

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

Spanish (Castilian) Guidelines

Translated by Jose Luis Llorente, Cristina Blanca Vizán and Jaime Sanchez-Redondo .

Aviso Importante: En caso de conflicto sobre la interpretación de las reglas de IECC, se utilizará la versión original en inglés de las mismas. Si hubiera alguna ambigüedad entre esta y cualquiera de las traducciones, prevalecerá la versión inglesa.

Reglas del IECC

Última actualización: 9 de Agosto de 2011.

Atención: Ningún conjunto de reglas puede cubrir todas las eventualidades y estas no son una excepción. Ocasionalmente, existirán conflictos entre jugadores que no estén previstos específicamente en las mismas. En tales ocasiones el árbitro o el director del torneo (TD), dependiendo de quien se ocupe del conflicto, tomará las decisiones en concordancia tanto con el espíritu de estas normas como con las prácticas y procedimientos establecidos y que han resultado justos y aceptables en el pasado. Esto puede implicar declarar un resultado en una partida que no ha terminado o aplicar una política que no se describa específicamente en las normas. Cualquier miembro que considere injusta una decisión puede escribir a la Junta Directiva de IECC, máximo órgano político del club, a la dirección iecc-directors@yahoo.com, explicando los detalles del caso y los motivos de su desacuerdo.

Las siguientes normas se aplican únicamente a las partidas jugadas dentro de IECC. Las competiciones internacionales por equipos del IECC tienen diferentes reglas acordadas con los oponentes antes del comienzo de cada una. Para más información por favor consulte nuestra página web sobre competiciones por equipos:

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

1. EI IECC

1.1 El International E-mail Chess Club (siglas inglesas de Club Internacional de Ajedrez por E-mail) proporciona a jugadores de ajedrez de todos los niveles la oportunidad de disputar partidas de ajedrez por categorías, a través del e-mail, con gente de todo el mundo en un ambiente amistoso.

1.2 La afiliación es gratuita. Sin embargo, para asegurar el futuro del IECC, alentamos a sus miembros a que ofrezcan voluntariamente sus servicios. Si usted está interesado, por favor complete el formulario de inscripción que encontrará en nuestra página web :

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

1.3 El idioma oficial del IECC, así como de otros clubes internacionales de ajedrez, es el inglés. Aunque la plantilla se esfuerza por comunicarse adecuadamente con los miembros que no son anglohablantes y las reglas del IECC están disponibles en varios idiomas, ellos no son responsables de la mala comprensión de los mensajes ni están obligados a traducirlos a ningún otro idioma. Por lo tanto es responsabilidad de los miembros de lengua no inglesa asegurarse de que la plantilla del club entiende correctamente sus mensajes.

1.4 Un programa para nuevos miembros (NMP, New Member Program), adaptado a las necesidades de cada individuo, introducirá a todo nuevo miembro en el IECC y sus procedimientos.

2. Hacerse socio del IECC

2.1 Para unirse al IECC, tiene que rellenar el formulario disponible en <http://www.chess-iecc.com/join.html> cumplimentando sus datos.

2.2 Tras la admisión en IECC, cada miembro recibirá un número de identificación único que permitirá al club manejar adecuadamente su pertenencia al mismo. Por lo tanto, cualquiera que solicite admisión o readmisión al club, debe dar su nombre y apellidos e informar al club de si ya había sido miembro.

2.3 IECC prohíbe el uso de alias en las solicitudes de admisión.

3. Guía/Comportamiento

3.1 Los jugadores que se retiren de una competición deberán notificarlo a sus oponentes y al director de torneo (TD).

3.2 Los miembros no deben verse implicados en actividades que puedan desprestigiar el buen nombre del club.

3.3 Tanto sus oponentes como el personal del IECC deben ser tratados con respeto.

3.4 Los miembros deben responder puntualmente a las preguntas del personal del IECC.

3.5 Las direcciones de correo obtenidas como miembros del IECC solo pueden usarse para jugar al ajedrez por correo electrónico y deben ser tratadas como información confidencial. El uso de dichas direcciones de correo para cualquier otro propósito, salvo aprobación expresa de la Junta directiva de IECC, está estrictamente prohibida. En particular, los miembros de IECC no deben enviar invitaciones a otros miembros para que se conecten a otros servicios de red de ningún tipo sin previamente haber solicitado y obtenido permiso para hacerlo.

3.6 Para minimizar la transmisión de virus informáticos todos los e-mails relacionados con el IECC deben enviarse en texto plano. Por la misma razón, no se deben enviar archivos adjuntos a los miembros del IECC sin su previo conocimiento y aprobación.

3.7 Todos los mensajes relativos a eventos de IECC o asuntos relacionados deben incluir un nombre o dirección de remite (de tal modo que sean visibles sin tener que abrir el mensaje), normalmente situado en el encabezamiento del mensaje, en la porción "De". Esto favorece una mejor comunicación en el club y disminuye las preocupaciones de abrir mensajes que contengan virus u otros elementos dañinos.

3.8 Los miembros de IECC son responsables de asegurar la fiabilidad de su dirección de email. Si fueran ilocalizables, asumirían las consecuencias, y en algunos casos, podrían perder las partidas en juego.

3.9 Cualquier infracción de las reglas antedichas podría dar lugar a la expulsión.

4. Cambio de dirección de e-mail

4.1 Si usted desea cambiar su dirección de correo electrónico, por favour, informe a la administración de IECC a través del formulario disponible en <http://www.chess-iecc.com/address.html>, incluyendo los detalles de la nueva dirección y de la dirección antigua que será borrada.

4.2 Además, usted debe informar por correo electrónico a sus actuales contrarios en sus partidas en curso de su nueva dirección de correo, así como a los responsables de los Eventos en los que está participando, utilizando el formulario disponible <<http://www.chess-iecc.com/miscellaneous.html>>.

5. Clasificación

Observe que efectos de formación de grupos, las competiciones están divididas en categorías según la clasificación de los miembros, de esta forma los jugadores son emparejados con oponentes de habilidad similar; normalmente existe una diferencia de 200 puntos.

Los torneos Temáticos (Thematics) y el Abierto tipo Suizo (Open Swiss) son una excepción, ya que son competiciones abiertas donde jugadores con una diferencia importante en sus puntuaciones pueden ser emparejados.

Si la puntuación IECC de un miembro resulta ser claramente incorrecta se puede ajustar. Los Directores serán los únicos en juzgar el significado de "claramente incorrecta" y, si corresponde, decidirán la nueva puntuación. Los ajustes se realizarán a petición, o con la aprobación, del miembro en cuestión. En el caso de un cambio de puntuación el miembro referido será retirado de cualquier competición que no fuera apropiada para él, teniendo en cuenta su nueva puntuación.

En ese caso, ni los resultados ni las puntuaciones de las partidas terminadas se modificarán en la base de datos del IECC. Sin embargo, y únicamente a los efectos de la administración interna (ej. las tablas cruzadas, etc.) de aquellas competiciones de las que el miembro ha sido eliminado, todas las partidas en las que este involucrado se declararán nulas.

6. Competiciones

El IECC ofrece muchos tipos de competiciones:

- Partida Simple (1-Game match)

Una única partida contra un oponente.

- Partidas con ambos colores (2-Games match)

Dos partidas simultáneas contra el mismo oponente – una con blancas y otra con.

- Torneos Eliminatorios (Knockout tournament)

8 jugadores, 5 grupos de clasificación.

Ronda 1: 8 jugadores emparejados en partidas de 2 juegos (una con blancas y otra con negras).

Ronda 2: los 4 ganadores emparejados en partidas de 2 juegos (idem).

Ronda 3: los finalistas en una partida de 2 juegos (idem).

En el caso de tablas, el jugador con menor puntuación es el que se clasifica para la siguiente ronda.

- Torneos de Categoría (Class) con 8 categorías ELO

5 jugadores en una ronda de una única partida contra cada oponente.

Los ganadores del torneo obtienen el derecho a jugar en un torneo de la categoría ELO inmediatamente superior en cualquier momento, dentro del periodo de 1 año desde el momento de la concesión, con independencia de su puntuación.

- Torneos Suizos (Swiss open)

Torneos abiertos: cualquier nivel, 24 jugadores aproximadamente, 4 rondas.

- Pirámide (Pyramid)

Desafío perpetuo donde una posición es ganada a través de las partidas y no por puntuación.

- Matches Temáticos (Thematic matches)

Dos partidas simultáneas contra un solo oponente – una con blancas y otra con negras-, o bien una única partida en la que los jugadores deciden el color que prefieren.

- IECC vs. Equipos Internacionales (Team matches)

Para información adicional con respecto a las competiciones por equipos incluyendo, cómo formar parte de los mismos, a quien contactar y las pautas específicas de estas competiciones, diríjase a la página <http://www.chess-iecc.com/team.html>

Todas las partidas dentro las competiciones mencionadas con anterioridad se tienen en cuenta a la hora de hacer las clasificaciones de IECC y de adjudicar la puntuación ELO.

7. Reglas sobre control de juego y tiempo.

7.1 Los jugadores son libres de consultar publicaciones o literatura sobre ajedrez en forma impresa o electrónica. Se prohíbe cualquier otra forma de ayuda, tanto consultar a otras personas como usar programas de ajedrez para realizar movimientos.

7.2 Todos los cálculos del tiempo de reflexión están basados en la fecha local de recepción y transmisión.

7.3 El tiempo de reflexión es el número de días desde la fecha en que un movimiento legal esta disponible para usted en su servidor de correo, hasta, e inclusive, la fecha en que usted responde a su oponente con un movimiento legal.

Por ejemplo: si el movimiento de su oponente está disponible en su servidor el 4 de Julio y usted responde el mismo 4 de Julio ha acumulado cero días de tiempo de reflexión; si responde el de 5 Julio ha acumulado un día de tiempo de reflexión; y si responde el 6 de Julio ha acumulado dos días de tiempo de reflexión.

7.4 El tiempo de reflexión requerido por el IECC es: 10 movimientos consecutivos en 30 días de su propio tiempo de reflexión. 10 movimientos consecutivos significa los movimientos 1-10, 2-11, 3-12, etc.

7.5 Usted no puede tardar más de 10 días de su propio tiempo de reflexión en hacer un único movimiento.

7.6 Se permiten los movimientos condicionales. ("If" movements).

- a. Las propuestas de movimientos condicionales suponen obligación para el que lo propone hasta que el receptor realiza un movimiento diferente al propuesto.
- b. El tiempo no cuenta para las jugadas condicionales aceptadas.
- c. El exceso del tiempo límite no se evita ni se provoca por movimientos condicionales. El tiempo de reflexión se agrega al remitente en el primer movimiento de una secuencia de movimientos condicionales y al receptor en el movimiento de respuesta al último movimiento condicional aceptado.

7.7 Cualquier movimiento legal enviado, incluyendo la aceptación de cualquier movimiento condicional, es inmodificable. Los avisos de jaque o captura equivocados u omitidos, o algún otro error administrativo o tipográfico, no invalidan el movimiento enviado.

Por ejemplo, si un jugador envía el movimiento Bxc4+ y el Alfil puede trasladarse legalmente a c4, incluso si el movimiento no es una captura, y/o no da jaque, sigue siendo un movimiento legal obligatorio, y el Alfil debe trasladarse a c4.

7.8 Si se envía un movimiento ilegal o ambiguo, sólo o como parte de un movimiento condicional, le será devuelto al remitente para su corrección inmediata sin ser obligatorio el movimiento de la pieza involucrada. Si se envía un movimiento ilegal o ambiguo, sólo o como parte de un movimiento condicional, los movimientos inmediatamente anteriores serán considerados realizados o propuestos.

Se agregará al jugador en falta 1 día adicional de tiempo de reflexión y el movimiento ilegal o ambiguo se debe remediar sin retraso.

7.9 Si, en el transcurso de una partida, se descubre que un movimiento ilegal ha pasado desapercibido, se reinstaurará la posición anterior y se continuará la partida desde esa posición.

Si, en el transcurso de una partida, se descubre que un movimiento ambiguo ha pasado desapercibido, la posición vuelve al momento movimiento ambiguo, el cual debe ser clarificado sin retraso, y se continúa la partida desde ese punto.

No se aplicará ninguna sanción al jugador o jugadores que habiendo efectuado una jugada no válida o ambigua a corrijan rápidamente, una vez advertida.

7.10 Si un jugador excede los 30 días de reflexión para 10 jugadas consecutivas, la partida y el tiempo de reflexión se suspenden. El Árbitro senior debe ser advertido de inmediato a través del formulario disponible <http://www.chess-iecc.com/timevio.html>

7.11 Después de cada jugada propia, si los jugadores no tiene respuesta de su contrario tras 5 días, la última jugada DEBE SER REENVIADA. Si no se ha recibido la jugada de respuesta o una razón satisfactoria por el retraso, y se cumplen las dos condiciones siguientes:

- Han pasado más de 10 días desde el envío de la jugada propia, y
- Han pasado más de 5 días desde el reenvío de la jugada propia,

el jugador debe hacer una reclamación al Árbitro, empleando el formulario disponible en

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

7.12 En el caso de la primera queja por violación de tiempo, el incumplidor puede responder al Árbitro rápidamente y confirmar que puede completar la partida siguiendo los controls de tiempo (no más de 10 días por jugada, y no más de 30 días por 10 jugadas acumuladas), y, en ese caso, podría evitar la “pérdida por tiempo” (forfeit) de la partida, los relojes se volverían a poner a cero y la partida seguiría (salvo y hasta que hubiese un problema adicional).

8. Ausencias

8.1 Todas las ausencias deben ser notificadas con antelación: por correo electrónico a todos los contrarios; y ,a través del formulario disponible en http://www.chess-iecc.com/absence_form.html, al departamento de Administración. El departamento de Administración confeccionará todas las semanas una lista de las ausencias notificadas que será recirculada a todos los miembros de la organización de IECC y publicada en la página web para el conocimiento de todos los jugadores.

8.2 Las ausencias se permitirán sin sanción en las competiciones que involucren únicamente a dos miembros del IECC por cualquier período convenido entre los dos individuos referidos, sin exceder los 6 meses. Cualquier ausencia que exceda los 6 meses dará lugar a la cancelación o a la pérdida de la partida. Tanto el oponente como el director del torneo pueden reclamar la pérdida de la partida, pero la cancelación es prerrogativa del director del torneo.

8.3 Se concederán ausencias sin penalización a los miembros que participen en eventos de más de dos jugadores, con motivo de vacaciones normales, o períodos cortos por negocios, de hasta 30 días por evento. Los demás permisos estarán sujetos a la decisión del director del torneo, que tomará en consideración el estado actual del mismo y la necesidad de terminar la competición dentro de un tiempo razonable para no obligar a otros miembros a esperar más tiempo del que se considere razonable. La decisión del director del torneo será inapelable.

8.4 Durante cualquier ausencia permitida los relojes de ambos jugadores en una partida se detendrán hasta la fecha de retorno notificada por el jugador se ausenta. Cualquier movimiento enviado durante este período por cualquier jugador no tendrá ningún efecto en los relojes del juego.

9. Inactividad

Todos los jugadores que hayan estado inactivos durante más de 3 años serán retirados de la lista de jugadores activos de la página web de IECC. No obstante, tendrán la posibilidad de jugar nuevas partidas cuando lo deseen.

10. Transmisión de movimientos

Se puede utilizar cualquier dispositivo para la transmisión de las jugadas por correo electrónico con las siguientes condiciones:

10.1 Debe utilizarse la notación corta algebraica en INGLÉS como se muestra a continuación:

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

10.2 Debe incluirse siempre la cabecera PGN y la lista completa de las jugadas de la partida si es posible, lo cual no es un problema en el caso de emplear un ordenador, o teléfonos móviles avanzados. No obstante, en el caso de que se utilicen teléfonos móviles básicos, es necesario, como mínimo, incluir en la respuesta la última jugada del contrario, para que el movimiento sea válido.

10.3 Para los Eventos en los que se juegan dos partidas contra el mismo oponente (p.e, Two-Game matches, Knockout tournaments and Thematic matches): las jugadas de las dos partidas (A and B) deberían enviarse en el mismo correo. Sin embargo, cuando se use una herramienta de software, como ECTool, para registrar la partida y enviar los mensajes de correo electrónico y que solo puede tratar una partida a la vez, los movimientos de cada partida deben enviarse lo más próximos que sea posible.

10.4 Se recomienda que en el campo Asunto del correo electrónico se incluya el nombre del Evento.

10.5 Los jugadores deben guardar copias de sus últimos diez mensajes de movimientos, enviados y recibidos, para ayudar a la solución de conflictos.

10.6 Cuando se juega la partida a través de un teléfono móvil sencillo, cada jugador debe mantener un registro continuo de la partida según ésta avanza, con el objeto de responder a los árbitros en caso de una reclamación por tiempo, o por si hay alguna discrepancia en el registro de las jugadas. El registro debe incluir el número del movimiento, la fecha de envío la fecha de recepción y la fecha de cualquier repetición de la jugada.

11. Arbitraje

11.1 Las notificaciones de una violación del tiempo de reflexión deben ser enviadas al árbitro a través del formulario disponible en <http://www.chess-iecc.com/timevio.html>.

11.2 Las notificaciones de una violación del tiempo de reflexión deben ser enviadas al árbitro a través del formulario disponible en <http://www.chess-iecc.com/timevio.html>.

12. Informes de Partidas

12.1 A la finalización de una partida, el ganador, o el jugador de piezas blancas en caso de tablas, debe publicar el informe de la partida en formato PGN utilizando el formulario disponible en http://www.chess-iecc.com/contact_us.html.

12.2 No es necesario enviar un informe de una partida que terminó debido a una descalificación. El árbitro informará a los departamentos involucrados sobre estas partidas las que serán clasificadas de la manera usual.

12.3 Los informes de las partidas deben estar en formato PGN, como en el ejemplo de abajo: (el

formulario del informe de la partida fue pensado para incluir tantos movimientos como fuera posible)

[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 Cabeceras del Informe PGN de la partida

El formato de la cabecera del informe PGN no es esencial, ya que el IECC lo modificará durante el proceso de clasificación. Sin embargo, para identificar y clasificar los juegos correctamente la información siguiente debe ser exacta:

- Event (Competición, por favor copie y pegue del mensaje original de emparejamiento)
- Result (resultado, triunfo blanco 1-0, triunfo negro 0-1, tablas 1/2-1/2)
- Nombre del jugador con las fichas blancas
- Nombre del jugador con las fichas negras

REVISE EL RESULTADO PARA CERCIORARSE DE QUE ES EL CORRECTO.
¡UN ERROR EN EL RESULTADO PODRÍA COSTARLE PUNTOS EN LA CLASIFICACIÓN!

12.5 La lista de los movimientos.

- La lista de los movimientos debe estar en la notación algebraica abreviada usando las iniciales inglesas de las piezas. El programa del nuevo miembro de IECC ofrece formación en esta notación para los que no estén familiarizados con ella.

- Las listas de movimientos, una vez recibidas, son verificadas por el IECC. Las partidas que contienen movimientos ambiguos, o las listas que se desvían significativamente de la notación aceptada generan inconvenientes y pérdidas de tiempo al personal del IECC y pueden devolverse para su corrección. Su colaboración al preocuparse de que los informes de sus partidas no contengan movimientos ilegales o ambiguos será altamente valorada. Grabarlos y leerlos, en cualquiera de los excelentes programas disponibles, es una buena manera de comprobar si son correctos. Algunos puntos problemáticos se detallan a continuación:

- Las capturas realizadas por un Peón se anotan en este formato "exd4", y NO en "ed", "exd", o "ed4".

- Las capturas "al paso" (en passant) no se señalan de ninguna manera especial, es decir, no incluya las letras "ep" después del movimiento.

- Las promociones se registran en el formato "d8=Q", pero NO "d8Q" o "d8(Q)".

- El enroque se debe anotar usando la "O" mayúscula, y NO el número cero (0). La forma correcta de anotarlo es O-O ó O-O-O, y NO 0-0 ó 0-0-0. Para una persona, a la hora de leer el PGN, no hay diferencia entre un movimiento escrito con ceros y otro escrito correctamente, sin embargo un programa de PGN rechazará el movimiento anotado con ceros.

- Todas las capturas deben incluir una "x". Por ejemplo: Nxd6, no se acepta Nd6 o N:d6.

- Todos los movimientos que dan jaque, incluso si el jaque es fortuito, deben tener "+" después del movimiento, sin un espacio entremedias.
- El jaque mate se debe indicar por "#", y no "+ +" o "mate".
- Si dos piezas idénticas pueden moverse al mismo casillero, distinga entre ellos por la letra de la fila solamente. Si están en la misma fila, entonces utilice el número de casilla únicamente. Esta letra o número debe ir a la derecha después de la inicial de la pieza y no se debe colocar entre paréntesis. Por ejemplo: Nge7, R6xa5 - y no N(g)e7 o Ra6xa5
- El número de la jugada debe estar seguido de un punto. Por ejemplo: 4.Bh5 -- y no 4Bh5 o 4 Bh5
- El mismo resultado que está en la línea del resultado de la cabecera debe estar al final de la lista de movimientos, pero sin ir entre comillas o paréntesis. Por ejemplo: 1-0, pero NO "1-0", (1-0), [1-0], etc.
- Técnicamente, el abandono o la aceptación de tablas no son movimientos. Si el juego termina después de que las negras muevan, el resultado no debe ir precedido por un número de movimiento. Por ejemplo: 38.Rf6 Qh7 0-1, pero NO 38.Rf6 Qh7 39.0-1
- Palabras como "abandono", "tablas", "tablas por repetición", etc. no deben incluirse ni al final de la lista de movimientos, ni en ningún otro apartado del informe de la partida.
- Anotaciones (!?, etc.) no deben incluirse en la lista de movimientos.

13. Historia de IECC y preguntas más frecuentes

13.1 ¿Cuál es el origen de IECC?

IECC fue fundado a comienzos de 1995 por Lisa Powell, miembro fundador de IECG.

13.2 ¿Cuál es el propósito del IECC?

Brindar a jugadores de ajedrez de todo el mundo la oportunidad de competir y de conocer a nuevos amigos del ajedrez en el contexto de una organización que no requiere dinero para ser miembro ni para clasificarse. Los jugadores necesitan tener su propio acceso a Internet, o la capacidad de utilizar una dirección de Internet segura de un pariente o de un amigo.

Proporcionar una amplia variedad de actividades para disfrutar del ajedrez.

13.3 ¿Qué relación IECC tiene con otros clubes de ajedrez por e-mail?

Oficialmente ninguna.

13.4 ¿El IECC interactúa con FIDE, ICCF, o con federaciones nacionales del ajedrez tales como USCF o CFC?

No.

13.5 Los nuevos jugadores preguntan con frecuencia: ¿con qué número de partidas es conveniente empezar?"

Es difícil de contestar sin saber el tiempo disponible para aficiones, otros compromisos o los niveles de estrés que cada uno posee. Comience con un mínimo de partidas, y aumente el número cuando el tiempo se lo permita.

13.6 ¿Tengo que leer mi e-mail y responder los fines de semana?

No, pero usted debe respetar la regla del tiempo de reflexión: 10 movimientos consecutivos en 30 días, y no puede tardar más de 10 días de su propio tiempo de reflexión para un único movimiento.

13.7 ¿Voy a ser penalizado si tengo otras ausencias por temas como crisis familiares, cambio de trabajo, necesidades de trabajo, exámenes, vacaciones, etc.?

No va a ser penalizado si avisa a sus contrarios y al coordinador de ausencias como se describe en la sección 8.1, y solicita una suspensión.

13.8 ¿Qué tengo que hacer si mi contrario no mueve?

Notifíquelo al Árbitro Senior o al Director del Torneo con según se describe en la sección 11.

13.9 ¿Cómo se resuelven los errores tipográficos?

Diríjase a las secciones 7.7 a 7.11.

14. Información

Usted puede conseguir las últimas noticias y actualizaciones de IECC incluyendo juegos archivados, torneos, y boletines en la página web de IECC:

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