

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

**Spanish (Latin American) Guidelines**

Translated by Marcos Varela and Juan Carlos Vásquez.

Aviso Importante: En caso de disputas sobre la interpretación de las pautas de IECC, se utilizará la versión original en inglés. La versión en inglés de las pautas prevalecerá sobre cualquier traducción de las mismas en caso de que se presentara una ambigüedad o diferencia.

**Pautas de IECC**

**Última actualización: 4 de octubre de 2007**

**A tener en consideración:** Ningún sistema de reglas puede cubrir cada eventualidad posible y estas pautas no son la excepción. Ocasionalmente existirán conflictos entre jugadores que no se encuentren previstos específicamente en estas pautas. En tales ocasiones el árbitro o el DT, dependiendo de quien se esté ocupando del conflicto, tomará las decisiones en concordancia con el espíritu de estas pautas y con las prácticas y procedimientos establecidos que han probado ser justos y aceptables en el pasado. Esto puede implicar a veces el declarar un resultado en un juego que no ha sido terminado o el uso de una política que no se describa específicamente en las pautas. Cualquier miembro que considere injusta una decisión puede escribir a la Junta Directiva de IECC, máximo órgano rector del club, a la dirección [iecc-directors@yahoo.com](mailto:iecc-directors@yahoo.com), indicando los detalles del caso y las razones para su desacuerdo.

Las siguientes pautas se aplican únicamente a las partidas jugadas dentro de IECC. Los eventos internacionales en equipo de IECC tienen diferentes pautas acordadas con los equipos oponentes antes del comienzo de cada uno. Para obtener información adicional por favor consulte nuestra página sobre eventos en equipos en

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

**1. IECC**

**1.1** IECC (sigla en inglés de International Email Chess Club, Club Internacional de Ajedrez por E-mail) proporciona a jugadores de Ajedrecistas de todos los niveles la oportunidad de participar en juegos de ajedrez por ranking a través de E-mail con jugadores de todo el mundo en un ambiente amistoso.

**1.2** La membresía es gratuita. Sin embargo, para asegurar el futuro de IECC, alentamos a sus miembros a que ofrezcan voluntariamente sus servicios. Si usted está interesado en ofrecerse voluntariamente, por favor complete el formulario de inscripción en nuestro sitio Web

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

**1.3** El inglés es la lengua oficial de IECC puesto que es así para otros clubs de ajedrez internacionales por email. Mientras que las pautas de IECC están disponibles en varios idiomas, y grandes esfuerzos son realizados por el personal de IECC para comunicarse con eficacia con los miembros en tantos idiomas distintos del inglés como sea posible, el personal no puede ser responsable de los malentendidos que surjan de los mensajes de email enviados a los miembros de lengua no inglesa, ni es su obligación traducir los mensajes escritos en cualquier idioma. Por lo tanto, es la responsabilidad de los miembros de lengua no-Inglesa asegurar que sus mensajes de correo sean entendidos claramente por el personal.

## **2. Unirse a IECC**

**2.1** Para unirse a IECC, por favor complete el formulario web disponible en

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

**2.2** Desde su admisión a IECC, a cada miembro le es asignado un número de identificación único que permite al club administrar su membresía con precisión. Por lo tanto, cualquier persona que solicita su admisión o re-admisión al club debe brindar su primer nombre Y apellido e informar al Departamento de Nuevos Miembros sobre su anterior pertenencia a IECC.

**2.3** IECC prohíbe el uso de alias o sobrenombre para aplicar al club

## **3. Conducta**

**3.1** Los jugadores que se retiren de un evento deberán notificarán a sus oponentes y al DT (Director del Torneo).

**3.2** Los miembros no deben estar implicados en actividades que puedan perjudicar al club.

**3.3** Sus oponentes y el personal de IECC deben ser tratados respetuosamente y con la debida cortesía.

**3.4** Los miembros deben responder puntualmente a las investigaciones del personal de IECC.

**3.5** Las direcciones del E-mail obtenidas como miembro de IECC deben ser utilizadas únicamente con el propósito de jugar ajedrez y deben ser consideradas como confidenciales. El uso de tales direcciones para cualquier otro propósito, a menos que sea expresamente aprobado por la junta directiva, se encuentra terminantemente prohibido.

**3.6** Para ayudar a reducir al mínimo la transmisión de los virus de la informáticos todos los emails enviados en relación a IECC deben estar únicamente en formato de texto. Por la misma razón, no se deben enviar archivos adjuntos a los miembros de IECC excepto con su previo conocimiento y aprobación.

**3.7** Todos los mensajes relacionados con eventos de IECC debe incluir un nombre y/o un dirección de correo (visibles sin necesidad de abrir el mensaje), situados normalmente en la opción "De" del encabezado del correo electrónico. Esto persigue mejorar las comunicaciones dentro del club, y disminuye la probabilidad de abrir mensajes que contengan virus u otro contenido perjudicial.

**3.8** Todo miembro de IECC es responsable de asegurar la confiabilidad de su dirección de correo. Si resultaran inalcanzables o no disponibles, el propietario deberá asumir las consecuencias de eso, pudiendo llegar incluso a perder sus partidas por abandono.

**3.9** Cualquier incumplimiento de las reglas antedichas podría dar lugar a la pérdida de la membresía.

## **4. Cambio de su dirección de e-mail**

**4.1** Si usted cambia su dirección de correo electrónico, por favor informe a la administración a través del formulario web disponible a tales efectos en

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

incluya los detalles de ambas cuentas, tanto la nueva como la que deberá ser suprimida.

**4.2** Además, informe a sus oponentes a través de correo electrónico y a los directores de los eventos en los cuales este participando a través del formulario web disponible en

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

## **5. Clasificación**

Observe que a los efectos de pareo, los eventos están divididos en categorías según la clasificación de los miembros, de esta forma normalmente los jugadores de una partida poseen capacidades similares, generalmente dentro de una diferencia de puntaje de 200 puntos.

Las excepciones son los torneos Temáticos (Thematics) y el Abierto tipo Suizo (Open Swiss) que son eventos abiertos donde los jugadores con una diferencia importante en sus puntajes pueden ser enfrentados entre sí.

Si el puntaje de un miembro de IECC se encuentra substancialmente incorrecto es posible hacer un ajuste. Los directores serán los únicos árbitros en cuanto al significado de "substancialmente incorrecto" y decidirán sobre cualquier nuevo puntaje de ser apropiado. Cualquier ajuste será hecho solamente a petición, o con la aprobación, del miembro cuestión.

Ante la eventualidad de un cambio de puntaje el miembro referido será retirado de cualquier evento para el cual el nuevo puntaje lo hiciera inelegible. Los resultados y los puntajes de ningún juego terminado serán modificados en la base de datos de IECC, sin embargo, únicamente a los efectos de administración interna (ej. las tablas cruzadas) de cualquier evento del cual se retire al miembro, todos los juegos que lo implican deben ser declarados nulos.

## **6. Eventos**

IECC ofrece muchas formas de competición:

### **- Partidas de Un Juego**

Un solo juego contra un opositor.

### **- Partidas de Dos Juegos/Tríos**

2 juegos simultáneos contra un opositor - uno con blancas y uno con negras, o 4 juegos simultáneos contra dos opositores - dos con blancas y dos con negras.

### **- Torneos Knockout**

8 jugadores, agrupados según 5 niveles de clasificación

Ronda 1: 8 jugadores pareados en partidas de 2 juegos.

Ronda 2: Los 4 ganadores pareados en partidas de 2 juegos.

Ronda 3: los 2 ganadores la final del torneo en una partida de 2 juegos.

Ante la ocurrencia de un empate, el jugador con menor puntaje avanza.

### **- Torneos de Clase (Class) en 8 categorías**

5 jugadores en una ronda de un único partido contra cada oponente.

Conceden a los ganadores del torneo el derecho de jugar en un torneo de la clase inmediata superior en cualquier momento dentro del plazo de 1 año de obtenida la concesión sin importar su puntaje en ese momento.

### **- Torneos Suizos**

Torneos abiertos: Cualquier nivel, 24 jugadores, 4 rondas (en todas las rondas se juega contra un único oponente).

### **- Pirámide**

Desafío perpetuo donde una posición es ganada a través de juegos y no por puntaje.

### **- Dúos o tríos temáticos.**

En un dúo, se juega una partida de dos juegos. En un trío, cada jugador juega dos partidas de dos juegos.

### **- IECC vs. Equipos Internacionales**

Por información adicional con respecto a los eventos en equipo, incluyendo cómo formar parte de los mismos, a quien contactar y las pautas específicas de estos eventos dirigirse a la página

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

LOS JUEGOS EN TODOS LOS EVENTOS MENCIONADOS SON TOMADOS EN CUENTA PARA REALIZAR LAS CLASIFICACIONES DE IECC Y ADJUDICAR PUNTAJE.

## **7. Reglas sobre control de juego y tiempo**

**7.1** Los jugadores son libres de consultar publicaciones o literatura de ajedrez en forma impresa o electrónica. Cualquier otra forma de ayuda, ya sea de otra persona o el uso de motores de ajedrez dentro de programas para hacer movimientos durante el curso de un juego, se encuentra prohibido.

**7.2** Todo correo en el tiempo de reflexión de un miembro se basará en su fecha local al momento de recepción y envío de los mensajes.

**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 opositor con un movimiento legal.

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

**7.4** El requerimiento de tiempo de reflexión de IECC es: 10 movimientos consecutivos en 30 días de su propio tiempo de reflexión. 10 movimientos consecutivos son representados por movimientos 1-10, 2-11, 3-12, etc.

**7.5** Usted no puede tomar más de 10 días de su propio tiempo de reflexión para un único movimiento.

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

(a) Las propuestas de movimientos condicionales son obligantes hasta que el receptor realiza un movimiento diferente al propuesto.

(b) El tiempo no cuenta para las jugadas condicionales aceptadas.

(c) Excederse del tiempo límite no se previene ni se causa 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 equivocados o faltantes de jaque o captura, o algún otro error de escritura 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 un movimiento ilegal o ambiguo es enviado, por sí mismo o como parte de un movimiento condicional, entonces este movimiento será devuelto al remitente para su corrección inmediata sin ser obligatorio el movimiento de la pieza involucrada en la jugada ilegal. Si un movimiento ilegal o ambiguo es enviado por sí mismo o como parte de un movimiento condicional, los movimientos inmediatamente antes del movimiento ilegal o ambiguo serán considerados realizados o propuestos e inmodificables.

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 curso de un juego, se descubre que un movimiento ilegal ha pasado desapercibido, la posición existente inmediatamente antes de que el movimiento ilegal fuera hecho será reinstalada y el juego será continuado de esa posición.

Si, en el curso de un juego, se descubre que un movimiento ambiguo ha pasado previamente desapercibido, la posición se revierte a la posición anterior al movimiento ambiguo, el cual debe ser clarificado sin retraso, y se continuará con el juego desde ese punto.

No se aplicará ninguna pena al o los jugadores que habiendo efectuado una jugada no válida o ambigua corrijan sin demora el error una vez advertido el hecho

**7.10** Si un jugador excede los 30 días de tiempo de reflexión para cualesquiera 10 movimientos consecutivos, o los 10 días de tiempo de reflexión para cualquier movimiento único, la partida y el cálculo de tiempo de reflexión se suspenden. Los árbitros deberán ser inmediatamente notificados utilizando el formulario web disponible en

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

**7.11** Los jugadores DEBEN volver a enviar un movimiento si no han obtenido respuesta de su opositor después de 5 días. El reenvío es obligatorio antes de notificar al árbitro una violación del tiempo de reflexión de 10 días. El no haber realizado este nuevo envío puede dar lugar al aplazamiento de la queja investigada hasta que la evidencia del reenvío de mensaje sea proporcional al arbitraje.

**7.12** Los jugadores deben guardar copias de sus últimos diez mensajes de movimiento, enviados y recibidos, para asistir en la solución de conflictos.

## **8. Licencias**

**8.1** Todas las licencias se deben notificar por adelantado, a través de correo electrónico a los opositores y al departamento de administración de IECC a través del formulario web disponible en

[http://www.chess-iecc.com/absence\\_form.html](http://www.chess-iecc.com/absence_form.html)

Este departamento producirá una lista semanal de ausencias notificadas, la cual se dará a conocer a todo el personal de IECC y será colocada en el sitio Web para el beneficio de todos los miembros.

**8.2** La licencia será permitida sin penalidades en los eventos que involucren únicamente a dos miembros de IECC por cualquier período convenido entre los dos individuos referidos, sin exceder los 6 meses. Cualquier licencia que excede los 6 meses dará lugar a la cancelación o a la pérdida del juego. La pérdida se puede demandar por el opositor o el director del torneo,

pero la cancelación es prerrogativa del director del torneo.

**8.3** Un período de ausencia sin penalizaciones para vacaciones anuales o negocios, será otorgado a los miembros participantes de eventos de más de dos jugadores, los que no deberán de los 30 días por evento. Ausencias adicionales serán otorgadas a discreción de los Directores de los torneos en que sea solicitada, quienes tomaran en consideración el estado del torneo y la necesidad de completar los eventos en un lapso de tiempo razonables a los efectos de no mantener a los demás integrantes del evento en esperas excesivas. La decisión del Director del Evento será inapelable.

**8.4** Durante cualquier licencia permitida los relojes de ambos jugadores en una partida serán detenidos hasta alcanzar la fecha de retorno notificada por el jugador que toma licencia. Cualquier movimiento enviado durante este período por cualquier jugador no tendrá ningún efecto en los relojes del juego.

## **9. Inactividad**

Todo miembro que permanezca inactivo por más de 3 años será removido de la lista de miembros activos del sitio Web de IECC. Sin embargo podrá aplicar para el torneo que desee en cualquier momento.

## **10. Transmisión de movimientos**

10.1 Los jugadores DEBEN utilizar la notación algebraica inglesa corta. Un ejemplo se proporciona abajo.

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

El encabezamiento PGN no necesita ser incluido con cada e-mail, pero la lista completa de movimientos si deberá ser incluida. Una repetición correcta del último movimiento es necesaria para que el movimiento de respuesta del remitente sea válido.

Se recomienda que la línea de ASUNTO de cada e-mail contenga el nombre del evento.

10.2 El uso de los teléfonos móviles para la transmisión de jugadas puede ser aprobado bajo las siguientes condiciones:

- (a) El uso de los teléfonos móviles para el ajedrez del email ser autorizado por adelantado, ya sea durante el NMP cuando la persona se une al club o tras la debida solicitud a la Mesa Ejecutiva. Una nota del hecho se realizará en la base de datos. El miembro referido debe acordar seguir las condiciones siguientes.
- (b) Los directores de cualquier evento, después de comprobar la lista de participantes, deben notificar a [iecc-directors@yahoogroups.com](mailto:iecc-directors@yahoogroups.com) si se recibe una solicitud de un jugador desde un teléfono móvil. El director recibirá la confirmación por parte de la Mesa Ejecutiva de que el uso del teléfono móvil está aceptado y el director, el miembro que utiliza el teléfono móvil y sus opositores recibirán una hoja anunciando el hecho y conteniendo los procedimientos que se adoptarán.
- (c) La totalidad de la partida se debe jugar por teléfono móvil. Los cambios a o desde una computadora no serán permitidos.
- (d) Cada mensaje por ambas partes se debe copiar al Director de Torneo (TD) a través de la dirección [<iecc-directors@yahoogroups.com>](mailto:iecc-directors@yahoogroups.com).
- (e) Cada mensaje debe contener el número correcto del evento.
- (f) Cada mensaje debe contener el movimiento pasado del opositor y el nuevo movimiento

del remitente.

(g) Las capturas se deben denotar por una letra minúscula "x".

(h) Al finalizar la partida el informe completo PGN será compilado por el director a partir de los copiados, independientemente del resultado.

(i) La falta de cumplimiento de estas reglas podrá dar lugar a la cancelación o pérdida de la partida.

(j) En el resto de los aspectos relativos a la partida, descontando la transmisión de movimientos y del envío del informe final PGN, se aplicarán las pautas normales de IECC.

## 11. Arbitraje

**11.1** El aviso de una violación del tiempo de reflexión deberá ser enviada a los árbitros a través del formulario web disponible en

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

**11.2** Todos los restantes problemas deberán ser enviados a los correspondientes Directores de Torneo (TDs) de los eventos en cuestión a través de los formularios web disponibles en

[http://www.chess-iecc.com/contact\\_us.html](http://www.chess-iecc.com/contact_us.html)

## 12. Reportes de Partidas

**12.1** Cuando se ha terminado un juego, el jugador que gana, o el blanco en el caso de un empate, debe enviar el informe del juego en formato PGN al Director de Torneo (TD) correspondiente a través de los formularios web disponibles en

[http://www.chess-iecc.com/contact\\_us.html](http://www.chess-iecc.com/contact_us.html)

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

**12.3** Los informes del juego deben estar en formato PGN, como en el ejemplo abajo: (el juego fue pensado para incluir tantos tipos de movimientos de ajedrez como sea posible y es únicamente a modo de ejemplo.)

```
[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** Encabezados del Informe PGN del Juego.

El formato apropiado de los encabezados PGN no es esencial, pues será cambiado por IECC

durante el proceso de clasificación. Sin embargo, para identificar y clasificar los juegos correctamente, la información siguiente debe ser exacta:

- Event (Evento, por favor copie y pegue del mensaje original de pareo)
- Result (resultado, triunfo blanco 1-0, triunfo negro 0-1, empate 1/2-1/2)
- Nombre del blanco
- Nombre del negro

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

## 12.5 La Lista de Movimientos.

- La lista del movimiento debe estar en la notación algebraica abreviada usando las iniciales inglesas de las piezas. El programa del nuevo miembro de IECC ofrece una instrucción en esta notación para los que no sean familiares con ella.

- Al ser recibidas por IECC, todas las listas de movimientos son verificadas.. Los juegos que contienen movimientos ambiguos, o las listas que salen apreciablemente de la notación aceptada generan inconvenientes y pérdidas de tiempo al personal de IECC y podrá ser devuelto para correcciones. Su colaboración tomando recaudos para que sus partidas reportadas contengan solamente movimientos válidos e inequívocos será apreciada La lectura de sus partidas en cualesquiera de los programas de registros de ajedrez disponibles es una buena manera de comprobarlas para saber si hay exactitud. Algunos puntos problemáticos se detallan a continuación abajo:

- Las capturas realizadas por un Peón se registran en el formato "exd4", y NO el "ed", el "exd", o "ed4".
- Las capturas "al paso" no se señalan especialmente, 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 registrar usando la mayúscula O, y NO el número cero (0). La forma correcta de registrarlo es O-O u O-O-O, pero NO 0-0 o 0-0-0. A una persona la lectura del PGN escrito con ceros puede no diferir de la correcta, sin embargo un programa de PGN rechazará el movimiento registrado con ceros.
- Todas las capturas deben incluir una "x". Por ejemplo: Nxd6, no aceptandose Nd6 o N:d6.
- Todos los movimientos que dan jaque, incluso si el jaque es fortuito, deben tener "+" después del movimiento, sin un espacio entre medio.
- 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 venir 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 del cabezal debe estar en el final de la lista de movimientos, pero en este caso no se debe encontrar entre comillas o paréntesis. Por ejemplo: 1-0, pero NO "1-0", (1-0), [ 1-0 ], etc.

- Técnicamente, el abandono o la aceptación de un empate no son un movimiento. Si el juego termina después de que el movimiento del negro, el resultado no se debe preceder por un número de movimiento por ejemplo: 38.Rf6 Qh7 0-1, pero NO 38.Rf6 Qh7 39.0-1

- Las palabras por ejemplo "abandono", "empate por repetición", etc. no deben ser incluido ni al final de la lista de movimientos, ni en otro lugar del informe del juego.

- Anotaciones (!?, etc.) no deben ser incluidas en la lista de movimientos.

### **13. Historia de IECC y preguntas frecuentes**

#### **13.1 ¿Cuál es el origen de IECC?**

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

#### **13.2 ¿Cuál es el propósito del IECC?**

Brindar a los jugadores de ajedrez a través del mundo la oportunidad de competir y de conocer nuevos amigos de ajedrez en el contexto de una organización que no requiere dinero para ser miembro u obtener puntaje. Los jugadores necesitan tener su propio medio de acceso a Internet, o la capacidad de utilizar la dirección de Internet de un pariente o de un amigo de confianza.

Proporcionar una amplia variedad de actividades para disfrutar del ajedrez.

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

Ninguno oficialmente.

#### **13.4 ¿IECC tiene interacción con FIDE, ICCF, o con federaciones nacionales del ajedrez tales como USCF o CFC?**

Ninguna.

#### **13.5 Los nuevos jugadores preguntan con frecuencia: "cuál es un buen número de partidas para comenzar?"**

Es difícil de contestar sin saber el tiempo disponible del jugador, otros pasatiempos o los niveles de stress que cada uno posea. Comience con un mínimo de juegos, 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 las regulaciones del tiempo de reflexión: 10 movimientos consecutivos en 30 días, y usted no puede demorar más de 10 días de su propio tiempo de reflexión para un único movimiento.

#### **13.7 ¿Seré penalizado si tengo ausencias tales como crisis familiar, cambio de trabajo, comisión de trabajo, exámenes, vacaciones, etc.?**

Usted no será penalizado si avisa previamente a sus oponentes y al coordinador de licencias como se describe en la sección 8.1 solicitando una suspensión.

Generalmente los aplazamientos son permitidos -- pero SOLAMENTE SI se hacen las notificaciones antedichas.

#### **13.8 ¿Cómo mantengo el juego si mi opositor no mueve?**

Notifique el árbitro con los detalles completos según lo descrito en la sección 11.

### **13.9** ¿Cómo se resuelven los errores tipográficos?

Refiérase a las secciones 7.7 a 7.12

## **14. Información**

Usted puede conseguir las últimas noticias y actualizaciones de IECC incluyendo juegos archivados, torneos, y boletines de: Página Web de IECC en:

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