

IECC - International Email Chess Club. internationale E-Mail-Schachklub

German Guidelines

Translated by Sabine Viebahn and Volker Ballueder.

In Streitfällen über die Interpretation der IECC Richtlinien verwenden Offizielle immer die ursprüngliche englische Version. Sollte gefunden werden, dass irgendeine Mehrdeutigkeit zwischen der englischen Version und einer Übersetzung in eine andere Sprache existiert, hat die englische Version Vorrang.

IECC Richtlinien

Letzte Änderung am 4. Oktober 2007

Anmerkung: Keine Regeln können jede mögliche Eventualität abdecken, und diese Richtlinien sind nicht anders. Es wird dann und wann Anlässe geben, wenn es einen Streit zwischen Spielern gibt, der nicht ausdrücklich in diesen Richtlinien abgedeckt wird. Bei solchen Anlässen trifft der Schiedsrichter oder der TD (Turnierdirektor), der mit dem Streit umgeht, Entscheidungen im Geiste sowohl dieser Richtlinien als auch basierend auf etablierter Praxis und Verfahren, die sich in der Vergangenheit als fair und akzeptabel erwiesen haben. Es kann sein, dass dies manchmal erfordert, ein Ergebnis in einem Spiel zu erklären, das nicht beendet worden ist, oder ein Verfahren zu verwenden, das nicht ausdrücklich in den Richtlinien beschrieben wird. Jedes Mitglied, das über eine Entscheidung unzufrieden ist, kann die Leitung des Schachklubs, diejenigen die die endgültige Verfahrensweise bestimmen und und das Herz des Klubs bilden, anschreiben unter iecc-directors@yahoo.com, unter Angabe der Details des Falles und der Gründe für ihre Uneinigkeit.

Die folgenden Richtlinien gelten nur für gespielte Spiele innerhalb des IECCs. IECC internationale Mannschaftswettkämpfe haben andere Richtlinien, die mit den gegnerischen Mannschaften vor Anfang jedes Matches vereinbart werden. Für weitere Informationen gehen Sie bitte zu unserer Mannschaftswettkampf-Seite unter:

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

1. IECC

1.1 Der internationale E-Mail-Schachklub [IECC = International Email Chess Club], gibt Schachspielern aller Spielstärken die Gelegenheit bewertete E-Mail-Schachspiele zu spielen, mit Menschen aus aller Welt in einer freundlichen Atmosphäre.

1.2 Die Mitgliedschaft ist frei. Jedoch ermutigen wir, um die Zukunft des IECCs sicherzustellen, Mitglieder freiwillige Arbeiten zu übernehmen. Wenn Sie daran interessiert sind sich anzubieten, füllen Sie bitte das Bewerbungsformular auf unserer Webseite aus.

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

1.3 Englisch ist die offizielle Sprache des IECC, so auch für andere internationale Schachklubs. Obwohl die IECC Richtlinien in mehreren Sprachen zur Verfügung stehen, und die Mitarbeiter versuchen mit nicht Englisch sprechenden Mitgliedern so effektiv wie möglich zu kommunizieren, können die Mitglieder keine Verantwortung dafür übernehmen, sollten nicht Englisch sprechende Mitglieder Emails falsch interpretieren oder verstehen. Ferner sind die Mitarbeiter nicht verpflichtet, Emails zu übersetzen, die nicht in Englisch geschrieben wurden. Deswegen liegt die Verantwortung bei den nicht Englisch

sprechenden sicherzustellen, dass Emails von den Mitarbeitern verstanden werden.

2. Beitritt in den IECC

2.1. Um dem IECC beizutreten bitte das folgende Online-Formular ausfüllen:

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

2.2. Nach dem Eintritt in den IECC bekommt jedes Mitglied eine individuelle Mitgliedsnummer, die dem Club erlaubt, die Mitgliedschaft akkurat zu bearbeiten. Deshalb muss jeder, der dem Club neu oder wiederholt beitrifft seinen Vor- und Nachnamen angeben und dem Club jede frühere Mitgliedschaft nennen.

2.3. Der IECC verbietet den Gebrauch von Künstlernamen im Beitrittsesuch zum Club.

3. Verhalten

3.1 Spieler, die sich aus einem Match zurückziehen, sollen ihre Gegner und den TD benachrichtigen.

3.2 Mitglieder dürfen nicht mit Aktivitäten, die den Klub in Verruf bringen könnten, verwickelt werden.

3.3 Ihre Gegner und das IECC Personal sind mit Höflichkeit zu behandeln.

3.4 Mitglieder müssen prompt auf Anfragen des IECC Personals antworten.

3.5 Als Mitglied des IECCs erhaltene E-Mail-Adressen sollen nur für den Zweck verwendet werden, E-Mail-Schach zu spielen und sollen vertraulich behandelt werden. Verwendung von solchen Adressen für jeden anderen Zweck wird, wenn nicht gebilligt vom Aufsichtsrat, ausdrücklich verboten.

3.6 Alle versandten E-Mails aufgrund von IECC Aktivitäten, müssen in einfachem Text sein, um zu helfen, die Übertragung von Computerviren zu reduzieren. Aus demselben Grund sollten Anlagen nicht an IECC Mitglieder gesandt werden, außer mit ihrem vorherigen Wissen und Einverständnis.

3.7 Alle Nachrichten im Bezug auf IECC Spiele oder andere Geschäfte mit dem Club müssen einen Absender und/oder Emailadresse aufweisen (auch ohne, dass man die Nachricht öffnen muss), normalerweise in der "Absender" Zeile ersichtlich. Diese Maßnahme hilft der Kommunikation im Club und reduziert die Angst vor dem Öffnen von potenziell gefährlichen oder virusinfizierten Nachrichten.

3.8 IECC Mitglieder sind verantwortlich dafür, dass Ihre Email funktioniert. Sollte die Email nicht erreichbar sein, so trägt das Mitglied die damit entstehenden Konsequenzen, und kann somit z.B. sofort von Spielen suspendiert werden und ein Spiel verlieren.

3.9 Jeder Bruch der Oben genannten Regeln kann zum Verlust der Mitgliedschaft führen.

4. Änderung der E-Mail-Adresse

4.1 Falls Sie Ihre Email Adresse ändern, bitte diese an die Verwaltung mit dem folgenden Formular melden:

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

- bitte sowohl die neue als auch die alte Adresse angeben, die gelöscht wird.

4.2 Bitte informieren Sie auch alle Gegenspieler durch Email über die neue Adresse sowie den Schiedsrichter der jeweiligen Veranstaltung, an der Sie teilnehmen. Das sollte bitte über das folgende Formular erfolgen:

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

5. Wertung

Bitte beachten Sie, dass für Paarungszwecke Matches normalerweise in bestimmte Wertungskategorien eingeteilt werden, so dass Mitglieder gegen Gegner von ähnlichen Spielstärken, normalerweise innerhalb von 200 Punkten Wertungsdifferenz, zusammen gepaart werden.

Ausnahmen sind thematische Spiele und offene Schweizer Turniere, die offene Spiele sind, wo es vorkommen kann, dass Spieler mit bedeutend verschiedenen Wertungen gegeneinander gepaart werden.

Wenn gefunden wird, dass die IECC Wertung eines Mitglieds beträchtlich falsch ist, kann es möglich sein, eine Änderung vorzunehmen. Die Direktoren werden die Einzigen sein, die entscheiden was "beträchtlich falsch" bedeutet und was die angemessene neue Wertung sein sollte. Jede Änderung wird nur auf Anfrage oder mit dem Einverständnis des betreffenden Mitglieds gemacht.

Im Falle einer Wertungsänderung wird das betroffene Mitglied von dem Spiel oder Turnier abgezogen, wofür die neue Wertung ihn oder sie nicht zur Teilnahme berechtigen würde. Die Ergebnisse und Wertungen von Spielen, die schon beendet sind, würden nicht in der IECC Datenbank geändert, jedoch, nur für die Zwecke der internen Verwaltung von Turnieren (Kreuz-Tabellen usw.), von denen das Mitglied abgezogen wurde, werden alle Spiele an denen das Mitglied teilgenommen hat als ungültig erklärt.

6. Wettbewerbe

IECC bietet viele Formen des Schach-Wettbewerbs an (englische Namen in eckigen Klammern):

- Ein-Spiel Match [One-Game matches]

Ein einzelnes Spiel gegen einen Gegner.

- Zwei-Spiel Matches/Trio-Spiel Matches [Two-Game/Trio matches]

2 simultane Spiele gegen einen Gegner - eines als weiss und ein anderes als schwarz, oder 4 simultane Spiele gegen 2 Gegner - 2 als weiss und 2 als schwarz.

- K.O.-Turniere [Knockout Tournaments]

8 Spieler, 5 Einstufungsgruppen.

Runde 1: 8 Spieler gepaart in 2-Spiel Matches.

Runde 2: 4 Gewinner aus Runde 1, gepaart in 2-Spiel Matches.

Runde 3: 2 Gewinner aus Runde 2, gepaart in einem 2-Spiel Match.

Im Falle eines Remis kommt der niedriger bewertete Spieler weiter.

- Klassen Wertungsturniere in 8 Kategorien mit 5 Spielern in einem einzelnen Ring-Match. [Class Rating Tournaments in 8 categories 5 players in a single round robin.]

Turniergewinnern wird das Recht eingeräumt innerhalb eines Jahres in einem Turnier in der nächst höheren Wertungsklasse zu spielen unabhängig von ihrer zu dem Zeitpunkt gültigen Wertungszahl.

- Turniere im Schweizer System [Swiss Tournaments]

Offene Turniere: Jede Wertung, etwa 24 Spieler, 4 Runden (alle Runden werden einzeln gespielt).

- Pyramiden-Herausforderungs-Leiter [Pyramid challenge ladder]

Offene Herausforderung von höher platzierten Spielern. Die Position wird durch Spiel und nicht durch Wertung verdient.

- Thematische Matche Duos oder Trios [Thematic Match Duos or Trios]

In einem Duo, jedes Thema wird in einem 2-Spiel Match gespielt. In einem Trio spielt jeder Spieler zwei 2-Spiel Matche.

- IECC gegen internationale Teams [IECC vs International Teams]

Für weitere Informationen, die Mannschaftsspiele betreffen, einschließlich wie man mitmachen kann, Details wen man kontaktieren muss und Details über die jeweiligen Richtlinien können auf der Mannschaftsspiel-Seite eingesehen werden:

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

SPIELE IN ALLEN OBEN BESCHRIEBENEN WETTBEWERBEN WERDEN BEWERTET.

7. Regeln des Spiels/Zeitkontrollen

7.1 Spieler dürfen Veröffentlichungen über Schach oder Literatur in Papier oder elektronischer Form konsultieren. Jede andere Form von Hilfe, entweder durch andere Personen oder durch den Gebrauch von Schach Computern oder Schachprogrammen, ist verboten.

7.2 Alle Berechnungen der Bedenkzeit beziehen sich auf das lokale Empfangs- und Sendedatum.

7.3 Bedenkzeit ist die Anzahl der Tage zwischen dem Datum an dem ein gültiger Zug auf dem Server Ihres E-mail Providers verfügbar wird und des Tages an dem Sie einen gültigen Zug an Ihren Gegner schicken (einschliesslich).

Zum Beispiel: Wenn der Zug Ihres Gegners am 4. Juli für Sie auf Ihrem Server verfügbar ist und Sie am 4. Juli antworten, sammeln Sie null Tage der Bedenkzeit an; oder, wenn Sie am 5. Juli antworten, haben Sie einen Tag der Bedenkzeit angesammelt; oder, wenn Sie am 6. Juli antworten, haben Sie zwei Tage der Bedenkzeit angesammelt.

7.4 IECC Zeit Kontrollen sind 10 aufeinander folgende Züge in 30 Tagen Ihrer eigenen Bedenkzeit. 10 aufeinander folgende Züge werden als Züge 1-10, 2-11, 3-12, usw. dargestellt.

7.5 Sie dürfen NICHT länger als 10 Tage Ihrer eigenen Bedenkzeit für einen Ihrer Züge verwenden.

7.6 Konditional ("wenn") Züge sind erlaubt.

(a) Vorschläge von Konditional-Zügen sind bindend bis der Empfänger einen anderen Zug als den vorgeschlagenen macht.

(b) Die Zeit wird nicht für akzeptierte "wenn" (Bedingungs-) Züge gezählt.

(c) Ein überschreiten des Zeitlimits kann weder verhindert noch durch Konditional-Züge verursacht werden. Die Bedenkzeit wird addiert vom Zeitpunkt des Versendens des ersten Zuges in einer Sequenz von Konditional-Zügen des Versenders und der Antwort des Empfängers auf den letzten akzeptierten Zug.

7.7 Jeder versendete gültige Zug, einschliesslich der Akzeptanz eines Konditional-Zuges, ist bindend. Falsche oder fehlende Ankündigungen von "Schach" oder "Schlagen" oder jede andere Art von Schreib- oder Tipp-Fehlern macht einen versendeten Zug nicht ungültig.

Zum Beispiel, wenn ein Spieler den Zug Bxc4+ (Anmerkung: Deutsche Notation Lxc4+) sendet und der Läufer sich gültig zu C4 bewegen kann, selbst wenn der Zug keine Eroberung ist und kein "Schach" gibt, ist es immer noch ein bindender legaler Zug, und der Läufer muss sich zu C4 bewegen.

7.8 Wenn ein ungültiger oder nicht eindeutiger Zug gesendet wird, entweder allein oder als Teil von Konditional-Zügen, dann muss dieser Zug umgehend zur Korrektur zurückgeschickt werden, aber ohne die Verpflichtung einen Zug mit der fraglichen Figur durchzuführen. Wenn ein ungültiger oder nicht eindeutiger Zug gesendet wird, entweder allein oder als Teil von Konditional-Zügen, so ist der dem illegalen oder mehrdeutigen Zug vorangehende Zug bindend.

Dem verursachenden Spieler soll ein zusätzlicher Tag Bedenkzeit angerechnet werden, und der illegale oder mehrdeutige Zug muss ohne Verzögerung abgeändert werden.

7.9 Falls im Laufe eines Spieles entdeckt wird, dass ein illegaler Zug bislang unentdeckt geblieben ist, wird die Position wiederhergestellt, die vor dem illegalen Zug bestand und das Spiel an dieser Stelle fortgesetzt.

Falls im Laufe eines Spieles entdeckt wird, dass ein nicht eindeutiger Zug bislang unentdeckt geblieben ist, wird die Position bis zum mehrdeutigen Zug wiederhergestellt und dieser Zug muss ohne Verzögerung geklärt werden. Das Spiel wird von dieser Stelle fortgesetzt.

Keine Strafe wird verhängt, wenn die Korrektur oder Klärung durch den verursachenden Spieler in angemessener kurzer Zeit erfolgt.

7.10 Falls ein Spieler die 30 Tage Zeit für ein Spiel respektive die Zeit von 10 Tagen für einen Zug oder auch 10 Tage für die Bedenkzeit überschreitet, so wird das Spiel und auch die Zugzeit automatisch angehalten. Dafür benutzen Sie bitte das folgende Formular zum Melden an den Schiedsrichter:

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

7.11 Falls die Spieler von Ihrem Gegner nach 5 Tagen nichts gehört haben, müssen diese ihren Zug nochmals schicken, bevor Sie einen Schiedsrichter benachrichtigen. Sollte der Zug nicht nochmals geschickt worden sein und eine Zeitüberschreitung dennoch gemeldet worden sein, so kann dieses zu Verzögerungen oder auch unnötiger Zeitverschwendung auf Seiten der Schiedsrichter führen.

7.12 Spieler sollten Kopien ihrer letzten 10 Züge behalten, gesendete und empfangene, um in Streitfällen zur Lösung beizutragen.

8. Beurlaubungen

8.1 Alle Abwesenheiten müssen im Voraus an die Gegenspieler gemeldet werden und über das folgende Formular an die Organisation des IECC

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

Der IECC veröffentlicht jede Woche eine Liste mit den abwesenden Spielern auf der Webseite.

8.2 Beurlaubung ohne Strafe wird in Matches erlaubt, die nur aus zwei Spielern bestehen, für jede Periode, die zwischen den beiden betroffenen Spielern vereinbart wird, allerdings sollten 6 Monate nicht überschritten werden. Jede Abwesenheit, die 6 Monate überschreitet resultiert in der Annullierung oder dem Verlust des Spieles.

Anspruch auf Verlust des Spieles kann sowohl vom Gegner als auch vom Turnierdirektor angemeldet werden, aber die Annullierung des Spiels kann nur vom Turnierdirektor bestimmt werden.

8.3 Eine Beurlaubung ohne Strafen in Turnieren mit mehr als zwei Mitgliedern wird nur in Fällen wie Jahresurlaub und kurzen Unterbrechungen aus Geschäftsgründen gewährt. Diese Unterbrechungen dürfen 30 Tage pro Turnier nicht überschreiten. Weitere Erlaubnis von Abwesenheit liegt im Ermessen des Turnierdirektors. Dieser zieht in seine Entscheidung den gegenwärtigen Zustand des Turniers und die Notwendigkeit dieses innerhalb einer vernünftigen Zeitskala zu beenden, um andere Mitglieder des Turniers nicht länger warten zu lassen als der Turnierdirektor für angebracht hält, mit ein. Die Entscheidung des Turnierdirektors ist endgültig.

8.4 Während jeder erlaubten Beurlaubung werden die Uhren von beiden Spielern in einem Spiel bis zu dem Datum, das vom Spieler der die Beurlaubung beantragt wurde als Rückkehrdatum angegeben wurde, angehalten. Während dieser Zeit übermittelte Züge, egal von welchem Spieler, haben keinen Einfluss auf die Zeitzählung.

9. Inaktivität

Alle Mitglieder, die länger als 3 Jahre inaktiv sind werden von der aktiven Liste gelöscht. Sie können jedoch jederzeit wieder als Mitglieder aufgenommen werden.

10. Übermittlung von Zügen

10.1 Die Spieler MÜSSEN die Kurzform der englischen algebraischen Notation verwenden. Ein Beispiel:

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

Der PGN-Kopf muss nicht mit jeder E-Mail mitgeschickt werden, aber die vollständige Zugliste muss eingeschlossen werden. Eine richtige Wiederholung des letzten Zuges ist notwendig damit der Antwortzug des Absenders gültig ist.

Es wird geraten, dass die Betreffzeile jeder E-Mail den Namen des Spiels/Turniers enthält.

10.2 Die Verwendung von Mobiltelefonen zur Zugübermittlung ist unter folgenden Bedingungen erlaubt:

(a) Die Verwendung von Mobiltelefonen für E-Mail-Schach muss im Voraus erlaubt werden, entweder über das NMP, wenn ein Mitglied beitrifft, oder bei nachfolgendem Antrag an die Leitung des IECCs. Eine entsprechende Notiz wird in der Datenbank eingefügt. Das betroffene Mitglied muss zustimmen, sich an die folgenden Bedingungen zu halten.

(b) Der TD von jedem Spiel/Turnier muss, nach der Überprüfung der Mitgliederliste, iecc-directors@yahoogroups.com benachrichtigen, wenn eine Bewerbung von einem Mobiltelefonspieler eingeht. Der TD erhält eine Bestätigung von der Leitung, dass die Bewerbung akzeptiert wird, und der TD, das Mobiltelefonmitglied und sein oder ihr Gegner erhalten eine Anweisung, die das zu übernehmenden Verfahren umreißt.

(c) Das Ganze Spiel muss mit dem Mobiltelefon gespielt werden. Änderungen zu oder von einem Computer (E-mail) werden nicht erlaubt sein.

(d) Jede Nachricht an beide Parteien muss an den Schiedsrichter gemeldet werden:
<iecc-directors@yahoogroups.com>.

(e) Jede Nachricht muss die richtige Spiel-/Turniernummer enthalten.

(f) Jede Nachricht muss den letzten Zug des Gegners und den neuen Zug vom Absender enthalten.

(g) Eroberungen müssen von einem Kleinbuchstabenbuchstaben "x" gekennzeichnet werden.

(h) Am Ende des Spiels wird der vollständige PGN-Bericht vom TD aus den Kopien der Nachrichten zusammengestellt, unabhängig vom Ausgang des Spiels.

(i) Das Unterlassen, diese Regeln einzuhalten, kann zur Annullierung oder zum Verlust des Spiels führen.

(j) Abgesehen von der Übermittlung der Züge und dem Erstellen des abschliessenden PGN-Berichtes, gelten alle anderen Richtlinien des IECCs.

11. Schlichtung

11.1 Der Verstoss gegen die Zeitregeln muss hier gemeldet werden:

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

11.2 Alle anderen Probleme müssen dem Schiedsrichter über das folgende Formular gemeldet werden:

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

12. Spiel-Bericht

12.1 Wenn ein Spiel beendet ist muss der Gewinner, bei einem Remis der Spieler von Weiss, den Spielreport in PGN – Format an den relevanten Tunierschiedsrichter über das folgende Formular melden.

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

senden.

12.2 Es ist nicht notwendig Spiel-Berichte von verloren erklärten Spielen zu übermitteln. Der Schlichter wird die betroffene Abteilung über ein solches Spiel informieren und sie werden das Spiel in der üblichen Weise werten.

12.3 Spiel-Berichte müssen im PGN-Format sein, wie in dem Beispiel unten:
(Das Spiel wurde zusammengestellt, um möglichst viele verschiedene Typen von Schachzügen zu enthalten.)

```
[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 Der Spiel-Bericht PGN-Kopf.

Die vollständige Formatierung des PGN-Kopfes ist nicht wichtig, da er vom IECC im Rahmen des

Wertung-Prozesses formatiert wird. Nichtsdestotrotz, um die Identifizierung und die korrekte Wertung des Spiels zu erlauben, müssen die folgenden Informationen korrekt sein:

- Spiel/Turnier (bitte kopieren sie dies von der original Paarungs-E-Mail)
- Ergebnis (weißer Sieg 1-0, schwarzer Sieg 0-1, Remis 1/2-1/2)
- Name des weißen Spielers
- Name des schwarzen Spielers

Überprüfen Sie das Ergebnis zweimal, um sich zu vergewissern, dass es richtig ist. Ein falsches Ergebnis könnte Sie Wertungspunkte kosten!

12.5 Die Zugliste.

- Die Zugliste muss in abgekürzter algebraischer Notation mit Hilfe von englischen Figur-Initialen sein. Das IECC "Neue Mitgliederprogramm" bietet Hilfestellung über diese Notation für jene an, die nicht damit vertraut sind.

- Bei Eingang beim IECC, werden alle Zuglisten auf ihre Korrektheit überprüft. Spiele, die mehrdeutige Züge enthalten oder Zuglisten, die sehr von der anerkannten Schreibweise abweichen, verursachen viele Schwierigkeiten für das IECC Personal und können an den Spieler zur Korrektur zurückgegeben werden. Ihre Hilfe wird sehr geschätzt, Sorge zu tragen, dass Ihre Zugliste nur gültige und eindeutige Züge enthält. Die Züge in einige der verfügbaren, ausgezeichneten Schachregistraturprogramme einzulesen, ist eine gute Art, sie auf Genauigkeit durchzusehen. Einige Schwierigkeitsstellen sind unten aufgeführt:

- Bauern schlagen sollte im Format "exd4" aber nicht "ed", "exd" oder "ed4" aufgezeichnet werden.
- En passant Eroberungen werden nicht speziell vermerkt, d.h. schließen sie nicht die Buchstaben "ep" dem Zug an.
- Umwandlungen werden im Format "d8=Q" aufgezeichnet, aber nicht "d8Q" oder "d8(Q)".
- Rochade muss mit Hilfe des Großbuchstabens O und nicht der Nummer null (0) aufgezeichnet werden. Korrekt sind O-O oder O-O-O, aber nicht 0-0 oder 0-0-0. Für eine Person, die den PGN-Report liest, kann es nur ein kleiner Unterschied sein, aber ein PGN-Programm weist die mit Nullen aufgezeichnete Rochadebewegung zurück.
- Alle Eroberungen müssen ein "x" einschließen. Zum Beispiel: Nxd6, aber nicht nur Nd6 oder N:d6.
- Alle Züge, die Schach geben, selbst wenn dies durch Zufall geschieht, müssen ein "+" nach dem Zug haben ohne eine Leerstelle dazwischen.
- Schachmatt muss mit "#", aber nicht "++" oder "mate" (Anmerkung: Englisch für "Matt") gekennzeichnet werden.
- Wenn zwei identische Figuren sich zu demselben Feld bewegen können, unterscheiden Sie zwischen ihnen nur durch Spaltenname. Wenn sie in derselben Spalte sind, dann verwenden Sie nur Rang-Nummern. Dieser Buchstabe oder diese Zahl sollte direkt nach der Initiale der Figur kommen und sollte nicht in Klammern gesetzt werden. Zum Beispiel: Nge7, R6xa5 - aber nicht N(g)e7 oder Ra6xa5
- Zug-Nummern müssen von einem Punkt gefolgt werden. Zum Beispiel: 4.Bh5 --, aber nicht 4Bh5 oder 4 Bh5
- Dasselbe Ergebnis, das im Kopf des Spiel-Berichts ist, muss auch am Ende des Berichtes stehen,

aber hier sollte es nicht in Anführungsstrichen oder Klammern stehen. Zum Beispiel: 1-0 aber nicht "1-0", (1-0), [1-0], usw..

Technisch gesehen ist Aufgabe oder Remi kein Zug. Wenn das Spiel endet nachdem Schwarz gezogen hat, sollte dem Ergebnis nicht mit #. vorausgehen. Zum Beispiel: 38.Rf6 Qh7 0-1, aber nicht 38.Rf6 Qh7 39.0-1

- Wörter wie "gibt auf" "Patt" "Remis durch Zug-Wiederholung" usw. dürfen nicht am Ende der Zugliste oder irgendwo im Spiel-Bericht eingefügt werden.

- Anmerkungen (!,?, usw.) dürfen nicht in die Zugliste eingefügt werden.

13. Geschichte des IECC und FAQ

13.1 was ist der Ursprung des IECCs?

Der IECC wurde am Anfang des Jahres 1995 von Lisa Powell, Gründungsmitglied des IECG begonnen.

13.2 Was ist der Zweck des IECCs?

Fortzufahren Schachspielern überall auf der Welt die Gelegenheit zu bieten, im Umfeld einer Organisation die keine Gebühren für Mitgliedschaft und Wertungserstellung fordert, zu konkurrieren und neue Schachfreunde zu treffen. Es wird verlangt, dass Spieler ihren eigenen Zugang zum Internet haben oder die Möglichkeit haben, die zuverlässige Internet-Adresse eines Verwandten oder Freundes zu verwenden.

Eine große Vielfalt von Aktivitäten für den Genuss des Schachs bieten.

13.3 Welche Beziehung hat der IECC mit anderen E-Mail-Schachklubs?

Keine offiziellen.

13.4 Hat der IECC irgendeine Interaktion mit FIDE, ICCF oder mit nationalen Schachföderationen wie USCF oder CFC?

Keine.

13.5 Neue Spieler fragen häufig: "Was ist eine gute Zahl von Spielen für den Anfang?"

Dies ist schwierig zu beantworten ohne die verfügbare Zeit für Hobbies, andere Verpflichtungen oder den Stress-Level des Spielers zu kennen. Sie sollten mit einer kleinen Zahl von Spielen starten und die Zahl nach und nach soweit erhöhen, wie es Ihre Zeit erlaubt.

13.6 Muss ich meine E-Mail an Wochenenden lesen und antworten?

Nein, aber Sie müssen die Standardgeschwindigkeit einhalten: 10 aufeinander folgende Züge in 30 Tagen und nicht länger als 10 Tage Ihrer eigenen Bedenkzeit für jeden einzelnen Zug.

13.7 Werde ich bestraft wenn ich aufgrund unvorhergesehener Ereignisse wie z.B. Familienangelegenheit, Todesfall, Exam die Zeitregeln überschreite?

Sie werden nicht gemahnt, wenn Sie Ihren Gegenspieler und den Abwesenheitskoordinator wie in 8.1. beschrieben informieren.

In Kürze, Aufschübe sind erlaubt, aber nur wenn die oben genannten Benachrichtigungen gemacht werden.

13.8 Wie halte ich das Spiel am Laufen, wenn mein Gegenspieler nicht zieht?

Benachrichtigen Sie den Schiedsrichter wie in 11 beschrieben.

13.9 Wie gehen ich und mein Gegner mit Druckfehlern um? (Berührungszug?)

Bitte beziehen Sie sich auf Abschnitte 7.7 bis 7.12

14. Information

Sie können die letzten aktualisierten IECC Nachrichten, einschliesslich der archivierten Spiele Turniere und Bulletins, hier nachlesen:

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