**MANUÁL ROZHODČÍHO TURNAJE - SERVER**

***(znění schválené na Kongresu ICCF v Cardiffu – srpen 2015)***

**OBSAH**

**1.  Rozhodčí turnaje (TD)**

**1.1   Působnost TD**

**1.2   Filozofie úlohy TD**

**1.3   Úrovně a specializace TD**

**1.4   Úrovně TD potřebné k řízení turnajů ICCF**

**1.5   Správné chování TD**

**1.6   Zvláštní požadavky pro domácí turnaje**

**1.7   Zvláštní požadavky pro mezinárodní turnaje**

**2.   Jak se stát TD a Mezinárodním rozhodčím (IA)**

**2.1   Požadavky pro výkon funkce TD ICCF**

**2.2   Zisk souhlasu s výkonem funkce TD ICCF**

**2.3   Mentorský program**

**2.3.1   Kdy je zapotřebí mít mentora**

**2.3.2   Úloha mentora**

**2.3.3   Kdo může být mentorem**

**2.3.4   Jak získat mentora**

**2.3.5   Kdy TD už nemusí mít mentora**

**2.3.6   Požadavek na mentora při návratu do funkce TD**

**2.4   Jak se stát Mezinárodním rozhodčím (IA)**

**2.5   Úloha záložního TD („backup TD“)**

**2.6   Disciplinární řízení: Suspendace TD a pozastavení titulu IA**

**2.6.1   Suspendace TD**

**2.6.2   Pozastavení titulu IA**

**3.  Obecné postupy při výkonu funkce TD**

**3.1    Jmenování a přidělení TD**

**3.2    Zvláštní ustanovení pro řízení turnajů jednotlivců**

**3.3    Zvláštní ustanovení pro řízení turnajů družstev**

**3.3.1   Srovnání úkolů kapitánů družstev a TD**

**3.3.2   Kdy komunikovat přímo s hráči a kdy s kapitánem družstva**

**4.    Řešení reklamací hráčů**

**4.1    Odpovědi na reklamace**

**4.2    Reklamace spadlého praporku (překročení časového limitu)**

**4.3    Reklamace na základě 6kamenové tablebase**

**4.4    Reklamace trojnásobného opakování pozice**

**4.5    Reklamace 40 po sobě jdoucích dnů bez provedení tahu**

**4.6    Reklamace podle pravidla 50 tahů**

**4.7    Postup v případě, kdy hráč nereklamuje výhru na základě**

**časových pravidel**

**5.    Úpravy na hodinách**

**5.1    Kdy resetovat hráčovy hodiny**

**5.2    Kolik času má být přidáno při resetu hodin**

**5.3    Kdy zastavit hráčovy hodiny**

**5.4    Zpětné udělení dovolené**

**6.    Když hráč vystoupí z turnaje**

**6.1    Akceptovaná vystoupení**

**6.1.1   Vystoupení na základě nemoci nebo zvláštních okolností**

**6.1.2   Vystoupení z důvodu úmrtí hráče**

**6.2    Neakceptovaná vystoupení:  „tiché“ vystoupení**

**6.3    Náhrada hráčů**

**6.4    Výměna hráčů**

**7.     Kdy anulovat partie**

**8.     Kdy a jak organizovat odhady**

**9.     Jaké záznamy musí vést TD**

**10.   Vymáhání dodržování pravidel ohledně zveřejňování partií**

**11.   Vymáhání dodržování Etického kodexu ICCF**

**11.1.   Etický kodex ve vztahu ke komunikaci s TD**

**11.2.   Ustanovení Etického kodexu platná pro kapitány družstev**

**11.3.   Ustanovení Etického kodexu platná pro hráče**

**11.3.1   Řešení nevhodné komunikace: nastavení „tichého módu“**

**11.3.2   Extrémně pomalá hra v jasně prohrané pozici  („obrana mrtvého muže”)**

**11.3.3   Stanovení opakovaných nabídek remízy jako obtěžování soupeře**

**12.   Varování a sankce: kdy a jak je udělovat**

**12.1   Přechod od varování k sankcím**

**12.2   Sankce:  jakou sankci a kdy ji udělit**

**13.   Úloha TD: Sledování hráčem podaného odvolání**

**14.   Úloha TD: Ukončení turnaje**

**15.   TD na dovolené**

**15.1   Jak si TD bere dovolenou**

**15.2   Koho informovat**

**15.3   Jak informovat ostatní osoby**

**15.4   Jak funguje záložní TD, je-li TD na dovolené**

**15.5   Co dělat, je-li nutná prodloužená dovolená/dovolená na neurčitě dlouhou dobu/Výměna TD**

**16.   Arbiter Committee (ACO) a jeho činnost**

**16.1   Účel Arbiter Committee (ACO)**

**16.2   Členství v ACO**

**16.3   Působnost ACO**

1. **Rozhodčí turnaje (TD)**

**1.1   Působnost TD**

Rozhodčí turnaje (TD) je zodpovědný za hladký průběh turnaje, postup hry v partiích, a (společně s delegáty národních federací) zajištění, že v turnaji budou dodržována všechna platná pravidla ICCF, s cílem zajistit integritu ratingového systému ICCF. Každý turnaj ICCF musí mít svého TD. Definice turnaje ICCF – viz kapitola 1.3 níže.

**1.2   Filozofie úlohy TD**

Všichni TD by měli řešit případné spory, obavy a stížnosti nestranně a včas. Od TD se očekává, že budou sledovat konkrétní filozofii při prosazování dodržování pravidel hry:

a) Filozofie "Amici Sumus" by se měla projevit v celé ICCF a při činnosti všech hráčů a funkcionářů.  
b) Očekává se, že hráči a kapitáni družstev budou řešit drobné problémy mezi sebou, aniž by bylo nutné zapojit TD. TD by měli respektovat schopnost hráčů a kapitánů družstev takto postupovat. Všechny významné spory by však měly být okamžitě hlášeny TD a řešeny TD.

Rozdíl mezi drobnými a významnými problémy je ilustrován následujícím seznamem významných sporů: údajné porušení Etického kodexu kýmkoli, tiché vystoupení hráče z turnaje, selhání kapitána družstva při plnění svých povinností, nutnost náhrady nebo výměny hráčů, dotaz na výklad pravidel, obvinění z podvádění, údajný problém se serverem (včetně hackingu hráčova účtu), a jakékoli jiné údajné selhání hardwaru nebo softwaru. Tento výčet není vyčerpávající, ale pouze ilustrativní.

I když se od TD očekává, že projeví při řešení problémů svou iniciativu, měli by pečlivě dodržovat veškerá pravidla a pokyny, a v případě, že si nejsou jisti, jak nejlépe zvládnout problém, vyhledat radu zkušenějších osob. Je mnohem snazší se vypořádat s následnými problémy, pokud rozhodnutí bylo před přijetím opatření dobře promyšlené, než se snažit vyřešit problém vyplývající z ukvapeného nebo špatně uváženého rozhodnutí až poté, co bylo provedeno a sděleno hráčům, atd.

Postupy při řízení turnajů: TD musí odpovídat hráčům neprodleně, a to zejména v následujících případech, pro zabránění frustrace hráčů nebo jejich vystoupení z turnaje. Obecné povinnosti zahrnují:  
a) Odpovědět hráčům na dotazy a otázky ohledně pravidel, atd. během 4 dnů. Není-li odpověď známa v uvedeném časovém limitu, TD by přesto měl poslat do 4 dnů stručnou informaci, že problém je v řešení.  
b) Promptně zpracovávat reklamace a řešit problémy ("soupeř nereaguje", překročení času, úmyslné zdržování, nevhodné komentáře hráčů, atd.),  
  
Jakoukoli jinou záležitost, která není obsažena v těchto pravidlech, řeší TD podle principů a zásad stanovených ve Stanovách a Pravidlech ICCF, nebo pokynů k Etickému kodexu ICCF.

**1.3    Úrovně a specializace TD**

ÚROVNĚ:  Existují 3 rozdílné úrovně zkušenosti TD.  Všechny osoby začínající s řízením turnajů zahajují na Úrovni 1.  Z Úrovně 1 lze přejít na Úroveň 2 po odřízení nejméně 200 partií (které jsou registrovány na serveru ICCF) pod vedením mentora.  („Mentorský program“ je vysvětlen níže v kapitole 2. 3.) Změna z Úrovně 1 na Úroveň 2 proběhne automaticky na serveru. „Úroveň 3“ se správně nazývá Mezinárodní rozhodčí (IA) a vyžaduje více zkušeností a delší dobu pod vedením mentora, souhlas mentora, doporučení ACO Kvalifikačnímu komisaři, který splnění požadavků potvrdí, a souhlas Kongresu. (Konkrétní podrobnosti jsou uvedeny v kapitole 2. 4.) Titul IA se uděluje doživotně, zatímco Úrovně 1 a 2 jsou pouhým označením stupně zkušenosti.

SPECIALIZACE:  Jakmile tento Manuál vstoupí v platnost, musí každý TD zadat na server svou oblast specializace, přičemž volí mezi možnostmi “turnaje hrané na serveru (server-based)”, “poštovní turnaje (postal)”, nebo “obojí (both)”. Provedení tohoto označení bude požadováno před tím, než bude TD dovoleno řídit novou soutěž.  Po zadání tohoto označení nebude TD dovoleno řídit žádnou soutěž, která neodpovídá jeho deklarované specializaci (ledaže by TD měl mentora s potřebnou specializací – viz kapitolu 2. 3). Obdobně nebude TD s Úrovní 1 nebo Úrovní 2 povoleno mít mentora, který nemá aspoň stejný typ specializace. Např. TD s Úrovní 1, který chce řídit turnaje hrané na serveru, musí mít mentora, který má specializaci buď na turnaje hrané na serveru, nebo obě specializace. Pokud si to TD bude přát, bude moci všechny Úrovně dosáhnout buď pouze v turnajích hraných na serveru, nebo pouze v poštovních turnajích,

**1.4   Úrovně TD potřebné k řízení turnajů ICCF**

Níže jsou uvedeny tři seznamy soutěží ICCF, diferencované podle požadované úrovně TD. Turnaje uvedené v prvním seznamu mohou být řízeny TD jakékoli úrovně. Turnaje v druhém seznamu vyžadují TD Úrovně 2 nebo Mezinárodního rozhodčího (IA). Turnaje v třetím seznamu vyžadují řízení Mezinárodním rozhodčím (IA).

Turnaje ICCF, které musí být řízeny ICCF TD [jakékoli úrovně: TD Úrovně 1, TD Úrovně 2, nebo Mezinárodním rozhodčím (IA)]:

1. Postupové turnaje (Open Class, Higher Class, Master Class), jak ICCF nebo zonální turnaje;
2. Tématické turnaje;
3. Předkola zonálních soutěží (turnaje o třídy; předkola zonálních přeborů; předkola zonálních přeborů družstev; atd.);
4. Předkola turnajů v Chess 960 (s výjimkou Světového poháru v Chess 960);
5. Turnaje ICCF Aspirers;
6. Domácí turnaje zahrnuté do ratingu ICCF.

Turnaje ICCF, které musí být řízeny ICCF TD s Úrovní 2 nebo Mezinárodním rozhodčím (IA) (ne TD s Úrovní 1):

1. Předkola Mistrovství světa;
2. Předkola a semifinále Světového poháru (včetně Světového poháru v Chess 960);
3. Finálové sekce turnajů v Chess 960 (s výjimkou Světového poháru v Chess 960);
4. Předkola a semifinále Open turnajů na serveru;
5. Soutěže Ligy ICCF (Promotional League);
6. Zvací turnaje nebo jiné turnaje s možností dosažení norem kategorií 1-6;
7. Semifinálové skupiny zonálních soutěží (semifinále zonálních přeborů; semifinále zonálních přeborů družstev; atd.).

Turnaje ICCF, které musí být řízeny ICCF TD s titulem Mezinárodní rozhodčí (IA) (ne TD s Úrovní 1 nebo 2):

1. Semifinále Mistrovství světa;
2. Turnaj kandidátů Mistrovství světa;
3. Finále Mistrovství světa;
4. Předkolo Olympiády;
5. Finále Olympiády;
6. Finále Světového poháru (včetně Finále Světového poháru v Chess 960);
7. Turnaje Grandmaster Norm;
8. Turnaje Master Norm;
9. Soutěže Ligy ICCF (sekce Champions nebo Challenger);
10. Finále Open turnaje na serveru;
11. Zvací turnaje nebo jiné turnaje s možností dosažení norem kategorií 7 a vyšších;
12. Finále zonálních přeborů;
13. Finále zonálních přeborů družstev.

Každý turnaj pořádaný mezinárodní organizací korespondenčního šachu přidruženou k ICCF musí rovněž mít TD. TD těchto organizací podléhají přímo pořadateli turnajů (dále TO) z těchto organizací a nikoli Arbiter Committee (ACO). Pokud chce tato organizace, aby byl její turnaj zahrnut do ratingu ICCF, musí TD dodržovat pravidla a procedury uvedené v tomto Manuálu.

**1.5   Správné chování TD**

TD a/nebo záložní TD (osoba určená TO k zastupování TD v případech, kdy původní TD nemůže přechodně nebo trvale vykonávat svou funkci) nemohou sami hrát v turnajích, které řídí nebo by potenciálně mohli řídit, s tou výjimkou, že záložní TD mohou hrát v domácích turnajích, přátelských zápasech, nebo v turnajích nezahrnutých do ratingu, ve kterých by mohli skončit jako TD. Toto omezení bude zavedeno automaticky na serveru v době, kdy je turnaj zadáván na server (nebo v době výběru TD, pokud je tento proces prováděn automaticky).

**1.6   Zvláštní požadavky pro domácí turnaje**

Pro TD:  Každý TD, který řídí domácí turnaj, který má být zahrnut do ratingu ICCF, musí splňovat požadavky na TD Úrovně 1, TD Úrovně 2 (včetně TD, kteří měli podle dřívějších pravidel právo být TD Úrovně 2 v době, kdy tento Manuál vstoupí v platnost) nebo Mezinárodního rozhodčího (IA). Účelem tohoto požadavku je zajistit, aby hra byla v souladu s Pravidly hry ICCF pro zajištění integrity ratingového systému ICCF. Ačkoli jak TD, tak záložní TD nemohou sami hrát v turnajích, které řídí nebo by potenciálně mohli řídit, záložní TD mohou hrát i v jakémkoli domácím turnaji, který by mohli řídit.

Pro procedury: V mezinárodních turnajích je nyní plně zautomatizováno stanovení výsledku po „pádu praporku“ (tj. překročením časového limitu).  V domácích turnajích může být tento automatizovaný proces zvolen TO, není však požadován ICCF. Místo toho může TO zvolit starší způsob požadující, aby soupeř podal reklamaci překročení času na rozmyšlenou. Znamená to, že od TD v domácích turnajích může být požadováno, aby potvrdil hráčovu reklamaci soupeřova překročení času.  TD by měl odpovědět na reklamace hráčů tohoto typu do 4 dnů od okamžiku podání reklamace.

**1.7   Zvláštní požadavky pro mezinárodní turnaje**

Všechny mezinárodní turnaje musí být řízeny TD, který zajistí, aby hra byla v souladu s Pravidly hry ICCF. Žádný TD ani záložní TD nemůže sám hrát v turnaji, který řídí nebo by potenciálně mohl řídit (s tou výjimkou, že záložní rozhodčí může hrát v přátelských zápasech nebo v turnajích nezahrnutých do ratingu). TO mezinárodních turnajů mohou požadovat, aby TD konkrétního turnaje měl titul Mezinárodní rozhodčí (IA), i když by pro řízení tohoto turnaje technicky stačil TD s Úrovní 2.

**2.   Jak se stát TD a Mezinárodním rozhodčím (IA)**

**2.1   Požadavky pro výkon funkce TD ICCF**

Osoba, která se chce stát a zůstat TD, musí:

1. Mít následující znalosti:
2. Dostatečné znalosti pro porozumění a komunikaci v angličtině;

(**Důležitá poznámka**: na základě protinávrhu českého delegáta J. Mrkvičky nebude tento požadavek platit pro rozhodčí, kteří rozhodují **pouze** domácí turnaje.)

1. Dobré znalosti Pravidel hry ICCF;
2. Dobré znalosti směrnic (pokynů) k Pravidlům hry;
3. Dobré znalosti Statutu ICCF;
4. Dobré znalosti tohoto Manuálu (Manuál rozhodčího turnaje ICCF, dříve Manuál arbitra).(Tento požadavek bude u kandidátů na pozici TD hodnocen pomocí složení testu „TD Manual Review” na serveru\*.)
5. Mít následující schopnosti:
6. Přiměřené dovednosti s prací na počítači;
7. Dobré komunikační schopnosti;
8. Demonstrovanou schopnost prosazovat ve všech komunikacích motto ICCF "Amici Sumus";
9. Mít následující přístup k informačním technologiím:
10. Přístup k počítači a k internetu;
11. Funkční e-mailovou adresu;
12. Průběžně aktualizovaný a funkční antivirový program spojený s e-mailovou adresou;
13. Schopnost číst hlavní typy souborů v přílohách e-mailu (text, Word, Excel, PDF);
14. Mít následující zkušenosti:
15. Sehrát min, 100 partií zahrnutých do ratingu ICCF v turnajích ICCF (pro zajištění, aby osoba měla dostatečnou znalost, jak se hrají korespondenční šachové partie a turnaje)

\*Výše uvedený test „TD Manual Review“ je zkouška, kterou každý kandidát na pozici TD může ve svém volném čase absolvovat na serveru ICCF. Test má formu „otevřené knihy“, tzn. kandidátovi je dovoleno vyhledat si odpovědi na testové otázky v Manuálu, dříve než na ně odpoví. Na zpracování testu není stanoven žádný časový limit, protože není sestaven za účelem, aby kandidát u testu propadl. Test je sestaven tak, aby umožnil kandidátům na pozici TD seznámit se s obsahem Manuálu, dříve než budou mít zodpovědnost za implementaci v něm obsažených postupů. Jakmile však tento Manuál vstoupí v platnost (a po uplynutí jednorázové doby tolerance, jejíž délka bude ještě stanovena), nikomu nebude dovoleno řídit další turnaj do doby, než test absolvuje, a to včetně Mezinárodních rozhodčích a TD s Úrovní 2. Jakmile osoba test úspěšně absolvuje jednou, nebude po ní požadováno, aby stejný test absolvovala znovu, a to až do té doby, než tento Manuál bude významně aktualizován. Po absolvování testu bude TD opět moci řídit všechny turnaje, které může řídit podle své úrovně.

**2.2  Zisk souhlasu s výkonem funkce TD ICCF**

Zájemci se přihlásí e-mailem u Ředitele světových turnajů (WTD) a sdělí mu své preference a schopnosti. WTD (nebo osoba, kterou tím pověří) zaregistruje zájemce na serveru ICCF jako TD.  TD jsou nakonec přidělováni k řízení turnajů TO, automatizovaný proces výběru je však omezuje ve smyslu vyžadování splnění požadavků uvedených v tomto Manuálu. Žádný TD nemůže působit v turnajích organizovaných přímo ICCF bez potvrzení WTD.

**2.3   Mentorský program**

Mentor je zkušenější TD, který působí jako konzultant pro méně zkušeného TD. Účelem mentorského programu je zajistit:

1. aby noví TD měli zkušeného průvodce, který jim pomůže řádné zvládnutí pravidel a postupů ICCF, a
2. aby TD usilující o titul Mezinárodního rozhodčího (IA) měli co nejlepší možný trénink při dosažení tohoto titulu.

**2.3.1   Kdy je zapotřebí mít mentora**

Mentora musí WTD přidělit každému TD s Úrovní 1, když je osoba připravena zahájit činnost TD. Toto přidělení může být provedeno automatickým postupem (ledaže by WTD požadoval něco jiného). Vybraný mentor zůstane TD průběžně k dispozici po celou dobu, po kterou má TD Úroveň 1, a pokud TD předpokládá, že se bude ucházet o titul Mezinárodní rozhodčí (IA), i po dobu po kterou má TD Úroveň 2. Přidělený mentor může být změněn buď na žádost TD nebo mentora WTD.

**2.3.2   Úloha mentora**

Mentor je spíše učitelem nebo poradcem než dohlížitelem. Mentor musí být pro TD kontaktní osobou jako konzultant při vzniku a řešení problémů. Pokud TD s Úrovní 1 odpovídá na jakoukoli korespondenci od hráčů, musí zaslat kopii svému mentorovi. Mentor musí pomáhat s obtížnými reklamacemi hráčů, s otázkami na pravidla, a s komunikací s funkcionáři ICCF a národních federací. Mentor by měl také poskytnout posudek schopností TD, pokud TD žádá o titul Mezinárodní rozhodčí (IA), a kdykoli ho o to požádá Arbiter Committee (ACO).

**2.3.3   Kdo může být mentorem**

Každý mentor pro TD s Úrovní 1 musí být nejméně TD s Úrovní 2. Každý TD s úrovní 2, který si přeje získat titul IA, musí mít mentora, který je sám IA.

**2.3.4   Jak získat mentora**

TD s Úrovní 1 přiděluje mentora WTD. Pro toto přidělení může WTD použít automatický proces přes server ICCF. Na své přání si může vyžádat i radu ACO. Každý IA a TD s Úrovní 2 je potenciálním mentorem. Pomocí automatického e-mailu zaslaného přes server budou tyto osoby požádány, aby působily jako mentoři pro ostatní TD, pro které jsou vhodnými mentory. Od žádného TD nebude vyžadováno, aby působil jako mentor, doufáme však, že minimálně Mezinárodní rozhodčí (IA) budou považovat toto působení za součást jejich doživotního titulu. ACO zajistí zpracování automatického seznamu všech Mezinárodních rozhodčích (IA) a počtu a jmen TD, pro které každý IA a TD s Úrovní 2 působí jako mentor. WTD nebo ACO může v případě potřeby z jakéhokoli důvodu mentora vyměnit.

**2.3.5   Kdy TD už nemusí mít mentora**

TD s Úrovní 1 nemůže řídit soutěže nezávisle, tzn., aniž by měl mentora, dokud nedosáhne Úrovně 2. Změna z Úrovně 1 na Úroveň 2 nastane, když TD s Úrovní 1 odřídí minimálně 200 partií zaznamenaných na serveru (buď v soutěžích ICCF nebo v jiných soutěžích). TD s Úrovní 2, kteří usilují o titul IA, už nemusí mít mentora, jakmile je jejich titul IA schválen Kongresem. Pokud si TD s Úrovní 2 nikdy nepřeje usilovat o titul IA, nebo o tento titul usilovat přestane, nepotřebuje již také mentora, s výjimkou jedné okolnosti. WTD nebo ACO mohou od TD s Úrovní 2 nebo IA požadovat, aby měl mentora pro jakýkoli individuální účel. V takové situaci ACO nebo WTD také stanoví délku období, po kterou bude tento požadavek platný.

**2.3.6   Požadavek na mentora při návratu do funkce TD**

TD, jímž naposled řízený turnaj oficiálně skončil během posledních 2 let a nikdy nebyl suspendován ve funkci TD, se může opět stát aktivním TD bez jakékoli žádosti nebo zvláštního požadavku na mentora.

TD (včetně IA), jímž naposled řízený turnaj oficiálně skončil před 2 až 5 lety a nikdy nebyl suspendován ve funkci TD buď ICCF nebo národní federací, se může opět stát aktivním TD. Od tohoto TD však může WTD požadovat, aby měl mentora pro první 3 turnaje řízené po svém návratu do funkce TD. Toto rozhodnutí WTD by mělo být založeno na dvou skutečnostech:

(a) všichni TD s Úrovní 1 musí mít mentora tak dlouho, dokud mají Úroveň 1, a

(b) pro TD s Úrovní 2 a IA je třeba zvážit, do jaké míry se změnila pravidla a směrnice pro TD od doby, kdy naposled turnaje řídili.

TD (včetně IA), který neřídil žádný turnaj déle než 5 let a nikdy nebyl suspendován ve funkci TD, se může opět stát znovu aktivním TD, MUSÍ však mít mentora jmenovaného WTD, dříve než bude znovu působit jako TD. Požadavek na mentora bude platit:

1. pro první 3 soutěže řízené znovu aktivovaným IA, a
2. pro prvních 5 soutěží řízených znovu aktivovaným TD s Úrovní 2.

Tyto požadavky jsou povinné, i když osoba už nepotřebovala mentora při posledním působení ve funkci TD.

**2.4   Jak se stát Mezinárodním rozhodčím (IA)**

IA je osoba, která prokázala své schopnosti jako ICCF TD, splnila níže uvedené minimální požadavky a byl jí udělen titul IA Kongresem ICCF. Titul není časově omezen a může být pouze pozastaven rozhodnutím Kongresu ICCF (viz kapitolu 2.6.2).

Minimální požadavky k udělení titulu IA (jsou rovněž uvedeny v článku 10. 9 Turnajových pravidel ICCF, jakmile bude článek aktualizován) jsou následující:

1. Kvantitativní požadavky, které jsou stanoveny počtem partií, které TD odřídil, a časem, po který TD vykonával funkci rozhodčího – TD musí odřídit více než 2 000 partí v klasifikovaných turnajích ICCF\* a vykonávat funkci TD minimálně 2 roky se spoluprací mentora, a
2. Kvalitativní požadavky, které jsou stanoveny kvalitou práce TD – vztahují se k jeho chování, jako jsou např. odpovídání na problémy nebo dotazy hráčů, archivace partií, poskytování informací pro účely marketingu, a vše ostatní vztahující se k výkonu funkce TD. TD, který žádá o titul IA, musí očekávat, že Arbiter Committee bude žádat o toto ohodnocení jeho mentora, stejně tak jako další funkcionáře ICCF, bude-li to zapotřebí.

\* Klasifikovanými turnaji ICCF jsou postupové turnaje včetně zonálních postupových turnajů (pokud tato soutěž byla otevřena i pro skupinu mezinárodních hráčů v této nebo dřívějších skupinách soutěže), turnaje, v nichž je možné získat mezinárodní tituly, tematické turnaje, světové poháry, open turnaje na serveru, Liga ICCF a výroční open turnaje Direct Entry; to vše včetně soutěží v Chess 960 tohoto typu.  (Domácí turnaje, přátelské mezinárodní zápasy a turnaje nezapočítávané do ratingu ICCF neuvedené výše se do klasifikovaných turnajů započítávaných pro zisk titulu IA NEZAHRNUJÍ.)  Všechny partie z tohoto seznamu klasifikovaných turnajů ICCF se započítají do počtu partií potřebných pro zisk titulu IA, bez ohledu na to, zda tyto partie byly sehrány v době, než tato definice vstoupila v platnost.

Před podáním oficiální žádosti o udělení titulu IA Kvalifikačnímu komisaři ICCF (QC) musí být tato žádost založená na výše uvedených kvantitativních kritériích zaslána národní federací KŠ Arbiter Committee (ACO), společně s podrobnostmi ohledně klasifikovaných turnajů a jménem a e-mailovou adresou mentora. ACO zkontroluje dobu, po kterou TD vykonával svou funkci, počet odřízených partií a kvalitativní aspekty jeho práce (včasné hlášení norem, archivaci partií, řádné odpovědi na dotazy a reklamace hráčů, poskytování informací pro účely marketingu, atd.) a v případě potřeby požádá o komentář ostatní funkcionáře ICCF a mentora. Potom ACO sdělí své doporučení národní federaci KŠ a QC. Titul nabývá platnosti okamžitě po jeho schválení QC, slavnostně udělen však bude na Kongresu ICCF.

**2.5.   Úloha záložního TD („backup TD“)**

Záložní TD jsou TD ustanovení TO během organizace turnaje, aby sloužili jako aktivní TD v době, kdy původní TD nemůže vykonávat svou funkci nebo je na dovolené.  Záložní TD by měli mít stejnou „reputaci“ jako původní TD (tedy např. pokud je pro turnaj vyžadován IA, měl by být záložní TD také IA).  Záložní TD nesmí hrát v žádném mezinárodním turnaji, ve kterém by mohl nakonec rozhodovat, s možnou výjimkou přátelských zápasů a turnajů bez zápočtu na rating ICCF. Záložnímu TD je rovněž povoleno hrát v domácím turnaji, ve kterém by mohl nakonec rozhodovat, pokud si to přeje TO turnaje.

**2.6    Disciplinární řízení: Suspendace TD a pozastavení titulu IA**

**2.6.1.   Suspendace TD**

Předseda ACO, WTD, nebo Generální Sekretář mohou kdykoli suspendovat TD z jeho výkonu funkce, pokud tato osoba již nesplňuje požadavky kladené na TD v tomto Manuálu. Je-li tato osoba rovněž Mezinárodním rozhodčím (IA), bude považována za neaktivního IA. Osoba, která takto rozhodne (předseda ACO, WTD, Generální Sekretář) sdělí důvody pro své rozhodnutí ostatním dvěma osobám a rovněž TD, kterého se rozhodnutí týká. V podstatě ve stejné době zajistí předseda ACO, WTD nebo Generální Sekretář náhradního TD pro všechny soutěže, které suspendovaný TD řídil v době suspendace. Proti rozhodnutí o suspendaci může dotyčný TD podat odvolání podle obvyklých postupů ICCF do 14 dnů od obdržení tohoto rozhodnutí.

**2.6.2.   Pozastavení titulu Mezinárodní rozhodčí (IA)**

Předseda ACO (s podporou většiny členů ACO, kteří o této záležitosti hlasovali) společně buď s WTD a/nebo Generálním Sekretářem mají právo kdykoli doporučit Kongresu ICCF, aby byl pozastaven titul IA osobě, která jedná ve vážném rozporu s požadavky na TD stanovenými v tomto Manuálu (např. opakovaně verbálně uráží hráče, účastní se pokusu o podvod, úmyslně chybně zaznamenává výsledky pro zajištění výhry peněžních cen pro určité hráče, atd.). IA může požádat svého národního delegáta, aby přednesl jeho stanovisko na Kongresu před přijetím konečného rozhodnutí. Pokud Kongres pozastavení titulu podpoří (prostou většinou hlasů), není tato osoba dále vedena v seznamu IA, ani s ní tak není zacházeno. Pozastavení je dokumentováno v Protokolu z Kongresu. Proti rozhodnutí není odvolání. Pokud je této osobě později povoleno (se souhlasem Kongresu) opět vykonávat funkci TD, stane se tak pouze s požadavkem, aby tato osoba měla na určitý počet odřízených partií (počet bude stanoven WTD) mentora.

**3. Obecné postupy při výkonu funkce TD**

**3.1   Jmenování a přidělení TD**

Určení, kdo bude jmenován pro řízení soutěže, bude přinejmenším ve většině případů provedeno serverem ICCF.  TO to provede pro každou soutěž pomocí zadáním požadovaných informací na server, aby mohl být vybrán vhodný TD. Tyto informace zahrnují některý z následujících souborů údajů:

1. seznam ICCF\_ID hráčů, nebo
2. předpokládané země, z nichž budou hráči pocházet, a (pokud se jedná o turnaje, v nichž lze získat normy) předpokládanou kategorii soutěže, nebo
3. typ soutěže a země, které se jí zúčastní (např. domácí turnaj, nebo přátelský zápas, nebo turnaj nezahrnovaný do ratingu ICCF).

Pokud si to TO přeje, může místo toho požadovat pro řízení konkrétní soutěže konkrétního TD.  V tom případě server přidělí požadovaného TD, pokud tomu nebrání nějaké pravidlo. TD mají právo jmenování odmítnout bez uvedení důvodů, jak v případě, kdy je TD vybrán serverem, tak i v případě kdy je vybrán na požadavek TO.

**3.2    Zvláštní ustanovení pro řízení turnajů jednotlivců**

Jakmile je soutěž zadána TO na server a TD souhlasí s jmenováním, nemusí TD vyvíjet žádnou činnost do doby, než je turnaj jednotlivců zahájen. Podrobnosti, jakou činnost TD vykonává v průběhu turnaje jednotlivců, jsou uvedeny dále v tomto Manuálu.

**3.3    Zvláštní ustanovení pro řízení turnajů družstev**

V turnajích družstev by menší spory měli řešit hráči mezi sebou, bez zapojení kapitánů družstev (dále TC). Pokud se pouhou korespondencí problém nevyřeší, musí hráči uvědomit své TC. Pokud je řešený problém méně důležitého charakteru, měli by se TC pokusit vyřešit ho mezi sebou. Závažné spory by měli hráči okamžitě hlásit svým TC, s tím, že TC záležitost rovněž okamžitě předají TD. Odlišení závažných a menších problémů je ilustrováno v následujícím seznamu příkladů závažných problémů:

1. údajné porušení Etického kodexu ICCF,
2. tiché vystoupení hráče z turnaje,
3. neplnění povinností TC (v tom případě se může hráč obrátit přímo na TD, a to kvůli zajištění, aby problematický TC nebránil TD v pochopení problému),
4. náhrady nebo výměny hráčů,
5. dotaz na interpretaci pravidel,
6. údajný pokus o podvod,
7. údajný problém se serverem (včetně hackingu hráčova účtu), a
8. jiné selhání hardware nebo software.

Tento seznam není úplný, pouze ilustrativní.

**3.3.1. Srovnání úkolů kapitánů družstev a TD**

Stejně jako každá soutěž musí mít svého TD, musí mít každé družstvo svého kapitána (TC). Hlavní role TC spočívá v řešení všech problémů, které vzniknou v jeho družstvu.  TC to činí v průběhu soutěže pomocí přímé komunikace se všemi hráči družstva, s TC ostatních družstev, a pokud je to nezbytné, i s TD.

Obvyklé záležitosti, které musí řešit TC, zahrnují:

1. v případě potřeby nalezení náhradníka do svého družstva,
2. odpovědi na dotazy hráčů ohledně pravidel, procesu podávání reklamací, atd., a
3. řešení obecných (menších) sporů s ostatními TC v soutěži

V soutěžích hraných klasickou poštou zodpovídají TC také za komunikaci s TD ve věcech, které jsou jinak v serverových turnajích řešeny a zaznamenány automaticky. TC jsou považováni za první linii intervencí při řešení problémů hráčů. TD slouží jako druhá linie intervencí při řešení menších problémů hráčů, ale musí se okamžitě zapojit do řešení všech problémů, které jsou považovány za závažné. Odlišení závažných a menších problémů je popsáno v kapitole 3.3 výše.

**3.3.2.   Kdy komunikovat přímo s hráči a kdy s kapitánem družstva**

Soutěže jednotlivců: TD by měli komunikovat přímo s hráči, kdykoli je zapotřebí. Podobně se očekává od hráčů, že budou komunikovat přímo s rozhodčím, kdykoli budou mít dojem, že je to zapotřebí (přes volbu „e-mail“ na serveru).

Soutěže družstev: hráči mohou podávat reklamace přímo TD bez zapojení TC (reklamace jsou nyní v zásadě vyřizovány serverem), v ostatních věcech však musí komunikovat prostřednictvím svého TC. Na druhé straně, v těchto případech TC může nebo nemusí sdělit tuto záležitost TD, v závislosti na tom, zda TC může nebo nemůže vyřídit tuto věc sám bez zapojení TD (např. komunikací s TC soupeře). TD by měli komunikovat přímo s hráči v případě reklamací a s TC ve všech ostatních věcech, ledaže by se záležitost přednesená hráčem týkala nedostatečného výkonu činnosti TC. Informace požadované TD (při řešení jiných záležitostí než reklamací) by měl shromáždit a postoupit TD příslušný TC.

**4.    Řešení reklamací hráčů**

Partie hrané na serveru (počínaje 1. 1. 2015) v mezinárodních soutěžích: všechny reklamace týkající se překročení časového limitu (PČ), výsledku partie na základě analýzy 6kamenové tablebase, trojnásobného opakování pozice, spotřeby více než 40 dnů na tah bez předchozího oznámení zpoždění a pravidla 50 tahů jsou na serveru řešeny automaticky a nevyžadují už žádný zásah TD. Protest nebo požadavek na odvolání musí být zaslán TD do 14 dnů ode dne, kdy hráč obdrží zprávu ze serveru o řešení reklamace. TD pak předá všechny relevantní informace o odvolání příslušné ICCF Appeals Commission.  (Viz kapitolu 13 o procesu odvolání.)

Partie hrané na serveru v domácích soutěžích:  Při zadávání soutěže na server určí TO, zda bude použito automatické rozhodnutí o výsledku partie při PČ, nebo zda hráči budou muset reklamovat soupeřovo PČ a rozhodčí bude muset na takové reklamace odpovídat. Doporučujeme, aby i v domácích soutěžích byl používán automatický proces rozhodnutí o PČ, ale ani v opačném případě to není překážkou pro započítání partie do ratingu ICCF. Pokud však TO nezvolí automatické rozhodnutí serverem a hráč překročí čas na rozmyšlenou, je hra v partii zastavena serverem, soupeř však musí PČ reklamovat u TD a rozhodčí musí tuto reklamaci řešit, než bude výsledek partie definitivně stanoven (nebo pokud nebude reklamace podána do 40 dnů od zastavení hry serverem, rozhodne TD o výsledku 0:0).

**4.1    Odpovědi na reklamace**

Standardní reklamace jsou nyní v partiích ICCF řešeny přímo a automaticky na serveru, takže TD už nedostávají reklamace hráčů ohledně těchto záležitostí (platí pro partie zahájené po 1. 1. 2015).  U všech ostatních typů reklamací (a v partiích hraných mimo ICCF) musí TD odpovídat hráčům promptně, tzn. do 4 dnů od přijetí reklamace.

Pokud hráč podá oficiální reklamaci, musí TD potvrdit její příjem, pak shromáždit všechny potřebné informace od všech dotčených hráčů a rozhodnout v souladu s “Pravidly hry ICCF”, “Směrnicemi k Pravidlům hry ICCF”, a tímto manuálem. Pokud si TD není jist, jak případ rozhodnout, měl by kontaktovat svého mentora (pokud ho má) nebo jiného TD. Je mnohem lepší požádat o pomoc, než řešit problémy vyplývající z ukvapeného nebo špatně uváženého rozhodnutí. To pomůže vyhnout se dalším problémům a odvoláním. Rozhodnutí musí být zasláno všem dotčeným hráčům, s jasnými důvody, které vedly k tomuto rozhodnutí, a pokud je to možné, s odvoláním na pravidla nebo směrnice ICCF. Pokud toto vše nemůže být vyřízeno do 4 dnů, měl by TD přesto informovat dotčené hráče, že věc je dosud v řešení. TD zodpovídá za to, že rozhodne o každé reklamaci co nejrychleji.

Pokud se TD dozví o nějakém problému, měl by jednat bez čekání, až hráč bude nejprve reklamovat. To platí, i když je server (který v podstatě funguje jako asistent TD) zdrojem informací místo dotčených hráčů nebo kapitánů družstev.

**4.2   Reklamace spadlého praporku (překročení časového limitu)**

Mezinárodní soutěže:  Pokud se hráčův čas na rozmyšlenou dostane „pod nulu“ (u partií zahájených od 1. 1. 2015), zaznamená server automaticky výhru soupeře.  TD nemusí udělat nic, aby toto proběhlo, ani nemusí potvrzovat správnost rozhodnutí serveru. Hráč, který nesouhlasí s rozhodnutím serveru o jeho prohře na základě překročení času na rozmyšlenou (nebo pokud je přesvědčen, že správným rozhodnutím serveru by měla být remíza) se může proti tomuto rozhodnutí odvolat u TD do 14 dnů od rozhodnutí serveru. TD pak zahájí standardní proces odvolání. (Viz kapitolu 13 o procesu odvolání.)

Domácí soutěže:  TO určí, zda má být použit stejný automatický proces, nebo zda budou hráči nadále muset reklamovat soupeřovo překročení času. Pokud zvolí druhou možnost, TD bude muset ověřit a přijmout reklamaci, dříve než bude výsledek partie registrován na serveru. Doporučujeme TO domácích soutěží, aby volili automatický proces, není to však povinné.

**4.3   Reklamace na základě 6kamenové tablebase**

Reklamace výhry nebo remízy založená na analýze 6kamenové tablebase schválené ICCF budou automaticky řešeny serverem (u partií zahájených od 1. 1. 2014). TD nemusí ani odpovídat na reklamaci, ani ji potvrzovat. Hráč, který nesouhlasí s rozhodnutím serveru o jeho remíze nebo prohře na základě implementace 6kamenové tablebase schválené ICCF se může proti tomuto rozhodnutí odvolat u TD do 14 dnů od rozhodnutí serveru. TD pak zahájí standardní proces odvolání. (Viz kapitolu 13 o procesu odvolání.)

**4.4    Reklamace trojnásobného opakování pozice**

Pokud se ve všech soutěžích hraných na serveru (jak mezinárodních, tak domácích) stejná pozice opakuje třikrát (nebo i vícekrát), server automaticky povolí hráčům reklamovat remízu. Server pak automaticky zaznamená remízu. TD nemusí udělat nic, aby toto proběhlo, ani nemusí potvrzovat správnost rozhodnutí serveru. Hráč, který nesouhlasí s rozhodnutím serveru o jeho remíze na základě opakování pozic, se může proti tomuto rozhodnutí odvolat u TD do 14 dnů od rozhodnutí serveru. TD pak zahájí standardní proces odvolání. (Viz kapitolu 13 o procesu odvolání.)

**4.5    Reklamace 40 po sobě jdoucích dnů bez provedení tahu**

Mezinárodní soutěže:  Pokud hráč spotřebuje celých 40 po sobě jdoucích kalendářních dnů bez provedení tahu, aniž by předtím informoval server (kliknutím na příslušné tlačítko) o svém úmyslu pokračovat v partii po těchto 40 dnech, se hráčův čas na rozmyšlenou dostane „pod nulu“ (u partií zahájených od 1. 1. 2015), zaznamená server automaticky výhru soupeře.  TD nemusí udělat nic, aby toto proběhlo, ani nemusí potvrzovat správnost rozhodnutí serveru. Hráč, který nesouhlasí s rozhodnutím serveru o jeho prohře na základě tohoto typu překročení času na rozmyšlenou, se může proti tomuto rozhodnutí odvolat u TD do 14 dnů od rozhodnutí serveru. TD pak zahájí standardní proces odvolání. (Viz kapitolu 13 o procesu odvolání.)

Domácí soutěže:  TO určí, zda má být použit stejný automatický proces, nebo zda budou hráči nadále muset reklamovat tento typ soupeřova překročení času na rozmyšlenou. Pokud zvolí druhou možnost a byl dosažen limit 40 dnů, server zastaví hru v partii a bude čekat na reklamaci hráče. Jakmile bude reklamace podána, bude TD muset ověřit a přijmout/zamítnout reklamaci. V partii nebude možné pokračovat, dokud TD nepřijme nebo nezamítne reklamaci; pokud bude reklamace zamítnuta, bude TD pak moci povolit pokračování hry v partii. Doporučujeme TO domácích soutěží, aby volili automatický proces, není to však povinné.

**4.6    Reklamace podle pravidla 50 tahů**

Pokud ve všech soutěžích hraných na serveru (jak mezinárodních, tak domácích) vznikne pozice, ve které bylo odehráno 50 tahů bez tahu pěšcem nebo braní kamene, server automaticky povolí hráčům reklamovat remízu. Server pak automaticky zaznamená remízu. TD nemusí udělat nic, aby toto proběhlo, ani nemusí potvrzovat správnost rozhodnutí serveru. Hráč, který nesouhlasí s rozhodnutím serveru o jeho remíze na základě pravidla 50 tahů, se může proti tomuto rozhodnutí odvolat u TD do 14 dnů od rozhodnutí serveru. TD pak zahájí standardní proces odvolání. (Viz kapitolu 13 o procesu odvolání.)

**4.7    Postup v případě, kdy hráč nereklamuje výhru na základě časových pravidel**

Mezinárodní soutěže zahájené před 1. 1. 2015:  V soutěžích, v nichž se od hráčů stále ještě požaduje reklamovat překročení času, musí hráči reklamovat do 40 dnů ode dne, kdy mohli reklamovat poprvé. Pokud reklamace není podána během těchto 40 dnů, zaznamená TD v této partii výsledek 0-0.

Mezinárodní soutěže zahájené od 1. 1. 2015:  Automatický proces u těchto partií nevyžaduje, aby hráč podával reklamaci. Server zaznamená výsledek partie ihned po uplynutí jakékoli časové kontroly (technicky: do jedné hodiny po uplynutí časového limitu), aniž by hráč reklamoval u TD.  Proto by se v těchto soutěžích neměly vyskytovat výsledky 0-0 založené pouze na hráčově překročení časového limitu nebo na tom, že hráč nepodal reklamaci týkající se této skutečnosti.

Domácí turnaje: TO mají při zadávání soutěže na server k dispozici volbu buď povolit automatický proces vyřizování reklamací, nebo stále ještě požadovat od hráčů, aby reklamovali sami. Doporučujeme TO domácích soutěží, aby volili automatický proces, není to však povinné. V každém případě platí pro obě volby výše uvedené postupy pro mezinárodní soutěže i pro domácí soutěže.

**5.   Úpravy na hodinách**

Úprava hráčových hodin by měla být velmi řídkým jevem, který by se měl uskutečnit pouze za velmi specifických okolností a nikdy z důvodu obcházení rozhodnutí serveru o překročení časového limitu. Viz další podrobnosti v následujících subkapitolách této kapitoly.

**5.1   Kdy resetovat hráčovy hodiny**

Existují pouze dva případy, kdy je resetování hráčových hodin TD považováno za přípustné:

1. Běžnější případ: náhrada nebo výměna původního hráče z důvodu jeho vystoupení z turnaje (včetně jeho úmrtí). Účelem resetování hráčových hodin je vrátit čas náhradníka do doby, kdy lze vystoupení původního hráče považovat za účinné (např. do doby kdy původní hráč musel zastavit hru kvůli vážné nemoci), tak aby nový hráč nebyl penalizován kvůli administrativním průtahům a průtahům vzniklým pozdním předáním relevantních informací TD, aby tento mohl rozhodnout, zda vystoupení původního hráče z turnaje lze považovat za akceptované nebo ne. Podobná okolnost může nastat, když nový hráč přebírá partii, ve které zbývá už jen velmi málo času na rozmyšlenou (např. 1-2 dny na velký počet tahů).
2. Méně častý případ: server spadne v kritické fázi partie – jinými slovy, kdy hráč překročí čas v době, kdy mu nebylo z technických důvodů umožněno provést tah.

Proti resetování hráčových hodin v těchto případech se může jeho soupeř odvolat do 14 dnů po implementaci tohoto rozhodnutí, a to jak proti samotné skutečnosti, že došlo k resetování, tak proti počtu dnů, které byly na hodinách přidány. (Viz kapitolu 13 o procesu odvolání.)

Pokud došlo k okolnostem kromě dvou výše uvedených, kdy se TD domnívá, že by bylo vhodné resetovat hráčovy hodiny, doporučujeme, aby TD nejprve konzultoval svého mentora, WTD, a/nebo ACO a vyžádal si jejich souhlas.

**5.2   Kolik času má být přidáno při resetu hodin**

Vzhledem k velmi omezenému počtu případů, v nichž je resetování hráčových hodin vhodné, existují velmi konkrétní směrnice, kolik času má být na hodinách přidáno. V obou případech popsaných v subkapitole 5. 1 (po akceptovaném vystoupení z turnaje a v případě havárie serveru v kritické fázi partie) mohou být hráčovy hodiny resetovány podle nejlepšího vědomí TD maximálně na čas, který ukazovaly v době, kdy situace nastala (tj. buď na čas, ve kterém vznikl důvod pro akceptované vystoupení, nebo na čas, kdy spadl server). Počet přidaných dnů na hodinách by měl být nižší než toto maximum, pokud hráč, který vystoupil z turnaje, ještě pokračoval ve hře i po okamžiku, kdy vznikl důvod pro jeho vystoupení. Např. pokud hráč vystoupí kvůli velmi závažné nemoci, může pokračovat ve hře po této diagnóze ještě přibližně měsíc, než je nucen ukončit hru. V takovém případě by správné nastavení hodin mělo být pouze k času, ve kterém hráč přestal hrát, nikoli k času stanovení diagnózy vážné nemoci.

V situaci, kdy po náhradě nebo výměně zahajuje nový hráč partii s velmi malým zbývajícím časem na rozmyšlenou, např. 1-2 dny na mnoho tahů, má TD povoleno přidat na hodinách až do 5 dnů v každé takové partii.

Pokud došlo k okolnostem kromě dvou výše uvedených, kdy se TD domnívá, že by bylo vhodné resetovat hráčovy hodiny, doporučujeme, aby TD nejprve konzultoval svého mentora, WTD, a/nebo ACO a vyžádal si jejich souhlas ohledně času, který by měl být přidán na hodinách.

**5.3   Kdy zastavit hráčovy hodiny**

Hráčovy hodiny nemůže zastavit nikdo jiný než TD, a to pouze za následujících okolností:

1. Po rozhodnutí o akceptovaném vystoupení hráče po dobu, kdy se hledá jiný hráč, který by ho nahradil;
2. Po žádosti TC o náhradu / výměnu hráče v soutěži družstev;
3. Po akceptovaném vystoupení hráče a zahájení procesu odhadů;
4. Pokud bylo podáno odvolání k odvolací komisi.

Pokud došlo k okolnostem kromě čtyř výše uvedených, kdy se TD domnívá, že by bylo vhodné zastavit hráčovy hodiny, doporučujeme, aby TD nejprve konzultoval svého mentora, WTD, a/nebo ACO a vyžádal si jejich souhlas ohledně vhodnosti zastavení hráčových hodin.

**5.4  Zpětné udělení dovolené**

Základní filozofie týkající se zpětného udělení dovolené spočívá v tom, že hráči sami zodpovídají za řízení své dovolené, dokud se k tomu cítí způsobilí bez pomoci ostatních. Proto existuje pouze jedna okolnost, kdy je zpětné udělení dovolené považováno za oprávněné: kdy je hráč, ačkoli jedná zodpovědně, považován za neschopného řídit si svou vlastní dovolenou, ale posléze se „zotaví“ natolik, aby podal žádost TD o zpětné udělení dovolené. I tehdy však zpětná dovolená nemůže být udělena, pokud již partie z jakéhokoli důvodu skončila, a to i překročením časového limitu.

Každý TD, který udělí zpětnou dovolenou, musí to okamžitě ohlásit Arbiter Committee, společně s:

1. důvody pro udělení dovolené,
2. jak dlouhou zpětnou dovolenou povolil, a
3. proč se TD domnívá, že okolnosti opravňovaly tento neobvyklý postup.

Zpětná dovolená nemůže být nikdy udělena, když (1) hráč nevyčerpal celou dovolenou, kterou měl k dispozici v průběhu kalendářního roku, takže mu část dovolené propadla, nebo (2) TD má důvod se domnívat, že hráč věděl dostatečně včas, že si bude potřebovat v budoucnu dovolenou vzít, a pouze si ji zapomněl naplánovat.

**6.   Když hráč vystoupí ze soutěže**

TD musí být obeznámen s článkem 8 Turnajových pravidel ICCF, který se týká vystoupení ze soutěže, včetně definic „akceptovaného vystoupení“ a „neakceptovaného vystoupení (které zahrnuje i „tiché“ vystoupení)”.

TD zodpovídá za:

a) Zahájení procesu vystoupení v souladu s článkem 8 Turnajových pravidel ICCF;

b) Stanovení důvodu pro vystoupení a typ vystoupení (s použitím definic v článku 8 Turnajových pravidel ICCF); a

c) Kontaktování všech ostatních TD/TO, u nichž má hráč rozehrané další soutěže. Vystoupení z jedné soutěže nemůže být považováno za „akceptované“, pokud hráč řádně pokračuje ve hře v ostatních soutěžích. Podobně, akceptované vystoupení v jedné soutěži musí být v časovém souladu s vystoupením hráče ze všech jeho ostatních rozehraných soutěží.  To vše je proveditelné vyplněním dokumentu Formulář ICCF o vystoupení ze soutěže\* na serveru, neboť tento formulář bude automaticky rozeslán všem relevantním TD a TO.

[\* nebo jiným způsobem, používaným nejnovějším automatizovaným systémem místo tohoto formuláře]

Obecné postupy ve vztahu k vystoupení hráče:

d) Veškerou korespondenci s hráčem je třeba zasílat v kopii delegátovi příslušné národní federace.

e) Jakmile hráč prohraje jednu partii kontumací, musí to TD považovat za potenciální vystoupení a jednat následovně:

• Napsat e-mail hráči a požádat ho o sdělení důvodu kontumace. Delegát národní federace obdrží kopii.

• Pokud do 7 dnů nedojde odpověď a hráč neprovede žádné tahy, zašle další e-mail hráči a varuje ho, že pokud neodpoví, riskuje kontumaci všech ostatních nedohraných partií.

• Pokud nedojde odpověď do dalších 7 dnů, hráč neprovede žádné tahy a není na dovolené, pak je hráč považován za „tiše“ vystoupivšího ze soutěže a jeho zbývající partie jsou označeny jako pro něj prohrané.

f) TD musí dokument Formulář ICCF o vystoupení ze soutěže\* vyplnit co nejdříve po zjištění, že se jedná o akceptované vystoupení, nebo jakmile je zřejmé, že se jedná o neakceptované vystoupení. Vyplněný formulář o vystoupení bude automaticky rozeslán WTD, pořadateli soutěže, Ratingovému komisaři ICCF a delegátovi národní federace dotčeného hráče. Vyplnění formuláře je požadováno ve VŠECH případech vystoupení, ať se jedná o akceptované nebo „tiché“ vystoupení.

g) Stejným způsobem je třeba nahlásit každého hráče, který prohraje bez uspokojivého vysvětlení 50 % nebo více partií kontumací.

h) Pokud je vystoupení ze soutěže vyhodnoceno jako tiché nebo z jiných důvodů neakceptovatelné, všechny nedokončené partie vystoupivšího hráče budou označeny jako pro něj prohrané.

i) Pokud se jedná o akceptované vystoupení, hráčovy nedokončené partie jsou zrušeny, pokud jsou splněny obě následující podmínky:  hráč v příslušné soutěži neukončil dosud žádnou partii a průměrný počet tahů ve všech jeho partiích je nižší než 25. Pokud jedna z těchto podmínek nebo obě podmínky nejsou splněny, všechny jeho nedokončené partie v soutěži budou odhadovány.

j) V soutěži družstev, kde je hráč nahrazen jiným hráčem, může nový hráč požádat o udělení statutu „Náhradníka“ (v souladu s článkem 8 Turnajových pravidel ICCF), pokud

(i) vystoupivší hráč dosud neukončil žádnou partii, a

(ii) průměrný počet tahů ve všech jeho partiích je nižší než 10.

Tato změna statutu nového hráče může být udělena pouze se souhlasem TD a Kvalifikačního komisaře ICCF a opravňuje hráče k tomu, aby byly všechny jeho výsledky zahrnuty do ratingu ICCF; rovněž může v turnaji plnit normy.

[\* nebo jiným způsobem, používaným nejnovějším automatizovaným systémem místo tohoto formuláře]

**6.1.   Akceptovaná vystoupení**

**6.1.1   Vystoupení na základě nemoci nebo zvláštních okolností**

Článek 8.2 Turnajových pravidel ICCF vymezuje následující důvody, kdy lze vystoupení ze soutěže vyhodnotit jako akceptované:

a) úmrtí

b) vážné a vysilující onemocnění, které hráči znemožní pokračovat ve hře po dobu nejméně 3 měsíců

c) okolnosti mimo dosah kontroly hráče, které mu znemožní pokračovat ve hře po dobu nejméně 3 měsíců (války, občanské nepokoje, živelné pohromy a další obdobné okolnosti)

d) okolnosti osobní povahy, které hráči znemožní pokračovat ve hře po dobu nejméně 3 měsíců. Tyto okolnosti mohou mít různý charakter, musí však být detailně popsány v době podání žádosti o vystoupení.

Tato subkapitola (6.1.1) se týká posledních 3 důvodů z výše uvedeného seznamu. Následující subkapitola (6.1.2) pojednává o tom, jak řešit úmrtí hráče.

Vystoupení ze soutěže z důvodů vážné nemoci nebo jiného přijatelného důvodu, kromě úmrtí:

1. Soutěže JEDNOTLIVCŮ: Je-li vystoupení hráče uznáno jako akceptované (s výjimkou úmrtí), a
2. hráč dosud neukončil žádnou partii, a
3. partie hráče v tomto turnaji nemají v průměru 25 nebo více tahů,

pak všechny partie vystoupivšího hráče budou zručeny. Pokud však byla ukončena aspoň jedna partie, a/nebo partie hráče v tomto turnaji mají v průměru 25 nebo více tahů, pak by měl TD zahájit proces odhadů všech zbývajících partií vystoupivšího hráče. (Viz kapitolu 8 o procesu odhadů.)

1. Soutěže DRUŽSTEV:  TD by měl oslovit TC (do 4 dnů) a požádat ho, aby za vystoupivšího hráče našel do 2 měsíců od této komunikace náhradníka. Nový hráč zahájí hru k datu, které stanoví TD, se spotřebou času a čerpáním dovolené, které měl vystoupivší hráč k okamžiku vystoupení. (Viz výše kapitoly 5.1 a 5.2 “Kdy resetovat hráčovy hodiny” a “Kolik času má být přidáno při resetu hodin”.) Není-li během 2 měsíců z jakýchkoli důvodů k dispozici žádný náhradník, označí TD partie na hráčově šachovnici jako prohrané kontumací.

**6.1.2   Vystoupení z důvodu úmrtí hráče**

Informace o úmrtí hráče se k TD může dostat různými cestami, často bez možnosti ověřit si ji u zdroje nezávislého na prvotním zdroji informací. Od TD se však neočekává, že bude při ověřování informace vyvíjet příliš velkou snahu, pokud nemá důvod nevěřit, že je informace pravdivá.

Soutěže JEDNOTLIVCŮ:  Jakmile TD zjistí, že hráč v jím řízené soutěži zemřel, je jeho postup následující:

1. TD zastaví hodiny ve všech hráčových partiích.
2. Zašle oznámení o tomto úmrtí (ideálně doprovázené vhodnou kondolencí) a o zastavení hodin všem soupeřům zemřelého hráče, rovněž tak záložnímu TD a delegátovi relevantní národní federace.
3. Zjistí, zda už skončila některá z partií zemřelého hráče. Pokud žádná z partií ještě neskončila, zruší všechny jeho partie. Vyplní dokument Formulář ICCF o vystoupení ze soutěže\* (je k dispozici na serveru), aby informoval Ratingového komisaře, proč byly partie zrušeny.
4. Pokud už některá z partií zemřelého hráče skončila:  U každé partie, kterou má zemřelý hráč ještě neukončenou, zeptá se jeho soupeře, zda chce reklamovat výhru. Ve svém dotazu informuje hráče, že každá reklamace výhry musí být doprovázena analýzami, které musí TD obdržet do 14 dnů ode dne, kdy TD informoval o svém úmyslu reklamovat výhru.
5. Počká 7 dní (s nezahrnutím dnů, kdy je hráč na dovolené) na odpověď ohledně hráčova přání reklamovat výhru.
6. Pokud do té doby neobdrží odpověď nebo je odpověď hráče záporná, zaznamená u všech takových partií jako výsledek remízu.
7. Pokud si hráč přeje reklamovat výhru, zašle hráči kopii pravidel pro odhady.
8. Pak čeká výše uvedených 14 dní na to, až mu hráč zašle analýzy. (Pokud ho hráč v průběhu této lhůty požádá o její prodloužení o dalších 14 dní, prodloužení schválí.)
9. Pokud ve lhůtě 14 dní obdrží analýzy podporující požadavek výhry, najde odhadce odpovídajícího hráčské síle soutěže a dále se řídí postupy pro odhady. (Viz kapitolu 8 týkající se postupů pro odhady.) Pokud v požadované lhůtě neobdrží žádné analýzy, nebo pokud obdržené analýzy požadují pouze remízu, zaznamená v partii remízu.
10. Jakmile je znám výsledek odhadu, zaznamená jej u každé partie.
11. TD zodpovídá za to, že bude informovat každého hráče o jeho právu odvolat se proti výsledku odhadu. Pokud hráč podá odvolání proti rozhodnutí odhadce, pak TD musí zaslat informaci jinému odhadci, pokud možno s vyšší hráčskou silou, je mu však známo, že TO nebo delegát národní federace může místo toho požadovat, aby odvolacího odhadce určil komisař ICCF.

[\* nebo jiným způsobem, používaným nejnovějším automatizovaným systémem místo tohoto formuláře]

Soutěže DRUŽSTEV:  V případě úmrtí hráče je postup zcela odlišný než v soutěžích jednotlivců. V soutěžích družstev požádá TD kapitána družstva, aby do 2 měsíců našel za zemřelého hráče náhradníka. Nový hráč zahájí hru k datu, které stanoví TD. (Viz kapitoly 6.3 a 6.3.1 týkající se náhrady a výměny hráčů, a kapitoly 5.1 a 5.2 “Kdy resetovat hráčovy hodiny” a “Kolik času má být přidáno při resetu hodin“). Bude-li zapotřebí nahradit nebo vyměnit hráče (v druhém případě se souhlasem Kvalifikačního komisaře), upozorní TD dotčené hráče a družstva, a bude informovat o výměně nebo náhradě Kvalifikačního komisaře, Ratingového komisaře a Komisaře vrcholových turnajů / Komisaře nevrcholových turnajů.  Pokud TC v uvedené lhůtě nenominuje nového hráče, TD rozhodne, že všechny partie zemřelého hráče budou zaznamenány jako prohrané kontumací.

**6.2.   Neakceptovaná vystoupení:  „tiché“ vystoupení**

O tiché vystoupení se jedná, jsou-li splněny všechny následující podmínky:

1. hráč zastaví hru v partii, aniž si vzal dovolenou a aniž informoval některou z následujících osob: TD, svého TC (v soutěži družstev) a svého soupeře;
2. TD zašle hráči dotaz (potenciálně přes TC) ale hráč neodpoví do 7 dnů (bez zahrnutí doby dovolené) od předpokládané doby obdržení dotazu, a
3. není žádný důvod předpokládat, že hráč zemřel nebo se stal vážně nezpůsobilým a neschopným odpovědět.

Tiché vystoupení může dokonce nastat i tehdy, kdy hráč informoval další relevantní osoby o svém úmyslu přestat hrát, ale místo požádání o akceptované vystoupení nebo vzdání svých partií „zmizí“ a neodpovídá TD na jeho dotazy. Pokud však hráč na dotaz TD odpoví, nejedná se o tiché vystoupení, dokonce i když odpoví v tom smyslu, že ve všech partiích hodlá překročit čas.

Tiché vystoupení je považováno za vážné porušení pravidel, které vede k suspendaci ze všech mezinárodních korespondenčních šachových turnajů na dobu nejméně 2 let od data rozhodnutí. (Viz níže kapitolu o sankcích.)

Má-li TD důvod se domnívat, že hráč tiše vystoupil z turnaje, zašle mu dotaz (v turnajích jednotlivců přímo, v turnaji družstev přes příslušného TC) s konkrétním požadavkem odpovědět do 7 dnů od dotazu (bez zahrnutí dnů, kdy je hráč na dovolené), s tím, že pokud tak neučiní, bude považován za tiše vystoupivšího z turnaje a podléhat sankcím.

Pokud je rozhodnuto, že hráč tiše vystoupil z turnaje, zpráva o tomto zjištění bude zaslána hráči, TC (v soutěži družstev), WTD, Ratingovému komisaři, a podle příslušnosti buď Komisaři vrcholových turnajů, nebo Komisaři nevrcholových turnajů. WTD má rozhodující slovo při stanovení délky suspendace, která následuje po zjištění tichého vystoupení. TD také označí všechny zbývající rozehrané partie vystoupivšího hráče jako pro něj prohrané.

**6.3.   Náhrada hráčů**

Náhrada hráče se může vyskytnout pouze v soutěži družstev – buď jako důsledek akceptovaného vystoupení hráče, nebo kdykoli na žádost TC (max. 1 náhrada na stejné šachovnici a 50 % náhrad v družstvu, bez zahrnutí případů úmrtí hráčů). Pokud je u hráče družstva konstatováno akceptované vystoupení (např. úmrtí), je třeba, aby TD instruoval TC, že má během 2 měsíců nominovat náhradníka. Nový hráč musí pokračovat v partiích svého předchůdce (i když jsou partie ukončené novým hráčem zahrnuty do ratingu podle článku 18 Ratingových pravidel).

V době, kdy TD zasílá TC tuto instrukci, musí jej rovněž informovat, zda se nový hráč může nebo nemůže stát „Náhradníkem“. („Náhradník“ musí pokračovat v partiích svého předchůdce, musí však hrát partie na úkor nebo ve prospěch svého ratingu, tak s možností svého potenciálního zisku norem a titulů.). Novému hráči je možno povolit status „Náhradníka“, pokud jsou splněny následující podmínky:  vystoupivší hráč (a) dosud neukončil žádnou partii a (b) průměrný počet tahů ve všech jeho neukončených partiích je nižší než 10. (O dalších podrobnostech viz kapitolu 6. 3. 1.)  Pokud je do 2 měsíců nominován nový hráč, pak nahradí vystoupivšího hráče tak, že převezme všechny jeho partie v jejich stavu v okamžiku úmrtí hráče, s možnou úpravou času na hodinách (provede TD) o čas, který uběhl při zjišťování oprávněnosti vystoupení svého předchůdce. (Viz kapitoly 5.1 a 5.2 ohledně úpravy času na hodinách.)

**6.4   Výměna hráčů**

Existují dva druhy výměny hráčů, jeden pouze v soutěžích jednotlivců a druhý pouze v soutěžích družstev.

V soutěži jednotlivců může výměna hráče nastat v případě (akceptovaného i neakceptovaného) vystoupení hráče, namísto jiných možností, jako jsou kontumace hráče nebo anulace nebo odhad jeho partií. Taková výměna může nastat po zahájení hry v partiích, avšak ještě před oficiálním startem soutěže nebo v jejím raném stadiu (typicky ne později než 4 měsíce po startu soutěže).  Při tomto druhu výměny v individuální soutěži zahajuje nový hráč partie od prvního tahu, s plným časem na rozmyšlenou a plným počtem dní dovolené. Tento druh výměny je nejběžnější v soutěžích zahrnovaných do ratingu nebo v soutěžích, v nichž lze získat normy a tituly.)

V soutěži družstev je výměna hráče řešena zcela odlišně. Základní situace je shodná jako v případě náhrady hráče (viz subkapitolu 6.3).  Výměna hráče je však odlišná od náhrady hráče v tom smyslu, že v případě výměny hraje hráč své partie na úkor nebo ve prospěch svého ratingu, tak s možností svého potenciálního zisku norem a titulů. V případě náhrady hraje nový hráč bez rizika poklesu svého ratingu (i když může získat Elo body za remízy a výhry) a nemá možnost získat normy a tituly.  Jak v případě náhrady, tak v případě výměny jsou noví hráči povinni pokračovat v partiích svých předchůdců v těch pozicích, jak stály v okamžiku vystoupení svých předchůdců ze soutěže, s možnou úpravou času na hodinách (provede TD) o čas, který uběhl při zjišťování oprávněnosti vystoupení svých předchůdců. (Viz kapitoly 5.1 a 5.2 ohledně úpravy času na hodinách.)

Tento druhý druh výměny hráče může nastat pouze v soutěži družstev a pouze po konstatování akceptovaného vystoupení hráče nebo na žádost TC. Pokud je u hráče družstva konstatováno akceptované vystoupení (např. úmrtí), je třeba, aby TD instruoval TC, že má během 2 měsíců nominovat náhradníka. V době, kdy TD zasílá TC tuto instrukci, musí jej rovněž informovat, zda se nový hráč může nebo nemůže stát „Náhradníkem“. Novému hráči je možno povolit status „Náhradníka“, pokud jsou splněny následující podmínky:  vystoupivší hráč (a) dosud neukončil žádnou partii a (b) průměrný počet tahů ve všech jeho neukončených partiích je nižší než 10. V takové situaci, je-li nový hráč nominován do 2 měsíců, může tento nový hráč cestou svého TC požádat o udělení statutu „Náhradníka“, i když tato změna statutu není povinná. (Nový hráč si může podle svého rozhodnutí ponechat svůj status, i když by situace změnu statutu na „Náhradníka“ umožňovala.) Po obdržení takové žádosti TD tuto žádost schválí (ale až po souhlasu Kvalifikačního komisaře) a bude informovat všechny dotčené TC a hráče, Komisaře vrcholových turnajů, Ratingového komisaře a záložního TD.

**7.   Kdy anulovat partie**

TD by měl anulovat partie pouze za následujících okolností:

1. V soutěžích JEDNOTLIVCŮ:
2. Pokud hráč zemře a v soutěži neukončil žádnou partii, pak budou všechny jeho partie anulovány.
3. Pokud hráč „tiše“ vystoupí z turnaje, ale ani v jedné ze svých partií neudělá ani jeden tah, pak budou všechny jeho partie anulovány.
4. Pokud je hráči uznáno akceptované vystoupení (s výjimkou úmrtí), a
5. žádná jeho partie dosud nebyla ukončena, a
6. hráčovy partie v daném turnaji nemají v průměru 25 ukončených tahů nebo více,

pak všechny partie vystoupivšího hráče v tomto turnaji budou anulovány. Jestliže není splněna jedna nebo druhá podmínky, pak budou všechny hráčovy partie v tomto turnaji odhadovány.

1. V soutěžích DRUŽSTEV:  Existují tři situace, v nichž je anulace partií povolena:
2. Jestliže je hráči uznáno akceptované vystoupení a jeho TC za něj nenajde náhradu, a vystoupivší hráč nezahrál v žádné ze svých partií ani jeden tah, všechny hráčovy partie budou anulovány. Pokud však vystoupivší hráč zahrál alespoň v jedné partii alespoň jeden tah, pak budou všechny jeho partie pro družstvo kontumovány.
3. Jestliže je hráči uznáno akceptované vystoupení v zápase 2 družstev (např. v přátelském zápase) a vystoupivší hráč neučinil ve svých partiích ani jeden tah, může hráčův TC požádat o anulování všech jeho partií, místo toho, aby se pokoušel o hledání náhradníka. Za těchto okolností TD požadavku na anulování vyhoví.
4. Pokud se družstvo dostane do velmi nepříjemné situace, že více než 50 % jeho hráčů žádá o akceptované vystoupení (s výjimkou případu úmrtí hráčů), pak je možno provést náhrady až do výše 50 % původního počtu hráčů, ne však nad tento limit. Jestliže počet akceptovaných vystoupení převýší 50 % původního počtu hráčů v družstvu, všechna akceptovaná vystoupení nad 50 % v daném družstvu budou vyžadovat buď odhady všech neukončených partií hráče/hráčů, který/kteří vystoupil/i jako poslední (pokud byly v jeho/jejich partiích učiněny nějaké tahy) nebo anulaci partií (u partií, v nichž nebyly učiněny vystoupivším hráčem žádné tahy). Např. u družstva se 4 hráči, zemřou-li 1 nebo 2 hráči, mohou být tito hráči v rámci možností nahrazeni. Pokud však zemře třetí hráč (může to být i některý z náhradníků), musí být jeho partie anulovány, pokud tento hráč neučinil žádný tah, nebo odhadovány, pokud hráč nějaký tah učinil.

**8.   Kdy a jak organizovat odhady**

FILOZOFIE k odhadům:  Pokud to není nutné, je třeba se odhadům vyhnout. Partie, které nejsou relevantní pro postup hráče nebo družstva, mohou pokračovat tak dlouho, dokud si některý hráč nestěžuje na úmyslné protahování partie nebo nesportovní chování. Nechme hráče, aby si partii užili.

KDY vyzvat k odhadům:  TD rozhodne o nutnosti odhadů za následujících okolností:

1. Pokud má soutěž stanoveno pevné datum ukončení, tento den byl dosažen, a v soutěži je neukončená partie, ve které ani jeden z hráčů nepodal dosud nevyřízenou reklamaci výhry nebo remízy. (TD obdrží ze serveru upozornění na blížící se datum ukončení soutěže 1 měsíc před tímto datem.) TD pak může rozhodnout, že povolí hru v partiích i po tomto datu (místo vyhlášení odhadů), a to tehdy a jen tehdy, pokud nikdo jiný a nic jiného nebude pokračováním v partiích ovlivněno.
2. Pokud je hráči uznáno akceptované vystoupení (s výjimkou případů úmrtí), a
   1. jedna nebo více jeho partií již byly ukončeny, a/nebo
   2. průměrný počet ukončených tahů v partiích hráče v turnaji je 25 nebo více,

pak všechny hráčovy partie v tomto turnaji budou odhadovány. Pokud ani jedna z podmínek není splněna, pak všechny hráčovy partie nebudou odhadovány, ale anulovány.

1. Pokud nemá soutěž stanoveno pevné datum ukončení, ale další kolo soutěže je opožděno kvůli neukončené partii, měla by hra v partii pokračovat, ledaže by výsledek partie byl rozhodující pro postup, zisk normy, nebo umístění družstva (např. v Champions League).

Pokud platí některá z těchto 3 podmínek, může partie buď pokračovat, nebo být odhadována. O tom rozhodne TO soutěže po konzultaci s TD, zejména s přihlédnutím k potřebám integrity a načasování soutěže. TD by měl co nejdříve hráčům oznámit (nejpozději 15 dnů předem), že do doby, kdy bude TD/TO vyžadovat odhady, zbývá určitý čas, zejména v případech, kdy je TD známo, že hráči zřejmě neukončí partie včas vzhledem k příštímu kolu soutěže. Jako upomínku na nutnost zaslat hráčům toto oznámení blížícího se okamžiku ukončení hry může TD použít volbu „30-days-to-go“, která je k dispozici na serveru.

OBECNÉ POSTUPY pro odhady:

1. Pokud budou zapotřebí provést odhady, zašle TD popis příslušných postupů pro odhady všem dotčeným hráčům. Hráč musí být zejména informován, že jakýkoli smysluplný požadavek na výhru musí být doprovázen podpůrnými analýzami.
2. TD rovněž musí informovat TO o očekávaném požadavku na odhadce, společně s informacemi o ratingu dotčených hráčů a kategorii turnaje (pokud existuje).
3. Po upozornění od TD je TO soutěže povinen zajistit odhadce. Výběr odhadce provádí TO, může však výběr konzultovat s WTD. Hráčská síla odhadce by měla být v souladu s kategorií turnaje nebo vyšší, nebo stejná jako u hráčů v open turnaji nebo pohárové soutěži. Odhadce by neměl dostat k odhadu více partií, než je schopen rozhodnout během přibližně 30 dnů.
4. Hráči zašlou své požadavky a podpůrné analýzy (pokud existují) TD, bez ohledu na to, zda se jedná o individuální soutěž nebo turnaj družstev.
5. TD pak musí zaslat odhadci pouze následující informace:
   * zápis partie v PGN
   * analýzy hráčů
   * požadavky hráčů na výhru nebo remízu
   * pokud některý z hráčů zemřel, pak rovněž tuto informaci
6. Jakmile odhadce rozhodne o výsledku partie, zašle TD své rozhodnutí o výsledku partie.
7. TD pak musí promptně informovat dotčené hráče o rozhodnutí odhadce a oficiálně zaznamenat výsledek. Zároveň by měl TD informovat hráče o jejich právu podat odvolání do 14 dnů a o postupu, jak to provést (informováním TD, s novými analýzami nebo bez nich).
8. Pokud se hráč odvolává proti rozhodnutí odhadce: informace o pozici v partii, analýzy a požadavky hráčů musí být zaslány jinému odhadci, přednostně s vyšší úrovní hráčské síly. TO nebo delegát národní federace mohou požadovat, aby odvolacího odhadce vybral komisař ICCF.

SPECIFICKÉ POSTUPY pro odhady v soutěžích jednotlivců a družstev:

V soutěžích JEDNOTLIVCŮ i v soutěžích DRUŽSTEV: Pokud nebyl do data stanoveného v propozicích soutěže (nebo TD) jako ukončení soutěže dosažen v partii žádný výsledek, nebo v případě akceptovaného vystoupení v soutěži jednotlivců, musí TD sdělit přímo hráčům následující:

1. upozornit dotčené hráče na potřebu odhadů,
2. zaslat jim popis příslušných postupů pro odhady (zejména včetně informace, že jakýkoli požadavek o přiznání výhry musí být doprovázen podpůrnými analýzami), a
3. sdělit jim požadavek, že každý hráč, který má v úmyslu podat žádost o přiznání výhry, musí o tom do 7 dnů od data tohoto upozornění informovat TD.

Pokud není žádost podána, má to za následek prohru partie, s výjimkou dle bodu (c) a (l) níže.

b. Hráči zašlou analýzy podporující jejich žádost o přiznání výhry nebo remízy přímo TD, a to i v turnajích družstev. Oba hráči musí zaslat svou analýzu přímo TD ve lhůtě 14 dnů (počíná dnem zaslání hráčova upozornění TD o jeho úmyslu požadovat výhru nebo remízu, bez zahrnutí času na již plánované dovolené v témže turnaji). (Pokud hráč potřebuje více času, může ve lhůtě oněch 14 dnů požádat o prodloužení o dalších 14 dnů. TD této žádosti vyhoví, pokud ji v průběhu oněch počátečních 14 dnů obdrží.) Zásilka musí rovněž obsahovat závěrečnou pozici a zápis partie, a stanovisko požadující buď výhru, nebo remízu. Žádosti o přiznání výhry bez podpůrných analýz nebudou akceptovány; takové žádosti budou chápány jako žádosti o přiznání remízy. Analýza nutně neznamená uvedení možných variant. Tam, kde je to vhodné, může analýza zahrnovat i obecné plány dalšího postupu hry. Hráči, kteří nezašlou analýzu, ztrácejí právo na odvolání proti rozhodnutí odhadce.

c. V případě vystoupení z turnaje z důvodu úmrtí, nebo akceptovaného vystoupení na základě vážného onemocnění, které hráči brání zaslat svůj požadavek a analýzu, bude TD zacházet s partií tak, jakoby tento hráč požadoval přiznání remízy a nezaslal analýzu, s následujícími výjimkami (které jsou řešeny v bodě “f” níže):

- všechny známé teoretické pozice, kde má hráč jasnou výhru podle tablebase

- všechny turnaje s možností získání norem a titulů

- všechny turnaje, ve kterých jsou k dispozici normy, ledaže by výsledek partie neměl žádný vliv na dosažené normy

- všechny turnaje s peněžními cenami, ledaže by výsledek neměl žádný vliv na vyplacené ceny

- každý další turnaj, který je tak označen WTD nebo TD před zahájením hry.

d. V případě, že oba hráči požadují remízu, prohlásí TD partii za remízu.

e. Odhadce začne objektivním odhadem pozice a možností obou hráčů, a pak stanoví, zda analýza hráče/hráčů požadující přiznání výhry tuto výhru prokazuje a opírá se o obecné šachové principy pro požadavek výhry (např. převaha materiálu, kvality, typické pozice v koncovkách, atd.). V těchto případech, kdy oba hráči předložili analýzy, které se od sebe několik tahů neodchylují, bude odhadce posuzovat tyto tahy jako již zahrané a zahájí odhad od nově dosažené pozice. Odhadce nesmí pro nalezení výhry použít vlastní analýzu, která by nebyla obsažena v analýzách hráčů. Odhadce může předpokládat, že oba hráči mají přístup k dostupným tablebases pro pozice v koncovkách.

f. U partií zaslaných k odhadu podle bodu “c” odhadce nejprve stanoví, zda analýza druhého hráče je kompletní, správná a nevyvratitelná, a pak může odhadce použít svou vlastní analýzu. Odhadce musí vzít v úvahu i sílu hry zemřelého hráče, založenou na předvedeném výkonu v dosavadním průběhu partie před dosažením odhadované pozice.

g. Žádnému hráči nelze přiznat výhru, pokud požadoval přiznání remízy, nebo pokud přednesl požadavek na přiznání výhry bez podpůrné analýzy. Jedinou výjimka existuje pro hráče, zahrnuté pod bodem “c”, kterým může být přiznána výhra založená na analýze samotného odhadce podle bodu “f”, a to i v případě, že TD zaslal k odhadu pozici s požadavkem remízy od tohoto hráče.

h. TD oznámi rozhodnutí odhadce oběma hráčům (a pokud se jedná o soutěž družstev, i oběma TC), včetně zdůvodnění odhadcova rozhodnutí. Jméno odhadce nesmí být hráčům sděleno bez jeho předchozího souhlasu. Sdělení o výsledku odhadu musí rovněž obsahovat informaci, zda se proti rozhodnutí odhadce lze nebo nelze odvolat. (Proti rozhodnutí v první instanci se lze odvolat vždy, proti rozhodnutí o stejné pozici v druhé instanci se již odvolat nelze.) Závěry odhadce musí být zaslány, jakmile jsou známy, bez ohledu na skutečnost, že proti nim lze ještě podat odvolání.

i. Odvolání proti rozhodnutí odhadce musí být podáno TD (hráčem nebo příslušným TC) do 14 dnů od obdržení oznámení o rozhodnutí.

j. TD pak musí získat rozhodnutí jiného odhadce a sdělit výsledek oběma hráčům. Rozhodnutí je konečné a žádné další odvolání není přípustné. Jméno odvolacího odhadce nesmí být hráčům sděleno bez jeho předchozího souhlasu.

k. V případě odvolání mají oba hráči možnost doplnit dodatečné analýzy.

l.  Vyjasnění případu, při kterém by jinak existoval rozpor v pravidlech: pokud jsou dva živí hráči informováni o potřebě odhadu a žádosti zaslat požadavek na výhru nebo remízu, odpoví však pouze jeden hráč a tento hráč požaduje pouze remízu, pak TD stanoví výsledek této partie jako remízu. Toto je jediná okolnost, při které živý hráč, který neodpoví na vyhlášení odhadů, může zaznamenat něco jiného než prohru.

**9.   Jaké záznamy musí vést TD**

Záznamy tahů a časové záznamy u všech partiích jsou uchovávány na serveru. Tyto informace jsou TD kdykoli dostupné. E-mailová komunikace mezi TD a ostatními osobami (TC a hráči) však není ukládána. Všichni TD proto musí udržovat vlastní složku pro uchování komunikace v průběhu turnaje a ještě 2 týdny po jeho ukončení (pro případ odvolání proti jakémukoli rozhodnutí).

**10.   Vymáhání dodržování pravidel ohledně zveřejňování partií**

Pokud není uvedeno v propozicích turnaje a/nebo ve startovní listině jinak, pak má každý hráč právo zveřejňovat nebo zasílat ke zveřejnění na internetu nebo jinde své neukončené partie nebo pozice z jím hraných partií, a to za následujících podmínek:

• všechny jeho partie v turnaji se již navzájem liší,

• partie (pozice) se zobrazuje se zpožděním minimálně 3 tahů,

• adresa URL příslušné webové stránky je sdělena TD a soupeři,

• je uvedeno datum poslední aktualizace,

• jeho dotčení soupeř/soupeři oficiálně souhlasí se zobrazováním partií on-line a sdělí to TD.

Od TD se neočekává, že bude pravidelně kontrolovat soukromé webové stránky hráče. Pokud je však na porušení tohoto pravidla upozorněn třetí osobou, musí je prověřit.

Postup při porušení tohoto pravidla:

1. Pokud hráč poruší toto pravidlo poprvé, pak TD neuplatní žádné sankce, ale prostě nařídí změnu stavu publikované partie v souladu s tímto pravidlem.
2. Pokud hráč poruší toto pravidlo ve stejném turnaji podruhé, bude penalizován připočtením 10 dnů k jeho času na rozmyšlenou ve všech partiích příslušného turnaje.
3. Pokud hráč poruší toto pravidlo ve stejném turnaji potřetí, bude vyloučen z turnaje a všechny jeho neukončené partie budou prohlášeny za pro něj prohrané.

**11.   Vymáhání dodržování Etického kodexu ICCF**

Při plnění svého úkolu zajistit hladký průběh turnaje zodpovídá TD za prosazování dodržování Etického kodexu ICCF.  Tento Etický kodex se týká každého účastníka hry v ICCF: TD, TO, TC i všech hráčů.

**11.1   Etický kodex ve vztahu ke komunikaci s TD**

Pokud hráč neodpoví na dotaz TD do 7 dnů (s vyloučením času, kdy je hráč na dovolené), je tento hráč považován za vystoupivšího z turnaje. Toto vystoupení bude hodnoceno jako neakceptované, ledaže by TD obdržel opačnou informaci (např. o úmrtí hráče nebo o jeho závažném onemocnění, které mu brání odpovědět).

**11.2   Ustanovení Etického kodexu platná pro kapitány družstev**

Od TC je požadováno, aby usnadňovali řešení konfliktů, problémů a reklamací u hráčů svého družstva, a činili to v duchu Amici Sumus.  TD může požadovat, aby národní federace vyměnila svého TC kvůli nevhodnému chování nebo neschopnosti (vč. neochoty) vykonávat své povinnosti. Národní federace musí provést tuto výměnu do 14 dnů od obdržení tohoto požadavku. V případě, že národní federace neexistuje (např. v ICCF Champions League), TD by měl požádat jiného z hráčů v družstvu, aby převzal povinnosti TC, s tím, že v případě odmítnutí nebude hra moci pokračovat.

**11.3  Ustanovení Etického kodexu platná pro hráče**

Existují tři hlavní, Etickým kodexem řešené záležitosti, týkající se chování hráčů. První se týká komunikace, která probíhá navzájem mezi hráči prostřednictvím „zpráv“ zasílaných společně s jejich tahy. Druhá se týká případů extrémně pomalé hry v jasně prohrané pozici (které se přezdívá “obrana mrtvého muže”).  Třetí se týká procesu opakovaných nabídek remízy v partii až do doby, kdy to příjemce těchto nabídek začne obtěžovat.

**11.3.1  Řešení nevhodné komunikace: nastavení „tichého módu“**

FILOZOFIE: Jakmile je hráč přistižen, že posílá svému soupeři zprávy, které jsou mírně řečeno nevhodné a/nebo obtěžující, měl by v tom TD tomuto hráči zabránit nastavením volby zpráv na „tiché“. Účelem této intervence je zabránit verbálnímu obtěžování nebo jiné nesnesitelné výměně názorů, přičemž partie dále pokračuje.

POSTUP: Jakmile k tomu hráč zjistí důvod (s výjimkou případů, kdy je partie už v tichém módu, nebo v průběhu řešení nějaké stížnosti) může zvolit na obrazovce s partií položku menu „Oznam nevhodné komentáře soupeře), kterou použije, pokud mu soupeř zaslal jeden nebo více urážlivých komentářů. Když hráč zadá svou stížnost, obrazovky obou hráčů přejdou do „módu stížnosti“, a TD a WTD obdrží ze serveru informaci o stížnosti a všechny zprávy, které si hráči dosud vyměnili v průběhu partie. Po prověření informace může TD přejít na obrazovku „Nastav tichý mód“ (z rozbalovacího menu TD), čímž vypne u hráčů „mód stížnosti“ a pak může zvolit pro hráče pro zbytek partie buď „tichý mód“ nebo „normální mód“.

Hráč se může proti rozhodnutí hrát v tichém módu odvolat do 14 dnů od obdržení upozornění na akci TD. (Viz kapitolu 13 o procesu odvolání.)

**11.3.2   Extrémně pomalá hra v jasně prohrané pozici  („obrana mrtvého muže”)**

Ve vztahu k hráčům uvádí Etický kodex následující:

“Nepřiměřeně pomalá hra v jasně prohrané pozici není v korespondenční šachové hře považována za správné chování, podléhá varování ze strany TD, a pokud bude pokračovat nebo bude opakována v jiných partiích, povede k disciplinárním sankcím.”

Tento druh nepřiměřeně pomalé hry dostal přezdívku Dead Man’s Defense (dále DMD) („obrana mrtvého muže“).

Pro vynucení dodržování Etického kodexu musí TD používat co nejjednotnější interpretaci a aplikaci tohoto pravidla.  Následující seznam by měl být používán jako vodítko, kdy se hráč dopouští DMD.

Zjištění výskytu DMD:

Nutný předpoklad -  Hráč, který je za předpokladu rozumného pokračování hry v pozici, která se zdá být jasně prohraná, A NAVÍC jedna nebo více skutečností:

1. Hráč dost náhle a dramaticky zpomalí hru v této jediné partii, nikoli však v ostatních partiích (např. spotřeba kolem 20 dnů na tah na každý z následujících 6 po sobě jdoucích tahů), (toto dramatické zpomalení hry se často vyskytuje zejména v polovině ratingového období, kdy hráč „čeká“ na 1. březen, 1. červen, 1. září nebo 1. prosinec, protože to jsou závěrečné dny pro zahrnutí výsledků partií do příštího výpočtu ratingu),  A/NEBO
2. Hráč si vezme velkou část dovolené v této jediné partii, ne však v ostatních partiích (např. několik týdnů v této jediné partii, ne však v ostatních, i když v nich má dostatek nevyčerpaných dnů dovolené), A/NEBO
3. Hráč nechá na počátku každé časové kontroly proběhnout velkou část (např. 40 dnů) z nově přidaných 50 dnů času na rozmyšlenou, než provede více než několik málo tahů.

Závěr, že se jedná o DMD a tedy porušení Etického kodexu, lze učinit tehdy, kdy platí zároveň “a” nebo “b”, nebo “c”.  Jakákoli kombinace “a”, “b”, a/nebo “c” by měla být chápána jako jasný důkaz porušení Etického kodexu z titulu DMD.

Vymezení parametrů každé možné situace DMD je neproveditelné, takže výše uvedený přehled by měl být považován za ilustrativní a nikoli vyčerpávající. Pokud však TD učiní závěr, že i jiná situace, odlišná od výše uvedených, znamená porušení Etického kodexu z titulu DMD, velmi doporučujeme, aby TD tuto situaci konzultoval se svým mentorem, WTD, WTD, Arbiter Committee (ACO), nebo jiným TD.

TD by si měli být vědomi, že:

1. Netrpělivost hráče, který reklamuje soupeřovo používání DMD, není ničím, co by dokazovalo soupeřovu DMD. Netrpělivost se může vyskytnout, když hráč považuje svou partii za jasně vyhranou a nemůže se dočkat svých Elo bodů nebo normy, které výhrou získá, atd. Netrpělivost může nastat i v případě, když se hráči prostě nelíbí pomalá (ale legální) hra soupeře v celé partii.
2. Podobně, když hráč zásadně nezměnil frekvenci své hry během relevantní části partie (příklad: ve střední hře, nebo při přechodu ze střední hry do koncovky), pak by neměl být považován za hráče používajícího DMD, bez ohledu na to, o jak pomalou frekvenci hry se jedná. Např. pokud si hráč nakumuloval dny na rozmyšlenou v zahájení a pak pravidelně odpovídá tempem 1 tah za týden, stejné tempo hry v prohrané pozici nepředstavuje DMD, i když jeho soupeř chápe pokračování ve hře jako pro něj frustrující a domnívá se, že by se jeho soupeř měl vzdát.
3. Skutečnost, že hráč začal používat dramaticky delší čas na rozmyšlenou, neprokazuje DMD, protože správné určení DMD vyžaduje, aby byl hráč také v jasně prohrané pozici.

Shrnuto, důkaz DMD lze najít pouze v kombinaci prohrané pozice s dramaticky odlišným vzorcem spotřeby času na rozmyšlenou a dovolené u osoby praktikující DMD. Pokud nelze najít důkaz obojího chování, neměl by TD učinit závěr, že se jedná o DMD.

Jakmile je zjištěna DMD, měl by TD:

1. Zaslat hráči varování, že porušuje Etický kodex ICCF tím, že spotřebovává příliš mnoho času na rozmyšlenou mezi svými tahy v konkrétní partii, a v tomto varování uvést, že pokračování v tomto jednání povede k udělení sankcí.
2. Zaslat kopii tohoto varování soupeři, který reklamoval, a delegátovi národní federace hráče, který se jednání dopustil.

Dřívější zkušenosti s tímto pravidlem ukazují, že většina hráčů, kteří toto varování obdrží, prostě partii vzdají.

Pokud hráč místo toho pokračuje ve hře, a:

1. pokračuje v nepřiměřeně pomalé hře (po řadu tahů), takže jeho soupeř znovu podá reklamaci, a
2. TD konstatuje, že hráč pokračoval v demonstraci chování označovaného jako DMD, pak TD udělí sankci na základě porušení (na nižší úrovni) Etického kodexu. (V současných pravidlech ICCF není stanovena žádná sankce, kromě počátečního varování.)

Sankce v tomto případě zahrnují následující možnosti, seřazené podle stupně závažnosti (sankce s vyššími čísly se použijí pro ty, kteří Etický kodex porušují opakovaně):

1. Přidat hráči na hodinách malý počet dnů času na rozmyšlenou (např. 2). (Tato sankce reflektuje filozofii, že by sankce měla hráče pouze upozornit hráče, že se chová nepatřičně, a odradit ho od toho, aby v tomto chování pokračoval. Viz kapitolu 12 o filozofii ohledně varování a sankcí.);
2. Přidat hráči na hodinách rozsah času na rozmyšlenou, který je založen na času, který hráči ještě zbývá pro další praktikování DMD – čím delší čas na rozmyšlenou hráči zbývá, tím větší rozsah činí sankce. (Tato sankce reflektuje filozofii zbavit hráče možnosti pokračovat v nepřípustném chování.)
3. Zaslat (společně s údaji o opakovaném porušování Etického kodexu) národnímu delegátovi země hráče doporučení, aby dotyčnému hráči byla dána nižší priorita při výběru do dalších soutěží.
4. Zaslat (společně s údaji o opakovaném porušování Etického kodexu) WTD doporučení, aby byl hráč po určitou dobu suspendován ze soutěží ICCF.

Bez ohledu na to, jaká sankce je použita, musí TD také informovat hráče, že má právo se odvolat proti jeho rozhodnutí do 14 dnů ode dne obdržení rozhodnutí. (Viz kapitolu 13 o procesu odvolání.)

**11.3.3   Stanovení opakovaných nabídek remízy jako obtěžování soupeře**

FILOZOFIE:  Za normálních okolností mají hráči právo nabízet ve svých partiích remízu kdykoli, není-li již v partii podána nějaká stížnost nebo reklamace. Hráči však nemají právo obtěžovat své soupeře příliš častými nabídkami remízy. Dříve takové obtěžování TD řešili přidáním času na hodinách. S naší rostoucí schopností automatizovat procesy je však filozofie jednoduchá – zbavit hráče schopnosti obtěžovat jiného hráče, s tím, že obtěžující hráč je před implementací opatření varován.  (Viz kapitolu 12 ohledně filozofie kolem varování a sankcí.)

POSTUP: Pokud hráč v jedné partii nabídne při dvou různých příležitostech remízu, server ho bude informovat, že v této partii už má pouze jednu možnost nabídnout remízu (samozřejmě pokud soupeř nabídku remízy nepřijal) Třetí nabídka remízy v této partii bude povolena, hráč nabízející remízu však bude upozorněn, že to byla jeho poslední možnost v této partii remízu nabídnout.

Po třetí nepřijaté nabídce remízy téhož hráče v konkrétní partii tento hráč zjistí, že volba „nabídnout remízu“ je vypnuta a není pro něj k dispozici. Pokud pak tento hráč použije možnost zaslat soupeři zprávu s nápadem, jak by se měli na remíze dohodnout, může jeho soupeř podat TD stížnost na obtěžující komunikaci. TD pak může na stížnost odpovědět tak, že v partii nastaví „tichý mód“ (viz subkapitolu 11.3.1 výše), aby obtěžujícímu hráči znemožnil i tuto komunikaci. Zbytek partie je pak odehrán v tichém módu. Zde není zapotřebí žádná sankce pro provinivšího se hráče, kromě tohoto znemožnění komunikace.

**12.   Varování a sankce: kdy a jak je udělovat**

**12.1  Přechod od varování k sankcím**

FILOZOFIE:  Obecně je účelem varování upozornit někoho na nevhodné chování a přimět ho, aby o své vůli tohoto chování zanechal. Sankce obvykle následují po varování, pokud ona osoba i přes varování pokračuje v mírně řečeno nevhodném chování. Sankce je také možno použít i bez předchozího varování, pokud je chování dostatečně závažné.

Kromě varování a sankcí, již uvedených výše v konkrétních kapitolách, jsou k dispozici následující druhy disciplinárních postupů a jejich aplikací:

1. Oficiální písemné varování – za chování, které je v rozporu se Statutem, principy nebo pravidly ICCF. Pokračující nebo opakované nevhodné chování má pak za následek implementaci opatření dle bodu „b“.
2. Disciplinární opatření se sankcemi – za vážné nebo opakované chování, které je v rozporu se Statutem, principy nebo pravidly ICCF. Sankce by měly být uloženy ihned, jejich stupeň by měl být v souladu s vážností přestupku.

Pokud je uloženo disciplinární opatření, musí být písemně zdůvodněno (s kopií pro národní federaci) zodpovědným funkcionářem a každá uložená sankce musí být uvedena jasně a srozumitelně, společně s příslušným postupem odvolání, které má k dispozici příjemce, který nesouhlasí s rozhodnutím.

**12.2   Sankce:  jakou sankci a kdy ji udělit**

FILOZOFIE:  TD musí používat sankce s následující filozofií:

1. Udělení sankcí má dvojí účel:
2. pomoci upozornit hráče na jeho nevhodné a přitom závažné chování, aby věděl, že toto chování musí skončit, a
3. zabránit hráči pokračovat v nepřípustném chování.

Sankce nemají účel uškodit nebo se mstít. Tento postoj je v souladu s naším motto Amici Sumus.

1. Je-li to možné, je daleko lepší znemožnit hráči pokračovat v nevhodném chování, než mu udělit sankci (např. ztrátu času na rozmyšlenou). Sankce by se měly použít jen tehdy, není-li k dispozici potřebná úroveň znemožnění nežádoucího chování. Např. pokud byl hráč přistižen při zasílání obtěžujících zpráv soupeři, nebo si soupeř důrazně nepřeje takové zprávy dostávat, a hráč s tím odmítne přestat, i když o to byl požádán (po varování), pak by měl TD pouze hráči znemožnit zasílání zpráv nastavením tichého módu. TD tak zajistí, aby hráč nebyl schopen pokračovat v urážlivém chování, což je význam tohoto znemožnění.
2. Při zacházení s disciplinárními opatřeními a úvahách o sankcích je zapotřebí dát pozor na to, aby:
3. panovala konzistence mezi TD, a
4. tyto sankce byly souměřitelné se spáchaným „činem“.

V situacích, kdy dojde k závažným přestupkům, měla by se použít následující škála sankcí. Není zapotřebí, aby udělení sankcí předcházelo varování, v závislosti na závažnosti přestupku.

(a) Závažný problém týkající se chování hráče, např. tiché/neakceptované vystoupení z turnaje, nepřípustné nebo urážlivé chování vůči hráčům/funkcionářům/ICCF, při prvním výskytu – suspendace ze všech mezinárodních turnajů a aktivit ICCF na období 2 let ode dne rozhodnutí.

(b) Opakovaný závažný problém týkající se chování hráče, např. opakované tiché/neakceptované vystoupení z turnaje, opakované urážlivé chování vůči hráčům/funkcionářům/ICCF – suspendace ze všech mezinárodních turnajů a aktivit ICCF na období 5 let ode dne posledního rozhodnutí.

(c) Zcela nepřijatelné chování nebo dále se opakující problematické chování, např. krádež, agresivní akce proti ICCF nebo některému z funkcionářů ICCF, napadení, atd. – suspendace ze všech mezinárodních turnajů a aktivit ICCF na doživotí. Odvolání, resp. žádost o prominutí zbytku trestu je možné podat po 10 letech.

Soutěže JEDNOTLIVCŮ:  Hráč se může odvolat do 14 dnů od obdržení rozhodnutí od TD k předsedovi příslušné ICCF Appeals Commission (za použití dostupného příslušenství na serveru ICCF), jejíž rozhodnutí bude konečné.

Soutěže DRUŽSTEV: Hráč se může prostřednictvím svého TC odvolat do 14 dnů od obdržení rozhodnutí od TD k předsedovi příslušné ICCF Appeals Commission (za použití dostupného příslušenství na serveru ICCF), jejíž rozhodnutí bude konečné.

Viz kapitolu 13 o procesu odvolání.

**13.   Úloha TD: Sledování hráčem podaného odvolání**

Hráči mají právo se odvolat proti všem rozhodnutím TD (pokud není výše stanoveno jinak) s tím, že prohlásí, že si přejí se odvolat do 14 dnů ode dne, kdy obdrželi informaci o příslušném rozhodnutí TD.  S výjimkou odvolání proti výsledku odhadu (postup je vysvětlen výše v kapitole 8), všechna odvolání proti rozhodnutí TD v mezinárodních soutěžích jsou vyřizována příslušnou ICCF Appeals Commission:

1. the Appeals Committee - Playing Rules: jurisdikce pouze pro případy, které se týkají Pravidel hry ICCF
2. the Appeals Committee - Other ICCF Rules: jurisdikce pouze pro případy, které se týkají Turnajových pravidel ICCF a všech ostatních pravidel ve vztahu ke korespondenčnímu šachu v ICCF
3. the Arbitration Commission: jurisdikce pouze pro spory obecnějšího charakteru, např. spory ohledně chování vedení a vrcholových funkcionářů, turnajových funkcionářů, národních federací a jednotlivých hráčů.

Když TD obdrží od hráče informaci (v mezinárodních soutěžích), že si hráč přeje odvolat se proti jeho rozhodnutí, TD je povinen přeposlat tento požadavek na odvolání předsedovi příslušné odvolací komise. Aktuální jména předsedů je možné najít na domovské webové stránce ICCF po kliknutí na „Vedoucí představitelé ICCF“ v levém sloupci menu. Společně s přeposláním této informace by měl TD také předat všechny informace, které má a které mají souvislost s rozhodnutím o odvolání. To vše by se mělo uskutečnit do 4 dnů od obdržení požadavku hráče na odvolání, ledaže by shromáždění všech relevantních informací nebylo možno provést v této době. V tom případě TD zašle do 4 dnů předsedovi odvolací komise pouze požadavek hráče na odvolání, s informací, že související informace budou zaslány co nejdříve. Stejným způsobem by měl TD ve stejné lhůtě 4 dnů zaslat e-mailem informaci hráči, který se odvolává, že byl zahájen proces odvolání.

Odvolání podaná v domácích turnajích se vyřizují odlišně od výše popsaných postupů. Všechna odvolání v domácích soutěžích budou zasílána delegátovi národní federace při ICCF. Tento delegát pak přepošle odvolání osobě zodpovědné za řešení odvolání v národní federaci.

**14.   Úloha TD: Ukončení turnaje**

Pokud hráč získá normu, informuje server automaticky hráče, TD, delegáta národní federace dotčeného hráče a Kvalifikačního komisaře. Informace je rovněž umístěna na server jako informace pro členskou základnu. Není zapotřebí, aby TD potvrzoval zisk normy, ledaže by to bylo pro daný turnaj výslovně požadováno Kvalifikačním komisařem.

Certifikáty získané hráči jim zasílá TD (nebo TO).

Kromě rozeslání certifikátů neexistuje žádná další okolnost, za které by TD měl na konci turnaje vykonávat nějakou činnost.

**15.  TD na dovolené**

Je zcela nezbytné, aby si všichni TD registrovali své plánované dovolené (během nichž nebudou moci odpovídat na e-maily), protože proces registrace umožní, aby záložní TD obdržel všechny informace vyžadující okamžitou pozornost v době, kdy je TD nepřítomen. (Server přeposílá informace automaticky záložnímu TD v době, kdy je TD na registrované dovolené. Není-li záložní TD stanoven jinak, stává se jím automaticky TO.)

**15.1  Jak si TD bere dovolenou**

TD si mohou vzít dovolenou s použitím rozbalovacího menu TD na serveru v každé soutěži, ve které TD momentálně rozhoduje. Vezme-li si TD dovolenou, je tato dovolená nutně a automaticky aplikována na všechny soutěže, v nichž TD momentálně rozhoduje.

**15.2   Koho informovat**

TD, který si bere dovolenou, nemusí informovat nikoho jiného, pokud:

1. je jeho dovolená registrována na serveru, a
2. jeho dovolená není delší než 3 týdny.

Důvodem je, že server bude po dobu, kdy je „řádný“ TD na dovolené, automaticky zasílat všechny požadavky záložnímu TD. To bude pokračovat déle než 3 týdny, tento limit je zde však stanoven, aby TD ze zdvořilosti předem aktivně informoval záložního TD, že bude zapotřebí, aby zastupoval TD po dobu delší než typická dovolená. Důvodem této zdvořilosti je, že momentálně není na serveru žádná utilita, která by zabránila TD a záložnímu TD, aby se se svými dovolenými nepřekrývali.

**15.3   Jak informovat ostatní osoby**

Proces informace ostatních relevantních osob by měl být proveden pomocí serveru. K tomu je k dispozici volba „Vzít si dovolenou“ v menu TD nad každou turnajovou tabulkou. TD by měl použít tuto volbu z rozbalovacího menu v některém z turnajů, a příslušná upozornění budou automaticky zaslána serverem všem relevantním osobám pro všechny soutěže, které TD momentálně rozhoduje.

**15.4   Jak funguje záložní TD, je-li TD na dovolené**

Pokud si TD bude brát dovolenou delší než 3 týdny, mohou WTD nebo TO jmenovat dočasného TD (pokud již nebyl jmenován záložní TD), ledaže by TD očekával, že bude mít a používat přístup k internetu v době své nepřítomnosti.

**15.5   Co dělat, je-li nutná prodloužená dovolená/dovolená na neurčitě dlouhou dobu/Výměna TD**

Tiché vystoupení TD působí obrovské problémy WTD, TO a hráčům. Prosím požádejte o pomoc dříve, než se dostanete do příliš velkého zpoždění ve své práci.

TD může být vyměněn na svou žádost, pokud je zavalen prací nebo jinak neschopen pokračovat nebo přijímat nové turnaje k rozhodování. TD pak v těchto situacích kontaktuje WTD nebo příslušného TO s dalšími podrobnostmi. TD by měl tyto osoby informovat o následujících skutečnostech:

a) že nemůže přijmout další nové turnaje, a zda je tento stav dočasný nebo trvalý,

b) že je neschopen vykonávat žádnou činnost a potřebuje okamžitě vyměnit.

TD by měl v každém případě, pokud je to možné, poskytnout svému nástupci informace o svých turnajích.  Pokud to TD preferuje, může poskytnout relevantní informace WTD nebo TO současně se svou žádostí o zproštění povinností, tak aby tyto osoby mohly předat informace jeho nástupci.

Nezapomeňte dát WTD nebo TO na vědomí, až budete opět připraveni převzít funkci TD, protože zde po výměně není automatický proces návratu do povinností TD.

**16.   Arbiter Committee (ACO) a jeho činnost**

**16.1   Účel Arbiter Committee (ACO)**

Arbiter Committee (dále jen ACO) představuje nejvyšší instanci v sektoru TD ICCF. Dohlíží na všechny aspekty činnosti TD a arbitrů, trénink, vývoj, a vede záznamy o činnosti TD.

ACO poskytuje informace o kvalitě práce TD národním federacím a pro účely posouzení žádostí o titul IA Kvalifikačnímu komisaři.

**16.2   Členství v ACO**

Počet jednotlivých členů v ACO není stanoven. Nutnými členy ACO jsou:

• WTD

• předseda Appeals Commission (Playing Rules)

• dva Mezinárodní rozhodčí (IA)

• jeden TD bez titulu IA

ACO musí mít předsedu, který je jmenován Kongresem. Mezi Kongresy dohlíží na ACO Výkonný výbor ICCF. Dalšími členy ACO mohou být člen Výkonného výboru ICCF, některý z komisařů ICCF, a/nebo další TD/IA.

**16.3   Působnost ACO**

Z koncepčního hlediska je za všechny záležitosti, které se vztahují k řízení turnajů, zodpovědný WTD. Za dohled nad kvalifikačním procesem při udělování titulů IA zodpovídá Kvalifikační komisař. ACO zodpovídá za následující oblasti činnosti:

1. Aktualizace Manuálů turnajového rozhodčího (TDMs), tak aby byly v souladu se všemi ostatními pravidly a postupy ICCF. ACO předkládá Kongresu ke schválení změny, doplňky a výmazy v těchto manuálech.
2. Vývoj a aktualizace školení pro TD, včetně testů “TD Manual review” pro zajištění, aby se všichni TD seznámili s nejnovějším manuálem ve vztahu k pravidlům a postupům, které se týkají TD.
3. Předkládat návrhy Kongresu na změnu pravidel a postupů vztahujících se k řízení turnajů ICCF TD, a to jak kvůli udržení souladu s technologickým pokrokem, tak kvůli reflektování řešení případů, které se nově objevily.
4. Správa aktualizovaných databází, které se týkají TD, která zahrnuje:
   1. Online seznam nových TD na webu ICCF, s tímto obsahem:
      * jméno
      * země
      * e-mailová adresa
      * jazykové znalosti
   2. Online seznam všech aktuálních TD na webu ICCF, s tímto obsahem:
      * ICCF\_ID
      * jméno
      * země
      * e-mailová adresa
      * titul IA, pokud ho TD má
      * jméno mentora TD
   3. Přehled pokroku ve zkušenostech TD, s tímto obsahem:
      * ICCF\_ID
      * všechny turnaje, které TD odřídil, označené kódem turnaje
      * počet účastníků v každém z turnajů
      * data startu a ukončení každého z turnajů

Předpokládá se, že všechny tyto údaje budou zpracovány a uloženy serverem automaticky. ACO zodpovídá za správu všech těchto databází a za to, že budou dostupné, když budou některé z údajů zapotřebí pro vytváření souhrnů nebo celkových hlášení na žádost některého funkcionáře ICCF.

1. Řešení žádostí o titul Mezinárodní rozhodčí (IA): Všechny žádosti o titul IA musí národní federace před zasláním oficiální žádosti Kvalifikačnímu komisaři zaslat ACO. ACO zkontroluje dobu, po kterou žadatel působil jako TD, počet odřízených partií, a kvalitativní aspekty jeho práce (odpovědi na problémy nebo dotazy hráčů, archivace partií, předávání informací pro účely marketingu), a bude-li to zapotřebí, vyžádá si komentář od dalčích funkcionářů ICCF a mentora. Pak ACO předá (i) žádost společně se svým doporučením Kvalifikačnímu komisaři, a (ii) kopii doporučení ACO národní organizaci KŠ.
2. Ačkoli byl dříve ACO zodpovědný za vyřizování žádostí o pozici TD, nyní to již neplatí. Takové žádosti by se měly nyní zasílat WTD. (Viz kapitolu 2.2 výše.)

*(Z anglického originálu přeložil: Ing. Josef Mrkvička)*