

Pravidla SKŠ v ČR pro hru prostřednictvím webserveru ICCF (platná od 1. 2. 2014)

1) Hra a její řízení

- a) Webserverové partie se hrají v souladu s Pravidly FIDE, pokud není pořadatelem soutěže výslovně stanoveno jinak.
- b) Je určen rozhodčí turnaje, který zodpovídá za řízení turnaje a za průběh partií.
- c) *DRUŽSTVA: Každé družstvo má kapitána, který udržuje kontakt s rozhodčím turnaje v zastoupení hráčů družstva.*
- d) *DRUŽSTVA: V případě nedorozumění mezi hráči se kapitáni družstev vynasnaží vyřešit problém nejprve sami. Pokud mezi nimi nedojde ke shodě, předají problém k dořešení rozhodčímu.*
- e) Partie se hrají na webserveru ICCF. Jestliže hráč ztratí přístup k internetu a není z jakýchkoliv příčin schopen tento přístup obnovit do 30 dnů, bude to považováno za jeho vystoupení z turnaje. Toto období do 30 dnů je povoleno jedenkrát za kalendářní rok.
- f) Výsledky partií, které dospěly ke svému závěru normálním průběhem, budou automaticky zaznamenávány systémem a rozhodčí turnaje o nich bude informován prostřednictvím systému. Ve všech ostatních případech jsou hráči odpovědni za vznášení reklamací nebo za komunikaci s rozhodčím turnaje, který řeší problémy a spory.
- f) *DRUŽSTVA: Výsledky partií, které dospěly ke svému závěru normálním průběhem, budou automaticky zaznamenávány systémem a rozhodčí turnaje o nich bude informován prostřednictvím systému. Ve všech ostatních případech jsou kapitáni družstev odpovědni za vznášení reklamací nebo za komunikaci s rozhodčím turnaje, který řeší problémy a spory.*
- g) Účastníci webserverových soutěží pořádaných ŘK SKŠ v ČR jsou povinni dodržovat Pravidla SKŠ v ČR pro hru prostřednictvím webserveru ICCF (dále jen Pravidla), řídit se pokyny rozhodčího a řádně dohrát všechny partie v turnaji, bez ohledu na své případné neúspěšné průběžné výsledky.

2) Předávání tahů

- a) Všechny tahy jsou prováděny pomocí jejich zadání na webserveru ICCF.
- b) Systém webserveru ICCF okamžitě zpracovává e-mailovou zprávu a předává soupeři zahraniý tah a další relevantní informace.
- c) Hráči jsou odpovědni za sledování průběhu všech svých partií a spotřeby času na webserveru ICCF.

3) Neprovedení odpovědi

- a) Pokud hráč neprovede tah do 14 dní, zašle mu webserver ICCF automaticky e-mailovou upomínku. Další upomínku zašle webserver ICCF při neprovedení tahu do 28 dní. Konečně poslední upomínku webserver zašle, pokud hráč neprovede tah do 35 dní.
- b) Pokud hráč dostane poslední upomínku po 35 dnech, musí do 5 dnů od obdržení upomínky buď provést tah, nebo oznámit rozhodčímu turnaje a soupeři, že má v úmyslu pokračovat v partii. Pokud hráč neprovede tah, nebo jiným způsobem neoznámí svůj úmysl pokračovat v partii v průběhu 40 dnů na rozmyšlenou na tentýž tah, prohlásí rozhodčí turnaje partii pro tohoto hráče za prohranou.
- b) *DRUŽSTVA: Pokud hráč dostane poslední upomínku po 35 dnech, musí do 5 dnů od obdržení upomínky buď provést tah, nebo oznámit prostřednictvím kapitána rozhodčímu turnaje a soupeři, že má v úmyslu pokračovat v partii. Pokud hráč neprovede tah, nebo jiným způsobem neoznámí svůj úmysl pokračovat v partii v průběhu 40 dnů na rozmyšlenou na tentýž tah, prohlásí rozhodčí turnaje partii pro tohoto hráče za prohranou.*

4) Nabízení tahů ZE změna schválená dne 7. 10. 2017 ŘK SKŠ a účinná od 1. 1. 2018

- a) Nabízení tahů ██████ v partiích hraných prostřednictvím webserveru ICCF povoleno, pokud není pořadatelem soutěže výslovně stanoveno jinak.

5) Zápisy a hlášení

- a) Komunikace týkající se partie je uchovávána systémem webserveru ICCF až do doby skončení příslušné soutěže a je dostupná rozhodčímu.
- b) Jako další pojistka pro mimořádné případy je od hráče požadováno, aby až do okamžiku ukončení partie uchovával záznam o provedených tazích a spotřebě času obou hráčů, tj. aby si vždy ukládal alespoň poslední informační e-mail zasláný webserverem ICCF (viz čl. 2b těchto Pravidel) k příslušné partii a na vyžádání jej poskytl rozhodčímu turnaje.
- c) Pokud hráč neodpovídá na dotazy rozhodčího turnaje, může to být považováno za jeho tiché vystoupení z turnaje.
- d) Změny adresy bydliště a e-mailové adresy provádí na webserveru ICCF samotný hráč, a to v sekci jeho osobních údajů, které jsou systémem uchovávány.
d) DRUŽSTVA: Změny adresy bydliště a e-mailové adresy provádí na webserveru ICCF samotný hráč, a to v sekci jeho osobních údajů, které jsou systémem uchovávány. Tyto adresy jsou přístupné pouze pořadateli turnaje, kapitánovi družstva a rozhodčímu turnaje.
- e) Hráči jsou povinni neprodleně informovat rozhodčího o jakékoliv neshodě, která se týká jejich partie.
e) DRUŽSTVA: Hráči jsou povinni prostřednictvím kapitánů družstev neprodleně informovat rozhodčího o jakékoliv neshodě, která se týká jejich partie.
- f) Pokud se vyskytne závažná chyba v hráčově hardwaru nebo softwaru, musí hráč zajistit, aby o tom byl neprodleně informován rozhodčí turnaje a všichni soupeři.
f) DRUŽSTVA: Pokud se vyskytne závažná chyba v hráčově hardwaru nebo softwaru, musí hráč prostřednictvím kapitána družstva zajistit, aby o tom byl neprodleně informován rozhodčí turnaje a všichni soupeři.

6) Čas na rozmyšlenou a sankce

- a) Limit spotřeby času je 50 dnů na 10 tahů pro každého hráče, pokud není pořadatelem soutěže výslovně stanoveno jinak.
- b) Čas na rozmyšlenou se počítá v celých dnech (úsecích dlouhých 24 hodin). Hráč má po zadání tahu soupeřem k dispozici 24 hodin na odpověď, než mu na jeho ukazateli času na webserveru ICCF přibude jeden spotřebovaný den. Celkově spotřebovaný čas na odpověď, započtený hráči při odpovědi na soupeřův tah, se rovná počtu celých dnů spotřebovaných hráčem, a to až do 20 dnů, plus dvojnásobku počtu celých dnů spotřebovaných po 20 dnech na jakýkoliv jeden tah. Například hráči, který spotřeboval nejméně 23 dnů času na rozmyšlenou, nikoli však 24 dnů, se započítá na jeho hodinách 26 dnů. Při časové spotřebě 21 dnů na jeden jediný tah webserver ICCF hráči automaticky zašle e-mailové oznámení, že jeho spotřeba času v dané partii se právě začala zdvojnásobovat. Po dosažení časové kontroly, tj. po provedení 10., 20., 30., 40., 50. atd. tahu, se čas zbývající na hráčových hodinách převádí do následující časové kontroly. V případě čerpání turnajové dovolené se dotýcnému hráči měření spotřeby času pozastavuje.
- c) Základem pro měření času na webserveru ICCF je Greenwich Mean Time (GMT), popř. jiný centrální čas stanovený podle umístění serveru.
- d) Hráč, který překročil povolený časový limit na rozmyšlenou, prohrává partii. Rozhodčí zapíše výsledek do tabulky ihned, jakmile tuto skutečnost zjistí. V těchto případech nebere rozhodčí zřetel na obdrženou e-mailovou instrukci z webserveru ICCF, podle níž by měl se zapsáním výsledku vyčkat až do okamžiku, než obdrží e-mailem soupeřovu reklamaci výhry.
e) DRUŽSTVA: Kapitán družstva nemůže reklamovat o své vůli. V soutěžích družstev reklamuje vždy hráč samostatně, ale jeho reklamace je nejprve zaslána kapitánu družstva. Ten rozhodne, zda reklamaci postoupí dále rozhodčímu, nebo ji zamítne. To provede na serveru v k tomu určeném okně, které je viditelné rozhodčímu.

7) Turnajová dovolená

- a) Každý hráč má nárok čerpat až 30 dnů turnajové dovolené v každém kalendářním roce.
- b) Hráči, kteří mají v úmyslu čerpat turnajovou dovolenou, musejí o tom zadat předem informaci do

systému webserveru ICCF, k čemuž použijí příslušný modul serveru. V průběhu ohlášené turnajové dovolené nemohou hráči zadávat tahy do systému webserveru ICCF.

8) Vystoupení z turnaje, úmrtí, nahrazení hráče

Důsledky vystoupení hráče ze soutěže nebo jeho úmrtí upravují příslušná ustanovení § 7 Ratingových a turnajových pravidel SKŠ v ČR.

9) Odhady

Pokud ke stanovenému datu ukončení turnaje, nebo v případě akceptovaného vystoupení hráče z turnaje, není v partii dosažen žádný výsledek, rozhodčí turnaje zahájí v souladu s Odhadním řádem SKŠ v ČR proces odhadů.

10) Reklamacie výhry/remízy s využitím „Table Data Base“ (dále jen TDB) 3–6kamenových koncovek

a) Jakmile se během hry zredukuje materiál na šachovnici na 3–6 kamenů, kterýkoliv ze soupeřů může po zjištění (ověření) výsledku partie prostřednictvím TDB 3–6kamenových koncovek u rozhodčího reklamovat výhru, nebo remízu, aniž by oprávněnost svého požadavku musel dokládat analýzou. Reklamovat výsledek partie u pozice s nejvýše 6 kameny lze kdykoliv, avšak reklamující hráč musí být vždy na tahu.

b) Hráči mohou pro zjištění (ověření) výsledku partie v konkrétní pozici se 3–6 kameny využít třeba Nalimovovy TDB 3–6kamenových koncovek, které jsou volně dostupné on-line např. na adresách:

- http://chessok.com/?page_id=361 (v angličtině)

- <http://www.k4it.de/index.php?topic=egtb&lang=en> (v angličtině),

- <http://www.k4it.de/index.php?topic=egtb&lang=de> (v němčině).

c) Rozhodčí mají na webserveru ICCF k dispozici certifikované Nalimovovy TDB 3-6kamenových koncovek, která jim slouží k ověřování požadavků jednotlivých hráčů.

d) Při reklamaci výhry s využitím TDB se nebere zřetel na „50tahové pravidlo“ FIDE, tj. rozhodčí připiše hráči reklamujícímu výhru bezodkladně bod ve všech případech, kdy mu certifikovaná TDB potvrdí výhru (v jakémkoliv počtu tahů).

e) Žádná z dostupných TDB neobsahuje 6kamenové pozice se samotným králem na straně jedné a 5 kameny na straně druhé. Reklamovat výhru ani remízu při těchto konstelacích materiálu tedy nelze.

11) Rozhodnutí a odvolání proti nim

a) Rozhodčí turnaje může potrestat nebo vyloučit z turnaje hráče, kteří porušují tato Pravidla.

b) O případech, které tato Pravidla neupravují, rozhodne rozhodčí turnaje v souladu s principy obsaženými ve Stanovách SKŠ v ČR, v Soutěžním řádu či jiných pravidlech SKŠ v ČR, popř. v Pravidlech šachu FIDE, pokud je lze na danou událost aplikovat. Při výpadku systému má rozhodčí právo upravit hráčům odpovídajícím způsobem jejich aktuální časovou spotřebu.

c) Každý hráč se může do 14 dnů po obdržení rozhodnutí rozhodčího turnaje proti tomuto rozhodnutí odvolat k arbitrovi SKŠ v ČR. Jeho rozhodnutí je konečné.

12) Závěrečná a přechodná ustanovení

a) Tato Pravidla byla schválena ŘK SKŠ v ČR dne 30. 1. 2014, nabývají platnosti 1. 2. 2014 a jsou závazná pro veškeré webserverové soutěže pořádané ŘK SKŠ v ČR, pokud není výslovně stanoveno jinak.

b) Tato Pravidla jsou upravenou verzí originálu „Pravidel ICCF pro hru na webserveru“ platných od 1. 1. 2014. Veškeré odlišnosti byly schváleny ŘK SKŠ v ČR a Komisařem pro pravidla ICCF.

c) K provádění veškerých změn v těchto Pravidlech, jakož i k poskytování jejich výkladu, je oprávněna výhradně ŘK SKŠ v ČR.

d) Veškeré webserverové soutěže pořádané ŘK SKŠ v ČR, které byly odstartovány před datem 1. 2. 2014, se dohrají podle „Pravidel korespondenčního šachu SKŠ v ČR pro hru prostřednictvím webserveru ICCF“ platných od 1. 7. 2010.

