

Technická porada k Mistrovství ČR v královské dámě v rámci turnaje ve dvou variantách dámy

- Hraje se na speciálně upravených deskách 10 x 10 polí, určených pro hmatovou hru. Všechny desky mají sjednocené technické parametry. Soutěžní elektronické hodiny jsou standardní. Hráči mají možnost kdykoliv během turnaje požádat rozhodčího či jeho asistenty o sdělení aktuálně zbývajících času do konce hry své i svého soupeře. Zápis z partie je nepovinný.
- Při účasti 4 týmů se hraje kruhovým systémem s časem 40 minut + 10 sec za každý odehraný tah na hráče a partii
- Při účasti 5 až 6 týmů se hraje kruhovým systémem s časem 30 minut + 10 sec za každý odehraný tah na hráče a partii
- kruhový systém losování zaručuje, že si zahraje každý tým s každým týmem v soutěži
- Týmy mohou být 3 až 5 členné přičemž platí následující podmínka: 3 členný tým musí mít v sestavě alespoň jednoho hráče nevidomého kategorie B1. 4 a 5 členný tým musí mít v sestavě alespoň dva nevidomé hráče. Nehrající kapitán se do počtu hráčů týmu nezapočítává, avšak v rámci turnaje nemůže nastoupit k žádné partii.
- Kapitánem týmu hrajícím či nehrajícím může být i nevidomý člen týmu kategorie B1, avšak v takovém případě si zvolí/určí některého vidícího hráče ze svého týmu jako osobního asistenta
- před zahájením turnaje rozhodčí všem účastníkům oznámí počet kol a rozlosování soupeřících týmů, jejich složení a jejich hrající či nehrající kapitány
- utkání se hraje na 3 deskách současně, do partií jednotlivého kola tedy vstupují pouze 3 vybraní hráči z týmu dle soupisky kapitána týmu proti třem vybraným hráčům jiného týmu, též vybraných svým kapitánem
- cca 5 minut před zahájením každého kola kapitáni jednotlivých týmů dodají hlavnímu rozhodčímu soupisku hráčů se jmenným označením sestavy a určení desky, kteří budou hrát na deskách č.

1 až 3. Na desce označené jako č. 2 hraje vždy nevidomý hráč z týmu kategorie B1 proti jinému hráči stejné kategorie ze soupeřova týmu. Deska č. 2 je tedy vždy vyhrazena pouze hráčům kategorie B1! Na desku č. 2 nemůže být nasazen hráč vidící či slabozraký, tedy hráč, který není zařazen v kategorii B1!

- **Desky č. 1 a č. 3 jsou vyhrazeny hráčům slabozrakým a vidícím, případně i hráčům nevidomým, pokud o tom kapitán družstva tak rozhodne.**
- **platí, že pokud některý z kapitánů týmů nedodají jmenovitou soupisku s označením čísel hracích desek a jmen hráčů týmu rozhodčímu včas před zahájením kola, platí pro dané kolo stejná soupiska zasedacího pořádku dotčeného týmu známá z kola předchozího.**
- **Kapitán je samozřejmě hrající. Pokud je kapitán nehrající, musí skutečnost předem, tedy před zahájením turnaje, nahlásit hlavnímu rozhodčímu a pro soutěž musí mít v týmu zajištěny alespoň 3 hráče, přičemž minimálně jeden musí být z kategorie nevidomý B1!**
- **V případě, že se některý hráč do zahájení partie nedostaví ke hře, budou spuštěny soutěžní hodiny. Pokud bude na tahu, poběží mu čas. Nedostaví-li se k partii ani po uběhnutí 15 minut z jeho času, partii prohraje kontumačně 0:2. Hráči se nemohou během partie měnit, ani nemůže k partii přistoupit hráč, který není v tu chvíli pro dané kolo uveden na platné soupisce kapitána!**
- **Úloha kapitána je:**
 - a) **Dodat hlavnímu rozhodčímu včas aktualizovanou soupisku hráčů svého týmu k jednotlivým deskám před každým kolem, v souladu s herním řádem**
 - b) **Může za hráče navrhopvat remízu či rezignovat v beznadějně pozici na desce u hráče svého týmu**
 - c) **Může přijímat navrženou remízu od hráče soupeře i přes nesouhlas hráče vlastního týmu**
 - d) **Podávat protest u rozhodčího na porušení pravidel hry**
 - e) **Sdělovat hráčům na jejich vyžádání pravdivé údaje o stavu zbývajícího času na hodinách**
 - f) **Kapitán nesmí zasahovat do partie ani v případě, kdy hráči opomenou skákat či odebrat přeskočené figurky z desky, nesmí napovídat či jinak gestikulovat před hráči**

- g) Nehrající kapitán je součástí týmu a proto si zaslouží stejné ocenění, které jeho tým v turnaji svým výkonem získá!
 - h) Kapitán vždy dbá na to, aby jednotliví hráči odehráli v turnaji alespoň jednu partii. Pokud některý z hráčů z týmu nezasáhne do bojů, ani v jedné partii, nebude takový v rámci turnaje vyhlášen a nenáleží mu žádná z případných cen a odměn!
 - i) Pokud za tým hráč nedohraje celou partii dle pravidel a to i příkladně z důvodů náhlé zdravotní indispozice, či vůbec k partii nenastoupí, jeho tým na příslušné desce získá 0 bodů. Soupeř získává na desce automaticky výhru, tedy 2 body!
- každý hráč má svůj aktuální rating, který dosáhl díky účasti v různých variantách dámy v rámci MČR, pořádaných SDS, z.s., noví hráči získávají vstupní rating ve výši 1000 bodů.

- **Výhra =**

- a) pokud hráč jako první dojde/doskočí s kamenem na některé pole poslední řady soupeře a zůstane dle pravidel na něm stát. Kámen se nemění v dámu, pokud některým polem soupeřovy poslední řady jen proskočil v rámci vícenásobného skoku a vrátil se zpět na některé pole směrem ke středu desky.
- b) nebo hráč soupeřovy kameny/figury zablokuje tak, že ačkoliv je soupeř na tahu nemůže s žádným svým kamenem pohnout
- c) hráč svému soupeři skočil veškerý materiál, ačkoliv nedošel na pole poslední řady
- d) na uplynutí času soupeře, kdy soupeři v partii vyprší přidělený čas.

Remíza (úprava základního pravidla Královské dámy pro hru nevidomých hráčů) = může nastat jen v jednom případě, když bílý ve svém tahu získá dámu a černý by v následném tahu (dohrávka tahu) získal dámu také. Remízu však nelze dohodnout v průběhu hry.

Prohra =

- a) pokud je hráč zablokovaný a nemá tah,
- b) přišel o všechny figury,
- c) vypršel mu čas na partii a na hodinách se rozsvítil praporek,
- d) v beznadějně pozici kamenů na desce se sám vzdal,
- e) samozřejmě když soupeř získal dámu jako první dle pravidel hry.

- **Reklamacce tahu / opomenuté skákání = hráč má hrát dle pravidel, u skoků má dodržet pravidlo většiny. Pokud hráč, který je právě na tahu zjistil, že soupeř zahrál vadný tah oproti pravidlům (příkladem: opustil diagonálu mimo, zahrál figurou v jiném směru než po diagonále, přeskočil dva spojené kameny soupeře nebo dokonce své kameny, apod.) má právo jej požádat o vrácení vadného tahu a následně provedení správného tahu, skoku či vícenásobného skoku dle pravidel mezinárodní dámy. Pokud však hráč, jenž je na tahu, sice zjistí vadný tah soupeře, ale sám následně zahraje svůj tah, je tím vadný soupeřův tah promlčen a již nelze po soupeři zpětně žádat nápravu. Přeskočené avšak neodebrané kameny (opomenuté) hráčem po ukončení svého tahu, s příštím tahem soupeře dál zůstávají ve hře!**
- **Pravidlo „sáhnuto – táhnuto!“, platí, že pokud hráč vyndá kámen z desky tak, že kolíček takového kamene je celým svým objemem mimo otvor desky/pole, a lze s kamenem hrát dle pravidel, musí s takovým vyjmutým kamenem dle pravidel zahrát, i kdyby se mu možný tah nehodil.**
- **Soutěžní hodiny. Použití soutěžních hodin a orientace v čase = hráč po odehrání tahu na desce (posun figury/skok/odejmutí přeskočených kamenů z desky) musí stisknout kolíčku hodin na své straně. Tím je jeho tah dokončen. Pokud hráč po provedení akce na desce - tahu opomenul stisknout hodiny a nahlásil soupeři „zahrál jsem“, soupeř má možnost hráče upozornit na potvrzení - provedení stisku hodin. Jak je uvedeno – „má možnost“ nikoliv povinnost soupeře upozornit či opakovaně upozorňovat na opomenuté stisky hodin. V opačném případě hráč, který je na tahu, hraje na čas soupeře... prakticky jak dlouho chce... Rozhodčí sám může hráče v každé partii upozornit na opomenutí stisku hodin, avšak jen jednou.**
- **Čas = každý hráč má právo kdykoliv znát zbývající čas do konce partie svůj i svého soupeře. Pro tyto účely se může kdykoliv dotázat rozhodčího nebo asistenta rozhodčího. Této možnosti by neměl hráč užívat nad míru. Rozhodčí sám upozorní hráče, a to v případě, že do konce partie zbývá hráči méně než 5 minut a dále i to, kdo je dle pozice hodin právě na tahu.**
- **Během hry hráči nevyrušují a to ani v případě, že jejich partie skončila. Volná diskuse může nastat až po dohrávce všech hráčů.**

- V průběhu turnaje by hráči měli mít vypnuté telefony i chytré hodinky, aby nerušily ostatní účastníky. Předpokládá se, že na vyřízení osobních záležitostí je dostatek času mimo průběh akce a mimo sektor právě probíhajícího kola. Nevyhnutelné hovory či zprávy lze uskutečnit kdekoliv mimo hrací prostor turnaje. V případě opakovaného vyrušování má rozhodčí právo partii přerušit, případně výsledek takové partie zkontumovat v neprospěch „narušitele“!
- **Doping**
Dáma je hra sama o sobě velmi náročná na soustředění, znalosti a paměť. Je na uvážení každého účastníka, aby do hry nastoupil s bystrou a jasnou pamětí, v optimální duševní kondici a bez vlivu alkoholu či omamných látek. Organizátor soutěže ve spolupráci s rozhodčím může ze hry (z účasti v partii/turnaji) vyloučit hráče, který je pod vlivem alkoholu, drog nebo s agresivním chováním, případně i hráče nadmíru hlučného a nepřetržitě rušícího své okolí během hry.
- **Rozhodčí:**
Na základě skutečné účasti hráčů či případné časové tísně v programu soutěže, má rozhodčí právo upravit čas trvání partií na hráče a partii, a to jednotně pro zbývající kola v dalším průběhu soutěže. Se změnami musí předem seznámit hráče a změna musí být všemi účastníky a kapitány družstev bezprostředně odsouhlasena.

Rozhodčí:
Jaroslav Slanina
Ivana Slaninová

Asistenti:
kdokoliv z doprovodů