

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

### **Romanian Guidelines**

**Translated by Bogdan Calmac .**

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@yahogroups.com](mailto:iecc-directors@yahogroups.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@yahogroups.com](mailto:iecc-directors@yahogroups.com).

In cazul unor dispute asupra interpretarii ghidului IECC, persoanele oficiale vor folosi originalul in limba engleza. Daca se vor descoperi ambiguitati intre versiunea engleza si traducerea in orice alta limba, versiunea engleza va avea prioritate.

### **Ghidul IECC**

**Ultima actualizare: August 9, 2011.**

**Nota:** Nici un set de reguli nu poate acoperi toate cazurile posibile iar acest ghid nu este o exceptie. Uneori vor exista situatii in care o disputa intre jucatori nu este acoperita de acest ghid. In astfel de cazuri, acela care trebuie sa rezolve disputa, Arbitrul sau TD (Tournament Director, Directorul Turneului), va lua decizii conforme cu spiritul acestui ghid si cu practicile si procedurile care s-au dovedit echitabile si acceptabile in trecut. Aceasta poate implica deciderea rezultatului unei partide care nu s-a incheiat sau invocarea unor reguli ce nu sunt descrise in acest ghid. Orice membru care nu este multumit cu o decizie poate scrie Biroului Director, autoritatea suprema in privinta regulilor clubului, la adresa de email [iecc-directors@yahogroups.com](mailto:iecc-directors@yahogroups.com), mentionand detaliile cazului si motivele de neintelegere.

Ghidul ce urmeaza este valabil doar pentru partidele jucate in cadrul IECC. Pentru evenimentele Echipelor Internationale IECC (IECC International Team) regulile pot fi diferite ca urmare a unei intelegeri intre cele doua echipe inainte de inceperea fiecarui meci. Pentru mai multe informatii, vizitati:

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

## **1. IECC**

**1.1** Clubul International de Sah prin Email [IECC, International Email Chess Club] ofera jucatorilor de sah de toate nivelele ocazia de a juca partide de sah cu punctaj prin email intr-un mediu amical cu persoane din intreaga lume.

**1.2** Inscrierea este gratuita. Totusi, pentru a asigura viitorul IECC, membrii sunt incurajati sa isi ofere diverse servicii in mod voluntar. Daca esti interesat sa voluntariezi, completeaza formularul de la:

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

**1.3** Engleza este limba oficiala a IECC la fel ca in cazul altor cluburi internationale de sah prin email. Desi ghidul IECC este disponibil in cateva limbi si personalul IECC face eforturi sa comunice cu cei care nu cunosc limba engleza, personalul nu poate fi responsabil pentru neintelegerea email-urilor

trimise acestora si de asemenea nu sunt obligate sa traduca mesajele in alta limba decat engleza. De aceea este responsabilitatea nevorbitorilor de limba engleza sa se asigure ca email-urile lor sunt intelese in mod clar de care personalul IECC.

**1.4** Programul pentru Membrii Noi, gandit pentru a satisface nevoile fiecarui individ, se ocupa de prezentarea IECC si regulilor sale.

## **2. Inscrierea la IECC**

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

**2.2** Upon admission to the IECC, every member will get a unique identification number that will allow the club to accurately manage the membership. Therefore, anyone applying for admission or re-admission to the club must give his first and last name and inform the New Member Department of any past membership

**2.3** The IECC prohibits the use of aliases for applying to the club.

## **3. Comportament**

**3.1** Jucatorii ce se retrag dintr-un eveniment trebuie sa anunte pe adversar si pe TD.

**3.2** Membrii nu trebuie sa se angajeze in activitati ce ar putea afecta reputatia clubului.

**3.3** Adversarii si personalul IECC trebuie tratati cu respect.

**3.4** Membrii trebuie sa raspunda cu promptitudine intrebarilor din partea personalului 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** Toate email-urile in legatura cu IECC trebuie trimise in format text, pentru a reduce raspandirea virusilor. Pentru acelasi motiv, nu trimite atasamente de email catre membrii IECC, cu exceptia cazului in care acesti au fost anuntati inainte si sunt de acord.

**3.7** All messages related to IECC events or its other business must include a return name and/or email address (such that they are visible without having to open the message), normally located in the "From" portion of the email header. This promotes better communications within the club, and lessens worries of opening messages containing viruses or other harmful items.

**3.8** IECC members are responsible for ensuring the reliability of their email address. Should they become unreachable, they would assume the consequence of that, and could in some instance lose games by forfeit.

**3.9** Orice incalcare a regulilor de mai sus poate conduce la excluderea din club.

## 4. Schimbarea adresei de email

**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. Sistemul de punctaj

Evenimentele sunt impartite pe categorii de punctaj, pentru ca cei doi adversari sa aiba un nivel de joc apropiat, de obicei intr-un interval de 200 puncte.

Evenimentele Tematice si Open Swiss fac exceptie. Acestea sunt evenimente cu participare deschisa in care pot avea loc partide intre jucatori cu punctaj foarte diferit.

Daca se determina ca punctajul IECC al unui membru este incorect in mod considerabil este posibil sa se faca o corectie. Directorii sunt singurii care pot decide ce inseamna "incorect in mod considerabil" si vor atribui un punctaj nou daca considera necesar. Adjustarile se pot face numai la cererea sau cu aprobarea membrului in cauza.

Odata cu schimbarea punctajului, membrul respective va fi retras din toate evenimentele incompatibile cu noul sau punctaj. Rezultatele si punctajul pentru partidele deja incheiate nu vor fi schimbate in baza de date a IECC, dar se vor anula toate partidele membrului din evenimente din care este retras.

## 6. Evenimente

IECC ofera diverse forme de competitie sahista:

### - **One-Game matches (Meci de o Partida)**

O singura partida impotriva unui singur adversar.

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

[2 simultaneous games against one opponent - one as white and one as black.](#)

### - **Turnee Eliminatorii**

8 jucatori, 5 grupe de punctaj.

Turul 1: cei 8 jucatori grupati in meciuri de 2 partide.

Turul 2: cei 4 castigatori grupati in meciuri de 2 partide.

Turul 3: cei 2 castigatori grupati in meciuri de 2 partide.

In caz de remiza se califica jucatorul cu punctaj mai mic.

### - **Turnee "Class Rating" in 8 categorii**

5 jucatori, meciuri de 2 partide.

Castigatorii unui turneu primesc dreptul sa participe intr-un turneu de categoria imediat superioara intr-un interval de un an, indiferent de punctajul lor la momentul respectiv.

### **- Turneuri "Swiss"**

Evenimente deschise: Orice punctaj, in jur de 24 jucatori, 4 tururi succesive.

### **- Scara piramidala**

Dreptul de a provoca un jucator cu punctaj superior se dobandeste jucand si nu in virtutea punctajului.

### **- 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 si Echipele Internationale**

Pentru mai multe informatii privind evenimentele pe echipe, cum se intra, pe cine sa contactezi, viziteaza pagina evenimentelor pe echipe la

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

JOCURILE DIN TOATE EVENIMENTELE DE MAI SUS SUNT PUNCTATE.

## **7. Reguli de joc si timpul**

**7.1** Jucatorii pot consulta publicatii sau literatura de sah In versiune tiparita sau electronica. Orice alta forma de ajutor (de la o alta persoana sau folosirea programelor de sah) pentru a muta in timpul jocului eate interzisa.

**7.2** All calculations of your Reflection Time are based on your local date of receipt and transmission.

**7.3** Timpul de gandire este numarul de zile de la data cand mutarea este disponibila pe server-ul tau pana la data cand raspunzi cu o mutare legala.

Exemplu: daca mutarea oponentului este disponibila pe server-ul tau pe 4 Iulie si tu raspunzi pe 4 Iulie atunci se adauga zero zile la timpul de gandire; sau, daca raspunzi pe 5 Iulie se adauga o zi de gandire; sau, daca raspunzi pe 6 Iulie se adauga doua zile de gandire.

**7.4** Durata jocului la IECC este de 10 mutari consecutive in 30 de zile din timpul tau de gandire. 10 mutari consecutive reprezinta 1-10, 2-11, 3-12, etc.

**7.5** Nu este permis sa timpul de gandire pentru o mutare sa depaseasca 10 zile.

**7.6** Mutarile conditionale ("if") sunt permise.

(a) Propunerile de mutari conditionale trebuie ulterior respectate pana la mutarea unde adversarul muta altceva decat a fost propus.

(b) Nu se adauga timp de gandire pentru mutarile "if" (conditionale) acceptate.

(c) Nu se poate evita sau provoca depasirea timpului de gandire prin mutari conditionale. Timpul de reflectie se adauga la prima mutare conditionala a trimitatorului iar raspunsul destinatarului se adauga la ultima mutarea conditionala acceptata.

**7.7** Orice mutare trimisa trebuie respectata, incluzand acceptarea mutarilor conditionale. Lipsa sau anuntarea gresita de sah sau captura precum si erorile tipografice nu pot invalida mutarea trimisa.

De exemplu, daca un jucator trimite mutarea Bxc4+ si nebunul poate fi mutat la c4, chiar daca nu captureaza si nu da sah, mutarea trebuie respectata si nebunul trebuie sa mute la c4.

**7.8** Daca se trimite o mutare ilegala sau ambigua, fie individual sau ca parte a unei mutari conditionale, atunci aceasta se va returna la trimitator pentru corectie, dar fara a fi obligat sa mute piesa respectiva. Daca se trimite o mutare ilegala sau ambigua, fie individual sau ca parte a unei mutari conditionale, atunci mutarile ce o preced pe cea ilegala sau ambigua trebuie respectate. Jucatorul care a gresit va fi penalizat cu 1 zi in plus de gandire iar mutarea ilegala sau ambigua trebuie corectata fara intarziere.

**7.9** Daca in timpul unui joc se descopera ca o mutare ilegala a trecut neobservata, se va reveni la pozitia dinaintea mutarii respective iar jocul se va continua de acolo.

Daca in timpul unui joc se descopera ca o mutare ambigua a trecut neobservata, se va reveni la mutaria respectiva care trebuie clarificata imediat iar jocul se va continua de acolo.

Nu se aplica nici o penalizare in masura in care corectia sau clarificarea sunt efectuate fara intarziere.

**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. Perioade de Absenta**

**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](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** Absente fara penalizare vor fi permise in evenimentele cu numai 2 membrii pentru orice perioada stabilita de cele doua persoane implicate, dar ea nu poate depasi 6 luni. Orice absenta mai lunga de 6 luni va rezulta in anularea sau forfeitarea jocului. Forfeitarea poate fi ceruta fie de unul dintre oponenti

fie de Directorul Turneului (TD), dar anulare este un prerogativ doar al Directorului Turneului.

**8.3** Leave of absence without penalty will be granted to members playing in events consisting of more than two members for normal annual vacations, or short breaks for business, not to exceed 30 days per event. Further absences will be at the discretion of the Tournament Director, who will take into consideration the current state of the tournament and the need to complete the event within a reasonable timescale in order to not keep other members of the event waiting longer than the Tournament Director thinks reasonable. The decision of the Tournament director will be final.

**8.4** Pe timpul unei absente aprobate ceasurile celor doi jucatori vor fi oprite pana la data de intoarcere a celui care a cerut absenta. Orice mutari trimise in aceasta perioada nu vor avea nici un efect asupra timpilor celor doi jucatori.

## **9. Inactivity**

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. Transmiterea Mutarilor**

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** Jucatorii trebuie sa pastreze ultimile zece mesaje cu mutari trimise si primite pentru a ajuta in rezolvarea disputelor.

**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. Arbitraj

**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](http://www.chess-iecc.com/contact_us.html).

## 12. Raportarea jocurilor

**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](http://www.chess-iecc.com/contact_us.html).

**12.2** Nu este necesar sa se raporteze jocurile incheiate prin forfait. Arbitrul Senior va informa departamentele interesate de aceste jocuri si punctajul se va calcula dupa regulile normale.

**12.3 Raportul** de Joc trebuie sa fie in format PGN ca in exemplul de mai jos: (Jocul a fost conceput in asa fel incat sa includa cat mai multe tipuri de mutari.)

[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** Antetul Raportului de Joc PGN.

Formatarea corecta a antetului nu este esentiala, intrucat acesta va fi reformatat de IECC in timpul procesului de punctare. Totusi, pentru a identifica si puncta corect jocurile, urmatoarele informatii trebuie sa fie precise:

- Event (Eveniment, copiază din mesajul initial care a pornit jocul)
- Result (Rezultat, victorie alb 1-0, victorie negru 0-1, remiza 1/2-1/2)
- White's name (Numele jucatorului cu albele)
- Black's name (Numele jucatorului cu negrele)

**VERIFICA CORECTITUDINEA REZULTATULUI. UN REZULTAT INCORECT TE POATE COSTA PUNCTE!**

**12.5** Lista Mutarilor.

- Lista mutarilor trebuie sa fie in notatia algebrica abreviata folosind initialele pieselor din limba

engleza. Programul IECC pentru Membrii Noi ofera instructiuni despre aceasta notatie pentru cei ce nu sunt familiari cu ea.

- La primirea lor de catre IECC, mutarile sunt verificate pentru corectitudine. Jocurile ce contin mutari ambigue sau cele ce difera considerabil de notatia acceptata cauzeaza o multime de incurcaturi pentru personalul IECC si pot fi returnate catre jucator pentru corectie. Ajutorul tau in mentinerea unei liste de mutari corecte si ne-ambigue este apreciat in mod deosebit. Deschiderea lor in oricare program de sah este o buna metoda de a verifica corectitudinea. Iata cateva lucruri de care trebuie tinut cont:

- Capturile de pion se noteaza cu "exd4", si NU "ed", "exd", or "ed4".

- Capturile "en passant" NU se marcheaza in mod special. i.e. Sa nu adaugi "ep" dupa mutare.

- Transformarile se noteaza cu "d8=Q", si NU "d8Q" sau "d8(Q)".

- Rocada se noteaza cu litera mare O, si NU numarul zero (0). Notatia corecta este O-O sau O-O-O, si NU 0-0 or 0-0-0. Diferenta nu e mare pentru o persoana citind PGN-ul, dar un program va respinge rocada notata cu zerouri.

- Toate capturile trebuie sa includa un "x". De exemplu: Nxd6, si NU doar Nd6 sau N:d6.

- Toate mutarile care dau sah, chiar daca acesta este incidental, trebuie sa aiba un "+" dupa mutare, fara nici un spatiu.

- Sah-mat-ul se marcheaza cu "#", si NU "++" sau "mate".

- Daca doua piese identice pot muta in acelasi patrat, diferentiaza-le doar prin litera coloanei. Daca sunt pe aceeasi coloana, atunci foloseste numarul randului. Aceasta litera sau numar se pune imediat dupa initiala piesei si NU trebuie sa contina paranteze. De exemplu: Nge7, R6xa5 – dar NU N(g)e7 sau Ra6xa5

- Numarul mutarii trebuie urmat de un punct. De exemplu: 4.Bh5 – dar NU 4Bh5 sau 4 Bh5

- Acelasi rezultat din linia "Result" a antetului trebuie sa apara si la sfarsitul listei de mutari, dar aici nu trebuie pus in ghilimele sau paranteze. De exemplu: 1-0, dar NU "1-0", (1-0), [1-0], etc.

- Teoretic remiza sau abandonul nu sunt considerate mutari. De asemenea, daca jocul se termina dupa mutare negrului, rezultatul nu trebuie precedat de un numar de mutare. De exemplu: 38.Rf6 Qh7 0-1, dar NU 38.Rf6 Qh7 39.0-1

- Cuvinte cum ar fi "abandon", "pat", "remiza prin repetitie", etc. NU trebuie incluse la sfarsitul listei de mutari, sau oriunde altundeva in raportul de joc.

- Adnotatile (!, ?, etc.) nu trebuie incluse in lista de mutari.

## 13. Istoria IECC si FAQ

### 13.1 Care este originea IECC?



IECC a fost inceput in 1995 de catre Lisa Powell, membru fondator al IECG.

### **13.2** Care este scopul IECC?

Sa continue sa ofere jucatorilor de sah din intreaga lume posibilitatea de a competitiona si a intalni noi prieteni de sah in cadrul unei organizatii ce nu cere taxe de membru si ofera punctarea jocurilor. Jucatorii trebuie sa aiba acces la internet sau sa foloseasca adresa de internet a unei rude sau prieten.

Sa ofere o gama larga de activitati pentru a te putea bucura de sah.

### **13.3** Care este legatura dintre IECC si alte cluburi de sah prin email?

Oficial, nici una.

### **13.4** Are IECC vreo interactiune cu FIDE, ICCF, sau alte federatii nationale cum ar fi USCF sau CFC?

Nu.

### **13.5** Jucatorii noi intreaba: "Cu cate jocuri e bine sa incep?"

Este dificil de raspuns fara a sti timpul pentru hobby-uri al jucatorului, alte angajamente sau nivelul de stres. Porneste la inceput cu un numar minim de jocuri si apoi creste-l pe masura ce timpul permite.

### **13.6** Este nevoie sa imi citesc email-ul si sa raspund in weekend-uri?

Nu, dar trebuie sa pastrezi ritmul standard: 10 mutari consecutive in 30 de zile, si nu mai mult de 10 zile din timpul tau de gandire pentru o singura mutare.

### **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** Cum se rezolva problemele legate de erori tipografice? (atins-mutat?)

Vezi sectiunile intre 7.7 si 7.11.

## **14. Informatii**

Poti obtine ultimile stiri IECC, incluzand arhivele jocurilor, turnee si buletine la situl web IECC:

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