

# Nový systém počítání času v ICCF

Dokument pracovní skupiny ICCF #2

# Problémy se stávajícím systémem časové kontroly

Proč ICCF potřebuje nový systém časové kontroly:

- (1) Současný systém je komplikovaný, zmatený a nahodilý:
  - (a) doba dovolené závisí na kalendáři a nikoli na době, po kterou běží turnaj;
  - (b) zdvojené počítání času se aplikuje po nahodile stanovené době a je zmatený vzhledem k odlišnosti skutečně uplynulých dnů a zdvojeně počítaných dnů na rozmyšlenou;
  - (c) pravidlo 40 dnů (pravidlo “3b”) povoluje nekonečně dlouhé prodlužování;
  - (d) “nárazníkový” čas (tzn. zbývající čas na rozmyšlenou) je o 1 den delší než udávají údaje v celých dnech a slouží pouze ke zmatení hráčů

# Problémy se stávajícím systémem časové kontroly (pokračování)

- (2) Současný systém nedovoluje stanovit definitivní datum konce turnaje, tzn. pořadatelé turnajů (TO) nemohou plánovat postup následujících soutěží.
- (3) Současný systém dovoluje “obranu mrtvého muže” na neurčitou dobu, vzhledem k přídavku nového času na rozmyšlenou vždy po 10 tazích.
- (4) Současný systém vyvolává potřebu odhadu partií za účelem vynucení ukončení turnaje.

# Nesystematické pokusy o nápravu systému

- Po dlouhou dobu se objevovala na Kongresech řada návrhů k napravení systému časové kontroly
- V minulém roce to bylo 6 návrhů:
- 2015-005 Zrušení počítání času ve dnech v serverových turnajích
- 2015-010 Zrušení ustanovení o propadnutí nevyčerpané turnajové dovolené
- 2015-011 Změna okamžiku přidělování řádné dovolené z 1. ledna na datum startu turnaje
- 2015-014 Základ pro počítání času „Coordinated Universal Time“ (UTC)
- 2015-021 Omezení nakumulovaného času na rozmyšlenou
- 2015-030 Zrušení možnosti prodloužení času na rozmyšlenou (použití 40+ dnů)

# The Real Fix: A New System

- Kongres odložil projednávání všech těchto návrhů a postoupil je nové pracovní skupině. Jediným úkolem této skupiny bylo vyvinout systém časové kontroly, který by eliminoval nebo alespoň minimalizoval existující problémy.
- Tato pracovní skupina svůj úkol splnila, nyní je shrnut do návrhu 2016-027
- Zbytek prezentace vysvětluje navrhovaný nový systém, který by byl použit **pouze v soutěžích hraných na serveru**. Tento nový systém není určen k použití v poštovních nebo e-mailových soutěžích.

# Za prvé: Proč nový systém?

## Zlepšení

- Zde jsou důvody, proč by měl být zaveden nový systém:
  - (1) Bude **zaručovat data ukončení všech soutěží**. TO nebudou nadále bojovat o dodržení harmonogramu turnajů. Hráči budou přesně vědět, kdy budou startovat budoucí turnaje.
  - (2) Nebudou zapotřebí **žádné odhady kvůli ukončení turnajů**! Partie budou vždy ke dni ukončení turnaje ukončeny normálně na šachovnici.

# Zlepšení (pokračování)

- (3) Nabízí řešení všech loni navržených, ale odložených návrhů.
- (4) Hráči budou mít daleko větší flexibilitu, jak využít přidělený čas na rozmyšlenou.
- (5) Využívání “obranu mrtvého muže” bude časově omezeno a nebude moci trvat neurčitě dlouho.
- (6) Dovolená založená na kalendářních dnech, zdvojené počítání času a prodloužení podle pravidla 3b budou zrušeny, čímž se počítání času zjednoduší a zpřehlední.

# Za druhé: Tak jak to funguje?

- TO určí požadovanou dobu trvání své soutěže. Volby budou od 300 dnů nahoru (pro turnaje zahrnuté do ratingu), s odstupňováním v 50denních přírůstcích (tj. 300 dní nebo 350 dní nebo 400 dní nebo 450 dní, atd.) – podle přání TO.
- TO nebude muset zadávat žádné další časové údaje – server sám provede pro soutěž všechny další výpočty, nezávisle na typu soutěže.
- Server vypočítá přesné datum ukončení soutěže v závislosti na době trvání soutěže stanovené TO. Hráči budou znát toto datum ukončení předtím, než se do soutěže přihlásí!



# Podrobnosti: Systém tří bloků (zkráceně “TriBl”)

- Doba trvání turnaje stanovená TO určuje, jaký čas na rozmyšlenou bude přidělen každému hráči pro každou partii.
- Čas na rozmyšlenou bude každému hráči přidělen ve třech oddělených částech: 3 časové “bloky”.
- Analogicky si tyto 3 bloky můžeme představit jako peníze ve vaší peněžence, peníze, které dostanete v podobě výplatního šeku (*pozn. překl. typicky americké – tam jsou zaměstnanci stále vypláceni pomocí šeků*), a peníze, které si můžete vyzvednout z banky.

# Podrobnosti: První blok

- První blok = “hodiny”. To jsou obvyklé “hodiny”, na které jsme zvyklí. Je to čas, který má hráč k dispozici v každý daný okamžik v průběhu partie. Jako obvykle se snižuje o 1 den za každý den spotřebovaného času na rozmyšlenou. Je VŽDY na začátku partie nastaven na 50 dnů na hráče, bez ohledu na plánovanou dobu trvání soutěže.
- V naší analogii to jsou “peníze ve vaší peněžence”. To je to, co máte okamžitě k dispozici a můžete utratit.

# Podrobnosti: Druhý blok

- Druhý blok se nazývá “přírůstek”. To je dodatečný čas, který je k dispozici automaticky po každém provedeném tahu (jako “výplatní šek”, poté, co si vyděláte svou výplatu, nahrazuje něco, co jste už utratili).
- Přírůstek nahrazuje současný “nárazníkový” čas, který zaokrouhluje čas na rozmyšlenou nahoru na nejbližší celý den.
- Počet dní v přírůstku je přesně určen rozhodnutím TO ohledně doby trvání soutěže.

# Podrobnosti: Druhý blok (pokračování)

- Přírůstek je podobný Fischerovým hodinám, se dvěma výjimkami:
  - (a) Přírůstek se vztahuje pouze na prvních 50 tahů v partii, nikoli po neurčitou dobu.
  - (b) Přírůstek je přidán na hráčovy hodiny pouze tehdy, když hodiny ukazují méně než 50 dnů. Hráčovy hodiny nemohou nikdy ukazovat více než 50 dnů. Čas přírůstku však nemůže nikdy být ztracen, protože vše navíc přechází do třetího bloku, „banky“ (analogicky: všechno, co nemusíte nahradit ve vaší peněžence, jde do vašich úspor).

# Podrobnosti: Třetí blok

- Třetí blok se nazývá “banka”.
- Je to čas, který má hráč k dispozici podle svého uvážení.
- Výše času v bance na počátku partie je určena dobou trvání soutěže stanovenou TO. (Banka bude na začátku soutěže obsahovat vždy 50 nebo 75 dnů.)
- Hráč může použít banku (analogicky, jako „výběr peněz“) kdykoli, s výjimkou, že hráčovy hodiny NIKDY nemohou ukazovat více než 50 dnů.

# Podrobnosti: Třetí blok (pokračování)

- Banka nahrazuje „turnajovou dovolenou“. Nebude nadále existovat nic, co by se nazývalo turnajovou dovolenou.
- Hráči si mohou “vzít dovolenou” kdykoli chtějí, ale nemohou nikdy zastavit své hodiny! Hráči mohou pouze doplnit své hodiny ze svých bank, dokud se banka nevyprázdní.
- Hráči mohou dokonce spotřebovat více než 50 dnů na jeden tah, ale pouze tak, že přesunou čas ze své banky do hodin během prvních 50 dnů. Pokud je na hodinách nula, hráč prohrává na čas bez ohledu na to, kolik času mu zbývá v ostatních dvou blocích.

# Pro ty, které baví matematika

- Příští snímek ukazuje těm, kteří mají rádi čísla, příklad 3 bloků času na rozmyšlenou určených rozhodnutím TO o délce trvání soutěže. (Příští snímek je ilustrativní, protože soutěž může být delší než uvedených 700 dnů.)
- Skutečností je, že nikdo kromě serveru nemusí znát tuto sadu čísel!! TO zadá požadovanou délku trvání soutěže a zbytek bude stanoven automaticky, s tím, že hráči budou informováni o svých konkrétních hodnotách na startu každé soutěže.

# Pro ty, které baví matematika

Doba trvání soutěže – dny (nastavená TO)	Počáteční čas na hodinách – dny (vždy 50)	Počáteční čas v bance – dny (buď 50 nebo 75)	Přírůstek – dny (stanovený serverem)
300	50	50	1
350	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	50	50	5



# Doporučené doby trvání soutěží

- První rok po implementaci bude testovacím rokem, s malým počtem pečlivě vybraných soutěží a s TO, kteří se dobrovolně uvolí používat tento nový systém.
- Cílem bude stanovit jednu doporučenou dobu trvání pro každý druh turnaje ICCF. Důvod: vyhnout se různým dobám trvání pro stejný druh turnaje (např. Open class).
- Tento seznam doporučení bude stanoven na základě série diskusí s TO o navrhovaných časových kontrolách pro každý z hlavních turnajů ICCF, založených na zpětné vazbě z testovacích turnajů.

# Jak to budou hráči moci sledovat?

- Server bude na startu turnaje informovat všechny hráče o jejich 3 blocích a o datu ukončení turnaje.
- V každém okamžiku v průběhu turnaje se budou zobrazovat hodnoty hráčů v každém z bloků, tak jak se nyní zobrazuje zbývající čas na rozmyšlenou.
- Nebudou nikdy žádné pochybnosti: hodiny všech hráčů doběhnou nejpozději ke stanovenému dnu ukončení turnaje.

# Něco konkrétního pro kapitány družstev – obnovení vaší moci!

- Mnoho kapitánů družstev zažilo frustraci ze ztráty bodů družstva, když hráč tiše vystoupil z turnaje.
- V současné době se tomu dá těžko preventivně zabránit, pouze pak hledat náhradníka.
- Někdy je nalezení nového hráče obtížné, vede k požadavku na TD na zastavení hodin, ale to má vliv na den ukončení turnaje a proto je to nežádoucí.

# Obnovení moci kapitánů družstev (pokračování)

- Systém tří bloku obnovuje moc kapitánů družstev tím, že jim povoluje řídit čas v bance u všech jejich hráčů – vždy (a jen tehdy), když některý hráč vystoupí z turnaje, s úmyslem náhrady nebo výměny tohoto hráče.
- To znamená, že kapitán družstva může zabránit prohře partií na čas před nalezením náhradníka tím, že přesune čas z hráčovy banky na jeho hodiny, i když dotyčný hráč přestane odpovídat a je podezření, že tiše vystoupil z turnaje.
- **Žádné PČ = žádná ztráta družstva!**

# System vyvažuje potřeby kapitánů družstev a TO

- Zkušenosti ukazují, jakým problémem může být časový management v soutěžích družstev: nedávné odložení Olympiády narušilo harmonogram soutěží.
- Jedním z vážných důvodů, který způsobuje pozdější než plánované ukončení soutěží, je resetování hodin po provedené výměně hráčů.
- System tří bloků povoluje náhrady / výměny (= potřeby kapitánů družstev) a zároveň zajišťuje, že datum ukončení soutěže se nemění (= potřeby TO).

# Náhrady a výměny

- Jak náhrady, tak výměny hráčů se mohou v systému 3 bloků provádět, s následujícími rozdíly (všechny se týkají “hodin”):
- (a) během procesu se hodiny vystoupivšího hráče nikdy nezastaví,
- (b) kapitánům družstev je povoleno přidávat čas na hodiny vystoupivšího hráče z jeho banky, i když hráč nekomunikuje, a tím zabránit PC,
- (c) rozhodčí nikdy neresetuje čas na hodinách žádného hráče.
- (Pojmy “náhrada” a “výměna” jsou definovány a odlišeny v Manuálech rozhodčího ICCF, kapitoly 6.3 a 6.4)

# Řešení případů z loňského roku

- Formální návrh na tento systém 3 bloků popisuje, jak bylo řešeno všech 6 návrhů odložených loňským Kongresem. Zde jen stručné shrnutí:
- Přírůstek nahrazuje „volný den“, tak jak to bylo požadováno;
- Koncepce turnajové dovolené byla zrušena;
- Konečná výše času na rozmyšlenou přidělená hráči zaručuje omezení nakumulovaného času;

# Řešení případů z loňského roku (pokračování)

- Zrušení pravidla 3b eliminuje případy prodloužení přes tento limit. Hráči nadále mohou spotřebovat více než 40 dnů na jeden tah, ale nemohou to udělat s „následným dopadem na tabulky turnajů a ratingy hráčů” (citace z návrhu 2015-030), protože den ukončení soutěže nyní zůstává stejný za všech okolností.



# Shrnutí výhod

- (1) TO si udržují podstatnou svobodu při pořádání soutěží podle svých představ
- (2) Lze s jistotou nastavit data ukončení soutěží.
- (3) Potřeba odhadů z důvodu ukončení soutěží bude kompletně eliminována. Odhady budou zapotřebí pouze v případech akceptovaných vystoupení, která se uskuteční v průběhu soutěží.

# Shrnutí výhod (pokračování)

- (4) Hráči budou pocítovat větší svobodu při řízení svého času na rozmyšlenou.
- (5) Spory okolo stávající “turnajové dovolené” budou eliminovány.
- (6) Přírůstek zachovává “nárazníkový čas”, takže žádný hráč nebude moci profitovat z rozdílů v časových zónách.

# Shrnutí výhod (pokračování)

- (7) Možná doba, po kterou hráč bude moci využívat “obranu mrtvého muže”, je omezena, protože na hodinách je nastaven konečný čas určený při startu turnaje.
- (8) Tiše vystoupivší hráči budou nadále zjišťováni v rozumném čase – konkrétně v průběhu max. 50 dnů od jejich posledního tahu – když jejich čas na hodinách bude docházet. Ještě lépe, kapitáni družstev budou schopni zasáhnout a zabránit prohře na čas.

# Shrnutí výhod (pokračování)

- (9) Nový systém splňuje soubor filozofických požadavků pracovní skupiny:
- (a) poskytnout dostatečný čas na analýzu možných pokračování,
- (b) nezpochybnit ratingový systém ICCF,
- (c) jednoduché pochopení a užívání, a
- (d) zachovat reputaci ICCF jako místa pro hru na nejvyšší úrovni a dobře organizovaných soutěží.

# Další úvahy

- Nový systém bude postupně testován v soutěžích ICCF s tím, že TO jej budou moci používat v nových soutěžích, nebude to však od nich požadováno.
- Po nějakou dobu – dejme tomu několik let – TO budou moci volit mezi starým (existujícím) a novým systémem.
- Nakonec by byl nový systém kompletně zaveden do provozu pro všechny nové soutěže ICCF.

# Máte ještě nějaké otázky?

- Máte-li dotaz nebo potřebujete-li vyjasnit některé části návrhu, zadejte svůj dotaz do textového pole **Your comment** v textu návrhu na webu ICCF. Zodpovědný funkcionář vám odpoví.

# Složení pracovní skupiny

- Složení pracovní skupiny pro tento projekt:
- (1) Dennis Doren (vedoucí), Komisař pro pravidla ICCF
- (2) Austin Lockwood, Servisní ředitel ICCF
- (3) Michael Millstone, Generální sekretář ICCF
- (4) Gino Franco Figlio, Ředitel Zóny 2
- (5) Ron Langeveld, 26. Mistr světa