

IECC - International Email Chess Club. Clube Internacional de Xadrez por E-mail

Portuguese (Iberian) Guidelines

Translated by António Duarte, Reviewed by Francisco Pessoa.

No caso de haver dúvidas na interpretação deste documento, ou este documento não estiver de acordo com a versão em inglês, a versão em inglês prevalecerá sobre esta tradução.

Guia do IECC

Última actualização: 14 de Outubro de 2009

Nota prévia

Nenhum conjunto de regras poderá alguma vez contemplar todas as eventualidades, e estas não são excepção. De tempos a tempos surgirão conflitos entre jogadores que não estarão especificamente contemplados neste texto. Nessas ocasiões, a arbitragem ou o director do torneio (DT), quem tiver de sanar o conflito, baseará as suas decisões no espírito deste Guia e nas práticas que no passado se tenham revelado justas e aceitáveis. Isso poderá significar determinar o resultado de um jogo que não foi terminado ou aplicar uma política não especificamente descrita neste Guia. Qualquer membro não contente com qualquer decisão pode sempre recorrer para o Conselho de Directores (iecc-directors@yahoogroups.com), o órgão máximo na definição de políticas do clube, referindo os pormenores do caso e as suas razões.

Este Guia apenas é aplicável a jogos disputados internamente ao clube. Os jogos disputados pelas equipas do IECC contra outras equipas internacionais regem-se por normas diferentes, acordadas pelas duas equipas antes do início da competição. Para mais informação sobre o assunto, é favor consultar a página das equipas do IECC em

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

1. O IECC

1.1 O International E-mail Chess Club [IECC] (Clube Internacional de Xadrez por E-mail) proporciona a jogadores de xadrez de todos os níveis a oportunidade de jogar partidas rateadas, com jogadores de todo o mundo, num ambiente amigável.

1.2 A filiação é gratuita. No entanto, para assegurar o futuro do clube, encoraja-se o voluntariado. Caso queira ser voluntário do IECC, formule a sua candidatura em

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

1.3 Tal como para outros clubes de Xadrez internacionais, o Inglês é a linguagem oficial do IECC. Embora as regras do IECC estejam disponíveis em várias línguas e, todo o staff, se esforce por comunicar efectivamente com membros que não falem Inglês, este não pode ser responsabilizado por aqueles membros não entenderem as mensagens que lhes são enviadas, nem é obrigado a fazer traduções de mensagens que não estejam em Inglês. Logo, é responsabilidade dos membros do clube que não falam Inglês assegurar que as mensagens são claramente entendidas pelos membros do staff.

2. Filiação no IECC

2.1 Para se filiar no IECC, preencha o formulário disponibilizado em

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

2.2 Após admissão ao IECC, cada membro receberá um número de identificação único que será utilizado pelo clube para gerir eficientemente os filiados. Por este motivo, nos pedidos de filiação ou readmissão ao clube o membro deve indicar o seu primeiro e último nome e informar o departamento de novos membros (New Member Department) de uma eventual filiação anterior.

2.3 É proibido o uso de pseudónimos para se filiar no clube.

3. Conduta

3.1 Ao retirar-se de um evento, o jogador deve notificar os seus adversários e o DT.

3.2 Nenhum membro se deve envolver em actividades que possam trazer má reputação ao clube.

3.3 Os adversários e o staff do clube devem ser tratados com cortesia.

3.4 As diligências por parte do staff do clube deve ser prontamente respondidas pelos membros.

3.5 Os endereços de e-mail facultados aos membros do clube apenas podem ser utilizados para jogar xadrez por e-mail e devem ser tratados com confidencialidade. O uso de tais endereços para outros fins, a não ser com autorização do Conselho de Directores, é expressamente proibido.

3.6 De modo a minimizar a propagação de vírus informáticos, todas as mensagens enviadas no âmbito do IECC devem ter o formato de texto (plain text). Pelo mesmo motivo, as mensagens não devem conter anexos, excepto se houver consentimento dos destinatários.

3.7 Todas as mensagens de correio electrónico relacionadas com jogos ou outros assuntos do clube devem conter o nome e/ou endereço do remetente (visíveis sem necessidade de abrir a mensagem) por norma, através do preenchimento do campo "De" do cabeçalho da mensagem. Esta medida visa promover a boa comunicação no clube e diminuir a preocupação com a abertura de mensagens infectadas com vírus ou outros itens de carácter malicioso.

3.8 Os membros do clube são responsáveis pela fiabilidade do seu endereço de correio electrónico. No caso de um membro ficar incontactável terá que assumir todas as consequências daí decorrentes e, em certos casos, poderá ser penalizado com a derrota nos seus jogos.

3.9 Qualquer violação destas normas pode resultar na expulsão do clube.

4. Mudança de endereço de e-mail

4.1 Se mudar de endereço de correio electrónico deve informar o clube através do preenchimento do formulário disponibilizado em

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

fornecendo os detalhes do novo endereço e do antigo endereço a remover.

4.2 Para além disso, deve informar do facto os seus adversários e os responsáveis pelos eventos em que está a participar, utilizando o formulário disponibilizado em

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

5. "Ratings"

Para efeitos de emparelhamento, os torneios são divididos em categorias de "rating", de forma a que os jogadores sejam emparelhados contra adversários de nível semelhante, habitualmente num diferencial de 200 pontos de "rating".

Excepções a esta regra são os eventos temáticos (Thematic events) e os eventos Suíços abertos (Open Swiss events) que são eventos abertos, onde jogadores com "ratings" significativamente diferentes podem ser emparelhados uns contra os outros.

Se se concluir que o "rating" de um jogador está substancialmente incorrecto, o ajustamento é possível. O conselho de directores é o único juiz quanto ao significado da expressão "substancialmente incorrecto" e, se se justificar, decidirá sobre qualquer novo "rating". O ajustamento será efectuado a pedido ou com a aprovação do membro em questão.

No caso de haver um ajustamento de "rating", o membro em questão será retirado de todos os eventos em que o seu novo "rating" não lhe permita participar. Quaisquer jogos entretanto terminados e rateados não serão alterados na base de dados do clube. No entanto, para efeitos de administração interna dos eventos de onde o jogador foi retirado (classificações, etc.), todos os seus jogos devem ser considerados nulos.

6. Eventos

O IECC oferece muitos formatos de competição:

- Partidas de um jogo (One-Game matches)

Dois adversários disputam um único jogo.

- Partidas de dois jogos / trios (Two-Game/Trio matches)

2 jogos simultâneos contra um adversário - um com brancas e um com pretas OU 4 jogos simultâneos contra dois adversários - dois com brancas e dois com pretas.

- Torneios KO (Knockout Tournaments)

8 jogadores pertencentes a um dos 5 níveis.

1.^a ronda: 8 jogadores, emparelhados em partidas de dois jogos.

2.^a ronda: os 4 vencedores da 1.^a ronda são novamente emparelhados em partidas de dois jogos.

3.^a ronda: os 2 vencedores da 2.^a ronda disputam uma partida de dois jogos.

Em caso de empate, o jogador de menor "rating" passa à ronda seguinte.

- Torneios de Classe (Class Rating Tournaments)

5 jogadores, disputando 1 jogo contra cada um dos 4 adversários.

Os vencedores destes torneios são premiados com o direito de disputar um torneio na classe imediatamente superior, a utilizar no prazo de 1 ano, independentemente do seu "rating" nesse momento.

- Torneios Suíços (Swiss Tournaments)

Torneios abertos a qualquer "rating": 24 jogadores, 4 rondas (disputadas uma de cada vez).

- Desafio da Pirâmide (Pyramid challenge ladder)

Evento aberto, onde o direito de desafiar os adversários nas posições mais elevadas é conseguido, não por "rating", mas jogando.

- Partidas temáticas de dois jogos / trios (Thematic Match Duos or Trios)

Com dois jogadores, é disputada uma partida de dois jogos entre eles. Com 3 jogadores é disputada

uma partida de dois jogos contra cada adversário.

- IECC versus Equipas Internacionais

Para mais informações sobre jogos em equipa, incluindo como participar, quem contactar e detalhes sobre o guia de jogos em equipa, deve consultar a página das equipas do IECC em

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

Todos os jogos dos eventos acima descritos contam para o "rating".

7. Regras de jogo / Controlo do tempo

7.1 Os jogadores podem consultar livremente publicações e literatura, impressa ou em formato electrónico. Qualquer outra forma de ajuda, quer de outra pessoa, quer de programas de computador que façam jogadas no decurso de um jogo, é proibida.

7.2 Todos os cálculos de tempo de reflexão serão baseados na hora local de recepção ou transmissão das mensagens.

7.3 O tempo de reflexão é o número de dias que decorre entre a data em que uma jogada legal do adversário fica disponível no servidor de e-mail e a data em que é enviada uma resposta legal ao adversário.

Por exemplo, se a jogada do adversário ficar disponível no servidor a 4 de Julho e o jogador responder a 4 de Julho, acumula zero dias no tempo de reflexão. Se o jogador responder a 5 de Julho, acumula um dia no tempo de reflexão. Se responder a 6 de Julho, acumula dois dias no tempo de reflexão.

7.4 O controlo de tempo do IECC é de 30 dias de tempo de reflexão para cada 10 jogadas consecutivas. A expressão "10 jogadas consecutivas" refere-se às jogadas 1-10, 2-11, 3-12, etc.

7.5 Não é permitido utilizar mais de 10 dias do tempo de reflexão para qualquer jogada.

7.6 São permitidas jogadas condicionais.

(a) As propostas de jogadas condicionais são vinculativas até que o adversário faça uma jogada diferente da linha condicional proposta.

(b) Não é contado tempo de reflexão para jogadas condicionais aceites.

(c) A violação dos limites de tempo de reflexão não pode ser evitada nem causada por jogadas condicionais. O tempo de reflexão é adicionado à primeira jogada da linha condicional para o jogador que a envia, e à jogada de resposta à última jogada condicional aceite para o jogador que a recebe.

7.7 Qualquer jogada legal enviada, incluindo a aceitação de jogadas condicionais, é vinculativa. Erros ao anunciar ou não anunciar xeque, ou qualquer erro tipográfico, não invalidam a jogada enviada.

Por exemplo, se um jogador envia a jogada Bxc4+ e o bispo se puder mover legalmente para c4, mesmo que a jogada não seja uma captura ou não coloque o rei em xeque, continua a ser uma jogada legal e vinculativa, e o bispo tem que ser movido para c4.

7.8 Se for enviada uma jogada ilegal ou ambígua, quer isoladamente, quer parte de uma linha condicional, esta deve ser devolvida ao jogador para correcção imediata, não havendo obrigação de

mover a peça em questão. Em qualquer caso, as jogadas que precedem a jogada ilegal ou ambígua são vinculativas.

O jogador em erro será penalizado com 1 dia de tempo de reflexão e a jogada ilegal ou ambígua deve ser corrigida sem demora.

7.9 Se, no decorrer de um jogo, se descobrir que uma jogada ilegal passou sem ser detectada, será restaurada a posição imediatamente anterior àquela jogada e o jogo continuará desse ponto.

Se, no decorrer de um jogo, se descobrir que uma jogada ambígua passou sem ser detectada, será restaurada a posição anterior àquela jogada, que terá de ser clarificada sem demora, continuando o jogo desse ponto.

Nenhum jogador será penalizado, desde que a correcção ou clarificação seja feita sem demora por parte do jogador em erro.

7.10 Se um jogador exceder 30 dias de reflexão para 10 jogadas consecutivas, o jogo e o cálculo do tempo de reflexão serão suspensos. A arbitragem deve ser imediatamente notificada através do formulário disponível em

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

7.11 Depois de cada jogada, se um jogador não receber nada do seu adversário durante mais de 5 dias, É OBRIGATÓRIO reenviar a última jogada. Não sendo recebida nenhuma jogada ou motivo aceitável e verificando-se ambas as seguintes condições:

- Estarem decorridos mais de 10 dias desde o envio da própria jogada, e
- estarem decorridos mais de 5 dias desde o reenvio da última jogada.

O jogador deve submeter um pedido de arbitragem utilizando o formulário disponível em

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

8. Ausências

8.1 Todas as ausências devem ser antecipadamente comunicadas aos adversários, utilizando o correio electrónico, e ao clube, utilizando o formulário disponível em

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

O departamento administrativo do clube elaborará uma lista semanal das ausências comunicadas, que será facultada a todo o staff e disponibilizada na página do clube para conveniência de todos os membros.

8.2 Serão concedidas ausências sem penalização em eventos de apenas dois jogadores, por qualquer período de tempo acordado entre ambos, que não exceda 6 meses. Ausências por períodos superiores a 6 meses resultarão em cancelamento do jogo ou derrota. A derrota pode ser pedida pelo adversário ou estabelecida pelo director do torneio, mas o cancelamento é prerrogativa do director do torneio.

8.3 Serão concedidas ausências sem penalização a membros que participem em torneios envolvendo mais de dois jogadores, por motivos de férias anuais ou por razões profissionais, que não excedam 30 dias por torneio. A autorização de ausências mais longas fica à consideração do director do torneio, que deve ter em conta o estado do torneio e a necessidade de este ser terminado

num período de tempo razoável, de modo a que os outros participantes no evento não esperem mais do que o tempo considerado aceitável pelo director do torneio. A decisão do director do torneio é final.

8.4 Durante as ausências concedidas, os relógios de ambos os jogadores ficarão parados até à data de regresso do jogador ausente. Quaisquer jogadas enviadas por qualquer jogador durante o período de ausência, não terão efeitos nos relógios.

9. Inactividade

Todos os membros que permaneçam inactivos por mais de 3 anos serão removidos da lista de membros activos da página do IECC. No entanto, a qualquer momento, poderão inscrever-se livremente em qualquer torneio que desejem.

10. Transmissão das jogadas

Pode ser utilizado qualquer dispositivo ou meio de transmissão de mensagens de e-mail que respeite as seguintes condições:

10.1 Os jogadores têm que utilizar a notação algébrica curta em Inglês. Eis um exemplo:

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

10.2 O cabeçalho PGN e a lista completa de jogadas, desde que seja pratico fazê-lo, devem ser sempre incluídos, sendo este o caso dos computadores e da maioria dos modernos telemóveis. No entanto, no caso dos telemóveis mais rudimentares, isto pode não ser prático. Nestes casos, como mínimo absoluto, é necessária a correcta repetição da última jogada para que uma jogada de resposta seja válida.

10.3 Recomenda-se que o assunto de cada mensagem de e-mail contenha o nome do evento.

10.4 Os jogadores devem guardar cópias das últimas 10 transmissões de jogadas, quer enviadas, quer recebidas, para esclarecimento de disputas.

10.5 Quando um jogo for disputado utilizando um telemóvel mais rudimentar, ambos os jogadores têm que manter um registo paralelo do progresso do jogo para auxiliar os árbitros em caso de queixa, ou em caso de discrepâncias no registo das jogadas. Este registo tem que incluir o número da jogada, a data de envio, a data de recepção e a data de algum reenvio.

11. Arbitragem

11.1 As queixas por violação dos tempos de reflexão devem ser enviadas ao árbitros utilizando o formulário disponível em

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

11.2 Qualquer outro problema que surja deve ser relatado ao DT da partida em questão, utilizando os formulários apropriados disponíveis em

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

12. Relatórios dos jogos

12.1 Sempre que um jogo terminar, o jogador vencedor, ou o jogador de brancas no caso de

empate, têm que enviar o relatório do jogo em formato PGN ao respectivo Director de Torneio através do preenchimento do formulário disponível em

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

12.2 Não é necessário submeter o relatório de um jogo que tenha terminado com uma derrota compulsiva. A arbitragem informará os departamentos envolvidos sobre os jogos em questão e estes serão rateados normalmente.

12.3 Os relatórios devem estar em formato PGN, tal como no exemplo que se segue: (O jogo foi composto de forma a conter o maior número possível de diferentes jogadas de xadrez)

[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 Os cabeçalhos PGN dos relatórios.

A correcta formatação dos cabeçalhos PGN não é essencial, uma vez que eles serão novamente formatados no processo de rateio. No entanto, de modo a identificar e ratear os jogos correctamente, a seguinte informação deve estar correcta:

- Evento (é favor copiar e colar da nota de emparelhamento)
- Resultado (ganham as brancas 1-0, ganham as pretas 0-1, empate 1/2-1/2)
- Nome do jogador de brancas
- Nome do jogador de pretas

VERIFIQUE O RESULTADO E CERTIFIQUE-SE QUE ESTÁ CORRECTO. UM RESULTADO ERRADO PODE CUSTAR-LHE PONTOS NO "RATING".

12.5 A lista de jogadas.

- Na lista de jogadas tem que ser utilizada a notação algébrica curta com as iniciais das peças em Inglês. O programa de novos membros do IECC inclui formação naquela notação para quem com ela não esteja familiarizado.

- Após recepção pelo clube, as listas de jogadas são verificadas. Listas que contenham jogadas ambíguas ou cuja notação divirja significativamente da proposta, causam uma sobrecarga de trabalho ao staff do clube, podendo ser devolvidas ao jogador para correcção. Agradece-se a sua ajuda ao certificar-se que as listas que envia contêm apenas jogadas válidas e sem ambiguidades. A utilização de qualquer um dos excelentes programas de computador disponíveis para o efeito é uma boa maneira de verificar a correcção das listas de jogadas. Destacam-se de seguida alguns pontos críticos:

- As capturas de peões anotam-se na forma "exd4", mas NÃO "ed", "exd" ou "ed4".

- As capturas na passagem - en passant - não são explicitamente anotadas, isto é, não se deve incluir "ep" depois da jogada.
- As promoções são anotadas na forma "d8=Q", mas NÃO "d8Q" ou "d8(Q)".
- O roque deve ser anotado utilizando a letra maiúscula "O" e NÃO o número zero (0). O correcto é "O-O" ou "O-O-O" mas NÃO "0-0" ou "0-0-0". Para uma pessoa pode fazer pouca diferença, mas um programa de computador não reconhecerá um roque anotado com zeros.
- Todas as capturas devem incluir o "x". Por exemplo, "Nxd6", mas NÃO "Nd6" ou "N:d6".
- Todas as jogadas que façam xeque, mesmo que accidental, devem ter o símbolo "+" depois da jogada, sem deixar espaço.
- O xeque-mate é indicado por "#", mas não por "++" ou por "mate".
- Se duas peças iguais puderem ser movidas para a mesma casa, devem diferenciar-se apenas com a letra da coluna. Se estiverem na mesma coluna deve usar-se apenas o número da linha. Esta letra ou número deve ser colocado imediatamente após a inicial da peça, sem usar parênteses. Por exemplo, "Nge7" ou "R6xa5", mas não "N(g)e7" ou "Ra6xa5".
- Os números das jogadas devem ser seguidos de ponto. Por exemplo, "4.Bh5", mas não "4Bh5" ou "4 Bh5".
- O resultado que é colocado na linha "Result" do PGN também tem que ser incluído no final da lista de jogadas, mas não deve estar entre plicas ou entre parênteses. Por exemplo, 1-0 mas NÃO "1-0", (1-0), [1-0], etc.
- Tecnicamente, o abandono ou o empate não são jogadas. Se o jogo acabar depois de uma jogada das pretas, o resultado NÃO deve ser precedido de número de jogada. Por exemplo, 38.Rf6 Qh7 0-1, mas NÃO 38.Rf6 Qh7 39.0-1.
- Palavras como "resigns" (abandona), "stalemate" (afogado), "draw by repetition" (empate por repetição), etc., NÃO podem ser incluídas no fim da lista de jogadas ou em qualquer outra parte do relatório do jogo.
- Anotações (!, ?, etc.) não podem ser incluídas na lista de jogadas.

13. História do IECC e questões frequentes

13.1 Qual a origem do IECC?

O IECC foi fundado no início de 1995 por Lisa Powell, membro fundador do IECG.

13.2 Qual o objectivo do IECC?

Continuar a proporcionar a jogadores de xadrez de todo o mundo a oportunidade de competir e conhecer novos amigos, no contexto de uma organização sem taxas pela qualidade de membro ou pelo ratear dos jogos. Os membros necessitam de ter o seu próprio acesso à Internet ou a possibilidade de utilizar um endereço fiável de um familiar ou amigo.

Fornecer um vasto leque de actividades aos apreciadores do xadrez.

13.3 Qual a relação do IECC com outros clubes de xadrez por e-mail?

Oficialmente, nenhuma.

13.4 O IECC tem alguma relação com a FIDE, a ICCF, ou com federações nacionais como a USCF ou a CFC?

Nenhuma.

13.5 Os novos jogadores costumam perguntar "Qual o melhor número de jogos para começar?"

A resposta é difícil porque depende do tempo que o jogador tem disponível para jogar, de outros compromissos do jogador e das suas capacidades pessoais. Comece com um número mínimo de jogos e vá aumentando na medida em que o tempo lhe permita.

13.6 Tenho que ler o meu e-mail durante o fim-de-semana?

Não, mas não pode gastar mais do que 30 dias de tempo de reflexão para quaisquer 10 jogadas consecutivas nem ultrapassar 10 dias de tempo de reflexão por jogada.

13.7 Serei penalizado se necessitar de me ausentar devido a crises familiares, mudança de emprego, compromissos profissionais, exames escolares, férias, etc.?

Não será penalizado se avisar os seus adversários e o clube, tal como descrito no ponto 8.1, solicitando um período de ausência

Resumindo, as ausências são permitidas, mas apenas se proceder de acordo com o descrito acima.

13.8 Como posso prosseguir com o meu jogo se o meu adversário não joga?

Deve avisar a arbitragem ou o DT, fornecendo todos os detalhes, tal como descrito no ponto 11.

13.9 Como resolver com o meu adversário erros tipográficos? (tocou, moveu?)

De acordo com o descrito nos pontos 7.7 a 7.11.

14. Informações

Pode consultar as últimas novidades do clube, incluindo jogos arquivados, torneios e boletins, na:

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