

## IECC - International Email Chess Club.

国際電子メールチェスクラブ

### Japanese Guidelines

Translated by Toshiji Kawagoe and Keisuke Hara.

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>.

IECC ガイドラインの解釈について議論があったときには、審判は常に英語オリジナル版を用いて行ないます。英語版と他の言語への翻訳版の間に齟齬がある場合には、英語版が優先されます。

### IECC ガイドライン

Last updated: **August 9, 2011.**

注意： どのような規則集も全ての起こりうる状況に対応できるわけではありません。このガイドラインにおいてもそれはあてはまりません。選手間でこのガイドラインで個別に対応できない議論が起こるときもあるでしょう。そのような場合には、審判またはトーナメントディレクター (TD) など、議論を取り扱うものが、このガイドラインの精神に基づいて判定を行い、過去において公平かつ適正と確認された手続きを取ります。時には、まだ完了していない対局の結果を決めることや、ガイドラインに特に記述されていない方針を用いることもありえます。どの決定に対しても、異議のある会員は誰でも、このクラブの方針の最終決定に責任を持つものである役員 (The Board) に対し、納得できない点とその理由の詳細をメールで (iecc-directors@yahoogroups.com) 訴えることができます。

以下のガイドラインは IECC 内で行なわれた対局についてのみ、適用されます。IECC 国際団体戦については、各マッチが開始される前に対戦チームと合意された異なるガイドラインを用います。詳しくは、

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

にある団体戦用サイトを参照して下さい。

## 1. IECC とは

**1.1** 国際電子メールチェスクラブ (International Email Chess Club, IECC と略記) は全てのレベルのチェスプレイヤーに、友好的な環境で世界中の人々と電子メールを通じて、レイティング付き対局を行う機会を提供するものです。

**1.2** 参加費は無料です。しかしながら、IECC の発展を確かなものとするため、各メンバーにはボランティア参加を奨励しています。もしボランティアに興味がありましたら、

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

にある私達のサイトから申し込んで下さい。

**1.3** 他の国際電子メールチェスクラブと同様に、英語が IECC の公式言語です。IECC ガイドラインは各種の言語に翻訳されていますし、英語を使わない方々も可能な限り効率良く意思疎通が出来るよう努力が続けられていますが、メンバーが英語で書かれた文章を誤解して生じる問題にはスタッフは責任を持ちませんし、英語以外のどの言語で書かれた文章を翻訳する義務も持ちません。よって、メールの文章をスタッフに理解できるような明解な英文にすることは、メンバー側の責任です。

## 2. IECC への入会について

### 2.1 IECC に入会するには、

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

にあるフォームに記入して申し込んで下さい。

**2.2** IECC への入会時に、クラブが正確に会員情報を運用できるように一意な会員番号を振り当てます。よって、入会の申し込み、または再申し込みをする人は、自分のフルネームと、過去に会員であった場合はその旨、新会員部局に報告しなければなりません。

**2.3** IECC は別名、変名で申し込みをすることを禁じます。

## 3. 運営について

**3.1** 対局イベントの参加を中止する場合には、対局相手と TD に報せること。

**3.2** メンバーはクラブの評判を落とすような行為に関わってははいけません。

**3.3** 対局相手と IECC のスタッフには礼儀正しく接すること。

**3.4** メンバーは IECC スタッフからの問合せに即座に対応すること。

**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** IECC で送る全てのメールはコンピュータウィルスの伝染の可能性を最小限にするため、プレーンテキストによるものでなくてはなりません。同じ理由で、添付ファイルは受信側に事前に通知し、許可されている場合を除き、IECC メンバーに送ってははいけません。

**3.7** IECC のイベント、またはそれ以外の用件に関する全てのメールのメッセージは、(メッセージを開かなくてもわかるように)送信者名とアドレスの両方またはどちらかを含んでいなければなりません。これは通常、メールのヘッダ部分に表示されるものです。これはクラブ内でのより円滑な通信を推進し、ウィルスやその他の有害なものを含むメッセージを開いてしまう心配を減らすためです。

**3.8** IECC メンバーは自分のメールアドレスの信頼性を保証する責任があります。そのアドレス宛てのメールが届かない場合は、その結果、例えば棄権によって負けとされることがありえます。

**3.9** 上記の規則のどれに違反した場合も、メンバー資格を失うことがあります。

## 4. メールアドレスの変更について

### 4.1 メールアドレスを変更するときは、

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

にあるフォームに以降使用する新アドレスと削除する旧アドレスとを記入して当局運営者に報せて下さい。

**4.2** さらに、新しいアドレスを現在の対戦相手にメールで報せ、参加しているイベントの当局担当者には

にあるフォームから報せて下さい。

## 5. レイティングについて

対局を組むため、各イベントは通常、レイティング別のグループに分けられ、各グループ内のメンバーが同程度の棋力の相手と対局できるようにされています。通常は 200 ポイント以内のレイティングの差でグループにします。

この例外はテーマ対局とオープンスイス対局で、これらのイベントでは大きく異なるレイティングを持つメンバー同士の対局が組まれることがあります。

メンバーの IECC レイティングが実質的に不正確である場合、調整することがあります。当局が「実質的に不正確」であるかどうかの唯一の審判者となり、もし適正であるならば新しいレイティングを決定します。いかなる調整も、疑問をもったメンバーの要求があり、承認された場合にのみ行なわれます。

レイティングの変更にあたっては、当該メンバーは新たなレイティングによれば参加資格のないイベントから参加を取り消されます。既に終了している対局の結果とレイティングについては IECC データベース上で変更されませんが、メンバーが参加を取り下げられたイベントの内部管理上の目的から(例えば対戦組表やその関係など)、当該メンバーを含む全ての対局は無効とされます。

## 6. 対局イベントについて

IECC は色々な種類の競技イベントを提供しています。

### - One-Game matches ワンゲームマッチ

一人の対局相手との一局。

### - Two-Game matches

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

### - Knockout Tournaments ノックアウトトーナメント

8 人の対戦者が、5 つのレイティンググループで行う。

第一ラウンド： 8 人がツーゲームマッチで対局を組む。

第二ラウンド： 第一ラウンドの4人の勝者がツーゲームマッチで対局を組む

第三ラウンド： 第二ラウンドの二人の勝者がツーゲームマッチを組む。

ただし、ドローの場合には、レイティングの下位の者が次のラウンドに進むこととする。

### - Class Rating Tournaments in 8 categories 8カテゴリーでのチェスレイティングトーナメント

5 人の対戦者での、1ラウンドのロビン(総当たり戦)。

トーナメント勝者は、そのときのレイティングに関わらず、勝利してから一年間のいつでも、一つ上位のクラスのトーナメントに参加する資格を得る。

### - Swiss Tournaments スイス式トーナメント

オープンイベント： レイティングに関係なく参加可。24 人での 4 ラウンド戦(各ラウンドでは一回に一局ずつ対局)。

### - Pyramid challenge ladder ピラミッドチャレンジラダー

レイティング上位のプレイヤーへのオープンチャレンジ。レイティングによらない。

### - 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 International Teams IECC 対国際チーム

団体戦についてのさらなる情報、参加のしかた、誰に連絡するかなど詳細は、次のサイトの団体戦ガイドラインを参照のこと。

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

注意：上記の全てのイベントでの対局は、レイティング対象となります。

### 7. 対戦の規則と持ち時間

**7.1** 対戦者は印刷物であるか電子的なものであるかによらず、自由にチェスの文献を調べることができます。しかし、その他のいかなる形の補助、例えば対局の最中に着手を決めるために、他の人物から助言を受けることや、チェスソフトウェアに組み込まれたチェスエンジンを用いることなどは、一切禁止します。

**7.2** 使用時間の計測は各人の受信と送信の地方時間に基づきます。

**7.3** 使用時間は、合法的な着手が各人のサーバで各人に可能になった日から、対局相手に合法的な着手を返信した日まで(その日を含んだ)日数です。

例：対局相手の着手が7月4日に貴方のサーバで確認できるようになり、貴方が7月4日に応手を返信した場合、貴方の使用時間は0日となります。また、7月5日に応手を返信した場合の使用時間は1日、7月6日に返信した場合の使用時間は2日です。

**7.4** IECC の制限時間は、各人の使用時間として連続する10手につき30日間です。連続する10手とは、1手目から10手目まで、2手目から11手目まで、3手目から12手目まで、などのことです。

**7.5** どの一手についても、10日より多くの日数を使用しては「いけません」。

**7.6** 一連の条件付きの手(「もし…ならば、…とします」)を提案することが可能です。

(a) 条件付きの手の提案は提案した手と異なる応手が指されるまで適用されます。

(b) 受け入れられた「もし…ならば」の部分の手については、使用日数に数えません。

(c) 条件付きの手だからと言って、制限時間を越えないこともなければ、その原因になるということもありません。つまり、使用時間は一連の条件付きの手を送信者側が最初に送った手から、受け入れられた最後の条件付きの手に対して受信側が応手を返信した手までの間で数えます。

**7.7** 送信された合法的な着手(ルール上可能な手)は、条件付き手の受け入れも含め、全て変更することはできません。チェックや駒取りなどの間違っただけの宣言や宣言のし忘れや、書き間違いやミスタイプなど、いかなる場合も送信した手を無効にはできません。

例えば、あるプレイヤーが Bxc4+ と送信し、かつ、ビショップがルール上 c4 に動くことが可能であるならば、その手が実際は駒取りでなくてもチェックでなくても、合法的な着手として固定され、ビショップは c4 に動かなくてはなりません。

**7.8** もし合法でない手(不可能手)、不明瞭な手を送信された場合は、一連の条件付き手の一部であるときも含め、この手は直ちに訂正するために送り返されることとなりますが、このときはその問題の駒を動かす義務はありません。しかし、その不可能手または不明瞭な手より前の手は変更できません。

不可能または不明瞭な手を送ったプレイヤーにはペナルティとして使用時間に一日が追加され、その手を直ちに訂正しなければなりません。

**7.9** 対局の途中において、見過されていた不可能手が後で発見された場合、その手の直前の盤面まで戻って、その盤面から対局を開始する。

対局の途中において、見過されていた不明瞭な手が後で発見された場合、その手まで盤面を戻し、直ちに実際のその手を明らかにして、その盤面から対局を続けること。

これらの手の訂正や明確化が問題のプレイヤーによって直ちになされた場合には、どちらのプレイヤーに対してもペナルティを課しません。

**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. 休暇について

**8.1** 対局中に休暇を取る場合には必ず事前に対局中の全ての相手にメールで報せ、

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

にあるフォームから管理部に報告すること。管理部は報告された休暇の週間リストを作成し、運営スタッフ全員に回覧し、web上に投稿して全メンバーに報せます。

**8.2** 二人だけからなる対局イベントにおいては、その二人によって合意された任意の長さの期間、ただし6ヶ月を越えない範囲で、ペナルティを課せられることなく休暇を取ることができます。6ヶ月を越える休暇は対局の取消し、または没収の措置を取ります。没収は対局相手とTDのどちらかによって申告可能ですが、取消しはTDだけの特権です。

**8.3** 二人より多くの対局者によって行なわれる対局イベントに参加しているものは、通常の休暇や、仕事のための短い中断などのため、そのイベント一つにつき、30日を越えない範囲でペナルティなしの休暇を取ることが許されています。それ以上の日数の中断はTDの裁量によります。TDはトーナメントの現状と、TDが妥当であるとみなす範囲を越えて他のイベント参加者を待たせないような妥当な日数においてはイベントを完遂させる必要を考慮し、許可する場合もあります。

**8.4** 休暇中においては、休暇をとったプレイヤーによって対局に戻ってくると申告された日まで、使用時間の計測は中止されます。この期間中は、どちらのプレイヤーから送られた手も使用時間の計測に含まれません。

## 9. 休眠状態にあるメンバーの扱い

3年より長く対局をしていないメンバーはIECCの活動中メンバーのリストから除かれます。しかし、そうであっても、望むときにいつでも新たな対局に参加を申し込むことができます。

## 10. 着手の送信について

電子メールによって着手を送信するためのどのような通信手段の使用にあたっては、以下の条件に従うものとします。

**10.1** 対戦者は必ず以下のような代数式表記を用いなければならない。  
1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 e6 4.Nf3 c5 5.b3 Nc6 6.Be3 cxd4

**10.2** PGN形式における（対局者等の）ヘッダ情報およびその時点までの完全な棋譜は、コンピュータを用いるにせよ、携帯電話を用いるにせよ、可能な限り常に送信メールに含めること。しかしながら、ショート・メール機能しかないような機能の劣る携帯電話の場合には、必ずしもそれは可能ではないかもしれません。そうした場合には、必要最小限の条件として、相手の直前の着手を正しく引用して自分の着手を返信することが、正しい着手と認められるためには必要です。

**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** すべての電子メールの件名には、対局イベント名を含めることが勧められます。

**10.5** 対局者は議論があった場合に備えて、直近の10手分のメッセージの送信分、受信分のコピーを保存しておくこと。

**10.6** ショート・メール機能しかないような機能的に劣る携帯電話を使用して対局する場合には、両方の対局者は、着手に伴って完全な記録を別途作成するようにならなければなりません。それは対局者が制限時間を超えた場合や、着手記録に関する意見の不一致が生じた場合に、審判の参考にするためです。この記録には、手数、送信日、受信日、および着手を再送した日付が含まれなければなりません。

## 11. 調停について

**11.1** 使用時間の超過違反は

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

のフォームから審判に報告すること。

**11.2** その他の問題については

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

にある適切なフォームを利用して該当の TD に報告すること。

## 12. 対局結果の報告について

**12.1** 対局が完了したときはその勝者、ドローの場合は白番のプレイヤーが、

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

にある適切なフォームを利用して、対局結果をPGN形式で当該の対局の TD に送ること。

**12.2** 没収によって終了した対局については報告の義務はありません。上級審判がこの対局について関係する部局に報せ、通常の方法でレイティングに反映します。

**12.3** 対局結果報告は以下の例のように、PGN 形式で行なうこと。(以下の例の対局に、可能なあらゆる種類の手が含まれています。)

```
[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.fxex8=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 対局結果報告のPGNヘッダについて

後にレーティングを計算する過程でIECCによって整えられますので、報告の段階でPGNヘッダが正しい形式にのっとして書かれている必要はありません。しかしながら、正しく対局を同定し、レーティングを計算するために、以下の情報が正確に含まれていなければなりません：

- 対局イベント(最初の対局組み合わせメッセージからコピー&ペーストして下さい)
- 結果(白勝ちが 1-0, 黒勝ちが 0-1, ドローは 1/2-1/2)
- 白番のプレイヤーの名前
- 黒番のプレイヤーの名前

重要：結果報告が確かに正しいか、送信前に二度チェックすること。間違った結果報告は、レーティングが下がることになるかもしれません！

#### 12.5 棋譜について

- 棋譜は駒の英語での頭文字を用いた略式代数的記法を用いなければなりません。IECC の新メンバープログラムはこの記法を良く知らない人への手引きにもなっています。

- IECCが棋譜を受けとった時点で、その棋譜が正しいことを確認します。不明確な着手や、受け入れている記法から大きく離れた棋譜は、IECCのスタッフにとって大きな負担になりえます。そのため、その対局者に棋譜を差し戻すこともありえます。棋譜が正しく、不明確さのないものとなるように気をつけることは、多いにスタッフの助けになります。可能な限り棋譜を質の良い対局記録ソフトウェアに読み込ませることは、正確さを確認する良い方法です。二三の問題になりそうな箇所を以下に挙げておきます：

- ポーンによる駒取りは、” exd4” のように書きます。” ed” , “exd” , “ed4” などではありません。
- アンパサンによる取りであることは特に記しません。すなわち、その手を表す記号のあとに “ep” のような文字は書きません。
- プロモーション(成り)は “d8=Q” のように書きます。” d8Q” や “d8(Q)” ではありません。
- キャスリングは大文字の “O” を使って書きます。数字のゼロ(0)ではありません。正しい書き方は、O-O と O-O-O であって、0-0 と 0-0-0 ではありません。PGN記法を読む人にとっては、ほとんど違いがないかも知れませんが、PGNプログラムではゼロによって書かれたキャスリングの手は却下します。

- 駒取りは必ず “x” を用いて書きます。例：Nxd6 が正しく、単に” Nd6” や、” N:d6” ではありません。
- チェックの手は常に、例えそのチェックが偶発的なものであったとしても、必ず手の直後にスペースを空けずに ”+” を付けなければなりません。
- チェックメイトは “#” で表し、” ++” や “mate” ではありません。
- もし二つの同じ駒が同じマスに動くことが可能である場合、駒の違いはファイル(列)を表す文字だけで表します。もしそれらの駒が同じファイルにある場合は、ランク(段)を表す数字だけを用いてその違いを表します。この文字や数字は駒の頭文字の直後に書き、括弧は使いません。例：Nge7, R6xa5 が正しく、N(g)e7 や Ra6xa5 ではありません。
- 何手目であるかの数字の後にはピリオドを書きます。例：4. Bh5 が正しく、4Bh5 や 4 Bh5 ではありません。
- ヘッダの結果の行に書かれたものと同じ結果を棋譜の最後にも書かねばなりません。しかし、そこに書くときは引用符や括弧は使いません。例：1-0 が正しく、” 1-0” や (1-0) や [1-0] ではありません。
- 厳密に言えば、リザイン(投了)やドロウ(引き分け)は着手ではありません。対局が黒の手の後で終わった場合には、結果は手数番号の後に書いてはいけません。例：38. Rf6 Qh7 0-1 が正しく、38. Rf6 Qh7 39. 0-1 ではありません。
- “resign” (投了), “stalemate” (ステイルメイト), “draw by repetition” (繰り返しによるドロウ)のような言葉は棋譜の最後にも、対局結果報告のどこにも含めてはいけません。
- 注釈(! や ? など)は棋譜に含めてはいけません。

### 13. IECCの歴史とよくある質問

#### 13.1 IECC はどのように始まりましたか？

IECCは1995年に、IECGの設立メンバーの一人である Lisa Powell によって始められました。

#### 13.2 IECCの目的はなんですか？

世界中のチェスプレイヤーに、会費とレイティング費用が不要な組織での新たな棋友との出会いと競技の機会 を提供するものです。プレイヤーはそれぞれインターネットにアクセスできること、または親戚か友人の信頼できるインターネットアドレスを使用できることが必要です。

チェスを楽しむ幅広い機会を提供すること。

#### 13.3 IECCと他のメールチェスクラブとの関係はありますか？

公式にはありません。

#### 13.4 IECCはFIDE, ICCFのような国際組織、またはUSCFやCFCのような国単位のチェス組織と何か関係がありますか？

ありません。

#### 13.5 新メンバーが良く尋ねる質問：「始めるのに適当な対局数はいくつでしょう？」

そのプレイヤーに可能な余暇、他の活動、ストレスの閾値などを知らずには答えることが難

しい質問です。最小限の対局数から始めて、時間の許す範囲で増加させていくのはどうでしょう。

**13.6** 週末にメールを読んで返送すべきでしょうか？

いいえ。しかし、標準的なペースを保たねばなりません。つまり、連続する10手につき30日、そしてどの一手についても10日を越える日数を使ってはいけません。

**13.7** 家族の危機や、転職、仕事の都合や学校の試験、などの対局の休止はペナルティを受けますか？

8.1 節で述べた方法によって、対局相手と休暇係に報せて休暇を申請する限り、ペナルティを受けることはありません。

**13.8** 対局相手が応手を送ってこない場合、どうやって対局を続けられればよいですか？

上級審判かTDに 11 章に詳述した方法で報せてください。

**13.9** 手の書き間違いの問題はどうやって解決すればよいですか？(タッチアンドムーヴ原則？)

7.7章から7.11章を参照して下さい。

## **14. 情報**

過去の棋譜やトーナメント、告示なども含め、IECCの最新の情報は以下のIECCのWebサイトで得ることができます。

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