

IECC - International Email Chess Club.

Club Internazionale per il gioco degli scacchi a mezzo E-Mail

Italian Guidelines

Translated by Salvatore Cuomo and Reviewed by Carlo Bottoni.

Some new sections of the guidelines have not been translated and are shown in blue. If you are willing to translate them, please feel free to contact us at <iecc-directors@yahoogroups.com>.

Precisazione: La seguente traduzione è stata redatta in conformità alle linee guida ufficiali di IECC, che sono disponibili in versione Inglese nel sito web <http://www.chess-iecc.com>. In caso di discussioni riguardanti l'interpretazione del regolamento di IECC, la direzione userà sempre la versione originale in inglese. In caso di ambiguità fra la versione inglese ed una traduzione in un'altra lingua, la versione inglese avrà la preminenza.

REGOLAMENTO IECC

Ultimo Aggiornamento: [August 9, 2011](#)

Premessa

Nessun raccolta di regole può coprire ogni possibile eventualità e questo regolamento non fa eccezione. Ci potrebbero essere, occasioni di disputa, fra giocatori, per questioni che non sono contemplate da queste regole. In tali occasioni l'arbitro o il direttore di torneo, o chiunque si occupi della disputa, prenderà delle decisioni in armonia sia con lo spirito di queste norme sia con la prassi comune e sia con le procedure che si sono dimostrate giuste ed accettabili nel passato. Ciò può talvolta implicare la dichiarazione del risultato di una partita non completata oppure l'uso di una linea di condotta non espressamente prevista dal regolamento. I membri che non sono soddisfatti di tali decisioni arbitrali, possono scrivere al Consiglio, organo finale di giudizio, all'indirizzo iecc-directors@yahoogroups.com, specificando i dettagli del caso ed i motivi del disappunto.

Le seguenti regole si applicano esclusivamente alle partite giocate fra i membri di IECC. Il Team internazionale di IECC utilizza un regolamento diverso che è concordato con le squadre avversarie all'inizio di ogni gara. Per ulteriori informazioni si prega di consultare l'apposita pagina all'indirizzo

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

1. IECC

1.1 L'International E-mail Chess Club (IECC, Club Internazionale per il gioco degli scacchi a mezzo E-Mail) dà l'opportunità, a giocatori di scacchi di qualsiasi livello (ELO), di disputare partite contro giocatori di tutto il mondo aventi uguale punteggio ELO, in un ambiente amichevole.

1.2 L'adesione al club è gratuita. In ogni caso, allo scopo di assicurare al club un futuro, caldeggiamo i membri ad offrirsi come volontari. Se sei interessato a offrire il tuo servizio come volontario compila, per favore, il modulo di richiesta sul nostro sito web.

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

1.3 L'inglese è la lingua ufficiale di IECC, così come è per altre organizzazioni internazionali per il gioco degli scacchi a mezzo e-mail. Sebbene il regolamento IECC sia disponibile in diverse lingue, e nonostante gli sforzi che lo staff fa per comunicare efficacemente con i membri che non parlano l'inglese, lo staff non è responsabile nei riguardi degli aderenti che non capiscono l'inglese, per i malintesi circa le e-mail inviati a loro dallo staff, né lo staff è obbligato a tradurre messaggi, scritti in qualsiasi altra lingua.

che non sia l'inglese. Quindi è responsabilità del membro che non parla l'inglese di assicurarsi che le sue e-mail siano chiaramente comprese dallo staff.

2. DIVENTARE SOCIO

2.1 Per divenire membro di IECC, occorre compilare il modulo web disponibile all'indirizzo

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

2.2 Circa l'ammissione a IECC, ogni membro otterrà un numero di identificazione unico che permetterà al Club di controllare in modo accurato la lista dei membri. Pertanto, chiunque fa domanda di ammissione o riammissione al Club deve fornire il suo cognome e nome ed informare il dipartimento dei nuovi membri di ogni passata affiliazione.

2.3 L'organizzazione IECC proibisce l'uso di pseudonimi per l'associazione al club.

3. CONDOTTA

3.1 Un giocatore che si ritira da un torneo deve notificarlo agli avversari ed al direttore di torneo;

3.2 I membri non devono essere implicati in attività che possono discreditarlo il club;

3.3 Gli avversari e lo staff di IECC devono essere trattati con cortesia;

3.4 I membri devono rispondere prontamente alle richieste di informazioni dello staff di IECC;

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 Tutte le e-mail spedite per attività di IECC devono essere scritte esclusivamente in forma di testo normale, in modo da limitare al minimo la possibilità di trasmissione di virus informatici. Per la stessa ragione non devono essere spedite e-mail con allegati, tranne il caso in cui il destinatario lo abbia preventivamente saputo ed approvato.

3.7 Tutti i messaggi relativi ad eventi di IECC o a altri suoi affari devono includere il nome e/o l'indirizzo email di ritorno situati normalmente nel campo "da" dell'intestazione della email (tale che essi siano visibili senza dovere aprire il messaggio). Ciò favorisce una migliore comunicazione all'interno del Club e diminuisce la preoccupazione di dover aprire messaggi che potrebbero contenere virus o altri oggetti nocivi.

3.8 I membri di IECC sono responsabili di accertare l'affidabilità del loro indirizzo email. Se essi dovessero diventare irreperibili si assumerebbero le relative conseguenze e potrebbero, in alcuni casi, perdere delle partite per ritiro.

3.9 Ogni violazione delle precedenti norme può comportare l'esclusione dal club.

4. CAMBIO DI INDIRIZZO E-MAIL

4.1 In caso di cambio di indirizzo e-mail si prega di informare il Dipartimento Amministrativo tramite il modulo Web disponibile all'indirizzo

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

indicando il nuovo indirizzo ed il vecchio da sostituire.

4.2 In aggiunta si prega di informare i tuoi attuali avversari tramite e-mail, ed i funzionari degli eventi in cui sei attualmente in attività tramite il modulo Web disponibile all'indirizzo

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

5. PUNTEGGI ELO

Normalmente i tornei sono suddivisi in specifiche categorie di punteggio ELO in modo che i giocatori siano abbinati con altri di simile abilità, normalmente entro 200 punti di differenza di punteggio ELO.

Fanno eccezione i tornei tematici ed i tornei "swiss open" che sono tornei open, in tali tornei ci possono essere abbinamenti fra giocatori con rilevante differenza di punteggio ELO.

Se il punteggio ELO di un membro di IECC risulta essere sostanzialmente inesatto, è possibile variarlo. I direttori saranno i soli arbitri di cosa significa "sostanzialmente inesatto" e decideranno qual è il punteggio ELO più appropriato al giocatore in questione. Ogni variazione di punteggio ELO sarà fatta a richiesta del giocatore o con la sua approvazione.

Nel caso di cambio di punteggio ELO, il giocatore in questione verrà ritirato da quei torneo in cui il nuovo punteggio risultasse non appropriato. I risultati e le variazioni di punteggio ELO relative a partite concluse non subiranno alcuna variazione nel database di IECC; questo, per i soli scopi interni dell'amministrazione IECC. Tutte le partite che riguardano il membro ritirato saranno dichiarate nulle.

6. TORNEI

L'IECC offre una vasta gamma di tornei scacchistici:

- Partita singola (one game match)

Una singola partita contro un avversario.

- Partita doppia (Two-Game matches)

Due partite, giocate in simultanea, contro un solo avversario, una con il bianco e l'altra con il nero.

- Tornei KO (Knockout Tournaments)

8 giocatori, 5 gruppi di punteggio ELO.

Primo turno – otto giocatori abbinati in un doppio partita una con il bianco e l'altra con il nero,

Secondo turno – i quattro vincitori del primo turno sono abbinati in un doppio partita una con il bianco e l'altra con il nero,

Terzo turno – i due vincitori del secondo turno sono abbinati in un doppio partita una con il bianco e l'altra con il nero

IN CASO DI PAREGGIO, IL GIOCATORE CON PUNTEGGIO ELO PIÙ BASSO PASSA IL TURNO.

- Tornei di classe di punteggio (Class Rating Tournaments)

Cinque giocatori abbinati in singole partite.

Il vincitore di questo torneo guadagnerà il diritto di partecipare entro un anno dalla vittoria ottenuta ad un torneo nella categoria immediatamente superiore, indipendentemente dal punteggio ELO posseduto alla data della richiesta.

- Tornei di tipo svizzero (Swiss Tournaments)

Torneo open, i partecipanti possono avere un qualsiasi punteggio ELO, è prevista la partecipazione di ventiquattro giocatori e quattro turni di gioco; i turni sono giocati uno alla volta.

- Sfida a scala piramidale (Pyramid challenge ladder)

Sfida open a giocatori situati più in alto in classifica, tale classifica tiene conto delle partite effettuate da un giocatore e non del suo punteggio ELO.

- Tornei tematici doppio

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 contro Team internazionali

Per ulteriori informazioni su come entrare nel team, chi contattare ed il regolamento applicato per tali eventi, si prega di visionare l'apposita pagina web all'indirizzo:

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

TUTTE LE PARTITE SOPRA DESCRITTE COMPORTANO UNA VARIAZIONE DI PUNTEGGIO ELO.

7. REGOLE DI GIOCO E CONTROLLO DEL TEMPO

7.1 I giocatori sono liberi di consultare pubblicazioni o letteratura scacchistiche in forma stampata o elettronica. Ogni forma di assistenza, sia da parte di un'altra persona sia da parte di motori scacchistici è proibita.

7.2 Tutti i calcoli del tuo tempo di riflessione sono basati sulla tua data locale di ricezione e trasmissione.

7.3 Il tempo di riflessione è il numero di giorni che intercorre fra la data in cui una mossa valida è disponibile sul tuo server fino alla data in cui tu rispondi all'avversario con una mossa valida, incluso il giorno di trasmissione.

Per esempio: se la mossa del tuo avversario è disponibile sul tuo server il giorno 4 giugno e tu rispondi il 4 giugno, allora hai accumulato zero giorni di tempo di riflessione; se invece rispondi il 5 giugno allora hai accumulato un giorno di tempo di riflessione, se rispondi il sei giugno hai accumulato due giorni di tempo di riflessione.

7.4 IECC per tutti i tornei prevede un tempo di riflessione minimo di 10 mosse consecutive in 30 giorni, dieci mosse consecutive sono rappresentate dagli intervalli di mosse 1-10, 2-11, 3-12, ...

7.5 Non è ammesso un tempo di riflessione superiore a 10 giorni per ogni singola mossa.

7.6 Le mosse condizionate ("se") sono permesse:

(a) Le proposte di mosse condizionate sono vincolanti finché l'avversario esegue una mossa diversa da quelle proposte;

(b) Il tempo non è conteggiato per le mosse condizionali accettate;

(c) Il superamento del tempo limite di riflessione non può pervenire né essere causato da mosse condizionate. Il tempo di riflessione è aggiunto alla prima mossa del mittente in una sequenza di mosse condizionate ed alla mossa di risposta del destinatario all'ultima mossa condizionata accettata.

7.7 Ogni mossa valida spedita, incluso l'accoglimento di quelle condizionate, è vincolante. Un errato od

omesso annuncio di scacco, di cattura di pezzi, oppure qualsiasi altro errore di trascrizione, non invalida la mossa spedita.

Ad esempio: se un giocatore spedisce la mossa Axc4+ e la mossa “alfiere in c4” è legale, anche se con questa mossa non si catturano pezzi avversari oppure non si dà scacco all'avversario, essa è in ogni modo una mossa valida e vincolante, quindi l'alfiere deve muovere in c4

7.8 Nel caso d'invio di una mossa non valida o ambigua (sia come mossa singola che come parte di una sequenza di mosse condizionate), essa sarà rinviata al mittente per l'immediata correzione della stessa, senza l'obbligo di muovere il pezzo riguardante la mossa errata. Nel caso d'invio di una mossa non valida oppure ambigua, le mosse che precedono quella errata sono vincolanti.

Il giocatore che ha commesso l'errore sarà penalizzato con un giorno supplementare di tempo di riflessione e la mossa sbagliata deve essere corretta senza indugio.

7.9 Se nel corso di una partita si scopre che una mossa non valida non è stata segnalata precedentemente, sarà ripristinata la posizione dei pezzi immediatamente precedente la mossa illegale e la partita continuerà da quella posizione.

Se nel corso di una partita si scopre che una mossa ambigua non è stata segnalata in precedenza, la posizione dei pezzi ritornerà alla mossa in questione la quale deve essere chiarita senza indugio, e la partita continuerà da quel punto.

Non sarà assegnata alcuna penalità al giocatore o ai giocatori che hanno commesso la mossa incriminata, ma essi devono correggere o chiarire, senza indugio, la mossa in questione.

7.10 Se un giocatore supera 30 giorni di tempo di riflessione per ogni intervallo di 10 mosse consecutive, la partita ed il tempo di riflessione sono sospesi, L'arbitro capo deve essere immediatamente avvisato per mezzo del web form disponibile all'indirizzo:

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

7.11 A seguito di ogni mossa, se i giocatori non hanno ricevuto comunicazioni dal loro avversario dopo 5 giorni, la loro ultima mossa DEVE essere rispedita. Quando nessuna mossa o motivo soddisfacente è stato ricevuto ed entrambe le seguenti condizioni sono soddisfatte:

- Sono trascorsi più di 10 giorni dall'invio della mossa
- Sono trascorsi più di 5 giorni dall'invio della ripetizione dell'ultima mossa.

il giocatore presenterà una richiesta di arbitrato usando il web form disponibile all'indirizzo

<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. ASSENZE

8.1 Tutte le richieste di assenza devono essere notificate in anticipo tramite e-mail a tutti gli avversari ed al Dipartimento Amministrativo tramite il modulo Web disponibile all'indirizzo

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

8.2 Assenze senza penalità saranno permesse nei tornei che contano due partecipanti per tutto il periodo concordato fra i due interessati, ma non per periodi eccedenti il tempo di sei mesi. Le assenze che superano i sei mesi provocheranno l'annullamento della partita oppure una penalità. La penalità può essere reclamata da entrambi i giocatori o dal direttore di torneo mentre l'annullamento è una prerogativa del direttore di torneo.

8.3 Assenze senza penalità, per le normali vacanze annuali o per brevi permessi di lavoro, saranno assegnate ai giocatori che partecipano ad eventi dove sono implicati più di due membri; per un tempo non eccedente i 30 giorni per ogni evento. Ulteriori assenze saranno a discrezione del Direttore di Torneo, che prenderà in considerazione lo stato attuale del torneo e la necessità di completare l'evento in un tempo ragionevole; in modo da non lasciare gli altri membri dell'evento in attesa per un tempo maggiore di quello che il Direttore di Torneo ritiene ragionevole. La decisione del Direttore di Torneo sarà quella finale.

8.4 Durante un'assenza permessa, gli orologi di gioco di entrambi i giocatori saranno fermati fino al giorno di ritorno dichiarato dal giocatore richiedente. Qualsiasi mossa spedita da entrambi i giocatori durante questo periodo non avrà effetto sull'orologio di gioco.

9. INATTIVITÀ

Tutti i membri che sono stati inattivi per più di 3 anni saranno rimossi dalla lista dei membri attivi nel sito Web IECC. In ogni caso essi saranno liberi di partecipare a nuovi eventi quando vorranno farlo.

10. TRASMISSIONE DELLE MOSSE

l'uso di qualsiasi apparecchiatura e di qualsiasi mezzo di comunicazione delle mosse per mezzo di posta elettronica è soggetto alle seguenti condizioni:

10.1 I giocatori DEVONO usare la notazione algebrica inglese breve, come mostrato di seguito:

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

10.2 Sarà sempre inclusa l'intestazione in formato PGN e la completa lista delle mosse quando sia comodo fare così, come nel caso di uso di computers e molti telefoni cellulari moderni. Nondimeno, nel caso di telefoni cellulari poco evoluti, ciò può non essere agevole. In tali casi, come minimo assoluto, è necessaria la corretta ripetizione dell'ultima mossa dell'avversario affinché la mossa di risposta sia valida

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 È raccomandato che l'oggetto di ogni messaggio di posta elettronica contenga il nome dell'evento.

10.5 I giocatori devono conservare le copie degli ultimi dieci messaggi, spediti e ricevuti, come aiuto per la definizione delle dispute.

10.6 Quando una partita è giocata con l'uso di telefoni cellulari poco evoluti, entrambi i giocatori devono mantenere una registrazione continua della partita secondo la sua progressione al fine di assistenza all'arbitrato nei casi di reclamo per violazione del tempo di riflessione, oppure di difformità riguardanti la registrazione stessa delle mosse. Tale registrazione deve includere il numero della mossa, la data di spedizione, la data di ricevimento e la data di ogni ripetizione di mossa.

11. ARBITRATO

11.1 Le comunicazioni di violazione del tempo di riflessione devono essere spedite all'arbitro per mezzo del modulo Web disponibile all'indirizzo

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

11.2 Qualsiasi altro problema deve essere notificato al Direttore di Torneo dell'evento interessato per mezzo dell'appropriato modulo web di cui all'indirizzo

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

12. REPORT DELLE PARTITE

12.1 Quando una partita è conclusa, il vincitore, oppure il giocatore con i bianchi in caso di pareggio, deve inviare il report della partita in formato PGN al relativo Direttore di Torneo compilando l'appropriato modulo Web disponibile all'indirizzo

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

12.2 Non è necessario presentare un report per le partite terminate per forfait. La commissione arbitrale informerà il dipartimento in relazione a tali tipi di partite, ed esse saranno classificate in modalità in uso.

12.3 I report delle partite devono essere compilati in formato PGN, come nell'esempio riportato di seguito: (la partita è stata composta includendo il maggior numero di tipi di mosse scacchistiche possibili).

```
[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 Intestazione in formato pgn del report della partita.

La scrittura appropriata dell'intestazione in formato PGN non è essenziale, essa sarà ricompilata da IECC durante il processo di variazione del punteggio ELO. In ogni caso, per identificare correttamente la partita, devono essere fornite le seguenti informazioni, in modo accurato:

- Event (si prega di copiare ed incollare dalla lista originale di avvio del torneo),
- Result (vittoria del bianco 1-0, vittoria del nero 0-1, pareggio 1/2-1/2),
- White's name (il nome del giocatore che ha il bianco)
- Black's name (il nome del giocatore che ha il nero)

CONTROLLA DUE VOLTE L'ESATTEZZA DI QUESTI DATI, UN ERRORE PUO' COSTARTI PUNTI ELO

12.5 Lista delle mosse.

- La lista delle mosse deve essere compilata usando la notazione algebrica abbreviata, con le iniziali dei pezzi in inglese. Il programma di IECC per i nuovi membri fornisce le istruzioni per questo tipo di notazione a coloro che non ne avessero familiarità.

- Appena ricevute da IECC, tutte le liste delle mosse saranno verificate affinché risultino corrette. Le partite contenenti mosse ambigue, o liste di mosse che si discostano notevolmente dalla notazione accettata, causano grosse difficoltà allo staff di IECC, e possono essere rispediti al mittente per la correzione. Il tuo aiuto affinché la tua lista di mosse contenga solamente mosse valide e non ambigue è molto apprezzato. La verifica della lista delle mosse tramite uno degli eccellenti programmi di archiviazione di partite di scacchi disponibili è una buona maniera di verifica dell'accuratezza della lista. Si riportano di seguito alcuni punti fondamentali:

- La cattura dei pedoni è denotata da "exd4" e non da "ed", "exd" o "ed4";
- La cattura dei pedoni en passant non è segnalata in modo particolare, quindi non includere le lettere "ep" dopo la mossa.
- Le promozioni dei pedoni si scrive come segue "d8=Q" e non "d8Q" o "d8(Q)";
- L'arrocco deve essere scritto usando la lettera maiuscola O e non il numero 0. È corretto O-O oppure O-O-O, è scorretto 0-0 oppure 0-0-0. Per una persona questa può sembrare una differenza trascurabile ma i programmi di lettura dei file in PGN non riconoscono le mosse di arrocco denotate con gli zero.
- Ogni cattura deve includere un "x". Ad esempio Nxd6, e non solamente Nd6 oppure N:d6.
- Ogni mossa che dà scacco, anche se incidentalmente, deve avere un "+" dopo la mossa, senza spazi in mezzo.
- Lo scacco matto deve essere indicato da "#", e non da "++" o "mate".
- Se due pezzi identici possono muovere nella stessa casa, differenziarli per mezzo della sola lettera di colonna. Se tali pezzi sono sulla stessa colonna allora occorre usare il solo numero di riga. Tale lettera o numero sarà scritto dopo l'iniziale del pezzo e non deve essere racchiuso tra parentesi. Per esempio Nge7, R6xa5 – e non N(g)e7 or Ra6xa5.
- Il numero di mossa deve essere seguito da un punto. Per esempio: 4.Bh5 e non 4Bh5 oppure 4 Bh5.
- Lo stesso risultato presente nella riga dell'intestazione, deve essere anche presente nella lista delle mosse, senza che esso sia racchiuso tra parentesi o virgolette. Per esempio 1-0, e non "1-0", (1-0), [1-0], ecc.
- Dal punto di vista tecnico, la sconfitta o il pareggio non sono una mossa. Se la partita termina dopo la mossa del nero, il risultato non deve essere preceduto da un numero di mossa. Quindi è giusto 38.Rf6 Qh7 0-1, ma è errato 38.Rf6 Qh7 39.0-1.
- Parole come "abbandono", "stallo", "patta per ripetizione" non devono essere incluse alla fine della lista delle mosse, né in ogni altra parte del report della partita.
- Nessuna annotazione (!, ?, ecc.) deve essere inclusa nella lista delle mosse.

13. STORIA DI IECC E DOMANDE FREQUENTI

13.1 Qual è l'origine di IECC?

IECC ebbe inizio nel 1995 e fu fondato da Lisa Powell, membro fondatore di IECG.

13.2 Qual è lo scopo di IECC?

Quello di continuare a fornire ai giocatori di scacchi di tutto il mondo l'opportunità di competere e di incontrare nuovi amici scacchisti, nell'ambito di un'organizzazione che non chiede compensi per l'associazione né per la disputa delle partite. Ai giocatori viene chiesto solamente di avere un proprio accesso ad Internet, oppure la possibilità di usare un indirizzo Internet attendibile di un amico o un parente.

Di provvedere ad una vasta gamma di attività per il piacere di giocare a scacchi.

13.3 Che relazione ha IECC con altri club scacchistici via e-mail?

ufficialmente nessuna.

13.4 Quali contatti ci sono fra IECC e la FIDE, la ICCF, oppure con le federazioni scacchistiche nazionali come USCF o CFC?

Nessuna.

13.5 I nuovi giocatori chiedono spesso: "qual è il numero adatto di partite per iniziare"?

È difficile rispondere senza conoscere la disponibilità di tempo libero del giocatore, gli altri suoi impegni e la sua soglia di stress. Consigliamo di partire con un minimo numero di partite ed incrementare il numero a seconda del tempo a disposizione.

13.6 Devo leggere le mie e-mail e rispondere anche nei weekend?

No, ma devi avere la velocità standard di 10 mosse consecutive in trenta giorni, e non puoi impiegare più di 10 giorni del tuo tempo di riflessione per una singola mossa.

13.7 Sarò penalizzato se avrò altre assenze dovute a crisi di famiglia, cambi di lavoro, impegni di lavoro, esami scolastici, vacanze, ecc.?

Non sarai penalizzato se avvisi i tuoi avversari ed il Coordinatore delle assenze così come descritto nel paragrafo 8.1, richiedendo un rinvio

In breve un rinvio è permesso, ma solo seguendo le notifiche di cui sopra.

13.8 Come posso continuare la partita se il mio avversario non mi invia la sua mossa?

Notifica il fatto all'arbitrato oppure al Direttore di Torneo dettagliando il caso, così come è descritto nel paragrafo 11.

13.9 Come possiamo, io ed il mio avversario, risolvere gli errori tipografici?

Si prega di fare riferimento agli articoli dal 7.7 al 7.11.

14. INFORMAZIONI

Puoi trovare le ultime notizie su IECC nuovi updates, gli archivi delle partite, dei tornei e i bollettini alla pagina web di IECC all'indirizzo:

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