

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

### **Finnish Guidelines**

Translated by Pasi Ringbom.

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).

Mikäli suomennoksen ja alkuperäisen englanninkielisten pelisääntöjen välillä on tulkintaeroja, tullaan aina soveltamaan englanninkielistä versiota. Mikäli englanninkielisen version ja käännöksen välillä on ristiriitaisuutta, sovelletaan aina englanninkielistä versiota.

### **IECC Pelisäännöt**

**Viimeisin käännös: 9.08.2011**

**Ota huomioon:** mitkään pelisäännöt eivät voi ottaa huomioon kaikkia mahdollisia tapahtumia eivätkä nämä säännöt tee poikkeusta. Aika ajoon tulee tapauksia, jolloin kahden pelaajan väliseen tiettyyn erimielisyyteen ei löydy vastausta näistä säännöistä. Näissä tapauksissa tuomari (Arbiter) tai turnauksen johtaja (TD), kumpi tahansa erimielisyyttä ratkoo, tekee päätöksensä näiden sääntöjen, yleisen käytännön ja jo tehtyjen ja hyväksi tunnettujen ratkaisujen pohjalta ja hengessä. Tämä saattaa johtaa kesken olevien pelien lopputuloksen määräämiseen tai näissä säännöissä mainitsemattomien ratkaisujen soveltamiseen. Jäsen, joka tuntee kokeneensa vääryyttä, voi vedota IECC:n johtokuntaan, päätäntävaltaisimpaan elimeen, osoitteessa [iecc-directors@yahoogroups.com](mailto:iecc-directors@yahoogroups.com), ja kertoa tapauksen ja siinä olevan erimielisyyden syyn.

Seuraavat Pelisäännöt ovat voimassa vain IECC:ssä pelatuissa peleissä. IECC:n kv-joukkueilla on eri säännöt, jotka sovitaan erikseen vastustajajoukkueen kanssa joka kerta ennen pelien alkua. Lisätietoja saat kv-joukkueiden osoitteesta:

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

## **1. IECC**

**1.1** The International Email Chess Club [IECC] tarjoaa kaikentasoisille shakinpelaajille mahdollisuuden pelata sähköpostishakkia ympäri maailmaa olevien pelaajien kanssa ystävällisessä ympäristössä.

**1.2** Jäsenyys on ilmainen. Kuitenkin, jotta IECC:n tulevaisuus varmistettaisiin, rohkaisemme jäseniämme tarjoamaan vapaaehtoista tukeaan. Mikäli olet kiinnostunut, täytä hakukaavake [www.sivuillamme](http://www.sivuillamme):

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

**1.3** IECC:n virallinen kieli on englanti, kuten myös muissa kansainvälisissä sähköpostilla shakkia pelaavissa järjestöissä. Vaikka IECC:n Pelisäännöt on käännetty monelle eri kielelle ja vaikka henkilöstö yrittääkin kommunikoida englantia puhumattomien jäsenien kanssa mahdollisimman tehokkaasti, henkilöstöä ei voi pitää vatuullisena mikäli ei-englantia puhuvat käsittävät väärin heille lähetetyt sähköpostit eikä henkilöstön ole pakko kääntää kääntää muilla kielillä kuin englannilla kirjoitettuja viestejä. Siksi on ei-englantia puhuvien tulee varmistaa, että henkilöstö ymmärtää heidän sähköpostinsa oikein.

## 2. Liittyminen IECC:hen

2.1 Liittyäksesi IECC:hen, täytä kaavake, joka löytyy osoitteesta:  
<<http://www.chess-iecc.com/join.html>>.

2.2 Liittyessään IECC:hen, jokainen jäsen saa yksilöllisen tunnistenumeron, jonka perusteella kerho käsittelee jäsenen asioita. Siksi jäseneksi hakevan tai jäsenyyttä uusivan henkilön tulee ilmoittaa etu- ja sukunimensä sekä informoida Uusien jäsenien osastoa, mikäli hän on aiemmin ollut IECC:n jäsen.

2.3 IECC kieltää aliasten/rinnakkaisten nimien tai nimimerkkien käytön henkilön hakiessa kerhon jäsenyyttä.

## 3. Käyttäytyminen

3.1 Pelaajan, joka vetäytyy turnauksesta, tulee ilmoittaa siitä vastustajilleen sekä turnauksen johtajalle (TD).

3.2 Jäsenet eivät saa ottaa osaa toimintaan, joka voi saattaa IECC:n huonoon valoon.

3.3 Sinun tulee kunnioittaa vastustajiasi sekä IECC:n henkilöstöä.

3.4 Jäsenten tulee vastata nopeasti IECC:n henkilöstön tiedusteluihin.

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 Kaikki sähköpostit tulee lähettää puhtaasti tekstitiedostoina, jotta minimoitaisiin tietokonevirusten leviäminen. Samasta syystä liitetiedostoja ei tulisi lähettää IECC:n jäsenille heidän tietämättään ja ilman heidän hyväksyntäänsä.

3.7 Kaikissa viesteissä koskien IECC:n tapahtumia tai muita asioita tulee näkyä lähettäjän nimi ja/tai sähköpostiosoite (siten, että se näkyy ilman, että viestiä avataan), ja yleensä otsikkoriveillä sijaiten "From" tai "Lähettäjä" kohdalla. Tämä parantaa kerhon sisäistä viestintää ja lievittää pelkoa, että vastaanottaja avaisi viruksia tai muuta haitallista aineistoa sisältävää postia.

3.8 IECC:n jäsenet ovat vastuussa sähköpostiosoitteidensa oikeellisuudesta. Mikäli jäseneen ei saada yhteyttä, tulee jäsenen olla tietoinen siitä, että hän saattaa sen seurauksena hävitä pelinsä luuvutuksella.

3.9 Edellämainittujen sääntöjen rikkominen voi johtaa jäsenyyden menettämiseen.

## 4. Sähköpostiosoitteen muutos

4.1 Jos sähköpostiosoitteesi muuttuu, ole hyvä ja informoi hallintoa web-kaavakkeella osoitteessa:  
<<http://www.chess-iecc.com/address.html>>, jossa ilmoitat uuden sähköpostiosoitteesi sekä vanhan, joka tulee poistaa.

4.2 Tämän lisäksi, ilmoita uudesta osoitteesta vastustajillesi sekä osoitteesta: <<http://www.chess-iecc.com/miscellaneous.html>> löytyvällä kaavakkeella käynnissä olevien turnausten toimitsijoille.

## 5. Vahvuusluvut

Ota huomioon, että turnaukset jaotellaan vahvuuslukujen mukaan siten, että vastustajat paritetaan samantasoisten kanssa, yleensä poikkeama on enintään 200 pistettä.

Poikkeuksena ovat Temaattinen (Thematics) ja Avoin Sveitsiläinen Turnaus (Open Swiss), jotka ovat avoimia turnauksia ja joissa pelaajilla voi olla suuretkin tasoerot.

Jos jäsenen IECC-vahvuusluku on merkittävästi virheellinen, siihen voidaan tehdä muutos. Johtokunta päättää, mitä tarkoittaa "merkittävästi virheellinen" ja mitä toimenpiteitä tehdään. Muutokset tehdään jäsenen pyynnöstä ja/tai hänen hyväksynnällään.

Mikäli jäsenen vahvuuslukua muutetaan, hänet suljetaan pois jokaisesta käynnissä olevasta turnauksesta, joissa hän uuden vahvuuslukunsa vuoksi olisi kelpaamaton. IECC:n tietokannoissa olevat tulokset ja vahvuusluvut eivät kuitenkaan muuttuisi, kuitenkin hallinnollisista johtuvista syistä (esim. turnaustaulukot yms.) turnauksissa, joista pelaaja on suljettu pois, hänen tuloksensa tuomitaan tyhjäksi.

## 6. Turnaukset

IECC tarjoaa monenlaisia turnauksia:

### - Yksi peli (1-peli, One game)

Yksittäinen peli yhtä vastustajaa vastaan.

### - Two-Game matches

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

### - Knockout-turnaus

8 pelaajaa, 5 vahvuusryhmää

Kierros 1: 8 pelaajaa paritetaan 2-peleihin

Kierros 2: 4 voittajaa paritetaan 2-peleihin

Kierros 3: 2 voittajaa paritetaan 2-peleihin

Tasapelitapauksissa alemman vahvuusluvun omaava pelaaja menee jatsoon.

### - Luokka-turnaus (Class Rating Tournaments) 8 kategoriassa

5 pelaajaa pelaavat yhden kierroksen round robin -turnauksen.

Turnausten voittajille myönnetään oikeus pelata seuraavaksi ylemmässä turnauksessa seuraavan yhden vuoden aikana senhetkisestä vahvuusluvusta riippumatta.

### - Sveitsiläinen turnaus (Swiss Tournament)

Avoin turnaus: mikä tahansa vahvuusluku, noin 24 pelaajaa, 4 kierrosta (kierros kerrallaan).

### - Pyramidi-turnaus (Pyramid challenge ladder)

Vahvuusluvusta riippumaton haasteturnaus, tikkaisa ylempänä olevien pelaajien haastamisoikeus ansaitaan pelaamalla, ei vahvuusluvulla.

### - Temaattinen (Thematic) turnaus,

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 vastaan Kansainväliset joukkueet

Lisätietoja tapahtumista, mukaanlukien kuinka osallistua, keneen ottaa yhteyttä sekä tarkemmat tiedot säännöistä (Team Events Guidelines) mene [www.sivuille](http://www.sivuille):

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

KAIKKI YLLÄMAINITUT PELIT MENEVÄT VAHVUUSLASKENTAAN.

## 7. Pelaamisen säännöt / Aikakontrolli

**7.1** Pelaajat voivat käyttää tulostetussa tai elektronisessa muodossa olevia shakkijulkaisuja tai – kirjallisuutta. Kaikenlainen muunlainen apu siirtojen tekemiseen, joko toisen henkilön tai pelaavan shakkiohjelman (chess engine) avulla, pelin ollessa käynnissä on kielletty.

**7.2** Mietintäajan laskenta perustuu paikalliseen aikaan; niin siirron vastaanotto kuin siirron lähettäminenkin.

**7.3** Mietintäaika on erotus ajasta, jolloin laillinen siirto tulee palvelimellesi siihen päivään asti sisältäen kyseisen päivän, jolloin vastaat vastustajallesi laillisella siirrolla.

Esimerkki: vastustajasi siirto on tullut palvelimellesi 4.7. ja vastaat siihen 4.7. on mietintäaikasi 0 päivää; jos vastaat 5.7. on mietintäaikasi 1 päivä; jos vastaat 6.7. on mietintäaikasi 2 päivää.

**7.4** IECC:n aikarajat ovat: 10 peräkkäistä siirtoa 30 päivässä omaa mietintäaikaasi. 10 peräkkäistä siirtoa ovat siirrot 1-10, 2-11, 3-12 jne.

**7.5** Et voi käyttää millekään siirrolle enempää kuin 10 päivää mietintäaika.

**7.6** Ehdolliset ("if") siirrot ovat sallittuja.

- (a) Ehdolliset siirrot ovat sitovia kunnes vastustaja tekee ehdotuksesta poikkeavan siirron.
- (b) Aikaa ei lasketa hyväksytyille ehdollisille siirroille.
- (c) Aikarajan ylitystä ei voi estää tai aiheuttaa ehdollisilla siirroilla. Mietintäaika lisätään ehdollisen siirtosarjan alusta viimeiseen hyväksytyyn siirtoon.

**7.7** Jokainen lähetetty siirto, mukaanlukien ehdollisten siirtojen hyväksynät, on sitova. Väärät tai puuttuvat shakkausilmoitukset (+) tai lyöntimerkinnot (x) tai muunlaiset virheelliset siirtoilmoitukset eivät mitätöi lähetettyä siirtoa.

Esimerkiksi, jos pelaaja lähettää siirron Bxc4 ja lähetti voi siirtyä ruutuun c4 laillisesti, on siirto sitova ja lähetti tulee siirtyä ruutuun c4 vaikkei kyseessä olisikaan shakkaus tai lyönti.

**7.8** Mikäli pelaaja lähettää laittoman tai epäselvän siirron, myös ehdollisen siirtosarjan osana, tulee vastustajan lähettää siirto takaisin korjattavaksi ja tällöin siirto ei ole sitova. Jos pelaaja lähettää laittoman tai epäselvän siirron, myös ehdollisen siirtosarjan osana, kaikki virhesiirtoa edeltävät siirrot, myös ehdollisen siirtosarjan osat, ovat sitovia.

Virheen tehnyttä pelaajaa rangaistaa yhden päivän sakolla ja virhesiirto tulee korjata välittömästi.

**7.9** Jos pelin aikana havaitaan että jossain vaiheessa pelin aikana on tehty virhesiirto, palautetaan peli välittömästi tilanteeseen ennen virhesiirtoa ja jatketaan peliä siitä.

Jos pelin aikana havaitaan että peliä on jatkettu epäselvän siirron seurauksena, palautetaan peli välittömästi tilanteeseen ennen epäselvää siirtoa ja jatketaan peliä siitä korjaten epäselvä siirto ilman viivettä.

Virheen tehnyttä pelaajaa ei rangaista, mikäli siirron korjaus tai selvitys tulkitaan tehdyksi viiveettä.

**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. Poissaolot

**8.1** Kaikki poissaolot tulee ilmoittaa etukäteen sähköpostitse kaikille senhetkisille vastustajille sekä hallinto-osastolle kaavakkeella, joka löytyy osoitteesta: <[http://www.chess-iecc.com/absence\\_form.html](http://www.chess-iecc.com/absence_form.html)>. Hallinto-osasto julkaisee viikoittain kaikille henkilökunnan jäsenille listan ilmoitetuista poissaoloista; kaikkien eduksi tämä lista julkaistaan myös www-sivustolla.

**8.2** Kahden pelaajan välisissä peleissä poissaolo voidaan sopia enintään kuuden kuukauden mittaiseksi pelaajien keskinäisellä sopimuksella rangaistuksetta. Yli kuuden kuukauden mittainen poissaolo johtaa pelin mitätöintiin tai luovutukseen. Pelin luovutusta voi vaatia joko vastustaja tai turnauksen johtaja (TD) mutta mitätöinti on turnauksen johtajan yksinoikeus.

**8.3** Pelaajalle, joka pelaa tapahtumassa, jossa on useampi kuin kaksi pelaajaa, myönnetään vapaata normaalin loman ajaksi tai lyhyiden työtehtävien vuoksi siten, ettei vapaan määrä tapahtumaa kohden ylitä 30 päivää. Enemmät poissaolot harkitsee turnauksen johtaja ottaen huomioon turnauksen sen hetkinen tilanne sekä tarvitseeko turnaus lopettaa tietyssä ajassa, jotta muiden pelaajien mahdolliset odotusajat eivät kasvaisi turhan pitkiksi. Turnauksen johtajan päätös on lopullinen.

**8.4** Luvallisen poissaolon aikana ajanlasku on keskeytetty poissaolevan pelaajan ilmoittamaan määräaikaan asti. Tänä aikana lähetetyt siirrot eivät vaikuta ajanlaskentaan.

## 9. Pelaamattomuus

Jäsenet, jotka ovat olleet passiivisia enemmän kuin kolme vuotta tullaan poistamaan IECC:n web-sivuilla olevalta aktiivijäsenien listalta. Listalta poistetut jäsenet voivat kuitenkin halutessaan ilmoittautua uusiin peleihin, mikäli haluavat.

## 10. Siirtojen lähetys

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** Pelaajien tulisi säilyttää 10 viimeistä lähetettyä ja vastaanotettua siirtoa helpottaakseen mahdollisia selvityksiä.

**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. Tuomaritoiminta

**11.1** Ilmoitus mietintäajan ylityksestä tulee lähettää tuomarille osoitteesta: <<http://www.chess-iecc.com/timevio.html>> löytyvällä kaavakkeella.

**11.2** Kaikki muut ongelmat tulee osoittaa kyseessä olevan turnauksen johtajalle osoitteesta: <[http://www.chess-iecc.com/contact\\_us.html](http://www.chess-iecc.com/contact_us.html)> löytyvällä kaavakkeella.

## 12. Pöytäkirjat

**12.1** Kun peli on saatettu päätökseen, voittaneen pelaajan, tasapelin ollessa kyseessä valkoisen, tulee lähettää otteluraportti PGN-muodossa kyseisen turnauksen johtajalle osoitteesta: <[http://www.chess-iecc.com/contact\\_us.html](http://www.chess-iecc.com/contact_us.html)> löytyvällä kaavakkeella.

**12.2** Tuomarin päätöksellä luovutukseen päättyneissä peleissä ei ole tarpeen lähettää pöytäkirjaa. Päätuomari informoi asianmukaisia tahoja ja peleistä lasketaan vahvuusluvut normaalisti.

**12.3** Pöytäkirjojen tulee olla PGN-muodossa kuten alla olevassa esimerkissä (peliin on yritetty sisällyttää mahdollisimman paljon erilaisia siirtoja).

```
[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 Pöytäkirjan PGN-otsikot

PGN-otsikoiden oikeellinen muotoilu ei ole tarpeellista, sillä ne muotoillaan uudelleen IECC:n toimesta vahvuuslukujen laskennan yhteydessä. Kuitenkin, jotta voidaan tunnistaa pelit sekä laskea vahvuusluvut oikein, seuraavien tietojen tulee olla oikein:

- Tapahtuma (kopioi ja liitä alkuperäisestä parituskaaviosta)
- Tulos (Valkean voitto 1-0, Mustan voitto 0-1, tasapeli 1/2-1/2)
- Valkean pelaajan nimi
- Mustan pelaajan nimi

**TARKISTA TULOKSEN OIKEELLISUUS KAHTEN KERTAAN. VÄÄRÄ TULOS VOI KOSTAUTUA VAHVUUSLUKUSI HEIKKENEMISENÄ!**

### 12.5 Siirtolistaus

- Siirtolistaus tulee tehdä lyhennetyllä englantilaisella merkintätavalla käyttäen englantilaisia nappuloiden

lyhenteitä. IECC:n uusien jäsenien johdatusohjelma tarjoaa opastusta aiheesta mikäli on tarvetta.

- Vastaanottaessa IECC tarkistaa kaikkien siirtolistauksen oikeellisuuden. Pelit, jotka sisältävät epäselviä siirtoja, tai poikkeavasti merkityt siirtolistaukset aiheuttavat suurta harmia IECC:n henkilökunnalle ja ne voidaan palauttaa pelaajalle korjattavaksi. Siirtolistauksesi oikeellisuudelle annetaan suurta arvoa. Käyttäen tallennukseen jonkinlaista shakkiohjelmaa voit tarkistaa samalla siirtolistauksesi oikeellisuuden. Muutama ongelmakohta mainitaan alla:

- Sotilaan lyönnit merkitään muodossa "exd4", EI "ed", "exd" tai "ed4".
- Ohestalyöntiä ei merkitä erikseen, eli älä käytä merkintää "ep" siirron perässä.
- Korotukset merkitään muodossa "d8=Q", EI "d8Q" tai "d8(Q)".
- Linnoittautuminen merkitään isolla O-kirjaimella, EI KÄ nollalla. Oikein on O-O tai O-O-O, EI 0-0 tai 0-0-0. Merkintää lukevalle henkilölle asialla ei juurikaan ole merkitystä mutta tietokoneohjelma hylkää väärin merkatun linnoittautumisen.
- Kaikki lyönnit merkataan x-kirjaimella, esim. Nxd6, EI Nd6 tai N:d6
- Kaikki shakkaavat siirrot, vaikkakin shakkaus olisi tahaton, tulee merkitä plussalla "+" heti siirron jälkeen ilman välilyöntiä.
- Matti merkataan risuaidalla "#", ei "++" tai "matti" eikä "mate"
- Jos kaksi eri nappulaa voi liikkua samaan ruutuun, erottele ne joko rivinumerolla tai sarakekirjaimella. Tämän kirjaimen tai numeron tulee olla heti nappulaa merkkäavan kirjaimen takana ja se ei saa olla suluissa, esim. Nge7, R6xa6, EI 4Bh5 tai Ra6xa5.
- Siirtonumeroiden jälkeen tulee piste, esim. 4.Bh5 EI 4Bh5 tai 4 Bh5.
- Saman tuloksen tulee olla sekä otsakkeen tulos-kohdassa että siirtolistauksen lopussa. Merkintä ei saa sisältää lainausmerkkejä tai sulkeita, esim. 1-0 EI "1-0", (1-0), [1-0] jne.
- Teknisesti ottaen luovutus tai tasapeli ei ole siirto. Jos peli loppuu mustan siirron jälkeen, tulosta ei saa edeltää siirtonumero, esim. 38.Rf6 Qh7 0-1, EI 38.Rf6 Qh7 39.0-1
- Sanat kuten "luovutan/resigns", "patti/stalemate", "tasapeli siirtojen toistolla/draw by repetition" eivät kuulu siirtolistauksen loppuun tai ylipäätään minnekään pöytäkirjaan.
- Siirtolistaus ei saa sisältää kommentteja (!, ?, jne.).

## 13. IECC:n historia ja kysytyjä kysymyksiä (FAQ)

### 13.1 Mikä on IECC:n alkuperä?

IECC:n perusti vuonna 1995 Lisa Powell, myös IECG:n perustajajäsen.

### 13.2 Mikä on IECC:n tarkoitus?

IECC tarjoaa shakinpelaajille ympäri maailman mahdollisuuden kilpailla ja tavata uusia ystäviä ilman jäsenmaksua. Pelaajilla tulee olla mahdollisuus käyttää internetiä joko omalla, sukulaisen tai ystävän sähköpostiohjelmalla.

### 13.3 Minkälainen kytkös IECC:llä on muihin sähköpostilla pelaaviin organisaatioihin?

Ei mitään virallista.

**13.4** Onko IECC:llä mitään vuorovaikutusta FIDE:n, ICCF:n tai kansallisten liittojen kuten USCF:n tai CFC:n kanssa?

Ei.

**13.5** Mikä on hyvä pelimäärä aloittelevalla pelaajalla?

Tähän on vaikea vastata tietämättä pelaajasta mitään. Aloita pienellä määrällä pelejä ja jos aika sallii, pelaa enemmän.

**13.6** Tarvitseeko minun lukea sähköpostini ja vastata viikonloppuisin?

Ei, mutta sinun täytyy pysyä vauhdissa: 10 siirtoa/30 päivää sekä enintään 10 päivää/siirto.

**13.7** Rangaistaanko minua, mikäli minulle on tapahtunut seuraavaa: perheкриisi, työpaikan vaihdos, työkomennus, tentti, loma jne.?

Mietintäaikasi ei ylitä, mikäli ilmoitat vastustajillesi sekä Poissaolojen valvojalle kohdan 8.1 mukaisesti pyytäen lykkäystä.

**13.8** Kuinka pidän pelini käynnissä, jos vastustajani ei tee siirtoaan?

Ilmoita Päätuomarille tai turnauksen johtajalle kohdassa 11 mainitulla tavalla.

**13.9** Kuinka ratkaisemme vastustajani kanssa kirjoitusvirheen (kosketussiirto)?

Katso kohdat 7.7 - 7.11.

## **14. Lisätietoa**

Saat viimeisimmät IECC:n uutiset, arkistoidut pelit, bulletiinit yms. www-osoitteesta:

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