba týmy jsou přidruženy k členské federaci (MF) a tyto dvě jurisdikce (MF) se liší; nebo jeden z týmů je přidružen ke konkrétní MF nebo regionu definovanému níže a druhý tým je zařazen do kategorie „zbytek světa“ nebo definován jako jiný region uvedený níže) se řídí pravidly platnými pro všechny ostatní akce schválené ICCF (definovanými v

§3.17.1.1.), ačkoli požadavky na oznámení z odstavce č. 3 výše mohou být zmírněny vzhledem k tomu, že se jedná pouze o dva týmy.

Následující definice týmu mohou také tvořit tým pro přátelský zápas, i když nesplňují část výše uvedené definice. Níže uvedené počty hráčů odrážejí počet osob uvedených na serveru ICCF, které hrají pod vlajkou MF se statutem „aktivní“:

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

(2) Jakýkoli jednotlivý MF s 17–37 hráči se může spojit s libovolným počtem MF s méně než 17 hráči do jednoho týmu, aby se zúčastnil přátelského zápasu.

(3) Jakékoli dva MF s 17–37 hráči se mohou spojit a hrát jako jeden tým v přátelském zápase. Jedna výjimka v tomto odstavci: žádný tým složený ze spojených MF nebude smět hrát proti týmu, v němž je jeden nebo více hráčů z některého z těchto stejných MF, a stále být považován za přátelský zápas.

Za přátelský zápas se rovněž považuje utkání mezi zavedenou členskou federací a týmem hráčů z jedné nečlenské země, pokud tato země již spolupracuje s představitelem ICCF na podání žádosti o členství.

Dále lze sestavit tým reprezentující určité regiony světa. Schválené regiony pro týmy přátelských zápasů jsou následující: Afrika, Asie, balkánské země, pobaltské země, Benelux, Karibik, Střední Amerika, východní Evropa, Evropa, Blízký východ, severské země, Severní Amerika, Oceánie, Patagonie, Jižní Amerika a západní Evropa. Pro sestavení týmu pro přátelský zápas na základě regionu platí dvě omezení: (1) I když existuje nejednoznačnost ohledně toho, do které oblasti členská federace (MF) spadá (příklad: Mexiko může být ve Střední Americe nebo v Severní Americe), žádná MF nemůže být zastoupena v obou týmech stejného přátelského zápasu. Navíc (2) žádná oblast nemůže být dále rozdělena při definování způsobilosti hráčů k účasti, pokud to znamená, že někteří hráči z této oblasti nebudou mít nárok na účast. Z hlediska způsobilosti hráčů k účasti se regionem rozumí celá oblast, nikoli její část.

Týmy přátelského zápasu mohou zahrnovat izolované hráče, pokud bez těchto hráčů zbývající skupina hráčů tvoří správnou kombinaci hráčů pro tým přátelského zápasu, jak je definováno výše.

### *1.3.3. Pravidla specifická pro různé typy turnajů*

1. Uspořádání všech ICCF schválených mezinárodních pozvaných\*, otevřených\* a regionálních\*\* turnajů organizovaných členskými federacemi ICCF (MF) musí být v souladu se zásadami a cíli definovanými ve stanovách ICCF. Navíc jakákoli akce, jejíž

účastníci jsou pouze členy jedné federace (tj. jedná se o interní akci MF), ale kde tito hráči reprezentují více vlajek, se považuje za mezinárodní akci. Pro takovou akci musí být dodržena všechna pravidla ICCF, včetně předchozího schválení WTD pro mezinárodní akce. WTD však do odvolání rozhodlo, že tyto akce jsou v podstatě již schváleny, takže pro takové „interní mezinárodní“ akce není třeba podávat žádost WTD.

\*Rozlišení otevřených a pozvaných mezinárodních akcí:

(a) Otevřená mezinárodní akce je taková, na kterou je pozvána široká škála hráčů, aby se hromadně zúčastnili alespoň v úvodní fázi akce. „Široká škála hráčů“ je vymezena nanejvýš jedinou kategorií oprávněných účastníků (například všichni z Evropy, všichni z Velké Británie, všichni držitelé certifikátů CCE a CCM, všichni s ratingem nižším než 2000, kdokoli, kdo se prohlašuje za člena duchovenstva, atd.), ačkoli lze vytvořit samostatné sekce na základě jiných kritérií (například podle ratingu hráčů rozdělených do podskupin z celkového počtu registrovaných hráčů). Jinými slovy, všichni hráči spadající do dané kategorie mají právo se turnaje zúčastnit. Hrát může každý, kdo si to přeje (a splňuje podmínky účasti); to znamená, že má právo účastnit se v tom smyslu, že se může na turnaj zaregistrovat bez dalších omezení (s výjimkou případů, kdy je na seznamu suspendovaných hráčů ICCF). Velmi častým rysem otevřeného turnaje je, že alespoň v úvodní fázi turnaje se hraje ve více sekcích, jako je tomu například u „pohárových“ turnajů. V úvodní fázi takového turnaje téměř nikdy není možné získat normu IM nebo vyšší. Progresivní akce (tj. s předběžnou a následnými sekcemi) jsou poměrně často otevřenými akcemi.

Z procedurálního hlediska není nutné zasílat pozvánky prostřednictvím národních delegátů nebo úředníka ICCF pro podporu izolovaných hráčů; obvykle se však zasílají hromadně.

(b) Mezinárodní turnaj na pozvání je takový, u kterého je potenciální seznam účastníků výrazně omezen (včetně použití více současně uplatňovaných kategoriálních omezení). Tyto turnaje mají obvykle jednu sekci pro celý turnaj, nebo nanejvýš pro každý ratingový rozsah/prahovou hodnotu; a běžně je možné získat normy pro IM, SIM a/nebo GM. Hráči nemají právo účastnit se (tj. registrovat se) bez řádné nominace/pozvánky.

Z procesního hlediska musí být výzva k účasti prováděna prostřednictvím žádostí o nominace hráčů adresovaných národním delegátům (ND) nebo úředníkovi ICCF pro podporu izolovaných hráčů (IPSO). (TO může ND/IPSO sdělit své preference ohledně toho, kdo má být nominován, ale konečné rozhodnutí o tom, kdo bude nominován, má ND/IPSO.) Poměrně běžnou vlastností pozvánkové akce je, že existuje pouze jedna sekce, ve které hrají všichni účastníci (tj. nejsou rozděleni do více sekcí ani se nejedná o progresivní turnaj).

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

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

- Povolení uděluje ředitel světového turnaje ICCF,
- Není účtován žádný vstupní poplatek,
- Pozvánky jsou vydávány správně.

Federace mohou pořádat až čtyři otevřené (a/nebo pozvánkové) turnaje ročně, jeden v každém ratingovém období, za které se vybírá startovné, za předpokladu, že:

- Schválení udělí ředitel světových turnajů ICCF
- finanční ředitel ICCF potvrdí, že federace je v dobré finanční situaci, než začne nábor hráčů.
- Pro všechny otevřené turnaje na webových serverech je vyžadováno použití přímého vstupu (DE).

Všechny mezinárodní otevřené a pozvánkové akce sponzorované členskými federacemi (MF) musí být před zveřejněním online zkontrolovány a schváleny (ředitelem světových turnajů ICCF a/nebo jím pověřenou osobou), včetně seznamu hráčů (s příslušnými ratingy), přiděleného TD a určeného TO. (Viz §1.2.6.4. pro více podrobností.)

#### \*\* Definice regionální akce

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

Regionální turnaje mají všechny následující vlastnosti:

- Za regionální turnaje odpovídá dva až šest zúčastněných členských federací.
- Žádosti o regionální turnaje musí být podány na ICCF WTD nejméně jeden měsíc před plánovaným začátkem. Nesmí být inzerovány, dokud nebude formálně potvrzeno schválení ICCF. Všechny zúčastněné členské federace musí být signatáři žádosti.
- Regionální turnaje se musí řídit standardními pravidly ICCF.
- Zúčastnit se mohou pouze hráči z účastnických federací a izolovaní hráči.
- Finanční ředitel ICCF vystaví prvnímu žadateli fakturu podle sazeb uvedených ve Finančním řádu.
- Pokud první žadatel bude mít vůči ICCF nedoplatky, ostatní žadatelé se stanou odpovědnými za jakýkoli dluh z turnaje.
- Regionální turnaje mohou být hodnoceny a mohou udělovat normy pro tituly, pokud splňují nezbytná kritéria a tyto charakteristiky jsou schváleny jako součást žádosti o WTD.
- Regionální turnaje se nekvalifikují pro medaile nebo certifikáty ICCF.
- Jako mezinárodní turnaje schválené ICCF se partie započítávají do titulu IA pro ředitele turnaje.

2. Žádosti o uznání mezinárodních turnajů ICCF musí být předloženy světovému turnajovému řediteli (WTD), který má pravomoc takové turnaje schvalovat nebo poskytovat doporučení Kongresu. WTD musí na příštím Kongresu podat zprávu o všech schválených žádostech za účelem formálního schválení a zařazení do zápisu. Pokud by podle názoru WTD mohl nastat potenciální problém (například porušení těchto pokynů nebo otázky související s jiným MF ICCF), má WTD právo postoupit žádost na příští kongres k projednání a zvážení. Schválení žádostí o více turnajů/skupin od jakékoli federace může být předmětem postoupení na kongres, pokud to WTD považuje za vhodné.
3. Žádosti o pořádání turnajů na pozvání 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 nutná nová žádost o schválení a pozvánky nesmí být rozeslány, dokud nebude uděleno nové schválení.
4. Přihlášky na otevřené turnaje musí být předloženy oddělení WTD ICCF nejméně 3 měsíce před plánovaným začátkem turnaje. Turnaj nesmí být inzerován, dokud nebude formálně potvrzeno schválení ze strany ICCF. Oddělení WTD před vydáním formálního schválení ICCF zohlední počet podobných akcí plánovaných ve stejném období a všechny otevřené turnaje ICCF, které mají začít.
5. Pozvánky na mezinárodní turnaje na pozvání musí být zasílány prostřednictvím členských federací, od nichž jsou hráči pozváni, nebo v případě izolovaných hráčů prostřednictvím ICCF Isolated Player Support Officer. Pozvánky nesmí být zasílány, dokud nebude obdržen formální souhlas s turnajem. **Pozvánky nesmí být zasílány přímo hráčům.** (Viz §4.5.2. pro více podrobností.)
6. Všechny schválené turnaje se budou hrát podle herních pravidel ICCF, jak je popsáno v §2 tohoto dokumentu, a odvolací orgánem bude Odvolací výbor ICCF. Technický ředitel (TD) bude vybrán podle předpisů v §4.8 tohoto dokumentu.
7. Vzhledem k tomu, že turnaje schválené ICCF mají oficiální mezinárodní status, s normami na tituly (jsou-li splněny podmínky), ratingy a dalšími poskytovanými službami, bude platit stupnice registračních a ratingových poplatků. Tyto poplatky jsou splatné 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 zdroji cenového fondu. Pokud federace v minulosti měla problémy s včasným vyplácením cen, bude podmínkou schválení, aby byl celý cenový fond uložen u ICCF před datem zahájení. Za těchto okolností budou uloženy prostředky bezpečně investovány, veškeré naběhlé úroky budou připsány národní federaci a finanční ředitel ICCF bude odpovědný za včasné vyplacení všech cen. Všechny ostatní finanční podrobnosti (startovné...) musí být uvedeny v žádosti zaslané WTD.

9. Normy pro získání titulu v mezinárodních pozvaných a otevřených turnajích musí být formálně popsány a případně ratifikovány zprávou komisaře pro kvalifikaci předloženou kongresu.

#### *1.3.4. Rozhodování o rovnosti bodů*

1. Rozhodování o rovnosti bodů se používá ve všech turnajích organizovaných ICCF, pokud oznámení o turnaji výslovně neuvádí, že rovnost bodů nebude rozhodována. Pro dva nebo více hráčů nebo dva nebo více týmů se stejným počtem bodů platí následující:

2. Individuální turnaje:

2.1. (Jednokolový nebo dvoukolový) systém každý s každým

(a) počet vítězství každého hráče s rovností bodů v turnaji (Baumbachův systém pro rozstřely),

(b) pokud po „a“ stále trvá remíza, pak se hodnotí body podle Sonneborn-Bergerova systému,

(c) pokud i po „b“ přetrvává rovnost, pak výsledky vzájemných zápasů hráčů s rovností bodů.

(d) v jednotlivých turnajích typu round robin má organizátor turnaje možnost použít jako první kritérium pro rozstřel systém „predikčního kritéria“. Tento systém využívá lepší výkon při předpovídání tahů soupeře. Na začátku turnaje hraného podle systému predikčního kritéria určí organizátor turnaje hodnotu dvou proměnných:

**PC1** – pořadové číslo tahu, od kterého se začínají sčítat body za předpověď.

**PC2** – pořadové číslo tahu, od kterého se přestávají sčítat body za předpověď.

V každé partii bude pro bílé a černé samostatně otevřen účet pro tipy. Zůstatek na obou účtech bude 0 bodů. Při každém tahu mezi PC1 a PC2 musí hráč kromě základního tahu provést alespoň jeden podmíněný tah. Pokud soupeř podmíněný tah přijme, hráč získá na svůj účet 1 bod. Body za úspěšné tipy se budou sčítat pouze od tahu PC1 včetně až po tah PC2 včetně. Po skončení partie se určí vítěz předpovědi. Tím je hráč, který v dané partii nasbíral více bodů na svém účtu výkonnosti předpovědí. V případě rovnosti výsledků předpovědí je vítězem předpovědi hráč s černými figurkami. **Pokud partie skončí remízou, obdrží vítěz předpovědi 1 bod za první kritérium „rozstřelu“ v turnajové tabulce. Pokud však partie má vítěze, získá tento vítěz automaticky**

**tento bod podle kritéria předpovědi bez ohledu na zůstatek na účtech předpovědí pro danou partii.**

Na konci turnaje budou hráči se stejným počtem šachových bodů, kteří mají více bodů z kritérií tipování, lépe zařazeni. V akcích sponzorovaných ICCF, které používají systém rozstřelu podle kritérií tipování, se pozastavuje požadavek na kladné skóre pro získání ceny nebo titulu (z §1.3.1.).

**2.2. (Jedno nebo dvojité kolo) Sillioho systém**

Pokud remíza přetrvává i po standardních postupech pro rozstřely:

(a) Buchholz cut 2 (Buchholzovo skóre snižené o dva nejnižší skóre soupeřů),

(b) pokud po „a“ přetrvává remíza, pak Buchholz cut 1 (Buchholzovo skóre snižené o nejnižší skóre soupeřů),

(c) pokud i po bodu „b“ přetrvává rovnost, pak se použije Buchholzovo skóre (součet bodů všech soupeřů daného hráče),

(d) pokud po „c“ přetrvává remíza, pak Buchholz 2. stupeň (sčítání Buchholzových bodů soupeřů hráče),

(e) pokud po „d“ stále trvá remíza, pak počet vítězství každého hráče v turnaji (Baumbachův systém pro rozstřely)

**3. Týmové turnaje:**

**3.1 (Jednokolový nebo dvoukolový) systém každý s každým:**

(a) rozhodování o pořadí na základě výsledků týmů (2 body navíc za vyhraný zápas, 1 bod navíc za remízu),

(b) pokud po „a“ přetrvává rovnost, pak výsledky vzájemných zápasů týmů s rovností,

(c) pokud i po „b“ přetrvává rovnost, pak lepší individuální výsledek na šachovnici 1 (následují šachovnice 2, 3 atd.) (Vysvětlení: „Lepší individuální výsledek“ se určuje pomocí příslušného individuálního systému pro rozstřely uvedeného výše, je-li to nutné.)

**3.2. (Jedno nebo dvojité kolo) Scheveningenský systém:**

(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 i po bodu „a“ přetrvává rovnost, pak se zohlední vzájemné výsledky týmů, které se o první místo dělí,

(c) pokud i po „b“ přetrvává rovnost, pak lepší individuální výsledek na šachovnici 1 (následují šachovnice 2, 3 atd.) (Vysvětlení: „lepší individuální výsledek“ se určí pomocí příslušného individuálního systému pro rozstřely uvedeného výše, je-li to nutné.)

4. Organizátor turnaje (TO) je oprávněn stanovit další postupy pro rozstřely, avšak pouze postupy, které budou provedeny v návaznosti na postupy uvedené v bodech „2“ a „3“ výše. Tyto dodatečné postupy musí být uvedeny nejpozději při zveřejnění startovní listiny turnaje organizátorem.

5. Pokud jsou hráči nebo týmy stále vyrovnaní i po použití všech příslušných postupů pro rozstřely, budou tito hráči nebo týmy považováni za rovnocenné.

#### 1.4. Hodnotící systém ICCF (viz také příloha 1)

1. Je upřímným přáním ICCF udělovat rovnocenné tituly za rovnocenné výkony. Podle ratingového systému ICCF získává každý hráč rating založený na statistickém algoritmu, vypočítaném z turnajových výsledků za období mnoha let.

2. Do ratingového systému se započítávají následující turnaje:

- (a) Všechny turnaje ICCF s výjimkou tematických turnajů,
- (b) týmová mistrovství, turnaje o postup do mistrovské, vyšší a otevřené třídy,
- (c) národní turnaje, s výhradou dohody s komisařem pro rating. Alespoň finále národního mistrovství, týmového mistrovství nebo finále poháru,
- (d) další individuální a týmové turnaje, včetně akcí typu „Scheveningen“ a akcí Chess 960\*, schválené kongresem ICCF nebo výkonnou radou,
- (e) přátelská utkání mezi zeměmi.

\* Šachové turnaje 960 jsou hodnoceny v rámci vlastního ratingového systému a pro účely hodnocení se neslučují s „běžným“ šachovým ratingovým systémem.

Hodnocené turnaje musí mít minimální čas na rozmyšlenou 20 dní na 10 tahů v případě korespondenčních partií a 150 dní na 50 tahů v případě elektronického přenosu. Turnaje s korespondenčním přenosem budou hodnoceny pouze v případě, že jsou spravovány na webovém serveru ICCF. Za tento úkol jsou odpovědní technický ředitel a delegáti národních federací.

3. Každý hráč obdrží počáteční rating při registraci v rámci ICCF. Pokud hráč ještě nezačal hrát v ICCF a má rating FIDE, má možnost použít rating FIDE jako svůj počáteční rating ICCF. (Viz příloha 1, 2(1a) pro určení správného ratingu FIDE.) V jakékoli jiné situaci začíná nový hráč v ICCF s ratingem 1800. Následné aktualizace ratingu vycházejí z výsledků hráče z každé dokončené hodnocené partie. Rating každého aktivního hráče je zveřejněn na

začátku následujících ratingových období. Rating založený na RD nejvýše 120 je „pevný“ rating. [Současný ratingový systém byl vyvinut s použitím statistického ukazatele stability ratingu (pro aktivní hráče) s RD nejvýše 120, což představuje změnu oproti předchozímu měřítku stability ratingu, kterým bylo dokončení 30 a více hodnocených partií.]

4. [Vymazáno] [Vymazaný text lze najít v předchozích verzích pravidel ICCF.]

5. Nový ratingový seznam bude zveřejňován čtyřikrát ročně. Ratingy jsou platné v období leden – březen, duben – červen, červenec – září a říjen – prosinec a vycházejí z výsledků, které byly nahlášeny nejméně jeden měsíc předem. Seznamy budou k dispozici na webovém serveru ICCF dva týdny před datem jejich platnosti.

6. Seznam ratingů musí obsahovat:

- (a) datum účinnosti
- (b) jméno a federace každého hráče,
- (c) nejvyšší titul ICCF, který každý z uvedených hráčů drží,
- (d) aktuální rating, aktuální RD (ukazatel nejistoty ratingu) a počet hodnocených partií pro každého uvedeného hráče,

7. Hráči, kteří nespĺňují podmínky pro aktualizaci ratingu, protože během hodnotícího období nedohráli žádnou partii, zůstávají na seznamu aktivních hráčů, protože

- (a) dokončili hodnocenou partii během posledních dvou kalendářních let, nebo
- (b) se účastní alespoň jednoho probíhajícího turnaje (hodnoceného nebo nehodnoceného). Ostatní hráči si zachovávají své poslední zveřejněné hodnocení, ale již nejsou uvedeni ve zveřejněném seznamu. Webový server však zobrazuje všechny hráče s jejich platným hodnocením.

8. Podrobnosti o výpočtu ratingů najdete v příloze 1.

## **1.5. Tituly ICCF: Co to je a jak se získávají (viz také příloha 2)**

### *1.5.1. Základní prvky: normy pro tituly a odehrané partie*

1. Ve všech turnajích o tituly ICCF se normy pro tituly stanovují tak, že se určí, zda je celkové skóre hráče v turnaji rovné nebo lepší, než by se očekávalo od hráče s minimálním ratingem pro daný titul. To zahrnuje nejprve výpočet očekávané šance na výhru proti každému soupeři, sečtení těchto očekávaných šancí na výhru (viz příloha 2, bod 2.2) a poté porovnání celkového skóre hráče s touto sumou. Titulové normy mohou být k dispozici také v turnajích typu „Scheveningen“. Titulové normy získané v běžných turnajích a turnajích Chess 960 nejsou rovnocenné. Proto nelze tituly udělovat na základě splnění kombinace různých norem. Dřívější kategorie turnajů (menší a větší) lze i nadále používat pro marketingové účely (viz příloha 2, bod 2.11.).

2. Ve všech turnajích o tituly ICCF hraje každý hráč současně jednu partii proti každému z ostatních hráčů v turnaji nebo sekci (s výjimkou turnajů využívajících systém párování Silli). S výhradou schválení kongresem ICCF nebo WTD může být hráčům při zvláštních propagačních akcích povoleno hrát současně dvě partie proti každému z ostatních hráčů.

3. Princip „overscore“ (použitý v následujícím §1.5.2.) představuje skutečnost, že hráč dosáhl v daném turnaji vyššího skóre, než je minimum požadované pro danou titulovou normu a počet hráčů. Pokud celkové skóre hráče v turnaji překročilo skóre požadované k získání normy o 0,5 bodu nebo více, pak se tyto extra body nebo „overscore“ započítávají do celkového počtu partií pro udělení titulu. Důvodem je to, že hráč mohl odehrát další partie, prohrát je a přesto by se kvalifikoval pro titul na základě vyššího počtu hráčů. Podrobnosti viz příloha 2, Pravidla pro mezinárodní korespondenční šachové tituly, bod 2.2.c).

4. Další podrobnosti o tom, jak se určují kvalifikační podmínky pro tituly, najdete v příloze 2.

### *1.5.2. Tituly a jejich požadavky*

1. ICCF uděluje následující tituly:

- (a) Velmistr korespondenčního šachu (GM),
- (b) Mezinárodní mistr v korespondenčním šachu (SIM),
- (c) Mezinárodní mistr v korespondenčním šachu (IM),
- (d) Mistr v korespondenčním šachu (CCM),
- (e) Expert v korespondenčním šachu (CCE),
- (f) Mezinárodní rozhodčí ICCF (IA).

2. Titul „velmistr korespondenčního šachu“ není časově omezen a je udělován:

- (a) hráčům, kteří se umístí na 1.–3. místě ve finále mistrovství světa,
- (b) hráči s nejvyšším počtem bodů na 1. šachovnici ve finále korespondenční šachové olympiády po uplatnění všech stanovených pravidel pro rozstřely, avšak pouze s kladným skóre,
- (c) hráči, kteří získají alespoň dvě velmistrské normy v turnajích o mezinárodní tituly s celkovým počtem nejméně 24 partií. Tento počet partií může být snížen, pokud hráč dosáhne dostatečně vysokého skóre, aby splnil standardní požadavky na normu v rámci 24 partií. [Požadavek na alespoň 5 velmistrských soupeřů při získávání velmistrských norem pro udělení titulu velmistra byl zrušen ke konci kongresu v roce 2020, avšak ne se zpětnou platností.]
- (d) hráči, za které národní federace podá náležitě kvalifikovanou žádost. K tomu je nutné získat dvoutřetinovou většinu hlasů Kongresu.

Tituly získané podle bodů 2(a), (b) nebo (c) budou uděleny a přiznány bez předchozí žádosti členské federace hráče.

3. Titul „Mezinárodní mistr v korespondenčním šachu“ není časově omezen a je udělen:

- (a) hráčům, kteří se umístí na prvním místě ve finále turnaje ICCF World Cup.
- (b) hráčům, kteří dosáhnou alespoň dvou norem pro titul seniora v mezinárodních turnajích o tituly s celkovým počtem alespoň 24 partií. Tento počet partií může být snížen, pokud hráč dosáhne dostatečného skóre k splnění standardních požadavků na normu v rámci 24 partií. Nicméně jeden nebo více výsledků na úroveň mezinárodního mistra v rámci maximálně 14 partií v turnaji nebo turnajích, které začaly nebo byly schváleny před kongresem v Daytoně v roce 2000, se započítávají do titulu mezinárodního mistra seniorů.
- (c) hráči, za které národní federace podá náležitě kvalifikovanou žádost. K tomu je nutné získat dvoutřetinovou většinu hlasů kongresu.

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

4. Titul „Mezinárodní mistr v korespondenčním šachu“ není časově omezen a je udělován:

- (a) hráčky, které se kvalifikují do finále mistrovství světa nebo získají mistrovskou normu v turnaji kandidátek,
- (b) hráčka, která se umístí na prvním místě v mistrovství světa žen v korespondenčním šachu,
- (c) hráčky, které dosáhnou dvou nebo více mistrovských výsledků v mezinárodních turnajích o titul s celkovým počtem nejméně 24 partií. Tento počet partií může být snížen, pokud hráčka dosáhne dostatečného skóre k splnění standardních normativních požadavků za 24 partií.
- (d) hráči, za které jejich národní federace podá náležitě kvalifikovanou žádost. K tomu je nutné získat dvoutřetinovou většinu hlasů Kongresu.

Tituly získané podle bodů 4(a), (b) nebo (c) budou uděleny a předány bez předchozí žádosti členské federace hráče.

5. Titul „Mistr korespondenčního šachu“ není časově omezen a je udělen:

- (a) hráčkám, které se umístí na 1. až 3. místě ve finále mistrovství světa žen,
- (b) (vynecháno) [Vynechaný text lze najít v předchozích verzích pravidel ICCF.]
- (c) hráčkám, které dosáhnou dvou nebo více výsledků odpovídajících titulu mistra korespondenčního šachu v mezinárodních turnajích o tituly s celkovým počtem alespoň 24 partií. Tento počet partií může být snížen, pokud hráčka dosáhne dostatečného skóre k splnění standardních normativních požadavků za 24 partií.
- (d) hráči, za které jejich národní federace podá řádně odůvodněnou žádost. K tomu je nutné získat dvoutřetinovou většinu hlasů na kongresu.

Jakékoli normy pro titul Ladies Grandmaster (LGM) získané v turnajích zahájených před 1. lednem 2016 se započítávají do titulu CCM. Každý, kdo je držitelem titulu LGM, může tento titul kdykoli na základě žádosti změnit na CCM.

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

6. Titul „Correspondence Chess Expert“ není časově omezen a je udělen:

- (a) hráčkám ve finále mistrovství světa žen v korespondenčním šachu, které získají alespoň 60 % možných bodů,
- (b) (vynecháno) [Vynechaný text lze najít v předchozích verzích pravidel ICCF.]
- (c) hráčkám, které dosáhnou dvou nebo více výsledků na úrovni korespondenční šachové expertky v mezinárodních turnajích o tituly s celkovým počtem alespoň 24 partií. Tento počet partií může být snížen, pokud hráčka dosáhne dostatečně vysokého skóre, aby splnila standardní normy pro 24 partií.
- (d) hráčkám, za které jejich národní federace podá náležitě kvalifikovanou žádost. K tomu je nutné získat dvoutřetinovou většinu hlasů Kongresu.

Jakékoli normy mezinárodního mistra žen (LIM) získané v turnajích zahájených před 1. lednem 2016 se započítávají do titulu CCE. Každý, kdo je držitelem titulu LIM, může tento titul kdykoli na žádost změnit na CCE.

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

7. Titul „Mezinárodní rozhodčí ICCF“ není časově omezen a bude udělován na základě kombinace kvantitativních a kvalitativních kritérií. Tato kritéria jsou uvedena v §3.6.

### *1.5.3. Postup při podávání žádostí*

1. Titul mezinárodního arbitra (IA) je jediným titulem, který vyžaduje podání žádosti (kromě těch za zvláštních, atypických okolností – viz odstavec 2). Titul IA uděluje komisař pro kvalifikaci (QC), pokud kandidát splňuje požadavky. (Pokud si QC není jistý, zda jsou požadavky na IA splněny, musí rozhodnutí předložit Kongresu). Úplné podrobnosti o žádosti viz §3.6.

2. MF mohou podávat žádosti o hráčské tituly za zvláštních, atypických okolností, například pro hráče posmrtně. Tyto žádosti se podávají u QC. QC udělí takové tituly v jasných případech, ale v případě pochybností může místo toho předat žádost Kongresu k rozhodnutí, s doporučením nebo bez něj. QC má při udělování titulů posmrtně určitou volnost oproti přesným požadavkům.

3. Žádosti o posmrtné udělení titulů ICCF lze podávat pouze do 2 let od úmrtí nominovaného hráče.

### *1.5.4. Udělování titulů*

1. Každý držitel titulu obdrží certifikát, který uděluje Kongres, nebo v případě CCE/CCM je k dispozici jako dokument ke stažení. Každý držitel titulu GM, SIM a IM má také nárok na medaili.

Medaile budou poskytnuty pouze v případě, že se delegát členské federace kongresu zúčastní nebo že nejpozději čtyři měsíce před konáním kongresu určí osobu, která medaile převezme a rozdělí.

Hráči, kteří se kongresu účastní, obdrží medaili a certifikát během slavnostního předávání cen. Medaile pro hráče, kteří se kongresu neúčastní, budou předány delegátovi členské federace (nebo jím jmenované osobě) a nebudou formálně předány během slavnostního ceremoniálu. Delegát členské federace (nebo jím jmenovaná osoba) je odpovědný za to, aby byly ceny rozděleny mezi hráče.

2. Přímé tituly mohou být uděleny za konkrétní výsledky v konkrétních mistrovských soutěžích, jak je uvedeno v těchto předpisech [viz §1.5.2. odstavce 2(a) a (b); 3(a); 4(a) a (b); 5(a) a (b); a 6(a) a (b)]. Tyto tituly potvrzuje QC. Dotčené členské federace jsou informovány QC.

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

#### *1.5.5. Používání titulů*

1. Mezinárodní titul je oficiálně platný ode dne potvrzení a registrace QC.
2. Titul lze použít pro výsledky soupeřů pouze v turnajích začínajících po potvrzení.
3. Použití titulu nebo ratingu ICCF za účelem narušení systému titulů nebo ratingů může vést k odebrání titulu dané osobě na doporučení QC, Disciplinární komise a po konečném schválení Kongresem.

#### **1.6. Způsobilost hráče**

Oprávnění hráčů k účasti na různých akcích se určuje následujícím způsobem:

1. Nejprve je pro přehlednost třeba rozlišovat mezi „akcemi národních týmů“ a akcemi, které lze nazvat „akcemi mezinárodně zastoupených týmů“. Akce národního týmu (například olympiády) jsou týmové akce, které výslovně vyžadují, aby každý tým zastupoval jednu členskou federaci (MF), zatímco jiné („mezinárodně zastoupené“) týmové akce (například Baltic Sea Cup nebo Chessfriends Rochade 5171) takový požadavek nemají. Otázka způsobilosti hráčů se týká pouze akcí národních týmů (protože v akcích druhého typu může hrát kdokoli, koho organizátor povolí).
2. Pro národní týmové soutěže jsou způsobilí hráči, kteří: (a) jsou definováni MF jako členové, nebo (b) pokud MF nedefinuje jednotlivé hráče jako členy, hrají pod její

vlajky. Hráči žijící mimo hranice země MF nejsou způsobilí hrát v těchto akcích, pokud nejsou: (c) oficiálně definováni jako členové příslušné MF navzdory tomu, že žijí jinde, nebo (d) pokud MF nedefinuje jednotlivé hráče jako členy, hrají pod její vlajkou navzdory tomu, že žijí jinde. Zařazení jakéhokoli hráče do týmu MF s nižším než plným členstvím (jak je definováno MF) nutně vylučuje tvrzení, že se jedná o „národní“ tým. Stejně tak „národní tým“ v mezinárodní soutěži (od olympiády po přátelské zápasy) musí sestávat pouze z plnoprávných (nikoli méně) členů, pokud pravidla ICCF výslovně nestanoví jinak [například v §1.6.1.(9)]. Vlajky hráčů budou považovány za důkaz plného členství hráčů. Pokud je (neizolovaný) hráč s vlajkou cizí příslušné členské federaci (MF) zařazen do týmu, o kterém se tvrdí, že reprezentuje jediný národní tým, musí zástupce této MF před oficiálním začátkem příslušné akce podat finančnímu řediteli ICCF prohlášení, že hráč má v současné době plné členství. (Pokud je hráč izolovaný, závisí nutnost podání tohoto prohlášení na tom, zda pravidla umožňují izolovaným hráčům účastnit se jako členové národního týmu pro konkrétní typ akce.) Nepodání takového prohlášení bude mít za následek předpoklad, že tým se skládá z hráčů z více federací, což může mít finanční a/nebo důsledky pro způsobilost k účasti.

3. [Vymazáno. Původní text lze nalézt v dřívějších verzích pravidel ICCF.]

4. Kdykoli hráč změní zemi, za kterou hraje, musí také změnit vlajku, pod kterou hraje, na vlajku zvolené země. Tuto změnu provede komisař pro hodnocení.

### *1.6.1. Práva izolovaných hráčů*

Izolovaný hráč je hráč, který z jakéhokoli důvodu schváleného komisařem pro rating ICCF nemá členskou federaci; tato kategorie má zajistit, aby tito hráči mohli hrát šachy v turnajích s ratingem ICCF.

(1) Vlajka, pod kterou izolovaný hráč (IP) hraje, se určuje následujícím způsobem, v tomto pořadí priority:

(a) Pokud ICCF již určila, že hráč (a kdokoli jiný z dané země) má hrát pod emblémem ICCF (na rozdíl od vlajky konkrétní země), zůstane toto rozhodnutí v platnosti, dokud Kongres nerozhodne jinak. Aktuálními příklady jsou izolovaní hráči, kteří byli naposledy spojeni s Ruskem a Běloruskem.

(b) Pokud hráč nikdy nebyl zastoupen členskou federací (MF), bude hrát pod vlajkou země svého bydliště.

(c) Pokud se hráč z jakéhokoli důvodu stane IP poté, co byl zastupován MF, bude hrát pod emblémem ICCF. Kromě toho bude mít hráč možnost mít dodatečné vymezení (v osobních údajích hráče, které nejsou zahrnuty v

tabulkách) původní federace a/nebo země bydliště. Toto dodatečné označení nelze po výběru hráčem změnit bez výslovného souhlasu komisaře ICCF pro ratingy.

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

3. Hráči v izolaci mají právo zúčastnit se jakékoli akce ICCF, na kterou se kvalifikovali prostřednictvím systému Direct Entry; v případě potíží s používáním systému Direct Entry (například při problémech s PayPal) se finanční ředitel s dotčenými hráči dohodne na vzájemně přijatelném řešení.

4. Izolovaní hráči mají právo na rating ICCF.

5. Izolovaní hráči mají právo získávat normy a tituly ICCF a v příslušných případech jim budou uděleny medaile a certifikáty.

6. Pro účely přílohy 2 (1d a 1e) se vlajka izolovaného hráče považuje za rovnocennou vlajce členské federace (i když omezeným způsobem, jak je popsáno v příloze 2).

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

8. Izolovaní hráči mohou být nominováni jako kandidáti ve volbách do výkonné rady ICCF.

9. Izolovaní hráči nejsou na kongresu ICCF zastoupeni hlasujícím členem, ačkoli zájmy izolovaných hráčů mohou (a mají) být vyjádřeny členy EB.

10. Země, které nejsou zastoupeny členskou federací, nesmějí vyslat reprezentativní tým na olympiády ICCF. Izolovaní hráči však mohou reprezentovat členskou země, pokud jsou členy národní federace dané země. (Toto členství izolovaného hráče se vztahuje pouze na federace, které mají program individuálního členství.) Kromě toho mohou kombinované týmy „izolovaných hráčů“ účastnit se olympiád a jiných mezinárodních týmových turnajů podle uvážení výkonné rady ICCF.

## 1.7. Kodex chování

### 1.7.1. Obecné zásady

ICCF, jakožto světová autorita pro všechny formy korespondenčního šachu, má jasně definované zásady a cíle, které jsou popsány v jejích stanovách. Mezi ně patří důležitá myšlenka, že „ICCF ... podporuje a prosazuje 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 toto je základní filozofií při stanovování standardů chování pro hráče, funkcionáře a členské federace (MF). Toto musí převládat ve veškeré komunikaci mezi hráči v partii CC, mezi hráči a řediteli turnajů, funkcionáři ICCF a mezinárodními kontakty členských federací. Zasilání urážlivých, obscénních nebo nevhodných zpráv není za žádných okolností přijatelné. Tyto pokyny mají objasnit druh chování, které se očekává, a zahrnují disciplinární a odvolací postupy pro řešení případů, kdy zásady a filozofie nemusí být v praxi zřejmé.

Všechny mezinárodní turnaje organizované nebo schválené ICCF podléhají těmto pokynům, včetně disciplinárních a odvolacích řízení. Žádosti členských federací o schválení turnajů znamenají jejich souhlas s tím, že se na tyto turnaje bez výjimky budou vztahovat tyto pokyny a postupy.

ICCF se skládá z MF, a proto je jakákoli kritika ICCF kritikou MF a jejich delegátů. Všichni máme společnou odpovědnost za to, aby nebyla podkopána dobrá pověst a autorita ICCF a jejích členských MF. Samozřejmě existují případy, zejména u složitějších nebo kontroverzních otázek, kdy je rozhodnutím kongresu ICCF (hlasujících členů) dosaženo závěru, který se neshoduje s názorem jednotlivce nebo národní federace daného jednotlivce. V takovém případě je správným postupem, aby daný delegát/členská federace požádal o opětovné projednání dané záležitosti na kongresu.

ICCF je demokratická organizace a o zásadních otázkách rozhoduje kongres na základě řádného hlasování členů (funkcionáři ICCF nemají žádné hlasovací právo), a proto musí být rozhodnutí kongresu přijímána a respektována všemi členskými federacemi, které jednájí odpovědným způsobem. Je však důležité si uvědomit, že tato ujednání jsou určena pro „mezinárodní“ záležitosti šachového klubu a nenahrazují ani nesouvisí s žádnými sankcemi uplatňovanými členskými federacemi v disciplinárních záležitostech týkajících se domácích turnajů, národního členství nebo jejich dalších pravidel.

Pokyny k etickému kodexu jsou poskytovány s cílem vytvořit jasný rámec pro chování hráčů, funkcionářů, členských federací a ICCF obecně. Filozofie „Amici Sumus“ musí prostupovat celou ICCF a činností všech hráčů a funkcionářů. Je povinností funkcionářů ICCF a technických ředitelů poskytovat kvalitní, spravedlivé a rychlé služby hráčům a dalším funkcionářům, kteří rovněž poskytují turnajové služby hráčům, např. ratingy, kvalifikace atd.

Očekávané chování hráčů, ředitelů turnajů, organizátorů turnajů a kapitánů týmů je popsáno níže v § 2, 3, 4 a 5.

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

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

Zásady ochrany osobních údajů ICCF jsou pravidelně přezkoumávány a v případě potřeby aktualizovány se souhlasem výkonné rady, aby byla zachována shoda s GDPR a jakýmkoli dalšími platnými právními předpisy o ochraně osobních údajů. Kopie aktuálního oznámení o ochraně osobních údajů je k dispozici na [iccf.com](http://iccf.com), odkaz je uveden v hlavním menu. Pro pohodlí hráčů mohou být k dispozici překlady oznámení o ochraně osobních údajů do jiných jazyků. Rozhodující je však anglická verze.

Technici ICCF mají privilegovaný přístup k zabezpečeným osobním údajům o hráčích. ICCF má zákonnou povinnost chránit tyto údaje v souladu s evropským obecným nařízením o ochraně osobních údajů (GDPR). Technický ředitel proto nesmí nikdy sdílet e-mailovou adresu hráče ani jiné osobní údaje bez předchozího souhlasu dotčeného hráče (hráčů). Pokud je třeba kontaktovat více než jednoho hráče, musí technický ředitel použít funkci skryté kopie (BCC) nebo zaslat samostatné e-maily. Technický ředitel nesmí nikdy zasílat e-mail více hráčům s otevřenou kopií pro všechny.

### 1.7.2. Disciplinární řízení a sankce

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

K dispozici jsou následující druhy disciplinárních opatření:

(i) Formální písemné varování – za porušení chování neslučitelné se stanovami, zásadami nebo pravidly ICCF. Pokračující nebo opakované nevhodné chování bude mít za následek uplatnění bodu (ii). (Všechny formulace v §1.7.2., §3.23.1 a §3.23.2 popisující další nesprávné chování po prvním disciplinárním opatření, je třeba vykládat tak, že zahrnují jakýkoli nebo všechny typy nesprávného chování na disciplinární úrovni; nevztahují se pouze na opakování stejného chování, které již dříve vedlo k disciplinárnímu opatření.)

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

(ii) Disciplinární opatření s trestem/sankcemi – za závažná nebo opakovaná porušení chování neslučitelná se stanovami, zásadami a/nebo pravidly ICCF. Budou uloženy okamžitě

tresty/sankce, jejichž závažnost musí odpovídat závažnosti přestupku. Použije se následující stupnice trestů/sankcí:

(a) Závažný problém s chováním, např. vzdání partií v rámci více turnajů/akcí, nepřijatelné nebo urážlivé chování vůči hráčům/funkcionářům/ICCF jako první přestupek – zákaz účasti na všech mezinárodních CC turnajích a aktivitách na dobu 2 let od data rozhodnutí.

(b) Opakovaný závažný problém s chováním, např. opakované vzdání partií v jednom nebo více turnajích/akcích po předchozím trestu za stejné chování, opakované urážlivé chování vůči hráčům/funkcionářům/ICCF – zákaz účasti na všech mezinárodních turnajích a aktivitách v šachu na 5 let od data posledního rozhodnutí.

(c) Skandální chování nebo opakované porušování pravidel, např. krádež, agresivní chování vůči ICCF nebo některému z jejích funkcionářů, napadení atd. – doživotní zákaz účasti na všech mezinárodních turnajích a akcích v šachu. O zmírnění trestu lze požádat po uplynutí 10 let.

Při řešení disciplinárních záležitostí a zvažování trestů/sankcí je třeba dbát na to, aby byly zajištěny jednotné postupy a aby tyto tresty byly přiměřené spáchanému „provinění“. Ve všech případech disciplinárního řízení má jednotlivec základní právo vyjádřit svůj případ s odůvodněním předtím, než je přijato rozhodnutí funkcionářem/ředitelem turnaje nebo turnajovou kanceláří atd.

Při přijetí disciplinárního opatření musí být důvod uveden písemně (s kopií pro členskou federaci) odpovědným funkcionářem a jakákoli uložená sankce nebo trest musí být jasně uvedena spolu s příslušným odvolacím řízením, které je k dispozici, pokud příjemce není ochoten rozhodnutí přijmout.

ICCF bude vést databázi všech případů, které byly předmětem disciplinárního opatření nebo uložení sankcí, a všech odvolání proti nim. Tuto odpovědnost bude mít přidělený funkcionář ICCF.

## ČÁST 2: Pro hráče

Vše v této části se týká jak SERVEROVÝCH, tak POŠTOVNÍCH partií, pokud není výslovně uvedeno jinak; materiály týkající se POŠTOVNÍCH akcí jsou vyznačeny **modrým** písmem. Vše, co se týká TÝMOVÝCH akcí, je odpovídajícím způsobem označeno. Jakékoli pravidlo pro SERVER, které se vztahuje pouze na časový limit STANDARD (tj. ve formě „10 tahů do 50 dnů“) nebo pouze na časový limit TRIPLE BLOCK (tj. ve formě „trvání 350 dnů“), je vyznačeno těmito slovy psanými velkými písmeny. Pokud není uvedeno ani jedno z nich, platí následující text bez ohledu na typ časového limitu používaného v dané události.

### 2.1. Členská federace hráče

1. Členskou federací hráče je obvykle federace země, jejíž je hráč občanem nebo v níž má trvalé bydliště.
2. Pokud hráči změni zemi trvalého pobytu a chtějí změnit MF, mohou tak učinit se vzájemným souhlasem příslušných MF. Hráči musí zaslat svou žádost národnímu delegátovi ICCF obou MF. Členské federace mají na odpověď na takovou žádost hráče lhůtu 21 dní, přičemž jakákoli další nečinnost bude ICCF vykládána jako schválení žádosti.
3. Po schválení přestupu je nová členská federace povinna informovat komisaře ICCF pro ratingy. Identifikační číslo hráče v ICCF a jeho ratingová historie zůstávají hráči zachovány bez ohledu na změnu členské federace.
4. Hráč se může odvolat k arbitrážní komisi (jejíž rozhodnutí bude konečné), pokud proti přestupu vnesou námitky.
5. Pokud si hráč, který byl členem MF, přeje stát se izolovaným hráčem, postup bude zahrnovat to, že ICCF bude oprávněna provést takovou změnu statusu hráče následujícím způsobem: hráč podá žádost komisaři ICCF pro ratingy, ICCF poté kontaktuje MF a informuje MF o žádosti hráče, požádá MF o stanovisko a poté nechá komisaře pro ratingy učinit rozhodnutí na základě stanoviska hráče a MF (pokud bylo poskytnuto), avšak bez nutnosti schválení příslušným MF. MF bude mít 21 dní na to, aby na žádost o stanovisko odpověděla. Změna vlajky izolovaného hráče (na vlajku MF) může být povolena bez nutnosti dokladu o změně trvalého bydliště (na základě rozhodnutí Arbitrážní komise z roku 2021). Proti rozhodnutí komisaře pro ratingy lze podat odvolání v souladu s obvyklými pravidly pro takové případy.
6. Žádná osoba nesmí mít více účtů ICCF (s jasně odlišnými jmény), ať už spravovaných ručně nebo automaticky. Nedodržení tohoto pravidla bude mít za následek pozastavení všech účtů ICCF, včetně účtu dané osoby pod jejím skutečným jménem.

## 2.2. Obecná pravidla a postupy

1. Partie se hrají v souladu s Pravidly korespondenčního šachu ICCF a pravidly uvedenými v tomto dokumentu. Pravidla korespondenčního šachu ICCF najdete na domovské stránce ICCF, kde kliknete na „ICCF Rules“ a poté na „ICCF Laws of Correspondence Chess“.
2. Pravidla obsažená v tomto dokumentu platí pro všechny turnaje hrané s využitím webového serveru ICCF, pokud nejsou změněna v pozvánkách na turnaj (nutné) a oznámeních o turnaji (nutné), což bude následně potvrzeno v oznámeních o zahájení.

3. Bude jmenován ředitel turnaje (TD), který bude odpovědný za průběh turnaje a postup partií.
4. TÝM: Každý tým má kapitána, který bude jménem hráčů udržovat kontakt s TD.
5. Pokud hráč neodpoví na dotazy TD a/nebo kapitána týmu do (SERVER) 7 dnů nebo (POŠTOVNÍ) 14 dnů plus průměrná doba doručení poštou tam i zpět, bez započítání již naplánované dovolené, může být tento hráč považován za hráče, který z turnaje odstoupil. Viz také §2.12.
6. V partiích turnajů ICCF musí hráči rozhodovat o svých tazích sami. Hráči mohou před těmito rozhodnutími konzultovat jakékoli veřejně dostupné zdroje informací, včetně šachových engineů (počítačových programů), knih, DVD, databází archivů partií, koncovkových databází atd. TÝM: Kromě toho je přijatelné chování zahrnuje konzultace mezi hráči týmu, včetně kapitána týmu, o pozicích v aktivních partiích v jejich týmovém turnaji. Žádná jiná konzultace s jinou osobou týkající se analýzy aktivní pozice není povolena ani v týmové, ani v individuální soutěži.

### 2.3. Přenosy

1. SERVER: Všechny tahy se provádějí jejich zadáním prostřednictvím webového serveru ICCF. Čas na rozmyšlenou začíná běžet v okamžiku, kdy byl tah soupeře zadán na webovém serveru, a končí v okamžiku, kdy zadáte svou odpověď. (STANDARD: Přestávka ve hře není zahrnuta.)
2. POŠTOVNÍ ZPŮSOB: Mezikontinentální partie se hrají prostřednictvím první třídy / letecké pošty, avšak v oznámení o turnaji může být tento způsob stanoven jako povinný i pro ostatní partie. Pokud s tím oba hráči souhlasí, lze tahy zasílat e-mailem nebo faxem, přičemž však platí tato pravidla. Pokud nějaká partie výrazně zdržuje průběh turnaje, má turnajový ředitel právo požadovat, aby byla partie pokračována prostřednictvím elektronického přenosu (obvykle e-mailem; faxem nebo telegramem pouze v případě, že s tím oba hráči souhlasí).
  - 2.1. POŠTOVNÍ: Neexistuje povinnost dokončit partii e-mailem nebo faxem, pokud se rozhodnete přejít na jiný způsob. Pokud existuje dobrý důvod pro návrat k běžné poště, je to přípustné s povolením turnajového ředitele. Opakované přepínání mezi e-mailem, faxem a běžnou poštou se nedoporučuje. Konkrétně zůstane časový limit 10/30 a nepřepne se na 10/60 ani na jiný, POKUD se na tom nedohodnou oba hráči a ředitel turnaje. Ať už se všechny strany dohodnou na jakémkoli časovém limitu všechny strany, je povolen jeden ETL.
  - 2.2. POŠTOVNÍ: Tahy musí být (a) očíslovány a zaslány (b) v číselné nebo vzájemně dohodnuté notaci (c) pomocí pohlednic (nebo dopisů) (d) s uvedením jména, adresy a podpisu odesílatele a (e) se správným zopakováním posledního tahu soupeře a potvrzením data poštovního razítka. (Správné zopakování posledního tahu je nezbytné pro platnost odpovědi odesílatele.)

(f) Odesílatel zaznamená na odpovědi datum, kdy byl doručen poslední tah soupeře, a (g) předpokládané datum poštovního razítka na odpovědi. (h) Je nutné uvést čas, který oba hráči spotřebovali, a celkový nahromaděný čas.

2.3. POŠTOVNÍ: Pokud jsou v partii data, spotřebovaný čas a celkový čas hráče potvrzeny na kartě (dopise nebo e-mailu), nemohou být dodatečně změněny ani hráčem, ani TD, ledaže by bylo prokázáno, že hráč oklamal soupeře.

2.4. POŠTOVNÍ: Pokud odesílatel neuvedl požadovaná data, příjemce předpokládá přiměřená data a oznámí je spolu s odpovědí. Pokud se předpokládané datum razítka neshoduje s razítkem, příjemce to opraví a informuje o tom odesílatele spolu s odpovědí. Pokud je razítko nečitelné nebo chybí, předpokládané datum razítka se

2.5. POŠTOVNÍ: Hráči mohou používat dva (nebo více) různé zápisy (např. ICCF číselný a algebraický), pokud se na tom výslovně dohodnou na začátku partie. Pokud jsou zaslány různé tahy, když jsou výslovně dohodnuty dva zápisy, musí být tah považován za nejednoznačný a vrácen odesílateli k objasnění.

2.6. POŠTOVNÍ HRA: Nečitelné nebo neplatné tahy budou vráceny odesílateli k okamžité opravě, avšak bez povinnosti provést daný tah. Prázdňá karta nebo karta zasláná bez odpovědi se považuje za nečitelný tah. Vynechání nebo přidání šachových označení (jako „šach“, „ztráty“, „en passant“) nemá žádný význam. Například není nutné označovat šach, ani nelze tah považovat za neplatný, pokud není šach označen.

2.7. POŠTOVNÍ: Žádný legální tah nesmí být po odeslání odvolán – administrativní chyby jsou závazné, pokud se jedná o legální tahy.

3. SERVER: Systém webového serveru ICCF vygeneruje okamžitou e-mailovou zprávu, která informuje soupeře o provedeném tahu a poskytuje další relevantní informace.

4. POŠTOVNÍ: Čas se začíná počítat, jakmile je vám k dispozici tah soupeře, a končí, jakmile odešlete svou odpověď. V případě běžné pošty je to okamžik, kdy je karta vložena do poštovní schránky, ke které máte přístup.

5. SERVER: Hráči jsou odpovědní za sledování průběhu a využití času u všech svých partií na webovém serveru ICCF.

6. POŠTOVNÍ: Pokud do 16 dnů plus průměrná doba doručení poštou tam i zpět nedojde k odpovědi na jakýkoli tah, je třeba zopakovat všechny podrobnosti s kopií pro ředitele turnaje (TÝM: prostřednictvím kapitána týmu). Při odpovědi na takové opakování je rovněž nutné zaslat kopii pro ředitele turnaje (TÝM: prostřednictvím kapitána týmu). V opačném případě může být uložena penalizace. Před odesláním opakovaného tahu je

nutné počkat 16 dní plus průměrnou dobu, kterou trvá doručení tahu soupeři a zpět poštou. Dny, kdy je soupeř na dovolené, se do výpočtu lhůty pro zaslání upomínky nezapočítávají. Je třeba se vyvarovat příliš brzkého opakování.

Pokud víte, že vám tahy zabere více než 16 dní, informujte o tom prosím svého soupeře, aby se předešlo zbytečným opakováním tahů.

## 2.4. Časový limit a sankce

1. SERVER [STANDARD]: Každému hráči je na každých 10 tahů přiděleno 50 dní, pokud není v oznámení o turnaji výslovně uvedeno jinak\*. To znamená, že na prvních 10 tahů lze použít maximálně 50 dní na rozmyšlenou, na prvních 20 tahů 100 dní atd., aniž by došlo k překročení časového limitu.

\* V tematických turnajích ICCF, kde je předepsána první série tahů, se čas každého hráče rozděluje proporcionálně během prvních 10 tahů včetně předepsaných tahů. Například pokud turnaj vyžaduje určitou pozici po 8 tazích, každý hráč začne s pouze 2/10 povoleného času na rozmyšlenou (tj. 10 dní místo 50) na dalších 2 tahy (tj. do konce 10. tahu).

[TRIPLE BLOCK]: Každému hráči je zpočátku přiděleno:

- (a) 50 dní na hráčových hodinách,
- (b) určitý počet dalších dnů přidělených po každém provedeném tahu (až do 50. tahu), nazývaný přírůstek nebo přírůstek na tah, a
- (c) počáteční rezervu 50 nebo 75 dnů, kterou hráč může využít podle svého uvážení (tj. jako čas na rozmyšlenou, na dovolenou, na studium, na překlenutí krátkodobé nemoci atd.).

Po každém provedeném tahu přírůstek na tah a čas v rezervě hráče automaticky doplní časomíru hráče až na 50 dní, za předpokladu, že je k dispozici čas z přírůstku na tah a z rezervy.

Pokud časomíra hráče klesne na 0, hráč překročil časový limit a prohraje partii bez ohledu na to, kolik času zbývá v jeho rezervě a budoucích přírůstcích za tah.

Pokud byla soutěž původně organizována s „garantovaným časem“ (GT), mají hráči zaručeno, že po 50. tahu budou mít k dispozici minimálně 3 celé dny na každý další tah, pokud partie dosud nějakým způsobem neskončila. Pokud nebyla akce organizována s GT, přírůstek času na tah se vždy zastaví po 50. tahu a čas, který hráči mají k dispozici na svých hodinách a v rezervách bezprostředně po 50. tahu, se rovná času, který mají hráči k dokončení partie.

**POŠTOVNÍ:** Každému soutěžícímu je povoleno 40 dní na každých 10 tahů, pokud oznámení turnaje výslovně nestanoví jinak. To znamená, že na prvních 10 tahů lze použít nejvýše 40 dní na rozmyšlenou, na prvních 20 tahů 80 atd.

aniž by došlo k překročení časového limitu. Ušetřený čas se přenáší do dalšího tahu. Čas strávený na poště se nepočítá. Pokud se podle §2.3.2. používá elektronický přenos, lze použít vzájemně dohodnutý odlišný časový limit, s výhradou souhlasu ředitele turnaje (TÝMOVÉ: získaného prostřednictvím kapitánů týmů).

2. SERVER [STANDARD]: Čas se počítá v dnech, nikoli v hodinách, minutách nebo sekundách. Pokud ještě nebylo plně vyčerpáno prvních 24 hodin, počítá se použitý čas na rozmyšlenou jako nula dní. Pro následující dny se použije podobná metoda počítání spotřebovaného času. Hrací čas se počítá v celých dnech (24hodinových obdobích). Hráč má 24 hodin na zvážení tahu, než mu webový server ICCF odečte jeden den z času. Po uplynutí 20 dnů (nebo jakékoli jiné hodnoty nastavené pro prahovou hodnotu zdvojnásobení) se však další dny počítají dvojnásobně. Jinými slovy, čas odečtený hráči za odpověď na tah bude celým počtem dní reflexního času, který hráč využil, až do 20 dnů, plus dvojnásobkem celého počtu dní reflexního času využitých nad 20 dnů, a to pro každý jednotlivý tah. Například hráči, který využil alespoň 23 dní reflexního času, ale ne 24 dní, bude z jeho času odečteno 26 dní. Čas zbývajících na hráčových hodinách při dosažení časového limitu se přenáší do dalšího tahu. Během platné přestávky se zastavuje jak čas na tah, tak čas na rozmyšlenou.

[TRIPLE BLOCK]: Čas se počítá v dnech, hodinách a minutách. Veškerý čas strávený „na tahu“ se počítá a nikdy se nevrací zaokrouhlením na poslední celý den.

OBA ČASOVÉ LIMITY: ICCF „zaručuje“, že během sedmidenního období nedojde k více než třem výpadkům serveru trvajícím hodinu či déle a že nedojde k žádnému výpadku serveru trvajícím osm hodin či déle. ICCF rovněž zaručuje, že v případě katastrofického selhání serveru nedojde ke ztrátě dat za více než jednu hodinu. Hráči by měli své partie plánovat s ohledem na tuto skutečnost, protože reklamace nebo odvolání budou zohledněny pouze v případě, že nedostupnost serveru *překročí* garantovanou dobu.

POŠTOVNÍ: Čas použitý na každý tah je rozdíl v počtu dnů mezi datem doručení posledního tahu soupeře a datem poštovního razítka na odpovědi. Pokud se podle §2.3.2. používá elektronický přenos, je povolena vzájemná dohoda o výkladu „data doručení“, s výhradou souhlasu ředitele turnaje (TÝMOVÉ: získaného prostřednictvím kapitánů týmů).

POŠTOVNÍ: Pokud hráč využije na jeden tah více než 12 dnů na rozmyšlenou, počet dnů na rozmyšlenou po uplynutí 12 dnů se zdvojnásobí. To znamená, že hráč, který využil 15 kalendářních dnů, bude mít započítáno 18 dnů na rozmyšlenou. To nebude mít vliv na základ pro upomínky ani na další pravidla, jako je §2.6(2), který se zabývá kalendářními dny (bez započítání svátků). Samozřejmě to bude mít vliv na překročení časového limitu.

POŠTOVNÍ: Trest v délce pěti dnů bude připočítán k času hráče, který odešle nečitelný, neplatný nebo nejednoznačný tah, nesprávně zopakuje poslední tah soupeře nebo neodešle tah leteckou poštou, pokud je to povinné.

3. SERVER: Základ pro datum a čas webového serveru ICCF je definován umístěním serveru. V současné době se tento server nachází ve Velké Británii.

4. SERVER: Hráč, který překročil povolený časový limit, prohrává partii. Pokud v daném okamžiku není hráč podroben žádnému pozastavení činnosti ze strany ICCF, bude mu na dobu 30 dnů znemožněno registrovat se do jakékoli akce na serveru. Pokud během tohoto omezení dojde k dalšímu překročení časového limitu (ETL, ve všech turnajích na serveru), bude doba omezení činit 90 dní od posledního ETL. Toto 90denní omezení bude trvat, dokud hráč nepřekročí časový limit po dobu 90 po sobě jdoucích dní.

**POŠTOVNÍ:** Časový limit může být překročen jednou. Například pokud hráč použije 41 dní na prvních 9 tahů, partie není prohrána, ale začíná se nový odpočet s 40 dny do dalšího časového limitu, což by bylo při 19 tazích, 80 do druhého časového limitu při 29 tazích atd.

5. [Vypuštěno] [Vypuštěný text lze najít v předchozích verzích pravidel ICCF.]

6. [stejně jako 2.12.(3):] [STANDARD & TRIPLE BLOCK s garantovaným časem]  
Pokud hráč neprovede žádný tah v online turnaji:

(a) obdrží ETL ve všech partiích a

(b) bude mu uloženo plné 90denní pozastavení účasti od data posledního ETL,

(c) **ale ani jedno z výše uvedeného neplatí**, pokud hráč (nebo kapitán týmu) informuje příslušného funkcionáře (ředitele turnaje, TD) před zaznamenáním jakéhokoli ETL a funkcionář je schopen hráče nahradit/vyměnit. V takovém případě původní hráč neobdrží žádné ETL a žádné tresty s výjimkou ztráty účastnického poplatku a kvalifikace, pokud existuje).

Pro upřesnění: pokud hráč (nebo kapitán týmu), který se odhlásí, oznámí technickému řediteli svůj záměr nehrát, ale technický ředitel není (z jakýchkoli důvodů) schopen tohoto hráče nahradit (nejpozději ještě před jeho prvním ETL), bude odhlášený hráč i nadále zodpovědný za všechny dosud nedohrané zápasy.

## 2.5. Dovolená

1. SERVER [STANDARD] & **POŠTOVNÍ:** Každý hráč může v každém kalendářním roce čerpat celkem až 45 dnů dovolené, pokud není v oznámení o turnaji a pravidlech uvedeno jinak. Pravidelnou dovolenou lze čerpat z jakéhokoli důvodu a v jakémkoli časovém úseku, který v žádném kalendářním roce nepřesáhne 45 dnů.

Uvedené termíny dovolené jsou včetně. To znamená, že pokud má hráč dovolenou od 7. 7. do 13. 7., čerpal 7 dní dovolené. Tah přijatý 6. 7. a zodpovězený 14. 7. má lhůtu na rozmyšlenou 1 den. Tah přijatý 6. 7. a zodpovězený 13. 7. má také lhůtu 1 den, zatímco tah přijatý 7. 7. a zodpovězený 14. 7. má lhůtu 0 dní. Hráč nebyl 6. 7. na dovolené, takže tah, na který nebylo 6. 7. odpovězeno, má alespoň 1denní lhůtu na rozmyšlenou. Odpověď 14. 7. je však jako odeslání prvního tahu v den zahájení turnaje, a proto se nepočítá jako využitý čas.

[TRIPLE BLOCK]: V tomto systému neexistuje nic jako „doba dovolené“. Očekává se, že si hráči vezmou dovolenou podle svého uvážení, i když během těchto období nemohou zastavit své hodiny. Definovaná doba trvání každé události typu triple block má zahrnovat množství dovolené, které se obvykle bere na takovou událost ve srovnání s událostí se standardním časovým limitem.

2. SERVER [STANDARD]: Hráči, kteří mají v úmyslu si takovou dovolenou vzít, musí tuto informaci předem zaslat na webový server ICCF pomocí poskytnutých prostředků. Hráči nemohou během oznámených období dovolené provádět tahy přes webový server, s výjimkou ukončení své naplánované dovolené.

[TROJITÝ BLOK]: Hráči nemohou v turnajích s trojitým blokem registrovat dobu volna ani zastavit své hodiny kvůli volnu. To také znamená, že hráči mohou vždy provádět tahy na serveru, když jsou na tahu.

**POŠTOU:** Hráči, kteří si berou volno, musí předem informovat své soupeře a [TEAM: kapitána týmu, který následně informuje] ředitele turnaje.

3. Čas na rozmyšlenou se během nepřítomnosti soupeře nezastavuje. [Toto pravidlo se nevztahuje na turnaje typu TRIPLE BLOCK.]

4 [Vypuštěno. Podrobnosti o tom, co bylo vypuštěno, viz předchozí pravidla ICCF.]

5. [STANDARD:] V případě nutnosti, například z důvodu náhlé hospitalizace, mohou hráči (nebo jejich zástupci) požádat ředitele turnaje o zaznamenání volna pro hráče, za předpokladu, že má hráč k dispozici volno. Ředitel turnaje na to zareaguje naplánováním veškerého zbývajících volna pro daného hráče ve všech partiích v dané soutěži. Pokud se hráč vrátí ke hře dříve, než bylo vyčerpáno veškeré volno, může zrušit zbývajících naplánované volno a okamžitě začít hrát.

[TROJITÝ BLOK:] TD smí v turnaji s trojitým blokem přesunout čas z hráčovy banky na hráčovy hodiny, ale pouze na žádost hráče (nebo jeho zástupce) a pokud má hráč v bance čas, který lze přesunout. TD pak může přesunout pouze maximální množství času povolené serverem (až do 50 dnů, ale ne více).

## 2.6. Neodpověď

1. SERVER: Hráči nesou výhradní odpovědnost za to, že provedou své tahy v rámci stanovených časových limitů. Aby jim v tomto ohledu pomohl, systém webového serveru ICCF automaticky vygeneruje e-mailovou upomínku, pokud hráč neprovedl tah po dobu 14 dnů, a další po 28 dnech. Po 35 dnech nečinnosti hráče bude automaticky vygenerována také poslední e-mailová upomínka. I když hráč tyto upomínky neobdrží, musí dodržet všechny stanovené časové limity, jinak prohraje partii (partie) kontumačně.

2. SERVER [STANDARD]: Pokud je hráči po uplynutí 35denní lhůty pro odpověď zaslána poslední upomínka, musí tento hráč buď provést tah do 6 dnů, nebo do 6 dnů od obdržení této upomínky vyjádřit záměr pokračovat ve hře tak, že klikne na „Hra“ nad příslušnou hrací deskou a poté na „Využít 40+ dní na rozmyšlenou“. Tím dá turnajovému řediteli a soupeři najevo svůj záměr využít na tah více než 40 dní. Pokud hráč neprovede tah ani jinak neoznámí svůj záměr pokračovat ve hře během 40 celých kalendářních dnů (plus 24 hodin rezervního času, bez započítání případné dovolené) pro stejný tah, bude partie vyhodnocena jako prohra ETL (překročení časového limitu). (Hráč může oznámit záměr využít na tah více než 40 dní kdykoli před uplynutím této lhůty (pomocí právě popsaného postupu). Jakmile je to oznámeno, je čas na rozmyšlenou pro tento tah rovný celkovému času, který má hráč k dispozici.) Upozorňujeme, že partie bude kontumována hráči, který mlčí déle než 40 kalendářních dnů (plus 24 hodin rezervního času, bez započítání případné dovolené), i když má hráč nashromážděno dostatek času, aby nepřekročil časový limit.

- Pokud hráč zemře během aktivních partií, výsledek jeho nedokončených partií bude spadat do jedné ze čtyř možností, které se určují podle dané soutěže:

(a) Pokud se jedná o týmovou akci, zbývající partie hráče mohou být pokračovány prostřednictvím náhradníka nebo náhradního hráče, podle pravidel ICCF §§ 3.17.4 a 3.17.5. Žádosti o střídání jsou podávány automaticky jménem kapitánů týmů (TC) a kapitáni týmů jsou o tom informováni e-mailem. (Pokud byl zesnulý hráč již náhradníkem, partie bude ukončena podle výše uvedeného postupu).

(b) Pokud hráč ještě neprovedl žádný tah a žádná z jeho partií neskončila, budou všechny partie tohoto hráče zrušeny, pokud nebude nahrazen. (V turnaji Silli se v křížové tabulce zobrazí všechny remízy, i když se tyto partie nezapočítávají do získání normy na titul.)

(c) V každém případě, kdy hráč provedl alespoň jeden tah, ale v dané soutěži nemá žádné prohry v ETL (a hráč nebyl nahrazen), budou všechny zbývající partie tohoto hráče posouzeny rozhodčím (v souladu s pravidly pro rozhodování uvedenými v § 3.20 a § 6.6 Pravidel ICCF). Toto platí bez ohledu na to, kolik partií bylo dokončeno před nahlášením úmrtí.

(d) Pokud hráč provedl alespoň jeden tah, ale v dané soutěži měl v době nahlášení úmrtí také jednu nebo více proher ETL, zbývající partie hráče v dané soutěži budou vyhodnoceny jako ETL. U každé partie, u které bylo takto rozhodnuto v den úmrtí hráče nebo po něm, bude zobrazen symbol „křížku“ (†), který označuje, že hráč nebyl schopen partii dokončit z důvodu svého úmrtí.

**POŠTOVNÍ:** Partie MOHOU být vyhodnoceny jako prohrané, pokud uplynou 4 měsíce bez provedení tahu, ledaže by byl ředitel turnaje informován o zpoždění. To neznamená, že partie jsou automaticky kontumovány po 4 měsících bez tahu. Je na řediteli turnaje, aby určil důvod zpoždění a rozhodl podle toho. Vezměte na vědomí, že partie může být kontumována hráči, který mlčí déle než 4 měsíce, i když má hráč nashromážděno dostatek času, aby nepřekročil časový limit

. Ředitel turnaje obvykle zaznamená prohru hráče, který mlčí déle než 4 měsíce (s výjimkou období dovolené) a který neinformoval ředitele turnaje a soupeře (nebo v případě TÝMU: jehož kapitán neinformoval ředitele turnaje a kapitána soupeřícího týmu) o zpoždění.

## 2.7. Podmíněné tahy

1. O tom, zda budou povoleny podmíněné tahy, rozhoduje výhradně organizátor turnaje (TO) pouze v případě mezinárodních turnajů zahájených před 1. 1. 2020 nebo jakýchkoli národních turnajů bez ratingu. Podmíněné tahy jsou vždy povoleny v jakémkoli mezinárodním turnaji zahájeném 1. 1. 2020 nebo později a v jakémkoli turnaji s ratingem zahájeném 1. 1. 2024 nebo později

2. Podmíněná pokračování jsou závazná, dokud příjemce neprovede tah odlišný od navrhovaného.

3. POŠTOVNÍ: Přijaté pokračovací tahy jsou zahrnuty do času potřebného na odpověď.

V sérii podmíněných tahů se čas (pro příjemce podmíněných tahů) v plném rozsahu považuje za čas hráče, který ODPOVÍDÁ na poslední PŘIJATÝ tah. Jako příklad předpokládejme, že po 9 tazích oba hráči vyčerpali 28 dní na rozmyšlenou. Bílý nyní ve svém 10. tahu nabídne podmíněný tah. Předpokládejme, že bílý na to použije 3 dny a černý podmíněný tah přijme a na odpověď na 11. tah bílého použije 5 dní. Potom se kumulativní časy pro tahy zahrnuté v podmíněném tahu zaznamenají jako v tomto příkladu:

Zápis	Celkem	Tah	Bílý	Černá	Záznam	Odesláno	Celkem
22. 9. 23. 9.	28.01	09	4152	6857	23. 9.	23. 9.	28.00
24. 9. 27. 9.	31.3	10	6141	5878	00000000000000000000		
000000000000000000		11	3234	4534	28. 9.	03/10	05/33

Bílý tedy časový limit překročil, 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. POŠTOVNÍ: Každý přijatý tah v rámci pokračování musí být v odpovědi správně zopakován.

5. POŠTOVNÍ: Pokud není na přijatý podmíněný tah zaslána odpověď, bude tento tah považován za nečitelný tah.

## 2.8. Řešení sporů

1. Je rozumné pokusit se vyřešit menší spory bez zapojení (TEAM: kapitána týmu nebo) ředitele turnaje. Obecně platí, že pokud jediná výměna

korespondence problém nevyřeší, je na čase informovat (TEAM: kapitána týmu, který informuje) ředitele turnaje.

2. Vážné spory musí být okamžitě postoupeny (TEAM: kapitánovi týmu, který informuje) řediteli turnaje.

3. Hráči jsou odpovědní za komunikaci s ředitelem turnaje za účelem řešení problémů nebo sporů.

TEAM: Pro řešení problémů nebo sporů se hráči obrátí na svého kapitána týmu namísto ředitele turnaje, pokud není kapitán týmu k dispozici v časově kritické situaci.

## 2.9. Nabídky remízy

1. Nabídka remízy je platná, pokud je na tahu přijímající hráč. Pokud přijímajícímu hráči nakonec vyprší čas na tento tah [SERVER, STANDARD: včetně překročení 40denního pravidla 2.6.(2).; SERVER, BOTH: pokud časomíra hráče dosáhne 0; **POSTAL: při druhém překročení časového limitu – pravidlo 2.6.(2).**], prohrává hráč na čas (tzv. „ETL“). Nabídka remízy se stává neplatnou, jakmile hráč překročí časový limit, protože tento hráč již není „na tahu“.

2. SERVER: Pokud hráč v jedné partii nabídne remízu a soupeř tuto nabídku odmítne, server hráči zablokuje možnost učinit druhou nabídku remízy, dokud nebude provedeno alespoň dalších 10 tahů, s jednou výjimkou. Pokud soupeř nabídne remízu během 10 tahů hráče (tj. do 10 tahů poté, co hráč učinil nabídku remízy), pak se 10 tahů hráče v tom okamžiku ukončí, takže hráč může znovu nabídnout remízu jakýmkoli tahem. Toto pravidlo „10 tahů“ nezahrnuje nároky na remízu související s opakováním 3 pozic, nároky na základě tabulky 7 figur, nároky podle pravidla 50 tahů ani nároky související s rozhodnutím rozhodčího.

**POŠTOVNÍ:** Neexistuje žádné konkrétní omezení počtu nebo frekvence podávání nabídek remízy, s výjimkou toho, že obtěžování častými nabídkami je považováno za porušení kodexu chování. Viz pravidlo 2.15.(3).

## 2.10. Podání nároku

1. Všechny potenciální nároky na ukončení partie (včetně opakování 3 pozic, nároků na základě 7-figurkové tabulky, nároků podle pravidla 50 tahů atd.) musí být vzneseny před provedením tahu, nikoli po jeho zadání. Nároky na porušení kodexu chování lze vznést kdykoli. (Viz §2.15. pro více podrobností o takových porušeních.)

2. Pokud jde o námitku na základě 7-figurkové tabulky, pokud tabulka ukazuje výhru, nahrazuje to pravidlo 50 tahů. (Všechny akce ICCF povolují námitky na výhru/remízu na základě 7-figurkové tabulky)

) V pozici, kterou nelze vyřešit pomocí certifikované tabulky ICCF, platí pravidlo 50 tahů, jak je popsáno v Pravidlech korespondenčního šachu ICCF, a to i v případě, že taková řešitelná pozice nastane bezprostředně po 50. tahu. V případě, že nastane řešitelná výherní pozice a je reklamována před remízou podle pravidla 50 tahů, bude výhra přiznána.

3. SERVER: Výsledky partií, které dojdou k normálnímu závěru, budou automaticky zaznamenány a ředitel turnaje (TD) bude informován prostřednictvím systému. Automatické nároky budou vzneseny hráčem přímo na server a budou vyhodnoceny buď automaticky serverem (působícím jako zástupce TD), nebo budou serverem předány TD k lidskému vyhodnocení. Mezi ně patří výsledky 7-figurkové tabulky, remízy z důvodu opakování 3 pozic a pravidlo 50 tahů. Stejně tak hráči nemusí podávat žádnou žádost, pokud soupeř překročí časový limit (ETL), protože server tento ETL zaznamená automaticky.

Hráč může podat jakoukoli námitku týkající se opakování 3 pozic, 7-kamenové tabulky nebo pravidla 50 tahů kliknutím na záhlaví „Game“ nad šachovnicí a následným kliknutím na možnost „claim win“ (požadovat výhru) nebo „claim draw“ (požadovat remízu), podle situace. Jakýkoli výsledek partie vyplývající z uvedené námitky nebo ETL hráče je platný pouze v případě, že je potvrzen serverem ICCF.

4. POŠTOU: Námitky ohledně překročení časového limitu je třeba zaslat technickému řediteli (v případě týmových partií prostřednictvím kapitána týmu) s úplnými podrobnostmi nejpozději při odpovědi na 10., 20. atd. tah. Současně je třeba o námitce informovat soupeře.

Doporučuje se reklamovat ETL ihned, jakmile k němu dojde. Reklamace musí obsahovat kompletní kopii partie se všemi daty přijatých a odeslaných tahů obou hráčů. I když hráč v korespondenci uzná, že překročil časový limit, je stále nutné informovat ředitele turnaje (TEAM: prostřednictvím kapitána týmu), aby to mohlo být zaznamenáno.

Partie se pokračuje, zatímco TD posuzuje námitku a rozhoduje. 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 účinnosti až po potvrzení TD).

Ředitel turnaje informuje oba hráče (TEAM: informuje oba kapitány týmů) o rozhodnutí (TEAM: a je povinností kapitánů neprodleně informovat své hráče). Jakýkoli protest musí být zaslán řediteli turnaje (TEAM: prostřednictvím kapitána týmu) do 14 dnů od obdržení informace. V opačném případě se námitka považuje za uznanou, pokud není zjevně neopodstatněná.

Pokud TD první námitku uzná, začne nový odpočet času soupeře dnem, kdy byla informace o námitce přijata. To znamená, že hráči si nemohou na tah brát příliš mnoho času, pokud vědí, že již překročili časový limit. Druhý časový limit začíná běžet, jakmile je hráč informován o podané námitce (viz §2.3 týkající se počítání času na rozmyšlenou).

Soutěžící, který překročil povolený čas podruhé, prohrává partii.

Pokud TD zamítne námitku jako neopodstatněnou, může rozhodnout, že během aktuálního časového limitu nebudou přijímány žádné další námitky tohoto hráče.

5. POŠTOU: Ohledně nároků na základě 7figurkové databáze: ICCF uznává databázi jako platný podklad pro uplatnění nároku na výhru/remízu/prohru v pozicích s maximálně 7 figurkami. Certifikovaná databáze je k dispozici na webovém serveru ICCF.

6. KORESPONDENČNÍ ŠACHY: Ohledně všech reklamací: Podklady k podpoře reklamace je třeba zaslat technickému ředitelovi (TÝMOVÉ ŠACHY: kapitánovi týmu, který následně informuje technického ředitele).

## 2.11. Záznamy a zprávy

1. SERVER: Veškeré přenosy týkající se partie a záznamy tahů a dat jsou uchovávány na webovém serveru ICCF. Tyto jsou k dispozici TD podle potřeby.

POŠTOVNÍ: Veškeré přenosy od soupeře týkající se partie a záznam tahů a dat se uchovávají po dobu 2 týdnů plus doba přenosu po skončení turnaje a na požádání se zasílají (TÝM: kapitánovi týmu a/nebo prostřednictvím TC) TD. Pokud TD výslovně nestanoví, že je nutné zaslat originální dokumenty, doporučuje se pořídit kopie a zaslat je.

2. SERVER: Změny e-mailové adresy provádí hráč v osobních nastaveních vedených v systému. Není nutné o změně e-mailové adresy zvlášť informovat ředitele turnaje. Stačí provést nezbytné změny na webovém serveru v osobních nastaveních. Pro jakýkoli kontakt s TD se používá e-mailová možnost webového serveru. TÝM: Tyto adresy budou k dispozici pouze pro použití turnajovou kancelář, kapitánem týmu a TD.

POŠTOVNÍ: Změny trvalé poštovní a/nebo e-mailové adresy je třeba oznámit soupeřům a (TÝM: kapitánovi týmu, který o tom informuje) řediteli turnaje. Není nutné oznamovat (TÝM: kapitánovi týmu nebo) řediteli turnaje změnu e-mailové adresy, pokud se žádné partie nehrají e-mailem a nechcete s (TÝM: kapitánem týmu nebo) ředitelem turnaje komunikovat e-mailem. Je to však velmi doporučeno.

3. POŠTOU: Hlášení výsledků: Co nejdříve po skončení partie musí oba hráči zaslat výsledek a přehledný záznam provedených tahů technickému řediteli (v případě týmů prostřednictvím kapitána týmu). Do tohoto hlášení není nutné uvádět data. Zápis partie musí být zaslán ve formátu PGN (portable game notation format). Je nutné zaslat zápis partie ve formátu PGN a pokud možno e-mailem. (Hráč může k vytvoření čistého zápisu partie ve formátu PGN použít výstup z jakéhokoli šachového databázového softwaru.)

Výsledek je oficiálně zaznamenán až po obdržení tohoto záznamu od alespoň jednoho hráče. Vezměte prosím na vědomí, že OBA hráči jsou povinni nahlásit výsledek TD. Pokud není obdrženo žádný záznam od žádného z hráčů (TÝM: od žádného z kapitánů týmů), může být výsledek zaznamenán jako prohra obou. Pokud v partii nahlásí výsledek pouze jeden hráč a jeho soupeř tak neučiní, TD takový výsledek zaznamená!

## 2.12. Přerušování hry v turnaji

1. ICCF dříve měla formální postupy pro odstoupení, a to jak z přijatelných, tak i nepřijatelných důvodů, ale nyní již ne. Pokud si hráč nyní přeje přestat hrát partii, ve kterých již byl proveden alespoň jeden tah každou stranou, doporučuje se jednoduše partii vzdát (když je na tahu hráč) namísto jejich opuštění nebo vyčerpání času (což vede k penalizaci). Bez ohledu na to, která z těchto možností je zvolena, budou partie zaznamenány jako prohrané a dojde ke ztrátě ratingu. Přerušování partie však může vést k pozastavení členství, jak určí disciplinární komise ICCF.

2. Hráč, který odmítne hrát v turnaji po obdržení startovní listiny a před datem zahájení: (a) přijde o zaplacený startovní poplatek a (b) přijde o kvalifikační práva, pokud se to na něj vztahuje.

3. [stejně jako 2.4.(6):] [STANDARD & TRIPLE BLOCK s garantovaným časem]

Pokud hráč neprovede žádný tah v online turnaji:

- (a) obdrží hráč ETL ve všech partiích a
- (b) hráči bude uloženo plné 90denní vyloučení počínaje dnem posledního ETL,
- (c) **ale ani jedno z výše uvedeného nebude platit**, pokud hráč (nebo kapitán týmu) informuje příslušného funkcionáře (ředitele turnaje, TD) před zaznamenáním jakéhokoli ETL a funkcionář je schopen hráče nahradit. V takovém případě původní hráč neobdrží žádné ETL ani tresty s výjimkou ztráty účastnického poplatku a kvalifikace, pokud existuje).

Pro jasnost: pokud odstupující hráč (nebo kapitán týmu) sdělí TD záměr nehrát, ale TD není (z jakýchkoli důvodů) schopen tohoto hráče nahradit (nejpozději ještě před prvním ETL hráče), bude odstupující hráč i nadále zodpovědný za všechny dosud nedohrané hry.

## 2.13. Rozhodování

1. Pokud nebyl výsledek určen do data stanoveného pro ukončení hry; nebo pokud událost nemá naplánované datum ukončení, ale další kolo turnaje je zpožděno nedokončenou partií, TD zahájí rozhodčí řízení.

2. Jakmile TD vyžádá rozhodčí posouzení partie, jsou hráči povinni podat žádost (o výhru nebo remízu) a jakoukoli podpůrnou analýzu\* do 14 dnů (nezahrnuje dobu volna již naplánovanou v rámci stejného turnaje). (Prodloužení o dalších 14

dny lze získat na základě žádosti podané u TD během těchto prvních 14 dnů.) Nepodání žádosti (nebo nezískání prodloužení) během těchto prvních 14 dnů (nebo během prodlouženého období) bude mít za následek automatickou žádost o remízu bez podpůrné analýzy a bez práva na odvolání proti rozhodnutí o rozhodčí řízení. Nepodání podpůrné analýzy\* (a) způsobí, že nárok na výhru se stane pouze nárokem na remízu, a (b) způsobí ztrátu práva na odvolání bez ohledu na to, zda původní nárok byl na výhru nebo remízu.

\* Následující informace mají hráčům pomoci rozlišit, co se považuje za „podpůrnou analýzu“ a co nikoli.

#### Nedostatečná „analýza“

(a) Uvedení nevysvětleného tvrzení „vyhrávám“ nebo podobného (například „šachový engine říká, že vyhrávám“).

(b) Pouhé citování jedné nebo více variant z šachového enginu Citování jedné nebo více jasně výherních variant může být velmi užitečné, ale pouhé citování variant, i s konečným číselným hodnocením, nemusí být dostačující. Obvykle je vyžadován další slovní popis.

(c) Číselné hodnocení od šachového enginu obvykle nebude stačit.

(d) Slovní vyjádření o materiálové nerovnosti obvykle nebude stačit. Je třeba popsat také poziční kontext. (Například mít o dámu více může být stále v prohrané pozici. Hráč musí vysvětlit, jak je tento materiálový přebytek v dané pozici důležitý.)

#### Dostatečná analýza

(e) Kombinace šachové notace a slovních popisů záměru/účelu/plánů má největší potenciál pro „prezentaci hráčova případu“ pro výhru.

(f) Úplně slovní popisy mohou být dostačující, ale ne vždy tomu tak bude. Popis musí být dostatečně podrobný, aby bylo zřejmé, jak by bylo vítězství dosaženo.

3. Hráči jsou žádáni, aby zasílali veškeré analýzy ve formátu PGN (portable game notation). Hráč může použít výstup z jakéhokoli softwaru pro šachové databáze k vygenerování čistého záznamu partie ve formátu PGN. Při odesílání analýzy ve formátu PGN nesmí hráči sami anonymizovat záhlaví PGN. Server záhlaví PGN automaticky anonymizuje.

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

## **2.14. Živé přenosy partií**

Není-li v oznámení o turnaji a/nebo v úvodních dokumentech uvedeno jinak, je každému hráči povoleno zveřejnit nebo předložit ke zveřejnění na internetu

nebo jinde jakékoli nedokončené partie nebo pozice, které tento hráč odehrál, za podmínky, že:

- všechny partie hráče v turnaji se již od sebe liší,
- partie (pozice) je zveřejněna se zpožděním nejméně 3 tahů,
- je uvedena adresa URL dané webové stránky,
- je uvedeno datum poslední aktualizace,
- s živým přenosem své partie oficiálně souhlasí i soupeři daného hráče a oznámí to technickému delegátovi.

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

Pokud hráč poruší tuto směrnici poprvé, TD nevalí žádné sankce, ale pouze nařídí změnu statusu zveřejněné partie v souladu s tímto pravidlem.

Pokud hráč poruší toto pravidlo podruhé v rámci stejného turnaje, bude potrestán přidáním 10 dnů k jeho času na rozmyšlenou ve všech partiích daného turnaje.

Pokud hráč poruší toto pravidlo potřetí v rámci stejného turnaje, bude z tohoto turnaje diskvalifikován a všechny jeho zbývající nedohrané partie budou vyhodnoceny jako prohry.

Pokud hráč poruší toto pravidlo opakovaně v různých turnajích, je ředitel světového turnaje oprávněn zakázat tomuto hráči účast na hrách ICCF na 2 roky.

### 2.15. Kodex chování

Účelem ICCF je podporovat a rozvíjet studium a hraní korespondenčních šachů po celém světě. Podporuje a rozvíjí vztahy a spolupráci mezi mezinárodními šachisty a nadšenci s cílem zlepšit kontakty a soužití mezi všemi národy světa. Naše motto „Amici Sumus“ (jsme přátelé) slouží jako základní filozofie při stanovování norem chování pro hráče, funkcionáře a členské federace (MF). To musí platit ve veškeré komunikaci mezi hráči v partii korespondenčních šachů a mezi hráči a funkcionáři ICCF. Příklady žádoucí komunikace mezi soupeři zahrnují pozdravy při zahájení partie, zdvořilou výměnu názorů během partie a vyjádření uznání za každou partii na jejím konci. Pokud během partie vzniknou nějaké problémy, komunikace se soupeřem a funkcionáři ICCF probíhá zdvořilým způsobem.

Následující příklady ilustrují porušení kodexu chování ICCF a to, jak na ně může soupeř reagovat. Tento seznam porušení není vyčerpávající, pouze ilustrativní.

1. Nevhodná komunikace: Kdykoli hráč zjistí, že soupeř poslal jeden nebo více urážlivých komentářů, může podat hlášení TD (TEAM: kapitánovi týmu) o „nevhodných komentářích“. Toto hlášení musí konkrétně uvádět, co soupeř řekl, a pokud to není zřejmé, vysvětlit, proč je to urážlivé.

2. Extrémně pomalá hra v jasně prohrané pozici („obranu mrtvého muže“): Dramatické zpomalování hry v jasně prohrané pozici není v korespondenčním šachu správným chováním.

3. Opakované nabídky remízy až do té míry, že dochází k obtěžování: Hráči mají právo nabídnout remízu v partiích, které ještě nejsou předmětem reklamace. Hráči však nemají právo obtěžovat své soupeře příliš častými nabídkami remízy.

4. Dohoda mezi hráči: Hráči nesmějí konspirovat s cílem ovlivnit výsledek partie ve prospěch jednoho z hráčů, například za účelem získání normy na titul, postupu do další sekce kvalifikačního turnaje, výhry ceny nebo podobných věcí. Může to mít za následek dlouhodobé pozastavení členství v ICCF.

5. Získávání rad od jiné osoby ohledně probíhající partie: Je nepřijatelné, aby někdo jiný určoval vaše tahy, hrál za vás nebo dokonce působil jako konzultant v probíhající partii. (Do této kategorie patří i hraní zrcadlových partií, tj. používání tahů soupeře s opačnými barvami ve dvou probíhajících partiích k určení tahů hráče v obou partiích.)  
TÝM: Konzultace mezi aktuálně uvedenými hráči týmu, včetně kapitána, ohledně obsazení pozic v probíhajících partiích v rámci jejich týmové soutěže je přípustným chováním.

6. Žádná osoba nesmí mít více účtů ICCF (s jasně odlišnými jmény), ať už spravovaných ručně nebo automaticky. Nedodržení tohoto pravidla bude mít za následek pozastavení všech účtů ICCF, včetně účtu dané osoby pod jejím skutečným jménem.

Hráči mohou najít podrobnosti o varováních a trestech souvisejících s kodexem chování v §1.7 výše.

## 2.16. Odvolání

1. SERVER: Hráč může do 14 dnů od obdržení rozhodnutí od TD nebo serveru (TÝM: prostřednictvím kapitána týmu) podat odvolání k předsedovi příslušné odvolací komise ICCF (s využitím zařízení poskytovaných webovým serverem ICCF), jehož rozhodnutí je konečné. Podání takového odvolání se obvykle provádí kliknutím na „Game“ na obrazovce příslušné šachovnice a kliknutím na „appeal“.

**POŠTOU:** Každý soutěžící (TÝM: prostřednictvím kapitána týmu) může do 14 dnů od obdržení rozhodnutí TD podat odvolání k předsedovi Odvolací komise ICCF, jehož rozhodnutí je konečné.

2. Hráč může podat odvolání proti rozhodnutí rozhodčího týkajícího se jeho partie (do 14 dnů od rozhodnutí rozhodčího), ale pouze v případě, že spolu s původní žádostí o posouzení předložil analýzu (slovní a/nebo šachovou notaci).

## ČÁST 3: Řízení akcí: Pokyny pro TD

### 3.1. Odpovědnost TD

Turnajový ředitel (TD) odpovídá za hladký průběh turnajů, průběh partií a (společně 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.). Definiční toho, co představuje turnaj ICCF, lze nalézt v §1.5.3(1).

#### 3.1.1. *Filozofie role TD*

Všichni TD budou řešit veškeré spory, obavy a stížnosti nestranně a včas. Od TD se očekává, že při prosazování pravidel hry budou dodržovat specifickou filozofii:

- a. Filozofie „Amici Sumus“ musí prostupovat celou ICCF a činností všech hráčů a funkcionářů.
- b. Očekává se, že hráči a kapitáni týmů budou řešit drobné problémy sami, bez nutnosti zapojovat TD. TD musí respektovat schopnost hráčů a kapitánů týmů tak činit. Všechny závažné spory však musí být neprodleně postoupeny TD a vyřešeny jimi. Rozdíl mezi závažnými a méně závažnými záležitostmi ilustruje následující seznam závažných záležitostí: údajné porušení Kodexu chování kýmkoli, vzdání se partie hráčem, nesplnění povinností kapitána týmu, nutnost střídání nebo nahrazení hráče, dotaz na výklad pravidel a jakékoli obvinění z podvádění. Tento seznam není vyčerpávající, ale ilustrativní.
- c. Ačkoli se od TD očekává, že při řešení problémů budou projevovat iniciativu, musí pečlivě dodržovat všechna pravidla a pokyny a v případě nejistoty ohledně nejlepšího způsobu řešení problému vyhledat radu zkušených osob. Je mnohem snazší řešit následné problémy, pokud bylo rozhodnutí před přijetím opatření dobře promyšleno, než se snažit vyřešit problém vyplývající z ukvapeného nebo neuváženého rozhodnutí poté, co již bylo učiněno a sděleno hráčům atd.
- d. Všechna rozhodnutí TD mohou být zrušena buď světovým turnajovým ředitelem (WTD), nebo komisařem pro rating, ačkoli se očekává, že TD budou nejprve požádáni, aby své chyby napravili sami, pokud je to možné. (Proti rozhodnutím WTD nebo komisaře pro rating lze stále podat odvolání k odvolací komisi ICCF.) WTD,

Ředitel pro pravidla a předseda výboru technických ředitelů mají rovněž právo podat odvolání k odvolací komisi ICCF, pokud je technickému řediteli nahlášena chyba, která je natolik závažná, že může ovlivnit zaznamenaný výsledek jakékoli partie, a on tuto chybu odmítne opravit nebo na tuto žádost neodpoví do 4 dnů.

### *3.1.2. Očekávané chování TD*

1. Neodkladně odpovídat na dotazy hráčů (týkající se pravidel atd.) a dotazy do 4 dnů. Pokud není odpověď v tomto časovém rámci známa, musí TD i tak do 4 dnů zaslat zprávu s uvedením, že se daná záležitost vyšetřuje. TD musí hráčům neodkladně odpovídat, zejména v následujících bodech, aby se předešlo frustraci hráčů nebo jejich odstoupení od partie.

2. Okamžitě řešit stížnosti a problémy („soupeř nereaguje“, překročení času, úmyslné zdržování, nevhodné komentáře hráče atd.)

3. Ačkoli se od TD očekává, že při řešení problémů budou projevovat iniciativu, musí pečlivě dodržovat všechna pravidla a pokyny a v případě nejistoty ohledně nejlepšího způsobu řešení problému vyhledat radu zkušenější osoby. Je mnohem snazší řešit následné problémy, pokud bylo rozhodnutí před přijetím opatření dobře promyšleno, než se snažit vyřešit problém vyplývající z ukvapeného nebo neuváženého rozhodnutí poté, co již bylo učiněno a sděleno hráčům atd.

4. TD a/nebo náhradní TD (osoba určená organizátorem turnaje, aby zastávala funkci TD, pokud původní TD nemůže tuto funkci vykonávat dočasně nebo trvale) nesmí hrát v turnaji, který řídí nebo potenciálně budou řídit, s výjimkou toho, že náhradní TD mohou hrát v národních akcích a nehodnocených akcích, ve kterých mohou nakonec řídit. Toto omezení bude automaticky nastaveno serverem v okamžiku, kdy je akce vložena na server (nebo v okamžiku výběru TD, pokud je tento proces prováděn automaticky).

5. V rámci své role, jejímž úkolem je zajistit hladký průběh turnaje, je technický ředitel povinen dbát na dodržování kodexu chování ICCF. Tento kodex chování se vztahuje na všechny účastníky turnaje ICCF, včetně technického ředitele, organizačního ředitele, kapitánů týmů a všech hráčů. Konkrétní požadavky na chování všech účastníků jsou uvedeny v příslušných oddílech níže.

6. O všech záležitostech, které nejsou v těchto pravidlech uvedeny, rozhoduje TD podle zásad stanovených ve stanovách ICCF.

7. TD ICCF mají privilegovaný přístup k zabezpečeným osobním údajům o hráčích. ICCF má zákonnou povinnost chránit tyto údaje v souladu s evropským obecným nařízením o ochraně osobních údajů (GDPR). TD proto nesmí nikdy sdílet e-mailovou adresu hráče ani jiné osobní údaje bez předchozího souhlasu dotčeného hráče (hráčů). Pokud je třeba kontaktovat více než jednoho hráče, musí TD využít funkci skryté

kopie (BCC) nebo poslat samostatné e-maily. Technický ředitel nesmí nikdy posílat e-mail více hráčům s otevřenou kopií pro všechny.

### 3.2. Úrovně a specializace TD

Existují 3 odlišné úrovně zkušeností pro TD. Všichni nováčci v řízení turnajů začínají na úrovni 1. TD úrovně 1 se mohou stát TD úrovně 2 jednoduše nashromážděním zkušeností z řízení alespoň 201 partií (které jsou všechny zaznamenány na serveru ICCF) pod vedením mentora. („Mentorský program“ je vysvětlen níže v §§3.5.3 – 3.5.9.) Přechod z úrovně 1 na úroveň 2 provede server automaticky po zaznamenání 201 řízené partie. „Úroveň 3“ se správně nazývá mezinárodní rozhodčí (IA) a vyžaduje více zkušeností a delší dobu pod vedením mentora, souhlas mentora, doporučení výboru turnajových ředitelů komisaři pro kvalifikaci, který potvrdí, že jsou splněny požadavky na titul. (Konkrétní podrobnosti jsou uvedeny níže v §3.6.) Titul IA je doživotní, zatímco úrovně 1 a 2 jsou pouze označení odrážející stupeň zkušeností.

**SPECIALIZACE:** Každý TD musí na serveru zadat svou oblast specializace, přičemž na výběr jsou možnosti „serverová“, „poštovní“ nebo „obě“. Toto určení je nutné provést předtím, než bude TD oprávněn řídit jakoukoli novou akci. Po zadání této specializace nebude TD serverem povoleno řídit žádnou akci, která nespadá do typu zahrnutého v deklarované specializaci TD (pokud TD nemá mentora se stejnou specializací). Stejně tak žádný TD úrovně 1 nebo 2 nesmí mít mentora, který nemá alespoň stejný typ specializace. Například TD úrovně 1, který chce řídit poštovní akce, musí mít mentora, který se také specializuje buď na poštovní akce, nebo na akce obou typů. Všechny úrovně lze dosáhnout specializací výhradně na řízení poštovních akcí nebo výhradně na řízení serverových akcí, pokud je to žádoucí.

Chcete-li zaregistrovat jednu nebo obě specializace:

- (1) Přejděte na domovskou stránku ICCF
- (2) Najděte „Osobní nastavení“, pole, které se nachází úplně v levém dolním rohu obrazovky.
- (3) Klikněte na „Osobní nastavení“ a najděte pole, které zpočátku nese název „Kontakt“.
- (4) Po kliknutí na nabídku tohoto pole najděte „TD Details“ a klikněte na něj.
- (5) Klikněte na „server“, „poštovní“ nebo na obě políčka podle libosti.

### 3.3. Kdy je vyžadován TD

Následují tři seznamy akcí ICCF rozlišené podle úrovně požadovaného TD. První seznam může řídit TD ICCF jakékoli úrovně nebo Turnajový řídicí výbor (TMC). Druhý seznam musí mít TD úrovně 2, TMC nebo mezinárodního arbitra (IA). Třetí seznam musí mít v roli TD IA nebo TMC.

Za turnaje ICCF, které mohou řídit technický ředitel ICCF [bez ohledu na úroveň: technický ředitel úrovně 1, technický ředitel úrovně 2 nebo mezinárodní rozhodčí (IA)] nebo TMC\* (viz popis níže), se považují následující turnaje. **Poštovní turnaje musí řídit technický ředitel.**

- a. Promoční třídy (otevřená třída, vyšší třída, mistrovská třída),
- b. tematické turnaje a další turnaje ICCF bez hodnocení,
- c. předkola superregionálních turnajů,
- d. předkola turnajů v šachu 960 (s výjimkou Světového poháru v šachu 960);
- e. turnaje Aspirer,
- f. Národní turnaje ICCF s ratingem i bez ratingu,
- g. Předkola turnaje ICCF Memorial <2300 Team Tournament

Následující turnaje ICCF musí být řízeny rozhodčím ICCF úrovně 2, mezinárodním arbitrem (IA) nebo TMC (nikoli rozhodčími úrovně 1):

- a. kvalifikace na mistrovství světa,
- b. předkola a semifinále Světového poháru (včetně akcí Světového poháru v šachu 960),
- c. Finálové části turnajů v šachu 960 (kromě Světového poháru v šachu 960),
- d. předkola a semifinále turnajů Server Open,
- e. Turnaje Ligy mistrů (divize C),
- f. pozvánkové nebo jiné turnaje s normami na tituly, ve kterých je alespoň jeden hráč způsobilý pro normu na titul CCE, CCM, IM a/nebo SIM,
- g. semifinálová kola superregionálních turnajů,
- h. Závěrečná část turnaje ICCF Memorial <2300 Team

\* Následující turnaje musí být řízeny TD úrovně 1 nebo 2, nikoli TMC: propagační a regionální akce, kde není možné získat normu pro titul GM (bez ohledu na to, kdo akci sponzoruje). Světový turnajový ředitel (WTD) může rozšířit seznam takových akcí „povinných pro TD (a nikoli TMC)“.

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

- a. semifinále mistrovství světa (včetně semifinále World Chess 960),
- b. Kandidátské turnaje mistrovství světa,
- c. finále mistrovství světa (včetně finále World Chess 960),
- d. předkola olympiády,
- e. finále olympiády,
- f. Finále Světového poháru (včetně finále Světového poháru v šachu 960),
- g. turnaje o normu velmistra,
- h. turnaje o normu pro seniory
- i. Turnaje o normu mistra,
- j. turnaje Ligy mistrů (divize A a B)
- k. Finále turnaje Server Open,

I. Pozvánkové nebo jiné turnaje s normami na titul, v nichž může kterýkoli hráč získat normu na titul velmistra (tato podmínka platí i v případě, že celková úroveň turnaje je nižší než kategorie 7).

I. Finálové kolo superregionálních turnajů (ať už individuálních nebo týmových).

„Turnajový řídicí výbor“ (TMC) se skládá ze tří funkcionářů, kteří jsou přímo odpovědní světovému turnajovému řediteli (WTD) a zabývají se záležitostmi hráčů. TMC má předsedu a dva další členy, všechny jmenované WTD; členové TMC jsou povinni každoročně absolvovat test TD Review Test. WTD má pravomoc odvolat členy TMC, odvolaní členové však mají právo se do dvou týdnů odvolat k arbitrážní komisi.

Členové TMC, kteří organizují nebo hrají na akci řízené výborem, budou z výboru vyloučeni. TMC vypracuje výroční zprávu pro Kongres.

Rozhodnutí o pořádání akce bez TD, ale s TMC, učiní organizátor turnaje. V takovém případě budou stížnosti nebo reklamace, které obvykle řeší TD, automaticky předány TMC. Proti jakémukoli rozhodnutí TMC lze podat odvolání k odvolací komisi do čtrnácti dnů od rozhodnutí.

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

### 3.4. Zvláštní úvahy

#### 3.4.1. Pro národní turnaje

O TD: Každý TD, který řídí národní turnaj, který má být hodnocen ICCF, musí splňovat požadavky na TD úrovně 1, TD úrovně 2 (včetně „grandfatheringu“ na TD úrovně 2 na začátku roku 2016) nebo mezinárodního arbitra (IA). Účelem tohoto požadavku je zajistit, aby hra odpovídala pravidlům ICCF a byla tak zachována integrita ratingového systému ICCF. Ačkoli TD ani náhradní TD nesmějí hrát v žádném mezinárodním turnaji, který řídí nebo potenciálně budou řídit, náhradní TD mohou hrát v jakékoli národní akci, kterou by mohli řídit.

POSTUPY: Na mezinárodních akcích je nyní určení výsledku partie na základě „vypršení času“ (tj. překročení časového limitu) zcela automatizováno. Na národních turnajích je tento postup rovněž automatický, ledaže by se jednalo o turnaj bez hodnocení, kde si organizátor turnaje (TO) může automatické zaznamenávání zvolit, avšak

ICCF nevyžaduje. Starší postup, který vyžaduje, aby hráči podali žádost o vítězství z důvodu časového limitu, může být místo toho zvolen TO v národním nehodnoceném turnaji. To znamená, že TD v nehodnocených národních turnajích mohou být povinni ověřit tvrzení hráčů o překročení časového limitu soupeřů. Odpovědi TD na tvrzení hráčů, včetně tohoto typu, musí být podány do 4 dnů od podání tvrzení.

### *3.4.2. Zvláštní úvahy pro mezinárodní turnaje*

Všechny mezinárodní turnaje musí být vedeny TD nebo turnajovým řídicím výborem, který zajistí, že hra bude v souladu s pravidly ICCF. Žádný TD ani určený náhradní TD nesmí hrát v turnaji, který řídí nebo potenciálně bude řídit (s výjimkou náhradních TD, kteří mohou hrát v turnajích bez ratingu). Organizátoři mezinárodních turnajů mohou požádat, aby TD pro konkrétní akci byl mezinárodním rozhodčím (IA), i když by pro danou akci technicky postačoval TD úrovně 2.

## **3.5. Jak se stát TD ICCF**

### *3.5.1. Požadavky na to, aby se člověk stal TD ICCF*

Aby se osoba mohla stát a zůstat TD ICCF, musí nejprve získat souhlas světového turnajového ředitele (WTD), jak je popsáno v §3.5.2. Tento souhlas bude alespoň částečně založen na následujících úvahách, přičemž po schválení WTD musí být složen uvedený test pro TD:

a. Mít následující znalosti:

1. Dostatečné znalosti pro porozumění a komunikaci v anglickém jazyce (Výjimka: Tato znalost se nevztahuje na ty TD, kteří pořádají 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 (splnění tohoto posledního požadavku se ověřuje tím, že budoucí TD musí úspěšně absolvovat „test pro TD“, který se provádí prostřednictvím serveru\*.) (Výjimka: Tento požadavek na „test pro TD“ se nevztahuje na ty TD, kteří pořádají výhradně nehodnocené národní turnaje, ledaže by jim bylo na jejich žádost povoleno absolvovat test v jejich mateřském jazyce.)

b. Mít následující schopnosti:

1. Adekvátní počítačové dovednosti,
2. Dobré komunikační schopnosti,
3. Prokázaná schopnost prosazovat motto ICCF „Amici Sumus“ ve veškeré komunikaci

c. Mít následující počítačové vybavení:

1. Přístup k počítači a internetu,
2. funkční e-mailovou adresu,
3. Průběžně aktualizovaný a funkční antivirový program pro e-mailovou schránku,
4. Schopnost číst hlavní typy příloh souborů, včetně textových, Word, Excel a PDF

d. Mít následující zkušenosti:

1. Absolvování alespoň 100 partií s ratingem ICCF prostřednictvím ICCF (aby bylo zajištěno, že daná osoba má dostatečné znalosti o tom, jak se hrají partie a turnaje CC)

\*Výše zmíněný test TD Review si může každý budoucí TD absolvovat ve svém volném čase prostřednictvím serveru ICCF. Jedná se o test typu „open book“, což znamená, že se od účastníka očekává, že si před zodpovězením otázek vyhledá odpovědi v tomto dokumentu. Test není časově omezen, protože není navržen tak, aby v něm uchazeči neuspěli. Je speciálně navržen tak, aby zajistil, že budoucí TD se seznámí s obsahem tohoto dokumentu, než převzmu odpovědnost za provádění v něm popsanych postupů. Nikdo však nebude smět řídit žádnou novou akci, aniž by nejprve složil tento test, včetně IA a TD úrovně 2. Jakmile TD test jednou složí, nebude muset stejný test absolvovat znovu, dokud tento dokument neprojde další podstatnou revizí (ačkoli aktivní IA mají roční povinnost). Po složení aktuálního testu budou TD opět oprávněni řídit jakékoli turnaje, které odpovídají jejich úrovni. Chcete-li absolvovat kterýkoli z testů TD Review, musíte nejprve zaregistrovat specializaci (viz §3.2 výše) a poté:

- (1) Přejít na domovskou stránku ICCF
- (2) Najděte „Osobní nastavení“, pole, které se nachází úplně v levém dolním rohu obrazovky.
- (3) Klikněte na „Osobní nastavení“ a najděte pole, které zpočátku nese název „Kontakt“.
- (4) Po kliknutí na nabídku tohoto pole najdete „TD Details“ a klikněte na něj.
- (5) Klikněte na políčko pro test na serveru nebo poštovní test, podle toho, co si přejete.

### *3.5.2. Získání schválení k výkonu funkce TD ICCF*

Národní delegát musí předložit jméno zájemce spolu s jménem mentora, kterého si daná osoba přeje, WTD ke schválení. WTD (nebo jím pověřená osoba) zaregistruje danou osobu na serveru ICCF jako TD. TD jsou nakonec jmenováni k vedení akce organizátorem turnaje (TO), ale automatizovaný výběrový proces omezuje možnosti TO v tomto ohledu tím, že vynucuje požadavky uvedené v tomto dokumentu. Žádný TD nesmí pracovat na turnajích organizovaných přímo ICCF bez potvrzení WTD.

### *3.5.3. Program mentorů*

Mentor je zkušenější technický delegát, který působí jako poradce méně zkušeného technického delegáta. Cílem mentorského programu je zajistit, aby:

- a. aby noví TD měli zkušeného průvodce, který jim pomůže správně se naučit pravidla a postupy ICCF, a
- b. aby TD usilující o titul mezinárodního arbitra (IA) měli při získávání tohoto titulu k dispozici co nejlepší školení.

#### *3.5.4. Kdy je mentor vyžadován?*

Mentor TD bude přidělen každému TD úrovně 1 ze strany WTD, jakmile bude daná osoba připravena zahájit práci TD. Toto přidělení může být provedeno prostřednictvím automatizovaného procesu (pokud WTD výslovně nepožádá o něco jiného). Vybraný mentor TD bude k dispozici TD průběžně po celou dobu, po kterou je TD na úrovni 1, a pokud TD předpokládá, že bude usilovat o titul IA, také po dobu, po kterou je TD na úrovni 2. Přiřazení mentora lze změnit na žádost TD nebo mentora adresovanou WTD.

#### *3.5.5. Role mentora*

Mentor TD je spíše učitelem nebo poradcem než nadřízeným. Mentor TD je kontaktní osobou pro TD v případě problémů a slouží jako konzultant. Při odpovídání na jakoukoli korespondenci od hráčů musí TD úrovně 1 zaslat kopii svému mentorovi. Mentor pomáhá s obtížnými reklamacemi hráčů, otázkami ohledně pravidel a komunikací s funkcionáři ICCF a národní federace. Mentor TD má také poskytnout hodnocení schopností TD, pokud/když TD požádá o titul IA nebo kdykoli na žádost Výboru turnajových ředitelů (TDC).

#### *3.5.6. Kdo může být mentorem?*

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

#### *3.5.7. Jak získat mentora*

TD úrovně 1 bude přidělen mentor WTD v rámci procesu podání žádosti o pozici TD. Žádost o pozici TD podaná WTD národním delegátem TD musí obsahovat jméno osoby, která souhlasila s tím, že bude působit jako mentor dané osoby. V případě potřeby lze požádat o radu předsedu výboru TD (TDC), který pomůže s výběrem mentora. Každý IA a TD úrovně 2 je potenciálním mentorem TD. Působení v roli mentora není pro žádného TD povinné, ale doufáme, že alespoň IA budou tento typ úkolu považovat za součást odpovědnosti spojené s doživotním titulem. Mentor může být podle potřeby a z jakéhokoli důvodu nahrazen WTD nebo TDC. Každý TD úrovně 2, který si přeje mít mentora (za účelem získání titulu IA), musí rovněž podat žádost a získat souhlas s tímto přidělením od WTD.

### 3.5.8. Kdy může TD přestat mít mentora

TD úrovně 1 nemůže řídit akce samostatně, tj. bez mentora, dokud se nestane TD úrovně 2. K této změně statusu z úrovně 1 na úroveň 2 dojde, když TD úrovně 1 řídil alespoň 201 partií zaznamenaných na serveru ICCF (ať už z akcí ICCF, nebo ne). TD úrovně 2, kteří usilují o titul IA, mohou přestat mít mentora, jakmile je tento titul schválen Kongresem. Pokud TD úrovně 2 nikdy neusiluje o titul IA nebo přestane o titul IA usilovat, nepotřebuje mentora, s výjimkou jedné situace. TDC nebo WTD mohou od TD úrovně 2 nebo IA vyžadovat, aby měli mentora z jakéhokoli individuálního důvodu. V takové situaci TDC nebo WTD také 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 v posledních 2 letech a jehož role TD nebyla nikdy pozastavena, se může znovu stát aktivním TD bez jakékoli žádosti nebo zvláštního požadavku na mentora.

Každý technický ředitel (TD), včetně mezinárodního technického ředitele (IA), jehož poslední řízená akce oficiálně skončila před 2 až 5 lety a jehož funkce TD nebyla nikdy pozastavena ICCF ani národní federací, se může vrátit do aktivního statusu. WTD může od takového TD požadovat, aby měl při svém návratu do funkce TD mentora pro své první 3 akce. Toto rozhodnutí WTD se zakládá na dvou hlediscích:

- (a) všichni TD úrovně 1 musí mít mentora, pokud jsou na úrovni 1, a
- (b) u TD úrovně 2 a IA je rozhodujícím faktorem míra, do jaké se pravidla a pokyny pro TD změnily od doby předchozího působení dané osoby v této funkci.

Každý TD, včetně IA, který nevedl žádnou akci déle než 5 let a nikdy nebyl suspendován z role TD, se může vrátit do aktivního stavu, ale MUSÍ mít mentora jmenovaného WTD, než bude znovu působit jako TD. Tento požadavek na mentora platí:

- a. pro první 3 akce řízené vracejícím se IA a
- b. pro prvních 5 akcí, které řídí vracející se TD úrovně 2.

Tyto požadavky jsou povinné, i když daná osoba již nepotřebovala mentora, když naposledy působila jako TD.

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

IA je osoba, která prokázala své schopnosti jako turnajový ředitel ICCF, splnila minimální požadavky uvedené níže a byla jí udělena tato hodnost Kongresem ICCF. Tato hodnost není časově omezená a může být pozastavena pouze rozhodnutím Kongresu ICCF (viz §3.8.2.). Každý IA však musí složit

Zkouška z pravidel se koná jednou ročně (jakmile jsou k dispozici aktualizovaná pravidla ICCF pro nadcházející rok, obvykle v prosinci a nejpozději do 1. ledna), jinak nemůže být daný rozhodčí v daném roce (počítáno od 1. února) přidělen k novému turnaji ICCF.

Podobně od 1. února každého roku nemohou být TD úrovně jedna nebo dvě přiděleni k novému turnaji ICCF, pokud/dokud jejich mentor IA nesloží zkoušku pro stejný rok.

### *3.6.1. Postup podání žádosti*

Žádost musí být zaslána předsedovi Výboru turnajových ředitelů (TDC) členskou federací (MF) hráče. Jméno TDC je uvedeno na webové stránce „ICCF Officials“ > v kategorii „Other Officials“. Pokud členská federace hráče odmítne podat žádost, může hráč podat odvolání k Odvolací komisi a v případě schválení Odvolací komisí požádat o titul sám. Stejně tak, pokud hráč bydlí v místě, kde není žádná členská federace, je hráči povoleno podat žádost sám.

Mimo tyto zvláštní okolnosti musí být žádost podána podle níže uvedených pokynů, jinak bude zamítnuta, dokud nebude v souladu s těmito pravidly.

Všechny žádosti musí být podány v požadovaném formátu. Pokud informace nebudou poskytnuty v požadovaném formátu, budou vráceny MF s uvedením, které části nejsou v souladu a je třeba je opravit.

### *3.6.2. Podrobnosti k dokumentaci*

Žádost podaná MF musí obsahovat následující dokumenty:

- Dopis na podporu žádosti podané MF
- Soubor Excel/tabulkový soubor s požadovanými informacemi, jak je uvedeno níže
- Soubor ve formátu Word **od mentora** obsahující požadované informace uvedené níže. Soubor ve formátu Excel/tabulkový procesor musí obsahovat seznam všech turnajů, u nichž byl potenciální mezinárodní rozhodčí (IA) technickým ředitelem (TD). V případě pochybností ohledně toho, které turnaje lze uvést, se prosím obraťte na světového technického ředitele (WTD). Formát bude obsahovat sloupce pro následující informace:

- Název turnaje
- Hypertextový odkaz na turnaj
- Datum zahájení turnaje
- Celkový počet partií v turnaji
- Dokončené partie v turnaji.

Soubor Word **od mentora** by měl obsahovat:

- E-mailovou adresu mentora

- Jak dlouho trvá jejich mentorský vztah. Pokud netrvá alespoň dva roky od data podání žádosti, je nutné uvést jméno a e-mailovou adresu předchozího mentora,
- Potvrzení o splnění kvantitativních požadavků
- Kvalitativní aspekty budoucího IA. To by mělo zahrnovat příklady řešení situací, výzev a včasných odpovědí na jakékoli dotazy. Ve zvláštních případech může být mentor požádán o poskytnutí důkazu o takových příkladech,
- Prohlášení o podpoře s uvedením důvodů

Pokud není možné použít soubory Excel nebo Word, informujte předsedu TDC, aby se dohodl na přijatelných alternativních formátech. Předseda TDC zkontroluje správné podání každé žádosti. Jakmile bude veškerá dokumentace v pořádku, předseda TDC ji předá členům výboru k důkladnému posouzení, diskusi a hlasování. Výbor také ověří dokumentaci a splnění požadavků následovně:

### *3.6.3. Kvantitativní požadavky*

- v případě turnajů hraných na serveru musí turnajový ředitel mít na kontě více než 2000 dohraných partií, a to výhradně z kvalifikačních turnajů ICCF\*, přičemž musí mít minimálně dvoutletou praxi v organizování akcí pod odborným dohledem, nebo

- v poštovních turnajích musí TD řídit více než 1000 dokončených poštovních partií, všechny z kvalifikačních turnajů ICCF\*, a mít za sebou minimálně 4 roky praxe v řízení akcí, a to vše pod dohledem mentora, a

- v kombinaci serverových a korespondenčních akcí se pro výpočet celkového počtu partií, které TD řídil, použije vzorec:

[Počet dokončených korespondenčních partií x 2] + [Počet dokončených serverových partií] = více než 2 000.

\*Kvalifikační turnaje ICCF zahrnují všechny turnaje ICCF o postup, mistrovské a normové turnaje, turnaje o mezinárodní tituly, tematické turnaje, turnaje Aspirer, Světové poháry, Světové poháry družstev, ICCF Memorial 2300 Team Tournament, otevřené turnaje na webových serverech, přátelské zápasy\*\*, bezplatné zápasy ICCF, Ligu mistrů a Direct Entry Anniversary Open; všechny včetně šachových akcí typu Chess 960. (Národní turnaje a nehodnocené akce, které nejsou uvedeny výše, se do požadavků na titul IA NEZAPOČÍTÁVAJÍ.) Všechny partie z tohoto seznamu kvalifikačních turnajů ICCF se započítávají do požadavků na zkušenosti pro titul IA bez ohledu na to, kdy byly partie odehrány ve srovnání s datem, kdy tato specifikace vstoupila v platnost.

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

### *3.6.4. Kvalitativní požadavky*

Určují se na základě kvality práce TD v souvislosti s chováním, jako je reakce TD na problémy nebo dotazy hráčů, archivace partií, poskytování informací pro marketingové účely a vše ostatní související s výkonem funkce TD. Předseda TDC požádá o toto hodnocení 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 výboru TD poté předloží zprávu s doporučeními výboru MF a komisaři pro kvalifikaci (QC). Tituly IA nabývají platnosti okamžitě po schválení komisařem pro kvalifikaci, ale jsou udělovány až na kongresu ICCF.

Pokud je žádost zamítnuta, lze ji znovu podat, jakmile budou vyřešeny důvody zamítnutí (například nesplnění jedné nebo více podmínek).

### **3.7. Záložní TD**

Záložní TD jsou TD určené organizátorem turnaje během přípravy jakékoli turnajové akce, aby sloužili jako zastupující TD v období, kdy původní TD nemůže vykonávat svou funkci nebo je na dovolené. Záložní TD musí mít stejné požadované kvalifikace jako původní TD (například titul IA pro IA, pokud je IA vyžadován). To znamená, že organizátoři turnajů (TO) nemohou sloužit jako záložní TD, pokud TO také nesplňuje požadavky na TD pro danou akci. Jmenovaný náhradní TD nesmí hrát v žádném mezinárodním turnaji, ve kterém by mohl nakonec působit jako rozhodčí, s výjimkou nehodnocených akcí. Náhradní TD mohou také hrát v národních akcích, ve kterých by TD mohl nakonec působit jako rozhodčí, pokud si to TO přeje.

### **3.8. Disciplinární řízení: Pozastavení funkce TD a IA Titul**

#### ***3.8.1. Pozastavení funkce TD***

Předseda TDC, WTD nebo generální sekretář mohou kdykoli pozastavit oprávnění TD působit jako TD ICCF, pokud tato osoba již nesplňuje požadavky na TD stanovené v tomto dokumentu. Pokud je tato osoba zároveň mezinárodním arbitrem (IA), bude s ní zacházeno jako s IA v důchodu/neaktivním IA. Osoba, která toto rozhodnutí učiní (předseda TDC, WTD nebo generální sekretář), sdělí důvod tohoto opatření ostatním dvěma osobám, jakož i dotčenému TD. Předseda TDC, WTD nebo generální sekretář v podstatě současně najdou náhradního TD pro všechny akce, které v době pozastavení řídil pozastavený TD. Proti rozhodnutí o pozastavení činnosti se může příslušný TD odvolat (konkrétně k odvolací komisi) do 14 dnů od obdržení oznámení, a to v souladu s obvyklými odvolacími postupy ICCF. (Varování vydané předsedou TDC, WTD nebo

generálního sekretáře TD před případným rozhodnutím o pozastavení činnosti TD nelze napadnout.)

### *3.8.2. Pozastavení titulu mezinárodního rozhodčího (IA)*

Předseda TDC (na základě rozhodnutí většiny členů TDC, kteří o dané záležitosti hlasují) si ve spolupráci s WTD a/nebo generálním sekretářem vyhrazuje právo kdykoli doporučit kongresu ICCF pozastavení titulu IA jakékoli osobě, která se vážně chová v rozporu s požadavky TD stanovenými v těchto pravidlech (například opakované verbální napadání hráčů, účast na pokusu o podvod, úmyslné nesprávné zaznamenávání výsledků s cílem zajistit, aby určití hráči vyhráli ceny, atd.). IA může požádat svého národního delegáta, aby před konečným rozhodnutím přednesl svůj názor před kongresem. Pokud kongres toto pozastavení podpoří (prostou většinou), daná osoba již nebude uvedena na seznamu ani považována za IA. Pozastavení bude zaznamenáno v zápisu z kongresu. Proti tomuto rozhodnutí není možné se odvolat. Pokud bude dané osobě později povoleno (konkrétně se souhlasem kongresu) znovu působit jako TD, stane se tak pouze za podmínky, že bude mít mentora pro stanovený počet řízených partií, přičemž tento počet určí WTD.

### **3.9. Jmenování a přidělování TD**

Rozhodnutí o tom, kdo bude jmenován k vedení akce, bude provedeno prostřednictvím serveru ICCF, alespoň ve většině případů. Organizátor turnaje (TO) to zajistí pro každou akci zadáním potřebných informací do serveru, aby mohl být vybrán vhodný TD. Tyto informace zahrnují některou z následujících sad dat:

- a. seznam ICCF ID čísel hráčů, nebo
- b. předpokládané země, ze kterých hráči pocházejí, plus (v případě turnaje o titul) předpokládaná kategorie turnaje, nebo
- c. typ akce a zúčastněné země (u akcí, jako jsou národní turnaje, přátelské zápasy nebo akce bez hodnocení).

Pokud si to TO přeje, může místo toho požádat konkrétního TD, aby řídil konkrétní akci. V takovém případě server jmenuje požadovaného TD, pokud tomuto jmenování nebrání žádná pravidla. Taková pravidla jsou: (a) TD není a nebude hráčem v dané akci, (b) TD má pro danou akci odpovídající úroveň TD, (c) TD má pro danou akci odpovídající specializaci, (d) TD složil příslušný test TD Review pro danou specializaci a (e) v případě národní akce má přednost TD z hostitelské země, pokud TO výslovně nepožádá o něco jiného. TD si vyhrazují právo odmítnout jakékoli jmenování bez nutnosti vysvětlení, ať už je TD vybrán serverem nebo TO na žádost.

### 3.10. Kroky, které je třeba podniknout před začátkem turnaje

SERVER: Jakmile je TO zorganizuje akci na serveru a TD souhlasí s tímto pověřením, nemusí TD před začátkem jednotlivého turnaje nic dělat.

POŠTOVNÍ: Nejméně týden před oficiálním začátkem turnaje musí TO zaslat hráčům startovní listinu a pravidla uvedená v §2 tohoto dokumentu. TD obdrží kopii těchto dokumentů (nebo je najde na webových stránkách ICCF), kopii turnajových pravidel (nebo opět odkaz na to, kde je najde na webových stránkách ICCF) a v případě potřeby další informace.

a. TD musí organizátorovi potvrdit přijetí těchto dokumentů. TD se musí připravit, mimo jiné i pomocí počítačových souborů, na úkoly popsané níže, které se týkají průběhu turnajů a hlášení partií po jejich dokončení.

b. TD informuje hráče, že žádné výsledky nebudou oficiální, pokud k nim nebude přiložen příslušný záznam partie ve formátu PGN.

### 3.11. Kroky, které je třeba podniknout po zahájení turnaje

Ačkoli to není absolutně 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 21 nebo dokonce 28 dní.

SERVER: TD mohou tyto informace zjistit dvěma různými způsoby: (a) zkontrolováním „Time Report“ na domovské stránce ICCF, aby zjistili, zda někdo v turnaji neprovedl žádný tah po dobu 21 nebo 28 dnů (což je z těchto dvou postupů efektivnější), a/nebo (b) přechodem do křížové tabulky akce a kliknutím na jednotlivé partie, aby zjistili, zda každý hráč provedl nějaký tah. Pokud se zjistí, že hráč nezačal žádnou ze svých partií, doporučuje se pokusit se s ním spojit a zjistit, v čem je problém. Existují pro to dva důvody: (a) protože hráč mohl změnit e-mailovou adresu, aniž by o tom informoval server, a tudíž ani neví o zahájení turnaje, a (b) protože nečinnost může vést k tomu, že hráč prohraje všechny partie z důvodu překročení 40 po sobě jdoucích dnů bez tahu.

#### 3.11.1. Opatření specifická pro poštovní turnaje

##### 3.11.1.1. Obecné povinnosti a řešení problémů

- a. Okamžitě odpovídat na dotazy hráčů (pravidla atd.) a dotazy do 4 dnů.
- b. Okamžitě řešit stížnosti („soupeř nereaguje“, překročení časového limitu, úmyslné zdržování atd.).
- c. Okamžitě potvrzovat hráčům přijetí výsledků.
- d. Zadávat výsledky partií a skóre do serveru ICCF.

Pokud nějaká partie výrazně zdržuje průběh turnaje, má turnajový ředitel právo požadovat, aby byla partie pokračována prostřednictvím elektronické komunikace (obvykle e-mailem; faxem nebo telegramem pouze v případě, že s tím oba hráči souhlasí). V případě, že hráč nemá e-mail, bude požádán, aby si našel osobu s bydlištěm ve stejné zemi, která bude fungovat jako prostředník. Odmítnutí vyhovět této žádosti bude mít za následek kontumační prohru odmítávajícího hráče.

#### 3.11.1.2. Organizace turnajové skupiny

- a. Ověřte, zda každý hráč zahájil své partie (hráči jsou povinni vám to potvrdit).
- b. Ujistěte se, že hráči dodržují pravidla.
- c. Shromažďujte výsledky a skóre partií.
- d. Zadejte výsledky partií a skóre do serveru ICCF.
- e. Dovedte skupinu až do konce.

#### 3.11.1.3. Udržujte kontakt s organizátorem turnaje.

- a. Reagujte na požadavky organizátora turnaje.
- b. Informujte organizátora turnaje, pokud se chystáte na dovolenou na více než 4 dny.

#### 3.11.1.4. Hlášení výsledků a skóre partií

Žádný výsledek partie není konečný, dokud není nahlášen technickému řediteli. Hráči jsou žádáni, aby skóre a výsledky partií zasílali ve formátu PGN (portable game notation). Prosím, potvrďte přijetí výsledku neprodleně. Pokud v partii nahlásí výsledek pouze jeden hráč a jeho soupeř tak neučiní, technický ředitel takový výsledek zaznamená!

Pokud obdržíte výsledek bez záznamu partie, nebo pokud záznam partie není ve zmíněném formátu PGN, či pokud je záznam partie jakýmkoli způsobem nesprávný (chybné tahy, nedovolené tahy atd.), musíte tento výsledek odmítnout a požádat hráče, aby vám zaslal záznam partie ve správném formátu. Nepřijímejte výsledky, které nelze převést do souboru PGN. (K vytvoření čistého záznamu partie ve formátu PGN můžete použít výstup z jakéhokoli softwaru pro šachové databáze.)

TD musí zadat každý výsledek partie na server ICCF (pro příslušný turnaj) co nejdříve po obdržení zprávy o partii od hráče (hráčů). Pokud výsledky nejsou zadány ihned poté, co byli hráči informováni TD, musí TD zadat všechny výsledky z každého ratingového období do prvního relevantního data z následujících: 28. února, 31. května, 31. srpna nebo 30. listopadu.

Aby TD mohl zaznamenat výsledek partie (kromě dvojitého neúspěchu nebo zrušení partie) na server, musí zadat kompletní záznam partie. (Zaznamenání zrušené partie nebo dvojitého neúspěchu nevyžaduje zadání záznamu partie.) Všechny záznamy partií se zaznamenávají tímto způsobem. Postup je následující:

- (1) Ujistěte se, že výsledek partie předložený hráčem (hráči) je správný!

To je velmi důležité. Zkontrolujte, zda neobsahuje překlepy a zda je pořadí tahů správné. Pokud tento krok nevykonáte, budete mít později velké potíže. Uvědomte si, že nejčastějším překlepem je zápis rošády velkým písmenem O – velkým písmenem O, a ne jako nula-nula

(2) Na serveru přejděte k partii (abyste mohli zveřejnit výsledek).

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

(3) Přejděte na „Zadání výsledku“.

(4) Vyberte možnost „Výsledek“.

(5) Klikněte na pole tahů.

(6) Zkopírujte a vložte záznam partie do bílého pole. (Můžete zkopírovat a vložit záznam partie v textovém formátu nebo ve formátu PGN, případně můžete tahy zadat ručně).

(7) Klikněte na „Zobrazit“.

(8) Přejděte dolů a na otázku serveru odpovězte „ano“ (potvrďte tak, že chcete zaznamenat výsledek partie).

Pro účely hodnocení může mít partie pouze jeden výsledek, například partie nemůže mít výhru pro jednoho hráče a zrušení pro druhého. Je možné zaznamenat prohru pro oba hráče, například 0:0, pokud oba vzdají partii nebo pokud vám nebyl zaslán žádný výsledek partie. V jiných situacích mohou být partie zrušeny, C-C. Obvykle není možné změnit výsledek dokončené partie. Pouze TD může nahlásit nebo změnit výsledek.

#### 3.11.1.5. Průběžné hlášení ICCF

Co nejdříve po skončení partie musí oba hráči zaslat výsledek a jasný záznam provedených tahů turnajovému řediteli.

**TÝM:** Co nejdříve po skončení partie musí oba hráči zaslat výsledek a jasný záznam provedených tahů turnajovému řediteli prostřednictvím kapitánů týmů.

Výsledek je oficiálně zaznamenán až po obdržení tohoto záznamu. Pokud není od žádného z hráčů obdrženo záznam, musí být výsledek zaznamenán jako prohra obou hráčů. [*TÝM: Pokud není od žádného z kapitánů týmů obdrženo záznam, musí být výsledek zaznamenán jako prohra obou hráčů.*] Žádný výsledek partie, s výjimkou dvojitého neúspěchu nebo zrušení partie, nemůže být zaznamenán na serveru ICCF bez zadání skóre partie.

Téměř dokončená turnajová skupina nesmí zůstat bez dozoru déle než 2 měsíce. Pokud po uplynutí dvou měsíců (od dokončení prakticky všech ostatních partií) nejsou k dispozici žádné informace, musí turnajový ředitel požádat o zprávu o stavu zbývajících partií.

a) Pokud na vaši žádost odpoví oba hráči, partie pokračuje.

b) Pokud odpoví pouze jeden hráč a jeho soupeř mlčí po dobu naznačující vzdání se partií v daném turnaji, musí TD partii připsat aktivnímu hráči.

c) Pokud ani jeden z hráčů neodpoví na vaše opakované žádosti, musí být partie po varování vyhodnocena jako prohraná pro oba hráče.

Z důvodu zdvořilosti se může TD rozhodnout zaslat hráčům přátelskou závěrečnou zprávu s konečnou tabulkou:

Vážení účastníci ... (kód turnaje),  
s potěšením oznamuji úspěšné zakončení vaší sekce. Chci vám všem poděkovat za dobře odehranou a přátelskou sekci a doufám, že se ke mně připojíte a poblahopřejete panu/paní „X“ k vítězství v tomto turnaji a také panu/slečně X, Y a Z k získání mezinárodních titulů/norm. V příloze naleznete konečné pořadí vaší sekce:  
S pozdravem, Amici Sumus – TD XY

Práce TD pro turnajovou skupinu je dokončena, když TD:

- a) odeslala výsledek posledního zápasu a skóre na server ICCF a
- b) розеслал все сертификаты (см. §3.25. о сертификатах для игроков).

### 3.12. Pravidla specifická pro pořádání týmového turnaje

V týmových soutěžích mají drobné spory řešit hráči sami, aniž by do toho zasahovali kapitáni týmů. Pokud problém nevyřeší jediná výměna korespondence, mají hráči informovat kapitána týmu. Pokud se nejedná o závažný problém, mají se oba kapitáni týmů pokusit problém vyřešit sami.

Závažné spory musí hráči okamžitě nahlásit svému kapitánovi týmu, který záležitost neprodleně postoupí technickému řediteli. Rozdíl mezi závažnými a méně závažnými záležitostmi ilustruje následující seznam závažných záležitostí:

- a. údajné porušení kodexu chování kýmkoli,
- b. odstoupení hráče ze zápasů v rámci dané akce,
- c. nesplnění povinností kapitána týmu (v takovém případě může hráč nahlásit problém přímo technickému řediteli, aby se ujistil, že problémový kapitán týmu nezabrání technickému řediteli se o problému dozvědět),
- d. potřeba střídání nebo nahrazení hráče,
- e. dotaz na výklad pravidel,
- f. jakékoli obvinění z podvádění,
- g. jakýkoli údajný problém se serverem (včetně hacknutí účtu hráče) a
- h. jakékoli jiné údajné selhání hardwaru nebo softwaru.

Tento seznam není vyčerpávající, ale ilustrativní.

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

V INDIVIDUÁLNÍCH událostech mají TD komunikovat přímo s hráči, kdykoli to bude nutné. Stejně tak se od hráčů očekává, že budou komunikovat přímo s TD, kdykoli to budou považovat za žádoucí (prostřednictvím e-mailové možnosti na serveru).

**SERVER:** V TÝMOVÝCH soutěžích se od hráčů očekává, že budou své stížnosti sdělovat přímo TD, aniž by se obraceli na kapitána týmu (TC) (jelikož stížnosti jsou nyní v podstatě vyřizovány přímo serverem), ale v případě jiných záležitostí mají hráči komunikovat přímo se svým TC. V těchto situacích může TC následně sdělit danou záležitost TD, nebo také nemusí, v závislosti na tom, zda je TC schopen 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 záležitostí, pokud záležitost vznesená hráčem nezahrnuje nedostatek řádných služeb ze strany TC. Informace potřebné pro TD (k řešení záležitosti, která není reklamací) má shromáždit a předat TD příslušný TC.

**POŠTOVNÍ:** V TÝMOVÝCH soutěžích se od hráčů očekává, že budou reklamace a jiné záležitosti sdělovat přímo svému TC, a nikoli přímo TD, pokud záležitost vznesená hráčem nesouvisí s nedostatečnými službami ze strany TC. Kapitán týmu (TC) může následně danou záležitost sdělit TD, nebo také nemusí, v závislosti na tom, zda je schopen problém vyřešit bez zapojení TD (například komunikací s kapitánem druhého týmu). TD v týmových soutěžích komunikují přímo s kapitány týmů (TC) ohledně reklamací a všech ostatních záležitostí, pokud záležitost vznesená hráčem nesouvisí s nedostatečnými službami ze strany kapitána týmu (TC). Informace potřebné pro TD musí být shromážděny a předány TD příslušným kapitánem týmu (TC).

### 3.14. Řešení reklamací hráčů

V hrách odehrávaných na serveru v rámci mezinárodních turnajů: všechny námítky týkající se překročení časového limitu („ETL“), výsledků 7-figurových tabulkových bází, opakování 3 pozic, provedení tahu po více než 40 dnech bez předchozího oznámení zpoždění a pravidla 50 tahů jsou řešeny automaticky a již nevyžadují zásah technického ředitele. (Nárok na výhru založený na 7-figurkové tabulkové databázi má přednost před pravidlem 50 tahů.) Jakýkoli protest nebo žádost o odvolání proti automatizovanému rozhodnutí musí být zaslána TD do 14 dnů od obdržení automatizovaného výsledku hráčem. TD musí poté předat všechny relevantní informace o odvolání Odvolací komisi ICCF.

V hrách na serveru v národních akcích: TO při organizaci nehodnocené akce určí, zda se má použít automatické určení výsledku partie z „ETL“, nebo zda budou hráči místo toho povinni podávat námítky proti ETL soupeřů a TD budou povinni na tyto námítky reagovat. Důrazně se doporučuje, aby se v národních akcích používal automatizovaný proces, ale ICCF to u nehodnocených akcí nevyžaduje. Pokud TO nezvolí možnost „auto-flag“ (zahrnutá v „všech pravidlech ICCF“) není TO zvolena, pak je partie serverem pozastavena, když hráč překročí časový limit, ale soupeř musí podat stížnost TD a TD musí o této stížnosti rozhodnout, než může být výhra potvrzena (nebo pokud není stížnost podána do 40 dnů od pozastavení partie serverem, rozhodne TD o dvojitém kontumaci).

### 3.14.1. Reakce na stížnosti

Pokud se TD dozví o problému, může na něj reagovat, aniž by čekal, až hráč nejprve podá stížnost. To platí i v případě, že zdrojem informace je server (v podstatě fungující jako asistent TD) namísto některého z dotčených hráčů nebo kapitánů týmů.

U všech reklamací platí, že pokud hráč nesouhlasí s rozhodnutím serveru nebo TD o remíze hráče na základě příslušného pravidla, může se proti tomuto rozhodnutí odvolat do 14 dnů od oznámení rozhodnutí. **POŠTOVNÍ: Po podání žádosti o odvolání musí TD předat všechny relevantní informace o odvolání příslušné odvolací komisi ICCF nebo příslušnému národnímu delegátovi v případě národních turnajů.**

SERVER: Standardní reklamace jsou nyní v partiích ICCF vyřizovány přímo a automaticky serverem, takže technický ředitel již nedostává reklamace hráčů týkající se těchto záležitostí. U všech zbývajících typů reklamací (včetně partií mimo ICCF) musí technický ředitel hráčům bezodkladně odpovědět, a to do 4 dnů od obdržení reklamace. Pokud hráč podá formální stížnost, musí TD potvrdit její přijetí, poté shromáždit všechny potřebné informace od všech zúčastněných hráčů a rozhodnout na základě tohoto dokumentu. Pokud si TD není jistý, jak případ rozhodnout, očekává se, že se obrátí na svého mentora (pokud ho má) nebo na jiného TD. Je mnohem lepší požádat o pomoc, než řešit problémy vyplývající z ukvapených nebo neuvážených rozhodnutí. To pomůže předejít dalším problémům a odvoláním. Rozhodnutí musí být zasláno všem zúčastněným hráčům s jasným odůvodněním rozhodnutí, pokud možno s odkazem na pravidla ICCF. Pokud toho všeho nelze dosáhnout do 4 dnů, očekává se, že TD i tak odpoví do 4 dnů a informuje zúčastněné hráče, že záležitost je stále vyšetřována. Je odpovědností TD vyřešit každou stížnost co nejrychleji.

**POŠTOVNÍ: U jakéhokoli typu stížnosti musí TD hráčům odpovědět neprodleně, tj. do 4 dnů od přijetí stížnosti. Pokud hráč podá formální stížnost, musí TD potvrdit přijetí této stížnosti, poté shromáždit všechny potřebné informace od všech zúčastněných hráčů a rozhodnout v souladu s pravidly hry uvedenými v tomto dokumentu.**

### 3.14.2. Reklamace týkající se pádu vlajky (překročení časového limitu)

SERVER: Ve všech turnajích s ratingem: Pokud čas na přemýšlení hráče klesne „pod“ nulu, server automaticky zaznamená výhru pro soupeře tohoto hráče. TD nemusí nic dělat, aby k tomu došlo, ani potvrzovat správnost rozhodnutí serveru. Hráč, který nesouhlasí s rozhodnutím serveru o prohře (včetně případů, kdy se hráč domnívá, že správným rozhodnutím serveru měla být remíza) na základě pádu vlajky hráče, může proti tomuto rozhodnutí podat odvolání do 14 dnů od rozhodnutí serveru (s výjimkou doby odchodu naplánované před zaznamenanou prohrą).

V případě nehodnocených národních turnajů: rozhodčí turnaje (TO) určí, zda se použije tento automatizovaný proces, nebo zda hráči budou i nadále muset podávat námitky proti překročení časového limitu soupeřem. V druhém případě budou muset technický ředitelé (TD) tyto námitky ověřit a schválit, než budou výsledky partie zaznamenány na serveru. Všem rozhodčím turnaje nehodnocených akcí se doporučuje, avšak není to povinné, aby využívali funkci „auto-flag“ serveru.

**POŠTOVNÍ:** Stížnosti na překročení časového limitu musí být zaslány TD s úplnými podrobnostmi nejpozději při odpovědi na 10., 20. atd. tah.

**TÝMOVÉ:** Námitky, že byl překročen časový limit, musí být zaslány TD prostřednictvím kapitána týmu s úplnými podrobnostmi nejpozději při odpovědi na 10., 20. atd. tah.

Hra pokračuje, zatímco TD přezkoumává takové námitky a rozhoduje. TD informuje oba hráče o rozhodnutí týkající se námitky.

**TÝM:** TD informuje o rozhodnutí oba kapitány týmů a je povinností kapitánů neprodleně informovat své hráče.

Pokud turnajový ředitel (TD) uzná první námitku, začne se nový odpočet času soupeře počítat ode dne, kdy byla informace o námitce přijata. Soutěžící, který překročí povolený čas podruhé, prohrává partii. Pokud TD námitku zamítne jako neopodstatněnou, může rozhodnout, že v daném časovém limitu již nebude přijímat žádné další námitky od tohoto hráče.

### *3.14.3. Námitky týkající se výsledků 7-figurových tabulkových databází*

ICCF uznává některé tabulkové databáze jako platné pro reklamace výhry/remízy/prohry v pozici s maximálně 7 figurami. Každá certifikovaná tabulková databáze je k dispozici na webovém serveru ICCF. V případě, že tabulková databáze ukazuje výhru, která nahrazuje pravidlo 50 tahů, bude výhra přiznána. (Všechny akce ICCF povolují reklamace výhry/remízy na základě 7-figurové tabulkové databáze s pravidlem, že taková reklamace výhry nahrazuje pravidlo 50 tahů.)

**SERVER:** Nároky na výhru nebo remízu založené na tabulkové databázi se 7 figurami schválené ICCF jsou zpracovávány automaticky serverem. TD nemusí nic dělat, aby reagoval nebo potvrdil nároky na použití tabulkové báze se 7 figurami schválené ICCF. Hráč, který nesouhlasí s rozhodnutím serveru o remíze nebo prohře hráče na základě implementace tabulkové báze se 7 figurami schválené ICCF serverem, může proti tomuto rozhodnutí podat odvolání do 14 dnů od rozhodnutí serveru.

**POŠTOVNÍ:** Nároky na výhru nebo remízu na základě 7-figurkové tabulky schválené ICCF vyřizuje hráč, který podá nárok u TD (nebo u TC v týmové soutěži).

**TÝMOVÉ:** Podklady na podporu nároku se zasílají kapitánovi týmu. Kapitán týmu následně informuje TD.

### *3.14.4. Námitky týkající se opakování 3 pozic*

SERVER: Ve všech turnajích organizovaných prostřednictvím serveru (včetně mezinárodních i národních) platí, že pokud se v jedné partii 3 (nebo více)krát objeví stejná pozice a na tahu je stále stejný hráč, server automaticky umožní hráčům požádat o remízu. Server poté remízu automaticky zaznamená. Turnajový ředitel nemusí v tomto případě nic podnikat ani potvrzovat správnost rozhodnutí serveru.

**POŠTOVNÍ:** Pokud se ve hře, ve které je na tahu stejný hráč, vyskytne stejná pozice 3 (nebo více)krát, může hráč podat žádost o remízu. Tuto žádost musí hráč zaslat TD (s výjimkou *týmového turnaje, ve kterém musí hráč žádost předložit TC, který ji poté předá TD*). K takové žádosti musí být přiloženy podrobnosti dokládající opakování.

#### 3.14.5. Žádosti týkající se 40 po sobě jdoucích dnů bez tahu

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

SERVER [STANDARD]: V turnajích s ratingem ICCF: Pokud hráč využije celých 40 po sobě jdoucích kalendářních dnů (plus 24 hodin rezervního času) k provedení tahu, aniž by serveru oznámil (kliknutím na příslušné tlačítko) svůj záměr pokračovat ve hře po uplynutí 40 dnů, server automaticky zaznamená výhru druhého hráče. TD nemusí nic dělat, aby k tomu došlo, ani potvrzovat správnost rozhodnutí serveru. Hráč, který nesouhlasí s rozhodnutím serveru o prohře hráče na základě tohoto typu překročení časového limitu, může proti tomuto rozhodnutí podat odvolání do 14 dnů od rozhodnutí serveru (s výjimkou doby dovolené naplánované před prohrou).

V národních turnajích bez ratingu: rozhodčí určí, zda se použije tento automatizovaný proces, nebo zda hráči musí i nadále podávat námítky v případě, že soupeř překročí tento časový limit. V druhém případě, jakmile uplyne 40denní lhůta, server hru pozastaví a bude čekat na námitku ze strany soupeře. Jakmile je námitka podána, rozhodčí ji musí ověřit a přijmout nebo zamítnout. Hra nebude moci pokračovat, dokud nebude stížnost přijata nebo zamítnuta TD, který může poté povolit pokračování hry, pokud je stížnost zamítnuta. TO národních turnajů jsou vybízeni, ale nejsou povinni používat funkci „auto-flag“ serveru.

#### 3.14.6. Nároky týkající se 4 po sobě jdoucích měsíců bez tahu

[Toto pravidlo se nevztahuje na hry na serveru.]

**POŠTOVNÍ:** Jakmile je podána a uznána jako platná reklamace tohoto typu, mohou být partie, ve kterých nebyl po dobu čtyř měsíců odeslán žádný tah, vyhodnoceny jako prohrané pro hráče, který neinformoval TD o zpoždění. **TÝMOVÉ:** *Partie, ve kterých nebyl po dobu čtyř měsíců odeslán žádný tah, mohou být vyhodnoceny jako prohrané pro hráče, jehož kapitán týmu neinformoval TD a kapitána soupeřícího týmu o zpoždění.*

Partie MŮŽE být vyhodnocena jako prohraná, pokud uplynou 4 měsíce bez provedení tahu, ledaže by byl ředitel turnaje o tomto zpoždění informován. To neznamená, že partie jsou po 4 měsících bez tahu automaticky kontumovány. Je na řediteli turnaje, aby určil důvod zpoždění a rozhodl podle toho. Vezměte na vědomí, že partie může být kontumována hráči, který je neaktivní déle než 4 měsíce, i když má hráč nashromážděno dostatek času, aby nepřekročil časový limit.

Ředitel turnaje obvykle zaznamená prohru hráče, který je neaktivní déle než 4 měsíce (s výjimkou období dovolené) a který neinformoval ředitele turnaje a soupeře o zpoždění.

*TÝM: TD obvykle zaznamená prohru hráče, který je neaktivní déle než 4 měsíce (s výjimkou období dovolené) a jehož kapitán týmu neinformoval TD a kapitána soupeřského týmu o zpoždění.*

### *3.14.7. Námitky týkající se pravidla 50 tahů*

SERVER: Ve všech turnajích hraných přes server (včetně mezinárodních i národních), pokud nastane pozice, kdy bylo provedeno 50 tahů bez pohybu pěšce a bez sebrání figurky, server automaticky umožní hráčům vznést nárok na remízu. Server poté automaticky zaznamená remízu. TD nemusí nic dělat, aby k tomu došlo, ani potvrzovat správnost rozhodnutí serveru.

Žádost o remízu podle pravidla 50 tahů nebude považována za platnou, pokud existuje předchozí a stále platná žádost o výhru (ze strany soupeře) založená na výsledku tabulky 7 figur. Pokud však soupeř nikdy nepodal takovou žádost o výhru založenou na výsledku tabulky 7 figur, bude žádost o remízu podle pravidla 50 tahů považována za platnou, pokud ji podpoří důkazy.

POŠTOU: Pokud se v partii, v níž nedošlo k žádnému braní figur ani k žádnému tahu pěšcem, chystá 50 (nebo více) po sobě jdoucích tahů obou stran, může hráč podat žádost o remízu. Tuto žádost musí hráč zaslat turnajovému řediteli (*s výjimkou týmových soutěží, kde musí hráč žádost předložit vedoucímu týmu, který ji následně předá turnajovému řediteli*).

K žádosti musí být přiloženy podrobnosti dokládající, že k těmto 50 nebo více tahům skutečně došlo. Žádost o remízu podle pravidla 50 tahů nesmí být považována za platnou, pokud existuje předchozí a stále platná žádost o výhru (ze strany soupeře) založená na výsledku 7-figurkové tabulky. Pokud však soupeř nikdy nepodal takovou žádost o výhru založenou na výsledku 7-figurkové tabulky, musí být žádost o remízu podle pravidla 50 tahů považována za platnou, pokud ji podloží důkazy.

### *3.14.8. Co dělat, pokud není nikdy uplatněna časová prohra*

SERVER: Pro hodnocené turnaje: Automatický proces pro tyto partie nevyžaduje, aby hráč podal nárok. Server vyhodnotí partii okamžitě po uplynutí jakéhokoli časového

(technicky: do jedné hodiny po uplynutí tohoto času), aniž by hráč podal žádost technickému řediteli. V těchto turnajích tedy nedochází k dvojitým časovým prohrěškům pouze na základě překročení časového limitu hráčem nebo nepodání žádosti v této věci.

U nehodnocených národních turnajů mají organizátoři turnaje (TO) možnost povolit automatické zpracování reklamací nebo i nadále vyžadovat, aby hráči takové reklamace podávali.

Organizátoři jsou vybízeni k využívání automatizované možnosti, není to však jejich povinností. V každém případě platí výše uvedené postupy pro mezinárodní akce i pro národní akce, a to jak v případě automatizované, tak i neautomatizované možnosti.

**POŠTOVNÍ:** V poštovních turnajích jsou hráči povinni podat námitku, aby vyhráli nebo remizovali na základě jakéhokoli překročení časového limitu. Hráči jsou povinni podat námitku do 40 dnů ode dne, kdy byla námitka poprvé platná. Pokud během těchto 40 dnů není podána žádná námitka a během této doby neprovedl žádný z hráčů žádný tah, bude partie rozhodčím ohodnocena jako dvojitá neúčast.

### 3.15. Řešení porušení kodexu chování

#### 3.15.1. Chování kapitánů týmů

Kapitáni týmů jsou povinni napomáhat při řešení konfliktů, problémů a reklamací hráčů týmu, a to v duchu Amici Sumus. TD může požadovat, aby federace nahradila kapitána týmu z důvodu nevhodného chování nebo neschopnosti (včetně neochoty) plnit povinnosti kapitána týmu. Federace je povinna provést tuto výměnu do 14 dnů od obdržení žádosti. V situacích, kdy neexistuje federace (například v Lize mistrů), musí TD požádat, aby povinnosti kapitána týmu převzal jeden z ostatních hráčů týmu, a to s tím, že pokud tak neučiní, nebude možné v zápase pokračovat.

Kapitán týmu je povinen informovat hráče svého týmu, kapitány soupeřících týmů a TD, pokud se kapitán týmu vzdálí nebo není z jiného důvodu schopen zastupovat hráče svého týmu.

Hráč nebo celý tým může prohrát své zápasy, pokud kapitán týmu není schopen plnit povinnosti TC, zejména pokud jde o hlášení stížností na čas.

#### 3.15.2. Chování hráčů

Hráč se může odvolat proti jakémukoli rozhodnutí TD souvisejícímu s následujícími pododdíly do 14 dnů od obdržení oznámení o opatření TD (s výjimkou předem naplánované dovolené).

### 3.15.2.1. Nesprávná komunikace

**FILOZOFIE:** Vždy, když se zjistí, že hráč posílá soupeři zprávy, které jsou shledány mírně nevhodnými a/nebo obtěžujícími, má turnajový ředitel (TD) tomuto hráči zablokovat možnost posílání zpráv. Účelem tohoto zásahu je zabránit slovním útokům či jinak nepříjemným slovní výměnám, přičemž hráčům bude i nadále umožněno hrát hru.

**POSTUP:** Kdykoli hráč shledá důvod (s výjimkou případů, kdy je hra již v tichém režimu nebo je právě zpracovávána stížnost jakéhokoli druhu), může hráč na herní obrazovce vybrat položku menu s názvem „nahlásit nevhodné komentáře“, kterou lze použít, pokud soupeř poslal jeden nebo více urážlivých komentářů. Jakmile hráč dokončí stížnost, obrazovky obou hráčů přejdou do „režimu stížnosti“ a TD a WTD obdrží od serveru informace o stížnosti i o všech zprávách, které si hráči během hry vyměnili. Po přezkoumání informací může TD přejít na obrazovku „Nastavit hru v tichém režimu“ (z rozbalovacího menu TD), aby vypnul „režim stížnosti“ hráčů a vybral pro tyto hráče buď „tichý režim“, nebo „normální režim“ pro zbytek jejich hry.

**POŠTOVNÍ: POSTUP:** Kdykoli hráč zjistí, že soupeř poslal jeden nebo více urážlivých komentářů, může podat hlášení TD (nebo kapitánovi týmu v týmové soutěži) o „nevhodných komentářích“. Toto hlášení musí konkrétně uvádět, co soupeř řekl, a pokud to není zřejmé, vysvětlit, proč je to urážlivé. TD musí informace posoudit a rozhodnout se pro jednu ze tří možností: (a) zamítnout stížnost jako nedostatečnou k tomu, aby představovala platnou stížnost na porušení kodexu chování, (b) požádat hráče a/nebo soupeře o další informace před rozhodnutím o stížnosti, nebo (c) rozhodnout, že stížnost je platná. Pokud je stížnost shledána platnou, musí TD pokračovat zasláním varování nebo udělením trestu porušujícímu soupeři v závislosti na (a) vnímané závažnosti přestupku a (b) tom, zda bylo tomuto hráči již dříve uděleno varování. Podrobnosti o navrhovaném postupu při ukládání disciplinárních opatření viz bod 3.23. Kdykoli si TD není jistý, jak posoudit závažnost tohoto typu přestupku, doporučuje se, aby se před rozhodnutím o stížnosti poradil s mentorem nebo jiným TD.

### 3.15.2.2. Extrémně pomalá hra v jasně prohrané pozici („obranu mrtvého muže“)

Kodex chování platný pro hráče zahrnuje následující:

„Extrémně pomalé hraní v jasně prohrané pozici není v korespondenčním šachu přijatelným chováním; může být důvodem k varování ze strany technického ředitele a v případě, že bude pokračovat nebo se bude opakovat v dalších partiích, bude mít za následek disciplinární opatření.“

Tento typ extrémně pomalé hry byl přezdíván „obrana mrtvého muže“ (DMD).

Aby bylo možné tento kodex chování prosadit, musí TD používat co nejjednodušší výklad a uplatňování tohoto pravidla. Následující seznam slouží jako vodítko pro určení, kdy hráč použil DMD.

Hráči musí být informováni, pokud soupeř podá stížnost podle bodu 3.15.2.2. – týkající se údajného použití strategie „obranu mrtvého muže“ (DMD) – i v případě, že turnajový ředitel (TD) tuto stížnost zamítl.

Stejně jako u jakéhokoli jiného rozhodnutí TD má hráč právo odvolat se proti rozhodnutí TD ohledně stížnosti na DMD k odvolací komisi ICCF do 14 dnů od zaslání rozhodnutí TD hráči.

#### Určení výskytu DMD:

Předpoklad – Hráč se nachází v pozici, která se při rozumné hře jeví jako jasně prohraná, A navíc splňuje jednu nebo více z následujících podmínek:

a. poměrně náhlé a výrazné zpomalení hry v jedné konkrétní partii, nikoli však v ostatních (například když hráč stráví přibližně 20 dní nad každým ze šesti po sobě jdoucích tahů), (k tomuto výraznému zpomalení hry dochází často zejména v polovině ratingového období, kdy se „čeká“ na 1. března, 1. června, 1. září nebo 1. prosince, jelikož se jedná o termíny, do kterých musí být výsledky partií zahrnuty do dalšího výpočtu ratingu), A/NEBO

b. vyčerpání velkého množství volna v jedné partii (události), ale ne v ostatních [například týdny volna v jedné partii (události), ale ne v ostatních, přestože je volno k dispozici i v ostatních], A/NEBO

c. nechání vypršet velké části (například 40 dnů) z nově přidaných 50 dnů na rozmyšlenou před provedením více než několika tahů při každém novém 10tahovém cyklu (v časovém limitu 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.

Není možné vymezit parametry všech možných situací DMD, takže výše uvedený seznam je třeba považovat za ilustrativní, nikoli za vyčerpávající výčet všech okolností DMD. Než však TD dojde k závěru, že situace odlišná od výše uvedených představuje porušení kodexu chování DMD, důrazně se doporučuje, aby se TD poradil se svým mentorem, WTD, Výborem turnajových ředitelů (TDC) nebo jiným TD.

TD si musí být vědomi toho, že:

a. Netrpělivost hráče, který tvrdí, že soupeř používá DMD, sama o sobě není důkazem toho, že soupeř DMD skutečně používá. Netrpělivost může vzniknout proto, že hráč považuje partii za jasně vyhranou a chce prostě získat ratingové body nebo titul

normu, který se chystá získat, atd. Netrpělivost může také vzniknout jednoduše proto, že se hráči nelíbí pomalé (ale legální) tempo tahů, které soupeř hrál po celou hru.

b. Stejně tak, pokud hráč v podstatě nezměnil své tempo hry během příslušné části partie (například v střední hře nebo od střední hry do koncovky), pak se nesmí mít za to, že hráč používá DMD, bez ohledu na to, jak pomalé toto tempo hry bylo. Například pokud hráč nashromáždil dny na rozmyšlenou během zahájení a poté pravidelně tahá tempem 1 tah za týden, nepředstavuje to, že hráč používá DMD, i když soupeř považuje pokračující hru za frustrující v tom smyslu, že si myslí, že by hráč měl vzdát.

c. Skutečnost, že hráč začal výrazně více využívat čas na rozmyšlenou, neprokazuje použití DMD, protože správné určení DMD vyžaduje zjištění, že se hráč nachází také v jasně prohrané pozici.

Stručně řečeno, důkaz o DMD bude vždy spočívat výhradně v kombinaci prohrané pozice a dramaticky odlišného způsobu využívání času na rozmyšlenou a odchodu osoby, která DMD používá. Bez zjištění důkazů o obou těchto skutečnostech nesmí TD dojít k závěru, že došlo k porušení pravidel DMD.

Jakmile je porušení DMD zjištěno, musí TD:

a. Poslat hráči varování, že porušuje kodex chování ICCF ohledně nadměrného využívání času mezi tahy v dané partii, přičemž toto varování musí obsahovat upozornění, že pokračování v tomto jednání bude mít za následek uložení trestu.

b. Zašlete kopii tohoto varování soupeři, který podal stížnost, a národnímu delegátovi ze země hráče, který se dopustil přestupku. První zkušenosti s tímto pravidlem ukázaly, že většina hráčů, kteří takové varování obdrží, partii jednoduše vzdá.

Pokud hráč místo toho pokračuje ve hře a:

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

b. TD určí, že hráč nadále vykazuje chování „DMD“, TD uloží trest odpovídající této (spíše nízké) úrovni porušení kodexu chování. (V současných pravidlech ICCF není pro porušení DMD stanoven žádný konkrétní trest kromě počátečního varování.)

Možnosti sankcí v tomto ohledu zahrnují následující, seřazené podle závažnosti (toto pořadí se použije u opakovaných porušovatelů):

1. Uložení trestu v podobě malého počtu dnů na rozmyšlenou (například 2).  
(Tento trest odráží filozofii, že trest má pouze upoutat pozornost hráče

k jeho nevhodnému chování a odradit ho od pokračování v takovém chování. Viz §3.23. týkající se filozofie varování a sankcí.)

2. Uložení trestu v podobě doby na zamyšlení v závislosti na době, kterou má hráč ještě k dispozici pro hru DMD – čím více času na zamyšlení má hráč ještě k dispozici, tím delší je trest. (Tento trest odráží filozofii znemožnění hráči dalšího nevhodného chování.)

3. zaslání doporučení (spolu s podrobnostmi o opakovaných porušeních kodexu chování) národnímu delegátovi daného hráče, aby byl tomuto hráči při výběru do budoucích akcí přidělen nižší stupeň priority,

4. zaslání doporučení (spolu s podrobnostmi o opakovaných porušeních kodexu chování) komisi ICCF WTD, aby byl hráč na určitou dobu suspendován z hraní v ICCF.

### 3.15.2.3. Opakované nabídky remízy až do té míry, že se jedná o obtěžování

**FILozOFIE:** V minulosti měli hráči právo nabídnout remízu ve svých partiích kdykoli, pokud na partii nebyla podána námitka. Hráči však nemají právo obtěžovat své soupeře příliš častými nabídkami remízy. V minulosti TD ukládali časové tresty, když k takovému obtěžování došlo. S naší zvýšenou 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 tato nabídka remízy je soupeřem odmítnuta, server znemožní hráči učinit druhou po sobě jdoucí nabídku remízy v této partii po dobu následujících 10 tahů. Pro jasnost: žádosti o remízu, které jsou automaticky zpracovány serverem a/nebo podány hráčem TD (z jakéhokoli důvodu, například v rámci následných rozhodovacích postupů), nejsou vůbec relevantní a jsou z výše popsaného postupu vyňaty. Jediným typem nabídky remízy zahrnutým do tohoto postupu „nabídky remízy na 10 tahů“ je ten, kdy jeden hráč nabídne remízu přímo druhému.

Je zřejmé, že hráč může během těchto 10 tahů využít možnost poslat soupeři zprávu, aby mu sdělil, 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 u TD na obtěžující komunikaci ze strany hráče. TD má na takovou stížnost reagovat buď varováním „obtěžujícího hráče“ (ale ne více než jednou), nebo přepnutím partie do „tichého režimu“ (viz §3.15.2.1. výše) s cílem znemožnit obtěžujícímu hráči jakoukoli další takovou komunikaci. Zbytek partie se pak hraje v tichém režimu. Není třeba ukládat hráči, který se dopustil přestupku, žádné další tresty kromě zde uvedených opatření k znemožnění další komunikace.

### 3.15.2.4. Podezření na tajnou dohodu mezi hráči

Za tajnou dohodu mezi hráči se považuje situace, kdy se dva (nebo více) hráčů domluví s cílem ovlivnit výsledek hry tak, aby z toho měl konkrétní prospěch jeden z hráčů (nebo tým hráče). Tímto prospěchem může být usnadnění získání normy pro titul, postup v kvalifikačním turnaji, výhra ceny nebo jiné podobné výhody. Ačkoli může turnajový ředitel (TD) mít podezření, že došlo k tajné dohodě, neočekává se, že v této věci učiní konečné rozhodnutí. Existuje postup (zahrnující anonymní a nezávislou tříčlennou komisi pod dohledem WTD) k prošetření, zda došlo ke koluzi mezi hráči. Pokud má TD dostatečný důvod k podezření, že došlo ke koluzi, musí TD zaslat důvěrný e-mail WTD s uvedením jmen hráčů, názvu akce a všech podrobností, které podle něj souvisejí s podezřením na koluzi. WTD provede veškerá další šetření a případně potrestá možnou koluzi.

## 3.16. Úprava časomíry hráčů

Úprava časomíry hráče ze strany TD by měla být výjimečnou událostí, k níž dochází pouze za velmi specifických okolností a nikdy za účelem obejití rozhodnutí serveru o překročení časového limitu hráčem.

### 3.16.1. Kdy resetovat hodiny hráčů

SERVER: Existují dvě vzácné situace, kdy je resetování hodin hráče úředníkem ICCF pravidelně považováno za vhodné (tj. již schváleno v těchto pravidlech) [STANDARD & TRIPLE BLOCK]: Jedna z výjimečných situací pro resetování hodin může nastat, pokud dojde k výpadku serveru ICCF v době, kdy se partie nachází v časově kritické fázi – jinými slovy, když hráči vyprší čas v okamžiku, kdy neměl možnost provést tah.

Proti rozhodnutí o resetování hodin hráčů za těchto okolností, které může učinit pouze ředitel světového turnaje, může soupeř podat odvolání ve lhůtě 14 dnů od provedení rozhodnutí, a to jak proti samotnému resetování hodin, tak proti délce času, o kterou byly hodiny nastaveny zpět.

ICCF „zaručuje“, že (a) v sedmidenním období nedojde k více než třem výpadkům serveru trvajícím hodinu nebo déle a že (b) nedojde k žádnému výpadku serveru trvajícím osm hodin nebo déle. ICCF rovněž zaručuje, že v případě katastrofického selhání serveru nedojde ke ztrátě dat za více než jednu hodinu. K resetování hodin v důsledku výpadku serveru dojde pouze v případě, že výpadek trvá déle než jedno z uvedených časových období („a“ nebo „b“). Hráči by měli své hry plánovat odpovídajícím způsobem [jak jim bylo sděleno v §2.4(2)] jelikož námitky či odvolání se zohledňují pouze v případě, že nedostupnost serveru *překročí* garantovanou dobu.

[TROJITÝ BLOK]: Druhá výjimečná situace odráží skutečnost, že TD smí v případě trojitého bloku přesunout čas z banky hráče na jeho hodiny, avšak pouze na žádost hráče (nebo jeho zástupce) a pokud má hráč v bance čas, který lze přesunout. TD pak může přesunout pouze maximální množství času povolené serverem (až do 50 dnů, ale ne více).

POŠTOVNÍ: Existuje pouze jeden případ v poštovní hře, kdy je resetování hráčových hodin TD považováno za běžně vhodné (tj. již schválené v rámci těchto pravidel). Tímto jediným případem je situace, kdy by náhradník nebo nahrazující hráč převzal partii, ve které zbývá velmi málo času na rozmyšlenou (například 1–2 dny na řadu tahů).

Proti resetování hodin hráčů za těchto okolností může soupeř podat odvolání v obvyklé lhůtě 14 dnů po provedení rozhodnutí, a to buď z důvodu samotného resetování hodin, anebo z důvodu délky času, o kterou byly hodiny nastaveny zpět.

OBĚ: Pokud nastane situace mimo výše uvedené případy, kdy TD považuje za vhodné resetovat hodiny hráčů, musí TD požádat o resetování hodin WTD.

### *3.16.2. Kolik času se má při resetování hodin přidat?*

Vzhledem k tomu, že okolnosti, za kterých je možné hodiny hráčů náležitě vynulovat, jsou poměrně omezené, existují velmi konkrétní pokyny ohledně toho, o kolik minut mají být hodiny vynulovány.

[STANDARDNÍ A TROJITÝ BLOK s garantovaným časem]: Pokud jde o žádost o střídání/nahrazení, na kterou TD reagoval se zpožděním (tj. více než 4 dny), mají být hodiny hráčů resetovány maximálně na nejlepší odhad toho, co hodiny ukazovaly v okamžiku, kdy problém nastal (tj. na konci čtvrtého dne od okamžiku, kdy kapitán týmu zaregistroval žádost o střídání/nahrazení).

[Poštovní šachy:] V situaci, kdy by střídající nebo nahrazující hráč zahájil partii s velmi malým zbývajícím časem na rozmyšlenou, například 1–2 dny na mnoho tahů, je TD oprávněn resetovat hodiny tohoto hráče až na 5 dní v každé takové partii.

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

(1) Resetování časoměrů za těchto okolností bude vhodné pouze pro hráče, kteří byli na tahu v době, kdy byl server nedostupný, a partie přešla do ETL v době, kdy byl server nedostupný.

(2) Aby bylo možné za těchto okolností dosáhnout resetování hodin, musí hráč o to požádat příslušného TD. TD pak bude muset žádost předat světovému turnajovému řediteli (WTD), aby byla partie resetována do stavu „probíhá“ (protože TD nemohou sami resetovat „dokončené“ partie),

(3) Doba, o kterou se čas resetuje, bude odpovídat pouze počtu celých dnů, po které byl server nedostupný, zaokrouhlenému na nejbližší celý den (jak stanoví ředitel služeb nebo jeho zástupce, sdělí se to WTD a zveřejní se na domovské stránce ICCF),

(4) Osoba odpovědná za to, aby partie (které přešly do ETL konkrétně v době, kdy byl server nedostupný) byly resetovány do stavu „probíhající“ s resetovanými hodinami, je WTD, ale pouze u těch partií, u nichž o to požádá „neplnící“ hráč nebo kapitán týmu tohoto hráče.

Pokud nastane situace mimo výše popsané okolnosti, kdy TD považuje za vhodné resetovat hodiny hráčů, doporučuje se, aby se TD nejprve poradil s mentorem, WTD a/nebo TDC, aby se dohodli na délce času, který má být resetován.

### *3.16.3. Kdy zastavit časomíry hráčů*

Hodiny hráčů nesmí být zastaveny nikým jiným než TD nebo kapitánem týmu (TC) a pouze za následujících okolností:

- a. [STANDARD & TRIPLE BLOCK s garantovaným časem:] TD: Po žádosti kapitána týmu o náhradního hráče v týmové soutěži, během doby, kdy se hledá náhradní hráč, nebo TC: Při přímém zahájení střídání/výměny, pokud se nepožádá TD o jeho provedení.
- b. [STANDARD & TRIPLE BLOCK:] Pokud byla podána stížnost k odvolací komisi.
- c. [STANDARD:] Při zaznamenávání absence hráče v souladu s §3.16.5.

Pokud by někdy nastala situace mimo tyto tři případy, kdy by technický ředitel (TD) považoval za vhodné zastavit časomíry hráčů, doporučuje se, aby se nejprve poradil s mentorem, vedoucím technickým ředitelem (WTD) a/nebo technickou komisí (TDC) a získal souhlas s tím, zda je zastavení časomír hráčů vhodné.

### *3.16.4. Zpětné udělení volna*

Doba volna nemůže být nikdy zaznamenána zpětně.

### *3.16.5. Zaznamenání času odchodu hráče*

[STANDARD:] Pokud má TD důvod, například žádost přímo od přítele nebo člena rodiny hráče nebo od jakéhokoli funkcionáře ICCF, je TD oprávněn zaznamenat dobu volna pro hráče, která se použije na všechny partie v rámci jedné akce, kterou TD řídí. K tomu dochází nejčastěji v případě, že hráč náhle není schopen pokračovat ve hře (například z důvodu náhlé hospitalizace).

Při zaznamenávání této dovolené může TD zaregistrovat dobu dovolené pouze v rozsahu, v jakém má hráč zbývající dobu dovolené, a musí zaznamenat veškerou zbývající dobu dovolené hráče tak, jak je naplánováno k použití od prvního možného dne. Rozumí se, že hráč, který se vrací ke hře, může zrušit jakoukoli dobu dovolené, kterou nepotřeboval využít, tak aby mohl začít hrát znovu, jakmile to bude možné.

Při zaznamenávání doby absence hráče musí TD informovat národního delegáta hráče (ND) (nebo ICCF Isolated Player Support Officer, IPSO, pokud se jedná o izolovaného hráče) a v případě týmové akce také TC hráče, a to současně se zaznamenáním absence, pokud tato osoba nebyla zdrojem žádosti.

Doba absence nemůže být nikdy zaznamenána zpětně, a to ani v případě, že hráč prohrál na čas v jedné nebo více partiích předtím, než TD zjistil nutnost zaznamenat hráčovu absenci.

Tato možnost, kdy TD zaznamená odchod hráče, nemůže nikdy sloužit k zrušení ETL, a to bez ohledu na to, kdy k tomuto ETL došlo ve vztahu k jakémukoli z právě popsaných postupů.

[TRIPLE BLOCK]: TD smí v případě triple blocku přesunout čas z hráčovy banky na hráčovy hodiny, ale pouze na žádost hráče (nebo jeho zástupce) a pokud má hráč v bance čas, který lze přesunout. TD pak může přesunout pouze maximální množství času povolené serverem (až do 50 dnů, ale ne více).

### **3.17. Střídání/nahrazování hráčů**

#### *3.17.1. [Vymazáno]*

[Vymazaný materiál týkající se nyní již zrušeného systému odstoupení lze najít v předchozích verzích pravidel ICCF. Nyní TD nemusí na serveru zaznamenávat nic, když hráč (a) zemře, (b) utrpí vážnou nemoc nebo zranění, (c) zažije osobní a/nebo vnější okolnosti, které mu brání v pokračování probíhajících partií, (d) vyjádří přání na odstoupení, ať už bylo dříve odůvodněné či nikoli, a/nebo (e) dosáhne ETL v 50+ % svých partií v rámci jedné soutěže.

TD musí i nadále dodržovat pravidla týkající se (a) zaznamenání odchodu hráče (§ 3.16.5.), (b) střídání/nahrazení hráče na žádost kapitána týmu (§ 3.17.4 a § 3.17.5), (c) přidání času na hráčovy hodiny (§§ 3.16.1, .2 a .3) a (d) hlášení světovému turnajovému řediteli, kdykoli se zdá, že hráč vzdal všechny zbývající partie v jakékoli soutěži (§3.23.2. a §5.5.4.).]

#### *3.17.2. [Vypuštěno]*

[Vypuštěný text je k nahlédnutí v předchozích verzích pravidel ICCF.]

### 3.17.3. *[Vymazáno]*

[Vyuštěný text je k nahlédnutí v předchozích verzích pravidel ICCF.]

### 3.17.4. **Nahrazování hráčů**

K střídání hráče může dojít pouze v týmové soutěži kdykoli na žádost kapitána týmu (maximálně jedno střídání na šachovnici a 50 % střídání na tým, nepočítaje úmrtí hráčů), ale pouze pokud rating střídajícího hráče není o více než 100 bodů vyšší než rating střídajícího hráče. Druhá výměna na stejném šachovnici není povolena. (Výměna, která byla provedena omylem a je nebo byla opravena, se nepočítá jako první ani druhá výměna.) Náhradní (nebo zastupující) hráč musí pokračovat v partiích svého předchůdce (ačkoli partie dokončené náhradníkem se hodnotí podle §6 v příloze 1).

Pokud hráč zemře v průběhu probíhajících partií, výsledek jeho nedohraných partií bude odpovídat jedné ze čtyř možností, které se určují podle konkrétní soutěže:

(a) V případě týmové soutěže mohou zbývající partie hráče pokračovat prostřednictvím náhradníka nebo náhradního hráče, v souladu s pravidly ICCF, oddíly 3.17.4 a 3.17.5. Žádosti o náhradu jsou podávány automaticky jménem kapitánů týmů (TC) a kapitáni týmů jsou o tom informováni e-mailem. (Pokud byl zesnulý hráč již náhradníkem, bude partie ukončena podle výše uvedeného postupu).

(b) Pokud hráč ještě neprovedl žádný tah a žádná z jeho partií neskončila, budou všechny partie tohoto hráče zrušeny, pokud nebude nahrazen. (V turnaji Silli se v křížové tabulce zobrazí všechny remízy.)

(c) V každém případě, kdy hráč provedl alespoň jeden tah, ale v dané soutěži nemá žádné prohry v ETL (a hráč není nahrazen), budou zbývající partie hráče posouzeny rozhodčím (v souladu s pravidly pro rozhodování v sekcích 3.20 a 6.6). To by platilo bez ohledu na to, kolik partií bylo dokončeno před nahlášením úmrtí.

(d) Pokud hráč provedl alespoň jeden tah, ale v dané soutěži měl v době oznámení úmrtí také jednu nebo více proher v ETL, zbývající partie hráče v dané soutěži budou řešeny v ETL. U každé partie, o které bylo takto rozhodnuto v den úmrtí hráče nebo po něm, se zobrazí symbol „křížku“ (†), který označuje, že hráč nebyl schopen partii dokončit z důvodu svého úmrtí

Náhradní hráč převezme všechny partie původního hráče v takovém stavu, v jakém se nacházely v okamžiku, kdy technický komisař (TC) požádal o střídání (nebo kdy k němu došlo z vlastní iniciativy). Technický ředitel (TD) může upravit časomíry hráčů tak, aby zohlednil čas, který uplynul mezi žádostí technického komisaře a reakcí technického ředitele na žádost o střídání, a to výhradně za účelem kompenzace této časové ztráty. (Výraz „všechny partie původního hráče“ znamená pouze ty partie, které v době žádosti TC probíhaly, a ne partie, které skončily buď podle ETL, nebo z jiných důvodů před zaznamenáním žádosti o střídání.) (Viz §3.16. ohledně vynulování hodin.) [STANDARD:] V případě střídání se časový limit obvykle přebírá od

předchozího hráče. Pokud by to však vedlo k mimořádné nespravedlnosti vůči střídajícímu hráči, může TD udělit dodatečný čas z důvodů, které by za normálních okolností nebyly akceptovány.

TD musí také informovat kapitána týmu, zda se střídající hráč může stát náhradním hráčem. Více podrobností o náhradních hráčích viz §3.17.5.

**POŠTOVNÍ:** Od střídajícího hráče může být požadováno, aby začal s počátečním časovým limitem přesahujícím. Nové počítání začíná v den stanovený ředitelem turnaje.

**OBĚ:** Pokud kapitán týmu neposkytne žádného náhradního hráče, považuje TD všechny zbývající partie původního hráče za prohrané kontumačně.

Jakmile hráč v týmové soutěži s ratingem na serveru ICCF jakýmkoli způsobem vystoupil jako hrající účastník\* (tj. na žádost kapitána týmu, prostřednictvím jakéhokoli typu formálního odstoupení, které bylo dříve povoleno, nebo jednoduše dokončením či zrušením všech naplánovaných partií) a tato účast byla dokončena (tj. například tím, že byl nahrazen novým hráčem, partie byly odeslány k posouzení, všechny partie hráče byly dokončeny normálně a/nebo prostřednictvím posouzení, kontumace nebo zrušení atd.), nemůže být tento hráč žádným způsobem znovu zařazen do tohoto týmu. [\* Kapitán týmu (TC), který dosud v dané soutěži nehrál na žádné šachovnici, může v týmu tohoto TC působit jako náhradník nebo náhradní hráč.] Toto pravidlo se nevztahuje na přátelské zápasy, jak jsou definovány v pravidlech ICCF §1.3.2.(6).

Hráči v týmové soutěži s ratingem na serveru ICCF nemohou nikdy nastoupit jako náhradníci za sebe samé.

#### 3.17.4.1. Postup při poštovních střídáních na serveru

Z historických důvodů se postup při střídání hráče v korespondenčním turnaji, jehož výsledková tabulka je vedena na serveru ICCF, mírně liší od postupu v turnaji na serveru. Doporučuje se následující postup:

1. Nahraďte hráče v tabulce stejným způsobem jako v turnaji na serveru.
2. Přejděte do sekce „TD – Upravit výsledky“. Náhradní hráč je uveden v seznamu, ale původní hráč je v seznamu stále uveden. Pokud tedy na této šachovnici hraje 11 hráčů, uvidíte nyní 12 jmen.
3. Označte výsledek jako „Zrušeno“ u všech partií, které původní hráč ještě nedohrál.
4. Označte výsledek jako „Zrušeno“ u všech partií, které náhradní hráč nebude hrát (protože je původní hráč dokončil předtím, než došlo k nahrazení).

Následuje příklad pro ilustraci. Předpokládejme týmový turnaj čtyř týmů se 4 deskami na tým. Například:

PST2, skupina 2, test poštovních náhrad 2, skupina 2

Hodnocení							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

Nedokončeno: 5, Čeká na rozhodnutí: 0, Dokončeno: 1

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

Předpokládejme, že nyní chceme nahradit TS Brothertona z týmu B novým hráčem R. Wakefieldem. Postupujte podle bodu 1 výše a křížová tabulka nyní bude vypadat takto:

PST2 Tabulka 2, Test poštovních střídání 2 Tabulka 2

Hodnocení							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 <sup>o</sup>	-	-	-	0
4	IND	280176		Dhanish, P. B.	2530	Tým D	-	-	-	-	0

X<sup>o</sup> = zápas dokončen původním hráčem

Střídání:

Brotherton, Trevor S. (tým B) byl vystřídán Wakefieldem, Robertem J..

Nejnovější výsledky jsou zobrazeny červeně.

Nedokončeno: 8, Čeká na rozhodnutí: 0, Dokončeno: 1

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

Nyní postupujte podle bodů 2 a 3 a označte výsledek her Brotherton – Woodford a Brotherton – Dhanish (nedokončené hry původního hráče) jako „Zrušeno“.

Nyní postupujte podle kroků č. 2 a č. 4 a označte výsledek partie Wakefield – Asquith jako „Zrušeno“ (tato partie se nikdy neodehrála, protože ji původní hráč dokončil).

Tabulka výsledků bude nyní vypadat takto:

#### PST2 Šachovnice 2, Test poštovních náhrad 2 Šachovnice 2

Hodnocení							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 <sup>o</sup>	-	-		0

X<sup>o</sup> = hra dokončena původním hráčem

Střídání:

Brotherton, Trevor S. (tým B) byl vystřídán Wakefieldem, Robertem J..

Nedokončeno: 5, Rozhodnutí čeká: 0, Dokončeno: 4

Jedinou změnou je, že počet her v kategorii „Nedokončené“ se nyní správně zobrazuje jako 5. Počet dokončených her se nyní zobrazuje jako 4.

Pouze při dodržení tohoto postupu se počet nedokončených her pro danou desku zobrazí správně.

#### 3.17.5. Náhradní hráči

Existují dva různé typy „náhradních“ hráčů. Jeden se vyskytuje pouze v individuálních soutěžích. Druhý typ se vyskytuje pouze v týmových soutěžích.

V INDIVIDUÁLNÍ soutěži může dojít k nahrazení hráče namísto jiných možností, jako je kontumace hráče nebo rozhodnutí o výsledku partie či její zrušení. K takovému nahrazení může dojít:

(a) [u soutěže s jakýmkoli časovým limitem] po zahájení soutěže, ale před oficiálním datem zahájení, a

(b) [pouze u STANDARDU nebo TRIPLE BLOCKU s garantovaným časem:] během rané fáze turnaje (obvykle ne více než 4 měsíce po zahájení).

Náhrada je pak povolena, pokud platí následující: původní hráč (a) nedohrál v turnaji žádné partie (a nemá žádné nevyřízené nároky) a (b) průměrný počet tahů odehraných ve všech partiích původního hráče je <10. Při tomto typu náhrady v individuálním turnaji začíná nový hráč všechny partie od začátku, včetně plného času na rozmyšlenou a [STANDARD:] dostupného času na odchod. Tento typ nahrazení je nejčastější v turnajích s ratingem a o tituly.

OBĚ: [STANDARD & TRIPLE BLOCK s garantovaným časem] Pokud hráč v online turnaji neprovede žádný tah:

(a) hráč obdrží ETL ve všech zápasech a

(b) hráč dostane plnou 90denní suspendaci od data posledního ETL,

(c) **ale ani jedno z výše uvedeného nebude platit**, pokud hráč (nebo kapitán týmu) informuje příslušného funkcionáře (ředitele turnaje, TD) před zaznamenáním jakéhokoli ETL a funkcionář je schopen hráče nahradit/vyměnit.

V takovém případě původní hráč neobdrží žádné ETL a žádné tresty s výjimkou ztráty účastnického poplatku a kvalifikace, pokud existuje).

Pro jasnost: pokud odstupující hráč sdělí TD záměr nehrát, ale TD není (z jakýchkoli důvodů) schopen tohoto hráče nahradit (nejpozději ještě před prvním ETL hráče), bude odstupující hráč i nadále zodpovědný za všechny dosud nedohrané hry

TÝM: [TRIPLE BLOCK bez garantovaného času]: Pokud hráč vyjádří záměr nehrát v týmové soutěži po oficiálním datu zahájení soutěže, má kapitán týmu možnost hráče nahradit, a to buď přímo, nebo prostřednictvím žádosti adresované TD, ale během tohoto procesu nemůže zastavit hráčovy hodiny.

V týmové soutěži se nahrazení hráče řeší zcela odlišně. Základní situace je stejná jako u střídání hráče (viz §3.17.4.), včetně toho, že rating náhradního hráče nesmí být o více než 100 bodů vyšší než rating odcházejícího hráče. Nahrazení hráče se však liší od střídání hráče v tom, že partie hrané nahrazeným hráčem se započítávají do vlastního zisku a ztráty ratingu náhradního hráče a do jeho vlastního potenciálního zisku titulových norm. Střídající hráč hraje bez rizika pro svůj vlastní rating (i když může rating zvýšit remízami nebo výhrami) a hraje bez možnosti kvalifikovat se na titulovou normu. Jak náhradní, tak zastupující hráči jsou povinni pokračovat v partiích svých předchůdců tak, jak tyto partie vypadaly v okamžiku nahrazení/zastoupení předchůdce, [STANDARD & TRIPLE BLOCK s garantovaným časem:] s možnou úpravou (ze strany TD) hodin hráčů, aby se zohlednil čas mezi žádostí TC a zaznamenáním této žádosti TD. (Viz §3.16. o resetování hodin hráčů.)

K tomuto druhému typu nahrazení hráče může dojít pouze v rámci týmové soutěže a pouze na žádost (nebo z vlastní iniciativy) kapitána týmu. Kapitán týmu musí zajistit náhradního hráče do 2 měsíců od podání této původní žádosti. V okamžiku, kdy kapitán týmu podá žádost, je technický ředitel povinen kapitánovi týmu sdělit, zda se daný náhradní hráč může stát náhradníkem.

Náhradní hráč se může stát náhradníkem, pokud platí následující:

(a) původní hráč nedokončil v soutěži žádnou partii (a nemá žádné nevyřízené reklamace) a

(b) průměrný počet tahů odehraných ve všech partiích původního hráče je <10. V takové situaci, pokud je náhradní hráč nalezen do 2 měsíců, může tento náhradní hráč požádat prostřednictvím kapitána týmu, aby byl považován za náhradního hráče, ačkoli tato změna statusu není povinná. (Náhradní hráč může zůstat náhradním hráčem podle vlastního uvážení, i když by situace umožňovala, aby se stal náhradním hráčem.) Po obdržení takové žádosti v turnaji s možností získání titulové normy schválí TD žádost (ale pouze po získání souhlasu komisaře pro kvalifikaci) tím, že informuje všechny kapitány týmů a dotčené hráče, jakož i komisaře pro titulové turnaje, komisaře pro ratingy a záložního TD. Toto schválení opravňuje náhradního hráče k tomu, aby mu byly všechny výsledky započítány do ratingu a aby se stal způsobilým k dosažení titulových norem.

V případech, kdy je status „náhradníka“ uplatněn (ať už v individuální nebo týmové soutěži), budou normy pro titul v případě potřeby revidovány. Pokud je jakákoli revidovaná norma pro titul vyšší než ta, která platila na začátku soutěže, zůstane norma pro titul nezměněna.

V případech, kdy je hráč nahrazen a náhradník se rozhodne nepožádat o status „náhradníka“ (nebo kdy již není možné, aby náhradník status „náhradníka“ získal), zůstanou normy pro titul beze změny a náhradník nebude moci žádné normy pro titul splnit. Náhradní hráč bude hodnocen pouze v těch partiích, které skončí výsledky příznivými pro jeho hodnocení. Výsledky, které jsou pro hodnocení náhradního hráče nepříznivé, budou připsány původnímu hráči, který byl nahrazen.

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

a. SERVER: Překročení časového limitu (ETL) je platné pouze v případě, že je (automaticky) potvrzeno serverem ICCF. Jakmile je ETL potvrzeno serverem, nelze jej již nikdy zvrátit a vrátit se k pokračování partie. ETL se vždy zaznamenává jako prohra.

V týmové soutěži končí ETL partii jako prohra bez možnosti odvolání.

**Korespondenční: Překročení časového limitu je platné pouze v případě, že je potvrzeno TD (pokud hráč souhlasí, že překročil původní časový limit, nabývá to účinnosti až po potvrzení TD).**

b. OBĚ: V týmových turnajích, pokud hráč přestane hrát, **nebo pokud TD udělil první překročení časového limitu v korespondenčních turnajích** a usoudí, že je ohroženo řádné pokračování hry (např. nemoc, mimořádná dovolená nad rámec předepsané normy atd.), může TD vyzvat kapitána týmu, aby tohoto hráče nahradil v předepsané lhůtě (nejdéle dva měsíce)

c. SERVER: Jakmile hráč v jakékoli partii podle 40denního pravidla nedodrží termín, partie končí a je zaznamenána jako prohra tohoto hráče kontumačně.

**POŠTOVNÍ:** Jakmile hráč nedodrží termín v jakékoli hře (podle pravidla 4 měsíců, nikoli pouze v případě překročení časového limitu – „ETL“), musí TD tuto situaci považovat za potenciální vzdání se her a postupovat následovně:

- Napsat hráči, ideálně e-mailem, a požádat ho o zdůvodnění neúčasti.

V kopii musí být uveden delegát národní federace.

- Pokud do 14 dnů (plus doba doručení poštou) nepřijde žádná odpověď a není známo, že by hráč prováděl nějaké tahy, a není na dovolené, zašlete hráči znovu e-mail s posledním varováním, že pokud neodpoví, riskuje kontumační prohru ve všech dosud nedohraných partiích.

- Pokud do dalších 14 dnů (plus doba doručení poštou) nepřijde žádná odpověď a není známo, že by hráč prováděl nějaké tahy a není na dovolené, musí být hráč klasifikován jako ten, kdo vzdal zbývající partie, což znamená, že tyto zbývající partie musí být označeny jako prohry.

### 3.18.1. *[Vymazáno]*

[Vymazaný text lze najít v předchozích verzích pravidel ICCF.]

## 3.19. Kdy zrušit partie

Partie smí být zrušeny TD pouze za následujících okolností:

a. V INDIVIDUÁLNÍCH turnajích: Nikdy TD. Pokud existuje důvod pro zrušení partií (po jejich zveřejnění), zrušení provede ředitel světového turnaje. (Pokud je hráč zaznamenán jako zemřelý před provedením jakéhokoli tahu v již zveřejněném turnaji, server automaticky zruší všechny partie tohoto hráče.)

Pokud hráč neprovede žádný tah v zveřejněné soutěži:

(a) obdrží hráč ETL ve všech partiích a

(b) hráčovi bude uloženo plné 90denní pozastavení účasti od data posledního ETL,

(c) ani jedno z výše uvedeného však neplatí, pokud hráč informuje příslušného rozhodčího (TD) před zaznamenáním jakéhokoli ETL a rozhodčí je schopen hráče nahradit. V takovém případě původnímu hráči nebudou připsány žádné ETL ani tresty. Pro upřesnění: pokud hráč, který odstupuje, sdělí TD svůj záměr nehrát, ale TD není (z jakýchkoli důvodů, včetně toho, že turnaj používá časový systém triple block bez garantovaného času) schopen tohoto hráče nahradit/vyměnit (nejpozději ještě před prvním ETL hráče), bude hráč, který odstupuje, stále zodpovědný za všechny neodehrané partie.

Existuje jedna podmínka, za které se tato možnost vyhnout se penalizaci nikdy neuplatní. Pokud byla zveřejněna individuální akce a tato akce používá trojitý blok bez garantovaného času (což znamená, že náhrady nejsou povoleny), hráč, který odstoupí, prohraje všechny partie pro ETL, i když informuje TD o záměru nehrát.

b. V TÝMOVÝCH turnajích: Pokud hráč v týmovém turnaji dosáhne ETL a neprovedl žádný tah v žádné partii v daném turnaji, zbývající partie hráče nejsou zrušeny, ale mohou být ponechány v ETL, dokud hráč neprovede tahy nebo nebude nasazen náhradní hráč.

Konkrétně [STANDARD & TRIPLE BLOCK s garantovaným časem] Pokud hráč neprovede žádný tah v online turnaji:

- (a) obdrží hráč ETL ve všech partiích a
- (b) bude mu uloženo plné 90denní pozastavení účasti od data posledního ETL,
- (c) **ale ani jedno z výše uvedeného neplatí**, pokud hráč (nebo kapitán týmu) informuje příslušného funkcionáře (ředitele turnaje, TD) před zaznamenáním jakéhokoli ETL a funkcionář je schopen hráče nahradit/vyměnit. V takovém případě původní hráč neobdrží žádné ETL ani žádné tresty s výjimkou ztráty účastnického poplatku a kvalifikace, pokud existuje).

Pro upřesnění: pokud odstupující hráč (nebo kapitán týmu) oznámí technickému řediteli svůj záměr nehrát, ale technický ředitel není (z jakýchkoli důvodů) schopen tohoto hráče nahradit (nejpozději ještě před prvním ETL daného hráče), bude odstupující hráč i nadále zodpovědný za všechny dosud nedohrané partie

Pokud kapitán týmu nedodá náhradního hráče do 60 dnů od podání žádosti (nebo od sdělení TD, že takový hráč musí být poskytnut), a původní hráč neprovedl žádný tah v žádné partii v rámci akce, všechny partie tohoto hráče jsou prohrané kontumačně. Pokud původní hráč provedl alespoň jeden tah v jakékoli partii, tým prohrává kontumačně všechny partie původního hráče (které se započítávají proti původnímu hráči). Pokud kapitán týmu požádá o střídání/nahrazení v turnaji dvou týmů (například v přátelském zápase) a původní hráč neprovedl žádný tah v žádné z naplánovaných partií, může kapitán týmu tohoto hráče požádat o zrušení všech partií tohoto hráče namísto hledání náhradníka/náhradního hráče. Za těchto okolností bude tato žádost o zrušení turnajovým ředitelem schválena.

### 3.20. Kdy a jak organizovat rozhodčí řízení

FILozofie ohledně rozhodování: Rozhodování je třeba se vyhnout, pokud to není nezbytné. Partie, které nemají vliv na postup hráče nebo týmu, mohou pokračovat, pokud si žádný z hráčů nestěžuje na úmyslné zdržování nebo nesportovní chování. Nechte hráče, ať si hru užijí.

#### 3.20.1. Kdy požádat o rozhodnutí

Následující okolnosti jsou vhodné pro to, aby TD rozhodl, že je nutné rozhodčí řízení:

a. Pokud má událost stanovené datum ukončení, toto datum již uplynulo a probíhá hra, v níž žádný z hráčů dosud nepodal žádost o vítězství nebo remízu. (Technický ředitel obdrží od provozovatele serveru upozornění na blížící se datum ukončení s měsíčním předstihem.) Technický ředitel může kdykoli až do data ukončení rozhodnout, že partie budou pokračovat i po datu ukončení (namísto vyhlášení výsledku), a to pouze v případě, že pokračováním partie není ovlivněn nikdo jiný ani nic jiného; jakmile je však partie vyhlášena jako rozhodnutá, nelze toto rozhodnutí zvrátit.

b. Pokud akce nemá stanovené datum ukončení, ale další kolo turnaje je zpožděno kvůli nedokončené partii, musí být této partii umožněno pokračovat, pokud tato partie nerozhoduje o postupu, normě na titul nebo umístění týmu (například v Lize mistrů).

Pokud platí některá z těchto dvou podmínek, může být partie pokračována nebo rozhodnuta. Ve druhé uvedené situaci se očekává, že TD akce učiní toto rozhodnutí po konzultaci s TO, a to konkrétně na základě potřeb integrity a načasování akce. Očekává se, že TD informuje hráče s co největším předstihem (nejméně 15 dní) o tom, že zbývá určitá doba, než TD/TO bude muset rozhodnout o výsledku, zejména v situacích, kdy si TD uvědomuje, že hráči nemusí stihnout dokončit partii včas pro další kolo. TD může použít oznámení o zbývajících 30 dnech od serveru o blížícím se datu ukončení jako připomenutí nutnosti zaslat hráčům oznámení o blížícím se konci hry.

c. Rozhodnutí je nutné, pokud platí všechny následující podmínky: hráč zemře, hráč má stále aktivní hru, hráč provedl v dané události alespoň jeden tah a hráč nemá v dané události žádnou prohru ETL. Všechny aktivní hry hráče v dané události (pokud nedojde k nahrazení) pak musí být rozhodnuty.

### *3.20.2. Automatizované postupy pro provedení počátečních rozhodování*

Všechny mezinárodní akce ICCF musí používat automatizovaný systém rozhodování dostupný prostřednictvím serveru, ať už se jedná o hru na serveru nebo jinak. Technický ředitel implementuje automatizovaný systém rozhodování tím, že označí možnost „rozhodnutí“ pro každou relevantní hru, jakmile obdrží oznámení serveru o blížícím se datu ukončení. Technický ředitel nemusí dělat nic dalšího, aby provedl rozhodování o všech označených hrách. Hráči jsou serverem informováni o výzvě k posouzení, o lhůtách (maximálně 14 dní na podání námítky a analýzy, s možností získat dalších 14 dní) a o konečném rozhodnutí o posouzení. Výběr rozhodčího, předání všech relevantních informací rozhodčímu a zaznamenání výsledku rozhodčího řízení 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. *Ruční postupy pro provedení počátečního posouzení*

U jakékoli akce, kterou TO při jejím zřizování označí jako „nehodnocenou národní akci“, se TO může rozhodnout nepoužívat automatizovaný rozhodovací systém ICCF. Tento proces znamená, že všechny rozhodovací postupy budou prováděny ručně, nikoli automaticky. Pokud (v rámci takové národní akce) TD požádá o rozhodnutí, musí TD zastavit hodiny příslušné partie (partii) a poté ručně provést rozhodovací proces (kontaktováním/informováním dotčených hráčů, vyhledáním rozhodčího, zasláním požadovaných informací rozhodčímu a přijetím a zaznamenáním výsledků rozhodnutí). TD může vybrat někoho jiného než člena skupiny rozhodčích ICCF, ale herní síla rozhodčího musí být stále v souladu s kategorií turnaje nebo vyšší, nebo s herní silou hráčů v otevřeném turnaji nebo pohárovém turnaji. Rozhodčí nesmí dostat více partií, než kolik je schopen rozhodnout přibližně do 30 dnů.

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

- a. Hráči musí zaslat své námítky a podpůrnou analýzu (pokud existuje) přímo TD, bez ohledu na to, zda se jedná o individuální soutěž nebo týmový turnaj.
- b. Technický ředitel musí poté rozhodčímu předat pouze následující informace: - záznam partie ve formátu PGN - analýzu od hráčů - nároky hráčů na výhru nebo remízu. (Technický ředitel nebo hráč mohou k vytvoření čistého záznamu partie ve formátu PGN použít výstup z jakéhokoli šachového databázového softwaru.)
- c. Rozhodčí informuje TD o svém rozhodnutí, jakmile je výsledek každé partie rozhodnut.
- d. Technický ředitel následně neprodleně informuje příslušné hráče o rozhodnutí rozhodčího a výsledek oficiálně zaznamená. Současně musí technický ředitel informovat hráče o jejich právu podat odvolání do 14 dnů a o postupu pro jeho podání (informováním technického ředitele, s předložením nové analýzy nebo bez ní).

Konkrétní postupy pro ruční rozhodování v individuálních a týmových soutěžích:

- a. V INDIVIDUÁLNÍCH i TÝMOVÝCH soutěžích: Pokud nebyl výsledek stanoven do data stanoveného v oznámení (nebo technickým ředitelem) pro ukončení hry, nebo v případě odstoupení, které je specificky definováno členskou federací v nehodnocené národní individuální soutěži, technický ředitel komunikuje přímo s hráči, aby:
  1. informoval příslušné hráče o nutnosti rozhodčího řízení,
  2. zaslal jim popis rozhodovacích postupů (zejména včetně nutnosti předložit podpůrnou analýzu k jakémukoli nároku na výhru) a
  3. informovat je o požadavku, aby každý hráč do 14 dnů od obdržení původního oznámení TD (nezahrnuje dovolenou, která již byla v dané soutěži naplánována) informoval TD o svém záměru podat žádost o vítězství nebo remízu.

Pokud nárok nebude podán do 14 dnů, bude automaticky uznána remíza bez možnosti předložit analýzu a bez práva na odvolání.

b. Hráči musí předložit své nároky na výhru nebo remízu a veškerou analýzu na podporu svého tvrzení přímo technickému řediteli, a to i v týmových turnajích. Oba hráči předloží svůj nárok a analýzu přímo technickému řediteli do 14 dnů (opět bez započítání přestávek již naplánovaných v rámci téhož turnaje). (Pokud si hráč přeje více času, může v rámci těchto 14 dnů podat konkrétní žádost o prodloužení o dalších 14 dnů. Turnajový ředitel toto prodloužení schválí, pokud je žádost doručena v rámci původní 14denní lhůty.) Toto podání musí rovněž obsahovat konečnou pozici se záznamem provedených tahů a prohlášení, v němž se hráč domáhá výhry nebo remízy. Nároky na výhru nebudou přijaty k posouzení bez podpůrné analýzy (s výjimkou případů uvedených v bodě „c“ níže). Takové nároky budou místo toho považovány za nároky na remízu. Žádosti o rozhodnutí, stejně jako nabídky remízy, nelze po podání vzít zpět, zrušit ani změnit. Analýza nemusí nutně znamenat možné varianty. Analýza zahrnuje také obecné plány, je-li to vhodné. Hráči, kteří nepředloží analýzu, ztrácejí právo odvolat se proti rozhodnutí rozhodčího.

c. V případě přijatého odstoupení (v národním turnaji bez hodnocení) bude TD s partií zacházet tak, jako by daný hráč požádal o remízu a nepředložil žádnou analýzu, s výjimkou jednoho nebo více z následujících případů (uvedených v bodě „f“ níže):

- Jakákoli partie, ve které bílý provedl alespoň 26 tahů, v níž bude odstupujícímu hráči automaticky přiznáno vítězství (bez nutnosti podpůrné analýzy)
  - Všechny známé pozice, kdy má hráč podle tabulkové databáze jasnou výhru
  - Všechny turnaje o titul
  - Všechny turnaje s normami, pokud výsledek nebude mít vliv na udělení norem
  - Všechny turnaje s prize money, pokud výsledek nebude mít žádný vliv na udělení prize money.
  - Jakýkoli jiný turnaj určený WTD nebo oznámený TD před zahájením hry.
- V každé z výše uvedených situací bude hráči, který odstoupil, automaticky přiznáno vítězství (bez jinak požadované podpůrné analýzy).

d. Pokud oba hráči prohlásí remízu, TD nebo server prohlásí partii za remízu.

e. Žádnému hráči nesmí být přiznáno vítězství, pokud podal žádost o remízu, nebo pokud podal žádost o vítězství bez požadované podpůrné analýzy. Jedinou výjimkou jsou hráči s přijatým odstoupením (jak je definováno sponzorující členskou federací, nikoli ICCF) podle bodu „c“ a/nebo hráči, kterým může být přiznáno vítězství na základě analýzy rozhodčího, i když TD předložil pozici s nárokem na remízu pro daného hráče.

f. Technický ředitel oznámí rozhodnutí rozhodčího oběma hráčům a kapitánům týmů (v případě týmové soutěže), včetně důvodů, které vedly k verdiktu rozhodčího. Jméno rozhodčího nesmí být hráčům ani kapitánům týmů sděleno bez předchozího souhlasu rozhodčího. Oznámení o rozhodnutí o odvolání musí uvádět, zda je verdikt předmětem odvolání. Technický ředitel může očekávat, že závěry rozhodčího budou zveřejněny, jakmile budou

budou známy, a to i přesto, že proti nim může být podáno odvolání (pokud to členská federace, která turnaj pořádá, umožňuje).

#### *3.20.4. Vyřizování odvolání hráčů proti rozhodnutí rozhodčího*

Proti prvnímu rozhodnutí rozhodčího lze podat odvolání. Proti druhému rozhodnutí rozhodčího ve stejné věci nelze podat odvolání. Toto rozhodnutí je konečné, což znamená, že od žádného z hráčů nebude přijato žádné další odvolání. Jakékoli odvolání proti rozhodnutí prvního 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 rozhodčího pro odvolání nesmí být zveřejněno bez jeho předchozího souhlasu.

Všechna odvolání proti rozhodčím rozhodnutím se vyřizují ručně, jelikož zatím neexistuje žádný automatizovaný proces.

Pokud bylo původní rozhodnutí o sporu učiněno prostřednictvím automatizovaného systému, bude odvolání rovněž organizováno pro, a nikoli TD. Jakmile je TD hráčem informován o přání podat odvolání (do 14 dnů od původního rozhodnutí), stačí, aby o žádosti o odvolání informoval WTD (nebo ředitele pro pravidla, jednajícího místo WTD) prostřednictvím e-mailu. V tomto e-mailu s oznámením musí být uvedeny následující informace: turnaj, partie, hráč, který podal odvolání, zda odvolatel předložil při původním rozhodování nějakou analýzu spolu se svým tvrzením a zda si přeje k odvolání přidat nějakou novou analýzu. WTD (nebo jeho zástupce) poté zajistí, aby bylo druhé rozhodování provedeno od začátku do konce.

Pokud bylo původní rozhodování provedeno ručně, bude muset TD zorganizovat také celý proces odvolání. Stejný kompletní soubor materiálů, jaký byl použit při původním rozhodování, spolu s jakoukoli starou a/nebo novou analýzou, musí být zaslán jinému rozhodčímu než tomu prvnímu (a nikoli TD), nejlépe někomu s vyšší herní silou než ten první. TD poté získá rozhodnutí od jiného rozhodčího a oznámí výsledek oběma hráčům. TO nebo delegát národní federace může požádat, aby odvolacího rozhodčího vybral komisař ICCF.

#### **3.21. Jaké záznamy musí TD vést**

SERVER: Záznamy o tazích a datech všech partií uchovává server. Tyto informace jsou k dispozici TD podle potřeby. E-mailová komunikace mezi TD a ostatními osobami (kapitány týmů a hráči) se však neuchovává. Proto si všichni TD musí vést vlastní složky, ve kterých budou uchovávat relevantní komunikaci během probíhajících akcí, a to minimálně po dobu 2 týdnů po skončení akcí (pro případ odvolání proti jakémukoli rozhodnutí).

POŠTA: Všichni TD si musí vést vlastní složky, ve kterých budou uchovávat relevantní korespondenci během probíhajících akcí, a to i po dobu 2 týdnů po skončení akcí (pro případ odvolání proti jakémukoli rozhodnutí).

### 3.22. Prosazování pravidel týkajících se zveřejňování partií

Není-li v oznámení o turnaji a/nebo v úvodních dokumentech uvedeno jinak, je každému hráči povoleno zveřejnit nebo předložit ke zveřejnění na internetu nebo jinde jakékoli nedokončené partie nebo pozice, které daná osoba hrála, za podmíněk, že:

- a. všechny partie hráče v turnaji se již od sebe liší,
- b. partie (pozice) je předvedena se zpožděním nejméně 3 tahů,
- c. URL dané webové stránky je sděleno technickému řediteli a soupeři,
- d. je uvedeno datum poslední aktualizace,
- e. soupeři hráče, kterých se to týká, oficiálně souhlasí s živým zveřejněním své partie a oznámí to TD.

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

Řešení porušení tohoto pravidla:

- a. Pokud hráč poruší toto pravidlo poprvé, TD nevalí žádné sankce, ale pouze nařídí změnu statusu zveřejněné partie v souladu s tímto pravidlem.
- b. Pokud hráč poruší toto pravidlo podruhé v rámci stejného turnaje, bude potrestán prodloužením doby na rozmyšlenou o 10 dní ve všech partiích daného turnaje.
- c. Pokud hráč poruší toto pravidlo potřetí v rámci stejného turnaje, bude z turnaje diskvalifikován a všechny jeho zbývající nedohrané partie budou vyhodnoceny jako prohry.
- d. Pokud hráč poruší toto pravidlo opakovaně v různých turnajích, je ředitel světového turnaje oprávněn zakázat tomuto hráči účast na turnajích ICCF na 2 roky.

### 3.23. Varování a tresty: kdy a jak je udělovat

Ředitel turnaje může považovat za nutné napomenout hráče, kteří se chovají trvale hrubě nebo odmítají dodržovat pravidla či pokyny ředitele turnaje. Ředitel turnaje může potrestat nebo diskvalifikovat hráče, kteří ignorují pravidla a pokyny pro hráče uvedené v §2.

#### 3.23.1. *Postup od varování k trestu*

FILOZOFIE: Obecně je účelem varování upozornit hráče na nevhodné chování a přimět je, aby s ním přestali z vlastní vůle. Tresty obvykle

následovat po varování, pokud daná osoba i přes varování pokračuje v mírně nevhodném chování. Tresty se také používají 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 typy disciplinárních opatření a jejich použití.

#### POŠTOVNÍ:

a. Technický delegát musí hráči po prvním přestupku udělit písemné varování a sankce ukládat až v případě opakovaného porušování pravidel nebo hrubého chování.

b. Za menší porušení pravidel nebo první případ hrubosti bude udělena časová penalizace 2 dny.

c. Pokud hráč pokračuje v opakování stejného drobného porušení (například pokud hráč neustále nabízí remízu a TD ho požádal, aby toto opakované chování ukončil), udělí TD časový trest 2 dny za každý výskyt.

d. Za závažnější porušení pravidel bude udělena časová penalizace v délce 10 dnů.

e. V obzvláště závažných případech (například při pokračujících urážkách jednoho nebo více soupeřů či TD) může TD zaznamenat prohru v dané partii nebo vyloučit hráče z turnaje a zaznamenat prohry ve všech nedohraných partiích. TÝM: V týmových turnajích může TD požádat o nahrazení hráče.

Pokud nějaká partie neprobíhá hladce, a to bez ohledu na typ problému, má TD pravomoc požádat oba hráče, aby mu zaslali kopii každého tahu, aby mohl partii podrobně sledovat. V takovém případě musí TD informovat hráče, že žádný tah nelze považovat za platný, pokud TD neobdržel jeho kopii.

#### OBĚ:

a. Formální písemné varování – za porušení chování neslučitelné se stanovami, zásadami nebo pravidly ICCF. Pokračující nebo opakované nevhodné chování bude mít za následek uplatnění opatření „b“. (Všechny fráze v §1.7.2, §3.23.1 a §3.23.2 popisující

další přestupky, k nimž dojde po prvním disciplinárním opatření, se vykládají tak, že zahrnují jakýkoli nebo všechny druhy přestupků podléhajících disciplinárnímu řízení; nevztahují se pouze na opakování stejného chování, které již dříve vedlo k disciplinárnímu opatření.)

b. Disciplinární opatření s trestem/sankcemi – za závažná nebo opakovaná porušení chování neslučitelná se stanovami, zásadami a/nebo pravidly ICCF. Musí být uloženy okamžité tresty/sankce, jejichž míra musí odpovídat závažnosti přestupku.

Při přijetí disciplinárního opatření musí být důvod uveden písemně (s kopií pro členskou federaci) odpovědným funkcionářem a musí být jasně uvedena jakákoli uložená sankce nebo trest, spolu s příslušným odvolacím řízením, které je k dispozici, pokud příjemce není ochoten rozhodnutí přijmout.

#### *3.23.2. Tresty: jaký trest a kdy jej uložit*

FILozOFIE: Tresty mají být používány technickými delegáty v souladu s následující filozofií.

a. Trest má dva účely:

1. upozornit hráče na jeho nevhodné, ale závažné chování, aby si uvědomil, že s tímto chováním musí přestat, a
2. zabránit hráči v pokračování v chování, které je nepřijatelné. Tresty neslouží k tomu, aby způsobovaly újmu nebo byly odplatou. Tento postoj je v souladu s naším mottem Amici Sumus.

b. Je-li to možné, je mnohem lepší zabránit hráči v pokračování v nevhodném chování, než mu udělit trest (například ztrátu času na rozmyšlenou). Tresty se mají používat pouze v případě, že není možné nevhodné chování účinně zastavit. Například pokud bylo zjištěno, že hráč posílá obtěžující zprávy soupeři nebo že soupeř tyto zprávy vážně nechce, a hráč odmítá přestat i po výzvě (po varování), má TD pouze nastavit hráčovu funkci zasílání zpráv na tichý režim. TD se ujistil, že hráč nemůže pokračovat v urážlivém chování, což je smyslem znemožnění.

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

1. jednotnosti mezi TD a
2. aby tyto tresty byly přiměřené spáchanému „provinění“.

V případě závažných přestupků je nutné použít následující stupnici trestů/sankcí. V závislosti na závažnosti přestupku není nutné před uložením trestu vydávat varování.

a. Závažný problém s chováním, např. vzdání se partií v rámci více turnajů/akcí, nepřijatelné nebo urážlivé chování vůči hráčům/funkcionářům/ICCF jako první přestupek – zákaz účasti na všech mezinárodních turnajích a aktivitách v šachu na 2 roky, počínaje datem rozhodnutí.

b. Opakované závažné porušení pravidel chování, např. opakované vzdání partií v jednom nebo více turnajích/akcích po předchozím trestu za stejné chování, opakované urážlivé chování vůči hráčům/funkcionářům/ICCF – zákaz účasti na všech mezinárodních turnajích a aktivitách v šachu na dálku po dobu 5 let od data posledního rozhodnutí. (Všechny formulace v §1.7.2., §3.23.1. a §3.23.2. popisující další přestupky následující po prvním disciplinárním opatření, je třeba vykládat tak, že zahrnují jakýkoli nebo všechny typy přestupků na úrovni disciplinárního opatření; nevztahují se pouze na opakování stejného chování, které již dříve vedlo k disciplinárnímu opatření.)

c. Skandální chování nebo další opakované porušení pravidel chování, např. krádež, agresivní jednání vůči ICCF nebo kterémukoli z jejích funkcionářů, napadení atd. – doživotní zákaz účasti na všech mezinárodních šachových turnajích a akcích. O zmírnění trestu lze požádat po uplynutí 10 let.

V INDIVIDUÁLNÍCH soutěžích: Hráč může do 14 dnů od obdržení rozhodnutí TD podat odvolání k předsedovi příslušné odvolací komise ICCF (s využitím poskytnutých serverových služeb ICCF), jehož rozhodnutí je konečné.

V TÝMOVÝCH soutěžích: Hráč může do 14 dnů od obdržení rozhodnutí TD podat odvolání prostřednictvím kapitána týmu k předsedovi příslušné odvolací komise ICCF (s využitím poskytnutých serverových služeb ICCF), jehož rozhodnutí je konečné.

### 3.24. Při podání odvolání proti rozhodnutí TD

Hráči mají právo odvolat se proti všem rozhodnutím TD (není-li výše uvedeno jinak) tím, že do 14 dnů od data, kdy byli informováni o příslušném rozhodnutí TD (nebo automatickém rozhodnutí serveru), oznámí, že se chtějí odvolat. Světový turnajový ředitel, ředitel pro pravidla a předseda výboru TD mají rovněž právo podat odvolání k odvolací komisi ICCF, pokud je TD upozorněn na chybu, která je natolik závažná, že ovlivňuje zaznamenaný výsledek jakékoli partie, a TD odmítne tuto chybu opravit nebo na tuto žádost neodpoví do 4 dnů. S výjimkou odvolání proti výsledku rozhodčího řízení (jehož postup je vysvětlen výše v §3.20.4.) jsou všechna odvolání proti rozhodnutím TD v mezinárodních akcích vyřizována příslušnou odvolací komisí ICCF:

a. Odvolací komise: má pravomoc pouze v případech týkajících se herních pravidel ICCF, turnajových předpisů a jakýchkoli dalších předpisů souvisejících s korespondenčními šachy v rámci ICCF.

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

Pokud si hráč přeje odvolat se proti rozhodnutí TD (včetně rozhodnutí učiněných automaticky serverem) v mezinárodní soutěži, musí kliknout na rozbalovací menu „Game“ nad příslušnou šachovnicí, vybrat „appeal“ a postupovat podle pokynů. Všechna rozhodnutí kteréhokoli z výše uvedených odvolacích výborů jsou konečná a nelze se proti nim dále odvolat.

Odvolání podaná v rámci národních akcí (které nejsou registrovány jako akce probíhající podle „všech pravidel ICCF“) se řeší odlišně od výše popsání postupu. Veškerá odvolání z národních akcí je třeba zaslat delegátovi členské federace (národní federace). Tento delegát může odvolání předat komukoli v rámci dané členské federace, koho považuje za vhodného.

### 3.25. Na konci turnaje: Zasilání certifikátů

Při zakládání akce mají organizátoři turnaje (TO) k dispozici políčko, které mohou zaškrtnout, aby byly certifikáty k dispozici na konci akce. Po skončení akce si může TD prohlédnout konečnou křížovou tabulku a zjistit, zda server nabídne TD

zaslat certifikáty ve formátu PDF. Veškeré certifikáty získané hráči jim musí zaslat TD (nebo TO).

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

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

### 3.26. Odchod z funkce TD

**SERVER:** Je nezbytné, aby všichni technický ředitelé (TD) nahlásili každou plánovanou dovolenou trvající déle než 4 po sobě jdoucí dny (během nichž nebudou schopni odpovídat na e-maily), neboť tento postup zajišťuje, že zástupce TD obdrží všechna oznámení vyžadující okamžitou pozornost během nepřítomnosti TD. (Server automaticky přeposílá oznámení zástupci TD vždy, když je TD na nahlášené dovolené.)

**POŠTOVNÍ:** TD musí informovat všechny hráče ve svých sekcích a organizátora turnaje (TO) o všech plánovaných termínech dovolené delší než 4 dny. TO může jmenovat dočasného TD, pokud si TD potřebuje vzít dovolenou delší než 3 týdny.

#### 3.26.1. Postup při čerpání dovolené jako TD

**SERVER:** TD si mohou vzít dovolenou pomocí rozbalovacího menu TD na serveru v rámci jakékoli akce, pro kterou TD v dané chvíli působí. Vzít si dovolenou jako TD se nutně a automaticky vztahuje na všechny akce, pro které je daná osoba v dané chvíli TD.

**POŠTOVNÍ:** Doporučuje se, aby TD informovali TO e-mailem o všech plánovaných termínech dovolené delší než 4 dny. Očekává se, že hráči budou informováni s co největším předstihem, a to buď e-mailem, nebo poštou.

#### 3.26.2. Koho informovat?

**SERVER:** TD, kteří si berou volno, nemusí nikoho dalšího informovat, pokud:

- a. je tato dovolená zaregistrována na serveru a
- b. dovolená netrvá déle než 3 týdny.

Důvodem je to, že pokud je řádný TD na dovolené, server automaticky předá veškeré požadavky náhradnímu TD. Tato situace bude trvat déle než uvedené 3 týdny, ale tento limit je zde stanoven proto, aby TD z ohleduplnosti aktivně a v předstihu informovali náhradní TD o nutnosti zastoupit je v obdobích přesahujících obvyklou délku dovolené. Důvodem této ohleduplnosti je skutečnost, že v současné době neexistuje žádné

, co by bránilo tomu, aby si TD i náhradní TD vzali dovolenou v překrývajících se časových obdobích.

**POŠTOVNÍ:** TO, oba kapitáni týmů v týmové soutěži a (potenciálně prostřednictvím TC) všichni hráči v probíhajících hrách musí být informováni o dovolené TD delší než 4 dny.

### *3.26.3. Jak informovat ostatní*

**SERVER:** Proces informování všech relevantních osob se provádí pomocí serveru. K tomuto účelu je v nabídce TD nad každou křížovou tabulkou k dispozici možnost „Vzít si dovolenou“. TD má tuto možnost použít z rozbalovací nabídky pro jakoukoli akci, kterou řídí, a požadovaná oznámení budou automaticky odeslána serverem všem relevantním osobám pro všechny akce, které daný TD v danou chvíli řídí.

**POŠTOU:** Doporučuje se, aby TD informovali TO e-mailem o všech plánovaných termínech dovolené delší než 4 dny. Očekává se, že hráči budou informováni s co největším předstihem, a to buď e-mailem, nebo poštou.

### *3.26.4. Zástup za TD při čerpání dovolené jako TD*

Ředitel světového turnaje (WTD) nebo TO může jmenovat dočasného TD (pokud již nebyl jmenován náhradní TD), pokud si TD bere dovolenou na déle než 3 týdny [SERVER: ledaže by TD předpokládal, že bude mít během své nepřítomnosti přístup k internetu a bude jej využívat].

### *3.26.5. Co dělat, pokud je nutná delší/neomezená dovolená/Nahrazení TD*

Tiché zanedbávání povinností ze strany TD způsobuje obrovské problémy světovému řediteli turnaje (WTD), TO a hráčům. Prosím, požádejte o pomoc, než se s prací příliš zpozdíte.

TD může být nahrazen na jeho žádost, pokud je TD přetížen prací nebo z jiných důvodů není schopen pokračovat nebo převzít nové sekce. TD v těchto situacích kontaktuje WTD nebo příslušného TO s podrobnostmi. TD musí tyto osoby informovat o následujícím:

- a. Zda TD nemůže převzít žádné nové turnaje a zda se jedná o dočasnou nebo trvalou situaci.
- b. Zda není TD schopen vykonávat žádnou práci a potřebuje okamžité nahrazení.

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

Nezapomeňte informovat WTD nebo TO, až budete připraveni znovu se přihlásit jako TD, protože neexistuje automatický proces pro návrat k povinnostem TD po nahrazení.

## ČÁST 4: Pořádání akcí ICCF: Pokyny pro turnajové komisaře

### 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 (jako jsou časové limity, náklady na účast, ceny a ocenění) a seznam hráčů pro všechny turnaje.

### 4.2. Kdy je vyžadován TO

Pro všechny turnaje ICCF a akce, které využívají server ICCF, je vyžadován určený organizátor turnaje (TO). To zahrnuje, ale nemusí se omezovat na mistrovství světa, olympiády, světové poháry, normové turnaje, Ligu mistrů, postupové turnaje, jubilejní turnaje, tematické turnaje, turnaje v šachu 960, rapidové turnaje, bleskové turnaje, turnaje aspirantů, regionální turnaje, otevřené turnaje a přátelské zápasy. Všechny národní akce využívající server ICCF rovněž potřebují TO, i když tato osoba není tímto titulem označena.

### 4.3. Požadavky na to, aby se člověk stal TO ICCF

Každý hráč v dobrém postavení u ICCF může požádat o to, aby se stal TO, a to prostřednictvím žádosti a s podporou národního delegáta (ND) členské federace (MF). Tato MF nemusí být nutně federací hráče (toto pravidlo odráží skutečnost, že někteří hráči žijí v místech, která nejsou MF).

Všechny turnaje ICCF a turnaje schválené ICCF musí být organizovány v souladu s principy, filozofií a pravidly ICCF, včetně souvisejících pokynů. Je třeba vždy mít na paměti, že „hráči jsou naši zákazníci“.

#### *4.3.1. Získání schválení k tomu, aby se člověk stal TO ICCF*

Výše zmíněná žádost národního delegáta členské federace musí být předložena světovému turnajovému řediteli (WTD). K získání přístupu na server ICCF je nutný souhlas WTD. WTD má právo žádost neschválit (ve výjimečných případech). Národní delegát se může proti takovému zamítnutí odvolat k příslušné odvolací komisi.

#### *4.3.2. Odpovědnost za přečtení celé části 4*

Všichni TO musí prokázat, že se seznámili s celou kapitolou 4, než jim bude povoleno (nadále) působit jako organizátoři turnajů. Současný postup pro toto prokázání spočívá v tom, že TO klikne na tlačítko „Vytvořit událost“ na levé straně domovské stránky ICCF. Při prvním provedení tohoto úkonu se TO zobrazí prohlášení o souhlasu, které zní: „Kliknutím na toto tlačítko potvrzují, že přebírám plnou odpovědnost za dodržování postupů a pravidel uvedených v kapitole 4 dokumentu s pravidly ICCF. Rovněž potvrzují, že jsem byl informován o tom, že hrubé porušení stanovených postupů může mít za následek sankci vůči mé osobě, včetně pozastavení mých oprávnění TO.“ Každý TO musí na toto tlačítko kliknout jednou, než mu server umožní organizovat událost. Toto bude vyžadováno pouze jednou pro každého TO.

#### *4.3.3. Správné chování TO*

Všechny turnaje ICCF a turnaje schválené ICCF musí být organizovány v souladu s principy, filozofií a pravidly ICCF, včetně souvisejících pokynů. Je třeba si vždy uvědomovat, že TO působí jako omezení funkcionáři ICCF, že „hráči jsou naši zákazníci“ a že je povinností všech funkcionářů ICCF poskytovat kvalitní, spravedlivé a rychlé služby hráčům a dalším funkcionářům, kteří hráčům rovněž poskytují turnajové služby, např. ratingy, kvalifikace atd. Všichni TO budou vždy projevovat integritu v marketingu, spravedlnost vůči všem potenciálním účastníkům a mezilidskou komunikaci odrážející ducha „Amici Sumus“.

#### *4.3.4. Pozastavení role TO*

TO nesmí nikdy určovat výsledek partie, předávat partii k rozhodčímu posouzení ani jiným způsobem přebírat roli TD (ledaže by TO byl zároveň příslušným TD nebo aktivovaným náhradním TD). Každý TO, u kterého bude zjištěno, že úmyslně nebo podstatným způsobem porušil standardy chování uvedené v bodě 4.3.3. nebo v této podsekci, bude podroben sankci podle kodexu chování, která se může pohybovat od jednoduchého objasnění správného postupu přes varování týkající se budoucích činů až po potenciální ztrátu privilegií TO, a to vše podle rozhodnutí světového turnajového ředitele (WTD).

### **4.4. Jmenování TO**

TO schválené ICCF mohou být jmenováni k organizaci akcí jakýmkoli národním delegátem členské federace, tak i funkcionáři ICCF. TO není omezen na organizování akcí výhradně pro členskou federaci TO nebo výhradně pro ICCF.

#### *4.4.1. Omezení týkající se toho, kdy může osoba působit jako technický rozhodčí*

Osoba smí působit jako TO na akci, pokud je zároveň přihlášena k účasti na téže akci. (To znamená, že TO může být přihlášen jako hráč na akci, na které je TO.) Pokud je však TO přihlášen k účasti na akci, na které působí jako TO, musí TO přijmout veškerá opatření, aby zajistil, že se mu nedostane žádného zvláštního zacházení ve srovnání s ostatními účastníky akce. Mezi příklady takového nevhodného zvláštního zacházení patří následující:

1. Zařazení se do pozvaného turnaje, ve kterém mají všichni ostatní hráči (nebo téměř všichni, s výjimkou jednoho krajana) podstatně vyšší rating (například o 100 bodů nebo více) než TO – pravděpodobně za účelem zvýšení pravděpodobnosti, že TO dosáhne normy pro titul a/nebo získá ratingové body.
2. Přihlášení se do sekce turnaje s více skupinami, ve které je průměrné hodnocení ostatních hráčů výrazně nižší než průměrné hodnocení ve většině ostatních sekcí – pravděpodobně za účelem zvýšení pravděpodobnosti, že TO tuto sekci vyhraje.
3. Umístění se do sekce turnaje s více skupinami, ve které je průměrné hodnocení ostatních hráčů výrazně vyšší než průměrné hodnocení ve většině ostatních sekcí – pravděpodobně za účelem zvýšení pravděpodobnosti, že TO dosáhne normy pro titul.
4. Zařazení se do týmu na šachovnici, která je na základě ratingů spoluhráčů výrazně mimo pořadí.

Porušení tohoto omezení bude považováno za porušení Kodexu chování a bude podléhat sankci stanovené světovým turnajovým ředitelem (WTD). WTD je osoba, která určuje, co představuje porušení Kodexu chování (v souladu se svými oficiálními pracovními povinnostmi). Pokud si TO není jistý vhodností konkrétní situace, doporučuje se, aby se před dokončením organizace akce zeptal WTD.

Osoba obvykle nemůže zastávat funkci jak TO akce, tak i jejího ředitele turnaje (TD). Výjimky, kdy je povoleno zastávat funkci TO i TD, zahrnují: (a) akce bez hodnocení, (b) národní akce, pokud to daná členská federace povoluje, (c) když daná osoba působí jako náhradní TD na akci, nebo (d) v případě akce s více skupinami, kde je daná osoba TD pouze pro sekci (sekce), ve které není zároveň zařazena do hry. Toto omezení, týkající se toho, že hráč nesmí být zároveň TD ve stejné sekci, se vztahuje také na to, že hráč nesmí být náhradním TD ve stejné sekci, ve které má hrát TO (v případě, že by bylo nutné, aby náhradní TD zastoupil TD). Z tohoto důvodu nemůže být TO náhradním TD v žádné sekci/turnaji, ve kterém má hrát.

#### **4.5. Organizace pozvánkového turnaje**

#### *4.5.1. Získání souhlasu ICCF pro pozvánkový turnaj*

Všechny mezinárodní pozvánkové akce [s výjimkou „přátelských zápasů“ podle definice v §1.3.2.(6) a nehodnocených akcí] musí před zahájením jakéhokoli organizačního procesu získat předchozí souhlas světového turnajového ředitele (WTD). Tento souhlas musí být získán nejméně 3 měsíce před navrhovaným oficiálním datem zahájení akce. (Podrobné rozlišení mezi „pozvánkovým turnajem“, „otevřeným turnajem“ a regionálním turnajem lze nalézt v §1.3.3.)

Postup spočívá v tom, že příslušný národní delegát předloží WTD spolu s žádostí o schválení následující informace:

(a) název akce; (b) členská federace pořádající akci (včetně jména osoby podávající žádost); (c) navrhované oficiální datum zahájení; (d) popis parametrů akce (například co určuje, kdo může hrát z hlediska zemí a/nebo ratingů; sekce, které se budou hrát; počet hráčů v každé sekci; předpokládané normy v každé sekci; případná zvláštní pravidla; předpokládaný postup při postupu, je-li relevantní; plánované ceny/ocenění); a (e) jméno organizátora turnaje.

#### *4.5.2. Správné versus nesprávné pozvánky*

Pozvánky/inzeráty pro hráče smí být rozesílány až po získání souhlasu s akcí od WTD, nikoli předtím.

TO musí provádět veškeré oslovování účastníků mezinárodních pozvaných akcí kontaktováním národních delegátů (ND), nebo v situacích, kdy TO chtějí zaslat pozvánky izolovaným hráčům [hráčům, kteří nejsou zastoupeni žádnou členskou federací (MF)], kontaktováním ICCF Isolated Player Support Officer (IPSO).

Přímé oslovování jednotlivých hráčů není povoleno (s výjimkou případů, kdy IPSO předem schválí oslovení izolovaných hráčů), avšak žádosti adresované ND (a/nebo IPSO) o nominaci určitých hráčů ze strany ND (nebo IPSO) jsou povoleny.

Organizátoři nesmějí před zahájením akce schválené ICCF (tj. předtím, než je akce vložena na server ICCF a neoficiálně zahájena) sdělovat totožnost hráčů v žádné jednotlivé sekci jiným potenciálním nebo již zapsaným hráčům. To platí i v případě, že účelem takového sdělení není snaha přesvědčit potenciálního hráče k účasti. Důvody pro toto pravidlo jsou (a) zabránit tomu, aby jeden hráč získal výhodu v přípravném čase ve srovnání s ostatními hráči, a (b) zabránit tomu, aby hráč, který je již na seznamu turnaje, odmítl hrát kvůli tomu, kdo je nebo není na seznamu soupeřů.

#### *4.5.3. Stanovení ratingů hráčů při organizování akce*

Rozhodující jsou hodnocení platná k oficiálnímu datu zahájení akce, a to bez ohledu na to, kdy byla akce zorganizována nebo vložena na server před tímto datem. To může znamenat, že se hodnocení hráčů mezi počáteční organizací akce a jejím oficiálním datem zahájení změní, přičemž taková změna ovlivní i správné pořadí hráčů (které se nemění v závislosti na klesajících hodnoceních) a dokonce i kategorie normy. Ačkoli k organizaci akce může dojít dlouho předtím, než jsou známy konečné ratingy hráčů, musí organizátoři (TO) před začátkem akce aktualizovat všechny tyto informace o ratingu nebo pořadí a informovat hráče, kapitány týmů a technické ředitele (TD) o všech změnách vyplývajících ze změn ratingů.

Důrazně se doporučuje, aby turnaje byly organizovány, umístěny na server (neoficiálně zahájeny) a měly své oficiální datum zahájení, a to vše v rámci stejného ratingového období. Důvodem je zabránit tomu, aby se během fáze registrace hráčů, fáze neoficiálního zahájení turnaje a fáze oficiálního zahájení turnaje uplatňovaly různé ratingy. Překročení do různých ratingových období může vést ke změnám v ratingu hráčů, a tím i v jejich správném pořadí na šachovnicích (tj. neměnném na základě klesajícími ratingy v týmových soutěžích) nebo správné vyváženosti (co nejméně se měnící v sestupném pořadí napříč různými sekcemi nebo šachovnicemi) v normových kategoriích (v individuálních nebo týmových soutěžích). Ratingová období jsou od 1. ledna do 31. března, od 1. dubna do 30. června, od 1. července do 30. září a od 1. října do 31. prosince.

Pokud je pro způsobilost hráče k účasti na soutěži vyžadován konkrétní ratingový rozsah a/nebo prahová hodnota, důrazně se doporučuje, aby ratingové období použité k určení této způsobilosti bylo uvedeno v oznámení/pozvánce na soutěž. Pokud takové prohlášení není v oznámení o soutěži uvedeno a žádné stávající pravidlo ICCF nestanoví jinak, bude výchozím ratingovým obdobím pro způsobilost hráče k účasti na soutěži okamžik registrace, přičemž registrační období je uvedeno v oznámení o soutěži.

[Pokud se na akci vztahuje §1.2.1.(8) týkající se mistrovských turnajů ICCF, §1.2.2. týkající se propagačních turnajů ICCF nebo §1.2.6.1. týkající se ICCF Memorial <2300 Team Tournament, není prohlášení v oznámení o akci nutné.]

Hodnocení FIDE (aktuální k neoficiálnímu začátku akce ICCF) lze použít s předchozím souhlasem hráče u nově hodnocených hráčů ICCF, ale nikdy u hráče s existujícím hodnocením ICCF. Viz §4.6.5.1. a příloha 1 pravidlo 2.1 týkající se stanovení hodnocení hráče, pokud hráč nemá hodnocení ICCF.

## 4.6. Organizace turnaje pro jednotlivé hráče

### 4.6.1. Propagace turnaje v nabídce „Nové akce“

U turnajů ICCF (mezinárodních, nikoli národních), které nemají výslovně průběžný charakter (jako jsou turnaje s přímým vstupem a turnaje Světového poháru), může TO očekávat, že generální sekretář rozešle pozvánky delegátům členských federací. Nejúčinnějším způsobem, jak může organizátor turnaje propagovat akce, je zveřejnění pozvánky

na webových stránkách ICCF. V tomto oznámení se doporučuje zahrnout žádost adresovanou delegátům členských federací, aby turnaj široce propagovali mezi svými hráči zveřejněním pozvánky na svých webových stránkách a/nebo rozesláním pozvánky mezi své členy. Pro koordinaci tohoto úkolu kontaktujte webmastera ICCF. Akce ICCF, které mají průběžný charakter (například propagační turnaje jako WS/M, WS/H a WS/O), nevyžadují, aby organizátor akci propagoval.

#### *4.6.2. Vytvoření registračního odkazu v sekci „Nové akce“*

Organizátoři mohou zvážit vytvoření registračních odkazů pro usnadnění přihlášek. Proces vytváření těchto registračních odkazů zahrnuje vytvoření akce výhradně za účelem přijímání přihlášek. Zřízení speciálního registračního odkazu výhradně za účelem přijímání přihlášek však znamená, že organizátor bude také potřebovat způsob, jak převést vytvořený seznam přihlášek do samotného turnaje pro rozdělení do skupin po rozlosování podle ratingu a geografického rozložení. (Viz §4.11. níže pro způsob, jak toho dosáhnout

.) Finanční ředitel bude muset být o takovém registračním seznamu včas informován, aby mohl vykonávat svou práci. Způsob nastavení události na webovém serveru je popsán v §4.10. Při nastavování registračních odkazů je třeba věnovat větší pozornost záložce „Registrace“.

#### *4.6.3. Možnosti v záložce „Registrace“*

Použití programu Direct Entry (DE) je povinné pro všechny otevřené turnaje pořádané prostřednictvím webového serveru, turnaje na pozvánky (pokud se platí startovné) a regionální turnaje, a to i v případě, že je pořádá národní federace. (Viz §4.10. níže.) U některých akcí, kterých se účastní pouze členové jedné organizace (tj. interních akcí), musí výběr startovného provádět organizátor turnaje (TO). Při nastavování registračních odkazů pro tento druhý typ situace musí TO kliknout na možnost „Pouze registrace“. V těchto zvláštních případech je třeba zaškrtnout možnost „Webový server“. Tím se zajistí, že webový server bude zasílat registrační e-maily TO, který následně může hráči nabídnout dostupné způsoby registrace.

##### *4.6.3.1. Zvláštní způsoby registrace pro hráče*

Pokud má organizátor turnaje webovou stránku uvnitř organizace a mimo web ICCF, kde lze od hráčů vybírat startovné přímo přes PayPal nebo kreditní kartu (za účelem propagace akcí uvnitř organizace), může být taková webová stránka uvedena v oznámení o turnaji. (Tento způsob výběru plateb není povolen pro žádné mezinárodní akce, kde se startovné vyžaduje od hráčů mimo danou organizaci.) Obvykle oznámení o turnaji automaticky zahrnuje možnosti vybrané při vytváření akce. Organizátor turnaje však může přidat další informace úpravou „dlouhého textového pole“ v oznámení o turnaji.

#### 4.6.4. *Jak upravit oznámení o turnaji*

Po vytvoření akce a výběru možnosti „webserver“ na záložce „Registrace“ lze oznámení o turnaji najít procházením „Nové akce/příslušný záhlaví/Název akce“. Organizátor turnaje uvidí odkaz „Upravit oznámení“. Po kliknutí na tento odkaz musí organizátor turnaje otevřít stránku „Upravit oznámení“. Zde se zobrazí následující pole: Událost (název), zaškrťovací políčko „Vybrané“, Krátký text, Kvalifikační požadavky a Dlouhý text. Název události, krátký text a kvalifikační požadavky nelze upravovat a budou automaticky vyplněny na základě možností vybraných při vytváření události. Organizátor turnaje může zaškrtnout políčko „Vybrané“, pokud chce, aby byla událost příznivě seřazena v horní části seznamu událostí v nabídce „Nové události“. Textové pole „Dlouhý text“ je plně editovatelné pomocí CKEditoru. Organizátoři by se měli seznámit se základy HTML, než se pokusí toto pole upravit. Jakékoli další informace zadané zde uvidí zájemci o turnaj po kliknutí na pole „Více informací“.

Pokud je pro účast hráče na akci vyžadován konkrétní ratingový rozsah a/nebo prahová hodnota, důrazně se doporučuje, aby bylo v oznámení o akci/pozvánce uvedeno ratingové období, na jehož základě se tato způsobilost určuje. Pokud takové ustanovení v oznámení o akci není uvedeno a žádné stávající pravidlo ICCF nestanoví jinak, bude výchozím ratingovým obdobím pro způsobilost hráče k účasti na akci okamžik registrace, přičemž registrační období je uvedeno v oznámení o akci.

[Pokud se na akci vztahuje §1.2.1.(8) týkající se mistrovských turnajů ICCF, §1.2.2. týkající se propagačních turnajů ICCF nebo §1.2.6.1. týkající se ICCF Memorial <2300 Team Tournament, není prohlášení v oznámení o akci nutné.]

#### 4.6.5. *Založení turnaje pro jednotlivce na serveru ICCF*

Jakmile je uděleno příslušné oprávnění, může TO zřídit nový turnaj pro jednotlivé hráče podle následujících postupů:

1. Přejděte na domovskou stránku [www.iccf.com](http://www.iccf.com) a najděte záhlaví „TO“ v levé části stránky. Pokud máte příslušný přístup, toto záhlaví uvidíte. Pokud ho nenajdete, kontaktujte svého národního delegáta ohledně udělení příslušného přístupu.
2. Pod záhlavím „TO“ najdete položku menu „Vytvořit událost“. Klikněte na tento odkaz.
3. Následně se vám zobrazí dvě možnosti: „Vytvořit novou událost s výchozím nastavením“ a „Vytvořit novou událost jako kopii existující události“. První možnost lze použít při vytváření události od nuly, aniž byste jako vzor použili existující turnaj. Tuto metodu vytváření události použijte, pokud skutečně potřebujete nový typ události (nebo alespoň pokud neznáte žádný předchozí příklad stejného druhu turnaje). Druhá možnost

využívá nastavení formátování, která již byla použita v dříve vytvořených událostech, a umožňuje vytvořit událost v méně krocích. Klikněte na jednu z těchto dvou možností.

4. Pokud zvolíte první možnost, tedy „vytvořit novou událost s výchozím nastavením“, stačí klikat na jednotlivé položky při přechodu z jednoho menu do druhého.

5. Pokud zvolíte druhou možnost, tedy „vytvořit novou událost jako kopii existující události“, potřebujete znát pětimístné číslo (tzv. „ID zdrojové události“), které označuje dříve vytvořenou událost. Toto číslo najdete následujícím způsobem:  
a. Přejděte na domovskou stránku [www.iccf.com](http://www.iccf.com), klikněte vlevo na „Tables and Results“ a vyhledejte předchozí událost (nebo jakoukoli jinou předchozí událost, která používá stejný formát, i když se počet šachovnic liší od toho, co nakonec chcete mít ve svém turnaji).

b. Otevřete zobrazení křížové tabulky dřívějšího turnaje.

c. Poté označte (jedním kliknutím) adresní řádek (v levém horním rohu obrazovky). Na konci adresy bude 5- nebo 6-místné číslo. To je „ID události“ pro vybranou dřívější událost, které se také použije jako „ID zdrojové události“ při vytváření vašeho nového turnaje. Nyní jste připraveni pokračovat ve vytváření nové události.

6. Zadejte příslušné 5- nebo 6-místné číslo do položky menu „ID zdrojové události“ a také názvy událostí, které chcete použít.

7. Zadejte libovolné datum jako „Datum zahájení“ nové události; od tohoto data se začne počítat čas na rozmyšlenou pro hráče. (Hra nemůže začít dříve než v oficiální datum zahájení, které může být již 7 dní po zveřejnění události online, nebo tolik dní či týdnů poté, kolik si budete přát. Toto zpoždění zahájení hry má umožnit hráčům, kteří jsou již na dovolené, aby se mohli hry zúčastnit, nebo umožnit zaplacení poplatků před oficiálním datem zahájení, či dokonce umožnit přidání hráčů do události před jejím oficiálním datem zahájení.)

8. Klikněte na „OK“.

9. Na další obrazovce se zobrazí váš „Seznam událostí“. Najděte svou novou událost v seznamu a klikněte vpravo na „přidělit hráče“ nebo na slova, která popisují možnost zadat jména hráčů (slova se liší podle typu události).

10. Na další obrazovce uvidíte několik různých možností. Jednou z nich bude „Upravit událost“. Klikněte na tento odkaz.

11. Na další obrazovce se vám zobrazí různé záložky, kde můžete zadat konkrétní podrobnosti popisující vaši událost, jako je počet hráčů/šachovnic, datum ukončení (pokud je stanoveno), identifikační číslo ředitele turnaje, určitá pravidla (týkající se sledování partií ostatními atd.). Zadejte, co si pro svou událost přejete, a nakonec potvrďte podrobnosti události kliknutím na „OK“ v levém dolním rohu obrazovky menu. (Zadané údaje můžete také zrušit kliknutím na „Zrušit“ nebo dokonce smazat celou událost kliknutím na odkaz „Smazat“ umístěný na stejném místě na obrazovce.) (Podrobné vysvětlení všech možností najdete v §4.7. níže.)

12. Po kliknutí na „OK“ v okně „Upravit událost“ se vrátíte na obrazovku „Přidělení hráčů“. Zadejte ICCF ID hráče. Pokud číslo hráče neznáte, zadejte jeho příjmení a klikněte na „Vyhledat“; server vám pomůže najít a zadat správné číslo. Po zadání čísla do pole klikněte na tlačítko „Přidat hráče“. Jediným omezením je, že hráči nemohou být zaregistrováni tak, aby hráli sami proti sobě. (Postup pro přidání FIDE ratingu hráče najdete v §4.6.5.1. nebo v příloze 1, pravidlo 11.)

13. Tento postup budete muset opakovat pro každého hráče, kterého chcete přidat do turnaje, a po zadání každého čísla ICCF ID kliknout na „Přidat hráče“.

14. Po zadání všech hráčů určíte, jakým způsobem bude stanoveno pořadí hráčů v turnaji. Máte tři možnosti: (a) seřadit hráče ručně (tak, jak jste je zadali), (b) nechat server určit náhodné pořadí, nebo (c) seřadit hráče podle ratingu. Pořadí jste již zadali ručně, ale pokud chcete, můžete kliknout na kteroukoli z dalších dvou možností.

15. Po dokončení každého zadání se doporučuje zkontrolovat (v části „Upravit událost“) všechny zadané podrobnosti turnaje a (pokud jste je nekontrolovali při zadávání hráčů) každou skupinu hráčů, abyste se ujistili, že jste neudělali žádné překlepy. V této fázi můžete snadno provést jakékoli požadované změny, ale jakmile přejdete k dalšímu kroku, už to nebude tak snadné.

16. Dalším krokem je kliknutí na tlačítko „Start“ v dolní části obrazovky. Poté budete dotázáni, zda si jste jisti. Jakmile kliknete, že jste připraveni začít, turnaj se spustí. Je běžné, že server ICCF po zahájení turnaje automaticky rozesílá e-maily všem registrovaným hráčům a řediteli turnaje v rámci turnaje ICCF. Stejně tak server automaticky zařadí novou událost do seznamu partií každého hráče.

#### 4.6.5.1. Přidání FIDE ratingu pro nového hráče ICCF

Jak je uvedeno v příloze I, existují dva způsoby, jak určit počáteční rating hráče, který dosud nemá zaznamenaný rating ICCF. Prvním z nich je použití aktuálního ratingu FIDE, pokud jej hráč má a požádal o jeho použití. (Více podrobností naleznete v příloze 1.) Po přidání hráče do turnaje (kliknutím na „Přidat hráče“) se zobrazí tlačítko pro vyhledání FIDE ratingu hráče pomocí serveru ICCF. FIDE rating hráče lze použít pouze v případě, že se hráč registruje v ICCF poprvé. Pokud hráč nemá ani ICCF, ani FIDE rating, bude automaticky zadán rating 1800.

#### 4.6.6. Organizace turnaje o mezinárodní titul

Podrobnosti týkající se organizace turnaje o mezinárodní titul najdete v následující části.

## 4.7. Porozumění možnostem, které server nabízí při zakládání nové akce

Po dokončení kroku 10 v §4.6.5., tj. po kliknutí na „upravit událost“, budete mít k dispozici řadu možností, které je třeba zvážit. Ty jsou vysvětleny níže, v pořadí podle záložek na stránce „Upravit událost“.

### 4.7.1. V záložce „Název“

Na záložce „Název“ je pouze jedna významná možnost: pravidlo hodnocení. U většiny akcí je možnost Pravidlo hodnocení pouze „hodnoceno“ nebo „nehodnoceno“. U některých akcí může být také možnost „Mezinárodní turnaj o titul“. Vyberete pouze jednu z těchto 2 nebo 3 možností, přičemž možnost „Mezinárodní turnaj o titul“ má přednost před možností „hodnoceno“, protože všechny turnaje o titul jsou hodnoceny, ale ne všechny hodnocené akce jsou turnaje o titul.

Pokyny pro organizaci „mezinárodního turnaje o titul“:

1. Při zakládání nové akce se nad sekci záhlaví zobrazí možnost „Národní akce“; tuto možnost je třeba zvolit, pokud akci pořádá národní federace (včetně pamětních turnajů nebo jiných turnajů o mezinárodní tituly schválených ICCF). Může se to zdát podivné, protože pořádáte mezinárodní akci, ale záhlaví odráží skutečnost, že akci pořádá jedna členská federace. To je význam záhlaví „Národní turnaje“.
2. Vyberte příslušnou záhlaví, kterým může být „Národní turnaj“ (dostupné možnosti se budou lišit v závislosti na tom, co jste vybrali v předchozí možnosti). Pokud organizujete pamětní nebo pozvánkový turnaj, vyberte federaci odpovědnou za akci.
3. Vyberte pravidlo ratingu „Mezinárodní turnaj o titul“.
4. Nyní na stránce Upravit akci v záložce „Pravidla“: pro pořádání řádného turnaje o mezinárodní titul musíte použít „všechna pravidla ICCF“.

Server automaticky zadá správnou hodnotu ratingu všech hráčů, s výjimkou případů, kdy je třeba zadat rating FIDE. (Viz §4.6.5.1. pro více podrobností.)

### 4.7.2. V záložce „Velikost“

U týmových akcí je v této záložce třeba vyplnit pouze dvě položky: počet týmů a počet šachovnic na tým.

U individuálních akcí je třeba zadat pouze jednu informaci: počet hráčů v sekci/turnaji, do kterého se přihlašujete.

#### 4.7.3. Na záložce „Dates“

Zde je třeba zadat dvě data: (a) datum zahájení a (b) datum ukončení.

První z nich, označené jako „Datum zahájení“, musí být zadáno pro každou událost. Datum zahájení je oficiální datum začátku události, tj. datum, od kterého se začne počítat čas na rozmyšlenou hráčů. (Události mohou být na serveru zahájeny před oficiálním datem zahájení, ale čas na rozmyšlenou se během tohoto dřívějšího období nebude počítat, dokud nebude dosaženo oficiálního data zahájení.)

Druhý údaj, datum ukončení, se vztahuje k datu, ke kterému je turnaj předem naplánován k ukončení. [STANDARD:] Pokud TO určí datum ukončení, všechny probíhající partie (relevantní pro důvod stanovení data ukončení, jako jsou například propagační sekce) budou v den ukončení předloženy k rozhodování, místo aby bylo povoleno jejich normální dokončení. Datum ukončení obvykle stanovují TO v turnajích, které zahrnují postupnou řadu sekcí (například předkolo, semifinále a finále). Pokud není problém s délkou trvání turnaje, doporučuje se datum ukončení nestanovovat, aby hráči mohli dokončit své partie bez rozhodčího posouzení. [TRIPLE BLOCK:] Datum ukončení se nastaví automaticky, když TO určí délku trvání události, protože server provede potřebné výpočty. Pokud však TO zahrnuje garantovaný čas pro událost, nebude pro tuto událost žádné určité datum ukončení. Protože události v turnajích typu triple block bez garantovaného času nutně znamenají, že hráčům dojde čas na rozmyšlenou do data ukončení události, nejsou v turnajích typu triple block naplánována žádná rozhodnutí na základě dat ukončení.

#### 4.7.4. V záložce „TD“

Viz §4.8. níže týkající se pravidel a postupů pro výběr TD a záložních TD.

#### 4.7.5. V záložce „Pravidla“

Mezi parametry, které je třeba v této záložce nastavit, patří: (a) časový limit, (b) automatické vypršení času, (c) pravidla pro to, kdy mohou ostatní sledovat partie, (d) zda jsou povoleny podmíněné tahy, (e) pravidla pro rozstřely, (f) pravidlo pro odchod, (g) pravidla pro losování, (h) pravidlo pro 7-figurkovou tabulkovou databázi, (i) pravidlo Sofia a (j) pravidlo remízy po 10 tazích. Každé z nich je popsáno níže. Pro nehodnocené národní akce je na serveru k dispozici možnost vybrat „všechna pravidla ICCF“ namísto výběru z následujících možností.

Časový limit je limitujícím faktorem pro využití času na rozmyšlenou hráči. [STANDARD:] Typické je 10 tahů za 50 dní, přičemž se čas na rozmyšlenou zdvojnásobí pro každý den po 20 po sobě jdoucích dnech bez tahu. Organizátoři však mohou použít i jiné hodnoty, přičemž nejrychlejší časový limit povolený pro hodnocené partie je 10 tahů za 30 dní.

Zdvojnásobení není rovněž povinné a lze jej nastavit tak, aby se uplatňovalo při jiných počtech než 20. [TRIPLE BLOCK:] délka trvání akce je hlavní věcí, kterou musí organizátoři určit, protože téměř vše ostatní (počáteční čas, rezerva a přírůstek) je následně určeno serverem. Minimální délka trvání partií, které mají být hodnoceny, je 302 dní. Většina turnajů s trojitou blokadou trvá od 350 dnů (u poměrně rychlých turnajů, obvykle v rámci propagační turnajové struktury) do 700 dnů, i když se mohou v případě potřeby prodloužit i o několik let. Organizátor má ještě jednu volbu: povolit „garantovaný čas“ (GT) nebo ne. Garantovaný čas (GT) znamená, že všichni hráči budou mít minimální časový limit 3 dny na každý tah po 50. tahu, pokud partie ještě neskončila; to platí bez ohledu na jiné časové aspekty. Povolení GT znamená, že data ukončení nejsou zaručena, protože GT umožňuje hráčům mít dostatek času na rozmyšlenou, aby mohli pokračovat v partiích i po plánovaném datu ukončení. Pokud není GT povoleno, jsou termíny ukončení pevně stanoveny. Organizátor by měl použít systém trojitého bloku bez garantovaného času, pokud chce, aby akce měla pevný termín ukončení. Garantovaný čas lze použít kdykoli, kdy není zapotřebí pevný termín ukončení.

Pojem „flag fall“ označuje jakoukoli situaci, kdy hráč překročí časový limit související s využitím svého času na rozmyšlenou. Toto je také označováno jako „ETL“ (překročení časového limitu) a může k němu dojít (a) [STANDARD:] za jedné ze dvou okolností: hráč má tah, ale nemá zbývající čas na rozmyšlenou, nebo má tah a uplynulo více než 40 po sobě jdoucích kalendářních dnů od posledního tahu soupeře; (b) [TRIPLE BLOCK:] pouze za jedné okolnosti: časomíra hráče klesne na nulu. Je důležité vědět, že v turnajích s trojitou blokadou může časomíra hráče klesnout na nulu, i když má hráč stále čas v rezervě a čekají ho ještě přírůstky času. Tyto faktory nehrají roli. Pokud časomíra hráče klesne na nulu, hráč prohrál kvůli ETL.

V hodnocených turnajích vyžaduje ICCF, aby všechny hry na serveru používaly automatizovaný (serverem řízený) proces pro určení, kdy hráč prohrává hru na základě pádu vlajky, což se nazývá „auto-flag“.

V nehodnocených národních akcích mají TO možnost použít funkci auto-flag serveru ICCF nebo požadovat, aby hráči podávali stížnosti na ETL soupeřů a TD reagovali na tyto stížnosti.

Důrazně se doporučuje, aby byl automatizovaný proces používán v nehodnocených národních akcích. Pokud TO nezvolí možnost „auto-flag“, hra je serverem pozastavena, když hráč překročí časový limit, ale soupeř musí podat stížnost TD a TD musí o této stížnosti rozhodnout, než může být vítězství potvrzeno (nebo pokud není stížnost podána do 40 dnů od pozastavení hry serverem, TD rozhodne o dvojitým kontumaci).

Pravidla pro to, kdy mohou ostatní lidé sledovat probíhající partie, určuje TO s výjimkami (a) pro finále WCCC a sekce kandidátů, finále olympiády a finále mistrovství světa žen v šachu. (Tyto akce vyžadují, aby pravidlo pro veřejné sledování bylo s 5 tahovým zpožděním, jakmile je v příslušné sekci dokončeno 10 partií.), (b) kapitáni týmů a spoluhráči na jiných šachovnicích (v týmové

(a) účastníci (v rámci dané akce) musí mít možnost sledovat partie bez jakéhokoli zpoždění tahů a bez dokončených partií, a

(c) přátelské zápasy ICCF [definované v 1.3.2(6)] musí používat živé sledování (= bez zpoždění tahů) s nulovým počtem dokončených partií pro účastníky a kapitány týmů, se zpožděním 10 tahů nebo méně (dle dohody kapitánů týmů) pro veřejné sledování. Běžná pravidla se pohybují od žádného zpoždění až po zpoždění vyžadující dokončení alespoň 10 partií (v individuálních akcích) se zpožděním 0 nebo 5 tahů v každé partii.

Povolení podmíněných tahů bývalo pro TO volitelné. Nyní je to povinné pro všechny akce s ratingem ICCF. (Používání podmíněných tahů hráči je povinné v rámci stanoveného rozsahu tahů v jakékoli akci využívající systém rozstřelu podle kritéria předpovědi.)

Pravidla ICCF stanoví, že systém Baumbach (kde se počítají výhry) má být prvním systémem rozstřelu používaným v akcích ICCF, s výjimkou akcí, kde je zvolena možnost „kritéria předpovědi“. Organizátoři v nehodnocených národních turnajích mají možnost specifikovat jinou uvedenou možnost.

Zvláštní volno (tj. volno na základě zvláštní žádosti, které přesahuje dobu volna naplánovanou na začátku turnaje) není v akcích ICCF povoleno. [STANDARD:] Turnajoví ředitelé v nehodnocených národních turnajích mají možnost povolit zvláštní volno, ale musí si být vědomi toho, že ICCF již neposkytuje komisi pro posuzování takových žádostí. Proto se důrazně doporučuje, aby zvláštní volno nebylo povoleno ani v nehodnocených národních turnajích.

Pravidlo pro losování určuje, jak budou určeny dvojice mezi hráči a týmy. Mezi možnostmi patří běžně používaný systém každý s každým, dvojitý systém každý s každým, týmový zápas, týmové mistrovství a Sillioho systém, stejně jako velmi zřídka používaný Huttonův systém a Scheveningenský jednoduchý a dvojitý systém.

Kongres v roce 2020 schválil novou variantu turnaje s jedním kolem. Ta doplňuje typický turnaj, který se skládá z jednoho kola organizovaného jako turnaj s jedním kolem. Následuje popis nového formátu, který zde uvádíme jako příklad typu turnaje, který mohou organizátoři pořádat s využitím jednoho z výše uvedených pravidel pro sestavování párů. V tomto případě je nutné parametry formátu, které přesahují rámec typického turnaje s jedním kolem, nastavit ručně.

„Tento turnaj kombinuje prvky systému Knockout (KO) a švýcarského systému a přizpůsobuje je potřebám turnaje typu round robin, jak se používá v korespondenčním šachu.

Turnaj začíná jako běžný turnaj každý s každým se skupinami po 11 hráčích, přičemž každá skupina má přibližně stejné průměrné hodnocení. Pokud celkový počet přihlášených není násobkem 11, měly by být skupiny vytvořeny s minimální odchylkou od 11 (tj. 217 přihlášených hráčů by bylo 4 skupiny po 13 a 15 skupin po 11). Po tomto a všech dalších kolech bude vytvořen žebříček podle následujících kritérií:

1. Nejvyšší procentuální body
2. Nejvyšší procento výher

3. Nejvyšší procento výher s černými
4. Nejnižší rating

Všichni hráči s více než 50 % možných bodů postoupí do druhého kola. (Toto je vyřazovací část turnaje). Prvních 11 (nebo nejbližší lichý počet k 11) hráčů na seznamu tvoří skupinu 1 pro druhé kolo, dalších 11 (nebo nejbližší lichý počet k 11) skupinu 2 a tak dále. (Toto je švýcarská část turnaje). Pro třetí kolo se k určení pořadí hráče v seznamu použijí body nasbírané v předchozích kolech (ale pro postup je stále nutná hranice >50 % v aktuálním kole).

Turnaj bude omezen na 4 kola. Vítězem turnaje se stane hráč s nejvyšším celkovým skóre (v procentech) ze všech 4 kol.

Pravidlo 7-kamenové tabulky umožňuje hráčům nárokovat výhru nebo remízu, pokud na šachovnici nezbyvá více než 7 kamenů (včetně králů) a tabulka schválená ICCF tento nárok podporuje. Toto pravidlo také zahrnuje zrušení pravidla o remíze po 50 tazích, jakmile na šachovnici zbyvá pouze 7 kamenů. V turnajích s ratingem ICCF není toto pravidlo volitelné, ale musí být použito. V národních turnajích bez ratingu mají TO možnost toto pravidlo použít nebo ne.

Sofijské pravidlo umožňuje TO stanovit minimální počet tahů, které musí být v partii provedeny, než se hráči mohou dohodnout na remíze. Použití tohoto pravidla je pro všechny TO volitelné. Pokud se pro něj rozhodnou, musí TO stanovit hranici tahů, do které hráči nebudou mít možnost nabídnout remízu. Účelem tohoto volitelného pravidla je zajistit, aby v turnaji nedocházelo k „rychlým remízám“, a aby se tak hrálo více „bojového“ šachu. Obecně se od TO očekává, že zváží použití tohoto pravidla pro normové turnaje, turnaje s peněžními cenami a/nebo propagační akce. V turnajích, kde je hlavním účelem hry pouze zábava, jako jsou přátelské zápasy, se doporučuje pravidlo Sofia nepoužívat.

Pravidlo remízy po 10 tazích umožňuje hráči nabídnout soupeři remízu pouze v případě, že od předchozí nabídky téhož hráče uplynulo alespoň 10 tahů (pokud mezitím nedošlo k nabídce remízy ze strany soupeře). Toto pravidlo je volitelné pouze pro nehodnocené národní turnaje. Pro všechny mezinárodní akce je povinné. Smyslem tohoto omezení je zabránit obtěžování soupeře velmi opakovanými (a tudíž potenciálně obtěžujícími) nabídkami remízy.

#### *4.7.6. V záložce „Registrace“*

U pozvaných turnajů, přátelských zápasů a dalších akcí, u nichž registrace přijímá přímo organizátor, není třeba v této záložce nic vyplňovat. U akcí s „přímou registrací“ (kdy se hráči registrují sami, případně včetně uhrazení účastnického poplatku) viz §4.10.

Následující postup se doporučuje, ale není povinný:

(a) U akcí, které pro účast vyžadují maximální rating, jsou ratingy všech kvalifikovaných hráčů buď pevně dané ( $RD \leq 120$ ), nebo nepevné ( $RD > 120$ ) a nepřesahují 1 800.

(b) U akcí, které vyžadují minimální rating pro vstup, jsou ratingy všech kvalifikovaných hráčů pevné.

Všechny ratingy relevantní pro kvalifikaci se určují k oficiálnímu datu zahájení akce, nikoli dříve (například v době registrace) ani později (definice, která může ovlivnit náhradního hráče v pozdější fázi akce).

#### *4.7.7. V záložce „Certifikáty“*

mohou organizátoři zajistit, aby hráči, kteří se v turnaji umístili na předních pozicích, obdrželi certifikát připomínající tento úspěch. Organizátor musí pouze v této záložce uvést, že si přeje certifikáty vydat, a počet míst mezi nejlepšími hráči, kteří takový certifikát obdrží. Další podrobnosti viz §4.15.2.

#### *4.7.8. Zvláštní postupy pro nehodnocené národní turnaje*

ICCF doporučuje, aby se při pořádání nehodnocených národních turnajů dodržovala všechna pravidla a postupy ICCF, uznává však, že to není bezpodmínečně nutné u partií, které mají být ICCF hodnoceny. Všechny povolené výjimky jsou popsány v příslušných oddílech výše, s výjimkou jedné. U jakéhokoli turnaje, který organizátor při jeho zřízení označí jako nehodnocený „národní turnaj“, se organizátor může rozhodnout nepoužívat automatizovaný systém rozhodování ICCF. Proces vyřazení se pak provádí ručně, nikoli automaticky. Když se TD (v takové národní soutěži) chystá předložit partii k posouzení, musí zastavit hodiny příslušné partie a poté pokračovat v provádění procesu posuzování ručně (kontaktováním/informováním zúčastněných hráčů, vyhledáním rozhodčího, zasláním požadovaných informací rozhodčímu a přijetím a zaznamenáním výsledků posouzení).

#### **4.8. Přiřazení TD**

Rozhodnutí o tom, kdo bude jmenován do funkce ředitele akce, se provádí prostřednictvím serveru ICCF, alespoň ve většině případů. TO to zajišťuje pro každou akci zadáním potřebných informací na server, aby mohl být vybrán vhodný TD. Tyto informace zahrnují některou z následujících sad dat:

- a. seznam ICCF ID čísel hráčů, nebo
- b. předpokládané země, ze kterých hráči pocházejí, plus (v případě turnaje o titul) předpokládaná kategorie turnaje, nebo
- c. typ akce a zúčastněné země (například národní turnaj, přátelský zápas nebo akce bez hodnocení).

Pokud si to organizátor přeje, může místo toho požádat konkrétního technického rozhodčího, aby řídil konkrétní soutěž. V takovém případě server jmenuje požadovaného technického rozhodčího, pokud tomuto jmenování nebrání žádná pravidla. Tato pravidla jsou následující:

- a. TD není a nebude účastníkem akce,
- b. TD má pro danou událost odpovídající úroveň (podrobnosti viz § 3.3),
- c. TD má pro danou akci správnou specializaci,
- d. TD složil příslušnou zkoušku TD pro danou specializaci a
- e. v případě národní akce má přednost TD z hostitelské země, pokud TO výslovně nepožádá o něco jiného.

TO nemůže působit jako TD nebo náhradní TD, pokud nesplňuje požadavky na TD pro danou akci.

V turnajích s více sekcemi se doporučuje, aby TD a náhradní TD byli lidé, kteří se akce vůbec neúčastní, ačkoli je povoleno, aby se jeden z nich účastnil sekcí, které neřídí.

Všichni TD si vyhrazují právo odmítnout jakékoli jmenování bez nutnosti udávat důvod, a to bez ohledu na to, zda byl TD vybrán serverem, nebo TO na základě žádosti.

Chcete-li použít automatizovaný postup výběru TD:

1. Začněte registraci své akce na serveru obvyklým způsobem kliknutím na „Vytvořit akci“ v levém sloupci domovské stránky ICCF.
2. Na stránce „Vytvořit akci“ vyberte jednu z metod (použití výchozích nastavení nebo kopírování existující akce).
3. Kdykoli po zadání tohoto výběru najdete obvyklý odkaz „Upravit akci“. Klikněte na tento odkaz.
4. Na záložce TD najdete nové tlačítko s názvem „Automatický výběr TD“. Klikněte na toto tlačítko a zobrazí se jméno a ICCF ID automaticky vybraného TD.

Toto tlačítko neklikejte, dokud nezadáte zbývající podrobnosti o vaší akci – jak typ akce, tak zúčastněné hráče. Důvodem je to, že server je navržen tak, aby zajistil dodržování organizačních pravidel (například žádný hráč v akci nemůže být TD ve stejné sekci akce; že IA nebo Turnajový řídící výbor (TMC) musí řídit jakoukoli akci, ve které je možná norma GM, atd.) Pokud použijete tlačítko pro automatický výběr TD před zadáním ostatních podrobností o vaší akci, dostanete vybraného TD, ale možná budete muset celý proces později zopakovat, protože vaše následné zadání způsobilo, že původně vybraný TD se stal nevhodným. Jednoduše řečeno, výběr TD proveďte jako poslední krok při nastavování vaší akce na serveru.

VŽDY pošlete e-mail vybranému technickému řediteli, ať už byl vybrán automaticky, nebo jste ho zadali sami. (Při použití TMC to není nutné.) V e-mailu uveďte přibližně následující:

„Byl/a jste vybrán/a jako TD pro akci [název akce] s plánovaným datem zahájení [datum]. Prosím, dejte mi vědět, zda jste k dispozici pro vedení této akce.“

TD byli poučeni, aby na takové zprávy reagovali velmi rychle, aby nedošlo ke zpoždění zahájení vaší akce. Pokud se vám do 4 dnů neozvou, vyberte si jiného TD. I když se všichni TD přihlásili jako dobrovolníci, neznámá to, že jsou vždy k dispozici, když se objeví jejich jméno.

#### 4.9. Kdy zahájit akci

Nejméně týden před oficiálním začátkem turnaje musí TO zaslat hráčům startovní listinu ([plus platná pravidla a pokyny, pokud se nejedná o turnaj na webovém serveru](#)). V případě serverových akcí se tak děje spuštěním akce po registraci oficiálního data zahájení nejméně 1 týden před datem zahájení. Bez ohledu na zpoždění mezi zasláním informací hráčům organizátorem a oficiálním datem zahájení nebudou hráči v serverových akcích moci provádět žádné tahy až do oficiálního data zahájení akce.

#### 4.10. Jak organizovat registrace a přímý vstup

Organizace registrací a přímého vstupu (pokud je vyžadován vstup prostřednictvím programu Direct Entry):

- a. Postupujte podle kroků v §4.6.5.
- b. Na záložce „Registrace“ uvedené v §4.7.6 zaškrtněte políčko „Požádat o poplatky za přímý vstup“. Komisaři pro přímý vstup bude automaticky zaslán e-mail.
- c. Na záložce „Registrace“ zaškrtněte políčko „Webový server“. Tím zajistíte, že se váš turnaj po ukončení průvodce nastavením turnaje zobrazí v seznamu „Nové události“.
- d. Pokud chcete přijímat přihlášky prostřednictvím národních delegátů, zaškrtněte políčko „Národní delegát“ na záložce „Registrace“.
- e. Průvodce nastavením turnaje opustíte kliknutím na tlačítko „OK“, dokud průvodce zcela neukončíte.

Jakmile komisař pro přímé přihlášky obdrží od TO žádost o poplatky za přímé přihlášky, obvykle do jednoho dne stanoví příslušné poplatky a informuje TO, že poplatky za přímé přihlášky byly stanoveny.

Pokud TO nepřijímá přihlášky přímým vstupem, není krok (b) nutný.

#### *4.10.1. Zajištění správnosti všech registrací*

Všichni hráči musí mít identifikační číslo ICCF. Každá přihláška hráče musí být ověřena pomocí identifikačního čísla ICCF a/nebo jména hráče ve formátu „Příjmení, jméno“ pomocí online seznamu ratingů, který se nachází zde: <https://www.iccf.com/RatingList.aspx>.

Hráčům, kteří jsou v ICCF noví a nemají ICCF ID, bude přiděleno číslo na základě jejich země pobytu a jejich údaje budou přidány do online databáze ICCF. Každá země má určenou osobu odpovědnou za registraci nových hráčů. Ve většině případů je touto osobou národní delegát. Pro splnění tohoto úkolu kontaktujte příslušné národní delegáty.

Ačkoli to není povinné, důrazně se doporučuje, aby organizátoři turnaje (TO) před přijetím přihlášky hráče ověřili, zda není tento hráč suspendován. Je lepší informovat suspendovaného hráče o tom, že se turnaje nemůže zúčastnit, již při podání přihlášky, než až na začátku turnaje. Navíc pokud organizátor počká s ověřením suspendovaných hráčů až do sestavování skupin, může to vést k závažným problémům na poslední chvíli s dosažením přesného počtu hráčů potřebného pro vyrovnané skupiny. Doporučuje se také zkontrolovat suspendace před sestavením sekcí u více skupinových akcí, aby byla zajištěna vyrovnanost těchto skupin. (Viz §4.11.)

Následující postup se doporučuje, ale není povinný:

- (a) U turnajů, které vyžadují pro přihlášení maximální rating, jsou ratingy všech kvalifikovaných hráčů buď pevně dané ( $RD \leq 120$ ), nebo nepevné ( $RD > 120$ ) a nepřesahují 1 800.
- (b) U akcí, které vyžadují minimální rating pro účast, jsou ratingy všech kvalifikovaných hráčů pevné.

Všechny ratingy relevantní pro kvalifikaci se určují k oficiálnímu datu zahájení turnaje, nikoli dříve (např. v době registrace) ani později (což je definující faktor, který může ovlivnit náhradního hráče v pozdější fázi turnaje).

Jakmile jsou všichni registrovaní hráči ověřeni a zapsáni do online databáze ICCF, může organizátor začít připravovat skupiny. To se provádí s ohledem na následující pokyny:

- a. V turnajích s více fázemi (příklad 3fázového turnaje: předkolo, semifinále, finále) se každý hráč může přihlásit/kvalifikovat do:
  - předkolo: omezený nebo neomezený počet skupin
  - semifinále: ne více než 2 skupiny
  - finále: ne více než 1 místo
  - navíc v Lize mistrů nesmí hráč v rámci jedné „sezóny“ nastoupit ve dvou soutěžích stejné úrovně, a to ani v případě, že by se dočasně stal náhradníkem

b. Rozdělení hráčů do skupin (včetně předkola a semifinále) musí být provedeno náhodně s ohledem na:

- zastoupení geografického rozložení
- novým hráčům ICCF je přiděleno odpovídající hodnocení podle dohody komisaře ICCF pro hodnocení (popis odpovídajících hodnocení viz příloha 1, pravidlo 2.1)
- počet hráčů v každé skupině musí být stejný nebo se lišit maximálně o 1
- rovnost průměrného ratingu mezi skupinami (co nejbližší). To platí zejména pro turnaje s normami na tituly, kde musí být kategorie norem co nejrovnoměrnější napříč sekcemi stejného turnaje.

c. Při přidělování TD pro každou skupinu je třeba zohlednit následující pokyny:

- vybraní TD pocházejí z oficiálního seznamu TD ICCF, který se nachází zde: <https://www.iccf.com/TDList.aspx>
- TD mají odpovídající úroveň TD (1, 2 nebo IA) pro kategorii těchto skupin
- Je třeba v maximální možné míře zajistit, aby přidělení technických ředitelů nepocházeli ze stejné země jako kterýkoli z hráčů (s výjimkou národních akcí, kde je technický ředitel často ze stejné země)

d. Časový rámec turnaje (nebo jednotlivých etap) musí být jasně stanoven:

- datum zahájení
- časový limit
- pevné datum ukončení všech partií nebo zvolené datum, kdy musí být všechny partie ovlivňující jakoukoli kvalifikaci (předkola a semifinále) zastaveny a rozhodnuty, aby mohly začít vyšší fáze (semifinále a finále)
- v případě turnaje hraného ve fázích musí být všem partiím, které nemají vliv na postup, umožněno pokračovat až do konce

#### 4.11. Pravidla pro turnaje s více skupinami

Různé sekce v rámci stejného turnaje s více skupinami (například předkola nebo semifinále v kvalifikačních turnajích) musí být co nejvyrovnanější, pokud jde o:

- a. počtu hráčů v každé sekci a
- b. průměrných ratingů v jednotlivých sekcích (tj. jejich normových kategorií).

Pokud je nutné toto seřazení hráčů provést ručně, doporučuje se postupovat takto: (1) určit počet sekcí/skupin v turnaji (dále jen „N“; na základě počtu přihlášených a avizovaného počtu hráčů ve skupině), (2) seřadit všechny hráče podle ratingu, (3) rozdělit seznam na N „segmentů“ a (4) vytvořit skupinu 1 výběrem nejlepšího hráče ze segmentu 1, nejhoršího hráče ze segmentu 2, nejlepšího hráče ze segmentu 3, nejhoršího hráče ze segmentu 4, nejlepšího hráče ze segmentu 5 atd., dokud nevyberete jednoho hráče z každého segmentu. Chcete-li určit skupinu 2, odeberte ze svých segmentů všechny hráče ze skupiny 1. Poté začněte znovu a vyberte nejlepšího hráče ze segmentu 1, nejhoršího hráče ze segmentu 2, nejlepšího hráče ze segmentu 3 atd. Po vytvoření skupiny 2 tímto způsobem tyto hráče opět odeberte ze svých segmentů a stejný postup opakujte pro všechny zbývající skupiny. Jediným

opatření, které je zde třeba dodržet, je zajistit, aby žádný hráč nebyl přiřazen do skupiny více než jednou, i když se hráč do akce přihlásí vícekrát – ujistěte se, že jste před vytvořením další skupiny odstranili všechny hráče ze segmentů.

Kromě toho musí být rozložení hráčů ze stejné země přibližně rovnoměrné napříč sekcemi; to znamená, že nesmí docházet k výraznému shlukování hráčů z jedné země v jedné sekci, zatímco jiná sekce má jen málo hráčů ze stejné země. Chcete-li toho dosáhnout ručně, vezměte své skupiny (určené výše uvedeným postupem) a proveďte dostatečné výměny hráčů s přibližně stejným ratingem napříč více skupinami, přičemž tyto výměny vybírejte konkrétně tak, aby se snížil počet hráčů ze stejné země v jakékoli jedné sekci.

Hráči, kteří se mohou do stejného turnaje přihlásit vícekrát, nemohou být nasazeni proti sobě.

V týmových turnajích, kde několik týmů hraje na několika šachovnicích, bude rozdělení barev uspořádáno tak, že tým, který vylosoval číslo 1 na šachovnici 1, bude mít bílé proti týmům, které vylosovaly sudé číslo, a změna barvy se bude vždy střídat ve směru šachovnice a hráče.

#### 4.12. Organizace turnaje s účastí týmů hráčů

V žádném případě nelze organizovat akci, při které by hráči byli registrováni tak, aby hráli proti sobě.

##### 4.12.1. Založení týmového turnaje na serveru ICCF

Jakmile je uděleno příslušné oprávnění, může TO založit nový týmový turnaj podle následujících pokynů:

Počáteční fáze vytváření týmového zápasu jsou stejné, jak je popsáno v §4.6.5. týkající se vytváření turnaje pro jednotlivce. Jakmile se dostanete ke kroku č. 9 v §4.6.5., uvidíte svůj nově vytvořený týmový zápas nebo turnaj ve svém seznamu událostí.

Klikněte na „Přidělit týmy“ vedle názvu vaší nové události v seznamu. Ačkoli to není povinné, je nejučinnější pracovat se seznamem hráčů každého týmu spolu s jejich čísly ICCF, stejně jako s čísly ICCF každého kapitána týmu a ředitele turnaje. Tato čísla budete potřebovat k registraci hráčů, kapitánů týmů a ředitele turnaje, takže mít tento seznam po ruce, když ho budete potřebovat, vám později ušetří čas a často zabrání chybám.

Na další obrazovce klikněte na „Upravit událost“. Na obrazovce, na kterou se dostanete, budete mít k dispozici všechny možnosti pro úpravu nové události tak, aby odpovídala detailům, které si přejete

. Stačí kliknout na jednotlivé záložky, abyste si prohlédli různé možnosti, a vyplnit všechna pole podle svých představ.

Přátelské zápasy ICCF [definované v §1.3.2(6)] musí používat živé sledování (= bez zpoždění tahu) s nulovým počtem dokončených partií pro účastníky a kapitány týmů, se zpožděním 10 tahů nebo méně (jak se dohodli kapitáni týmů) pro veřejné sledování.

Až budete hotovi se všemi záložkami, klikněte na tlačítko „OK“ pod tímto textem.

Až do skutečného zahájení události se můžete kdykoli vrátit a změnit jakékoli údaje, které jste právě zadali. Pokud kdykoli (opět až do zahájení události) budete chtít událost zrušit, klikněte na „smazat událost“. Pokud chcete pouze vymazat údaje, které jste zadali při úpravách události, ale ne samotnou událost, klikněte na „zrušit“.

Po kliknutí na „Ok“ v možnosti „edit event“ se vrátíte zpět na obrazovku „Team allocation“. Tentokrát klikněte na „Add team“.

Vyplňte pole na další obrazovce. „Název“ je název týmu, který se chystáte zadat. Pro zadání země použijte nabídku. Pro zadání kapitána prvního týmu, který se chystáte zadat, použijte ICCF číslo dané osoby. Pokud toto číslo ještě nemáte, můžete zadat příjmení dané osoby a kliknout na „vyhledat“. Server vám pomůže najít a zadat správné číslo. Po dokončení této obrazovky pro první tým klikněte na „OK“.

Na další obrazovce, než uděláte cokoli jiného, musíte znovu kliknout na „Add team“ (Přidat tým). Přidejte další tým stejným způsobem, jakým jste zadali ten první. Pokračujte v přidávání týmů tímto způsobem, dokud nezádáte všechny.

Dále budete muset u každé šachovnice kliknout na „Přidělit hráče“, abyste zadali hráče daného týmu, který bude na této šachovnici hrát. Budete zadávat jednu šachovnici po druhé a zadáte všechny hráče na této šachovnici ze všech týmů v turnaji, než začnete zadávat hráče na dalších šachovnicích. Po kliknutí na „Přidělit hráče“ se dostanete na další obrazovku. Do příslušného pole zadejte ICCF číslo hráče pro váš první tým a ujistěte se, že v poli pod jménem hráče je uvedeno správné jméno týmu. Po zadání identifikačního čísla (a správného jména týmu) klikněte na „Přidat hráče“. Tím se hráč zaregistruje a vy se vrátíte na obrazovku pro přidělování hráčů.

Poté můžete pokračovat stejným postupem a přidat hráče z ostatních týmů, kteří budou hrát na stejném hřišti (nezapomeňte, že při každém zadání čísla hráče musíte také změnit název týmu uvedený u daného hráče). Až například přidáte všechny hráče pro „hřiště 1“, klikněte po návratu na obrazovku „Přidělování hráčů“ namísto tlačítka „Přidat hráče“ na odkaz „Přejít k přidělování týmů“. Tím se vrátíte na místo, kde můžete kliknout na „Přidělit hráče“ pro jinou desku, než kterou jste právě dokončili. Opakujte stejný postup jako výše, abyste dokončili sadu hráčů pro tuto další desku, stejně jako pro všechny ostatní desky turnaje.

Po dokončení každého záznamu se doporučuje zkontrolovat (pomocí tlačítka „Upravit událost“) zkontrolovat všechny zadané podrobnosti turnaje a (pokud jste nekontrolovali při zadávání hráčů do jednotlivých šachovnic) každou sadu hráčů, abyste se ujistili, že jste neudělali žádné administrativní chyby. V tomto okamžiku můžete snadno provést jakékoli požadované změny, ale jakmile přejdete k dalšímu kroku, už to nebude tak snadné.

Dalším krokem je kliknutí na tlačítko „Start“ v dolní části obrazovky. Poté budete dotázáni, zda si jste jisti. Jakmile v tomto okamžiku kliknete, že jste připraveni začít, turnaj se spustí.

Je obvyklé, že server ICCF po zahájení akce automaticky rozesílá e-maily všem registrovaným hráčům, kapitánům týmů a řediteli turnaje v týmové soutěži. Stejně tak server automaticky zařadí novou akci do seznamu partií každého hráče.

#### *4.12.2. Nastavení sezóny Ligy mistrů na serveru*

Liga mistrů je týmová akce, která spadá pod pravomoc komisaře pro turnaje bez titulu. Je podrobně popsána v §1.2.5. Tato soutěž má mezi akcemi ICCF jedinečný charakter, protože zahrnuje simultánní hru mezi mnoha týmy, které nemusí nutně reprezentovat konkrétní země nebo členské federace. Týmový turnaj Ligy mistrů 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 divizí.

Za sestavení čtyřčlenných týmů odpovídají samotní hráči. Turnajový organizátor v tomto ohledu nenese žádnou odpovědnost. Každý tým musí mít název a kapitána. Nové týmy se mohou přihlásit do Ligy mistrů, divize C, na začátku každé nové sezóny. „Novým týmem“ se rozumí tým,

- který dosud v této lize nesoutěžil, nebo
- ve kterém alespoň 2 hráči dosud v této lize nehráli, nebo
- ve kterém alespoň 2 hráči nehráli společně s dalšími 2 hráči v předchozím ligovém týmu.

Žádný hráč nesmí být v jedné sezóně členem více než jednoho týmu v rámci jedné divize.

Všechny přihlášky týmů do Ligy mistrů musí být podány prostřednictvím systému ICCF Direct Entry. Registrační proces pro každou sezónu je otevřen (a) týmům aktivním v předchozí sezóně, (b) týmům, které dříve hrály v ICCF nebo Lize mistrů, ale v předchozí sezóně byly neaktivní, a (c) týmům, které jsou v lize nové. Poslední dvě kategorie týmů se mohou registrovat pouze do divize C.

Další informace o této lize naleznete v §1.2.5. nebo je můžete získat kontaktováním komisaře ICCF pro turnaje bez titulu.

#### 4.12.2.1. Registrace týmů

Všechny přihlášky do Ligy mistrů je třeba provést prostřednictvím registračního systému serveru ICCF.

#### 4.12.3. Výběr TD a náhradního TD

Postup při výběru hlavního rozhodčího a jeho zástupce 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 zorganizovala. TO nemá odpovědnost za určení TC, s výjimkou (a) přátelských zápasů, kdy působí jako hlavní organizátor pro jednu členskou federaci (MF), nebo (b) když existuje tým, pro který neexistuje žádná MF. V těchto výjimečných situacích neexistují žádná omezení ohledně toho, kdo může působit jako kapitán týmu, s výjimkou toho, že daná osoba musí být plně registrovaným hráčem na serveru ICCF. Obvykle je v těchto situacích jako TC nominován člen týmu.

Navzdory minimálním omezením ohledně toho, kdo může působit jako TC, musí TO zajistit, aby:

- a. každý, kdo působí jako TC, tak činí pouze pro jeden tým v rámci sekce, skupiny nebo divize dané akce,
- b. hráč jednoho týmu nepůsobí jako TC pro jiný tým ve stejné sekci/skupině/divizi.

Tato omezení zahrnují situaci, kdy jsou do stejné fáze akce přihlášeny různé týmy ze stejného klubu/federace. Cílem tohoto omezení je zabránit tomu, aby se TC ocitli v situaci, kdy by museli „vyjednávat“ sami se sebou při řešení problému mezi týmy. TO musí odmítnout jakékoli vícenásobné jmenování TC, pokud taková možnost existuje.

#### 4.12.5. Určení přiřazení barev

V týmových turnajích, kde hraje několik týmů na několika šachovnicích, bude rozdělení barev uspořádáno tak, že tým, který na šachovnici č. 1 remizoval s číslem 1, bude hrát bílými proti týmům, které remizovaly s sudým číslem, přičemž střídání barev se bude vždy střídat ve směru šachovnice a hráčů.

#### 4.12.6. Kdy zahájit akci

Nejméně týden před oficiálním začátkem turnaje musí TO zaslat hráčům startovní listinu (spolu s platnými pravidly a pokyny, pokud se nejedná o turnaj na webovém serveru)

TO. U serverových akcí se to provádí spuštěním akce po registraci oficiálního data zahájení, které je alespoň o 1 týden pozdější než datum zahájení.

#### 4.13. Proč se vaše nově vytvořená událost nespustí a jak to napravit

Pokud server nespustí nově zadanou událost, můžete zkusit několik věcí, abyste situaci vyřešili:

Zkontrolujte, zda jsou všichni hráči registrovaní pro turnaj skutečně zaregistrováni online na serveru. Můžete zjistit, zda je každý hráč zaregistrován, podíváním se na individuální seznam na obrazovce, kde jste zadali ID číslo/jméno hráče pro přihlášení do turnaje. Hráč může mít aktivní identifikační číslo ICCF, ale buď ještě není zaregistrován s heslem, nebo nemá zaregistrovanou e-mailovou adresu. Server nespustí událost, která zahrnuje hráče, který není plně zaregistrován. Řešením je provést plnou registraci daného hráče. Pokud je to jediný problém, událost se po jeho vyřešení spustí normálně.

Zkontrolujte, zda jste vyplnili všechna povinná pole na jednotlivých obrazovkách „Upravit turnaj“. Pokud nevyplníte povinné údaje, turnaj se nespustí. událost. Tento problém lze vyřešit jednoduše tak, že vyplníte všechny požadované údaje o události.

Pokud se při pokusu o stisknutí tlačítka „Start“ neobjeví žádná odezva, zkontrolujte, zda máte stále připojení k internetu. Pokud ano a stále se nic neděje, nebojte se systém restartovat. Předpokládá se, že nepřijdete o nic, co jste dříve zadali při definování události a seznamu hráčů, pokud systém v daném okamžiku fungoval. (A pokud nefungoval, pak stejně v podstatě neexistuje způsob, jak svou práci uložit.)

#### 4.14. Když hráč ukončí účast na události

Pokud hráč před zahájením události na serveru oznámí, že se jí nezúčastní, je úkolem TO jednoduše najít náhradního hráče (prostřednictvím příslušného národního delegáta, ICCF Isolated Player Support Officer (IPSO), kapitána týmu nebo přímo v případě přátelských a nehodnocených zápasů).

Pokud hráč vyjádří záměr nehrát v individuální soutěži poté, co byla zahájena na serveru (včetně období před oficiálním datem zahájení), nebo v týmové soutěži konkrétně před oficiálním datem zahájení, platí následující:

OBĚ: [STANDARD & TRIPLE BLOCK s garantovaným časem] Pokud hráč neprovede žádný tah v online turnaji:

- (a) hráč obdrží ETL ve všech hrách a
- (b) hráčovi bude uloženo plné 90denní pozastavení účasti od data posledního ETL,
- (c) **ale ani jedno z výše uvedeného nebude platit**, pokud hráč (nebo kapitán týmu) informuje příslušného funkcionáře (ředitele turnaje, TD) před zaznamenáním jakéhokoli ETL a tento funkcionář je schopen hráče nahradit. V takovém případě

hráč neobdrží žádné ETL ani tresty s výjimkou ztráty účastnického poplatku a případné kvalifikace.

Pro jasnost: pokud odstupující hráč sdělí TD záměr nehrát, ale TD není (z jakýchkoli důvodů) schopen tohoto hráče nahradit/vyměnit (nejpozději ještě před prvním ETL hráče), bude odstupující hráč i nadále zodpovědný za všechny dosud nedohrané partie.

TD může požádat TO, aby zajistil náhradního hráče. (Viz §§3.17.4. a 3.17.5. pro definice pojmů „náhradník“ a „nahrazení“.) Pokud k tomu dojde, očekává se, že TO usnadní nalezení náhradního hráče kontaktováním příslušného národního delegáta, IPSO, kapitána týmu, nebo tak učiní přímo v případě přátelských a nehodnocených zápasů.

**TÝM:** [TRIPLE BLOCK bez garantovaného času]: Pokud hráč po oficiálním datu zahájení akce vyjádří záměr nehrát v týmové soutěži, má kapitán týmu možnost hráče nahradit/vyměnit, a to buď přímo, nebo prostřednictvím žádosti adresované TD, ale během tohoto procesu nesmí zastavit hráčovy hodiny.

#### **4.15. Nabídka cen, medailí a trofejí**

Organizátoři turnajů (TO) mohou za turnaje nabízet peněžní ceny, medaile a poháry pouze v rozsahu schváleném příslušným národním delegátem a v rámci všech příslušných omezení stanovených ICCF. Před nabídnutím peněžních cen však musí TO zajistit, aby byl jasně stanoven a schválen předpokládaný postup výplaty, jak je popsáno v následující části.

Organizátoři jsou povinni na začátku každé akce specifikovat, jak budou peněžní ceny rozděleny v případě rovnosti bodů. Obecně platí, že peněžní ceny se obvykle rozdělí mezi všechny hráče, kteří se o danou cenu dělají, i když v kvalifikačním turnaji postoupí do dalšího kola pouze menší počet hráčů s rovností bodů. Jinými slovy, hráč může být na základě rozstřelu určen jako jediný vítěz akce, ale přesto si rovnoměrně rozdělí peníze s ostatními hráči, kteří se umístili na nižších místech pouze kvůli rozstřelu.

##### **4.15.1. Mezinárodní rozdělování peněžních cen**

Organizátoři turnajů si musí být vědomi toho, že při mezinárodním rozdělování peněžních cen často vznikají problémy. Jedinými reálnými možnostmi jsou Paypal a Western Union. (Předpokládat, že platby lze provádět prostřednictvím zprostředkovatelů na kongresu, je chybný plán.) I s těmito dvěma možnostmi existují na světě místa, kde není Paypal přijímán/povolován a Western Union lze obejít.

Doporučuje se, aby oznámení o turnaji zahrnující peněžní výhru také specifikovalo konkrétní způsob, jakým budou peníze rozděleny. Příkladem toho by mohlo být použití věty: „Všechny peněžní výhry budou vyplaceny přes Paypal. Pokud

vítěz peněžní ceny nemůže zajistit přijetí peněz přes Paypal, o cenu přijde a peníze případnou hráči na dalším místě.“

Organizátoři turnajů (TO) musí mít předem povolení k nabídce bezplatného vstupu do budoucího turnaje. O toto povolení může TO požádat finančního ředitele ICCF (FD) a/nebo komisaře ICCF pro přímý vstup (DEC), ale musí jej získat před jakýmkoli oznámením o ceně. Po schválení poskytne DEC TO kód pro „žeton“, který bude hráč používat.

Organizátoři turnajů nemohou jako cenu nabízet obecný kredit u ICCF, který by hráč mohl využít podle vlastního uvážení. Jakákoli žádost o cenu v podobě bezplatného startovního se musí vztahovat ke konkrétnímu turnaji.

#### *4.15.2. Automatické certifikáty pro vítěze sekcí*

Při zakládání akce mají TO k dispozici políčko, které mohou zaškrtnout, aby byly na konci akce k dispozici certifikáty. (Podrobnosti viz §4.7.7.) Po skončení akce si TD může prohlédnout konečnou křížovou tabulku a zjistit, zda server nabídne TD možnost odeslat certifikáty ve formátu PDF. Veškeré certifikáty získané hráči jim budou zaslány serverem.

#### **4.16. Řešení sporů**

TO měli dříve za úkol najít rozhodčí, když bylo potřeba. To již neplatí, protože proces výběru rozhodčích je po zahájení TD zcela automatizovaný. TO již nemají žádnou odpovědnost týkající se rozhodování, s výjimkou případného poskytnutí informací TD o tom, kdy je třeba sekce ukončit z důvodu časových omezení pro následující turnaje. (Pokud TO nastavil turnaj s plánovaným datem ukončení, nemusí TO dělat nic dalšího. Technický ředitel obdrží automatická oznámení a pokyny týkající se plánovaného data ukončení.) Pokud nebylo naplánováno žádné datum ukončení, musí organizátoři turnaje iniciovat takovou komunikaci s technickými řediteli, když je třeba akci ukončit.

#### **4.17. Kde najít další pomoc**

Pokud potřebujete další pomoc, kontaktujte jednu z následujících osob:

V případě dotazů ohledně organizace turnaje se obraťte na ředitele pro pravidla. V případě dotazů ohledně výkladu pravidel se obraťte na ředitele pro pravidla.

V případě dotazů ohledně schvalovacího procesu turnaje kontaktujte ředitele světových turnajů.

Pokud potřebujete pomoc se serverem ICCF, kontaktujte ředitele pro pravidla (v případě dotazů typu „jak na to“) nebo ředitele služeb (v případě žádostí typu „udělal jsem chybu a potřebuji, aby mi to někdo opravil“).

Pokud potřebujete pomoc s nastavením přímého vstupu, kontaktujte komisaře pro přímý vstup.

Kontaktní údaje všech uvedených osob najdete na domovské stránce ICCF v sekci „ICCF Officials“ (Funkcionáři ICCF) po kliknutí na jméno příslušné osoby.

## ČÁST 5: Pokyny pro kapitány týmů

### 5.1. Role kapitánů týmů

Každý tým v týmové soutěži musí mít kapitána týmu (TC). Hlavní úlohou TC je sloužit týmu tím, že řeší jakékoli problémy, které v rámci jeho týmu vzniknou. TC to dělá prostřednictvím přímé komunikace s ostatními hráči v týmu, přímo s TC z jiných týmů v rámci jakékoli soutěže a v případě potřeby přímo s TD.

Mezi běžné záležitosti, které TC řeší, patří:

- a. hledání náhradních nebo střídajících hráčů pro svůj tým, je-li to nutné,
- b. odpovídání na dotazy hráčů ohledně pravidel, postupu při podávání reklamací atd. a
- c. řešení obecných (drobných) sporů s ostatními TC v rámci akce.

V poštovních akcích jsou TC také zodpovědní za komunikaci s TD ohledně záležitostí, které jsou jinak automaticky zaznamenávány v serverových akcích.

TC lze považovat za první linii zásahu při řešení problémů hráčů. TD slouží jako druhá linie zásahu při řešení menších problémů hráčů, ale musí být okamžitě zapojeni do řešení všeho, co je považováno za závažné. Rozdíl mezi závažnými a menšími problémy je popsán v §5.5.

### 5.2. Určení kapitána týmu

Určení týmových kapitánů (TC) provádí národní delegát, ICCF Isolated Player Support Officer nebo osoba, která tým sama zorganizovala. Organizátoři turnaje nemají povinnost určovat TC, s výjimkou (a) přátelských zápasů, kdy působí jako hlavní organizátor pro jednu členskou federaci (MF), nebo (b) případů, kdy existuje tým, pro který neexistuje žádná MF. V těchto výjimečných situacích neexistují žádná omezení ohledně toho, kdo může působit jako kapitán týmu pro kterýkoli z týmů, s výjimkou toho, že daná osoba musí být plně registrovaným hráčem na serveru ICCF, žádný TC nemůže současně působit ve dvou týmech, které mají hrát proti sobě

navzájem, a hráč jednoho týmu nemůže být kapitánem jiného týmu v rámci téže soutěže. Pod pojmem „táže soutěž“ se rozumí jakákoli situace, kdy by se tyto dva týmy mohly utkat (i když k tomu ve skutečnosti nedojde). Obvykle je člen týmu jmenován jeho kapitánem.

Tým může mít v daném okamžiku pouze jednoho určeného kapitána. Lze určit náhradního kapitána, ale tato osoba nemůže v žádném případě zastávat funkci kapitána, dokud je původně určený kapitán aktivně uveden jako kapitán.

### 5.3. Informace pro organizátory turnajů

Při určování prozatímního (předpokládaného) ratingu pro hráče bez ratingu se bez výjimky použije hodnota 1800, pokud hráč neuplatňuje nárok na rating FIDE. Viz příloha 1, §2.1(a).

### 5.4. Usnadnění komunikace mezi hráči a řediteli turnajů

#### 5.4.1. *Ohledně nároků hráčů*

Tato část se týká různých postupů v závislosti na tom, zda se jedná o SERVEROVÉ nebo POŠTOVNÍ partie.

**SERVER:** Od hráčů se očekává, že případné námítky týkající se ukončení partie budou sdělovat přímo serveru (který funguje jako náhradní TD) bez zprostředkování kapitánem týmu (TC) (jelikož námítky jsou nyní v podstatě vyřizovány přímo serverem). V ostatních záležitostech mají hráči komunikovat přímo se svým TC, pokud se záležitost vznesená hráčem netýká nedostatečných služeb ze strany TC. (Viz §5.5.2.)

V těchto situacích může kapitán týmu (TC) danou záležitost předat TD, nebo také nemusí, v závislosti na tom, zda je schopen problém vyřešit bez zapojení TD (například komunikací s kapitánem druhého týmu). TD v týmových soutěžích komunikují přímo s hráči (obvykle prostřednictvím automatizovaných postupů) ohledně reklamací a s kapitány týmů (prostřednictvím manuálních postupů) ohledně všech ostatních záležitostí.

Informace potřebné pro TD (k řešení záležitostí, které se netýkají reklamací) musí shromáždit a předat TD příslušný TC.

Hra pokračuje, zatímco technický ředitel (TD) danou námítku posuzuje a rozhoduje o ní. Automatizované systémy serveru informují o rozhodnutí ohledně námítky oba hráče i kapitány týmů.

**POŠTOVNÍ:** V TÝMOVÝCH soutěžích se od hráčů očekává, že budou reklamace a jiné problémy sdělovat přímo svému TC, a ne přímo TD, pokud problém vznesený

se týká nedostatečných služeb ze strany TC. Podklady k podpoře reklamace se zašlou kapitánovi týmu. TC může následně danou záležitost sdělit TD, nebo také ne, v závislosti na tom, zda je TC schopen problém vyřešit bez zapojení TD (například komunikací s kapitánem druhého týmu). TD v týmových soutěžích komunikují ohledně reklamací a všech ostatních záležitostí přímo s TC, pokud se záležitost vznesená hráčem netýká nedostatečných služeb ze strany TC. Informace potřebné pro TD musí být shromážděny a předány TD příslušným TC.

Námítky, že byl překročen časový limit, musí být zaslány TD prostřednictvím kapitána týmu s úplnými podrobnostmi nejpozději při odpovědi na 10., 20. atd. tah. Současně musí být o námitce informován soupeř. Jakýkoli protest musí být zaslán TD prostřednictvím kapitána týmu do 14 dnů od obdržení informace, jinak se námitka považuje za uznanou, pokud není zjevně neopodstatněná.

Námítky ohledně výher nebo remíz založené na tabulce 7 figur schválené ICCF řeší hráč, který podává námitku u TC v týmové soutěži.

Technický ředitel informuje o rozhodnutí oba kapitány týmů. Je povinností kapitánů neprodleně informovat své hráče.

#### *5.4.2. Ohledně odvolání*

SERVER: Hráč může do 14 dnů od obdržení rozhodnutí technického ředitele (nebo automatického rozhodnutí serveru) podat odvolání k předsedovi příslušné odvolací komise ICCF s využitím prostředků poskytovaných serverem ICCF. Rozhodnutí odvolací komise je konečné. O podaných odvoláních jsou kapitáni týmů informováni prostřednictvím serveru.

POŠTOVNÍ: Hráč může podat odvolání do 14 dnů od obdržení rozhodnutí TD (bez započítání doby poštovního doručení) prostřednictvím kapitána týmu předsedovi příslušné odvolací komise ICCF, jehož rozhodnutí je konečné.

#### *5.4.3. Ohledně předkládání výsledků partií (pouze POŠTOVNÍ)*

POŠTOU: Co nejdříve po skončení partie musí oba hráči prostřednictvím kapitánů týmů zaslat TD výsledek a jasný záznam provedených tahů. Výsledek je oficiálně zaznamenán až po obdržení tohoto záznamu. Pokud není od žádného z kapitánů týmů obdržen žádný záznam, musí být výsledek zaznamenán jako prohra obou hráčů.

### **5.5. Usnadnění řešení problémů**

#### *5.5.1. Zajištění zahájení a pokračování hry*

Měsíc po zahájení turnaje zajistí kapitán týmu, aby všichni hráči zahájili hru.

**POŠTOVNÍ:** Pokud hráč týmu nezačal hrát proti všem soupeřům do dvou měsíců od data zahájení navzdory písemným upomínkám svých soupeřů a příslušný kapitán týmu v této lhůtě neinformoval ředitele turnaje, že na šachovnici bude nasazen náhradní hráč, pak tým prohraje partie na této šachovnici.

Zápasy, v nichž nebyl po dobu čtyř měsíců odeslán žádný tah, mohou být vyhodnoceny jako prohra hráče, jehož kapitán týmu neinformoval ředitele turnaje a kapitána soupeřícího týmu o tomto zpoždění.

### *5.5.2. Řešení konfliktů mezi hráči*

Drobné spory mají řešit hráči sami, bez zapojení kapitánů týmů. Pokud problém nevyřeší jediná výměna korespondence, mají hráči informovat kapitány týmů. Pokud se nejedná o závažný problém (například nedorozumění mezi hráči), mají se oba kapitáni týmů pokusit problém vyřešit sami. Závažné spory musí hráči okamžitě nahlásit svému kapitánovi, který záležitost neprodleně postoupí řediteli turnaje. Rozdíl mezi závažnými a méně závažnými záležitostmi ilustruje následující seznam závažných záležitostí:

- a. údajné porušení kodexu chování kýmkoli,
- b. odstoupení hráče z utkání v rámci dané akce,
- c. nesplnění povinností kapitána týmu (v takovém případě může hráč nahlásit problém přímo technickému řediteli, aby se ujistil, že problémový kapitán týmu nezabrání technickému řediteli se o problému dozvědět),
- 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 vyčerpávající, ale ilustrativní.

### *5.5.3. Role TC při určování, zda hráč opustil hru*

K vzdání se hry dochází, jsou-li splněny všechny následující podmínky:

- a. Hráč přestal hrát zápas, aniž by si vzal volno a aniž by o tom informoval některou z následujících osob: TD, kapitána svého týmu (v týmové soutěži), svého soupeře,
- b. TC nebo TD zaslali hráči dotaz, ale hráč neodpověděl do 7 dnů (bez započítání doby odchodu) od předpokládaného obdržení tohoto dotazu, a

c. Neexistuje žádný známý důvod předpokládat, že hráč zemřel nebo se jinak stal vážně nezpůsobilým a není schopen odpovědět.

K vzdání se hry může dojít i v případě, že hráč informoval příslušné osoby o svém záměru přestat hrát, pokud tato osoba poté „zmizí“ a neodpoví na dotaz. Pokud však taková osoba na dotaz odpoví, a to i tím, že uvede, že záměrem hráče je nechat vypršet všechny časové limity, nejedná se o vzdání se hry.

Jak vyplývá z výše uvedeného, TC mají odpovědnost za určení, kdy hráč opustil hry a kdy ne.

Kromě výše uvedených 3 podmínek platí, že pokud hráč neodpoví na dotazy kapitána týmu (nebo prostřednictvím kapitána týmu od TD) do 14 dnů [\[POŠTOVNÍ: plus průměrná doba doručení poštou tam i zpět\]](#) a bez započítání dovolené, může být tento hráč považován za hráče, který opustil své partie v turnaji.

## 5.6. Řešení přerušování účasti hráče na akci

### 5.6.1. Před oficiálním datem zahájení akce

Pokud hráč oznámí záměr ukončit účast na turnaji ještě před jeho zahájením na serveru, je úkolem turnajového ředitele (TO) jednoduše najít náhradního hráče (prostřednictvím příslušného národního delegáta, pracovníka ICCF pro podporu izolovaných hráčů (IPSO), kapitána týmu nebo přímo v případě přátelských a nehodnocených zápasů).

Pokud hráč vyjádří záměr nehrát v individuální soutěži poté, co byla umístěna na server, ale před oficiálním datem zahájení, nebo v týmové soutěži konkrétně před oficiálním datem zahájení, pokusí se TD najít náhradního hráče. TD může požádat TO, aby zajistil náhradního hráče. (Definice těchto pojmů viz §§3.17.4. a 3.17.5.) V takovém případě se od TO očekává, že usnadní nalezení náhradního hráče tím, že kontaktuje příslušného národního delegáta, IPSO, kapitána týmu, nebo tak učiní přímo v případě přátelských a nehodnocených zápasů.

Konkrétněji:

[STANDARD & TRIPLE BLOCK s garantovaným časem] Pokud hráč v online turnaji neprovede žádný tah:

- (a) hráč obdrží ETL ve všech partiích a
- (b) hráčovi bude uloženo plné 90denní pozastavení od data posledního ETL,
- (c) **ale ani jedno z výše uvedeného neplatí**, pokud hráč (nebo kapitán týmu) informuje příslušného funkcionáře (ředitele turnaje, TD) před zaznamenáním jakéhokoli ETL a funkcionář je schopen hráče nahradit/vyměnit. V takovém případě původní hráč neobdrží žádné ETL ani žádné tresty s výjimkou ztráty účastnického poplatku a kvalifikace, pokud existuje).

Pro upřesnění: pokud hráč (nebo kapitán týmu), který se odhlásí, oznámí technickému řediteli svůj záměr nehrát, ale technický ředitel není (z jakýchkoli důvodů) schopen tohoto hráče nahradit (nejpozději ještě před jeho prvním ETL), bude odhlášený hráč i nadále zodpovědný za všechny dosud nedohrané zápasy

**TÝM:** [TRIPLE BLOCK bez garantovaného času]: Pokud hráč vyjádří záměr nehrát v týmové soutěži po oficiálním datu zahájení soutěže, má kapitán týmu možnost nahradit/vyměnit hráče, a to buď přímo, nebo prostřednictvím žádosti adresované TD, ale během tohoto procesu nemůže zastavit hráčovy hodiny.

Obecně platí, že pokud hráč vyjádří záměr 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*

K výměně hráče může dojít pouze v týmové soutěži kdykoli na žádost kapitána týmu (a náhradní hráč nesmí mít o více než 100 bodů vyšší rating než hráč, který odchází), nebo

**POŠTOVNÍ:** Pokud hráč přestane hrát, nebo pokud TD udělil první překročení časového limitu v poštovních turnajích a usoudí, že je ohroženo řádné pokračování hry (např. nemoc, mimořádná dovolená nad rámec předepsané normy atd.), může TD vyzvat kapitána týmu, aby tohoto hráče nahradil.

Jakmile hráč v hodnocené týmové soutěži jakýmkoli způsobem vystoupil jako hrající účastník\* (tj. na žádost kapitána týmu, prostřednictvím jakéhokoli dříve povoleného formálního odstoupení nebo jednoduše dokončením či zrušením všech naplánovaných partií), a tato účast byla dokončena (tj. například nahrazením novým hráčem, odesláním partií k rozhodčímu posouzení, normálním dokončením všech partií hráče a/nebo prostřednictvím rozhodčího posouzení, kontumace či zrušení atd.), nemůže být tento hráč žádným způsobem znovu zařazen do daného týmu. [\* Kapitán týmu (TC), který dosud v dané soutěži nehrál na žádné šachovnici, může v týmu tohoto TC působit jako náhradník nebo náhradní hráč.] Toto pravidlo se nevztahuje na přátelské zápasy, jak jsou definovány v pravidlech ICCF §1.3.2.(6).

Hráči v hodnocené týmové soutěži nemohou nikdy působit jako náhradníci nebo náhradní hráči za sebe samé.

Na každé šachovnici je povolena pouze jedna střídání. Pokud druhý hráč nepokračuje ve hře, musí být jeho partie zaznamenány jako prohry kontumačně. V žádném případě není povoleno druhé střídání na stejné šachovnici. (Vysvětlení pravidla: Střídání, které bylo chybné a je nebo bylo opraveno, se nepočítá jako první ani druhé střídání.)

Pokud je náhradník nalezen do 60 dnů, nahradí původního hráče tím, že převezme všechny partie původního hráče tak, jak existovaly v době, kdy TC požádal o náhradu nebo ji inicioval. Náhradník musí pokračovat v partiích

předchůdce náhradníka (ačkoli partie dokončené náhradníkem se hodnotí podle pravidla 6 přílohy 1).

Kapitán týmu může požadovat všechny dokumenty od nahrazeného hráče. Není-li to možné, má TC právo je vyžádat (mimo jiné za účelem určení průběhu partie) od kapitánů soupeřících týmů. Při podání takové žádosti musí být uveden důvod.

#### 5.6.2.1. Výměna hráče

Nahrazení hráče se liší od střídání hráče v tom, že partie, které hraje nahrazený hráč, se započítávají do jeho vlastního hodnocení a případného získání normy na titul. Střídající hráč hraje bez rizika pro své vlastní hodnocení (i když může své hodnocení zvýšit remízami nebo výhrami) a hraje bez možnosti kvalifikovat se na normu na titul.

Pokud je o tom informován kapitán týmu, musí TD také informovat kapitána týmu, zda se náhradník může stát náhradním hráčem. Náhradní hráči (stejně jako náhradníci) musí pokračovat v partiích svých předchůdců.

Náhradní hráč se může stát náhradníkem, pokud platí následující: původní hráč (a) nedokončil v dané soutěži žádnou partii (a nemá žádné nevyřízené nároky) a (b) průměrný počet tahů odehraných ve všech partiích původního hráče je méně než 10. V takové situaci, pokud se do 2 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, aby byl považován za náhradního hráče, ačkoli tato změna statusu není povinná. (Náhradní hráč může zůstat náhradníkem i podle vlastního uvážení, i když by situace umožňovala, aby se stal náhradním hráčem.) Po obdržení takové žádosti ji technický ředitel schválí (ale pouze po získání souhlasu komisaře pro kvalifikaci).

Jakmile hráč v hodnocené týmové soutěži jakýmkoli způsobem působil jako hrající účastník\* (tj. na žádost kapitána týmu, prostřednictvím jakéhokoli typu formálního odstoupení, které bylo dříve povoleno, nebo jednoduše dokončením či zrušením všech naplánovaných partií) a tato účast byla dokončena (tj. například tím, že byl nahrazen nový hráč, partie byly odeslány k posouzení, všechny partie hráče byly dokončeny normálně a/nebo prostřednictvím posouzení, kontumace nebo zrušení atd.), nemůže být tento hráč žádným způsobem znovu zařazen do tohoto týmu. [\* Kapitán týmu (TC), který dosud v dané soutěži nehrál na žádné šachovnici, může v týmu tohoto TC působit jako náhradník nebo náhradní hráč.] Toto pravidlo se nevztahuje na přátelské zápasy, jak jsou definovány v pravidlech ICCF §1.3.2.(6).

Hráči v hodnocené týmové soutěži nemohou nikdy působit jako náhradníci nebo náhradní hráči za sebe samé.

### 5.6.2.2. Postup při střídání/nahrazení

Za jakýchkoli okolností uvedených v §5.6.2. je kapitán týmu povinen najít náhradního (nebo zastupujícího) hráče do 60 dnů od oznámení TD. Náhradní (nebo zastupující) hráč musí pokračovat v partiích svého předchůdce.

Hodiny hráčů se nezastavují [STANDARD & TRIPLE BLOCK s garantovaným časem:] s výjimkou (a) rozhodnutí technického ředitele (TD) a pouze za následující okolnosti: po žádosti kapitána týmu o střídání/výměnu hráče v týmové soutěži, nebo (b) rozhodnutí kapitána týmu při přímém provedení střídání/výměny

Pokud se TD podílel na zaznamenání střídání, nový hráč začíná v termínu stanoveném TD:

- (a) [STANDARD & TRIPLE BLOCK s garantovaným časem:] s časem na rozmyšlenou a časem na odchod, které platily v okamžiku, kdy kapitán týmu podal žádost, nebo
- (b) [TRIPLE BLOCK bez garantovaného času:] s časem, který zbývá na hodinách hráče a v jeho bance.

### 5.6.2.3. Neposkytnutí náhradního hráče

Pokud kapitán týmu neposkytne náhradního hráče, TD považuje všechny zbývající partie původního hráče za prohrané kontumačně.

Výjimka z povinnosti poskytnout náhradního hráče: Pokud hráč v soutěži dvou týmů (například v přátelském zápase) neprovedl žádný tah v žádné z naplánovaných partií tohoto zápasu, může kapitán jeho týmu požádat o zrušení všech partií tohoto hráče namísto hledání náhradního hráče. Za těchto okolností bude tato žádost o zrušení TD schválena.

## 5.7. Střídání iniciovaná a provedená TC

Kapitáni týmů (TC) mohou hráče vystřídat jednoduše tím, že tuto změnu sami zaznamenají; to znamená, aniž by bylo nutné, aby turnajový ředitel (TD) tuto střídání/výměnu za kapitána týmu provedl (ačkoli kapitán týmu může stále požádat, aby střídání provedl turnajový ředitel). Není nutné uvádět žádný důvod pro tuto střídání/výměnu žádnému turnajovému funkcionáři. Na rozdíl od §5.6.2. musí TC tento proces střídání/výměny iniciovat. Pokud je střídání/výměna iniciována a provedena TC, původní hráč na šachovnici neprochází žádným formálním odstoupením ani není následně suspendován.

Při provádění tohoto typu střídání/nahrazení musí TC pouze zaznamenat záměr provést střídání/nahrazení a server přesměruje TC na příslušné možnosti.

Při provádění střídání/nahrazení (které musí zahrnovat nového hráče, jehož rating není o více než 100 bodů vyšší než rating odcházejícího hráče) [STANDARD & TRIPLE BLOCK s garantovaným časem:] má TC právo a možnost zastavit všechny hodiny na příslušné šachovnici, kde má ke změně hráče dojít. Pokud TC zastaví hodiny jakéhokoli hráče, musí poté provést střídání/nahrazení tohoto hráče, jinak budou všechny probíhající partie na dané šachovnici kontumovány. [TRIPLE BLOCK bez garantovaného času:] TC nemůže zastavit hodiny, ale je oprávněn přesunout čas z banky odcházejícího hráče na hodiny hráče (aby se zabránilo tomu, že se partie dostane do ETL během provádění střídání/nahrazení). Pokud TC přesune čas tímto způsobem, musí být provedena výměna/nahrazení daného hráče (do 60 dnů), jinak bude tým diskvalifikován ze všech probíhajících partií na dané šachovnici

Jakmile hráč v hodnocené týmové soutěži jakýmkoli způsobem působil jako hrající účastník\* (tj. na žádost kapitána týmu, prostřednictvím jakéhokoli typu formálního odstoupení, které bylo dříve povoleno, nebo jednoduše dokončením či zrušením všech naplánovaných partií) a tato účast byla dokončena (tj. například tím, že byl nahrazen nový hráč, partie byly odeslány k rozhodování, všechny partie hráče byly dokončeny normálně a/nebo prostřednictvím rozhodování, kontumace nebo zrušení atd.), nemůže být tento hráč žádným způsobem znovu zařazen do tohoto týmu. [\* Kapitán týmu (TC), který dosud v dané soutěži nehrál na žádné šachovnici, může v týmu tohoto TC působit jako náhradník nebo náhradní hráč.] Toto pravidlo se nevztahuje na přátelské zápasy, jak jsou definovány v pravidlech ICCF §1.3.2.(6).

Hráči v mezinárodní týmové soutěži s ratingem nemohou nikdy působit jako náhradníci nebo náhradní hráči za sebe samé.

Ředitel světového turnaje (WTD) byl oprávněn napravit jakoukoli počáteční chybu, kterou technická komise (TC) učinila při pokusu o provedení takové střídání/výměny. Technická komise musí za účelem nápravy tohoto typu chyby podat žádost řediteli světového turnaje.

## 5.8. Rozhodovací postupy

Rozhodování o výsledcích her může v týmových soutěžích proběhnout pouze v případě, že bylo dosaženo data ukončení soutěže, přičemž k datu stanovenému pro ukončení hry nebyl stanoven žádný výsledek (a TD rozhodne, že hra musí být ukončena).

S výjimkou níže uvedených případů má TD spustit automatizovaný rozhodovací systém, aby zahájil rozhodovací proces. Hráči jsou povinni dodržovat postupy popsané v §2.13.

Kapitáni týmů nemají v automatizovaném rozhodovacím procesu žádnou roli, kromě toho, že jsou k dispozici pro zodpovězení dotazů hráčů.

Pokud existuje důvod (schválený WTD nebo stanovený TO tím, že se TO rozhodlo nepoužít automatizovaný rozhodovací systém), aby TD provedlo rozhodování ručně, TD:

1. pověří příslušné kapitány týmů, aby informovali hráče o nutnosti rozhodčího řízení,

2. zašle kapitánům týmů popis rozhodovacích postupů (konkrétně včetně nutnosti, aby hráči k jakémukoli nároku na výhru předložili podpůrnou analýzu), který kapitáni předají příslušným hráčům, a
3. vyzve kapitány týmů, aby informovali hráče o požadavku, že každý hráč musí do 14 dnů od obdržení oznámení TD (**POŠTOU: bez započítání doby doručení poštou**) a s vyloučením jakékoli dovolené, která již byla v dané události naplánována, informovat TD o záměru podat žádost o vítězství nebo remízu.
4. SERVER: Hráči musí zaslat svou námitku a podpůrnou analýzu (pokud existuje) přímo technickému řediteli, a to bez ohledu na to, zda se jedná o individuální soutěž nebo týmový turnaj. **POŠTOVNÍ: Hráči musí zaslat svou námitku a podpůrnou analýzu (pokud existuje) technickému řediteli prostřednictvím kapitána svého týmu.**
5. Jakékoli odvolání proti rozhodnutí rozhodčího musí být zasláno TD (**POŠTOU: prostřednictvím kapitána týmu**) do 14 dnů od obdržení oznámení o rozhodnutí.

### 5.9. Záznamy, které je třeba uchovávat

Záznamy o tazích a datech všech partií vede server. Tyto informace jsou k dispozici na vyžádání. E-mailová a poštovní korespondence mezi kapitány týmů a dalšími osobami se však neuchovává. Proto si všichni kapitáni týmů musí vést vlastní složky, ve kterých budou uchovávat relevantní korespondenci po dobu trvání událostí a minimálně 2 týdny po jejich skončení (pro případ odvolání proti jakémukoli rozhodnutí).

### 5.10. Kodex chování pro kapitány týmů

Kapitáni týmů, kteří zastupují a slouží konkrétnímu týmu, jsou zároveň považováni za omezené zástupce ICCF. Očekává se, že budou vždy jednat v duchu motto ICCF „amici sumus“ („jsme přátelé“). Úlohou kapitánů týmů je usnadňovat řešení konfliktů, problémů a stížností hráčů týmu. Kapitán týmu musí také jednat zodpovědně (například informovat hráče týmu, kapitány soupeřících týmů a ředitele turnaje, pokud kapitán týmu odchází na dovolenou nebo z jiného důvodu nemůže zastupovat hráče týmu). Pokud má kapitán týmu dotaz nebo obavy ohledně nějaké situace, doporučuje se konzultace s některou z následujících osob, v závislosti na typu problému: ředitel turnaje, ředitel světového turnaje, předseda výboru ředitelů turnajů nebo komisař pro pravidla.

## ČÁST 6: Pokyny pro rozhodčí ICCF

### 6.1. Požadavky na rozhodčího ICCF

Každý hráč ICCF, který je v současné době v dobrém stavu, se může stát rozhodčím, pokud má titul GM nebo SIM a/nebo oficiální rating 2500+.

## 6.2. Jak se stát rozhodčím ICCF

Chce-li se hráč stát rozhodčím ICCF, může podat žádost zasláním e-mailu řediteli světových turnajů (WTD), který bude obsahovat následující informace: vyjádření zájmu stát se rozhodčím, celé jméno hráče a číslo ICCF ID a seznam jazyků, kterým hráč rozumí.

## 6.3. Kdy dochází k rozhodování

Až na výjimečné případy dochází k rozhodování pouze za tří okolností:

1. STANDARD: Pokud má turnaj stanovené datum ukončení, toto datum již uplynulo a žádný z hráčů nepodal aktuální žádost o vítězství nebo remízu.
2. Pokud turnaj nemá stanovené datum ukončení, ale další kolo turnaje je zpožděno kvůli nedokončené partii.
3. OBĚ: Když hráč zemře, má stále jednu nebo více aktivních partií, provedl v turnaji alespoň jeden tah a nemá v daném turnaji zaznamenanou žádnou prohru v ETL.

## 6.4 Přiřazení rozhodčích

V akcích ICCF je výběr rozhodčího prováděn serverem ICCF pomocí automatizovaného výběrového procesu. Server informuje vybranou osobu o možném přidělení. Vybraná osoba má na odpověď na tuto notifikaci maximálně 4 dny. Rozhodčí jsou důrazně žádáni, aby na toto oznámení odpověděli, i když úkol odmítají. Pokud do 4 dnů neodpoví, server vybere pro úkol někoho jiného, ale co je důležitější, zpoždění o 4 dny způsobí, že hráči, TD a často i TO budou čekat déle, než je nutné, na dokončení rozhodování.

Rozhodčí nesmí dostat více partií, než kolik je schopen posoudit přibližně do 30 dnů. Jinými slovy, rozhodčí nesmí na vyřízení žádné jednotlivé stížnosti potřebovat déle než 30 dnů, a to pravděpodobně mnohem méně.

U jakékoli akce označené organizátorem při jejím zřizování jako „národní akce“ se organizátor může rozhodnout nepoužít automatizovaný rozhodovací systém ICCF. V těchto situacích vybírá technický ředitel rozhodčího ručně, a to ne nutně z řad rozhodčích ICCF. Vybrané osoby mají právo odmítnout jakýkoli úkol v rámci rozhodování.

### *6.4.1. Anonymita rozhodčího*

Jméno rozhodčího nesmí být sděleno hráčům, technickým ředitelům (v případě použití automatizovaného výběrového procesu) ani kapitánům týmů bez předchozího souhlasu rozhodčího. Jméno rozhodčího v odvolacím řízení nesmí být zveřejněno bez předchozího souhlasu rozhodčího v odvolacím řízení.

Národní delegáti smí znát jména všech rozhodčích ze své vlastní členské federace, nikoli však jméno rozhodčího, který pracoval na konkrétním případě.

### **6.5. Materiály k dispozici rozhodcům**

Server předává rozhodčímu pouze následující informace:

- zápis z partie ve formátu PGN
- nároky hráčů na výhru nebo remízu
- analýzy hráčů
- v každém případě, kdy byl nárok hráče na rozhodnutí rozhodčího (o remíze či výhře) stanoven automaticky, a proto neobsahuje podpůrnou analýzu. Tento faktor může hrát roli při rozhodování rozhodčího.

Materiály, které má rozhodčí k dispozici, se neliší v případě individuálních a týmových soutěží.

### **6.6. Rozhodovací postupy**

#### *6.6.1. Porozumění žádostem a analýzám hráčů*

1. Žádosti o rozhodnutí, stejně jako nabídky remízy, nelze po podání vzít zpět, zrušit ani změnit.
2. Pokud oba hráči žádají o remízu, TD nebo server prohlásí partii za remízu.
3. Analýza nemusí nutně znamenat možné varianty. Analýza zahrnuje také obecné plány, je-li to vhodné. (Viz §6.6.2. pro více podrobností.)
4. Nároky na výhru nebudou přijaty k posouzení bez podpůrné analýzy. Nároky na výhru bez podpůrné analýzy budou místo toho považovány za nároky na remízu. Výjimkou z tohoto pravidla jsou zemřelí hráči, u nichž bude nárok na výhru bez podpůrné analýzy přijat.

5. Pokud hráč nepodá žádost, bude automaticky vyhodnocena remíza bez podpůrné analýzy a bez práva na odvolání, s výjimkou případů, kdy je důvodem pro rozhodnutí úmrtí hráče a má být přijata žádost o vítězství.

### *6.6.2. Začněte s analýzami hráčů*

Po obdržení všech relevantních materiálů od serveru se použijí následující postupy:

1. V případech, kdy oba hráči předložili analýzu a tyto analýzy se po několik tahů neliší, rozhodčí tyto tahy uzná jako provedené a zahájí posuzování z nové dosažené pozice.
2. U předložených partií, které zahrnují jeden nárok bez podpůrné analýzy, rozhodčí nejprve určí, zda je analýza druhého hráče úplná, správná a nevyvratitelná.
3. Rozhodčí poté začne objektivním odhadem pozice a možností obou hráčů a určí, zda analýza hráče (hráčů) požadujícího výhru předložila hráčovy argumenty\* a opírala se o obecné šachové principy k uplatnění nároku na výhru (např. materiálová převaha; výměna, typické koncovkové vzorce atd.).

\* Následující informace mají rozhodčím pomoci určit, kdy lze konstatovat, že hráč „předložil své argumenty a opřel se o obecné šachové principy, aby si nárokoval výhru“:

#### Nedostatečná „analýza“ pro účinný nárok na výhru

(a) Vyslovení nevysvětleného tvrzení „vyhrávám“ nebo podobného (např. „šachový engine říká, že vyhrávám“).

(b) Pouhé citování jedné nebo více variant z šachového enginu. Citování jedné nebo více jasně vítězných variant může být užitečné, ale pouhé citování variant, i s konečným číselným hodnocením, nemusí být dostačující. Obvykle je vyžadován další slovní popis.

(c) Číselné hodnocení od šachového enginu obvykle nebude stačit.

(d) Slovní vyjádření o materiálové nerovnosti obvykle nebude stačit. Je třeba popsat také poziční kontext. (Například mít o dámu více může být stále v prohrané pozici. Hráč musí vysvětlit, jak je tento materiálový přebytek v dané pozici důležitý.)

#### Dostatečná analýza pro účinné prohlášení o výhře

(e) Kombinace šachové notace a slovního popisu záměru, účelu či plánů skýtá největší potenciál pro „prezentaci hráčovy strategie“ vedoucí k vítězství.

(f) Zcela slovní popisy mohou být dostačující, ale ne vždy tomu tak bude. Popis musí být dostatečně podrobný, aby ukázal, jak by bylo vítězství dosaženo.

### Nedostatky v analýze

(g) Pokud má předložený materiál (varianta nebo slovní popis) nedostatky, rozhodčí bude muset posoudit závažnost těchto nedostatků. Pokud jsou drobné (nejsou považovány za závažně ovlivňující výsledek partie, kdyby byla partie dohrána), budou tyto nedostatky ignorovány. Pokud je jedna nebo více chyb považována za zásadní (kdy nelze nárok na výhru podpořit, protože varianta jasně vede pouze k remíze nebo prohře, nebo se míra výhody jeví jako značně přehnaná), lze analýzu považovat za „znehodnocenou“ a nárok na výhru za nepodložený. Rozhodujícím faktorem je, zda je rozumné, aby rozhodčí věřil, že soupeř mohl najít remízovou (nebo výherní) variantu.

4. [Vymazáno. Vymazaný text lze najít v předchozích verzích pravidel ICCF.]

5. Ve všech výše uvedených situacích musí rozhodčí brát v úvahu úroveň dovedností hráčů na základě síly hry v partii vedoucí k posuzované pozici.

6. Rozhodčí může předpokládat, že oba hráči mají přístup k dostupným tabulkovým databázím pro koncovkové pozice.

### *6.6.3. Analýza rozhodčího*

1. Rozhodčí smí používat data z koncových tabulek, včetně tabulek se 7 figurami.

2. Po zvážení analýz hráčů (pokud byly předloženy) mohou rozhodčí při stanovení výsledku partie použít svou vlastní analýzu. To však neznamená, že by rozhodčí měli na základě své vlastní analýzy určit výhru, která nebyla v analýze příslušného hráče přiměřeně zdůvodněna. Jedinou výjimkou je případ, kdy hráč podal automatický nárok bez podpůrné analýzy a rozhodčí má důvod se domnívat, že hráči má být přiznáno vítězství.

### *6.6.4. Stanovení a hlášení výsledků*

1. Žádnému hráči nesmí být přiznáno vítězství, pokud podal žádost o remízu nebo pokud podal žádost o vítězství bez podpůrné analýzy, s výjimkou případů, kdy je důvodem pro rozhodčí posouzení smrt hráče, kdy má být žádost o vítězství přijata.

2. Zaznamenání výsledku rozhodnutí se provádí prostřednictvím možností, které rozhodčímu poskytuje server. Proces zaznamenání výsledku automaticky informuje

příslušného TD a hráčů a výsledek se umístí do příslušné křížové tabulky turnaje. Rozhodčí nemusí dělat nic dalšího, aby informoval zúčastněné o výsledcích rozhodčího posouzení.

3. Závěry rozhodčího musí být zveřejněny, jakmile jsou známy, i přesto, že proti nim lze podat odvolání. Server tento záznam zobrazí v příslušné výsledkové tabulce.

#### ***6.6.5. [Vymazáno]***

[Vymazaný text lze najít v předchozích verzích pravidel ICCF.]

#### ***6.6.6. Uchovávání záznamů***

Vzhledem k možnosti odvolání hráčů jsou rozhodčí povinni uchovávat veškeré poznámky týkající se důvodů svého verdiktu po dobu nejméně 14 dnů od zaznamenání výsledku partie.

### **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 rozhodnutím nepředkládají odvolací komisi, ale druhému rozhodčímu.
2. Proti prvnímu rozhodnutí rozhodčího lze podat odvolání. Rozhodnutí odvolacího rozhodčího je konečné a žádné další odvolání od nikoho nebude přijato.
3. Hráči, kteří nepodají žádost a mají proto automaticky přiznanou remízu, nemají právo odvolat se proti rozhodnutí prvního rozhodčího.
4. Hráči, kteří nepředloží analýzu, ztrácejí právo odvolat se proti rozhodnutí rozhodčího.
5. Jakékoli odvolání proti rozhodnutí rozhodčího musí být zasláno TD (hráčem nebo příslušným TC) do 14 dnů od obdržení oznámení o rozhodnutí.
6. K odvolání může kterýkoli z hráčů předložit dodatečnou analýzu.

#### ***6.7.2. Postup při rozhodování o odvolání***

Současný postup pro vyřizování odvolání je manuální, na serveru ICCF zatím nebyl automatizován. Manuální proces se řídí stejným postupem jako automatizovaný, s tím rozdílem, že se provádí prostřednictvím běžné e-mailové komunikace:

a. Rozhodčí je vybírán na základě stejných kritérií, jaká dříve používal server, avšak s požadavkem, aby se jednalo o jinou osobu než původního rozhodčího a ideálně o osobu s vyšším ratingem než původní rozhodčí.

b. Jakmile je případ přijat, jsou odvolacímu rozhodci předány stejné informace, jaké byly k dispozici původnímu rozhodci.

c. Kromě toho je původní rozhodce kontaktován (WTD nebo jím pověřenou osobou) a dotázán, zda by chtěl něco předat odvolacímu rozhodci ohledně svého původního rozhodnutí. Rozhodčí nemají žádnou povinnost předávat odvolacímu rozhodčímu jakékoli informace a veškeré předávané informace budou předány bez identifikace jednoho rozhodčího druhému. Pokud si původní rozhodčí přeje něco předat, bude tak učiněno.

d. Odvolací rozhodčí musí sdělit svůj verdikt WTD (nebo jím pověřené osobě). Ta poté informuje TD a dotčené hráče o rozhodnutí v odvolacím řízení a v případě potřeby změny výsledku hry v tabulce turnaje.

e. Z důvodu zdvořilosti bude původní rozhodčí rovněž informován WTD (nebo jím pověřenou osobou) o verdiktu odvolacího rozhodčího.

## ČÁST 7: Výbor turnajových ředitelů (TDC)

### 7.1. Účel Výboru turnajových ředitelů (TDC)

Výbor turnajových ředitelů (TDC) je nejvyšší úrovní v sektoru rozhodčích ICCF. TDC dohlíží na všechny aspekty práce, školení a rozvoje TD a rozhodčích a vede záznamy o zkušenostech TD.

TDC poskytuje informace o kvalitě práce rozhodčích národním federacím a komisaři pro kvalifikaci v souvislosti s podanými žádostmi o titul mezinárodního rozhodčího (IA).

### 7.2. Členství v TDC

Počet jednotlivých členů TDC není stanoven. Nezbytnými členy TDC jsou:

- Ředitel světového turnaje
- Předseda odvolací komise
- dva mezinárodní rozhodčí
- jeden ředitel turnaje bez titulu rozhodčího

TDC musí mít předsedu, který je jmenován kongresem. Výkonná rada ICCF dohlíží na TDC v období mezi kongresy. Dalšími členy TDC mohou být členové výkonné rady ICCF, komisaři ICCF a/nebo další rozhodčí.

### 7.3. Odpovědnost TDC

Koncepčně je WTD odpovědný za všechny záležitosti specificky související s vedením turnajů. Dohled nad procesem kvalifikace pro titul mezinárodního rozhodčího je v odpovědnosti komisaře pro kvalifikaci (QC). Následující jsou povinnosti TDC, které se liší od povinností WTD a QC.

#### *7.3.1. Udržování správných pravidel, postupů a databází pro TD*

a. Udržování aktuálních pravidel, pokynů a postupů specifických pro řízení turnajů tak, aby byly v souladu se všemi ostatními pravidly a postupy ICCF. TDC předkládá změny, doplnění a vypuštění těchto pravidel, pokynů a postupů Kongresu ke schválení.

b. Vypracování a udržování školení pro TD, včetně „testu TD Review“, aby se zajistilo, že všichni TD se seznámili s nejnovějšími pravidly a postupy pro TD.

c. Předkládání návrhů Kongresu na změny pravidel a postupů týkajících se způsobu, jakým TD řídí turnaje ICCF, a to jak z důvodu udržení kroku s technologickým pokrokem, tak jednoduše za účelem zohlednění řešení nově zjištěných problémů.

d. Údržba aktualizovaných databází týkajících se TD, včetně:

1. Online seznam na webových stránkách ICCF s novými technickými řediteli, který obsahuje:

- jméno
- země
- e-mailovou adresu
- jazykové znalosti

2. Online seznam na webových stránkách ICCF zobrazující aktuální TD obsahující:

- TD – identifikační kód
- jméno
- země
- e-mailovou adresu
- titul rozhodčího, pokud existuje
- jméno mentora TD

3. Seznam pokroku zkušeností každého TD obsahující:

- TD – identifikační kód
- všechny turnaje daného TD popsané s kódem turnaje
- počet účastníků každého turnaje

- data zahájení a ukončení každého turnaje

Předpokládá se, že všechna tato data budou automaticky shromažďována a ukládána serverem. TDC je odpovědné za zajištění údržby těchto databází a jejich dostupnosti v případě potřeby jakýchkoli uložených dat, včetně generování souhrnných nebo agregovaných zpráv na žádost jakéhokoli představitele ICCF.

### *7.3.2. Přijímání a zpracování žádostí o titul mezinárodního arbitra (IA)*

Každou žádost o titul IA musí národní šachová federace zaslat TDC spolu s podrobnostmi o všech kvalifikačních turnajích a jménem a e-mailovou adresou mentora TD před jejím formálním předložením komisaři pro kvalifikaci (QC). TDC zkontroluje délku služby, počet řízených partií a kvalitativní aspekty práce (včasné hlášení norm, archivace partií, správné reakce na dotazy a stížnosti hráčů, poskytování informací pro marketingové účely atd.) a v případě potřeby si vyžádá komentáře od dalších funkcionářů ICCF a mentora TD. TDC poté předá (i) žádost spolu s doporučením TDC komisaři pro kvalifikaci a (ii) kopii doporučení TDC národní organizaci CC.

Ačkoli dříve bylo vyřizování žádostí o jmenování TD v kompetenci TDC, dnes tomu tak již není. Tyto žádosti se nyní podávají WTD.

### *7.3.3. Působení jako konzultant pro TD*

#### *7.3.3.1. Ohledně mentorů*

TD, který si přeje získat mentora, musí zaslat žádost světovému turnajovému řediteli (WTD). V případě zájmu lze požádat o radu předsedu výboru TD (TDC).

TDC zajistí, aby na serveru byl k dispozici seznam všech IA a TD úrovně 2. Očekává se, že tento seznam bude obsahovat také jména všech TD, kterým IA a TD úrovně 2 poskytují mentorství. Mentor může být podle potřeby a z jakéhokoli důvodu nahrazen WTD nebo TDC.

TDC nebo WTD může od TD úrovně 2 nebo IA vyžadovat, aby měli mentora z jakéhokoli individuálního důvodu. V takové situaci TDC nebo WTD také určí, jak dlouho bude tento požadavek platit.

#### *7.3.3.2. Stanovení „obhajoby mrtvého muže“*

Není možné vymezit parametry všech možných situací DMD. Než však technický delegát (TD) dojde k závěru, že situace, která se liší od seznamu uvedeného v §3.15.2.2, představuje porušení kodexu chování DMD

porušení pravidel chování, důrazně se doporučuje, aby se TD poradil se svým mentorem, WTD, TDC a/nebo jiným TD.

#### 7.3.3.3. Nastavení časomíry hráčů

Oddíly 3.16.1, 3.16.2 a 3.16.3 popisují velmi vzácné situace, kdy je považováno za vhodné, aby TD resetoval časomíru hráče, s omezeními týkajícími se rozsahu, nebo zastavil časomíru hráčů. Pokud nastane situace, která není uvedena v seznamu, a TD se domnívá, že je vhodné některý z těchto kroků provést, doporučuje se, aby se TD nejprve poradil se svým mentorem, WTD a/nebo TDC a získal jejich souhlas.

#### 7.3.3.4. [Vymazáno]

[Vymazaný text lze najít v předchozích verzích pravidel ICCF.]

### 7.3.4. Účast na disciplinárních opatřeních

#### 7.3.4.1. Pozastavení funkce TD

Předseda TDC, WTD nebo generální sekretář mohou kdykoli pozastavit oprávnění TD působit jako TD ICCF, pokud tato osoba již nespĺňuje požadavky na TD stanovené v tomto dokumentu. Pokud je tato osoba zároveň mezinárodním arbitrem (IA), bude s ní zacházeno jako s IA v důchodu/neaktivním IA. Osoba, která toto rozhodnutí učiní (předseda TDC, WTD nebo generální sekretář), sdělí důvod tohoto opatření ostatním dvěma osobám, jakož i dotčenému TD. Předseda TDC, WTD nebo generální sekretář v podstatě současně najdou náhradního TD pro všechny akce, které v době pozastavení vedl pozastavený TD.

#### 7.3.4.2. Pozastavení titulu mezinárodního rozhodčího (IA)

Předseda TDC (prostřednictvím většiny členů TDC, kteří o této záležitosti hlasují) ve spolupráci s WTD a/nebo generálním sekretářem si vyhrazuje právo kdykoli doporučit kongresu ICCF pozastavení titulu IA jakékoli osobě, která se vážně chová v rozporu s požadavky na TD stanovenými v tomto dokumentu (například opakované verbální napadání hráčů, účast na pokusu o podvod, úmyslné nesprávné zaznamenávání výsledků s cílem zajistit, aby určití hráči vyhráli ceny, atd.). Pokud kongres toto pozastavení podpoří (prostou většinou), daná osoba již nebude uvedena na seznamu ani považována za IA.

## Příloha 1: Pravidla fungování systému hodnocení

### 1. Obecné zásady

1.1 Hodnotící systém ICCF je numerický systém, ve kterém lze procentuální skóre převést na rozdíly v hodnocení a naopak rozdíly v hodnocení převést na očekávané šance na výhru.

1.2 Základem systému je multinomická logitová pravděpodobnostní funkce ze statistické teorie pravděpodobnosti.

1.3 Hodnocené turnaje musí mít minimální dobu reflexe 20 dní pro 10 tahů v korespondenční šachové hře a 150 dní pro 50 tahů v elektronické hře. Turnaje s korespondenčním přenosem budou hodnoceny pouze v případě, že jsou spravovány na webovém serveru ICCF. Za tento úkol jsou odpovědní technický ředitel (TD) a delegáti národních federací.

1.4 Po skončení partie použije postup výpočtu ratingu nejnověji zveřejněný ratingový seznam pro hodnoceného hráče (i když tento seznam není platný až do dokončení partie). Postup použije rating platný v době dokončení partie pro soupeře hodnoceného hráče. Pokud je však aktuální rating hráče nižší než jeho počáteční rating, nové ratingy pro soupeře tohoto hráče se vypočítají pomocí jeho počátečního ratingu.

## 2. Postup při výpočtu ratingu

(Níže uvedené kroky pouze popisují proces hodnocení bez poznámek nebo vysvětlení, a to výhradně za účelem definování pravidel hodnocení. Kompletní technický dokument i zjednodušený průvodce pro hráče, které napsal profesor Mark Glickman a které podrobně popisují systém hodnocení ICCF, jsou k dispozici na [iccf.com](http://iccf.com), kde stačí kliknout na „ICCF Rules“ v levém sloupci.)

Následující kroky se provádějí souběžně pro všechny hráče. Postup vychází z předpokladu, že každý hráč má na začátku aktuálního ratingového období buď rating a  $RD$  (měřítko nejistoty hodnocení) na konci předchozího ratingového období, nebo že hráč není hodnocen. Následující kroky určují hodnocení  $aRD$  na konci aktuálního ratingového období a ty se používají jako výchozí bod pro další ratingové období.

2.1. Určete rating a hodnotu „ $RD$ “ pro každého hráče na začátku nového ratingového období na základě jejich ratingu a hodnoty „ $RD$ “ na konci předchozího období (viz však bod 1.4 výše). Pro každého hráče:

a. Pokud hráč ještě nezačal hrát v ICCF a deklaroval rating FIDE, nastavte rating na hodnotu ratingu FIDE (kterou ověří komisař pro ratingy) s tím, že ICCF bere v úvahu pouze ty seznamy FIDE, které jsou platné od stejného data jako ratingové seznamy ICCF, což znamená 1.1, 1.4, 1.7 a 1.10 každého roku, a nastavte hodnotu „ $RD$ “ na 150. Pokud

nový hráč nechce uvést rating FIDE, nastavte rating na 1800 a  $RD$  na 250.

b. Pokud má hráč rating, použijte jeho rating z posledního období a vypočítejte nový  $RD$  z hodnoty z posledního období ( $RD_{old}$ ):

- Pokud platí, že  $RD_{old} > 120$ , pak  $RD = RD_{old}$ .
- Pokud  $RD_{old} \leq 120$ , pak  $RD = \min\left(\frac{\sqrt{RD_{old}^2 + c^2}}{old}, 120\right)$ , kde  $c = 25$  je konstanta, která zohledňuje nárůst nejistoty mezi ratingovými obdobími. Pokud  $\sqrt{RD_{old}^2 + c^2} < 30$ , nastavte  $RD = 30$ .

2.2. Proveďte následující aktualizací výpočty pro každého hráče zvlášť:

U konkrétního hráče předpokládejme, že jeho hodnocení před obdobím je  $r$  a odchylka hodnocení je  $RD$  určená v kroku 2.1. Předpokládejme, že hráč během hodnotícího období soutěží proti  $m$  soupeřům. Nechť jsou hodnocení soupeřů před obdobím (opět z kroku 2.1)  $r_1, r_2, \dots, r_m$  a odchylky hodnocení  $RD_1, RD_2, \dots, RD_m$ . Nechť také  $y_1, \dots, y_m$  je

výsledek zápasu s každým soupeřem, přičemž výsledek může být 1, 0,5 nebo 0 pro výhru, remízu a prohru. Upozorňujeme, že více zápasů se stejným soupeřem se považuje za zápasy s více soupeři (zdůvodnění viz příloha 1, bod 1.4 výše a bod 6 níže). Nechť  $r'$  a  $RD'$  označují hodnocení hráče po skončení období a odchylku hodnocení. Algoritmus hodnocení zahrnuje následující kroky.

a) Převést ratingy 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 systémových parametrů:

$$\beta_0 = 1,0986, \beta_1 = 0,17037$$

c) Definujte pravděpodobnost výhry, remízy a prohry jako funkci standardizovaných hodnocení

$\mu$  a  $\mu_j$  jako

$$Pr(\text{win} | \mu, \mu_j) = \exp(\mu) / S$$

$$Pr(\text{remíza} | \mu, \mu_j) = \exp(\beta_0 + (1 + \beta_1)(\mu + \mu_j)/2) / S$$

$$Pr(\text{ztráta} | \mu, \mu_j) = \exp(\mu_j) / S$$

kde

$$S = \exp(\mu) + \exp(\beta_0 + (1 + \beta_1)(\mu + \mu_y)/2) + \exp(\mu_j)$$

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  $\mu_j + \sigma_j$ . Definujme

$$Pw_j^- = Pr(\text{win} | \mu, \mu_j - \sigma_j),$$

$$Pw_j^+ = Pr(\text{výhra} | \mu, \mu_j + \sigma_j),$$

$$Pd_j^- = Pr(\text{remíza} | \mu, \mu_j - \sigma_j),$$

$$Pd_j^+ = Pr(\text{remíza} | \mu, \mu_j + \sigma_j),$$

$$Pl_j^- = Pr(\text{prohra} | \mu, \mu_j - \sigma_j),$$

$$Pl_j^+ = Pr(\text{ztráta} | \mu, \mu_j + \sigma_j)$$

což znamená, že ve vzorcích v kroku c nahradíme výraz  $\mu_j$  buď výrazem  $\mu_j - \sigma_j$ , nebo výrazem  $\mu_j + \sigma_j$ . Nyní necht'

$$P_j = Pw_j^- + Pw_j^+, \text{ pokud } y = 1 \text{ (výhra nad soupeřem)}$$

$$P_j = Pd_j^- + Pd_j^+, \text{ pokud } y = 0,5 \text{ (remíza s protivníkem)}$$

$$P_j = Pl_j^- + Pl_j^+, \text{ pokud } y = 0 \text{ (prohra proti soupeři)}$$

e) Necht'

$$W_{1j}^- = Pw_j^- + 0,5Pd_j^-,$$

$$W_{1j}^+ = Pw_j^+ + 0,5Pd_j^+,$$

$$W_{2j}^- = Pw_j^- + 0,25Pd_j^-,$$

$$w_{2j}^{++Pw_j^{++0,25Pd+}}$$

Nyní necht'

$D_{1j}$  = pokud  $y_j = 1$  (výhra nad soupeřem  $j$ )

$D_{1j}$  = pokud  $y_j = 0,5$  (remíza s protivníkem  $j$ )

$D_{1j}$  = pokud  $y_j = 0$  (prohra proti soupeři  $j$ )

Dále necht'

$D_{2j}$  = pokud  $y_j = 1$  (výhra nad soupeřem  $j$ )

$D_{2j}$  = pokud  $y_j = 0,5$  (remíza s protivníkem  $j$ )

$D_{2j}$  = pokud  $y_j = 0$  (prohra s protivníkem  $j$ )

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) Převedst  $\mu'$  a  $\sigma'$  na Elo stupnici:

$$r' = 173,7\mu' + 1500$$

$$RD' = 173,7\sigma'$$

3. Na začátku každého čtvrtletí je zveřejněn nový žebříček. Všechny výsledky, které byly nahlášeny alespoň jeden měsíc předem, budou způsobilé pro zařazení do následujícího žebříčku. Každé nové hodnocení [§1.4(5)] je založeno na systému vyvinutém s využitím aktivních hráčů s  $RD \leq 120$  [což je definice „pevného hodnocení“ – viz §1.4(3)]. Stav aktivity hráče je popsán v §1.4(7) a v příloze 2, §2(10).

Hodnotící období	Zahrnuté partie*	Zveřejněno	Kdy se použije**
<b>1</b>	Září – listopad	Přibližně 15. prosince	Leden – březen
<b>2</b>	prosinec – únor	Přibližně 15. března	duben – červen

<b>3</b>	březen – květen	Přibližně <sup>15.</sup> června	červenec – září
<b>4</b>	Červen – srpen	Přibližně <sup>15.</sup> září	Říjen – prosinec

\* Podle pravidel ICCF, příloha 1, bod 1.4.: „Po skončení partie se při výpočtu ratingu použije nejnovější zveřejněný ratingový seznam pro daného hráče.“ To znamená, že pro partie zahrnuté do výpočtů v ratingovém období 1 (září–listopad) se použije rating hráče z ratingového seznamu 4, zveřejněného v první polovině září. Podobně je tomu i u zbývajících období – v ratingovém období 2 (prosinec–únor) se použije rating z ratingového seznamu 1, zveřejněného v první polovině prosince, atd.

\*\* Toto hodnocení, platné pro konkrétní ratingový seznam, slouží pro kvalifikační účely a je zahrnuto do turnajové tabulky podle oficiálního data zahájení.

4. Platné výsledky z korespondenčních partií musí být zaregistrovány řediteli turnaje na webovém serveru ICCF nejpozději jeden měsíc předtím, než má být seznam uznán jako platný.

5. Výpočty se provádějí s čísly s plovoucí desetinnou čárkou s dvojitou přesností. Hodnoty ratingu a odchylky ratingu se zaokrouhlují až na konci výpočtů. Žádné mezilehlé hodnoty použité pro následné výpočetní kroky se nezaokrouhlují. Na konci výpočtů se ratingy zaokrouhlují na nejbližší celé číslo (0,5 se zaokrouhluje nahoru), odchylky ratingu se zaokrouhlují na nejbližší celé číslo (0,5 se zaokrouhluje nahoru), odchylky ratingu jsou omezeny na interval [30, 250].

6. Pravidla pro hodnocení zápasů v týmových turnajích, kterých se účastní náhradník:

a) Partie náhradního hráče se započítává do nového ratingu náhradníka pouze v případě, že je pro něj výhodná. V opačném případě se partie započítává hráči, který byl vystřídán.

b) Pro soupeře se zápas počítá jako zápas proti hráči (původnímu nebo střídajícímu) s vyšším ratingem.

7. Tato pravidla platí nepřetržitě od 1. 10. 2023.

## Příloha 2: Pravidla pro mezinárodní šachové tituly v korespondenčním šachu

1. Mezinárodní turnaj o titul musí splňovat následující požadavky:

- a. každý hráč musí mít alespoň osm soupeřů. Komisař pro turnaje o tituly (TTC) má však pravomoc uspořádat turnaje typu double-round robin all-play-all nebo Scheveningen s méně než 9 hráči (za předpokladu, že každý hráč odehraje minimálně 8 partií). (To znamená, že TTC má pravomoc organizovat turnaje ICCF s méně než 9 hráči, přičemž se na tuto akci stále vztahují normy, ale tato pravomoc se nevztahuje ani není přenositelná na turnaje organizované členskými federacemi),
- b. alespoň 75 % zúčastněných hráčů musí absolvovat 12 hodnocených partií
- c. alespoň 60 % zúčastněných hráčů musí mít pevné ratingové hodnocení ( $RD \leq 120$ )
- d. každý hráč bude mít soupeře zastupující alespoň tři federace přidružené k ICCF; (vlajka izolovaného hráče se považuje za rovnocennou vlajce členské federace)
- e. nejvýše 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 vyhrazena hráčům z jedné konkrétní federace nebo klubu, se považuje za interní akci, a proto se nemůže kvalifikovat jako turnaj o titul bez ohledu na to, kolik států potenciální účastníci zastupují.
- f. Ustanovení popsaná v bodech „d“ a „e“ se nevztahují na závěrečné fáze vícefázových akcí (jako jsou mistrovství světa)
- g. minimální skóre pro získání titulu je 35 % z možného počtu bodů
- h. hra musí být v souladu s §2 tohoto dokumentu a pokud je to možné, musí ji řídit mezinárodní rozhodčí. Turnaje, na kterých je možné získat normu GM, musí řídit mezinárodní rozhodčí. Žádný rozhodčí nesmí hrát v turnaji o titul, který řídí, a to ani jako náhradník.
- i. Povýšovací turnaje, tematické turnaje a předkola pohárů se nepovažují za turnaje o titul.

#### Shrnutí požadavků v závislosti na počtu partií

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
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 partií každého účastníka, B je maximální počet hráčů, kteří jsou členy stejné federace, C je minimální počet hráčů, kteří odehráli 12 hodnocených partií, D je minimální počet hráčů s pevným ratingem ( $RD \leq 120$ ) a E je minimální počet bodů potřebných na základě požadavku získat alespoň 35 % možných bodů.

## 2. Výpočet normy na titul

2.1. Následující normy titulů vycházejí z ratingového systému ICCF, který se řídí následujícími obecnými zásadami:

(a) Hodnotící systém ICCF je numerický systém, ve kterém se procentuální skóre převádí na rozdíly v hodnocení a naopak, rozdíly v hodnocení lze převést na pravděpodobnosti skórování.

(b) Základem systému je multinomická logitová pravděpodobnostní funkce statistické teorie pravděpodobnosti.

2.2. Výkon pro titul (například výkon GM) je výsledek, který se stanoví za předpokladu, že hráč má minimální ratingovou úroveň spojenou s titulem, zjištěním očekávané výhry (= pravděpodobnosti získání bodů) proti každému soupeři a následným sečtením očekávaných výher.

(a) Vzorec použitý pro výpočet očekávané výhry ( $We_i$ )

$$We_i = (Pw_i^- + Pw_i^+) / 2 + (Pd_i^- + Pd_i^+) / 4$$

kde, za předpokladu minimální úrovně výkonnosti hráče v žebříčku pro daný titul,  $Pw_i^-$  a  $Pw_i^{(+)}$  jsou pravděpodobnosti vítězství nad soupeřem se standardizovanými hodnoceními  $\mu_i - \sigma_i$  a  $\mu_i + \sigma_i$ ,  $Pd_i^-$  a  $Pd_i^+$  jsou pravděpodobnosti remízy

proti soupeři se standardizovanými hodnoceními  $\mu_i - \sigma_i$  a  $\mu_i + \sigma_i$ .  
Viz vzorce pro výpočet  $Pw_i^-$ ,  $Pw_i^+$ ,  $Pd_i^-$  a  $Pd_i^+$ .

Minimální úrovně ratingového výkonu (a odpovídající hodnoty na standardizované stupnici) pro daný 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) Norma (P) pro hráče v turnaji je součtem očekávaných výher proti všem soupeřům v turnaji.

$$P = \sum We_i$$

Výsledek normy se zaokrouhluje nahoru na nejbližší půl bod.

(c) Počet her s nadprůměrným skóre

$$ng = n (W - \sum We_i) / (\sum We_i)$$

kde  $ng$  je počet her s nadprůměrným skóre,  $n$  je celkový počet her odehraných hráčem 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 splňuje požadavky na titulovou normu na základě výkonu v turnaji, celkový počet her započítávaných do požadavku 24 her je součtem počtu skutečně odehraných her a přebytku  $ng$ .

2.3. Titulová norma je výkon vedoucí k získání titulu, který splňuje dodatečné požadavky týkající se složení 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 titul GM 2a a b; titul SIM 3a; titul IM 4a, b a c; titul CCM 5a a b; titul CCE 6a a b).

2.5. Průměrné ratingové hodnocení soupeřů ( $R_a$ )

a. Jedná se o součet hodnocení soupeřů vydělený počtem soupeřů.

b. Průměr hodnocení se zaokrouhluje na celé číslo. Zlomky 0,5 se zaokrouhlují nahoru.

2.6. Hodnocení výkonu ( $R_p$ )

K dosažení normy musí hráč dosáhnout výkonu na úrovni uvedené níže ( $R_p$ ) proti minimálnímu průměru soupeřů ( $R_a$ ).

Minimální průměrné hodnocení soupeřů hráče musí být rovno nebo vyšší než požadované výkonnostní hodnocení minus 200 bodů (1950 pro CCE, 2100 pro CCM, 2250 pro IM, 2325 pro SIM a 2400 pro GM).

Titul	Minimální úroveň Rp	Minimální úroveň Ra
<b>GM</b>	2600	2400
<b>SIM</b>	2525	2325
<b>IM</b>	2450	2250
<b>CCM</b>	2300	2100
<b>CCE</b>	2150	1950

2.7. Normu nelze získat, pokud je minimální průměr soupeřů (Ra) pod minimální úrovní.

2.8. Hráč může získat normy bez ohledu na odchylku svého ratingu, avšak k získání titulu musí mít pevný rating ( $RD \leq 120$ ).

2.9. Pokud hráč dosud nezačal hrát v rámci ICCF, lze na jeho přání použít jeho aktuální uznávané hodnocení FIDE (v souladu s § 1.4(3)), a to s odchylkou hodnocení 150. Pokud hráč nemá žádné hodnocení a nemá ani nechce použít hodnocení FIDE, stanoví se jeho hodnocení na 1800 s odchylkou 250.

2.10. Hráč je považován za neaktivního, pokud nemá žádnou aktivní hru s ratingem, bez ratingu nebo Chess960 a pokud v posledních dvou kalendářních letech, například v letech 2014 a 2015 při určování neaktivního statusu pro rok 2016, nedokončil žádnou hru.

2.11. Dřívější kategorie akcí pro účely fakturace, marketingu a průběžné způsobilosti TD:

Drobné 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 komisaře pro kvalifikaci vypočítá na začátku turnaje normativní požadavky pro každého hráče. Tyto požadavky budou zobrazeny v křížové tabulce. Vypočítané normativní požadavky jsou pevně dané.

b. Pokud jedna norma postačuje pro více než jeden titul, lze ji započítat pro každý z těchto titulů.

4. Ve výjimečných případech rozhodne výkonná rada na základě návrhu komisaře pro kvalifikaci.

### Příloha 3: Systém časového řízení Triple Block

Tato příloha slouží jako souhrnný popis všech pravidel a postupů pro systém trojitého blokového časového limitu. Pravidla zde obsažená jsou rovněž uvedena v příslušných oddílech v předchozí části tohoto dokumentu.

#### **1. Obecný popis rozdílů oproti standardnímu časovému systému**

(a) Na začátku hry je každému hráči přidělen konkrétní maximální časový limit, ve kterém musí hru dokončit. Délku tohoto časového limitu stanoví organizátor turnaje (TO) při přípravě akce.

(b) Hráči mají mnohem větší svobodu v tom, jak svůj čas využijí.

(c) Čas na oddech jako takový neexistuje. Místo toho mohou hráči svůj čas v jakékoli konkrétní partii využít podle libosti (až do vypršení zbývajících času), pokud jim ještě zbývá čas na hodinách a pokud platí také podmínka „d“. Na rozdíl od času na odchod zaznamenaného při použití standardního časového limitu ICCF nejsou hodiny hráčem nikdy zastaveny, s výjimkou provedení tahu nebo podání námítky, nikoli za účelem zaznamenání odchodu. Množství času na odchod, které si hráči berou během akcí se standardním časovým limitem, bylo zohledněno při určování celkového času na rozmyšlenou dostupného pro akce s trojím blokem.

(d) „Buffer time“, hodiny s 24hodinovým formátem používané ve standardním časovém řízení, v systému triple block neexistují. Množství času představované buffer time v turnajích se standardním časovým řízením bylo zohledněno při určování času na rozmyšlenou dostupného v turnajích s triple block.

(e) Hráči musí během maximálně 50 po sobě jdoucích dnů provést jednu ze dvou věcí, jinak prohrají partii. Těmi dvěma věcmi jsou provedení tahu nebo „doplnění hodin“ z jejich „banky“ času. Doplnění hodin se provede automaticky po provedení tahu (pokud hráči zbývá čas), ale lze jej provést i ručně, když je na tahu hráč.

(f) Termíny ukončení turnaje jsou pevně stanoveny (pokud si organizátor turnaje nezvolí možnost „garantovaného času“ – viz pododdíl 2i níže – v takovém případě není stanoven žádný termín ukončení). Všechny partie budou přirozeně ukončeny k plánovanému termínu ukončení. Nedochozí k žádným rozhodnutím rozhodčího z důvodu dosažení termínu ukončení.

(g) Pravidlo standardního časového limitu, podle kterého musí hráč provést tah do 40 dnů, jinak prohraje partii, a odpovídající pravidlo, které umožňuje upustit od 40denního limitu, pokud hráč informuje turnajového ředitele o záměru využít více než 40 dnů [obě uvedené v §2.6(2)], v systému tří bloků neplatí.

(h) Nikdy nedochází ke zdvojnásobení času na rozmyšlenou.

(i) Kapitáni týmů v turnajích se standardním časovým limitem mohou zastavit hodiny svých hráčů, pokud TC iniciuje střídání/výměnu hráče. To platí i v turnajích s trojím blokem, pokud TO zvolil možnost „garantovaného času“. (Vysvětlení pojmu „garantovaný čas“ viz „2j“ níže.) V turnajích s trojím blokem bez garantovaného času nemůže kapitán týmu zastavit hodiny hráče, ale může přidat více času na hodiny, zatímco zajišťuje stejné střídání/výměnu. Jedná se o alternativní metodu, kterou může kapitán týmu použít, aby se vyhnul tomu, že partie přejde do ETL během střídání/výměny.

## **2. Konkrétní podrobnosti**

(a) Organizátor turnaje (TO) nastaví serverovou událost zadáním požadovaného oficiálního data zahájení a požadované maximální délky 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 „rezerva“. Server také určí přesné

datum ukončení, i když toto datum má určitou flexibilitu, pokud se TO rozhodne povolit „zaručený čas“ (vysvětleno níže).

(b) Veškerý čas na rozmyšlenou se měří v dnech/hodinách/minutách/sekundách, bez zaokrouhlování nahoru nebo dolů na nejbližší den, a to i po provedení tahu. Pokud je stanoveno pevné datum ukončení: (1) celková délka času na rozmyšlenou, která je k dispozici každému hráči, se vždy rovná polovině plánované délky turnaje, a (2) tři bloky času na rozmyšlenou pro každého hráče se vždy rovnají téže délce – polovině plánované délky turnaje. Rozhodnutí TO použít „zaručený čas“ (vysvětleno v bodě „i“ níže) může prodloužit čas na rozmyšlenou pro každého hráče a posunout akci za plánované datum ukončení.

(c) První časový blok určený k přemýšlení pro každého hráče, tzv. „hodiny“, představuje čas, který má hráč k dispozici na svůj bezprostřední tah, aniž by prováděl jakékoli jiné akce. Hodiny se na začátku každé partie vždy nastaví na 50 dní, bez ohledu na typ nebo délku trvání turnaje. Tato hodnota 50 dní je zároveň maximálním časem, který mohou hráči za jakýchkoli okolností na svých hodinách mít. Hodiny nikdy nemohou obsahovat více než 50 dnů.

(d) Druhý blok, „inkrement“, je čas na rozmyšlenou, který se hráči automaticky uvolní po každém provedeném tahu, a to pouze v daném okamžiku. Inkrement se vztahuje pouze na prvních 50 tahů partie, nikoli na dobu neurčitou. Přírůstek se automaticky přidává na hráčovy hodiny v míře, v jaké hodiny ukazují méně než 50 dní. Pokud by přírůstek zvýšil hráčovy hodiny nad 50 dní, hodiny se nastaví na 50 a zbývající část přírůstku se místo toho převede do hráčovy „banky“ (tj. do třetího bloku tohoto trojblokového systému. Viz následující podsekcce týkající se „banky“).

Počet dní v přírůstku závisí na plánované délce turnaje. Například akce s délkou trvání 1 rok mají přírůstek 1 den na tah, zatímco akce s délkou trvání 2 roky mají přírůstek 5 dní na tah. Více podrobností najdete v tabulce níže, i když není důležité, aby někdo měl tyto podrobné znalosti, protože server se o tento detail postará automaticky na základě volby délky události TO. Parametry turnaje zasláné každému hráči při zahájení události informují každého hráče o velikosti přírůstku v daném konkrétním turnaji.

(e) Třetím blokem je „banka“ hráče. Jedná se o čas na rozmyšlenou, který má hráč k dispozici a může jej použít podle svého uvážení. Tato banka nahrazuje pojem „čas na odchod“, protože systém tří bloků nezahrnuje použití času na odchod. Hráč může kdykoli přesunout čas ze své banky na své hodiny, vždy však s omezením, že na hodinách hráče nesmí být zobrazeno více než 50 dní. Počáteční přidělení v bance hráče bude buď 50, nebo 75 dní, v závislosti na plánované délce turnaje stanovené TO. (Podrobnosti viz tabulka níže.) Stejně jako v případě přírůstku určuje server správný počet dní, které mají být vloženy do banky každého hráče, a popis této informace je zaslán každému hráči při zahájení akce. Množství v bance může v průběhu hry zůstat stejné nebo klesat, s výjimkou případů, kdy by přírůstek trval

čas přesáhne 50 dní (tj. pokud hráč provede tah za méně dní, než kolik přidává přírůstek). Pokud by přírůstek způsobil, že by čas přesáhl 50 dní, přebytek z přírůstku se místo toho připíše do hráčovy banky.

(f) Ilustrativní tabulka vztahu mezi délkou turnaje, počátečním časem, počátečním bankem a hodnotami přírůstku:

Délka turnaje	Počáteční čas	Počáteční bank	Přírůstek
Dny	Dny	Dny	Dny
302 (minimální počet pro zařazení do žebříčku)	50	50	1
350 (cca 1 rok)	50	75	1
400	50	50	2
450	50	75	2
500	50	50	3
550	50	75	3
600	50	50	4
650	50	75	4
700 (cca 2 roky)	50	50	5
750	50	75	5
800	50	50	6
850	50	75	6
900	50	50	7
950	50	75	7
1000	50	50	8
1050	50	75	8
1100 (cca 3 roky)	50	50	9

(g) Pokud si hráč přeje na jeden tah použít více než 50 dní, musí si před uplynutím těchto 50 dní převést čas z banky na hodiny. Hráč tak může činit neomezeně dlouho, dokud mu v bance nezbyvá žádný čas. Tento postup je nezbytný, protože hodiny nemohou nikdy ukazovat více než 50 dní. Účelem tohoto postupu je podpořit rozumné tempo hry (stejně jako je zamýšleno v §2.6(2) v rámci standardního časového systému) a poskytnout metodu pro omezení času potřebného k zjištění, zda hráči mezitím vzdali všechny partie nebo zemřeli.

(h) V týmové soutěži bez „možnosti garantovaného času“ je kapitánovi týmu (TC) povoleno přesunout čas z banky člena týmu na hodiny daného hráče, čímž se zabrání prohře týmu v důsledku ETL. Jedinými požadavky pro tento postup jsou, že (1) v bance hráče je k dispozici čas a (2) TC nahradí původního hráče. Kapitáni týmů nesmějí přesouvat čas z banky na hodiny hráčů pouze proto, aby pomohli aktuálnímu hráči vyhnout se ETL v důsledku jeho nepozornosti nebo z jakéhokoli jiného důvodu.

(i) Při nastavování události má organizátor turnaje (TO) k dispozici možnost „zaručeného času“ (GT). Pokud TO tuto možnost zvolí, dojde v konkrétní situaci a velmi specifickým způsobem k automatickému vynulování hodin všech hráčů. Pokud hráč dokončí tah s méně než 3 dny na hráčských hodinách a bez zbývajících času v rezervě nebo přírůstku (což znamená, že k tomu může dojít až po 50. tahu), hráčské hodiny se automaticky resetují na 3 dny. K tomuto typu resetování hráčských hodin může docházet neomezeně po zbytek partie, po každém provedeném tahu. Výběr možnosti GT ze strany TO znamená, že turnaj může přesáhnout původně plánované datum ukončení. Důvodem, proč se TO rozhodne pro možnost GT, je eliminace možnosti, že by hráči zbývaly pouze hodiny, minuty nebo dokonce jen sekundy na dokončení všech zbývajících tahů v partii. S možností GT se hráč může vždy spolehnout, že bude mít na každý tah alespoň 3 dny na rozmyšlenou a že turnaj nemá stanovené datum ukončení.

Pokud TO nezvolí možnost GT, pravděpodobně aby zajistil konkrétní datum ukončení, pak se hodiny hráčů nikdy neresetují, jakmile je základní čas a přírůstek na nule, i když hráči zbývá méně než 24 hodin na dokončení partie.

(k) V soutěžích s trojím blokem bez garantovaného času nemohou ředitelé turnaje (TD) vynulovat časomíru nového střídajícího/náhradního hráče, aby zohlednili čas strávený hledáním hráče a administrativním zařazením nového hráče do hry. Střídání a nahrazování probíhá za běžícího času, což je hlavním důvodem, proč mají časoměřiči (TC) možnost přesouvat čas z rezervy na časomíry během provádění střídání/nahrazování. Neexistuje žádný minimální zbývajících čas, po kterém lze provést střídání – ke střídání může dojít kdykoli, pokud původnímu hráči zbývá čas na hodinách a v rezervě. Ke střídání/výměně nemůže dojít po plánovaném datu ukončení.

(l) Hodiny hráčů se v turnajích s trojím blokem bez garantovaného času nikdy nezastavují, s výjimkou případů, kdy hráči provedou tah nebo ukončí partii (nebo ve výjimečných případech podání reklamace, kterou server nezpracoval). Hodiny hráčů mohou být zastaveny TD v turnajích s trojím blokem s garantovaným časem, pokud byl zaznamenán záměr střídat/vyměnit hráče (podle stejných pravidel jako v turnajích se standardním časovým limitem).

### **3. Rozdíly v pravidlech důležité pro turnajové ředitele**

Následuje shrnutí rozdílů v pravidlech pro turnaje s trojblokovým systémem ve srovnání s turnaji používajícími standardní časový systém.

#### **Pravidla týkající se času na rozmyšlenou a hodin**

(1) Pravidlo 2.6(2) – týkající se prohry ETL po 40 po sobě jdoucích dnech bez tahu – se neuplatňuje.

(2) Nikdy nedochází ke zdvojnásobení času na rozmyšlenou (například po 20 po sobě jdoucích dnech bez tahu).

(3) Neexistuje žádný „čas na odchod“, jak se tento termín používá ve standardním časovém systému. Hráči si mohou „vzít volno“ – dočasně odjet na dovolenou nebo dělat cokoli jiného kromě hraní šachů – kdykoli chtějí a na jak dlouho chtějí, pokud nenechají své hodiny dojít na nulu. To znamená, že se musí o své hodiny starat alespoň jednou za 50 dní, protože hodiny hráče nikdy nemohou ukazovat více než 50 dní a nechat je dojít na nulu znamená ztrátu ETL. Jakýkoli odkaz na „čas na dovolenou“ ve stávajících pravidlech se nevztahuje na turnaje s trojitým blokovým systémem.

(4) V turnajích s trojblokovým systémem bez garantovaného času (viz bod 7 níže) se nikdy nesmí zastavit oba hodiny současně, s výjimkou případů, kdy k tomu dojde na základě námítky (nebo odvolání). V týmových turnajích se hodiny nezastavují z důvodu střídání nebo výměny hráče.

(5) V praxi TD nikdy nenastavují čas na hodinách v turnajích s trojím blokem bez garantovaného času, a to ani po střídání v týmovém turnaji. Pokud TD shledá důvod k resetování hodin hráče, musí kontaktovat helpdesk ICCF a požádat, aby tento proces byl proveden za něj.

(6) Hráč může zastavit svůj vlastní časoměr pouze provedením tahu nebo podáním námítky (nebo odvolání). Pokud se námítka (nebo odvolání) ukáže jako neoprávněná, časomíry se znovu spustí s časovou penalizací pro žadatele, která odpovídá času, který zabralo podání námítky.

(7) Organizátorům turnajů je k dispozici možnost „garantovaného času“ (GT) (TO). Pokud TO zvolí tuto možnost, znamená to, že pokud celkový zbývající čas hráče po dokončení tahu nad 50. tahem je méně než 3 dny, hodiny tohoto hráče se automaticky resetují na 3 celé dny před dalším tahem. Tento automatický proces resetování hodin, aby se zabránilo situaci „náhlé smrti“, může nastat

na dobu neurčitou, pokud se organizátor při pořádání akce rozhodl tuto možnost povolit. Je zřejmé, že tato možnost umožní, aby partie trvaly po neurčitou dobu nad rámec původně plánovaného data ukončení. Bez této možnosti nemůže hráč nikdy získat „dodatečný“ čas, a to ani v případě, že na jeho hodinách zbývá méně než jeden den.

(a) **V individuálních (oproti týmových) akcích je možnost GT přímo a nutně spojena s tím, zda je povolena náhrada během prvních 4 měsíců** po oficiálním datu zahájení (jak je to v současné době povoleno ve standardním časovém systému). (Náhrada hráče je vždy povolena před oficiálním datem zahájení.) Pokud TO zvolí možnost GT, jsou náhrady povoleny během prvních 4 měsíců. (Jak je u náhradního hráče v individuální soutěži obvyklé, nový hráč začne ve všech partiích od nuly, a to jak co se týče pozice, tak času.) Pokud TO zvolí možnost bez GT (což znamená, že datum ukončení musí zůstat pevné), není po dosažení oficiálního data zahájení povolena žádná výměna.

(b) **V týmových soutěžích nemá volba GT žádný vliv na to, zda jsou povoleny střídání/výměny.** Střídání a výměny jsou v týmových soutěžích povoleny bez ohledu na rozhodnutí TO ohledně volby GT. Jediným účinkem volby GT ohledně střídání/nahrazování v týmových soutěžích je to, že volba GT také určuje, zda lze během střídání zastavit hráčovy hodiny, nebo zda musí TC sledovat hráčovy hodiny a případně přesunout čas z hráčovy banky na hráčovy hodiny, aby se zabránilo tomu, že hra během střídání přejde do ETL

(8) „Ruční“ doplnění hráčových hodin v jasně prohrané pozici představuje jasný signál, že hráč v jasně prohrané pozici hraje extrémně pomalu, a představuje tedy porušení kodexu chování.

(9) Pokud technický komisař (TC) iniciuje střídání či nahrazení hráče (například aby zabránil zjevně hrozícímu časovému limitu), může převést čas z časové rezervy daného hráče na jeho hodiny, čímž zabráni prohře týmu v důsledku časového limitu. Jedinými specifickými požadavky systému trojitého bloku jsou, že (1) v časové rezervě hráče je k dispozici čas a (2) technický komisař následně tohoto původního hráče vystřídá nebo nahradí. TC nesmí přesouvat čas z banky na hodiny hráče pouze proto, aby pomohl sedícímu hráči vyhnout se ETL v důsledku jeho nepozornosti nebo z jakéhokoli jiného důvodu (aniž by zároveň provedl střídání/výměnu hráče); a nikdo nesmí na dané šachovnici provést tah, dokud TC nedokončí střídání/výměnu původního hráče. Podle běžných pravidel, pokud TC neprovede střídání/nahrazení do 2 měsíců (60 dnů) od okamžiku, kdy TC zaznamenal záměr střídat/nahradit hráče, budou partie ukončeny jako prohry kontumačně.

### **Pravidla týkající se termínů ukončení**

(10) Nedochozí k žádnému rozhodnutí o výsledku z důvodu uplynutí termínu. Jakékoli odkazy v platných pravidlech na rozhodnutí o výsledku na základě termínů se nepoužijí.

(11) Rozhodnutí nikdy nemůže prodloužit zápas za jeho plánované datum ukončení (tj. pokud se v rámci akce používá trojitý blok bez garantovaného času).

(12) Ačkoli mají kapitáni týmů (TC) obvykle 60 dní na to, aby našli náhradníka, proces nahrazení se nemůže protáhnout za plánované datum ukončení akce.

#### **4. Pokyny pro organizátory turnajů používající systém trojitého bloku**

(1) Organizátor turnaje (TO) nastaví serverovou akci zadáním:

(a) požadované oficiální datum zahájení a

(b) požadovanou maximální délku trvání (plánované datum ukončení) akce

Běžné délky trvání jsou například 1 rok, 2 roky a 3 roky. (Aby byla akce hodnocena, musí její délka činit alespoň 302 dní od oficiálního data zahájení

). Pro stanovení časových limitů, odpočinkových časů atd. stačí, aby TO uvedl datum zahájení a délku trvání. TO nemusí zadávat žádné další parametry. Jakmile je stanovena délka trvání akce, každému hráči je přidělen konkrétní a konečný celkový čas na celou partii, přičemž tento celkový čas je rozdělen do 3 segmentů (každý segment slouží k jinému účelu).

Ilustrativní tabulka vztahů mezi délkou turnaje, počátečním časem, počátečním časovým limitem a přírůstkem je uvedena v pododdílu „2f“ výše.

(2) U všech týmových událostí s trojblokovým systémem musí být pravidlo pro sledování pro TC živé s 0 (dokončení hry) zpožděním. Toto pravidlo pro sledování je nutné, aby TC mohli přesunout čas z banky hráče na jeho hodiny při provádění střídání nebo nahrazení tohoto hráče.

(3) TO mají k dispozici jednu možnost, která je specifická pro systém tří bloků systém: „garantovaný čas“ (GT). Je-li tato možnost zvolena, znamená to, že pokud celkový zbývajíc čas hráče po provedení tahu následujícího po 50. tahu činí méně než 3 dny, hodiny tohoto hráče se před dalším tahem automaticky vynulují na 3 celé dny. Pokud TO zvolí možnost GT, může se tento automatický proces resetování hodin, který má zabránit situaci „náhlé smrti“, opakovat donekonečna. Poznámka: Tato možnost umožňuje, aby partie trvaly neurčitou dobu nad rámec toho, co by jinak bylo jejich plánovaným datem ukončení. Bez této možnosti nemůže hráč nikdy získat „extra“ čas, ani když jeho hodiny ukazují méně než jeden den zbývajíc času, ale plánované datum ukončení akce je zajištěno. Pokud TO chce pevné datum ukončení, měl by být použit systém trojitého bloku bez možnosti garantovaného času, protože v tomto systému je datum ukončení pevně stanoveno. Pokud není datum ukončení potřeba, doporučuje se systém trojitého bloku s garantovaným časem.

(a) V individuálních (oproti týmovým) turnajích je tato možnost GT přímo a nutně spojena s tím, zda bude povolena výměna hráče během prvních 4 měsíců po oficiálním datu zahájení (jak je to v současné době povoleno v turnajích se standardním časovým kontrolou). (Výměna hráče je vždy povolena před oficiálním datem zahájení.) Pokud TO zvolí možnost GT, jsou náhrady povoleny během prvních 4 měsíců. (Jak je u náhradního hráče v individuální soutěži obvyklé, nový hráč začne ve všech partiích od nuly, a to jak v pozici, tak v čase.) Pokud TO nezvolí GT (což znamená, že datum ukončení musí zůstat pevné), nebude povolena žádná náhrada, jakmile bude dosaženo oficiálního data zahájení soutěže.

(c) V týmových soutěžích nemá volba GT žádný vliv na to, zda jsou povoleny střídání/náhrady. Střídání a náhrady jsou povoleny v týmových soutěžích s trojblokovým systémem bez ohledu na rozhodnutí TO ohledně volby GT.

### Errata z vydání pravidel ICCF ze dne 1. 1. 2025:

- (1) **§ 1.5.4.(1):** Tam, kde se uvádí „do 31. března před každým kongresem“, bylo opraveno na „nejméně 4 měsíce před kongresem“. [na základě 2024-046]
- (2) **Příloha 1, § 2.1:** Kde se uvádí: „Pokud  $RD_{old} \leq 120$ , pak  $RD = \sqrt{RD_{old}^2 + c^2}$ “, Nyní platí: Pokud  $RD_{old} \leq 120$ , pak  $RD = \min(\sqrt{RD_{old}^2 + c^2}, 120)$ . To má za následek, že pokud je RD hráče menší nebo rovno 120, zůstane RD takovým.

### Upřesňující formulace k pravidlům ICCF platným od 1. 1. 2025

- (1) **§ 1.3.4.(2.1.):** Bylo přidáno upřesňující prohlášení týkající se systému rozstřelu podle kritérií předpovědi, takže nyní zní: „Pokud partie skončí remízou, vítěz předpovědi obdrží 1 bod za první kritérium „rozstřelu“ v turnajové tabulce. Pokud má partie vítěze, ten automaticky získá tento bod podle kritéria předpovědi, bez ohledu na zůstatek na účtech předpovědí pro danou partii.“
- (2) **§ 2.4.(2):** Věta začínající slovy „Nejméně po 20 dnech...“ nyní zní: „Nejméně po 20 dnech (nebo po uplynutí lhůty stanovené pro zdvojnásobení) se následující dny počítají dvojnásobně.“ Cílem této změny bylo objasnit, že 20denní lhůta pro zdvojnásobení není povinná, pouze velmi běžná.
- (3) **§ 3.19 (a):** Bylo přidáno následující: „(Pokud je hráč zaznamenán jako zemřelý před provedením jakéhokoli tahu v již zveřejněném turnaji, server automaticky zruší všechny partie tohoto hráče.)“
- (4) **§ 4.6.5.1.:** Věta nyní zní: „Hodnocení FIDE hráče lze použít pouze v případě, že se hráč registruje u ICCF poprvé.“

- (5) **§ 4.7.5.:** Byla přidána následující věta: „Použití podmíněných tahů hráči je povinné v rámci stanoveného rozsahu tahů v jakékoli soutěži využívající systém rozstřelu podle kritérií předpovědi.“
- (6) **§§ 5.6.2. a 5.6.2.2.:** Tam, kde bylo uvedeno „2 měsíce“, je nyní uvedeno „60 dní“.
- (7) **Všude, kde se vyskytuje výraz „pevné hodnocení“**, byla doplněna jeho definice „ $RD \leq 120$ “.