

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

### **Spanish (Castilian) Guidelines**

Translated by Cristina Blanca Vizán and Jaime Sanchez-Redondo .

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@yahogroups.com](mailto:iecc-directors@yahogroups.com).

Aviso Importante: En caso de conflicto sobre la interpretación de las reglas de IECC, se utilizará la versión original en inglés de las mismas. Si hubiera alguna ambigüedad entre esta y cualquiera de las traducciones, prevalecerá la versión inglesa.

### **Reglas del IECC**

**Última actualización:** [October 14, 2009](#).

**Atención:** Ningún conjunto de reglas puede cubrir todas las eventualidades y estas no son una excepción. Ocasionalmente, existirán conflictos entre jugadores que no estén previstos específicamente en las mismas. En tales ocasiones el árbitro o el director del torneo (TD), dependiendo de quien se ocupe del conflicto, tomará las decisiones en concordancia tanto con el espíritu de estas normas como con las prácticas y procedimientos establecidos y que han resultado justos y aceptables en el pasado. Esto puede implicar declarar un resultado en una partida que no ha terminado o aplicar una política que no se describa específicamente en las normas. Cualquier miembro que considere injusta una decisión puede escribir a la Junta Directiva de IECC, máximo órgano político del club, a la dirección [iecc-directors@yahogroups.com](mailto:iecc-directors@yahogroups.com), explicando los detalles del caso y los motivos de su desacuerdo.

Las siguientes normas se aplican únicamente a las partidas jugadas dentro de IECC. Las competiciones internacionales por equipos del IECC tienen diferentes reglas acordadas con los oponentes antes del comienzo de cada una. Para más información por favor consulte nuestra página web sobre competiciones por equipos:

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

## **1. El IECC**

**1.1** El International E-mail Chess Club (siglas inglesas de Club Internacional de Ajedrez por E-mail) proporciona a jugadores de ajedrez de todos los niveles la oportunidad de disputar partidas de ajedrez por categorías, a través del e-mail, con gente de todo el mundo en un ambiente amistoso.

**1.2** La afiliación es gratuita. Sin embargo, para asegurar el futuro del IECC, alentamos a sus miembros a que ofrezcan voluntariamente sus servicios. Si usted está interesado, por favor complete el formulario de inscripción que encontrará en nuestra página web :

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

**1.3** El idioma oficial del IECC, así como de otros clubes internacionales de ajedrez, es el inglés. Aunque la plantilla se esfuerza por comunicarse adecuadamente con los miembros que no son anglohablantes y las reglas del IECC están disponibles en varios idiomas, ellos no son responsables de la mala comprensión de los mensajes ni están obligados a traducirlos a ningún otro idioma. Por lo tanto es responsabilidad de los miembros de lengua no inglesa asegurarse de que la plantilla del club entiende correctamente sus mensajes.

**1.4** Un programa para nuevos miembros (NMP, New Member Program), adaptado a las necesidades de cada individuo, introducirá a todo nuevo miembro en el IECC y sus procedimientos.

## **2. Hacerse socio del IECC**

**2.1** To join IECC, fill in the web form available at <http://www.chess-iecc.com/join.html>.

**2.2** Tras la admisión en IECC, cada miembro recibirá un número de identificación único que permitirá al club manejar adecuadamente su pertenencia al mismo. Por lo tanto, cualquiera que solicite admisión o readmisión al club, debe dar su nombre y apellidos e informar al club de si ya había sido miembro.

**2.3** IECC prohíbe el uso de alias en las solicitudes de admisión.

## **3. Guía/Comportamiento**

**3.1** Los jugadores que se retiren de una competición deberán notificarlo a sus oponentes y al director de torneo (TD).

**3.2** Los miembros no deben verse implicados en actividades que puedan desprestigiar el buen nombre del club.

**3.3** Tanto sus oponentes como el personal del IECC deben ser tratados respetuosamente.

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

**3.5** Las direcciones de e-mail obtenidas como consecuencia de su pertenencia al IECC deben ser utilizadas únicamente para jugar al ajedrez y consideradas como confidenciales. El uso de tales direcciones para cualquier otro propósito, a menos que sea aprobado expresamente por la junta directiva, queda terminantemente prohibido.

**3.6** Para minimizar la transmisión de virus informáticos todos los e-mails relacionados con el IECC deben enviarse en texto plano. Por la misma razón, no se deben enviar archivos adjuntos a los miembros del IECC sin su previo conocimiento y aprobación.

**3.7** Todos los mensajes relativos a eventos de IECC o asuntos relacionados deben incluir un nombre o dirección de remite (de tal modo que sean visibles sin tener que abrir el mensaje), normalmente situado en el encabezamiento del mensaje, en la porción "De". Esto favorece una mejor comunicación en el club y disminuye las preocupaciones de abrir mensajes que contengan virus u otros items dañinos.

**3.8** Los miembros de IECC son responsables de asegurar la fiabilidad de su dirección de email. Si fueran ilocalizables, asumirían las consecuencias, y en algunos casos, podrían perder las partidas en juego.

**3.9** Cualquier infracción de las reglas antedichas podría dar lugar a la expulsión..

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

**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. Clasificación

Observe que efectos de formación de grupos, las competiciones están divididas en categorías según la clasificación de los miembros, de esta forma los jugadores son emparejados con oponentes de habilidad similar; normalmente existe una diferencia de 200 puntos.

Los torneos Temáticos (Thematics) y el Abierto tipo Suizo (Open Swiss) son una excepción, ya que son competiciones abiertas donde jugadores con una diferencia importante en sus puntuaciones pueden ser emparejados.

Si la puntuación IECC de un miembro resulta ser claramente incorrecta se puede ajustar. Los directores serán los únicos en juzgar el significado de "claramente incorrecta" y, si corresponde, decidirán la nueva puntuación. Los ajustes se realizarán a petición, o con la aprobación, del miembro en cuestión. En el caso de un cambio de puntuación el miembro referido será retirado de cualquier competición que no fuera apropiada para él, teniendo en cuenta su nueva puntuación.

Ni los resultados ni las puntuaciones de las partidas terminadas se modificarán en la base de datos del IECC. Sin embargo, y únicamente a los efectos de la administración interna (ej. las tablas cruzadas, etc.) de aquellas competiciones de las que el miembro ha sido eliminado, todas las partidas en las que este involucrado se declararán nulas.

## 6. Competiciones

El IECC ofrece muchos tipos de competiciones:

### - Partidas de Un Juego

Un solo juego contra un oponente.

### - Partidas de Dos Juegos/Tríos

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

### - Torneos Knockout

8 jugadores, 5 grupos de clasificación.

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

Ronda 2: los 4 ganadores emparejados en partidas de 2 juegos.

Ronda 3: los finalistas en una partida de 2 juegos.

En el caso de tablas, el jugador con menor puntuación avanza.

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

5 jugadores en una ronda de una única partida contra cada oponente.

Los ganadores del torneo obtienen el derecho a jugar en un torneo de la clase inmediatamente superior en cualquier momento, dentro del periodo de 1 año desde el momento de la concesión, con independencia de su puntuación.

### - Torneos Suizos

Torneos abiertos: cualquier nivel, 24 jugadores aproximadamente, 4 rondas.

### - Pirámide

Desafío perpetuo donde una posición es ganada a través de las partidas y no por puntuación.

### - 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**

Para información adicional con respecto a las competiciones por equipos incluyendo, cómo formar parte de los mismos, a quien contactar y las pautas específicas de estas competiciones, diríjase a la página

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

Todas las partidas dentro las competiciones mencionadas con anterioridad se tienen en cuenta a la hora de hacer las clasificaciones de IECC y de adjudicar la puntuación.

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

**7.1** Los jugadores son libres de consultar publicaciones o literatura sobre ajedrez en forma impresa o electrónica. Se prohíbe cualquier otra forma de ayuda, tanto consultar a otras personas como usar programas de ajedrez para realizar movimientos.

**7.2** Todos los cálculos del tiempo de reflexión están basados en la fecha local de recepción y transmisión.

**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 oponente con un movimiento legal.

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

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

**7.5** Usted no puede tardar más de 10 días de su propio tiempo de reflexión en hacer un único movimiento.

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

- a. Las propuestas de movimientos condicionales suponen obligación hasta que el receptor realiza un movimiento diferente al propuesto.
- b. El tiempo no cuenta para las jugadas condicionales aceptadas.
- c. El exceso del tiempo límite no se evita ni se provoca 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 de jaque o captura equivocados u omitidos, o algún otro error administrativo 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 se envía un movimiento ilegal o ambiguo, sólo o como parte de un movimiento condicional, le será devuelto al remitente para su corrección inmediata sin ser obligatorio el movimiento de la pieza involucrada. Si se envía un movimiento ilegal o ambiguo, sólo o como parte de un movimiento condicional, los movimientos inmediatamente anteriores serán considerados realizados o propuestos.

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 transcurso de una partida, se descubre que un movimiento ilegal ha pasado desapercibido, se reinstaurará la posición anterior y se continuará la partida desde esa posición.

Si, en el transcurso de una partida, se descubre que un movimiento ambiguo ha pasado desapercibido, la posición vuelve al momento movimiento ambiguo, el cual debe ser clarificado sin retraso, y se continúa la partida desde ese punto.

No se aplicará ninguna sanción al jugador o jugadores que habiendo efectuado una jugada no válida o ambigua y la corrijan rápidamente, una vez advertida.

**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>

## **8. Ausencias**

**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](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** Las ausencias se permitirán sin sanción en las competiciones que involucren únicamente a dos miembros del IECC por cualquier período convenido entre los dos individuos referidos, sin exceder los 6 meses. Cualquier ausencia que exceda los 6 meses dará lugar a la cancelación o a la pérdida de la partida. Tanto el oponente como el director del torneo pueden reclamar pérdida, pero la cancelación es prerrogativa del director del torneo.

**8.3** Se concederán ausencias sin penalización a los miembros que participen en eventos de más de dos jugadores, con motivo de vacaciones normales, o períodos cortos por negocios, de hasta 30 días por evento. Los demás permisos estarán sujetos a la decisión del director del torneo, que tomará en consideración el estado actual del mismo y la necesidad de terminar la competición dentro de un tiempo razonable para no obligar a otros miembros a esperar más tiempo del que se considere razonable. La decisión del director del torneo será inapelable.

**8.4** Durante cualquier ausencia permitida los relojes de ambos jugadores en una partida se detendrán hasta la fecha de retorno notificada por el jugador se ausenta. Cualquier movimiento enviado durante este período por cualquier jugador no tendrá ningún efecto en los relojes del juego.

## **9. Inactividad**

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. Transmisión de movimientos

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

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

**10.4** Los jugadores deben guardar copias de sus últimos diez mensajes de movimientos, enviados y recibidos, para ayudar a la solución de conflictos.

**10.5** 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. Arbitraje

**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](http://www.chess-iecc.com/contact_us.html)>.

## 12. Informes de Partidas

**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](http://www.chess-iecc.com/contact_us.html)>.

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

**12.3** Los informes de las partidas deben estar en formato PGN, como en el ejemplo de abajo: (la partida fue pensada para incluir tantos movimientos diferentes como fuera posible)

[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 Cabeceras del Informe PGN de la partida

El formato de la cabecera del informe PGN no es esencial, ya que el IECC lo modificará durante el proceso de clasificación. Sin embargo, para identificar y clasificar los juegos correctamente la información siguiente debe ser exacta:

- Event (Competición, por favor copie y pegue del mensaje original de emparejamiento)
- Result (resultado, triunfo blanco 1-0, triunfo negro 0-1, tablas 1/2-1/2)
- Nombre del jugador con las fichas blancas
- Nombre del jugador con las fichas negras

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

#### 12.5 La lista de los movimientos.

- La lista de los movimientos debe estar en la notación algebraica abreviada usando las iniciales inglesas de las piezas. El programa del nuevo miembro de IECC ofrece formación en esta notación para los que no estén familiarizados con ella.

- Las listas de movimientos, una vez recibidas, son verificadas por el IECC. Las partidas que contienen movimientos ambiguos, o las listas que se desvían significativamente de la notación aceptada generan inconvenientes y pérdidas de tiempo al personal del IECC y pueden devolverse para su corrección. Su colaboración al preocuparse de que los informes de sus partidas no contengan movimientos ilegales o ambiguos será altamente valorada. Grabarlos y leerlos, en cualquiera de los excelentes programas disponibles, es una buena manera de comprobar si son correctos. Algunos puntos problemáticos se detallan a continuación:

- Las capturas realizadas por un Peón se anotan en este formato "exd4", y NO en "ed", "exd", o "ed4".
- Las capturas "al paso" (en passant) no se señalan de ninguna manera especial, 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 anotar usando la "O" mayúscula, y NO el número cero (0). La forma correcta de anotarlo es O-O u O-O-O, y NO 0-0 "o" 0-0-0. Para una persona, a la hora de leer el PGN, no hay diferencia entre un movimiento escrito con ceros y otro escrito correctamente, sin embargo un programa de PGN rechazará el movimiento anotado con ceros.
- Todas las capturas deben incluir una "x". Por ejemplo: Nxd6, no se acepta Nd6 o N:d6.
- Todos los movimientos que dan jaque, incluso si el jaque es fortuito, deben tener "+" después del movimiento, sin un espacio entremedias.
- 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 ir 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 de la cabecera debe estar al final de la lista de movimientos, pero sin ir entre comillas o paréntesis. Por ejemplo: 1-0, pero NO "1-0", (1-0), [ 1-0 ], etc.

- Técnicamente, el abandono o la aceptación de tablas no son movimientos. Si el juego termina después de que las negras muevan, el resultado no debe ir precedido por un número de movimiento. Por ejemplo: 38.Rf6 Qh7 0-1, pero NO 38.Rf6 Qh7 39.0-1

- Palabras como "abandono", "tablas", "tablas por repetición", etc. no deben incluirse ni al final de la lista de movimientos, ni en ningún otro apartado del informe de la partida.

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

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

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

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

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

Brindar a jugadores de ajedrez de todo el mundo la oportunidad de competir y de conocer a nuevos amigos del ajedrez en el contexto de una organización que no requiere dinero para ser miembro ni para clasificarse. Los jugadores necesitan tener su propio acceso a Internet, o la capacidad de utilizar una dirección de Internet segura de un pariente o de un amigo.

Proporcionar una amplia variedad de actividades para disfrutar del ajedrez.

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

Oficialmente ninguna.

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

No.

#### **13.5 Los nuevos jugadores preguntan con frecuencia: ¿con qué número de partidas es conveniente empezar?"**

Es difícil de contestar sin saber el tiempo disponible para aficiones, otros compromisos o los niveles de estrés que cada uno posee. Comience con un mínimo de partidas, 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 la regla del tiempo de reflexión: 10 movimientos consecutivos en 30 días, y no puede tardar más de 10 días de su propio tiempo de reflexión para un único movimiento.

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

Diríjase a las secciones 7.7 a 7.11.

## **14. Información**

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

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