

IECC - International Email Chess Club.

Estonian Guidelines

Translated by Klaus Kuuse, Henno Rajandi and Elmar Seep.

Some new sections of the guidelines have not been translated and are shown in blue. If you are interested in translating them, please contact us at iecc-directors@yahoo.com.

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: August 9, 2011

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 Juhatusele (Board), mille otsused on lõplikud: iecc-directors@yahoo.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 Liikmeksolemine 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 To join IECC, fill in the web form available at <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 Email addresses obtained as a member of IECC are to be used only for the purpose of playing email chess and are to be regarded as confidential. Use of such addresses for any other purpose, unless approved by the Board of Directors, is expressly forbidden. In particular, members should not issue an invitation to another member to join a networking service of any kind without first obtaining their permission to do so.

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 klubisisest 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 If you change your email address please inform the administration with the web form available at

<http://www.chess-iecc.com/address.html> with details of both the new address and the old address which has to be deleted.

4.2 In addition please inform by email your current opponents of your new address, and the officials of the Events in which you are currently taking part with the web form available at <http://www.chess-iecc.com/miscellaneous.html>.

5. Reitingud

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

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

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

- Two-Game matches

2 simultaneous games against one opponent - one as white and one as black.

- väljakukkumisega turniir (Knockout Tournament)

8 mängijat, 5 reitingukategooriat.

1. voor: 8 mängijat paaritakse 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.

- Thematic Matches

2 simultaneous games against one opponent - one as white and one as black - or a one-game match where the players decide the color he would like to play.

- 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 seal.

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 If a player exceeds 30 days of Reflection Time for any 10 consecutive moves, the match and the calculation of Reflection Time are suspended. The Senior Arbitrator must be notified immediately with the web form available at

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

7.11 Following each move, if players have not heard from their opponent after 5 days, their last move MUST be resent. When no move or satisfactory reason has been received, and both of the following conditions are satisfied:

- More than 10 days have elapsed since sending their own move, and
- more than 5 days have elapsed since sending a resend of their last move

the player should submit a request for arbitration, using the arbitration form at

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

7.12 In case of a first time-complaint and if the time violator can reply to arbitration quickly and assure that he is able to complete the game according to the time controls (no more than 10 days for any one move, and no more than 30 days of accumulated reflection-time for any 10 consecutive moves), then it may be possible to avoid forfeiting the game, to re-set the clocks to zero, and to put the game back in play (unless and until there's a further problem).

8. Vaheajad/viivitused

8.1 All leaves of absence must be notified in advance by email to all current opponents and to the Administration Department with the web form available at <http://www.chess-iecc.com/absence_form.html>. The Administration Department will produce a weekly list of notified absences which will be circulated to all staff members and posted on the web site for the benefit of all members.

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. Osavõtmatus

All members who have been inactive for more than 3 years will be removed from the list of active members on the IECC web site. However, they will be free to apply for new games whenever they wish to do so.

10. Käikude edastamine

The use of any device and any means of transmission of moves by email may be made under the following conditions:

10.1 Players MUST use short form English algebraic notation as shown below:

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

10.2 The PGN header and complete movelist should always be included where it is practical to do so, as is the case with computers and most modern mobile phones. However, in the case of more basic mobile phones this may not always be practical. In such cases, as an absolute minimum, a correct repetition of the latest move is necessary for the sender's reply move to be valid.

10.3 For all events with paired games against the same opponent (i.e, Two-Game matches, Knockout Tournaments and Thematic Matches): moves for both paired games (A and B) should be sent in a single transmission. However, where a software tool, such as ECTool, is used to both record the game moves and send the email messages, and which can only deal with one game at a time, then the move for each game should be transmitted as close together as is practical.

10.4 It is recommended the Subject line of every e-mail contain the name of the Event.

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

10.6 Where a game is played by the use of a basic cell phone, both players must maintain separately a continuous record of the game as it progresses to assist the arbiters if a time complaint is filed, or a discrepancy arises regarding the record of moves. This record must include move number, date sent, date received and date of any move repeats.

11. Protesti esitamine

11.1 Notice for a Reflection Time Violation should be sent to the arbiter via the web form available at <<http://www.chess-iecc.com/timevio.html>>.

11.2 All other problems must be addressed to the TD of the game of interest via the appropriate web forms available at <http://www.chess-iecc.com/contact_us.html>.

12. Partiide ja tulemuste esitamine

12.1 When a game has been completed, the winning player, or White in the case of a draw, must submit the game report in PGN format to the relevant Tournament Director by filling out the appropriate web form available at <http://www.chess-iecc.com/contact_us.html>.

12.2 Mängudes, mis on lõppenud ajakaotuse tõttu, ei ole vajalik partiiprotokolli 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 paarimistest)
- 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 MAKSMATA MINNA REITINGUPUNKTE!

12.5 Käigud protokollis

- Käigud peavad olema lühikeses algebralises 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 formaadist, 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 seal 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 löömisel 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 protokollid, kus on kasutatud nulle.
 - kõik löömisel 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 partiprotokollis.

- 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 Powellil 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 Internetit 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 Am I going to get penalized if I have other absences such as family crisis, job change, job commitment, school examination, vacation, etc.?

You will not get flagged if you advise your opponents and Absence Coordinator as described in section 8.1, requesting an adjournment.

13.8 How do I keep the game(s) going if my opponent won't move?

Notify the Senior Arbitrator or the TD with full details as described in section 11.

13.9 Kuidas lahendada vastasega kirjavigade probleeme?

Palun vaadake punkte 7.7 kuni 7.11.

14. Informatsioon

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

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