

## **IECC - International Email Chess Club.**

### **Czech Guidelines**

Translated by Jiri Kelbl.

Some new sections of the guidelines have not been translated and are shown in blue. If you are interested in translating them, please contact us at [iecc-directors@yahoogroups.com](mailto:iecc-directors@yahoogroups.com).

**Disclaimer:** The following translation has not been reviewed for conformity with the official IECC guidelines that is available on our web site in an English version. Moreover some typographic errors may be present. If you wish to review the text or if you have any comments about it, please feel free to contact us at [iecc-directors@yahoogroups.com](mailto:iecc-directors@yahoogroups.com).

V prípade nejasnosti ohľadne správne interpretácie smerníc IECC platí anglická verzia vždy ako oficiálna. Pokiaľ sa objaví nejaké rozpor medzi anglickou verzou a prekladom, je pokážde smerodatný anglický original.

### **Smernice IECC**

**Poslední aktualizace: August 9, 2011.**

**Pamatuj:** žádná pravidla nemohou pokrýt všechny možné eventuality, ani Smernice IECC nejsou výjimkou. Může nastat sporná situace, která není v těchto pravidlech řešena. V takovém případě rozhodne rozhodčí, případně TD (reditel turnaje). Jeho rozhodnutí bude podřízeno duchu pravidel, přihledně také ke způsobu řešení podobné situace, který se osvědčil v minulosti. Takovým způsobem může být ukončena nedohraná partie, lze narazit i na postup, který není přímo popsán ve směrnicích. V případě nespokojnosti s takovým rozhodnutím se lze obrátit na Board ([iecc-directors@yahoogroups.com](mailto:iecc-directors@yahoogroups.com)), který v takových případech rozhoduje s definitivní platností. Ve stížnosti adresované na Board je nutné detailně popsat spornou situaci a uvést důvody nesouhlasu s verdiktem rozhodčího (TD).

Následující pravidla platí pouze pro hru v rámci IECC, pro utkání mezinárodního týmu IECC platí odlišné smernice, které vznikají dohodou mezi zúčastněnými týmy. Podrobnější informace ohledně mezinárodního týmu jsou na

<http://www.chess-iecc.com/team.html>.

## **1. IECC**

**1.1** International Email Chess Club [IECC] zprostředkovává sachistům všech úrovní možnost hrát v přátelském prostředí soutěžní (ratingované) partie s hráči z celého světa.

**1.2** Členství je zdarma, pro chod IECC je proto velice důležitá dobrovolnická pomoc členů. Pokud máte zájem pomoci jako dobrovolník, vyplňte prosím formulář na našem WWW

<http://www.chess-iecc.com/>

**1.3** Oficiálním jazykem IECC je angličtina, stejně jako u jiných mezinárodních klubů e-mail šachu. Přestože pravidla IECC jsou dostupná v různých jazycích a organizace vynakládá maximální možné úsilí na zlepšení komunikace s neanglicky mluvícími členy, nemůže organizace převzít odpovědnost za problémy vzniklé tím, že některý člen neporozumí anglicky psané zprávě, stejně tak nejsou činovníci povinni komunikovat jinak než anglicky. Odpovědnost za správné pochopení zprávy je na straně neanglicky mluvících členů.

## 2. Pripojeni k IECC

2.1 Pokud se chcete pripojit k IECC, vyplnte webovy formular:

<http://www.chess-iecc.com/join.html>

2.2 Kazdy clen ma od IECC prideleno unikatni identifikacni cislo, ktere umoznuje vedeni presnou evidenci clenu.

2.3 Pri vstupu do klubu je zakazano uvadet jina jmena nez skutecna.

## 3. Chovani

3.1 Pokud hrac opusti turnaj v jeho prubehu, je povinen informovat sve soupere a TD.

3.2 Clenove nesmeji byt spojovani s takovymi aktivitami, ktere mohou poskodit reputaci klubu.

3.3 Se soupeři i funkcionaru IECC je treba jednat zdvorile.

3.4 Clenove musi na dotazy funkcionaru IECC odpovidat co nejrychleji.

3.5 Email addresses obtained as a member of IECC are to be used only for the purpose of playing email chess and are to be regarded as confidential. Use of such addresses for any other purpose, unless approved by the Board of Directors, is expressly forbidden. In particular, members should not issue an invitation to another member to join a networking service of any kind without first obtaining their permission to do so.

3.6 Vsechny maily tykajici se zalezitosti IECC musi byt posilany ve formatu pouze text (plain text), duvodem je minimalizace nebezpeci prenaseni viru. Ze stejneho duvodu je zakazano posilani priloh (attachments), s vyjimkou tech pripadu, kdy je priloha predem avizovana a ocekavana.

3.7 Vsechny e-maily, ktere se tykaji IECC musi obsahovat jmeno odesilatele a/nebo emailovou adresu, tyto informace musi byt umisteny tak, aby byly viditelne bez otvirani vlastniho e-mailu, nejcasteji tedy v hlavicce zpravy. Toto opatreni zjednodusuje vzajemnou komunikaci a snizuje nebezpeci otevreni skodlive zpravy ci viru.

3.8 Clenove IECC jsou zodpovedni za spolehlivost svych e-mailovych adres. Pokud je clen v dusledku nefunkcnosti sve adresy nedostupny, nese nasledky, ktere mohou vest az ke kontumaci partie.

3.9 Jakekoliv poruseni vyse uvedenych pravidel muze vest ke ztrate clenstvi

## 4. Zmena e-mailove adresy

4.1 V pripade zmeny e-mailove adresy prosim informujte spravce pomoci webového formulare na

<http://www.chess-iecc.com/address.html>

kam uvedete jak novou adresu, tak i starou, ktera ma byt odstranena.

4.2 Navic prosim o zmene adresy informujte e-mailem sve soucasne soupeře a pomoci webové formulare na

<http://www.chess-iecc.com/miscellaneous.html>

i rozhodci soutezí, kterych se ucastnite.

## 5. Rating (zebricek)

Poznamka - turnaje jsou obvykle rozděleny do kategorií podle ratingu, takže se hráči utkávají s protivníky podobné síly, většinou není mezi soupeři větší rozdíl než 200 bodů. Výjimkou jsou otevřené soutěže - tematické a švýcarské turnaje, zde na sebe mohou narazit hráči s výrazně rozdílným ratingem.

Pokud se ukáže, že rating některého člena zcela neodpovídá realitě, může být upraven. Reditele (directors) jsou jedinými arbitry, kteří mohou o nutnosti takové změny rozhodnout a přidělit odpovídající hodnotu ratingu. Toto rozhodnutí může být provedeno pouze na žádost či se souhlasem hráče, kterého se týká.

V případech úpravy ratingu může nastat situace, kdy tento nový rating neopravňuje hráče startovat v soutěži, jejíž je aktuálně účastníkem, hráč tuto soutěž opustí. Výsledky již odehraných partií se nebudou v databázi IECC menit, nicméně pro interní administrativní účely (tabulky atd.) budou posuzovány tak jako všechny partie soutěže, ze které hráč odstoupil, tedy jako neplatné.

## 6. Turnaje

IECC nabízí mnoho forem šachových soutěží:

### - **One-Game**

jedna partie proti jednomu soupeři

### - **Two-Game matches**

2 simultaneous games against one opponent - one as white and one as black.

### - **Knockout Tournaments (vylučovací turnaje)**

8 hráčů, 5 ratingové skupiny

1. kolo: 8 hráčů rozparováno do zápasu na dvě partie

2.kolo: 4 postupující rozparováni do zápasu na dvě partie

3.kolo: 2 prezivši hrají zápas na dvě partie

Pokud zápas skončí nerozhodně, postupuje hráč s nižším ratingem

### - **Class Rating Tournaments (turnaje ratingových tříd)**

8 tříd, 5 hráčů hraje každý s každým 1 partii

Vítěz turnaje získává právo hrát v turnaji vyšší třídy (o 1) kdykoliv během 1 roku od vítězství, bez ohledu na jeho momentální rating.

### - **Swiss Tournament (švýcarské turnaje)**

otevřené turnaje: libovolný rating, okolo 24 hráčů, 4 kola (hrané postupně)

### - **Pyramid challenge ladder (pyramida)**

Hráč vyzyvá soupeře, který je v zebríčku na vyšší pozici, nezávisí na ratingu.

### - **Thematic Matches**

2 simultaneous games against one opponent - one as white and one as black - or a one-game match where the players decide the color he would like to play.

### - **IECC vs International Teams (tymové zápasy)**

podrobné informace, včetně způsobu přihlášení a detailních pravidel, jdete prosím na

<http://www.chess-iecc.com/team.html>

PARTIE VSECH POPSANYCH TURNAJU JSOU ZAPOCITAVANY DO RATINGU.

## 7. Pravidla hry/casove kontroly

**7.1** Hraci mohou volne vyuzivat sachove publikace a literaturu v tistene i elektronicke forme. Zakazana je jina forma pomoci, at uz od jine osoby ci od sachoveho programu, který behem hry navrhuje tahy.

**7.2** Pro pocitani spotrebovaneho casu je vzdy urcujci mistni cas prijmu a odeslani.

**7.3** Spotrebovany cas je pocet dni, který uplynul od prijeti legalniho tahu vasim serverem do (vcetne) dne, kdy jste tahem podle pravidel odpovedel souperi.

Napr.: pokud souperuv tah prisel na vas server 4. cervna a vy jste 4 cervna odpovedel, spotreboval jste 0 dni; pokud byste odpovedel 5. cervna, spotreboval byste 1 den, pokud 6. cervna, 2 dny.

**7.4** Casova spotreba je u IECC stanovena na 10 za sebou jdoucich tahu ve 30 dnech vaseho spotrebovaneho casu. 10 za sebou jdoucich tahu znamena 1.-10. tah, 2.-11. tah atd.

**7.5** Nikdy nesmite spotrebovat vice nez 10 dnu na jeden tah.

**7.6** Podminkove tahy jsou povoleny.

(a) navrzene tahy jsou zavazne dokud prijemce neudela jiny nez navrzeny tah

(b) pro prijate tahy se nepocita cas

(c) prekroceni casoveho limitu se nelze vyhnout ani jej zpusobit pomoci podminkovych tahu. Odesilateluv spotrebovany cas se pridava k prvniemu tahu sekvence, cas odpovedi se pocita k posledniemu prijatemu tahu.

**7.7** Jakykoliv pravidlum vyhovujici odeslany tah, vcetne prijeti podminkovych tahu, je zavazny. Chyby nebo chybejici znacky pro sach ci brani, stejne jako jine prepisy ci preklepy, necini odeslany tah neplatnym.

Například, pokud hrac posle tah Bxc4+ a strelec muze podle pravidel tahnout na c4, presteze nebere figuru ani nedava sach, jde o zavazny tah a strelec musi na c4.

**7.8** Pokud je poslan pravidlum odporujici nebo nejasny tah, at uz sam o sobe ci jako cast podminkoveho tahu, musi byt vracen odesilateli k okamzite oprave, ten muze tahnout i jinou figurou, nez která se objevila v neplatnem tahu. Tahy, které tomuto neplatnemu tahu bezprostredne predchazely, jsou zavazne.

Chybujici hrac dostane ke sve casove spotrebe 1 den navic a je povinen okamzite neplatny tah opravit.

**7.9** Pokud se behem hry zjistí, ze byl drive bez povsimnuti ucinen nepovoleny tah, pokracuje se z pozice, která tomuto tahu bezprostredne predchazela.

Pokud se behem hry zjistí, ze byl bez povsimnuti ucinen nejednoznacny tah, vrati se pozice k tomuto tahu, ten musi byt neprodlene vyjasnen a od tohoto mista se pokracuje.

Hrac, který opravuje neplatny ci nejednoznacny tah neni nijak trestan, pokud opravu provede neprodlene.

**7.10** [If a player exceeds 30 days of Reflection Time for any 10 consecutive moves, the match and the calculation of Reflection Time are suspended. The Senior Arbitrator must be notified immediately with the web form available at](#)

<http://www.chess-iecc.com/timevio.html>

**7.11** Following each move, if players have not heard from their opponent after 5 days, their last move MUST be resent. When no move or satisfactory reason has been received, and both of the following conditions are satisfied:

- More than 10 days have elapsed since sending their own move, and
- more than 5 days have elapsed since sending a resend of their last move

the player should submit a request for arbitration, using the arbitration form at

<http://www.chess-iecc.com/timevio.html>

**7.12** In case of a first time-complaint and if the time violator can reply to arbitration quickly and assure that he is able to complete the game according to the time controls (no more than 10 days for any one move, and no more than 30 days of accumulated reflection-time for any 10 consecutive moves), then it may be possible to avoid forfeiting the game, to re-set the clocks to zero, and to put the game back in play (unless and until there's a further problem).

## **8 Turnajova dovolena**

**8.1** Veskera turnajova dovolena musi byt predem oznamena vsem souperum (e-mailem) a na Administration Department prostrednictvim webového formulare na

[http://www.chess-iecc.com/absence\\_form.html](http://www.chess-iecc.com/absence_form.html)

Administration Department bude vydavat listinu turnajovych dovolenych, která bude rozesilana vsem cinovnikum klubu a vystavena na klubovem webu, kde ji budou moci vyuzivat vsichni clenove.

**8.2** V soutezich, kde hraji pouze dva hraci, je mozno po vzajemne dohode cerpat turnajovou dovolenou libovolne bez postihu, nesmi vsak prekrocit dobu 6 mesicu. Absence delsi nez 6 mesicu vede ke zruseni ci kontumacni ztrate partie. Zruseni partie muze byt reklamovano souperem nebo reditelem turnaje (TD), kontumace je vysostnym pravem TD.

**8.3** Clenum, hrajicim soutez s vice nez dvema ucastniky, je zarucena turnajova dovolena (prazdniny, pracovni zalozitosti), která nesmi prekrocit 30 dni rocne. Povoleni dalsi dovolene je v kompetenci TD, který se rozhoduje na zaklade momentalniho stavu turnaje, který je treba dokoncit v rozumnem casovem horizontu, tak aby ostatni hraci nemuseli prilis dlouho cekat. Rozhodnuti TD je nezvratne.

**8.4** Behem turnajove dovolene jsou hodiny obou hracu zastaveny az do ohlaseneho data navratu do hry. Tahy provedene behem dovolene se do casove spotreby nezapocitavaji.

## **9 Pasivita**

Každý člen, který déle než 3 roky nevykáže žádnou aktivitu, bude vyřazen ze seznamu aktivních členu na stránkách IECC. Muze se nicmene kdykoliv prihlasit k dalsi hře.

## **10 Predavani tahu**

The use of any device and any means of transmission of moves by email may be made under the following conditions:

**10.1** Players MUST use short form English algebraic notation as shown below:

1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 e6 4.Nf3 c5 5.b3 Nc6 6.Be3 cxd4

**10.2** The PGN header and complete movelist should always be included where it is practical to do so, as is the case with computers and most modern mobile phones. However, in the case of more basic mobile phones this may not always be practical. In such cases, as an absolute minimum, a correct repetition of the latest move is necessary for the sender's reply move to be valid.

**10.3** For all events with paired games against the same opponent (i.e, Two-Game matches, Knockout Tournaments and Thematic Matches): moves for both paired games (A and B) should be sent in a single transmission. However, where a software tool, such as ECTool, is used to both record the game moves and send the email messages, and which can only deal with one game at a time, then the move for each game should be transmitted as close together as is practical.

**10.4** It is recommended the Subject line of every e-mail contain the name of the Event.

**10.5** Pro pripad sporu by hraci meli uschovavat kopie poslednich deseti zprav, prijatych i odeslanych.

**10.6** Where a game is played by the use of a basic cell phone, both players must maintain separately a continuous record of the game as it progresses to assist the arbiters if a time complaint is filed, or a discrepancy arises regarding the record of moves. This record must include move number, date sent, date received and date of any move repeats.

## **11. Rozhodnuti arbitra**

**11.1** Reklamace prekroceni casu musi byt rozhodcimu zaslana pomoci prislusneho formulare:

<http://www.chess-iecc.com/timevio.html>

**11.2** Vsechny ostatni problemy musi byt oznameny rozhodcimu pomoci prislusneho formulare:

[http://www.chess-iecc.com/contact\\_us.html](http://www.chess-iecc.com/contact_us.html)

## **12. Reporty ukoncenych partii**

**12.1** Po skonceni hry musi vitez (v pripade remizy bily) zaslat rozhodcimu zpravu ve formatu PGN vyplnenim prislusneho formulare:

[http://www.chess-iecc.com/contact\\_us.html](http://www.chess-iecc.com/contact_us.html)

**12.2** Neni nutne posilat reporty partii, ktere skoncily kontumacne. Senior Arbiter informuje prislusne oodeleni a partie bude zapocitana do ratingu beznym zpusobem.

**12.3** Reporty musi byt v PGN formatu, priklad viz nize:  
(priklad byl sestaven tak, aby zahrnoval maximum moznych typu tahu)

```
[Event "KO-50.2"]
[Site "IECC"]
[Date "1997.04.15"]
[White "Brown, Mary"]
[Black "Green, John"]
[Result "1-0"]
```

```
1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 b6 4.O-O Bb7 5.d4 Qf6 6.c3 O-O-O 7.Nbd2 exd4 8.cxd4 Nge7 9.d5 Ne5
10.Qe2 N7g6 11.Ba6 Bd6 12.Nxe5 Qxe5 13.Bxb7+ Kxb7 14.Nf3 Qh5 15.b3 c5 16.dxc6+ dxc6
17.Bb2 Rhe8 18.Rfc1 Bf4 19.Rc4 Rd2 20.Qxd2 Bxd2 21.Nxd2 Nf4 22.e5 f5 23.exf6 Qg5 24.g3
Ne2+ 25.Kf1 Qb5 26.f7 Kc8 27.fxe8=Q+ Kc7 28.Rd4 Nc1+ 29.Kg1 c5 30.Qe3 Nxb3 31.axb3 g5
32.Rda4 c4 33.Ra6 Qa5 34.R6xa5 c3 35.Nc4 cxb2 36.Rd1 b1=N 37.Qe4 Nc3 38.Rxa7+ Kb8
39.Qb7# 1-0
```

**12.4** Presný format hlavicky není nezbytně nutné dodržet, bude naformátována během počítání ratingu. Nicméně ke správnému identifikování a započítání partie je nutné, aby report obsahoval tyto přesné údaje:

- Event (prosím přepokopírujte z originální startovací listiny)
- Result (výhra bílého 1-0, černého 0-1, remíza 1/2:1/2)
- Jméno bílého
- Jméno černého

**VZDY DVAKRÁT PREKONTROLUJTE, ZDA JE UVEDENÝ VÝSLEDEK SPRÁVNÝ. CHYBA VÁS MUŽE STAT BODY RATINGU!**

**12.5** Zaznam tahu.

- musí vždy obsahovat pouze anglické zkratky figur (K-kral, Q-dama, R-vez, B-střelec, N-jezdec). Program pro nové členy s anglickou notací seznamí ty, kteří ji dobře neznají.

- reporty, které přijdou IECC, jsou kontrolovány. Zápis, který obsahuje nejednoznačné tahy nebo se odchyluje od předepsaného způsobu notace, může způsobit spoustu problémů a práce navíc. Proto může být hráč vrácen k opravě. Je důležité, aby hráč vždy overil, zda jím odesílaný zápis obsahuje jen přípustné a jednoznačné tahy. Dobrým způsobem kontroly je použití sáchového programu, který umí číst PGN. Mezi nejčastější nejasnosti patří:

- Bráni pěšcem - je nutné psát exd4, nikoliv ed, exd nebo ed4.
- Bráni mimochodem - nijak zvláště se neoznačuje, nepište za tah ep.
- Proměna pěšce - zapisuje se d8=Q, nikoliv d8Q nebo d8(Q)
- Rosada - musí být tvořena písmeny O, nikoliv nulami. Správně je tedy O-O a O-O-O, nikoliv 0-0 a 0-0-0. Pro člověka se tento rozdíl nezdá významný, program ale chybně zapsanou rosadu nepřečte.
- Bráni - všechna bráni musí být označena x. Např. Nxd6, nikoliv Nd6 nebo N:d6.
- Šach - všechny tahy znamenající šach (i odtazný) musí být označeny +, bez mezery (Qd6+).
- Mat - musí být označen #, nikoliv ++ nebo slovem mate.
- Pokud mohou jít dvě stejné figury na totéž pole, rozlište písmenem sloupce. Pokud stojí na stejném sloupci, označte radu. Toto označení se píše hned za úvodní písmeno značící figuru a NESMI být v závorkách. Tedy Nge7, R6xa5 - ne N(g)e7 ani Ra6xa5.
- Číslo tahu musí být oddělena tečkou. Správně je 4.Bh5, špatně 4Bh5 a 4 Bh5.
- Stejný výsledek jako v řádku hlavicky Result musí být uveden i na konci zápisu tahu, zde ovšem bez závorek nebo úvozovek. Tedy 1-0, ne "1-0", (1-0) atd.
- Report NESMI obsahovat slova jako vzdal, mat, pat, remíza atd.
- Poznámky (?,! ) nesmí v reportu být.

## **13. Historie IECC a FAQ (často pokladané dotazy)**

### **13.1** Jak vznikl IECC?

IECC vznikl v roce 1995, zakladatelkou byla Lisa Powell, zakladajici clenka IECG.

### 13.2 Jake ma IECC poslani?

- Trvale zprostredkovavat sachistum z celeho sveta moznost potkavat se a merit sily navzajem, to vse v ramci organizace zalozene na vzajemnem pratelstvi, volnem clenstvi a pocitani ratingu jednotlivych hracu. Hraci musi mit vlastni pristup k internetu, pripadne moznost pravidelne vyuzivat pristup nekoeho jineho (pribuznych, pratel..).

- Nabizet širokou skalu aktivit sachove zabavy.

### 13.3 Jake ma IECC vztahy s ostatnimi kluby e-mail sachu?

Oficialne zadne.

### 13.4 Je IECC v kontaktu s FIDE, ICCF nebo narodnimi sachovymi federacemi jako USFC nebo CFC?

Neni.

### 13.5 Novi clenove se casto ptaji, jaky je optimalni pocet partii hranych soucasne?

Bez znalosti konkretnich moznosti hrace tezko odpovedet. Zacnete na nizkem poctu a zvysujte podle vlastnich casovych podminek.

### 13.6 Musim cist maily a odpovidat na ne i o vikendech?

Nikoliv, musite ale dodrzet casove tempo 30 dni na 10 tahu a nesmite na 1 tah spotrebovat vice nez 10 dni.

### 13.7 Budu penalizovan v pripade preruseni hry z duvodu jako rodinna krize, zmena zamestnani, pracovni vytizeni, zkouska ve skole, prazdniny atd.?

Nikoliv, pokud jste informoval soupeře a Absence Coordinatorsa zpusobem popsany v sekci 8.1., zadost o preruseni.

### 13.8 Jak pokracovat ve hre, pokud muj souper odmita tahnout?

Informujte hlavniho rozhodciho (Senior Arbitrator) nebo rozhodciho turnaje (TD) o vsech podrobnostech, tak jak je popsano v sekci 11

### 13.9 Jak mame se souperem resit preklepy?

viz sekce 7.7 az 7.11.

## 14 Informace

Nejnovejsi informace, vctne ukoncenych partii, turnaju a bulletinu naleznete na IECC World Wide Web strance:

<http://www.chess-iecc.com/>