

# Etický kodex ředitele turnaje

Ředitel turnaje je hlavním představitelem ČMBSi– sekce snooker na všech turnajích, které tato sekce pořádá, a jako takový je v přímém kontaktu s hostitelským klubem, hráči, rozhodčími a ČMBS.

- Musí se proto neustále chovat profesionálně a jeho hlavním cílem musí být zajištění hladkého průběhu turnaje.
- Musí zajistit, aby všichni rozhodčí měli patřičné pauzy na občerstvení a další podle potřeby.
- Ředitel turnaje nesmí pít alkohol, dokud neskončí hrací den.
- Hazardní hry včetně hracích automatů jsou zakázány, dokud neskončí hrací den.
- Žádný ředitel turnaje nesmí veřejně kritizovat některého hráče, rozhodčího nebo jiného člena svazu a spory musí řešit v ústraní.
- Žádný ředitel turnaje nesmí v přítomnosti médií poskytovat rozhovory bez souhlasu ředitele soutěží nebo jiného člena výkonného výboru, ani nesmí nijak komentovat probíhající turnaj nebo jiné turnaje a soutěže, které zastřešuje ČMBS.
- Ředitelé turnaje se musejí vždy chovat k ostatním osobám s úctou a slušně, a pokud zjistí, že některý člen svazu tato pravidla porušuje, musejí zakročit. To se týká hráčů, rozhodčích, rodičů a fanoušků, obsluhy baru a dalších osob z řad veřejnosti.
- Pokud ředitel turnaje musí z jakéhokoli důvodu opustit své místo, musí si zajistit zástupce, pokud není v dosahu žádný rozhodčí, který ho zastoupí.
- Stůl ředitele turnaje nesmí za žádných okolností zůstat prázdný.

# SEZNAM ÚKONŮ ŘEDITELE TURNAJE

## Před turnajem

- Týden před turnajem připravte krátkou propagační zprávu pro prezentaci turnaje na sociálních sítích a zašlete ji členu VV odpovědnému za média.
- Před turnajem dostanete seznam účastníků a rozlosování, je-li k dispozici, a informace o placení od hospodáře.
- Kontaktujte pořadající klub a zajistěte dostatečný počet stolů pro plynulé vedení turnaje.
- Připravte si trofeje, které budou na turnaji udělovány.
- Pokud je turnaj veden také v počítačové formě, dostanete patřičné soubory nebo odkazy na internetové stránky, kam se mají vkládat výsledky.
- Připravíte zápisové archy a předepíšete na ně jména hráčů, datum, turnaj, kolo a další potřebné informace.
- Je-li turnaj losován či nasazován dříve než v den turnaje:
  - Připravte si turnajového pavouka či skupinové tabulky
  - Rozlosujte turnaj 3-4 dny předem
  - Rozlosování proveďte společně s rozhodčím či jiným oficiálem ČMBS
  - Pošlete rozlosování členu VV zodpovědnému za média
- Je-li turnaj losován v den turnaje:
  - Připravte si turnajového pavouka či skupinové tabulky
- Zajistěte si dostatečný počet tužek, zápisových archů, jmenovek pro hráče.
- Opatřete si krabici nebo jinou vhodnou nádobu, z níž můžete losovat (pokud se losuje v den turnaje).

## V den turnaje

- Dostavte se na místo včas a představte se zaměstnancům v herně.
- Rozložte si podklady pro kontrolu hráčů.
- Seznamte se s prostory herny a zapamatujte si, kde jsou toalety a únikové východy.
- Zjistěte u zaměstnanců herny, kdo má na starosti lékárničku a kde se lékárnička nachází.
- Vyberte si vhodný stůl pro řízení turnaje a vybírejte ho tak, abyste měli v dosahu elektrickou zásuvku. Ujistěte se, že napájecí šňůry netvoří překážku vám, hráčům, zaměstnancům herny

ani nikomu jinému.

- Zapojte počítač, pusťte ho a zkontrolujte si, že všechno funguje.
- Zkontrolujte si, že počet stolů, na nichž se má hrát, odpovídá dohodě před turnajem. Pokud možno mějte jeden stůl jako rezervní.
- Jakmile dorazí rozhodčí, informujte je o formátu turnaje a rozmístění stolů a požádejte je, aby připravili stoly a zkontrolovali vybavení (hrabičky atd.)
- Při prezenci hráči kontrolujte oblečení. Pokud oblečení neodpovídá předepsanému Dress code, upozorněte je na to a sdělte jim, že během turnaje je přípustný pouze předepsaný úbor.
- Informujte rozhodčí o předepsaném oblečení a domluvte si s nimi systém práce.
- Připomeňte rozhodčím pravidla pro plošné rozhodčí (pokud máte plošného rozhodčího).
- Informujte rozhodčí o tom, jakým způsobem bude uplatňováno pravidlo Faul a Miss<sup>ii</sup>.
- Turnaj je losován v den turnaje:
  - Zapište do turnaje hráče, kteří se dostavili na čas prezentace
  - Svolejte si hráče k místu, kde se bude losovat
  - Proveďte losování turnaje
- Vylosujte stoly pro jednotlivé zápasy

## Oslovení hráčů

- Uvítejte hráče/diváky v herně a oznamte, jaký turnaj se koná
- Představte se a rozhodčí a oznamte, jakým způsobem budou rozhodčí plnit svou funkci.
- Informujte, kde se nacházejí požární únikové východy, a že v případě poplachu mají odejít nejbližším východem a shromáždit se před klubem.
- Oznamte počet stolů, na nichž se hraje, a kde se stoly nacházejí.
- Připomeňte hráčům předepsaný oděv. Ve výjimečných případech, za velmi horkého počasí, může ředitel turnaje dovolit hráčům, aby si sundali motýlky a vestičky.
- Hráči, kteří mají lékařské potvrzení, že nemohou nosit motýlka, měli už v předstihu dodat potvrzení ČMBS – sekci snooker, která ho zadá do hráčské karty. Ředitel turnaje je o této skutečnosti uvědoměn také v předstihu.
- Pokud nejsou stanoveny přesné časy zápasů, oznamte hráčům, že se hraje systémem „nalejvylej“ a že musejí být připraveni jít hrát, jakmile je vyvoláte. Po třetím vyvolání hráč prohrává frame, o pět minut později druhý frame a pak dál po pěti minutách až do prohry v celém zápase.
- Při juniorské soutěži připomeňte rodičům, že není dovoleno hráčům radit a jakékoli

překročení tohoto pravidla vyústí v okamžitou diskvalifikaci hráče s následným disciplinárním řízením, které může vést až k zákazu účasti v soutěžích.

- Oznamte hráčům, že budou mít nárok na 30minutovou pauzu na oběd, kterou MUSEJÍ předem dohodnout s ředitelem turnaje.
- Oznamte hráčům, že si do herny nesmějí nosit vlastní nápoje a jídlo, pokud to není výslovně dovoleno.
- Připomeňte hráčům, že MUSÍ vyplnit správně zápisový arch, všechny náběhy i výsledky framů a zápasu. Zápisy musí podepsat OBA hráči. Vítěz je zodpovědný za to, že přinese zápisový arch řediteli turnaje, který ho ověří a zapíše (pokud zápis neodevzdává rozhodčí). Špatně nebo neúplně vyplněné zápisy mohou vyústit v to, že hráči budou muset zápas odehrát znovu.
- Oznamte, že mobilní telefony musejí být vypnuté nebo musejí mít vypnutý zvuk, u stolu se nesmějí používat za žádným účelem (telefonování, psaní sms atd.).
- Zeptejte se hráčů, zda mají dotazy, a odpovězte na ně.
- Svolejte si hráče ke stolu a rozdejte jim zápisové archy a tužky, které po zápase vrátí.

## Během turnaje

- Zajistěte si, že je stůl ředitele turnaje neustále obsazený; pokud si odskočíte na toaletu nebo kontrolujete průběh turnaje, požádejte rozhodčího nebo jinou vhodnou osobu, aby za vás zaskočila.
- Udržujte výsledky v počítači aktuální; také si zapisujte průběh turnaje na papír, na který se mohou přijít podívat hráči.
- Čas od času může ředitel turnaje hodnotit rozhodčí. To je nejlepší provádět v pozdějších fázích turnaje, když rozhodčí pracuje při semifinále nebo finále. Nezapomeňte rozhodčímu předem oznámit, že ho budete sledovat a hodnotit.
- Dělejte si poznámky o zajímavých momentech z turnaje
- Dělejte průběžně fotografie ze hry
- Posílejte průběžně výsledky na Facebookové stránky sekce

## Po skončení turnaje

- Vyhleďte vítěze a předejte ceny.
- Poděkujte rozhodčím za těžkou práci.
- Zkontrolujte si, že jste shromáždili veškeré podklady z turnaje, zápisové archy a další

písemnosti.

- Zkontrolujte si, že jsou posbírané veškeré sady koulí, které patří ČMBS – sekci snooker a že jsou uskladněné.
- Zkontrolujte si, že po sobě necháváte hernu uklizenou a v pořádku. Poděkujte personálu.
- Proberte hodnocení s rozhodčím a požádejte ho, aby podepsal formulář.
- Zkontrolujte si, že máte v počítači správně zadané výsledky turnaje.
- Co nejdříve sepište z turnaje reportáž a pošlete ji členu VV zodpovědnému za média.
- Co nejdříve vyúčtujte turnaj a pošlete jej hospodáři.

---

<sup>i</sup> Českomoravský billiardový svaz

<sup>ii</sup> Po 3 ohlášených Missech mají hráči zavolat rozhodčího nebo ředitele turnaje, aby si prohlédl situaci a sledoval následující strk a potom rozhodl, zda byl strk adekvátní pokus dostat se ze snookeru. Pokud rozhodčí usoudí, že je to stále Miss, zůstane u stolu, dokud neuzná, že byl učiněn adekvátní pokus ze snookeru se dostat.