

Zápis ze Zasedání Seniorátu Asociace českomoravského kroketu konaného dne 28. ledna 2006 v Rožnově pod Radhoštěm

PŘÍTOMNÍ:

Hazdra, Štěpán – president
Vrtný, Tomáš – vicepresident
Dehner, Jan – senior-kancléř
Stankuš, Otakar – senior-praetor
Majer, Tomáš
Plachý, Jiří

PRŮBĚH:

bod č. 1: Soutěžní řád

vicepresidentem byl předložen kompletní Soutěžní řád; jelikož byl již dříve umístěn na internetu, aby jej nejenom senioři mohli důkladně prozkoumat, byl po krátké diskuzi, několika připomínkách a drobném přepracování schválen

SR č. 29: Vydává se Soutěžní řád ve znění: **Soutěžní řád.** (viz příloha č. 1)

bod č. 2: Žebříček

vicepresident opět otevřel otázku žebříčku; dle jeho názoru stávající systém preferuje hráče, kteří se účastní velkého množství turnajů, a ukazuje jejich výkonnost pouze za posledních 12 měsíců; řešením této situace je:

- a. ponechat žebříček ve stávající podobě a spokojit se tak s jeho krátkodobější vypovídací hodnotou, nebo
- b. vypracovat nový systém, tzv. gradeový žebříček hráčů, který by vypovídal o dlouhodobé výkonnosti a hráčské kvalitě

Seniorát se shodl na tom, že současný stav je neuspokojivý, a proto zadal vicepresidentovi úkol připravit (do 15. dubna 2006) gradeový žebříček hráčů na základě již odehraných zápasů; konkrétní poznatky poté budou projednány na dalším zasedání Seniorátu

bod č. 3: Udělení licence rozhodčího

senior-praetor navrhl na základě dosáhnutých výsledků z odpoledních rozhodcovských zkoušek nahradit současnou časově neomezenou licenci rozhodčího za časově omezenou Š. Hazdrovi, O. Stankušovi a T. Vrtnému, dále odebrání licence rozhodčího J. Dehnerovi (neuspokojivý výsledek) a M. Kotykovi (neúčast na zkouškách) a neudělení licence rozhodčího T. Majerovi (neuspokojivý výsledek)

SR č. 30: Ruší se Seniorátní reskripty č. 15, č. 20 a č. 21 ke dni 31. 1. 2006.

SR č. 31: Seniorátem AČMK je na návrh seniora-praetora udělena licence rozhodčího Štěpánu Hazdrovi s účinností ode dne 1. 2. 2006, jejíž platnost vyprší dne 31. 7. 2006, a Otakaru Stankušovi a Tomáši Vrtnému s účinností ode dne 1. 2. 2006, jejíž platnost vyprší dne 31. 12. 2008.

bod č. 4: Logo a design AČMK

účastníci přednesli svá pro a proti k vybraným projektům a z následující dlouhé a bouřlivé diskuze nakonec vykryštalizovaly dva, z nichž však nebyli schopni vybrat vítěze (viz přílohy *navrhACMK01* a *navrhACMK02*);

- pro *navrhACMK01* byli z přítomných T. Majer, O. Stankuš a T. Vrtný – vyzdvihovali u něj jeho vypovídací schopnost, kompletnost návrhu (především velmi pěkné internetové stránky), ostatní u loga kritizovali jeho až přílišnou jednoduchost (dětinskost)
- pro *navrhACMK02* byli z přítomných J. Dehner, Š. Hazdra a J. Plachý – u loga kladně hodnotili jeho moderní a novátorskou podobu, kterou naopak jejich oponenti kritizovali (nelze z loga na první pohled poznato jaký sport se jedná a poukazovali na to, že kriket je konzervativní hra a tedy i logo by mělo býti takové), připomínkována byla rovněž nerozpracovanost projektu a především návrh internetových stránek, který de facto chybí (na tuto připomínku bylo argumentováno tím, že je především nutné vybrat logo a od něj se odrazit a další rozpracovat)
- T. Vrtný oběma návrhům vytýkal chybějící národní identifikaci (národní barvy)

vzhledem k tomu, že i po několikahodinové diskuzi se nebyli Senioři schopni shodnout na jediném návrhu, popř. logu, a vznikla tak patová situace, rozhodl president, že autorům výše uvedených projektů zadá jejich dopracování a požádá rovněž další nové designéry o vytvoření loga AČMK; toto vše rozešle do 28. 2. 2006 a poté Seniorát definitivně rozhodne o novém logu AČMK

příloha č. 1:

SOUTĚŽNÍ ŘÁD

H. HRÁČI

H1 ZPŮSOBILOST K ÚČASTI

a. **ČLENSTVÍ V ASOCIACI ČESKOMORAVSKÉHO KROKETU**

1. S výhradou bodů (2) a (3) se pouze členové AČMK a členové zahraničních krocketových asociací smějí účastnit Kalendářových turnajů.
2. Vicepresident asociace může toto omezení na konkrétní turnaj zrušit. Takový turnaj je nazýván otevřeným (Open).
3. Hráč účastnící se svého prvního ne-otevřeného turnaje nespadá pod bod (1).

H2 CHOVÁNÍ

a. **DOPING**

1. Za účelem ochrany zdraví hráčů a fair play je zakázán doping.
2. Za zakázané látky a procedury jsou považovány ty, které jsou uvedeny v Seznamu dopingových tříd a metod MOV, s výjimkou kofeinu, ethanolu, nikotinu, tetrahydrocannabinolu a jejich metabolitů.
3. Body (4) a (5) níže se týkají hráčů během soutěží přímo pořádaných Seniorátem nebo vicepresidentem nebo Kalendářových turnajů, pokud nebyla dotyčná látka nebo procedura předepsána lékařem.
4. K porušení tohoto Ustanovení dojde, jestliže:
 - A. je zakázaná látka nalezena v tělních tkáních nebo tekutinách hráče;
 - B. zjistí se nebo hráč připustí, že použil zakázanou látku nebo metodu;
 - C. zjistí se nebo hráč připustí, že pomohl, přiměl nebo způsobil, aby jiný hráč použil zakázanou látku nebo metodu;
 - D. hráč se odmítne podřídit nebo překáží aplikaci bodu (5) níže.
5. Hráč se musí podrobit dopingovému testu kdykoli je o to požádán funkcionářem k tomuto účelu jmenovaným Seniorátem nebo vicepresidentem. Test provede osoba nebo osoby schválené nebo akreditované v souladu s požadavky lékařské komise MOV a podle doporučených postupů.
6. Hráč, který porušil bod (4) tohoto Ustanovení nebo srovnatelná ustanovení řádů jiných asociací, které v tomto smyslu Seniorát považuje za relevantní, bude diskvalifikován ze soutěže, které se v dané chvíli nebo následně účastní, a podléhá dalším eventuálním disciplinárním postihům ze strany DaRK za hrubě nesportovní chování.

b. **SÁZKY**

1. Hráč nesmí přijmout sázku na sebe ani vsadit na svého protivníka.
2. Hráč ani funkcionář nesmí vsadit ani přijmout sázku o vysokou sumu, která se týká výsledku, který by mohl ovlivnit.
3. Hráč ani člen AČMK, bez ohledu na to, zda hraje či nikoli, nesmí provádět žádné kroky k nesportovnímu ovlivnění výsledku žádné hry, zápasu či soutěže.

- c. **DISCIPLINÁRNÍ POSTIH** Hráč porušující Ustanovení tohoto Soutěžního řádu může podléhat dalšímu disciplinárnímu postihu ze strany DaRK. Všechna rozhodnutí Manažera podle Ustanovení M1(m), M1(n) a Rozhodčího podle Ustanovení R2(j) je třeba za tímto účelem oznámit Disciplinární a rozhodčí komisi AČMK.

H3 PŘIHLÁŠKY

- a. **POSTUP** Nemá-li pořadatelem stanoveno v propozicích jinak, musí být všechny přihlášky směřovány k Manažerovi turnaje.
- b. **UZÁVĚRKA** Nemá-li pořadatelem stanoveno v propozicích jinak, uzávěrka přihlášek je shodná s koncem kontroly prezenze před turnajem. Po jejím uplynutí je přijetí přihlášky zcela na vůli Manažera turnaje.
- c. **DEBLY** Nemá-li stanoveno pořadatelem jinak, přihlášky na deblové soutěže by měly obsahovat jméno deblového partnera.
- d. **STARTOVNÉ** Nemá-li pořadatelem stanoveno v propozicích jinak, platí se startovné až ve chvíli kontroly prezenze před turnajem. Nezaplacení startovného je důvodem k diskvalifikaci hráče z turnaje.
- e. **POTVRZENÍ** Úspěšné přihlášení bude manažerem potvrzováno pouze na výslovnou žádost přihlašujícího se.
- f. **ODMÍTNUTÍ** S přihláškami nad stanovený maximální počet bude nakládáno v souladu s Ustanovením O3. Pořadatelé mají právo odmítnout přihlášku i na jiném základě, ale jsou povinni přihlašujícímu se sdělit důvod.
- g. **PŘIJMUTÍ** Všechny přihlášky doručené až do času uzávěrky se považují za úspěšně přijaté.
- h. **ÚČAST** Účastí na turnaji se hráči zavazují k dodržování těchto Ustanovení.

H4 HRA

- a. **ČAS** Nemá-li stanoveno pořadatelem v propozicích jinak, soutěž začíná v 9:30. Hráči musí být připraveni hrát do soumraku.
- b. **OHLÁŠENÍ SE** Všichni hráči se musí ohlásit v době kontroly předturnajové prezenze Manažerovi. Hodlá-li hráč opustit místo konání soutěže, ohlásí to taktéž Manažerovi a s jeho souhlasem tak může také učinit. Kdokoli je v požadovaný čas nepřítomen nebo neschopen hrát, může být podle Ustanovení M1(n) diskvalifikován.
- c. **OBUV A ODĚV** Na kurtu je nutno mít obutu obuv s plochou podrážkou. Je-li tak v propozicích stanoveno, je třeba mít převážně bílý oděv.
- d. **TRÉNINK** Nemá-li výslovně Manažerem stanoveno jinak, hráči nemají právo na kurtu trénovat.

H5 CENY

- a. **PODMÍNKY PRO DRŽBU** Nemá-li stanoveno jinak, smí výherci cen tyto držet po dobu jednoho roku nebo do chvíle, kdy se o ně znovu soutěží, cokoli z uvedeného nastane dříve.
- b. **NEVRÁCENÍ** Držitelé cen jsou odpovědní za jejich vrácení před uplynutím doby stanovené v bodě (a) výše. Neučiní-li tak, mohou podléhat eventuálnímu Disciplinárnímu postihu.
- c. **ODPOVĚDNOST** Držitelé cen jsou povinni tyto vrátit v nepoškozeném stavu.

F. FUNKCIONÁŘI

F1 FUNKCIONÁŘI

- a. **JMENOVÁNÍ** Na každém turnaji musí být Turnajový rozhodčí, Handicapper a Manažer, kteřížto jsou v předstihu jmenovaní Pořadatelem. Turnajovým rozhodčím musí být jmenována pouze osoba, které byla udělena licence rozhodčího. Jedna osoba může zastávat i více než jednu ze zmíněných funkcí. Na turnaje vyšších tříd (FirstClass, GrandSlam a ExtraClass) vicepresident asociace obvykle jmenuje Delegáta, který zhodnotí organizačně-technické zabezpečení turnaje podle kritérií stanovených vicepresidentem. Pořadatel může jmenovat pro mimoherní koordinaci činností spojených s pořádáním turnaje Ředitele turnaje.
- b. **PRÁVA A POVINNOSTI** Tito funkcionáři jsou dohromady odpovědní, každý v rozsahu určeném tímto Řádem za interpretaci a uplatňování Pravidel a Soutěžního řádu.
- c. **ODVOLACÍ VÝBOR** Pořadatel může také jmenovat Odvolací výbor, aby rozhodoval o odvoláních proti rozhodnutím Manažera a Handicappera nebo o stížnostech na podjaté rozhodování Turnajového rozhodčího.

O. ORGANIZACE TURNAJE

O1 KALENDÁŘOVÉ TURNAJE

- a. **POŽADAVKY** Má-li se turnaj objevit v Turnajovém kalendáři AČMK, musí Pořadatel:
1. zaslat vicepresidentovi do 31. prosince roku předcházejícího roku, v němž se turnaj koná předpokládané datum, resp. datové varianty, konání turnaje, aby mohlo dojít k sestavení návrhu Kalendáře turnajů;
 2. zaslat vicepresidentovi do 31. ledna roku, v němž se turnaj koná základní prepropozice turnaje;
 3. zajistit publikaci detailních propozic v co největším časovém předstihu před datem konání turnaje;
 4. zajistit alespoň takový počet kurtů, který odpovídá požadavkům stanoveným pro danou kategorii turnaje;
 5. zajistit koule identického typu;
 6. spolu s Manažerem stanovit maximální počet účastníků turnaje, při čemž je vzat do úvahu předpokládaný herní systém a počet kurtů;
 7. zajistit, aby byly přihlášky zpracovány v souladu s O3;
 8. zajistit, aby byl za každého zúčastněného hráče odveden Příspěvek z turnaje na účet asociace ve výši stanovené Seniorátem.
- b. **MINIMÁLNÍ POČET ÚČASTNÍKŮ** Turnaj se nepovažuje za konaný, účastní-li se jej méně než 8 účastníků.
- c. **ZPRÁVA** Pořadatel musí určit Manažera, nebo jinou vhodnou osobu, aby co nejrychleji po skončení turnaje zaslala:
1. vicepresidentovi kompletní data týkající se průběhu a výsledků turnaje;
 2. senioru-kancléři celkovou sumu Příspěvků z turnaje;
 3. Asociačnímu handicapperovi seznam handicapových korekcí;
 4. Disciplinární a rozhodčí komisi detaily týkající se jakéhokoli relevantního incidentu týkajícího se Ustanovení H2, H3(h), H5(b), R2(j) nebo M1(n).

O2 TURNAJOVÉ PROPOZICE

- a. **OBSAH** Turnajové propozice musí obsahovat následující informace:
1. datum a místo konání turnaje;
 2. povaha turnaje stran pravidel a použitých přípustných odchylek od nich;
 3. jakékoli omezení týkající se způsobilosti hráčů se jej účastnit (handicapový limit apod.);
 4. počet a rozměry kurtů;
 5. vnitřní rozchod branek;
 6. typ použitých koulí;
 7. předpokládaný hrubý časový plán turnaje;
 8. informace o herním systému;
 9. datum uzávěrky přihlášek;
 10. čas kontroly prezenze účastníků;
 11. výše startovního (do kterého je zahrnut Příspěvek pro asociaci);
 12. jméno a kontakt na Manažera turnaje;
 13. jakékoli další informace, které jsou podle názoru Pořadatele užitečné pro perspektivní účastníky turnaje;
 14. maximální počet účastníků turnaje.
- b. **PŘÍPUSTNÉ FORMY HRY** Za přípustné formy hry se považují všechny varianty uvedené v Pravidlech asociačního krocketu, 6. edice.
- c. **NÁZEV** Název žádného turnaje nesmí bez souhlasu vicepresidenta obsahovat termín "otevřený", "mistrovství" ani jejich gramatické tvary, či cizojazyčné ekvivalenty.

O3 POSTUP PRO ZPRACOVÁNÍ PŘIHLÁŠEK

a. PŘIJETÍ

1. Přihlášky přijaté před uzávěrkou je třeba zpracovat dohromady a to v nejkratší možné době po jejím ukončení.
2. Jestliže počet přihlášek přesáhne stanovený maximální počet účastníků, je automaticky dána přednost Manažerovi turnaje a minulému vítězi, byl-li jaký; ze zbytku přihlášek se účastníci turnaje vyberou:
 - A. na turnaji kategorie ExtraClass podle procedury stanovené Seniorátem;
 - B. na turnaji kategorie GrandSlam bude dána přednost osobě s lepším umístěním na turnajovém žebříčku ke dni uzávěrky přihlášek;
 - C. na turnaji kategorie nižší než GrandSlam losem.
3. Není-li počet přihlášek větší než stanovený maximální počet účastníků, měly by být všechny přihlášky přijaty.

b. VRÁCENÍ STARTOVNÉHO Osobě, jejíž přihláška nebyla přijata se vrátí startovné v plné výši.

- c. **ODMÍTNUTÍ** Pořadatel může odmítnout přijetí přihlášky i z jiného důvodu než je nezpůsobilost k účasti nebo převis přihlášek nad maximálním stanoveným počtem účastníků, ale pokud tak učiní, je povinen informovat neúspěšného uchazeče o hru na turnaji o důvodu, který jej k podobnému rozhodnutí vedl.

M. MANAŽER

M1 PRAVOMOCI A POVINNOSTI MANAŽERA

Pravomoci a povinnosti manažera jsou následující:

- a. **POČET ÚČASTNÍKŮ** Radit Pořadatelům stran maximálního počtu účastníků na turnaji.
- b. **LOS** Dozorovat nad losem, sám učinit los, nebo pověřit jinou osobu k jeho provedení.
- c. **POŘADÍ HER** Rozhodovat o pořadí, ve kterém budou hry hrány.
- d. **KURTY** Přidělovat účastníkům kurty ke hře a prohlásit kurt za nezpůsobilý ke hře.
- e. **ČASOVÝ PLÁN** Rozhodovat o časovém plánu turnaje, včetně doby zahájení a ukončení příslušných herních dnů turnaje.
- f. **TRÉNOVÁNÍ** Rozhodnout kdy hráči smějí na kurtech trénovat, eventuálně je informovat, že takové právo v souladu s H4(d) nemají.
- g. **PŘERUŠENÍ HRY** Přerušit a odložit dohrání nedokončené hry za předpokladu, že žádná koule není v kritické pozici (viz Pravidlo 6(d)) a zaznamenat stav hry, nebo pověřit jinou osobu, aby tak učinila.
- h. **SVOLENÍ K ODCHODU** Dát, nebo odmítnout dát hráči svolení k odchodu z prostoru, kde se turnaj odehrává.
- i. **PROGRAM** Upravovat program turnaje dle vlastního uvážení, jmenovitě:
 1. stanovit časová omezení pro hry podle Ustanovení T1;
 2. rozhodnout, že se budou hrát zkrácené hry podle Části 3D Pravidel (Pravidla 44, 45 a 46);
 3. rozhodnout během turnaje před započítáním kola, jehož hry měly být časově omezeny, že se časové limity zvýší, nebo zruší; v tomto případě se zvýšení, nebo odstranění časových limitů musí týkat všech následujících her;
 4. rozhodnout, že místo vyřazovacího systému se použije systém skupin, švýcarský systém nebo systém dvou pavouků;
 5. rozhodnout, že pozdější kola soutěže se budou hrát na více vítězných her;
 6. změnit handicapové limity pro daný turnaj;
 7. určit takový typ tie-breaku jaký uzná za vhodné; neurčil-li před začátkem turnaje explicitně jiný typ, má se zato, že jako tie-break byl určen pokus o dosažení co největšího počtu bodů strikerovou koulí v průběhu jednoho tahu začínajícího ze standardního postavení koulí pro break ze čtyř koulí (strikerova koule a druhá koule v jednoyardovém okolí první branky, třetí koule v jednoyardovém okolí kolíku a čtvrtá koule v jednoyardovém okolí druhé branky – viz Příloha 1);
 8. rozhodnout, že se budou hrát paralelní hry podle Pravidla 52;
 9. přidělit v časově omezených hrách čas navíc u paralelních her nebo v případě nutnosti i jindy;
 10. podle podmínek a standardu hry rozhodnout o rozchodu branek.
- j. **KONZULTACE** Spolu s pořadatelem rozhodnout o dalších změnách programu turnaje, pokud nebudou odporovat Pravidlům nebo těmto Ustanovením.
- k. **INFORMACE** Informovat hráče a diváky o jakýchkoli změnách v programu.
- l. **CENY** Osobně předat, nebo jmenovat jinou osobu, aby předala ceny pro vítěze, event. jiné osoby.
- m. **DISKVALIFIKACE** Diskvalifikovat hráče, který porušil Ustanovení H1, H2, H3(d) nebo H4.
- n. **SANKCE** Uložit takové sankce, jaké uzná za vhodné, zahrnující v to i diskvalifikaci, a to jakémukoli hráči, který:
 1. byl nepřítomen nebo neschopen hrát ve chvíli, kdy k tomu byl vyzván Manažerem; nebo
 2. trénoval na kurtu bez povolení Manažera; nebo
 3. odmítl hrát v obuvi s plochou podrážkou; nebo
 4. se provinil nepřípustným chováním.
- o. **MIMOŘÁDNÁ OPATŘENÍ** Učinit taková opatření, která jsou v případě mimořádných okolností nutná k zajištění zdraví, bezpečnosti a zájmů hráčů, diváků, pořadatelů a hostitelského klubu.

R. ROZHODČÍ

R1 TURNAJOVÝ ROZHODČÍ

Pravomoci a povinnosti Turnajového rozhodčího, kterýžto musí být držitelem licence rozhodčího vydanou AČMK nebo jinou organizací, kterou v tomto smyslu považuje Seniorát za relevantní, jsou následující:

- a. **ASISTENTI A ODVOLÁNÍ** Jmenovat na základě vlastního uvážení Rozhodčí a Umpiry ze seznamu licencovaných rozhodčích AČMK, aby mu pomáhali při plnění dále uvedených povinností. Není-li přítomen dostatek licencovaných osob, může coby Umpira jmenovat jinou vhodnou osobu. Od rozhodnutí Rozhodčího a Umpira je přípustné odvolání k Turnajovému rozhodčímu pouze před zahráním dalšího úderu a to ve věci aplikace pravidel, rozhodnutí podle Pravidla 55 nebo Ustanovení R2(j). Jestliže je to zapotřebí, jmenuje Turnajový rozhodčí před začátkem turnaje Zastupujícího turnajového rozhodčího, a pokud tento vykonává funkci Turnajového rozhodčího, není od jeho rozhodnutí odvolání.
- b. **KONTROLA KURTU** Zkontrolovat rozměry a rozestavení kurtu, aby byly v souladu s podmínkami, které byly před turnajem oznámeny.
- c. **ROZHODČÍ IN CHARGE** Jmenovat sebe, nebo Rozhodčího jmenovaného podle Ustanovení R1(a) Rozhodčím *in charge*, a to na základě vlastního uvážení nebo podle požadavku kterékoli herní strany.
- d. **DALŠÍ ROZHODCOVÁNÍ** Být dostupný nebo zajistit, aby osoba jmenovaná podle Ustanovení R1(a) byla dostupná pro rozhodování jako Rozhodčí *on call*, nebo Rozhodčí *on appeal* nebo Umpire.

R2 ROZHODČÍ IN CHARGE

Pravomoci a povinnosti Rozhodčího *in charge*, tedy rozhodčího řídícího hru jsou následující:

- a. **INFORMOVAT SE** Zjistit stav hry, ujímá-li se rozhodování hry, která již probíhá. Pokud je mezi hráči v tomto ohledu spor, musí jej rozsoudit jako Rozhodčí *on appeal*.
- b. **JEDNAT JAKO VŽDY BDĚLÝ PROTIVNÍK** Koncentrovat se pouze na hru a jednat jako neustále bdělý protivník. Přítomnost Rozhodčího *in charge* nezabavuje strikera povinnosti, ani protivníka práva upozornit, že bude hrán problematický úder nebo, že možná došlo k chybě, resp. interferenci.
- c. **POSUZOVAT ÚDERY** Zaujmout co nejvýhodnější místo pro posouzení průběhu a výsledku úderu.
- d. **ČINIT ROZHODNUTÍ** Rozhodovat všechny otázky týkající se faktického stavu a Pravidel, s výhradou práva kteréhokoli hráče odvolat se k Turnajovému rozhodčímu podle Ustanovení R1(a). Při rozhodování, zda je koule vzhledem k jiné blokována, se v případě pochyb obecně preferuje pozitivní odpověď.
- e. **POSKYTOVAT INFORMACE** Na požádání kdykoli poskytnout kterémukoli hráči informace týkající se stavu hry. Nicméně rozhodnutí, zda je koule vzhledem k jiné blokována, nemůže být učiněno, pokud na začátku tahu striker nežádá o blokování zdvižení.
- f. **CITOVAT PRAVIDLA** Citovat dle vlastní úvahy nebo na požádání Pravidla, která se týkají konkrétní situace. Takováta informace může být podána před jakýmkoli úderem, u kterého je pravděpodobné, že by se na něj dané Pravidlo vztahovalo. Hráčům nemůže poskytovat žádný jiný druh rad.
- g. **VYSVĚTLOVAT POCHYBENÍ (FAULTS)** Vysvětlit hráči, který se dopustil pochybení, povahu tohoto pochybení buď na základě vlastní úvahy nebo na požádání.
- h. **UPRAVOVAT ROZESTAVĚNÍ** Má-li to praktický význam a není-li to na závadu jiné hře na kurtu:
 1. na požádání kteréhokoli hráče uvést do správného stavu kurt a jeho vybavení před začátkem hry;
 2. na požádání kteréhokoli hráče uvést značení hranic, branku nebo kolík do stavu, který předcházel jeho podstatné změně;
 3. na požádání strikera uvést do správného stavu branku nebo kolík a vykonat testy a úpravy pozic koulí podle Pravidel 3(a)(3) a 3(b)(3).
- i. **NAPRAVOVAT POŠKOZENÍ** Podle vlastní úvahy napravit jakékoli zvláštní poškození kurtu.

- j. **TRESTAT PORUŠOVÁNÍ PRAVIDEL** Penalizovat kteréhokoli hráče za porušení Pravidel nebo jiné nepatřičné chování tak, aby bylo v daném případě co nejlépe dosaženo spravedlnosti. Tato pravomoc by měla být využívána co možná nejméně a hráč se v souvislosti s ní může odvolat k Turnajovému rozhodčímu podle Ustanovení R1(a).
- k. **ZVLÁŠTNÍ PRAVOMOC** Dělat cokoli jiného, co je nezbytné pro výkon povinnosti Rozhodčího *in charge*.

R3 ROZHODČÍ ON CALL

Rozhodčím *on call* je Turnajový rozhodčí, nebo jiný Rozhodčí nominovaný podle R1(a), který je požádán, aby rozhodl **před tím**, než k dané události dojde. S výhradou následujících odstavců jsou během rozhodování jeho práva a povinnosti identické jako Rozhodčího *in charge*. Zůstává Rozhodčím *on call* do chvíle než opustí kurt ve víře, že vykonal svou povinnost.

- a. **INFORMOVAT SE** Nejprve se musí informovat o stavu hry v rozsahu nezbytném pro posouzení otázky pro níž byl zavolán. Liší-li se hráči v názorech musí spor rozsoudit jako Rozhodčí *on appeal*.
- b. **BLOKOVANÁ ZDVIŽENÍ** Je-li zavolán, aby rozhodl o blokováném zdvižení, musí nejprve zjistit, zda žadatel ještě nezahájil tah a že je protivník odpovědný za pozici příslušné koule.
- c. **ODVOLÁNÍ** Kterýkoli hráč se může od jeho rozhodnutí odvolat k Turnajovému rozhodčímu podle Ustanovení R1(a).

R4 ROZHODČÍ ON APPEAL

Rozhodčím *on appeal* je Turnajový rozhodčí, nebo jiný Rozhodčí nominovaný podle Ustanovení R1(a), který byl požádán, aby rozhodl jakoukoli otázku týkající se fakt nebo Pravidel **poté**, co daná událost nastala. Otázku může rozhodnout pozorováním nebo zjišťováním. S výhradou následujících odstavců jsou během rozhodování jeho práva a povinnosti identické jako Rozhodčího *in charge*. Zůstává Rozhodčím *on appeal* do chvíle než opustí kurt ve víře, že vykonal svou povinnost.

- a. **OSOBNÍ POZOROVÁNÍ** Sledoval-li Rozhodčí *on appeal* dotyčnou událost osobně a je spokojen s tím, co viděl, může otázku rozhodnout bez dalšího zjišťování; o této skutečnosti je hráče povinen informovat.
- b. **ZJIŠŤOVÁNÍ** V ostatních případech musí Rozhodčí *on appeal* rozhodnout po důkladném zjištění všech relevantních okolností. Měl by vyslechnout obě strany a podle svého uvážení i jiné svědky. Hráče musí informovat o čemkoli, co osobně pozoroval, je-li to pro dané rozhodnutí relevantní. Rozhodnout musí podle svého nejlepšího vědomí a svědomí.
- c. **KOMPROMISNÍ ROZHODNUTÍ** Jako poslední možnost může Rozhodčí *on appeal* vydat kompromisní rozhodnutí. To může zahrnovat arbitrární změnu umístění kolíčků a koulí, počtu zbývajících handicapových tahů, zbývajících času či pořadí ve hře. Rozhodčí *on appeal* může také rozhodnout, že hra se započne znovu.
- d. **POCHYBENÍ** Rozhodčí *on appeal* nesmí rozhodnout, že došlo k pochybení podle Pravidla 28(a), pokud jej osobně nepozoroval nebo jej nedosvědčil Rozhodčí-pozorovatel nebo pokud striker nepřipustil fakta, která k takovému závěru jednoznačně vedou.
- e. **ODVOLÁNÍ** Kterýkoli hráč se může od jeho rozhodnutí odvolat k Turnajovému rozhodčímu podle Ustanovení R1(a).

R5 ROZHODČÍ – POZOROVATEL

Rozhodčím – pozorovatelem je Rozhodčí, který není ani Rozhodčí *in charge*, ani Rozhodčí *on call*, ani Rozhodčí *on appeal* a jeho pravomoci a povinnosti jsou následující:

- a. **CHYBY** Intervenovat, slyší-li, že byla připuštěna chyba, a zajistit, aby hra pokračovala podle Pravidel.
- b. **CHYBNÉ INFORMACE** Intervenovat, slyší-li že hráč poskytuje chybné informace o Pravidlech nebo o Ustanoveních Soutěžního řádu.

- c. **KOULE CHYBNĚ ODSTRANĚNÁ** V handicapové hře intervenovat, byla-li koule chybně odstraněna z kurtu (Pravidlo 38).
- d. **NABÍDNOUT INFORMACE** Nabídnout relevantní informace Rozhodčímu *on appeal*.
- e. **STÁT SE IN CHARGE** Požádat Turnajového rozhodčího, aby jej pověřil řízením hry. Je-li jmenován Rozhodčím *in charge* poté, co osobně pozoroval, že došlo k určité chybě, nesmí na tuto skutečnost upozornit žádného hráče před uplynutím reklamační lhůty, ani vydat rozhodnutí, že k takové chybě došlo, nebyl-li návrh na podobné rozhodnutí podán hráčem.

R6 UMPIRE

Umpire je osoba nominovaná Turnajovým rozhodčím podle Ustanovení R1(a), a jejíž pravomoce a povinnosti jsou určeny následovně:

- a. **ON CALL** Konat jako Rozhodčí *on call* při rozhodování zda:
 - 1. koule zasáhla jinou kouli;
 - 2. koule se pohnula nebo zachvěla;
 - 3. koule zasáhla kolík;
 - 4. došlo k pochybení (faultu) podle Pravidla 28.
- b. **ON APPEAL** Konat jako Rozhodčí *on appeal* při rozhodování zda:
 - 1. koule projela brankou v pořadí nebo je v pozici, aby tak mohla učinit;
 - 2. koule je mimo kurt.

B. HANDICAPY

B1 HANDICAPY

- a. **HANDICAPOVÝ TURNAJ** Turnaje nejnižších dvou tříd (Local, Club) jsou automaticky handicapové.
- b. **HANDICAPOVACÍ PROCEDURA** Seniorát stanoví procedury pro přidělování handicapů novým hráčům a pro úpravu handicapů existujících, jakož i pro jejich automatickou změnu.
- c. **HANDICAPOVÉ ČÍSLO** Handicapová čísla vede AČMK pro zkrácenou 14bodovou hru. Oficiální handicapy jsou od -3 do 9 po půlbodových krocích a od 10 do 13 po celočíselných krocích.

B2 TURNAJOVÝ HANDICAPPER

Práva a povinnosti Turnajového handicappera jsou následující:

- a. **PŘIDĚLENÍ** Přidělit handicapové číslo novému hráči podle procedur stanovených Seniorátem.
- b. **ZMĚNA** V případě nutnosti změnit existující handicap hráče podle procedur stanovených Seniorátem.

T. ČASOVĚ OMEZENÉ HRY

T1 POVOLENÉ ČASOVÉ LIMITY

- a. **PŘED HROU.** Manažer může stanovit časový limit ne menší než 3 hodiny (2,5 hodiny ve víkendovém turnaji):
 1. na všechny hry v dané soutěži, za předpokladu, že je to v předstihu oznámeno v propozicích k turnaji, anebo za okolností hodných zvláštního zřetel i bezprostředně před začátkem turnaje; nebo
 2. na kterékoli kolo soutěže, za předpokladu, že pro kola následující bude stanoven časový limit stejný, nebo vyšší, nebo žádný, a to v případě, že je to v předstihu oznámeno v propozicích k turnaji, anebo za okolností hodných zvláštního zřetele bezprostředně před začátkem daného kola soutěže.
- b. **BĚHEM HRY.** Pokud nebyl stanoven časový limit podle bodu (a), může Manažer za okolností hodných zvláštního zřetele stanovit limit jedné hodiny na kteroukoli hru, která probíhá již nejméně 2 hodiny (1,5 hodiny ve víkendovém turnaji).
- c. **JINÉ FORMY HRY** Časové limity stanovené podle Ustanovení T1(a) pro jiné formy hry jsou:
 1. pro 14 bodové hry na standardních kurtech ne menší než 1.5 hodiny;
 2. pro krátký kriket nebo pro 14 bodové hry na kurtech o rozměru délkové jednotky menší než $\frac{3}{4}$ standardních 7 yardů ne menší než 1 hodina.

T2 VYPRŠENÍ ČASOVÉHO LIMITU

- a. **OBECNÝ POSTUP**
 1. Byl-li na danou hru stanoven časový limit, hráči by měli zařídit, aby nezávislá osoba, anebo v krajním případě jeden z nich, byl odpovědný za zřetelné ohlášení, že bylo dosaženo časového limitu.
 2. Hra následně pokračuje po dodatečný časový úsek, během něž striker dokončí svůj tah a jeho protivník pak odehraje jeden tah. Pro samotný účel posouzení, zda strikerův tah končí před, anebo poté co bylo oznámeno dosažení časového limitu, se má zato, že jeho tah končí a protivníkův začíná ve chvíli, kdy provedl úder do strikerovy koule, nebo kdy se mělo zato, že tak učinil v posledním úderu svého tahu.
 3. Strana, která dosáhla většího počtu bodů na konci dodatečného časového úseku je vítězem. Pokud obě strany dosáhly stejného počtu bodů, hra pokračuje, a strana, která dosáhne bodu nejdříve, bude vítězem (jakékoli další body dosažené v tomto posledním úderu se ignorují).
- b. **HANDICAPOVÉ HRY** Během dodatečného časového úseku a ani bezprostředně po něm nelze hrát handicapové tahy ani půltahy. Pokračuje-li hra i po skončení dodatečného časového úseku podle (a)(3), smějí pak být handicapové tahy nebo půltahy hrány.
- c. **OBNOVENÍ ČASU** Tato ustanovení podléhají Pravidlu 53(g)(2) a Ustanovení R4(c).

T3 OMEZENÍ POČTU TAHŮ

- a. **APLIKOVATELNOST** Jako alternativu k jednohodinovému časovému limitu stanovenému podle Ustanovení T1(b), nebo k poslední hodině časového limitu stanoveného podle Ustanovení T1(a), může Manažer omezit počet zbývajících tahů každé ze stran na 12 (do tohoto limitu se nezapočítávají handicapové tahy).
- b. **ZAČÁTEK** Početně omezené tahy začnou bezprostředně po konci dodatečného časového úseku definovaného v Ustanovení T2(a)(2).
- c. **KONEC** Nskončila-li hra předtím, než byly tyto tahy vyčerpány, stane se strana, která dosáhla většího počtu bodů vítězem. Pokud obě strany dosáhly stejného počtu bodů, pokračuje hra podle Ustanovení T2(a)(3).

S. HERNÍ SYSTÉMY NA TURNAJI

Herní systém může být zvolen jako jeden z dále uvedených, eventuálně jako jejich kombinace. Není-li použit v koncové fázi vyřazovací systém, měl by herní systém umožňovat určení pořadí hráčů odpovídající ve vyřazovacím systému vítězi, poraženému finalistovi, poraženým semifinalistům a poraženým čtvrtfinalistům. Vítěz turnaje nesmí být určen pomocí tie-breaku; v případě, že vítěz vzejde z finále, nemělo by toto finále být mimo okolností hodných zvláštního zřetele časově omezeno.

S1 VYŘAZOVACÍ SYSTÉM

- a. **NASAZOVÁNÍ** Na level (nehandicapových) turnajích je přípustné nasazení 2, nebo 4, nebo 8 hráčů a to podle předturnajového umístění na turnajovém žebříčku. Jsou-li nasazeny 2 osoby, potom tak, aby se spolu utkaly ve finále. Jsou-li nasazeny 4 osoby, potom tak, aby se 1. nasazený utkal se 4. nasazeným v semifinále a 3. nasazený se 2. nasazeným v semifinále. Pro 8 nasazených se postupuje analogicky (1. s 8. ve čtvrtfinále, 4. s 5. ve čtvrtfinále, 3. s 6. ve čtvrtfinále a 2. se 7. ve čtvrtfinále). Primárním účelem nasazování je zajištění situace, aby se lepší hráči utkali pokud možno až v závěrečných fázích turnaje, nikoli aby nasazení hráči získali bye (volný los). Na handicapových turnajích není přípustné nasazování.
- b. **LOS** S výhradou bodu (a) se los provede následovně:
 1. Počet přihlášených se odečte od mocniny 2 (8, 16, 32, 64, ...), která je rovna, nebo větší než počet účastníků. Tento rozdíl představuje počet hráčů, kteří v 1. kole získají bye (volný los neboli má se o nich zato, že porazili fiktivního hráče se jménem "Bye").
 2. Počet hráčů, kteří získali bye se odečte od počtu účastníků. Tento rozdíl udává počet hráčů v 1.kole.
 3. Je-li počet bye sudý, polovina počtu bye se umístí na začátek pavouka a polovina na konec pavouka. Je přípustné v rámci polovin pavouka počet bye dále rovnoměrněji dělit do příslušných čtvrtin, osmin, šestnáctin (atd.) pavouka, je-li to dle názoru manažera turnaje v dané situaci rozumné. Je-li počet bye lichý, umístí se o jeden bye více na konec pavouka.
 4. Hráči jsou poté náhodně losování a v pořadí, v jakém byli vylosováni jsou jejich jména umístěna do pavouka.
 5. **PŘÍKLAD č. 1:** 21 přihlášených znamená, že 11 osob získá bye pro 1. kolo ($32 - 21 = 11$) a 10 osob ($21 - 11 = 10$) se utká v 1.kole. Nebude-li rozhodnutím manažera počet bye rozdělen rovnoměrněji, potom prvních pět vylosovaných osob získá bye pro 1. kolo, dalších 10 osob se utká v první kole (6. se 7., 8. s 9., 10. s 11., 12. s 13. a 14. s 15.) a dalších šest vylosovaných osob (16., 17., 18., 19., 20. a 21.) získá bye pro 1. kolo.
 6. **PŘÍKLAD č. 2:** 12 přihlášených, z čehož 2 osoby jsou určeny k nasazení znamená, že 4 osoby ($16 - 12 = 4$) získají bye (z toho 2 nasazené) a 8 osob ($12 - 4 = 8$) se utká v prvním kole. Nebude-li rozhodnutím manažera počet bye rozdělen rovnoměrněji, potom 1. nasazený získává bye, první vylosovaný získává bye, dalších 8 vylosovaných se utká v prvním kole, desátý vylosovaných získává bye a 2. nasazený získává bye.

S2 SYSTÉM DVOU PAVOUKŮ (DRAW/PROCESS)

- a. **DRAW** První pavouk, známý jako Draw, je sestaven obdobně jako pavouk ve vyřazovacím systému podle Ustanovení S1 s tím, že se fiktivně předpokládá, že je přítomen takový počet účastníků, který je roven mocnině dvou a hráčům jsou postupně přidělena čísla od 1 do příslušné mocniny dvou. Osoby, které získaly v prvním kole bye, se tak tedy fiktivně utkávají s neexistujícím hráčem (označovaným jako "Bye"), který má nicméně přiděleno číslo.

- b. **PROCESS** Druhý pavouk, známý jako Process, je sestaven tak, že jsou hráči podle čísel přidělených jim v pavouku Draw seřazeni následovně:

1 až 8 účastníků		1	5	3	7	2	6	4	8
-------------------------	--	---	---	---	---	---	---	---	---

9 až 16 účastníků	první osma	1	9	5	13	3	11	7	15
	druhá osma	2	10	6	14	4	12	8	16

17 až 32 účastníků	první osma	1	17	9	25	5	21	13	29
	druhá osma	3	19	11	27	7	23	15	31
	třetí osma	2	18	10	26	6	22	14	30
	čtvrtá osma	4	20	12	28	8	24	16	32

- c. Pro 33 až 64 účastníků se za každé číslo analogicky zapíše číslo o 32 vyšší (1. osma tedy bude vypadat: 1 33 17 49 9 41 25 57), pro 65 až 128 účastníků se za každé číslo z Processu pro 33 až 64 analogicky zapíše číslo o 64 větší (1. osma tedy bude vypadat následovně: 1 65 33 97 17 81 49 113) atd.
- d. Čísla přidělená fiktivním hráčům v Draw představují fiktivní hráče i v Processu a kterýkoli z hráčů, který je s nimi spárován, získává v Processu bye.
- e. Aby se zabránilo nevyrovnanému Processu s velkým množstvím izolovaných bye (fiktivních hráčů), je pro počet účastníků mezi mocninami dvou záhodno Draw sestavit tak, že v horní polovině pavouka Draw jsou fiktivním hráčům přidělována sudá čísla a ve spodní polovině lichá čísla.
- f. **PŘÍKLAD** Pro 11 účastníků bude postup vypadat takto:
- 11 osob znamená 5 osob, které získají bye ($16 - 11 = 5$) a 6 osob, které se utkají v 1. kole ($11 - 5 = 6$).
 - 5 bye se rozdělí tak, že dva bye budou v horní polovině pavouka Draw a tři ve spodní polovině pavouka Draw. Podle doporučení Ustanovení S2(d) se fiktivním hráčům přidělí v horní polovině pavouka Draw dva nejnižší sudá čísla (2 a 4) a ve spodní polovině tři nejvyšší lichá čísla (15, 13, 11).
 - Pavouk Process je sestaven v souladu s Ustanovením S2(b). Základní osnova pavouků bude tedy vypadat takto:

DRAW		PROCESS	
1.	\	1.	\
2. Bye	/	9.	/
3.	\	5.	\
4. Bye	/	13. Bye	/
5.	\	3.	\
6.	/	11. Bye	/
7.	\	7.	\
8.	/	15. Bye	/
9.	\	2. Bye	\
10.	/	10.	/
11. Bye	\	6.	\
12.	/	14.	/
13. Bye	\	4. Bye	\
14.	/	12.	/
15. Bye	\	8.	\
16.	/	16.	/

- g. **VÍTEŽ** Vítěz vzejde ze zápasu mezi vítězem pavouku Draw a vítězem pavouku Process. Vyhrála-li oba pavouky jedna osoba, stane se celkovým vítězem ona a poražení finalisté mohou hrát o celkové druhé místo.
- h. **VARIANTY** Jsou přípustné následující varianty, které v jisté fázi pavouky Draw a Process spojují do nově vytvořeného jediného hlavního pavouku:
1. **VARIANTA A** V pavoucích Draw a Process se nechá odehrát semifinále. Pokud ve hře zůstali
 - A. 4 hráči, pak se rozlosují do semifinále v nově vytvořeném hlavním pavouku.
 - B. 3 hráči, pak ten, který by se dostal do finále jak v Draw tak v Processu, postupuje do finále v nově vytvořeném hlavním pavouku a zbylí dva hráči se utkají v jediném semifinále v nově vytvořeném hlavním pavouku.
 - C. 2 hráči, pak oba postupují do finále v hlavním pavouku a semifinále v hlavním pavouku se nekoná.
 2. **VARIANTA B** V pavoucích Draw a Process se nechá odehrát čtvrtfinále. Pokud ve hře zůstalo
 - A. 8 hráčů, pak se rozlosují do čtvrtfinále v nově vytvořeném hlavním pavouku.
 - B. 7 hráčů, pak ten, který by se dostal do semifinále jak v Draw, tak v Processu, je umístěn na pozici 1 v nově vytvořeném hlavním pavouku a pro čtvrtfinále získává bye, pozice 2 se nechá prázdnou (obsadí se fiktivním hráčem) a na pozice 3 až 8 je zbylých šest hráčů rozlosováno.
 - C. 6 hráčů, pak ti dva hráči, kteří by se dostali do semifinále jak v Draw, tak v Processu jsou umístěni na pozice 1 a 8 (konkrétní pozice je přidělena konkrétnímu hráči losem) v nově vytvořeném hlavním pavouku a pro čtvrtfinále získávají bye, pozice 2 a 7 se nechají prázdné (obsadí se fiktivními hráči) a na pozice 3 až 6 jsou zbylí čtyři hráči rozlosováni.
 - D. 5 hráčů, pak ti tři hráči, kteří by se dostali do semifinále jak v Draw, tak v Processu jsou umístěni na pozice 1, 3 a 8 (konkrétní pozice je přidělena konkrétnímu hráči losem) v nově vytvořeném hlavním pavouku a pro čtvrtfinále získávají bye, pozice 2, 4 a 7 se nechají prázdné (obsadí se fiktivními hráči) a na pozice 5 až 6 jsou zbylí dva hráči rozlosováni.
 - E. 4 hráči, pak jsou všichni hráči rozlosováni přímo do semifinále v nově vytvořeném hlavním pavouku a čtvrtfinále se v hlavním pavouku nekoná.

S3 SKUPINY

- a. **NASAZOVÁNÍ** Je-li více skupin, může být do každé z nich nasazen jeden hráč podle předturnajového umístění na turnajovém žebříčku. V případě potřeby je možno hráče podle předturnajového umístění na turnajovém žebříčku rozdělit do několika losovacích košů a z každého koše vylosovat do skupiny jednu osobu.
- b. **SYSTÉM** Ve skupině se utká každý hráč s každým dalším.
- c. **URČENÍ POŘADÍ** Hráči jsou seřazeni podle počtu vítězných zápasů.
- d. **TIE** Dosáhlo-li více hráčů stejného počtu vítězných zápasů, umístí se v celkovém pořadí lépe ten, který vyhrál více vzájemných zápasů mezi těmito hráči, kteří dosáhli stejného počtu vítězných zápasů. Nelze-li takto určit pořadí, použije se tie-break, určený podle M1(i)(7).
- e. **POSTUP** Navazuje-li na systém skupin jakýkoli další systém, pak pro nasazení do něj musí platit, že všichni vítězové skupin jsou traktováni stejně. Postupuje-li ze skupiny více než jedna osoba, pak musí postupovat ze všech skupin stejný počet a druzí postupující ze skupin musí být traktováni stejně jako druzí postupující z jiných skupin. Poslední věta platí analogicky pro třetí, čtvrté a další postupující ze skupin.

S4 ŠVÝCARSKÝ SYSTÉM

- a. **POČET KOL** Počet kol by měl za normálních okolností být alespoň o dva větší než počet kol v čistém vyřazovacím systému.

- b. **SPÁROVÁNÍ** Pro spárování hráčů se v sestupné relevanci použije následující postup:
1. Páry v 1. kole se určí losem.
 2. Žádný hráč nesmí hrát s jiným hráčem vícekrát než jednou.
 3. Hráči jsou seřazeni podle počtu vítězných zápasů; v případě, že více hráčů dosáhlo stejného počtu vítězství, jsou tito hráči mezi sebou seřazeni losem.
 4. Párování pro další kolo se provede následovně:
 - A. dva hráči na začátku seznamu;
 - B. dva hráči na konci seznamu;
 - C. další dva nespárovaní hráči na začátku seznamu;
 - D. další dva nespárovaní hráči na konci seznamu a tak dále, dokud nejsou spárování všichni.
 5. Nelze-li hráče spárovat podle (4), spáruje se s nespárovaným hráčem s nejbližším počtem vítězství.
- c. **LICHÝ POČET** Je-li na začátku lichý počet hráčů nebo dojde-li v průběhu turnaje ke změně počtu hráčů na lichý počet, zavede se fiktivní hráč se jménem "Bye", jehož permanentní skóre je nula vyhraných zápasů. Hráč, který je spárován s fiktivním hráčem Bye si pro účely vyhodnocení turnaje započítá vítězství; žádný hráč nemůže být spárován s fiktivním hráčem Bye více než jednou. Změní-li se v průběhu turnaje počet hráčů na sudý, fiktivní hráč Bye se vyškrtne.
- d. **URČENÍ POŘADÍ** Hráči jsou seřazeni podle počtu vítězství, do nichž je započítáno i eventuální vítězství nad fiktivním hráčem Bye.
- e. **TIE**
1. Mají-li dva hráči, kteří se spolu již utkali, stejný počet vítězství, lépe se umístí ten, který vyhrál jejich vzájemný zápas.
 2. Má-li více hráčů, kteří se spolu všichni navzájem utkali, stejný počet vítězství, lépe se umístí ten, kdo vyhrál více vzájemných zápasů mezi těmito hráči.
 3. Má-li více hráčů, z nichž ne všichni se spolu navzájem utkali, stejný počet vítězství, nejlépe z nich se umístí ten, který porazil všechny tyto ostatní hráče, kteří vyhráli stejný počet zápasů.
 4. Není-li takto určeno pořadí, použije se v případě potřeby tie-break určený podle M1(i)(7).

Z. TURNAJE, ŽEBŘÍČEK A VÝJIMKY

Z1 ZAŘAZENÍ TURNAJŮ

- a. **KATEGORIE** V rámci AČMK existuje 5 kategorií Kalendářových turnajů: Local, Club, FirstClass, GrandSlam a ExtraClass.
- b. **Local** Pro turnaj této kategorie se nepoužije Ustanovení O1(a)(1) a (2), termín ohlášení turnaje pro zařazení do Kalendáře turnajů činí 28 kalendářních dnů před konáním turnaje. Turnaj bude organizován jako handicapový.
- c. **Club** O zařazení turnaje do této kategorie rozhodne vicepresident; turnaj bude organizován jako handicapový; v žádném městě se zpravidla nebudou konat více než dva turnaje této kategorie.
- d. **FirstClass** O zařazení turnaje do této kategorie rozhodne vicepresident; v žádném městě se zpravidla nebude konat více než jeden turnaj této kategorie za rok. Žádosti o zařazení turnaje do této kategorie vicepresident zpravidla nevyhoví, pokud pořadatel tento turnaj již nepořádal v minulém roce alespoň v kategorii Club.
- e. **GrandSlam** O zařazení turnaje do této kategorie rozhodne vicepresident; v žádném roce se v ČR nebudou konat více než 4 turnaje této kategorie.
- f. **ExtraClass** O zařazení turnaje do této kategorie rozhodne Seniorát.

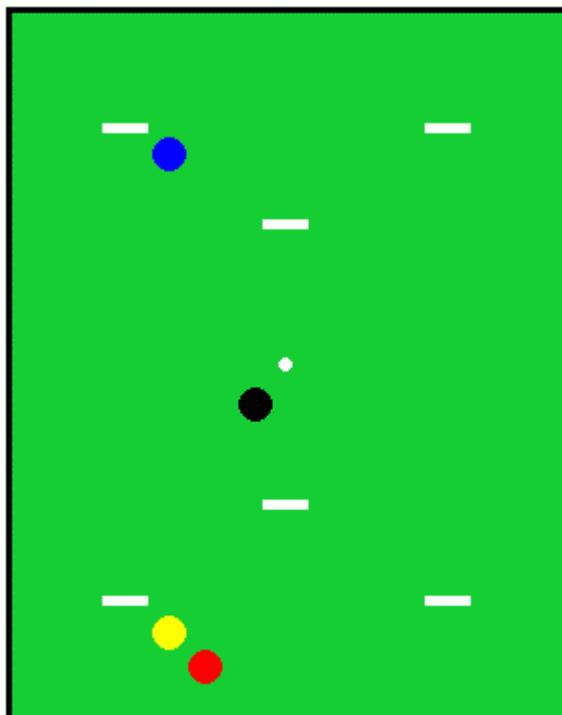
Z2 ŽEBŘÍČEK

- a. Vítěz turnaje kategorie Local získá 10 bodů, poražený finalista 8 bodů, poražený semifinalista 6 bodů a poražený čtvrtfinalista 3 body.
- b. Na turnaji kategorie Club se bodové zisky uvedené v bodě (a) násobí dvěma, na turnaji kategorie FirstClass třemi, na turnaji kategorie GrandSlam čtyřmi a na turnaji kategorie ExtraClass pěti.
- c. Účastník turnaje, který na daném turnaji nezískal body podle (a) nebo (b) získá 1 bod.
- d. Do turnajového žebříčku se započítává pět nejvyšších bodových zisků z turnajů konaných za posledních dvanáct měsíců. Na bodový zisk z turnaje kategorie ExtraClass se před dalším konáním stejného turnaje této kategorie hledí, jakoby jej bylo dosaženo v posledních 12 měsících bez ohledu na skutečnost.

Z3 VÝJIMKY

Vicepresident je oprávněn udělit výjimku z těchto Ustanovení kromě Ustanovení H1(a)(1), H2, F1(a) a R.

PŘÍLOHA 1
BREAK ZE ČTYŘ KOULÍ



V Rožnově pod Radhoštěm dne 28. ledna 2006



