

IECC - International Email Chess Club.

Estonian Guidelines

Translated by Klaus Kuuse, Henno Rajandi and Elmar Seep.

Kõigil neil juhtudel, kus IECC juhendite tõlgete üle tekivad lahkarvamused, kasutatakse lõpliku otsuse langetamiseks alati ingliskeelset originaalversiooni. Kui tõlgitud juhendite ja ingliskeelse originaalversiooni vahel leitakse kahemõttelisusi, jääb otsustavaks ingliskeelne originaal.

IECC juhendid

Viimati uuendatud: 14. veebruar, 2006

Palun tähele panna: ükski reeglite kogumik ei saa haarata kõiki võimalikke olukordi; ka need juhendid pole selles osas erandiks. Aeg-ajalt võib esineda olukordi, kus mängijatevahelist arusaamatust ei kata ükski osa juhenditest. Sellistel juhtudel Arbiter, Turniirijuht (TJ) või ükskõik, kes selle küsimusega ka ei tegeleks, teeb otsuse, mis on kooskõlas alljärgnevate reeglitega ning mida on juba varem edukalt praktiseeritud. Selle punkti alla võib kuuluda ka mõne partii tulemuse otsustamine, kui see pole lõppenud, või taolise tegutsemisviisi rakendamine, mida pole määratlenud antud reeglid. Iga klubiliige, kes ei ole rahul mingi otsusega, võib kirjutada Juhatusesele (Board), mille otsused on lõplikud: iecc-directors@yahoogroups.com. Apellatsioonile tuleb märkida juhtumi üksikasjad ja põhjused rahulolematuseks.

Alljärgnevad juhendid kehtivad ainult mängudele, mis toimuvad IECC siseselt. IECC Rahvusvahelistel Võistkondlikel võistlustel (International Team events) on erinevad juhendid, mis on kooskõlastatud vastasvõistkondadega enne iga matši algust. Edasise informatsiooni saamiseks külastage meie võistkondlike võistluste lehekülge:

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

1. IECC

1.1 The International Email Chess Club (IECC) pakub kõikidele erineva mängutasemega mängijatele võimalust mängida erinevate inimestega üle kogu maailma sõbralikus õhkkonnas e-maili teel malepartiisid, mis lähevad arvesse reitingu arvestamisel.

1.2 Liikmeksõlemine on tasuta. Siiski, et kindlustada IECC tulevikku, julgustame me liikmeid osalema vabatahtlikus töös. Kui olete sellest huvitatud, palun täitke sooviavaldus meie koduleheküljel:

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

1.3 Nii IECC kui ka teiste rahvusvaheliste e-maili maleklubide ametlikuks keeleks on inglise keel. Kuigi IECC juhendid on kättesaadaval mitmetes keeltes ja kuigi töötajad teevad jõupingutusi, et efektiivselt suhelda inglise keelt mitterääkivate liikmetega nii palju kui võimalik, siis töötajad ei ole vastutavad, kui inglise keelt mitterääkivad inimesed mõistavad valesti neile saadetud e-maile ning samuti ei ole töötajad

kohustatud tõlkima kirju ühtegi teise keelde. Seepärast peavad inglise keelt mitterääkivad liikmed kinnitama, et nad saavad selgelt aru IECC töötajate poolt saadetud kirjadest.

1.4 Uue Liikme Programm (New Member Program), mis on kohandatud iga inimese soovidele ja vajadustele, tutvustab talle IECC-d ja selle protseduure.

2. IECC-ga liitumine

2.1 Liitumaks IECC-ga, palun saatke järgmisi punkte hõlmav avaldus e-mailiga aadressil: iecc-nmp@yahoogroups.com:

- (a) Ees- ja perekonnanimi
- (b) E-maili aadress
- (c) Riik
- (d) Reiting (kui on olemas)
- (e) Kas Te olete varem mänginud e-maili teel malet?
- (f) Kui jah, siis millises organisatsioonis?
- (g) Kas Te olete kursis algebralise notatsiooniga?
- (h) Kas Te olete kursis PGN-formaadiga?

Alternatiivselt on võimalik IECC-ga liitumise blankett täita kodulehel:

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

2.2 IECC-ga liitumisel saab iga mängija erilise identifitseerimisnumbri, mis võimaldab klubil liikmeksolekut täpselt kontrollida. Seetõttu peab iga esmakordselt või uuesti liituda soovija andma oma ees- ja perekonnanime ning informeerima Uue Mängija Osakonda eelmistest liikmestaatustest.

2.3 IECC keelab varjunimede all klubisse astuda.

3. Käitumine

3.1 Mängijad, kes lahkuvad mõnelt võistluselt, peavad sellest teatama vastasmängijatele ja TJ-le.

3.2 Liikmed ei tohi olla tegevuses asjadega, mis toovad klubile halba kuulsust.

3.3 Vastasmängijate ja IECC personaliga tuleb käituda viisakalt.

3.4 Klubiliikmed peavad viivitamatult vastama IECC personali päringutele.

3.5 E-maili aadresse kasutatakse ainult e-maili teel mängitavateks malepartiideks ning nad on konfidentsiaalsed. Nende aadresside kasutamine muudel eesmärkidel on keelatud, kui see pole eelnevalt saanud IECC Juhatuse heakskiitu.

3.6 Kõik mailid IECC siseselt tuleb saata formaadis "Plain text" , et lihtsustada mailide edastust ning vähendada viiruste levikut. Samal põhjusel ei ole lubatud saata maile koos "attachmendiga" IECC liikmetele, välja arvatud juhul kui maili saaja pole seda eelnevalt tunnustanud.

3.7 Kõik IECC turniiride või muude teadetega seotud kirjad peavad sisaldama saatja nime ja/või e-maili aadressi (nii et nad oleksid näha ka kirja avamata), mis paiknevad tavaliselt e-maili päises, lahtris "Saatja". See võimaldab paremat suhtlemist klubisisiselt ja vähendab muresid, mis seonduvad viirusi sisaldavate kirjade avamisega.

3.8 IECC liikmed peavad tagama oma e-maili aadresside usaldusväärsuse. Kui liikmed muutuvad kättesaamatuks, taipavad nad selle tagajärgi ning võivad mõnel juhul isegi kaotuse saada.

3.9 Iga eelmainitud reegli rikkumisega võib kaasneda liikmestaatuse kaotus.

4. E-maili aadressi muutmine

4.1 Kui Te vahetate e-maili aadressi palun informeerige iecc-address@yahogroups.com detailselt nii uuest aadressist kui ka vanast, mis kustutatakse andmebaasist.

4.2 Lisaks tuleb oma uuest aadressist informeerida ka vastasmängijaid ja vastavate võistluste korraldajaid, millest te osa võtate.

5. Reitingud

Palun tähele panna, et paarimise eesmärkidel on võistlused jaotatud reitingukategooriatesse, nii et mängijad pairitakse vastasmängijatega, kellel on ligilähedased oskused, tavaliselt 200 reitingu punkti ulatuses.

Erandiks on siin Temaatiline ja Lahtine Šveitsi turniir, kuna need on lahtised võistlused ning siin võivad suuremate reitingu erinevustega mängijad olla samuti pairitud.

Kui liikme IECC reiting on ebakorrekne, on võimalik, et tehakse parandus. Reitingu ebakorrektsust otsustavad Direktorid ning lisavad, kas uus reiting on kohane. Iga parandus sooritatakse ainult vastaval palvel või kõnes oleva mängija nõusolekul.

Reitingu muutmise korral eemaldatakse vastav mängija turniirilt, kus tema uus reiting oleks sobimatu. Tulemused ja reitingud mängudes, mis on juba lõppenud, ei lähe arvesse ning tunnistatakse kehtetuteks.

6. Võistlused

IECC pakub erinevaid malevõistlusi:

- ühepartiilised matšid (1-game matches)

1 partii ühe vastase vastu

- kahepartiilised / trio matšid (2-game / Trio matches)

2 partiid ühe vastase vastu – üks valgete ja üks mustadega; või 4 partiid kahe vastase vastu – kaks valgete ja kaks mustadega.

- väljakukkumisega turniir (Knockout Tournament)

8 mängijat, 3 reitingukategooriat.

1. voor: 8 mängijat pairitakse kahepartiilisteks matšideks

2. voor: 4 võitjat paaritakse kahepartiilisteks matšideks
3. voor: 2 võitjat paaritakse kahepartiiliseks matšiks
Viigi korral pääseb edasi (võidab) madalama reitinguga mängija.

- klassiturniirid kaheksas kategoorias (Class Tournament)

5 mängijat üheringilises võistluses.

Turniiri võitjale antakse võimalus mängida järgmine turniir juba kõrgemas kategoorias. See võimalus kehtib ühe aasta jooksul, olenemata reitingust, mis turniiri toimumise ajaks on juba saavutatud.

- šveitsi süsteemis turniir (Swiss Tournament)

Lahtine võistlus: iga reitinguga, 24 mängijat, 4 vooru (voorud mängitakse üksteise järel, mitte korraga)

- väljakutse püramiidiredelil (Pyramid ladder)

Mängijad tõusevad püramiidiredelil mitte reitingute alusel, vaid kõrgemal positsioonil olevate mängijate võitmisega.

- temaatilised matšid duo või triona (Thematics)

Duo puhul mängitakse 2-partiiline matš, trio puhul aga kaks 2-partiilist matši.

- IECC vs Rahvusvahelised võistkonnad

Võistkondlike võistluste kohta saab informatsiooni Võistkondlike võistluste võistluste leheküljelt:

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

MÄNGUD KÕIKIDEL ÜLALNIMETATUD VÕISTLUSTEL LÄHEVAD ARVESSE REITINGUTE ARVESTAMISEL.

7. Mängureeglid/ajakontrollid

7.1 Mängijad võivad kasutada malealast teavet või kirjandust trükitud või elektroonilisel viisil. Kõik muud abi saamise moodused, kas siis teiselt inimeselt või kasutades maleprogramme käikude tegemiseks mängu kestel, on keelatud.

7.2 Kõik mõtlemisaja arvutamised toimuvad mängija kohalikul kirja kättesaamiskuupäeval.

7.3 Mõtlemisaja arvestus algab kuupäevast, millal vastasmängija määrustepärane käik saabus sinu serverile, kuni kuupäevani (kaasa arvatud), millal vastasid määrustepärase käigu.

Näiteks: Kui vastase käik saabus sinu serverile 4. juulil ja sa vastad 4. juulil, on mõtlemisajaks 0 päeva; või kui sa vastad 5. juulil, siis 1 päev; või kui sa vastad 6. juulil, siis 2 päeva, jne.

7.4 IECC ajakontrolliks on 30 päeva 10 järjestikuse käigu jaoks. 10 järjestikuse käigu all mõeldakse käike 1-10, 2-11, 3-12, jne. (See tähendab, et mõtlemisaeg ei kandu edasi – tõlkija märkus).

7.5 Ühele käigule ei tohi kasutada üle 10 päeva mõtlemisaega.

7.6 Käikude pakkumine vormis “if...then...” (“kui...siis...” – tõlkija märkus) on lubatud.

(a) Ettepanekud pakutud variantide kohta on siduvad, kuni vastuvõtja teeb pakutavaga võrreldes erineva käigu.

(b) Pakutud käikudelt ei arvestata mõtlemisaega.

(c) Pakutud käigud ei saa ära hoida ega põhjustada ajaületust. Kui saatja pakub varianti, siis mõtlemisaeg lisatakse tema vastukäigule (mitte käigule variandist – tõlkija märkus) ning saaja mõtlemisaeg lisatakse viimasele tema poolt vastu võetud käigule variandist.

7.7 Iga saadetud määrustepärane käik, kaasa arvatud pakutud käigu (käikude) vastuvõtmine on siduv. Maletehniliste märkide (nagu tuli, löömine, en passant) lisamisest või ärajätmisest ei sõltu käigu siduvus.

Näiteks kui mängija saadab käigu Bxc4+ (tõlkes Oxc4+ - tõlkija märkus), aga oda (bishop – inglise keeles “oda” – tõlkija märkus) võib liikuda väljale c4 ilma löömata ja tuld andmata, on käik ikkagi määrustepärane ja siduv ning oda peab liikuma c4.

7.8 Määrustevastane käik (või ka vigane käik pakutud variandis) tuleb saata tagasi selle saatjale käigu viivitamatuks korrigeerimiseks, kuid ilma kohustuseta käia vastava malendiga. Kui pakutud variandis esineb määrustevastane käik, siis sellele eelnevad käigud on siduvad. Eksinud mängijale lisatakse mõtlemisajale 1 päev ning vigane käik tuleb korrigeerida koheselt.

7.9 Juhul kui mängu keskel leitakse, et määrustevastane käik on möödunud seda avastamata, siis taastatakse määrustevastasele käigule eelnenud positsioon ning mängu jätkatakse sealt.

Juhul kui mängu keskel leitakse, et kahetähenduslik käik (kahe sama malendi võimalus liikuda ühele ja samale väljale – tõlkija märkus) on möödunud seda avastamata, siirdub mäng tagasi positsiooni, kus kahetähenduslik käik sooritati ning pärast selle viivitamatud korrigeerimist jätkub mäng sellelt positsioonilt. Kui käik on korrigeeritud viivitamata, ei järgne sellele karistust.

7.10 Kui mängija ületab 30 päeva mõtlemisaega 10 järjestikusele käigule, või 10 päeva mõtlemisaega ühele käigule, siis matš ja mõtlemisaegade arvestamine katkestatakse ajutiselt. Koheselt tuleb sellest teatada TJ-le ja Senior Arbitrator'ile.

7.11 Mängijad PEAVAD oma viimast käiku kordama kui vastasmängijalt ei ole tulnud vastukäiku 5 päeva jooksul. Käigu kordamata jätmine põhjustab viivituse mängu hilisemal jätkamisel.

7.12 Mängijad peavad hoidma alles koopiad 10 viimasest käigust, mis on saadud ja saadetud.

8. Vaheajad/viivitused

8.1 Kõikidest vaheaegadest ja viivitustest tuleb teatada eelnevalt vastasmängijatele ja Administration Department'ile: iecc-absence@yahoo.com. Administration Department koostab selle põhjal iga nädal nimekirja, mis jaotatakse kõigile IECC töötajatele ja pannakse üles IECC koduleheküljele.

8.2 Karistuseta vaheaegu saab võtta ainult võistlustel, kus osaleb kuni 2 võistlejat. Vaheaja pikkus ei tohi ületada 6 kuud, pikema vaheaja puhul määratakse partiis kaotus puhkust võtnud mängijale. Kaotust võib nõuda nii vastasmängija kui ka TJ.

8.3 Karistuseta vaheaja taotlemine tavapäraseks iga-aastasteks puhkusteks või komanderinguteks, mis ei ületa 30 päeva võistluse kohta, on võimaldatud mängijatele, kes mängivad enam kui kahe osavõtjaga turniiril. Edasise vaheaja taotlus läheb TJ-i otsustamisele, kes arvestab turniiriseisu ja vajadust lõpetada võistlus kindlaks tähtajaks, eesmärgiga mitte lasta teistel osalejail oodata rohkem, kui TJ-i arvates on mõistlik. TJ-i otsus on lõplik.

8.4 Lubatud puhkuse ajal seisatatakse mõlema mängija kellad kuni päevani, millal mängija teatas, et tema puhkus lõpeb. Käigud, mis on saadetud sellel perioodil, kulgevad mõtlemisajata.

9. Osavõtmatud

9.1 Kõik mängijad, kes pole rohkem kui 3 aga vähem kui 5 aasta jooksul ühelgi turniiril osalenud, kustutatakse aktiivsete mängijate nimekirjast IECC kodulehel. Sellegipoolest võimaldatakse neile vaba registreerumine uutele turniiridele igal ajal, kui nad seda soovivad.

9.2 Kõik mängijad, kes on olnud osavõtmatud rohkem kui 5 aastat, kaotavad oma liikmestaatuse. Nad peavad uuesti oma liikmestaatust taotlema, kui soovivad IECC-s mängida.

10. Käikude edastamine

10.1 Mängijad PEAVAD kasutama lühikest ingliskeelset algebralist notatsiooni. Näidis:

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

- (tõlkija-poolne lisa) Inglisekeelsed malendite nimetused ja lühendid:

Kuningas	King	K
Lipp	Queen	Q
Vanker	Rook	R
Oda	Bishop	B
Ratsu	Knight	N

PGN päist ei pea lisama igale mailile, kuid kõik sooritatud käigud peavad sisalduma igas kirjas. Korrektnel vastasmängija käigu kordus on vajalik, et vastaja vastukäik kehtiks.

10.2 Mobiiltelefonide kasutamine käikude edastamiseks on lubatud vaid alljärgnevatel tingimustel:

(a) Mobiiltelefonide kasutamine peab olema e-maili teel mängitavaks maleks eelnevalt heaks kiidetud kas Uue Mängija Programmis või pärast seda Juhatusel poolt. Otsusest tehakse vastav märge andmebaasi. Vastav mängija peab nõustuma alljärgnevate tingimustega.

(b) Iga võistluse TJ teatab pärast osalejate nimekirja läbivaatamist, kas on saabunud mõni avaldus mobiiltelefoniga mängijalt. TJ saab seejärel kinnituse Juhatuselt, et vastava mängija taotlus on vastu võetud ning TJ, mobiiltelefoniga mängija ja tema vastane saavad eraldi juhendite lehe protseduuridest, millest tuleb kinni pidada.

(c) Kogu mäng tuleb mängida mobiiltelefoniga. Üleminek arvutile pole lubatud.

- (d) Iga sõnum tuleb kopeerida TJ-le vastavale Yahoogroups'i aadressile.
- (e) Iga sõnum peab sisaldama korrektset võistluse numbrit.
- (f) Iga sõnum peab sisaldama vastasmängija viimase käigu korrektset kordust ja saatja uut käiku.
- (g) Löömised tuleb märkida väikese "x"-ga
- (h) Mängu lõppedes tuleb saata täielik PGN protokoll TJ-le kopeeritud sõnumitest, olenemata mängu tulemusest.
- (i) Nende reeglite mittetäitmine või rikkumine võib kaasa tuua mängu kehtetuks või kaotatuks tunnistamise.
- (j) Kõigis muudes aspektides, välja arvatud käikude edastus ja PGN protokoll'i saatmine, kehtivad IECC üldjuhendid.

11. Protesti esitamine

Mõtlemisaja ületuse teade PEAB sisaldama järgmist informatsiooni ja tuleb saata: iecc-arbiter@yahoogroups.com:

1. Võistluse nimi ja number
2. Teie nimi ja e-maili aadress
3. Vastasmängija nimi ja e-maili aadress
4. Mängu(de) alguskuupäev
5. Teie viimase käigu saatmise kuupäev
6. Kohustuslike 5 päeva korduse saatmise kuupäev
7. Mängu partiitekst
8. Ajaületuse olemus
9. Kõik muu informatsioon, mis oleks vajalik Arbitrile või TJ-le ajaületuse küsimuse lahendamiseks.

12. Partiide ja tulemuste esitamine

12.1 Kui partii on lõppenud, saadab võitja, viigi korral valge, pgn-formaadis partiiprotokoll'i nii vastasmängijale kui ka vastavatele aadressidele:

1-partiilised matšid:	iecc-1game@yahoogroups.com
2-partiilised matšid:	iecc-2game@yahoogroups.com
Klassiturniirid:	iecc-class@yahoogroups.com
Väljakukkumisega turniirid:	iecc-ko@yahoogroups.com
Püramiidi väljakutse:	iecc-pyramid@yahoogroups.com
Šveitsi turniirid:	iecc-swissopen@yahoogroups.com
Võistkondlikud võistlused:	iecc-team@metronet.com
Temaatilised võistlused:	iecc-thematics@yahoogroups.com

12.2 Mängudes, mis on lõppenud ajakaotuse tõttu, ei ole vajalik partiiprotokoll'i esitamine. Senior Arbitrator teatab vastavale osakonnale sellistest mängudest ja nende järgi arvestatakse reitingud tavalisel

põhimõttel.

12.3 Protokollid peavad olema PGN-formaadis. Näidis on toodud allpool (mäng on komponeeritud selliselt, et see sisaldaks võimalikult palju erinevaid käiguvõimalusi):

```
[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 PGN-formaadis protokollide päised

PGN päiste korrektne vormistus pole niivõrd oluline, kuna seda muudetakse IECC poolt hindamise käigus. Kuid selleks, et mängu korrektselt hinnata, peab päis kindlasti sisaldama järgmist informatsiooni:

- Võistlus (Palun see kopeerida täpselt paarmistest)
- Tulemus (valge võit 1-0, musta võit 0-1, viik 1/2-1/2)
- Valge nimi
- Musta nimi

KONTROLLIGE TULEMUS VÄHEMALT KAKS KORDA ÜLE. VALE TULEMUS VÕIB TEILE MAKSMAS MINNA REITINGUPUNKTE!

12.5 Käigud protokollis

- Käigud peavad olema lühikeses algebralisel notatsioonis inglise keelsete malendi nimetustega. IECC Uue Mängija Programm pakub instruksioone selle õppimiseks, kes pole sellega tuttav.
- IECC kontrollib kõikide protokollide korrektsust. Partii protokollid, mis sisaldavad kahemõttelisi käike või mis erinevad nõutava protokollidest, põhjustavad IECC töötajatele palju peavalu. Tavaliselt saadetakse sellised protokollid mängijatele tagasi korrigeerimiseks. Teie abi oleks suureks kergenduseks IECC töötajatele, kui Te kontrolliksite enne protokollidest saatmist hoolikalt, et iga käik oleks õige ja et see ei sisaldaks kahemõttelisi käike. On olemas mõned maleprogrammid, milles võite kontrollida oma partiide PGN protokollide õigsust. Allpool on välja toodud sagedasemad vead koos parandustega:

- Etturilöögid peavad olema märgitud "exd4", aga MITTE "ed", "exd" või "ed4"
- En passant löömised EI OLE eraldi märgistatud, st. ärge lisage tähti "ep" pärast vastavat käiku
- Etturi moondumine märgitakse "d8=Q", aga MITTE "d8Q" või "d8(Q)"

- Vangerdus tuleb märkida, kasutades suurt tähte O, aga mitte numbrit null (0). Korrektne on O-O või O-O-O, aga MITTE 0-0 või 0-0-0. Inimesele, kes loeb PGN-formaadis partiid, võib tunduda, et seal pole erinevust, kuid PGN programm läkkab tagasi protokoll, kus on kasutatud nulle.
- kõik löömised peavad sisaldama väikest tähte "x". Näiteks: Nxd6, aga MITTE lihtsalt Nd6 või N:d6
- Kõikidele tuld andvatele käikudele, isegi kui tuli on juhuslik, tuleb järele lisada "+", ilma tühikut jätmata
- Matt märgitakse "#", aga MITTE "++" või "mate"
- Kui kaks sama malendit võivad liikuda ühele ja samale väljale, tuleb nad eristada vastava vertikaalrea tähega. Kui kaks malendit asuvad aga samal vertikaalreal, siis kasutatakse eristamiseks horisontaalrea numbrit. See täht või number tuleb kirjutada kohe pärast malendi nime lühendit ja EI TOHI olla sulgudes. Näiteks Nge7, R6xa5 – aga MITTE N(g)e7 või Ra6xa5
- Käigu järjekorranumbri järel peab olema punkt. Näiteks: 4.Bh5, aga MITTE "4Bh5" või "4 Bh5"
- Tulemus, mis on kirjutatud päisesse reale "Result", peab olema ka partiiteksti lõpus, kuid seal ei tohi kasutada sulge ega jutumärke. Näiteks: 1-0, aga MITTE "1-0", (1-0), [1-0], jne.
- Tehniliselt pole alistumine ega viigi vastuvõtmine käik. Kui mäng lõpeb musta käiguga, siis sellele ei tohi järgneda käigu numbrit. Näiteks: 38.Rf6 Qh7 0-1, aga MITTE 38.Rf6 Qh7 39.0-1
- Sõnad nagu "alustus" ("resigns"), "patt" ("stalemate"), "viik korduse tõttu" ("draw by repetition"), jne EI TOHI olla lisatud partiprotokoll.
- Märgid (nagu !, ?, jne) EI TOHI olla lisatud partiiteksti.

13. IECC ajalugu ning Küsimused/Vastused

13.1 Kuidas IECC alguse sai?

IECC asutati 1995. aasta alguse Lisa Powell poolt

13.2 Mis on IECC eesmärk?

Eesmärgiks on pakkuda maletajatele üle kogu maailma võimalust mängida malet, leida uusi malesõpru organisatsioonis, milles osalemine on tasuta ning kus mängu hinnatakse. Mängijatel peab olema omal vaba juurdepääs Internetile või võimalus kasutada Interneti mõne sugulase või sõbra juures.

Samuti on eesmärgiks pakkuda erinevaid malevõistlusi, nautimaks maleilu.

13.3 Milline suhe on IECC-l teiste e-maili maleklubidega?

Ametlikult pole ühtegi.

13.4 Kas IECC on interaktsioonis FIDE, ICCF-i või rahvuslike maleliitudega, nagu näiteks USCF või CFC?

Ei.

13.5 Uued mängijad küsivad sageli: "Kui paljude partiidega oleks hea alustada?"

Sellele on raske vastata, teadmata inimese vaba aega, võimalusi vastamiseks ja muidki faktoreid. Alustage minimaalse arvu mängudega ja mida aeg edasi, seda rohkem võite hakata mängima.

13.6 Kas ma pean lugema e-maile ja vastama nädalavahetustel?

Ei, aga tuleb pidada kinni reeglist: 10-le järjestikusele käigule 30 päeva ning mitte mõelda ühte kühte käiku kauem kui 10 päeva.

13.7 Kas ma saan karistada, kui tulevad etteteadmata pausid nagu töökohustused, komanderingud, eksamid, puhkus, jne?

Ei saa, kui sellest on eelnevalt teatatud vastasmängijatele ja Absence Coordinatorile: iecc-absence@yahoo.com. Lühidalt: katkestused on lubatud AINULT SIIS, kui eelnimetatud tingimused on täidetud.

13.8 Kuidas ma saan hoida mängu käimas, kui mu vastased ei vasta?

Teatage Senior Arbitratorile ja TJ-le koos kõikide detailidega, nagu kirjeldatud punktis 11.

13.9 Kuidas lahendada vastasega kirjavigade probleeme?

Palun vaadake punkte 7.7 kuni 7.12.

14. Informatsioon

Teil on võimalik vaadata uusimaid teateid ja IECC uudiseid, kaasa arvatud partiikogumikke, turniire ja bülletääne IECC koduleheküljelt:

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