

IECC - International Email Chess Club. Club International d'Echecs par Courriel

French Guidelines

Translated by Michel Barrer and Jean-Christophe Copin.

Dans le cas d'un différent concernant l'interprétation de ce document, la direction de l'IECC utilisera toujours la version anglaise originale. S'il existait une ambiguïté quelconque entre cette dernière et une traduction dans une autre langue, ce serait toujours la version anglaise qui prévaudrait.

Règlement de l'IECC

Dernière mise à jour: le 9 août 2011.

Dans ce règlement, les termes « joueurs » et « il » doivent s'entendre tant au masculin qu'au féminin.

Préambule

Aucun règlement ne peut prétendre répondre à toutes les éventualités et il y aura de temps en temps des différents entre joueurs qui ne seront pas traités par le texte qui suit. Dans ce cas, l'arbitre ou le Directeur du tournoi, qui sera amené à s'occuper du conflit en question, prendra la décision ad hoc dans l'esprit de ce guide et selon la jurisprudence créée dans le passé par des situations analogues. Cette décision pourra éventuellement impliquer de statuer sur le résultat d'une partie, même si celle-ci n'est pas terminée ou d'utiliser d'autres moyens non spécifiquement décrits dans ce guide. Un membre du club qui contesterait une telle décision pourrait alors faire appel au près du Comité Directeur à iecc-directors@yahoo.com.

Notez que ce règlement n'est applicable qu'aux seules parties d'échecs jouées intra-muros. Les tournois internationaux en équipe de l'IECC sont soumis à des règles différentes élaborées après concertation avec les équipes adverses. Pour plus d'informations à ce sujet, vous pouvez consulter notre site web à :

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

1. IECC

1.1 Le Club International d'Echecs par Courriel (IECC, International email chess club) offre, dans une ambiance amicale, la possibilité aux joueurs d'échecs de tous niveaux de jouer des parties classées par correspondance avec d'autres joueurs du monde entier.

1.2 L'adhésion à l'IECC est gratuite. Toutefois, afin d'assurer un future durable au club, nous encourageons nos membres à participer bénévolement à la gestion de celui-ci. Si vous êtes intéressé, vous trouverez toutes les informations nécessaires à l'adresse suivante :

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

1.3 L'Anglais est la langue officielle de l'IECC comme c'est le cas pour les autres clubs internationaux d'échecs par courriel. Bien que le règlement de l'IECC soit disponible en plusieurs langues, et que le personnel du club s'efforce de communiquer autant que possible avec les membres ne comprenant pas l'Anglais, le personnel ne pourra pas être tenu pour responsable d'une compréhension erronée des messages envoyés. Il ne sera pas non plus obligé de traduire les messages qu'il reçoit dans une autre langue que l'Anglais. Par conséquent, il est de la responsabilité des membres ne comprenant

pas l'Anglais de s'assurer que leurs messages soient parfaitement compréhensibles par le personnel de l'IECC.

2. Devenir membre

2.1 Pour devenir membre de l'IECC, veuillez remplir le formulaire en ligne à

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

2.2 Lors de l'inscription à l'IECC, chaque membre se verra attribuer un numéro d'identification unique qui permettra au club de gérer précisément la liste des membres. Par conséquent, toute personne qui demandera son admission ou sa réadmission au club devra indiquer son prénom et son nom de famille et devra informer le département en charge des inscriptions de son éventuelle adhésion passée au club.

2.3 L'IECC interdit l'usage de noms d'emprunt lors de l'inscription au club.

3. Conduite à tenir

3.1 Un joueur qui abandonne un tournoi doit notifier ses adversaires et le Directeur du tournoi.

3.2 Les membres de l'IECC ne doivent pas être impliqués dans des activités qui pourraient discréditer le club.

3.3 Les membres de l'IECC doivent traiter leurs adversaires ainsi que tout le personnel de l'IECC avec courtoisie.

3.4 Les membres de l'IECC doivent répondre promptement à toute demande de renseignements du personnel de l'IECC.

3.5 Les adresses de courriels obtenues en tant que membre du club sont strictement confidentielles et doivent être utilisées uniquement dans le but de jouer aux échecs par correspondance. Sauf accord spécifique du bureau directeur, l'usage de ces adresses pour d'autres raisons est strictement interdit. En particulier, il est interdit d'utiliser ces adresses pour solliciter l'adhésion à des réseaux sociaux sans l'accord préalable des membres concernés.

3.6 Un courriel envoyé dans le cadre de la participation aux activités de l'IECC doit être obligatoirement envoyé dans un format de texte brut, afin de réduire la transmission des virus informatiques. Pour la même raison, aucun fichier ne peut être attaché à un courriel envoyé à un membre de l'IECC sans avoir préalablement informé ce membre et obtenu son consentement.

3.7 Tout message en rapport aux jeux de l'IECC ou à ses autres activités devra inclure un nom ou une adresse de retour (de telle sorte qu'ils soient visibles sans qu'il soit besoin d'ouvrir le message) habituellement dans la ligne d'expéditeur du courriel. Cela promouvra une communication plus facile au sein du club et diminuera la crainte d'ouvrir des messages qui contiendraient des virus ou autres éléments nocifs.

3.8 Les membres de l'IECC sont tenus d'assurer la fiabilité de leur adresse de courriel. En supposant qu'ils soient injoignables, ils devraient en assumer les conséquences et pourraient dans certains cas perdre des parties d'échecs par forfait.

3.9 Le non-respect des règles ci-dessus pourrait entraîner l'exclusion du club.

4. Changement d'adresse de courriel

4.1 Si vous changez d'adresse de courriel, vous devez informer l'administration du club à l'aide du formulaire disponible à

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

en indiquant votre nouvelle adresse ainsi que l'ancienne qui sera supprimée.

4.2 Vous devez également informer tous vos adversaires par courriel ainsi que les Directeurs des tournois auxquels vous participez à l'aide du formulaire disponible à

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

5. Classement ELO

Veillez noter que, pour des raisons d'appariement, les tournois sont divisés en différentes catégories selon les classements ELO afin de pouvoir appairer des joueurs de forces identiques, généralement dans un intervalle de 200 points ELO.

Seuls les sections « Thematics » et « Swiss Opens », de par leur nature, font exception à cette règle. Il est ainsi possible que la différence de points entre joueurs participant à ce type de tournois soit plus élevée que 200 points ELO.

Le Comité Directeur de l'IECC pourrait décider de réajuster le classement ELO d'un joueur s'il s'avère que son classement soit substantiellement inexact. Le Comité Directeur sera seul juge de la définition de « substantiellement inexact ». Un changement de classement se fera toujours à la demande ou avec l'accord du joueur concerné.

Dans le cas d'un changement de classement ELO, le joueur concerné sera retiré des tournois pour lesquels il ne sera plus éligible du fait de son nouveau classement. Les parties impliquées seront alors annulées. Cependant, les résultats et classements de toutes parties déjà terminées resteront inchangés dans les bases de données.

6. Tournois

L'IECC propose différents types de compétitions d'échecs:

- **Matches d'une partie. (One-Game matches)**

Une partie contre un seul adversaire.

- **Matches de deux parties (Two-Game matches)**

Deux parties jouées simultanément avec un seul adversaire, une avec les blancs et une avec les noirs.

- **Tournois KO (Knockout Tournaments)**

Cinq groupes de classement avec huit joueurs par groupe.

1er tour : Appariement de deux parties pour huit joueurs.

2ème tour : appariement de deux parties pour les quatre vainqueurs du 1er tour .

3ème tour : appariement de deux parties pour les deux vainqueurs du 2ème tour.

Dans le cas d'un match nul, le joueur ayant le classement inférieur avancera d'un tour.

- Tournois par classement divisé en 8 catégories (Class Rating Tournaments in 8 categories)
Cinq joueurs s'affrontent en un seul tour (single round robin).

Les gagnants d'un tournoi par classement auront pendant douze mois la possibilité de jouer dans un tournoi de catégorie immédiatement supérieure.

- Tournois Swiss (Swiss Tournaments)

Tournoi « Open » pour tous niveaux, environs vingt-quatre joueurs, quatre tours (les tours sont jouées successivement)

- Défi pyramidal (Pyramid challenge ladder)

Possibilité de lancer un défi à un joueur situé plus haut dans une liste pyramidale. La positionnement sur la pyramide est le résultat des jeux et non du classement ELO.

- Parties thématiques (Thematic Matches)

Deux parties jouées simultanément avec un seul adversaire, une avec les blancs et une avec les noirs, ou une partie unique en choisissant sa couleur.

- Tournois de l'IECC contre des équipes internationales. (Team matches)

Pour obtenir des informations supplémentaires sur les parties en équipe (comment s'inscrire, qui contacter et les détails des tournois) veuillez consulter notre site web à :

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

TOUS LES JEUX ORGANISES DANS LE CADRE DES COMPETITIONS CI-DESSUS INTERVIENNENT DANS LE CALCUL DES CLASSEMENTS ELO.

7. Règles du jeu / Contrôle du temps de réflexion

7.1 Les joueurs sont libres de consulter des ouvrages d'échecs en versions papiers ou électroniques. Toutes autres formes d'aide, soit de la part d'une autre personne ou grâce à des logiciels calculant les coups à jouer durant le déroulement d'une partie d'échecs, sont formellement interdites.

7.2 Le calcul de vos temps de réflexion est basé sur les dates de réception et d'envoi de vos coups.

7.3 Une durée de réflexion est le nombre de jours qui s'écoulent entre la date où un coup légal est disponible dans votre boîte aux lettres et celle de l'envoi de votre coup légal qui y répond.

Par exemple, si le coup de votre adversaire est disponible dans votre boîte aux lettres le 14 juillet et que vous répondez le même jour, la durée de réflexion est nulle et votre temps total de réflexion reste inchangé, mais si vous répondez le 15 juillet, la durée de réflexion est de un jour et votre temps de réflexion est augmenté de un jour. Si vous répondez le 16 juillet, votre temps de réflexion est augmenté de deux jours.

7.4 Le temps de réflexion est limitée par l'IECC à trente jours maximum par série de dix coups consécutifs. Dix coups consécutifs correspondent aux coups 1 à 10, 2 à 11, 3 à 12, etc.

7.5 Vous ne pouvez utiliser plus de dix jours de votre propre temps de réflexion pour jouer un coup unique.

7.6 Les coups conditionnels (« si...alors ») sont autorisés.

(a) Une offre de coups conditionnels reste valable jusqu'au moment où le joueur qui a le trait effectue un coup différent de celui proposé.

(b) Le durée de réflexion n'est pas comptabilisé pour les coups conditionnels qui ont été

acceptées.

(c) Le dépassement du temps de réflexion ne peut être empêché ni entraîné par un coup conditionnel. Pour le calcul des temps de réflexion, seul le premier coup d'une séquence de coups conditionnel est prise en compte pour le joueur qui la soumise, et le coup qui suit immédiatement le dernier coup accepté de la séquence conditionnelle pour le joueur adverse.

7.7 Tout coup légal expédié dans un courriel (y compris ceux intégrés à une séquence de coups conditionnels) doit être joué. Oublier d'annoncer ou annoncer par erreur un échec ou une prise, ou toute autre erreur typographique, ne peut en aucun cas invalider un coup expédié.

Par exemple, si le coup expédié est Bxc4+ et que le fou peut légalement bouger en c4 alors le fou devra obligatoirement être déplacé sur la case c4, même s'il n'y a pas de prise ou d'échec au roi .

7.8 Si un coup irrégulier ou ambigu est expédié, (y compris à l'intérieur d'une séquence de coups conditionnels), il devra être renvoyé à l'expéditeur pour rectification immédiate sans obligation de bouger la pièce en question. Néanmoins, le coups antérieur au coup irrégulier ou ambigu ne pourra être rejoué.

Une pénalité d'un jour supplémentaire de temps de réflexion sera additionné au temps de réflexion du joueur fautif et le coup irrégulier ou ambigu devra être corrigé sans retard.

7.9 Si pendant la partie, il s'avère qu'un coup irrégulier n'a pas été détecté, alors le jeu devra être reversé jusqu'à la position précédant ce coup et la partie reprise à partir de cette position.

Si pendant la partie, il s'avère qu'un coup ambigu n'a pas été détecté, alors le jeu devra être reversé jusqu'à la position de ce coup ambigu, qui devra alors être clarifié, et la partie reprise à partir de cette position.

Aucun joueur ne sera pénalisé à condition que la correction du coup irrégulier ou la clarification du coup ambigu ait été effectuée sans retard.

7.10 Si un joueur utilise plus que trente jours de réflexion pour l'exécution d'une série de dix coups consécutifs, alors la partie ainsi que le calcul du temps de réflexion devront être suspendus. De plus, l'arbitre devra être immédiatement informé à l'aide du formulaire disponible à

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

7.11 A l'issue de n'importe quel coup, si un joueur n'a reçu aucune réponse de son adversaire pendant plus de cinq jours, alors il doit RENVOYER son dernier coup joué. S'il ne reçoit toujours pas de réponse et n'obtient aucune raison satisfaisante au silence de l'adversaire et si les deux critères suivant sont satisfaits:

- Plus de dix jours se sont écoulés depuis le premier envoi du dernier coup joué
- Plus de cinq jours se sont écoulés depuis le rappel après cinq jours ou plus du dernier coup joué

Alors le joueur devra demander l'assistance de l'arbitre à l'aide du formulaire disponible à

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

7.12 Dans le cas d'une première plainte pour dépassement de temps et si le joueur fautif peut répondre rapidement à l'arbitre et assurer qu'il sera capable de terminer la partie en respectant les cadences (pas plus que 10 jours pour un coup et pas plus de 30 jours pour 10 coups consécutifs), alors il sera possible d'éviter le forfait, de réinitialiser les horloges et de continuer la partie suspendue

(à moins qu'il n'y ait ou qu'il apparaît d'autres problèmes dans la partie).

8. Congés

8.1 Tout congé doit être notifié en avance à tous les adversaires actifs, par courriel, et à l'administration de l'IECC à l'aide du formulaire disponible à

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

L'administration établira une liste hebdomadaire des absences qui sera transmise au personnel de l'IECC et sera publiée sur le site Web pour consultation par l'ensemble des membres du club.

8.2 Pour un tournoi concernant seulement deux adversaires, un arrêt de jeu sans pénalité pour une période n'excédant pas 6 mois pourra être conclu par les individus concernés. Tout congé supérieur à six mois aboutira à l'annulation ou au forfait du tournoi. Si le forfait peut être réclamé par un joueur ou imposé par le Directeur du tournoi, l'annulation est la prérogative du Directeur du tournoi.

8.3 Pour un tournoi concernant plus de deux adversaires, des arrêts de jeu sans pénalité pour des vacances annuelles ou de courtes absences de nature professionnelle, sont normalement accordées pour une durée maximale de trente jours par tournoi. Toute absence supplémentaire sera évaluée par le Directeur du tournoi selon l'état actuel des jeux et le besoin de conclure les matches dans un délai convenable afin de ne pas faire attendre les autres participants plus longtemps qu'il ne sera estimé raisonnable. La décision du Directeur du tournoi sera finale et sans appel.

8.4 Durant tout congé accordé, l'horloge de chaque adversaire sera arrêtée jusqu'à la date de retour qui a été notifiée par la personne qui s'absente. Tout coup joué durant une période de congé n'aura aucune incidence sur le calcul des temps de réflexion d'un jeu dont l'arrêt a été accordé, et ceci quelle que soit la personne qui joue le coup.

9. Inactivité

9.1 Un membre qui aura été inactif pendant plus de trois ans sera retiré de la liste des membres actifs publiée sur le site Internet. Cependant, il sera libre de s'inscrire à sa guise à de nouvelles compétitions.

10. Transmission des coups

La transmission des coups par courriel, par n'importe quel moyen et à l'aide de n'importe quel appareil, sera acceptée aux conditions suivantes :

10.1 Les joueurs doivent obligatoirement utiliser le format de notation algébrique en anglais. Un exemple est donné ci-dessous :

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

Pour vous aider, voici un tableau de correspondance des noms des pièces en français et en anglais avec leur raccourci d'identification :

Roi.....R	King.....K
Dame.....D	Queen.....Q
Fou.....F	Bishop.....B
Cavalier.....C	Knight.....N
Tour.....T	Rook.....R
Pion	Pawn

10.2 L'en-tête de partie (PGN Game Header) et la liste de l'intégralité des coups joués devront toujours être inclus aux messages envoyés lorsque ce sera pratiquement possible, tel que lors de l'utilisation d'un ordinateur ou d'un téléphone mobile moderne. Cependant, dans des cas moins pratiques, comme lors de l'utilisation de téléphones mobiles plus rudimentaires, la répétition correcte du dernier coup joué par l'adversaire sera le minimum nécessaire pour que le coup transmis soit considéré comme valide.

10.3 Pour tous les jeux constitués de deux parties contre un même joueur (matches en deux parties, tournoi KO et parties thématiques), les coups de chaque jeu (A et B) doivent être envoyés ensembles. Cependant, lorsque des logiciels utilisés pour enregistrer les coups et envoyer les courriels (ECTool, etc.) ne peuvent traiter qu'un coup à la fois, alors les coups A et B doivent être transmis dans le délai qui est pratiquement le plus court.

10.4 Il est recommandé d'indiquer l'identification du tournoi dans la ligne de sujet du courriel.

10.5 Les joueurs devront conserver une copie des messages relatifs à leurs dix derniers coups envoyés et reçus, afin de faciliter l'arbitrage des disputes.

10.6 Lors de l'utilisation d'un téléphone mobile rudimentaire pour jouer la partie, les deux joueurs devront maintenir séparément une documentation continue du jeu en progrès afin d'assister l'arbitre dans le cas où une plainte pour violation du temps de réflexion serait émise, ou si une contestation survenait au sujet du déroulement de la partie. La documentation devra inclure le nombre de coups joués, les dates d'envois et de réception des coups, ainsi que les dates éventuelles de rappel d'un coup joué.

11. Arbitrage

11.1 Une plainte pour violation de la limite de temps de réflexion doit être adressée à l'arbitre à l'aide du formulaire disponible à

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

11.2 Tout autre problème doit être adressée au Directeur du tournoi concerné à l'aide du formulaire disponible à

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

12. Compte-rendu de fin de partie

12.1 Quand une partie est terminée, le gagnant (ou celui qui avait les blancs dans le cas d'une partie nulle) doit soumettre un compte-rendu au format PGN au Directeur du tournoi concerné à l'aide du formulaire disponible à

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

12.2 Il n'est pas nécessaire de soumettre un compte-rendu pour une partie qui a été gagnée par forfait. L'arbitre principal informera les services concernés et les classements des joueurs seront ajustés normalement selon le résultat.

12.3 Les comptes-rendus doivent être rédigés dans un format PGN comme dans l'exemple ci-dessous : (ce jeu a été inventé pour illustrer de façon compréhensive l'ensemble des notations possibles)

[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.fxg8=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 Les en-têtes de parties dans le format PGN.

Une composition exacte de l'en-tête de partie n'est pas indispensable lors de la soumission d'un compte-rendu car l'en-tête sera recomposé par l'IECC durant le traitement du jeu. Néanmoins, afin de pouvoir identifier correctement la partie et attribuer un nouveau classement à chaque joueur, les informations suivantes doivent être précises :

- Event : veuillez noter l'identification de la partie exactement comme elle vous a été adressée lors de l'appariement
- Result : victoire des blancs, 1-0; victoire des noirs, 0-1; partie nulle, 1/2-1/2
- White : nom de famille du joueur ayant les blancs suivi par une virgule et un espace, puis le prénom
- Black : nom de famille du joueur ayant les noirs suivi par une virgule et un espace, puis le prénom

VERIFIER L'EXACTITUDE DE CES DONNEES, UNE ERREUR POURRAIT VOUS COUTER DES POINTS !

12.5 La liste des coups joués.

- La liste des coups doit être rédigée en notation algébrique et utilisant les raccourcis d'identification des pièces en anglais. Le programme d'initiation des nouveaux adhérents au club permet aux personnes qui ne sont pas familiarisées avec cette notation d'en faire l'apprentissage.
- Dès réception par l'IECC, toute partie d'échecs est vérifiée pour son exactitude. Les erreurs de notation ou les coups ambigus entraînent beaucoup plus de travail pour le personnel de l'IECC et obligent celui-ci à utiliser plus du temps que nécessaire pour le traitement du jeu. Il est fort probable qu'une partie erronée soit renvoyée à son expéditeur pour correction. Votre vigilance sera appréciée afin de réduire les erreurs dans la liste de coups. Une excellente façon de dépister les erreurs de notation est d'utiliser un des nombreux logiciels qui sont disponibles gratuitement et qui permettent une lecture des jeux au format PGN.

Voici ci-dessous quelques erreurs courantes:

- La prise de pion est notée « exd4 » par exemple ET NON « ed » ou « exd » ou « ed4 ».
- Une prise en-passant n'est pas notée de façon spécifique. Par exemple, la mention « ep » après une prise en-passant n'est jamais utilisée.
- La promotion des pièces est notée par d8=Q par exemple ET NON d8Q, ou d8(Q).

- Le roque est noté par la lettre O majuscule ET NON par le chiffre zéro. La notation correcte est O-O pour le petit roque et O-O-O pour le grand roque, non 0-0 ou 0-0-0. Une personne ne fera sans doute pas la différence, mais un logiciel de lecture des jeux au format PGN sera stoppé par un roque écrit à l'aide du chiffre zéro.
- Une prise de pièce est indiquée par le signe x. Par exemple, Nxd6 ET NON Nd6 ou N:d6.
- Un échec au roi, même involontaire, doit être indiqué par le signe + inséré immédiatement après le coup joué, sans aucun espace entre ce signe et le coup.
- Un échec et mat doit être indiqué par le symbole # inséré immédiatement après le coup joué, sans aucun espace entre ce symbole et le coup ET NON par le double signe « ++ » ou la mention « mat ».
- Si deux pièces identiques, placées sur une même RANGÉE, ont la possibilité d'être déplacées sur une même case, alors la lettre d'identification de la COLONNE de la pièce qui bouge devra obligatoirement être utilisée. Par exemple, si un cavalier se trouve sur la case d3 et un autre sur la case f3 et que le cavalier en d3 se déplace vers e5, alors la notation correcte sera Nde5.
- De même, si deux pièces identiques, placées sur une même COLONNE, ont la possibilité d'être déplacées sur une même case, alors le numéro d'identification de la RANGÉE de la pièce qui bouge devra obligatoirement être utilisé. Par exemple, si un cavalier se trouve sur la case c3 et un autre sur la case c5 et que le cavalier en c5 se déplace vers e4, alors la notation correcte sera N5e4 ET NON N(5)e4 ou Nc5e4.
- La numérotation des coups doit être suivie par un point, comme par exemple 4.Bh5 ET NON 4Bh5 ou 4 Bh5.
- Le résultat d'un jeu noté dans l'en-tête de partie doit être noté de façon consistante à la suite de la liste des coups, en évitant d'utiliser des parenthèses ou des guillemets. Par exemple, 1-0 ET NON (1-0) ou [1-0] ou "1-0".
- Techniquement, la résignation ou l'abandon d'une partie n'est pas un coup joué. Si par exemple les blancs abandonnent, le dernier numéro inscrit dans la liste des coups sera celui du coup joué par les noirs. Par exemple, 38.Rf6 Qh7 0-1 ET NON 38.Rf6 Qh7 39.0-1
- Toutes mentions comme « abandon », « nulle » ou « nulle par répétition », etc. sont à proscrire de la liste des coups et de tout autre endroit à l'intérieur du compte-rendu de fin de partie.
- Aucune annotation (!, ?, etc...) ne doit figurer dans la liste des coups.

13. Historique de l'IECC et questions fréquentes

13.1 Quel est l'origine de l'IECC ?

Lisa Powell, membre fondatrice de l'IECC, a créé l'IECC au début de l'année 1995.

13.2 Quel est le but de l'IECC ?

Continuer à fournir aux joueurs du monde entier l'opportunité de s'affronter dans des tournois classés et de tisser des liens de camaraderie avec de nouvelles personnes dans le cadre d'une organisation qui ne réclame aucun frais d'adhésion ou de fonctionnement. Les joueurs doivent cependant avoir un accès à l'Internet ou la possibilité d'utiliser l'adresse de courriel de personnes de leur entourage.

Offrir une large variété d'activités consacrées uniquement aux échecs, pour le seul plaisir du jeu.

13.3 Quel rapport à l'IECC avec d'autres clubs d'échecs par correspondance ?

Officiellement aucun.

13.4 L'IECC a-t'il des interactions avec la FIDE, l'ICCF ou avec des fédérations nationales comme l'USCF ou la CFC ?

Non.

13.5 De nouveaux joueurs demandent souvent : quel est le bon nombre de parties pour débiter au sein du club ?

Il est difficile de répondre à cette question sans connaître le temps que consacre le joueur à ses loisirs, ses autres engagements et son niveau de stress. Notre conseil serait de commencer avec un petit nombre de parties et d'augmenter ce nombre si le temps le permet.

13.6 Devrai-je consulter mes courriels et répondre pendant les week-ends ?

Non pour autant que vous restiez dans les limites de temps de réflexion : dix coups consécutifs en moins de trente jours et pas plus de dix jours par coup joué.

13.7 Serai-je pénalisé dans le cas absences pour problèmes familiaux, changement d'emploi, contraintes professionnelles, examens scolaires, congés annuels, etc. ?

Non, mais seulement si vous en avez informé à l'avance vos adversaires ainsi que le coordinateur des absences, conformément à la section 8.1, en demandant un ajournement.

13.8 Comment continuer la partie si mon adversaire ne répond pas ?

Informez l'arbitre ou le Directeur du tournoi conformément à la section 11.

13.9 Comment régler les problèmes d'erreurs typographiques ?

Veillez vous référer aux sections 7.7 à 7.11.

14. Information

Pour obtenir des informations récentes sur l'IECC, incluant les parties archivées, les tournois en cours et à venir, ainsi que les dernières nouvelles, veuillez consulter notre page web à

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