

IECC - International Email Chess Club.
世界电邮国际象棋俱乐部

Mandarin Guidelines (Simplified Chinese)
Translated by Lu Cheng.

Some new sections of the guidelines have not been translated and are shown in blue. If you are willing to translate them, please feel free to contact us at <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.

为避免对IECC手册的解释和翻译上的争执，IECC工作人员将始终使用英文版本的手册。任何在英文版本和其它语言版本之间的冲突，均以英文版本为准。

IECC 手册
更新时间: August 9, 2011

请注意：任何手册都不可能涵盖一切，本手册也不例外。有时成员之间会出现没有被本手册包括的分歧或争执。在这种情况下，仲裁员或是指导员（TD）会对此进行处理。他们的决定将尽可能在传达本手册的精神的基础上，做出一个公正并且可以被双方所接受的裁决。这有时会牵涉到对一场未完的比赛判定胜负，或是应用此手册未提到的政策。任何对裁决不满的成员可以致函 iecc-directors@yahoogroups.com，向IECC的最高管理委员会申诉。请在信中写明情况和反对裁决的理由。

本手册仅适用于IECC内部的赛事。IECC International Team的相关赛事有不同的手册。它们的适用在每场比赛开始前都会征得对方的同意。获取更多信息请至

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

1. IECC

1.1 IECC为世界各地不同水平的国际象棋爱好者提供了一个切磋棋艺和进行比赛的良好环境。

1.2 IECC会员资格是免费的。但是，为了IECC的长远发展，我们欢迎成员们贡献出自己的一份力量。如果您对志愿服务感兴趣，请完成我们主页（<http://www.chess-iecc.com/>）上的表格。

1.3 就像其它很多俱乐部一样，英语是IECC的工作语言。本IECC手册有多种语言版本，同时我们也付出大量努力试图让非英语母语的会员可以与其他会员更有效率地进行交流。但IECC的工作人员对非英语母语会员对邮件信息的误解不负任何责任，同时它们也没有义务翻译非英语的邮件信息。因此，这些非英语母语会员有责任保证自己的所有邮件信息能被IECC工作人员清楚地理解。

2. 加入 IECC

2.1 如果您想要加入IECC，请填写

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

上的表格。

2.2 在收到IECC的加入许可后，每一个成员都会获得一个鉴别号以便IECC更好地对成员进行管理。因此，任何申请加入或恢复会员资格的人都必须提供姓名并向新会员委员会提供过去在IECC的所有信息。

2.3 IECC只接受实名申请。

3. 行动指南

3.1 任何退出比赛的会员必须告知他们的对手和TD。

3.2 会员不能有影响IECC声誉的行为。

3.3 请礼貌对待你的对手和IECC工作人员。

3.4 请对IECC工作人员的质询尽快作出回答。

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 所有IECC内部的邮件必须使用纯文本编写，以减少携带病毒的可能。由于同样的原因，除非对方事先得知且同意，否则不能在给IECC成员的邮件中夹带附件。

3.7 所有IECC内部邮件都必须写明回信人和/或回信地址。这一措施保证更顺畅的交流，同时减少了会员对病毒邮件或垃圾邮件的担心。

3.8 IECC成员有责任保证他们的邮件地址可用。如果邮件地址不可用，会员需要由自己承担责任，其中包括可能的被判负的判罚。

3.9 任何对上述条款的违反都可能导致失去会员资格。

4. 邮件地址更改

4.1 如果您改变了您的电邮地址，请填写

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

上的有关表格以告知管理部门。您需要提供新地址和旧地址（旧地址将会被移除）的相关信息。

4.2 同时，请就您更换地址的事宜通知您当前的所有对手。另外，请在

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

填写相关表格以通知您当前参加的项目的管理者。

5. 等级分

请注意比赛通常被分为多个级别，因此会员将能和同水平的选手同场竞技。选手的等级分差距一般在200分以内。

Thematics 和 Open Swiss Events 是两个例外。在这两个赛事中比分差异悬殊的选手亦可能被分为一组。

如果一位会员的IECC等级分有较大的错误，他/她的等级分可能会被调整。只有指导员有权利解释“较大的错误”的含义，并对新等级分进行评估。只有在被要求，或是会员本身同意的情况下，修改才可能做出。

如果在等级分修改之后此会员的等级分不符合其正在参加的某项或某几项赛事的要求，他/她会被要求退出这些赛事。已完成的游戏的结果和分数在IECC数据库中不会改变，然而，在受到影响的赛事中的仅和内部管理相关的数据（如交叉计分板（Cross Table）等等）中，相关的数据应被视为该成员缺席。

6. 赛事

IECC提供各种不同类型的赛事：

- One-Game matches
与一位选手下一局棋。

- Two-Game matches

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

- 淘汰赛 (Knockout Tournaments)

8位选手, 5个等级分组

第一轮: 8名选手分为四组进行 Two-Game matches.

第二轮: 4名获胜者分为两组进行 Two-game matches.

第三轮: 2名获胜者进行 Two-game match.

和局时等级分较低者晋级。

- Class Rating Tournaments in 8 categories

5名选手, 循环赛 (All Play All)

胜利者在胜利一年内有资格参加高一级别的联赛, 无论当时他/她的等级分情况。

- Swiss Tournaments

公开赛事: 约24名等级分各异的选手依次进行4轮竞赛。

- Pyramid challenge ladder

公开赛事, 向高级别的选手挑战, 按战绩而非等级分排名。

- 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

要取得更多信息, 如如何加入、要遵循的手册等, 请登录:

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

以上所有比赛均会计等级分。

7. 规则/时间控制

7.1 选手可以参考纸张或电子介质的任何国际象棋文献。但获取其它形式的帮助 (如寻求他人帮助或采用国际象棋程序中的引擎进行计算等) 是被禁止的。

7.2 对“反应时间” (Reflection Time) 的计算基于你本地的收取和传送信息的时间。

7.3 反应时间 是指从对手向你发送一步合法棋步并在你的邮件服务器上可用起, 至你向对手回复一步合法棋步为止 的时间。

例如: 如对手的棋步在7月4日发送至你的邮件服务器且可用, 而你在7月4日回复, 你的反应时间为 0天; 如果你在7月5日回复, 你的反应时间为 1天; 又如你在7月6日回复, 你的反应时间为 2天, 等等。

7.4 IECC时间控制要求你在你自己的反应时间的30天内走完至少10步棋。

7.5 任何一步棋的反应时间不得长于10天。

7.6 以下是例外情况:

(a) 在对手选择其它棋步前, 条件棋步 (Conditional Moves) 有效。

(b) 对条件棋步不计时间。

(c) 条件棋步对超时的影响, 对于双方是不同的。例如: 双方都用完了30天反应时间, 而白方在考虑他的第八步。如果白方作出了一个条件棋步一直到白的第10步, 并且黑接受了。那么认

为黑方已经完成了10步棋，而白仍然只完成了八步。也就是说白在完成下面两步棋的时候不能再使用反应时间。

7.7 任何合法棋步，包括接受了的条件棋步，都是有效的。错误的将军或吃子声明，或是任何文书错误，都不影响棋步的有效性。

例如，一位选手走出了Bxc4+，并且象可以合法地走到c4，哪怕这一步棋不是吃子，也没有将军，这步棋合法。象能且必须走到c4。

7.8 如果一步不合法或歧义棋步被送出，无论是一步普通棋步或是在条件棋步中，这步棋必须马上被送回做修正，但不需要挪动这一有问题的棋子。在这步棋前面一步的棋步仍有效。犯规方应在其反应时间中增加一天作为惩罚，同时错误棋步必须立刻被更正。

7.9 如果一步错误棋步当时未被发现，则在被发现时棋局必须立刻恢复到错误棋步之前一步的状况并继续；未发现的歧义棋步必须立刻被澄清，同时棋局恢复到这一步的状况并继续。对进行更正的选手或是自己立刻澄清歧义棋步的犯规棋手不予处罚。

7.10 如果选手在30天内没有走到10步棋，比赛和时限都将暂停。选手需要立刻在 <http://www.chess-iecc.com/timevio.html> 填写表格通知裁判。

7.11 在每一步棋后5天内，如果对手没有回复，选手必须重新发送最后一步棋。当重新发送的消息没有回复，并且当以下条件被满足的时候，选手应当在 <http://www.chess-iecc.com/timevio.html> 填写表格通知裁判：

- 在原棋步发送10天内对手没有回复，以及
- 在重新发送的棋步被发送5天内没有回复。

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. 请假

8.1 如果需要请假，选手必须通知其当前所有对手，同时通过

http://www.chess-iecc.com/absence_form.html

上的表格通知管理部门。管理部门每周将给出一个当前告假的选手的列表。该列表将发送给所有工作人员，同时也将被置于IECC官方网站上以便查询。

8.2 在个人比赛中，只要经过同意，6个月以下的假期是免罚的。但超出这一限制会导致比赛被取消或被判负。判负请求可以被对手或TD提出，但只有TD可以取消比赛。

8.3 在联赛中，只要经过同意，30天以下的因年度休假、商务活动等的假期是免罚的。对更长的请假，TD会根据联赛当前的状况，决定是否要为了保证联赛在一个合理的时间内完成而不致使其他选手等待过长时间而拒绝该请假。TD的决定将成为最终决定。

8.4 在任何被许可了的假期间选手的反应时间将停止计算，直至请假选手的归期确定。在这一期间任何选手的棋步对反应时间的计算没有影响。

9. 休眠会员

任何3年以上没有活动的会员将被移除IECC“活动会员”列表。然而，他们仍然可以自由地申请新对局。

10. 棋步的传递

无论使用什么设备和方法，通过电邮方式进行的棋步发送需要遵守以下规定：

10.1 选手必须使用短代码记录棋步，下面是一个例子：

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

10.2 PGN文件头和完整的棋步列表必须一直被包括在传送电邮中，只要选手能够做到这一点。对电脑和绝大多数的手机来说没有问题，但如果选手使用比较早期的手机，而不能做到这一点的话，选手至少在电邮中需要正确重复对方的前一步棋，否则该棋步无效。

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 我们推荐在所有电邮的主题里包括赛事名

10.5 选手有义务保留最近10个棋步的电邮（无论是发送的或是接收的），以便出现分歧时进行裁决。

10.6 如果选手使用的是如10.2中提到的早期手机，选手双方都必须保留一份比赛完整的记录，以便在超时或棋步有差错时帮助裁判进行评判。记录必须包括棋步号，棋步发送时间，棋步接收时间以及任何重复棋步的时间。

11. 仲裁

11.1 超时投诉应该通过

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

被送交到裁判处。

11.1 其它问题应该通过

http://www.chess-iecc.com/contact_us.html

被送交相关项目主管（TD）。

12. 比赛报告

12.1 当一场棋局结束时，胜方（当和棋时为白方）需要将棋局记录以PGN形式通过

http://www.chess-iecc.com/contact_us.html

送交相关项目主管。

12.2 被判负的比赛不需要被提交。资深仲裁委员会处理这些比赛，它们也会被正常计分。

12.3 比赛报告必须以PGN格式提交，下面是一个例子：(这是一个很好的例子，它被设计成具有尽可能多的棋步种类。)

```
[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 比赛报告 PGN消息头 (PGN Header)

PGN消息头的格式并非最重要的, 因为IECC工作人员会重新进行格式化. 但为了保证游戏能被正确识别和计分, 以下信息必须准确无误:

- Event (译注: 比赛名称) (请从原始消息中拷贝)
- Result (译注: 比赛结果) (白方胜为1-0, 黑方胜为0-1, 和局为1/2-1/2)
- 白方姓名
- 黑方姓名

再次检查所有信息! 错误的信息可能会使你不必要地丢失等级分!

12.5 棋步列表

- 棋步列表必须使用代数记谱法, 棋子用英文大写字母表示. IECC NMP为那些不熟悉代数记谱法的会员提供指导。

- 送到IECC的棋步列表都应该被校正过. 包含歧义棋步, 或是与代数记谱法不同的记法会给IECC工作人员带来巨大的问题, 并且可能被退回要求更正. 如果你能够做到你的棋步列表只包含清晰、有效的棋步, 我们将十分感谢. 一种好的测试方法是将棋局的PGN文件导入一个不错的国际象棋记录程序 (译注: 如 ECTool, 可在IECC主页下载) 下面是一些常见的问题:

- 兵吃子应这样表示: "exd4", 而不是"ed", "exd" 或 "ed4".
- 吃过路兵 (En Passant moves) 不需要特别指出, 如: 不要在棋步后面加上 "ep".
- 升变应这样表示: "d8=Q", 而不是"d8Q"或是 "d8(Q)".
- 王车易位应用大写字母 O 表示, 而不是数字零 ("0"). O-O 或 O-O-O 是正确的, 但不是 0-0 或是 0-0-0. 对于读PGN文件的人来说它们之间可能没多大差别, 但程序将会不认可这些用0标注的棋步。
- 吃子应用 "x" 表示. 例如: Nxd6, 而不是 Nd6 或 N:d6 。
- 将军棋步, 无论有意无意, 都要在棋步后加一个 "+" 号, 中间没有空格。
- 将杀应用 "#" 而非 "++" 或 "mate" 表示。
- 如果两个同样的棋子可以移动到同一个方格, 那么只用竖列 (File) 的字母标注; 如果它们在同一竖列, 就只用横行 (Rank) 的数字标注. 标注的数字或字母应紧跟表示该棋子的字母, 并且不应该被包含在括号中. 例如: Nge7, R6xa5 而非 N(g)e7 或 Ra6xa5 。
- 棋步序号后面应紧跟一个句点. 例如: 4.Bh5 而非 4Bh5 , 4 Bh5 。
- 在 PGN消息头中的 Result 栏 和 棋步列表最后 必须包括棋局结果. 但在棋步列表最后的结果不应被包含在引号或括号中, 如: 1-0, 而非 "1-0", (1-0), [1-0] 等等。
- 技术上来说, 认输或和局不能算作 "一步" 。如果在黑方走后棋局结束, 结果不能被看作一步棋处理. 如: 38.Rf6 Qh7 0-1, 而不是 38.Rf6 Qh7 39.0-1 。
- 像 "resigns", "stalemate", "draw by repetition" 等等的文字, 不能被包含在PGN消息的任何地方。
- 棋局分析记号(!, ?等) 不能包含在棋步列表中。

13. IECC 历史与 FAQ

13.1 IECC创始人是谁?

IECC早在1995年就被Lisa Powell (IECC创始人之一) 建立.

13.2 IECC的目标是什么?

IECC致力于给全世界国际象棋爱好者提供平台,使他们有机会进行比赛,结交新朋友,而不需要为会员资格或是计分而付费。但是,会员需要自己有能力访问Internet,或是可以使用亲属或朋友的稳定的Internet连接。同时,IECC也会举办各种活动使会员更好地享受国际象棋所带来的快乐。

13.3 IECC和别的电邮国际象棋俱乐部有什么关系?

没有正式关联。

13.4 IECC和FIDE, ICCF或国家性质的国际象棋组织如USCF, CFC有关联吗?

没有。

13.5 "一开始最好参加几场比赛?", 新会员经常会问。

根据个人业余时间多少、各种事务和工作繁忙程度不同,这个问题很难回答。建议一开始先不要参加过多比赛,然后如果时间允许再逐渐增加。

13.6 我一定要在周末收信、回信吗?

不一定,但你必须遵守时间规定(见第7章)。

13.7 如果我由于家庭事务、工作变更、工作任务、考试、假期等事务需要离开,我会被惩罚吗?

只要您按8.1节要求请假,请求暂停比赛,您不会被惩罚。

13.8 如果我的对手不回复,我该怎么办?

请将详细情况按11节所述送交高级裁判或项目主管。

13.9 我和对手如何解决打字的出错?

见7.7~7.11节。

14. 更多信息

欲获得IECC最新的信息请登录

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