

IECC - International Email Chess Club. Clube Internacional de Xadrez por E-mail

Portuguese (Brazilian) Guidelines

Translated by Marcelo Jost, Reviewed by António Duarte.

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.

No case de disputas sobre a interpretação das Diretrizes do IECC, os oficiais irão sempre utilizar a versão original inglesa. No caso de ser constatada alguma imbriguidade entre a versão inglesa e uma tradução para qualquer outra língua, a versão inglesa terá precedência

Diretrizes do IECC ima atualização: August 9, 20119.

Observação: nenhum conjunto de regras pode cobrir todas as possibilidades eventuais e estas Diretrizes não são exceção. Haverá, de tempos em tempos, ocasiões em que uma disputa entre dois jogadores não estará especificamente coberta por estas Diretrizes. Em tais ocasiões, o Árbitro ou o TD, quem dos dois estiver lidando com a disputa, irá tomar decisões de modo a manter não somente o espírito destas Diretrizes quanto também as práticas e procedimentos que mostraram-se justos e aceitáveis no passado. Isto pode, algumas vezes, envolver a declaração de um resultado de uma partida que ainda não foi completada ou a utilização de uma política que não foi especificamente descrita nas Diretrizes. Qualquer membro que não esteja satisfeito a cerca da decisão tomada poderá escrever ao Conselho, o corpo máximo para a formulação de políticas do clube, no e-mail iecc-directors@yahoogroups.com, declarando os detalhes do caso e as razões para a discordância.

As Diretrizes abaixo aplicam-se apenas a jogos que estejam sendo jogados sob a égide do IECC. Eventos do tipo IECC International Team (Time Internacional IECC) possuem Diretrizes diferentes, as quais são acordadas entre os dois times antes do início do confronto. Para mais informações, favor dirigir-se a página de nosso time em:

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

Nota do Tradutor: apesar das Diretrizes terem sido traduzidas para o português, a língua oficial de comunicação do IECC é o inglês (veja tópico 1.3), de modo que sempre que for necessário transmitir informações, estas devem estar em inglês. Durante o processo de tradução, os jargões de internet foram traduzidos, mas os termos originais foram mantidos entre parênteses a fim de evitar confusão.

1. IECC

1.1 O Clube Internacional de Xadrez por E-mail (International Email Chess Club [IECC]) fornece a jogadores de xadrez, de todos os níveis, a oportunidade de jogar jogos de xadrez por e-mail, valendo pontos de rating, com pessoas de todo o mundo em um ambiente amigável.

1.2 A associação é grátis. Entretanto, de modo a assegurar o futuro do IECC, nós encorajamos os membros a voluntariarem seus serviços. Se você estiver interessado em ser voluntário, favor completar o formulário de aplicação em nosso sítio web.

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

1.3 O inglês é a linguagem oficial do IECC, da mesma forma que o é para outros clubes internacionais de xadrez por e-mail. Não obstante estarem as Diretrizes do IECC disponíveis em diversas línguas, e serem feitos esforços pelo staff do Clube para se comunicar, tanto quanto possível, com os membros que não falam a língua inglesa, o staff do Clube não pode ser responsabilizado pelo mau entendimento, por parte destes membros, de mensagens que lhes são

enviadas, nem é o staff obrigado a traduzir mensagens escritas para outra linguagem que não o inglês. Deste modo, é responsabilidade dos membros que não falam inglês assegurarem-se que suas mensagens de e-mail sejam claramente entendidas pelo staff.

1.4 Um Programa de Novos Membros (New Member Program), talhado para atender as necessidades de cada indivíduo, irá introduzir os novos membros ao IECC e seus procedimentos.

2. Associando-se ao IECC

2.1 To join IECC, fill in the web form available at <<http://www.chess-iecc.com/join.html>>.

2.2 Ao ser admitido ao IECC, cada membro irá receber um número de identificação único que irá permitir ao clube gerenciar adequadamente sua afiliação. Assim sendo, qualquer pessoa que se candidatar à admissão ou readmissão ao clube, deverá fornecer seu primeiro e últimos nomes e informar ao Departamento de Novos Membros sobre qualquer afiliação passada.

2.3 O IECC proíbe o uso de apelidos para se candidatar ao clube.

3. Conduta

3.1 Os jogadores que se retirarem de um evento deverão notificar seus oponentes e o TD

3.2 Os membros não devem estar envolvidos em atividades que possam trazer má reputação ao clube.

3.3 Seus oponentes e o Corpo de Assistentes do IECC devem ser tratados cortesmente.

3.4 Os membros devem responder prontamente às indagações do Corpo de Assistentes do IECC.

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 Todos os e-mail enviados como assuntos do IECC, devem ser apenas em texto (plain text), de modo a minimizar a transmissão de vírus de computador. Pela mesma razão, "attachments" não devem ser enviados a membros do IECC, exceto com o conhecimento e aprovação prévios.

3.7 Todas as mensagens relacionadas aos eventos do IECC ou outros assuntos pertinentes ao IECC devem incluir um nome e/ou endereço de email para retorno (de modo que este esteja visível sem a necessidade de abrir a mensagem), normalmente localizados no tópico "From" ou "De" presente no cabeçalho do email. Este procedimento promove comunicações melhores dentro do clube e diminui os receios de abrir mensagens contendo vírus e outros itens danosos.

3.8 Os membros do IECC são responsáveis por assegurar a confiabilidade de seus endereços de email. Caso não seja possível ser contatado, os membros assumem as conseqüências disso e podem, em alguma circunstância, perder jogos por abandono.

3.9 Qualquer violação das regras acima pode resultar na perda da filiação ao clube.

4. Mudança de Endereço Eletrônico

4.1 If you change your email address please inform the administration with the web form available at <<http://www.chess-iecc.com/address.html>> with details of both the new address and the old address which has to be deleted.

4.2 In addition please inform by email your current opponents of your new address, and the officials of the Events in which you are currently taking part with the web form available at <<http://www.chess-iecc.com/miscellaneous.html>>.

5. "Ratings"

Note que, para propósitos de pareamento, os Eventos são normalmente especificados em categorias de "rating", de tal modo que os membros são normalmente pareados contra oponentes com habilidades similares, usualmente dentro de um diferencial de "rating" de cerca de 200 pontos, para mais ou para menos.

Exceções para isto são Temáticos (Thematics) e Eventos Suíços Abertos (Open Swiss Events), os quais são eventos abertos onde jogadores com "ratings" significativamente diferentes podem ser pareados um contra o outro.

Se for determinado que o "rating" de um membro do IECC é substancialmente incorreto, é possível efetuar-se um ajuste. Os Diretores são os únicos árbitros para julgar qual o significado dos termos "substancialmente incorreto", e irão decidir a cerca de qualquer novo "rating", se apropriado. Qualquer ajuste será efetuado por meio de requisição, ou com a aprovação, do membro em questão.

No caso de uma mudança de "rating", o membro envolvido será retirado que qualquer evento no qual seu novo "rating" faça dele, ou dela, inelegível para participar.

Os resultados e os "ratings" de quaisquer jogos completos não irão ser alterados no banco de dados do IECC. Entretanto, apenas para propósitos de administração interna (por exemplo, tabelas de cruzamento de jogos e assim por diante), todos os jogos de eventos, dos quais este membro foi retirado, serão considerados nulos.

6. Eventos

O IECC fornece muitas formas de competição em xadrez:

- Partidas de Um Jogo (One-Game Matches)

Apenas um jogo contra um oponente.

- Two-Game matches

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

- Torneios Knockout (Knockout Tournaments)

8 jogadores, 5 grupos de "ratings".

1ª Rodada: 8 jogadores pareados em partidas de 2 jogos.

2ª Rodada: 4 jogadores sobreviventes em partidas de 2 jogos.

3ª Rodada: 2 jogadores sobreviventes em partidas de 2 jogos.

No caso de empate, o jogador com o menor "rating" avança.

- Torneios de Classe de "Rating" (Class Rating Tournaments), em 8 categorias

5 jogadores jogando no modo single round robin.

Os vencedores deste tipo de torneio são premiados com o direito de jogar em um torneio semelhante na Classe imediatamente superior a que venceu, a qualquer momento dentro de um ano a partir da obtenção do prêmio, não importando qual seja seu "rating" naquele momento.

- Torneios Suíços (Swiss Tournaments)

Eventos abertos: qualquer "rating", cerca de 24 jogadores, 4 rodadas (todas as rodadas jogadas uma de cada vez).

- Desafio da Escada em Pirâmide (Pyramid challenge ladder)

O direito de desafiar jogadores em posições mais altas da pirâmide é obtido por meio de jogos e não

de "rating".

- 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 versus Times Internacionais

Para maiores informações a cerca de eventos de Time, incluindo como participar, quem contatar e detalhes a cerca das Diretrizes para Eventos de Times, favor ir a nossa página de Eventos de Times em:

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

OS JOGOS EM TODOS OS EVENTOS ACIMA VALEM PONTOS DE "RATING".

7. Regras de Jogo / Controle de Tempo

7.1 Os jogadores são livres para consultar publicações de xadrez ou literatura nas formas impressa ou eletrônica. Qualquer outra forma de assistência, seja de outra pessoa ou a utilização de algoritmos de xadrez dentro de programas de xadrez, para efetuar os movimentos durante o andamento de um jogo, é proibida.

7.2 Todos os cálculos de seu Tempo de Reflexão são baseados na data local de recebimento e transmissão.

7.3 O Tempo de Reflexão é o número de dias a partir da data que um movimento legal torna-se disponível para o seu servidor até, incluindo, a data que você responde a seu oponente com um movimento legal.

Por exemplo: se o movimento de seu oponente está disponível para você, em seu servidor, em 4 de julho e você responde em 4 de julho, você acumulou zero dias de Tempo de Reflexão; ou, se você respondeu em 5 de julho, você acumulou um dia de Tempo de Reflexão; ou, se você respondeu em 6 de julho, você acumulou dois dias de Tempo de Reflexão.

7.4 Os controles de tempo do IECC são 10 movimentos consecutivos em 30 dias de seu Tempo de Reflexão. 10 movimentos consecutivos são representados pelos movimentos 1-10, 2-11, 3-12, etc.

7.5 Você NÃO poderá demorar mais que 10 dias de seu Tempo de Reflexão para efetuar qualquer movimento.

7.6 Movimentos condicionais ("se") são permitidos.

(a) Propostas de movimentos condicionais são obrigatórias até que o receptor faça um movimento diferente do proposto.

(b) O tempo não é contado para um movimento "se" (condicional) aceito

(c) Exceder o limite de tempo não pode ser evitado ou causado por movimentos condicionais. O Tempo de Reflexão é adicionado ao primeiro movimento do remetente, em uma seqüência de movimentos condicionais, e ao movimento do receptor até o último movimento condicional aceito.

7.7 Qualquer movimento legal enviado, incluindo a aceitação de qualquer(is) movimento(s) condicional(ais), é obrigatório. Erros ou anúncios de cheque ou capturas faltantes, ou ainda qualquer erro tipográfico, não invalidam o movimento enviado.

Por exemplo, se um jogador remete o movimento Bxc4+ e o bispo pode legalmente mover-se para c4, mesmo que o movimento não seja uma captura e que não seja dado cheque, ele ainda é um movimento legal obrigatório e o bispo deve ser movido para c4.

7.8 Se um movimento ilegal ou ambíguo for enviado, seja ele sozinho ou como parte de uma série de movimentos condicionais, então este movimento será devolvido ao remetente para imediata correção sem, entretanto, obrigação de mover a peça em questão. Se um movimento ilegal ou ambíguo é enviado, seja sozinho ou como parte de uma série de movimentos condicionais, os movimentos imediatamente precedentes ao movimento ilegal ou ambíguo são obrigatórios.

O jogador que efetuou tal movimento ilegal ou ambíguo terá 1 dia adicionado ao seu Tempo de Reflexão, e o movimento ilegal ou ambíguo deve ser consertado sem demora.

7.9 Se, no decurso de um jogo, é descoberto que um movimento ilegal foi efetuado sem ser detectado, a posição imediatamente anterior a que foi efetuado o movimento ilegal deve ser recuperada e o jogo deverá ser continuado a partir desta posição.

Se, no decurso de um jogo, é descoberto que um movimento ambíguo foi efetuado sem ser detectado, a posição deverá ser revertida ao ponto em que foi efetuado o movimento ambíguo, o qual deverá ser esclarecido sem demora, e o jogo deverá continuar a partir desse ponto.

Nenhuma penalidade será atribuída aos jogadores, desde que a correção ou esclarecimento sejam efetuados sem demora pelo jogador que enviou o movimento ilegal ou ambíguo.

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. Afastamento

8.1 All leaves of absence must be notified in advance by email to all current opponents and to the Administration Department with the web form available at <http://www.chess-iecc.com/absence_form.html>. The Administration Department will produce a weekly list of notified absences which will be circulated to all staff members and posted on the web site for the benefit of all members.

8.2 Pedidos de afastamento sem penalidades serão concedidos em eventos constituídos por apenas dois membros por qualquer intervalo de tempo acordado entre os dois adversários, mas não superior a 6 meses. Qualquer afastamento por um período superior a 6 meses irá resultar no cancelamento do jogo ou perda por desistência. A perda por desistência poderá ser reclamada por qualquer dos dois jogadores ou pelo Diretor de Torneios, mas o cancelamento é uma prerrogativa do Diretor de Torneios apenas.

8.3 Pedidos de afastamento sem penalidades serão concedidos a membros jogando em eventos constituídos por mais de dois jogadores para férias anuais, ou curtos períodos por motivo de negócios, que não podem exceder 30 dias por evento. Afastamentos mais longos ficam sob arbítrio do Diretor de Torneios, que irá levar em consideração o estado atual do torneio e a necessidade de completar o evento dentro de uma escala de tempo razoável, de modo a não manter os outros membros aguardando mais do que o Diretor de Torneios considera razoável. A decisão do Diretor de Torneios será final.

8.4 Durante um afastamento permitido, os relógios de ambos os jogadores serão parados até a data de retorno notificada pelo jogador que está requerendo o afastamento. Quaisquer movimentos efetuados durante este período, por qualquer dos jogadores, não terá efeito nos relógios.

9. Inatividade

All members who have been inactive for more than 3 years will be removed from the list of active members on the IECC web site. However, they will be free to apply for new games whenever they wish to do so.

10. Transmissão de Movimentos

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.

10.6 Os jogadores devem manter cópias das mensagens relativas aos últimos 10 movimentos, tanto enviados quanto recebidos, para auxiliar na resolução de qualquer disputa.

10.5 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. Arbitragem

11.1 Notice for a Reflection Time Violation should be sent to the arbiter via the web form available at <<http://www.chess-iecc.com/timevio.html>>.

11.2 All other problems must be addressed to the TD of the game of interest via the appropriate web forms available at <http://www.chess-iecc.com/contact_us.html>.

12. Relatório de Jogo

12.1 When a game has been completed, the winning player, or White in the case of a draw, must submit the game report in PGN format to the relevant Tournament Director by filling out the appropriate web form available at < http://www.chess-iecc.com/contact_us.html>.

12.2 Não é necessário submeter um relatório de um jogo que tenha terminado por desistência. O Árbitro Principal (Senior Arbitrer) irá informar aos respectivos departamentos a cerca destes tipos de jogos, e eles serão contabilizados de maneira normal.

12.3 Os relatórios de jogos devem ser em formato PGN, como no exemplo abaixo:
(O jogo foi composto de modo a incluir o maior número possível de movimentos de xadrez)

[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 Os cabeçalhos dos relatórios PGN

A apropriada formatação dos Cabeçalhos PGN não é essencial, uma vez que eles serão reformatados durante os procedimentos de "rating".

Entretanto, de modo a identificar e ranquear os jogos corretamente, as seguintes informações devem ser acuradas:

- Evento (favor copiar e colar os dados da mensagem original de pareamento de adversários)
- Resultado (Branças ganham 1-0, Pretas ganham 0-1, empate 1/2-1/2)
- O nome do jogador com as peças brancas
- O nome do jogador com as peças pretas

CHEQUE DUPLAMENTE O RESULTADO PARA TER CERTEZA DE QUE ESTÁ CORRETO. UM RESULTADO ERRADO PODE CUSTAR A VOCÊ ALGUNS PONTOS DE "RATING"!

12.5 A lista de movimentos

- A lista de movimentos deve estar em notação algébrica abreviada utilizando-se as iniciais das peças em inglês. O Programa de Novos Membros do IECC oferece instrução a cerca desta notação para aqueles que não são familiarizados com ela.

- Quando recebidas pelo IECC, todas as listas de movimentos são verificadas quanto à correção. Jogos que possuírem movimentos ambíguos ou listas de movimentos nas quais a notação diverge muito da notação aceita ou ainda que causem muito trabalho aos Assistentes do IECC, poderão ser retornados ao jogador para correções. Sua ajuda será grandemente apreciada ao tomar cuidado para que a lista de movimentos contenha somente movimentos válidos e sem ambigüidade. Uma forma de checar a exatidão dos movimentos consiste em lê-los para dentro de qualquer um dos excelentes programas de registro de movimentos de xadrez disponíveis. Alguns pontos problemáticos são listados abaixo:

- Capturas de peões são registradas no formato "exd4", mas NÃO "ed", "exd" ou "ed4".
- Capturas En Passant NÃO são especialmente designadas, ou seja, não inclua as letras "ep" após o movimento.
- Promoções são registradas no formato "d8=Q", mas NÃO "d8Q" ou "d8(Q)".
- O Roque deve ser registrado utilizando a letra maiúscula O e NÃO o número zero (0). Correto é O-O ou O-O-O, mas NÃO 0-0 ou 0-0-0. Para uma pessoa lendo PGN pode haver pouca diferença, mas um programa PGN rejeitará o Roque que foi registrado com zeros.
- Todas as capturas devem incluir um "x". Por exemplo: Nxd6, mas NÃO apenas Nd6 ou N:d6.

- Todos os movimentos que dão cheque, mesmo que o cheque seja acidental, devem possuir um “+” após o movimento, sem espaço entre eles.
- O cheque-mate deve ser indicado por “#”, mas não por “++” ou “mate”.
- Se duas peças idênticas podem ser movidas para a mesma casa, elas deve ser diferenciadas apenas pela letra da coluna. Se elas estão na mesma coluna, então utilize apenas o número da fileira. Esta letra ou número deve vir imediatamente após a inicial da peça, e NÃO deve estar entre parênteses. Por exemplo: Nge7, R6xa5 - mas não N(g)e7 ou Ra6xa5.
- A numeração do movimento deve estar sucedida por um ponto. Por Exemplo: 4.Bh5 -- mas não 4Bh5 ou 4 Bh5
- O mesmo resultado que se encontra na linha Resultado do cabeçalho PGN deve também estar no final da lista de movimentos, mas sem estar entre aspas ou parênteses. Por Exemplo: 1-0, mas não “1-0”, (1-0), [1-0], etc.
- Tecnicamente falando, abandono ou empate não é um movimento. Se um jogo termina após o movimento das pretas, o resultado NÃO deve ser precedido de um número de movimento. Por Exemplo: 38.Rf6 Qh7 0-1, mas NÃO 38.Rf6 Qh7 39.0-1
- Palavras tipo “resigns” (abandona), “stalemate” (pate), “draw by repetition” (empate por repetição), etc., NÃO devem ser incluídas no final da lista de movimentos ou em qualquer outra parte do relatório.
- Anotações (!, ?, etc.) não devem ser incluídas na lista de movimentos.

13. História do IECC e Dúvidas Frequentes

13.1 Qual é a origem do IECC?

O IECC foi iniciado no início de 1995 por Lisa Powell, membro fundadora do IECG.

13.2 Qual é o propósito do IECC?

Continuar a fornecer, a jogadores de xadrez de todo o mundo, a oportunidade de competir e conhecer novos amigos de xadrez no contexto de uma organização que não requeira pagamentos pela sua associação e jogos ranqueados. É requerido que os jogadores tenham seu próprio acesso à internet ou a capacidade de utilizar o endereço de internet de um amigo ou parente. Além disso, prover uma ampla variedade de atividades para o desfrute do xadrez.

13.3 Que relação o IECC possui com outros clubes de xadrez por e-mail?

Oficialmente, nenhum.

13.4 Possui o IECC alguma interação com FIDE, ICCF ou outra federação nacional como a ESCF ou CFC?

Nenhuma.

13.5 Novos jogadores frequentemente perguntam: “Qual é um bom número de jogos para começar?”

É difícil responder sem saber, do jogador, o tempo de hobby disponível, outros compromissos e o limiar de estresse. Comece com um mínimo de jogos e aumente este número conforme o tempo permitir.

13.6 Tenho que ler meus e-mails e responder durante os finais de semana?

Não, mas você pode manter um passo constante: 10 movimentos consecutivos em 30 dias, mas você não poderá demorar mais que 10 dias do seu Tempo de Reflexão para qualquer movimento.

13.7 Am I going to get penalized if I have other absences such as family crisis, job change, job commitment, school examination, vacation, etc.?

You will not get flagged if you advise your opponents and Absence Coordinator as described in section 8.1, requesting an adjournment.

13.8 How do I keep the game(s) going if my opponent won't move?

Notify the Senior Arbitrator or the TD with full details as described in section 11.

13.9 Como eu e meu adversário resolvemos problemas tipográficos? (tocou-moveu?)
Favor ler as seções 7.7 a 7.11.

14. Informações

Você pode conseguir as últimas informações do IECC, incluindo arquivos de jogos, torneios e boletins em:

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