

IECC - International Email Chess Club.

Czech Guidelines

Translated by Jiri Kelbl.

Disclaimer: The following translation has not been reviewed for conformity with the official IECC guidelines that is available on our web site in an English version. Moreover some typographic errors may be present. If you wish to review the text or if you have any comments about it, please feel free to contact us at iecc-directors@yahoogroups.com.

V pripade nejasnosti ohledne spravne interpretace smernic IECC plati anglicka verze vzdy jako oficialni. Pokud se objevi nejake rozpory mezi anglickou verzi a prekladem, je pokazde smerodatny anglicky original.

Smernice IECC

Posledni aktualizace: 4 октября 2007

Pamatuj: zadna pravidla nemohou pokryt vsechny mozne eventuality, ani Smernice IECC nejsou vyjimkou. Muze nastat sporna situace, ktera neni v techto pravidlech resena. V takovem pripade rozhodne rozhodci, pripadne TD (reditel turnaje). Jeho rozhodnuti bude podrizeno duchu pravidel, prihledne take ke zpusobu reseni podobne situace, ktery se osvedcil v minulosti. Takovym zpusobem muze byt ukoncena nedohrana partie, lze narazit i na postup, ktery neni primo popsany ve smernicich. V pripade nespokojnosti s takovym rozhodnutim se lze obratit na Board (iecc-directors@yahoogroups.com), ktery v takovych pripadech rozhoduje s definitivni platnosti. Ve stiznosti adresovane na Board je nutne detailne popsat spornou situaci a uvest duvody nesouhlasu s verdiktem rozhodciho (TD).

Nasledujici pravidla plati pouze pro hru v ramci IECC, pro utkani mezinarodniho tymu IECC plati odlišné smernice, ktere vznikaji dohodou mezi zucastnenymi tymy. Podrobnejsi informace ohledne mezinarodniho tymu jsou na

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

1. IECC

1.1 International Email Chess Club [IECC] zprostredkovava sachistum vseh urovni moznost hrát v prateľskem prostredí soutezni (ratingovane) partie s hraci z celeho sveta.

1.2 Clenstvi je zdarma, pro chod IECC je proto velice dulezita dobrovolnicka pomoc clenu. Pokud mate zajem pomoci jako dobrovolnik, vyplnte prosim formular na nasem WWW

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

1.3 Oficialnim jazykem IECC je anglictina, stejne jako u jinych mezinarodnich klubu e-mail sachu. Prestoze pravidla IECC jsou dostupna v ruznych jazycich a organizace vynaklada maximalni mozne usili na zlepšeni komunikace s neanglicky mluviciimi clenymi, nemuze organizace prevzit odpovednost za problemy vznikle tim, ze nektery clen neporozumi anglicky psane zprave, stejne tak nejsou cinovnici povinni komunikovat jinak nez anglicky. Odpovednost za spravne pochopeni zpravy je na strane neanglicky mluviciimi clenymi.

2. Pripojeni k IECC

2.1 Pokud se chcete pripojit k IECC, vyplnte webovy formular:

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

2.2 Kazdy clen ma od IECC prideleno unikatni identifikacni cislo, ktere umoznuje vedeni presnou evidenci clenu.

2.3 Pri vstupu do klubu je zakazano uvadet jina jmena nez skutecna.

3. Chovani

3.1 Pokud hrac opusti turnaj v jeho prubehu, je povinen informovat sve soupere a TD.

3.2 Clenove nesmeji byt spojovani s takovymi aktivitami, ktere mohou poskodit reputaci klubu.

3.3 Se soupeři i funkcionaru IECC je treba jednat zdvorile.

3.4 Clenove musi na dotazy funkcionaru IECC odpovidat co nejrychleji.

3.5 Pokud jako clen IECC obdrzite e-mailovou adresu, jste povinen ji pouzivat k hrani e-mail sachu. Pouzivani k jinym ucelum, bez povoleni od Boardu IECC, je zakazano.

3.6 Vsechny maily tykajici se zalezitosti IECC musi byt posilany ve formatu pouze text (plain text), duvodem je minimalizace nebezpeci prenaseni viru. Ze stejneho duvodu je zakazano posilani priloh (attachments), s vyjimkou tech pripadu, kdy je priloha predem avizovana a ocekavana.

3.7 Vsechny e-maily, ktere se tykaji IECC musi obsahovat jmeno odesilatele a/nebo emailovou adresu, tyto informace musi byt umisteny tak, aby byly viditelne bez otvirani vlastniho e-mailu, nejcasteji tedy v hlavicce zpravy. Toto opatreni zjednodusuje vzajemnou komunikaci a snizuje nebezpeci otevreni skodlive zpravy ci viru.

3.8 Clenove IECC jsou zodpovedni za spolehlivost svych e-mailovych adres. Pokud je clen v dusledku nefunkcnosti sve adresy nedostupny, nese nasledky, ktere mohou vest az ke kontumaci partie.

3.9 Jakekoliv poruseni vyse uvedenych pravidel muze vest ke ztrate clenstvi

4. Zmena e-mailove adresy

4.1 V pripade zmeny e-mailove adresy prosim informujte spravce pomoci webového formulare na

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

kam uvedete jak novou adresu, tak i starou, ktera ma byt odstranena.

4.2 Navic prosim o zmene adresy informujte e-mailem sve soucasne soupeře a pomoci webové formulare na

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

i rozhodci soutezí, kterých se ucastnite.

5. Rating (zebricek)

Poznamka - turnaje jsou obvykle rozděleny do kategorií podle ratingu, takže se hráči utkávají s protivníky podobné síly, většinou není mezi soupeři větší rozdíl než 200 bodů. Výjimkou jsou otevřené soutěže - tematické a švýcarské turnaje, zde na sebe mohou narazit hráči s výrazně rozdílným ratingem.

Pokud se ukáže, že rating některého člena zcela neodpovídá realitě, může být upraven. Reditele (directors) jsou jedinými arbitry, kteří mohou o nutnosti takové změny rozhodnout a přidělit odpovídající hodnotu ratingu. Toto rozhodnutí může být provedeno pouze na žádost či se souhlasem hráče, kterého se týká.

V případech úpravy ratingu může nastat situace, kdy tento nový rating neopravňuje hráče startovat v soutěži, jejíž je aktuálně účastníkem, hráč tuto soutěž opouští. Výsledky již odehraných partií se nebudou v databázi IECC menit, nicméně pro interní administrativní účely (tabulky atd.) budou posuzovány tak jako všechny partie soutěže, ze které hráč odstoupil, tedy jako neplatné.

6. Turnaje

IECC nabízí mnoho forem šachových soutěží:

- One-Game

jedna partie proti jednomu soupeři

- Two-Game/Trio

2 současné hrane partie proti jednomu soupeři - jedna bílými, jedna černými, nebo 4 současné hrane partie proti dvěma soupeřům - dvě bílými, dvě černými

- Knockout Tournaments (vylučovací turnaje)

8 hráčů, 5 ratingové skupiny

1. kolo: 8 hráčů rozparováno do zápasů na dvě partie
2. kolo: 4 postupující rozparováno do zápasů na dvě partie
3. kolo: 2 prezivši hrají zápas na dvě partie

Pokud zápas skončí nerozhodně, postupuje hráč s nižším ratingem

- Class Rating Tournaments (turnaje ratingových tříd)

8 tříd, 5 hráčů hraje každý s každým 1 partii

Vítěz turnaje získává právo hrát v turnaji vyšší třídy (o 1) kdykoliv během 1 roku od vítězství, bez ohledu na jeho momentální rating.

- Swiss Tournament (švýcarské turnaje)

otevřené turnaje: libovolný rating, okolo 24 hráčů, 4 kola (hrane postupně)

- Pyramid challenge ladder (pyramida)

Hráč vyžývá soupeře, který je v zebříčku na vyšší pozici, nezávisí na ratingu.

- Thematic Duos or Trios (tematické turnaje)

Duo je zápas na dvě partie, v Triu hraje každý hráč 2 takové zápasy.

- IECC vs International Teams (tymové zápasy)

podrobné informace, včetně způsobu přihlášení a detailních pravidel, jdete prosím na

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

PARTIE VSECH POPSANYCH TURNAJU JSOU ZAPOCITAVANY DO RATINGU.

7. Pravidla hry/casove kontroly

7.1 Hraci mohou volne vyuzivat sachove publikace a literaturu v tistene i elektronicke forme. Zakazana je jina forma pomoci, at uz od jine osoby ci od sachoveho programu, který behem hry navrhuje tahy.

7.2 Pro pocitani spotrebovaneho casu je vzdy urcujci mistni cas prijmu a odeslani.

7.3 Spotrebovany cas je pocet dni, který uplynul od prijati legalniho tahu vasim serverem do (vcetne) dne, kdy jste tahem podle pravidel odpovedel souperi.

Napr.: pokud souperuv tah prisel na vas server 4. cervna a vy jste 4 cervna odpovedel, spotreboval jste 0 dni; pokud byste odpovedel 5. cervna, spotreboval byste 1 den, pokud 6. cervna, 2 dny.

7.4 Casova spotreba je u IECC stanovena na 10 za sebou jdoucich tahu ve 30 dnech vaseho spotrebovaneho casu. 10 za sebou jdoucich tahu znamena 1.-10. tah, 2.-11. tah atd.

7.5 Nikdy nesmite spotrebovat vice nez 10 dnu na jeden tah.

7.6 Podminkove tahy jsou povoleny.

(a) navrzene tahy jsou zavazne dokud prijemce neudela jiny nez navrzeny tah

(b) pro prijate tahy se nepocita cas

(c) prekroceni casoveho limitu se nelze vyhnout ani jej zpusobit pomoci podminkovych tahu. Odesilateluv spotrebovany cas se pridava k prvniemu tahu sekvence, cas odpovedi se pocita k poslednimu prijatemu tahu.

7.7 Jakykoliv pravidlum vyhovujici odeslany tah, vcetne prijati podminkovych tahu, je zavazny. Chyby nebo chybejici znacky pro sach ci brani, stejne jako jine prepisy ci preklepy, necini odeslany tah neplatnym.

Například, pokud hrac posle tah Bxc4+ a strelec muze podle pravidel tahnout na c4, presteze nebere figuru ani nedava sach, jde o zavazny tah a strelec musi na c4.

7.8 Pokud je poslan pravidlum odporujici nebo nejasny tah, at uz sam o sobe ci jako cast podminkoveho tahu, musi byt vracen odeslateli k okamzite oprave, ten muze tahnout i jinou figurou, nez která se objevila v neplatnem tahu. Tahy, které tomuto neplatnemu tahu bezprostredne predchazely, jsou zavazne.

Chybujici hrac dostane ke sve casove spotrebe 1 den navic a je povinen okamzite neplatny tah opravit.

7.9 Pokud se behem hry zjistí, ze byl drive bez povsimnuti ucinen nepovoleny tah, pokracuje se z pozice, která tomuto tahu bezprostredne predchazela.

Pokud se behem hry zjistí, ze byl bez povsimnuti ucinen nejednoznacny tah, vrati se pozice k tomuto tahu, ten musi byt neprodlene vyjasnen a od tohoto mista se pokracuje.

Hrac, který opravuje neplatny ci nejednoznacny tah neni nijak trestan, pokud opravu provede neprodlene.

7.10 Pokud hrac vycerpa 30 dni casu na rozmyslenou na 10 po sobe jdoucich tahu, nebo prekroci limit 10 dnu na 1 tah, je partie prerusena, stejne jako pocitani casove spotreby. Musi byt neprodlene informovan hlavni rozhodci, hrac tak ucini prostrednictvim webového formulare na

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

7.11 Pokud hrac nedostane od soupeře zprávu do 5 dnu od odeslání posledního tahu, je povinen tah zaslat znovu. Opetovně zaslání tahu je podmínkou pro reklamaci překročení časové spotřeby soupeře.

7.12 Pro případ sporu by hráči měli uschovávat kopie posledních deseti zpráv, přijatých i odeslaných.

8 Turnajová dovolená

8.1 Veskerá turnajová dovolená musí být předem oznámena všem soupeřům (e-mailem) a na Administration Department prostřednictvím webového formuláře na

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

Administration Department bude vydávat listinu turnajových dovolených, která bude rozesílána všem činovníkům klubu a vystavena na klubovém webu, kde ji budou moci využívat všichni členové.

8.2 V soutěžích, kde hrají pouze dva hráči, je možno po vzájemné dohodě čerpat turnajovou dovolenou libovolně bez postihu, nesmí však překročit dobu 6 měsíců. Absence delší než 6 měsíců vede ke zrušení či kontumaci ztrátě partie. Zrušení partie může být reklamováno soupeřem nebo reditelem turnaje (TD), kontumace je výsostným právem TD.

8.3 Clenum, hrájecím soutěž s více než dvěma účastníky, je zaručena turnajová dovolená (prázdniny, pracovní záložitosti), která nesmí překročit 30 dní ročně. Povolení další dovolené je v kompetenci TD, který se rozhoduje na základě momentálního stavu turnaje, který je třeba dokončit v rozumném časovém horizontu, tak aby ostatní hráči nemuseli příliš dlouho čekat. Rozhodnutí TD je nezvratné.

8.4 Během turnajové dovolené jsou hodiny obou hráčů zastaveny až do ohlášeného data návratu do hry. Tahy provedené během dovolené se do časové spotřeby nezapočítávají.

9 Pasivita

Každý člen, který déle než 3 roky nevykáže žádnou aktivitu, bude vyřazen ze seznamu aktivních členů na stránkách IECC. Může se nicméně kdykoliv přihlásit k další hře.

10 Predavani tahu

10.1 Hráč JE POVINEN používat zkrácenou algebraickou notaci v angličtině. Příklad:

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

PGN hlavička nemusí být obsazena v každém mailu, vždy však musí být opakovány provedené tahy. To je nezbytné k udržení regularnosti hry.

Doporučuje se, aby byl v subjectu (předmětu) každého mailu uveden název soutěže.

10.2 Mobilní telefon může být k poslání tahu užit za následujících podmínek:

(a) Musí být zajištěna možnost hrát přes mobil e-mail sáček, buď pomocí NMP nebo žádosti na board. Příslušná poznámka bude přidána do databáze. Člen musí souhlasit s následujícími podmínkami.

(b) TD jakéhokoliv turnaje musí po kontrole členského seznamu upozornit iecc-directors@yahoogroups.com na hráče, který žádá hru přes mobil. TD obdrží od boardu potvrzení o přijetí žádosti a dostane, spolu s hráčem s mobilem a jeho protivníky, popis dalšího postupu.

- (c) Cela hra musi byt vedena pres mobil, kombinace s uzivanim pocitace neni povolena
- (d) Kazda zprava musi byt zaslana v kopii rozhodcimu na adresu <iecc-directors@yahoo.com>.
- (e) Kazda zprava musi obsahovat spravne cislo partie.
- (f) Kazda zprava musi obsahovat posledni tah soupeře a novy tah odesilatele.
- (g) Brani musi byt oznaceno malym x
- (h) Zaverecny PGN report sestavi po ukonceni partie vzdy TD (z doslych kopii).
- (i) Nedodrzovani techto pravidel muze vest ke zruseni ci kontumaci partie.
- (j) V jinych zalezitostech nez zpusobu predani tahu plati bezne IECC Smernice.

11. Rozhodnuti arbitra

11.1 Reklamace prekroceni casu musi byt rozhodcimu zaslana pomoci prislusneho formulare:

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

11.2 Vsechny ostatni problemy musi byt oznameny rozhodcimu pomoci prislusneho formulare:

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

12. Reporty ukoncenych partii

12.1 Po skonceni hry musi vitez (v pripade remizy bily) zaslat rozhodcimu zpravu ve formatu PGN vyplnenim prislusneho formulare:

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

12.2 Neni nutne posilat reporty partii, ktere skoncily kontumacne. Senior Arbiter informuje prislusne oodeleni a partie bude zapocitana do ratingu beznym zpusobem.

12.3 Reporty musi byt v PGN formatu, priklad viz nize:
(priklad byl sestaven tak, aby zahrnoval maximum moznych typu tahu)

[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 Presny format hlavicky neni nezbytně nutne dodrzet, bude naformatovana behem pocitani ratingu. Nicmene ke spravnému identifikovani a zapocitani partie je nutne, aby report obsahoval tyto presne udaje:

- Event (prosim prekopirujte z originalni startovaci listiny)
- Result (vyhra bieleho 1-0, cerneho 0-1, remiza 1/2:1/2)
- Jmeno bieleho
- Jmeno cerneho

VZDY DVAKRAT PREKONTROLUJTE, ZDA JE UVEDENY VYSLADEK SPRAVNY. CHYBA VAS MUZE STAT BODY RATINGU!

12.5 Zaznam tahu.

- musi vzdy obsahovat pouzre anglicke zkratky figur (K-kral, Q-dama, R-vez, B-strelec, N-jezdec). Program pro nove clenky s anglickou notaci seznamy ty, kteri ji dobre neznaji.

- reporty, ktore pridu IECC, jsou kontrolovany. Zapis, ktery obsahuje nejednoznacne tahy nebo se odchyluje od predepsaneho zpusobu notace, muze zpusobit spoustu problemu a prace navic. Proto muze byt hraci vracen k oprave. Je dulezite, aby hrac vzdy overil, zda jim odesilany zapis obsahuje jen pripustne a jednoznacne tahy. Dobrym zpusobem kontroly je pouziti sachoveho programu, ktery umi cist PGN. Mezi nejcastejsi nejasnosti patri:

- Brani pescem - je nutne psat exd4, nikoliv ed, exd nebo ed4.
- Brani mimochodem - nijak zvladne se neoznacuje, nepiste za tah ep.
- Promena pesce - zapisuje se d8=Q, nikoliv d8Q nebo d8(Q)
- Rosada - musi byt tvorena pismeny O, nikoliv nulami. Spravne je tedy O-O a O-O-O, nikoliv 0-0 a 0-0-0. Pro cloveka se tento rozdil nezda vyznamny, program ale chybne zapsanou rosadu neprecte.
- Brani - vsechna brani musi byt oznacena x. Napr Nxd6, nikoliv Nd6 nebo N:d6.
- Sach - vsechny tahy znamenajici sach (i odtazny) musi byt oznaceny +, bez mezery (Qd6+).
- Mat - musi byt oznacen #, nikoliv ++ nebo slovem mate.
- Pokud mohou jit dve stejne figury na totez pole, rozliste pismenem sloupce. Pokud stoji na stejnem sloupci, oznacte radu. Toto oznaceni se pise hned za uvodni pismeno znacici figuru a NESMI byt v zavorkach. Tedy Nge7, R6xa5 - ne N(g)e7 ani Ra6xa5.
- Cisla tahu musi byt oddelena teckou. Spravne je 4.Bh5, spatne 4Bh5 a 4 Bh5.
- Stejny vysledek jako v radku hlavicky Result musi byt uveden i na konci zapisu tahu, zde ovsem bez zavorek nebo uvozovek. Tedy 1-0, ne "1-0", (1-0) atd.
- Report NESMI obsahovat slova jako vzdal, mat, pat, remiza atd.
- Poznamky (?,!) nesmi v reportu byt.

13. Historie IECC a FAQ (casto pokladane dotazy)

13.1 Jak vznikl IECC?

IECC vznikl v roce 1995, zakladatelkou byla Lisa Powell, zakladajici clenka IECG.

13.2 Jake ma IECC poslani?

- Trvale zprostředkovávat sachistům z celého světa možnost potkat se a měřit síly navzájem, to vše v rámci organizace založené na vzájemném přátelství, volném členství a pocítání ratingu jednotlivých hráčů. Hráči musí mít vlastní přístup k internetu, případně možnost pravidelně využívat přístup někoho jiného (příbuzných, přátel..).

- Nabízet širokou škálu aktivit sachové zábavy.

13.3 Jaké má IECC vztahy s ostatními kluby e-mail sachu?

Oficiálně žádné.

13.4 Je IECC v kontaktu s FIDE, ICCF nebo národními sachovými federacemi jako USFC nebo CFC?

Není.

13.5 Noví členové se často ptají, jaký je optimální počet partií hraných současně?

Bez znalosti konkrétních možností hráče těžko odpovědět. Začněte na nízkém počtu a zvyšujte podle vlastních časových podmínek.

13.6 Musím číst maily a odpovídat na ně i o víkendech?

Nikoliv, musíte ale dodržet časové tempo 30 dní na 10 tahu a nesmíte na 1 tah spotřebovat více než 10 dní.

13.7 Budu penalizován v případě prerušení hry z důvodu jako rodinná krize, změna zaměstnání, pracovní vytížení, zkouška ve škole, prázdniny atd.?

Nikoliv, pokud jste informoval soupeře a Absence Coordinátora způsobem popsáným v sekci 8.1., žádost o prerušení.

13.8 Jak pokračovat ve hře, pokud můj soupeř odmítá tahnout?

Informujte hlavního rozhodčího (Senior Arbitrator) nebo rozhodčího turnaje (TD) o všech podrobnostech, tak jak je popsáno v sekci 11

13.9 Jak mám se soupeřem řešit preklepy?

viz sekce 7.7 až 7.12.

14 Informace

Nejnovější informace, včetně ukončených partií, turnaje a bulletinu naleznete na IECC World Wide Web stránce:

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