

# **IECC - International Email Chess Club. Internationella E-mailschackklubben**

## **Swedish Guidelines**

Translated by Henrik Karlzén and Andreas Pettersson.

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

Vid tvistemål rörande tolkningen av IECC riktlinjer, kommer funktionärer alltid att använda den engelska originalversionen. Om någon tvetydighet mellan den engelska versionen och en översättning till något annat språk skulle påträffas, kommer den engelska versionen att äga företräde.

## **IECC Riktlinjer**

**Senast uppdaterad: August 9, 2011.**

Var god notera: Inga regler kan reglera alla tänkbara situationer och dessa regler är inget undantag. Från gång till gång kommer det att uppstå situationer då en tvist mellan spelare inte är direkt täckt av dessa riktlinjer. I sådana fall kommer Domaren (Arbiter) eller Turneringsledaren (TD), vem som än behandlar situationen, att ta beslut som står i linje med riktlinjernas anda och som i praxis har visat sig rättvist och riktigt tidigare. Det kan ibland innebära att man fastställer resultatet i ett parti som inte har avslutats eller använder en policy som inte är specifikt beskriven i riktlinjerna. Varje medlem som inte är nöjd med något beslut kan skriva till Styrelsen (Board), klubbens slutliga instans för uppläggningspolicy, på [iecc-directors@yahoogroups.com](mailto:iecc-directors@yahoogroups.com), och redogöra för omständigheterna samt anledningen till meningsskiljaktigheterna.

Följande riktlinjer gäller endast för partier spelade inom IECC. IECC Internationella Lagtävlingar (International Team events) har andra riktlinjer som motståndarlaget accepterar före varje matchstart. För ytterligare information, var god gå in på Lagtävlingssidan:

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

### **1. IECC**

**1.1** Internationella E-mailschackklubben (International Email Chess Club [IECC]) erbjuder schackspelare på alla nivåer, tillfälle att spela ratade e-mailschackpartier med spelare från hela världen i en vänskaplig miljö.

**1.2** Medlemskap är gratis. För att säkra IECCs framtid uppmanar vi dock våra medlemmar att frivilligt erbjuda sina tjänster. Om du är intresserad att ställa dig till förfogande, var god fyll i ansökningsblanketten på vår hemsida.

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

**1.3** Engelska är det officiella språket inom IECC liksom det är inom andra internationella emailschackklubbar. Även om IECCs Riktlinjer finns tillgängliga på flera språk och funktionärer anstränger sig för att kommunicera effektivt med icke engelsktalande medlemmar i så hög grad som möjligt, kan funktionärerna inte vara ansvariga för att icke engelsktalande medlemmar missförstår epostmeddelanden som skickas till dem. Funktionärerna är inte heller tvungna att översätta meddelanden skrivna på något annat språk än engelska. Därför, är det de icke engelsktalande medlemmarnas ansvar att försäkra sig om att deras epostmeddelanden är fullständigt förstådda av funktionärerna.

1.4 En kurs för nya medlemmar (New Member Program), skräddarsydd för att möta samtliga individers behov, introducerar nya medlemmar till IECC och dess tillvägagångssätt.

## 2. Att Gå med i IECC

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

2.2 Vid inträde i IECC får varje medlem ett personligt identifikationsnummer som underlättar för klubben att underhålla ett korrekt medlemsregister. Därför så behöver varje person som söker inträde eller återinträde i klubben uppge sitt tilltalsnamn och efternamn samt att, vid återinträde, informera om tidigare medlemskap.

2.3 Smeknamn/alias får inte lov att användas när man ansöker om inträde i klubben.

## 3. Uppförande

3.1 Spelare som drar sig ur ett evenemang skall underrätta sina motståndare samt turneringsledaren (TD).

3.2 Medlemmar får ej bli inblandade i aktiviteter som kan ge klubben dåligt rykte.

3.3 Dina motståndare samt IECCs personal ska behandlas hövligt.

3.4 Medlemmar måste svara omgående på förfrågningar från IECCs personal.

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 Samtliga e-mail skickade i ärenden gällande IECC skall vara i klartext (plain text) för att minimera spridningen av datorvirus. Av samma anledning, bör inte bifogade filer (attachments) skickas till IECC medlemmar utan föregående varning och tillstånd.

3.7 Alla meddelanden relaterade till IECC evangemang eller dylikt måste inkludera avsändarens namn och/eller epost adress, detta görs normalt i epostens brevhuvud, under "Från" rubriken. Detta leder till en bättre och klarare kommunikation med klubben och minskar risken för virusspridning.

3.8 IECC medlemmar är ansvariga för att deras epost adress är korrekt och aktuell. Om en medlem ej kan nås då deras epost adress är felaktig/inaktuell kan det betyda att ett pågående parti kan bli avgjord som förlorad.

3.9 Varje överträdelse av ovanstående regler kan resultera i förlust av medlemskapet.

## 4. Ändring av e-mailadress

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](http://iecc.com/miscellaneous.html)>.

## 5. Rating

Var god notera att för lottnings syften delas tävlingar normalt in i specifika ratingkategorier så att medlemmar normalt lottas mot ungefär jämbördiga motståndare, oftast inom en marginal på 200 ratingpoäng.

Undantag är Tematiska partier (Thematics) samt öppna Swisstävlingar (Open Swiss Events) vilka är öppna tävlingar där spelare med stor skillnad i ratingtal kan lottas mot varandra.

Om en spelares IECC ratingtal upptäcks vara väsentligt felaktigt, kan det vara möjligt att göra en justering. Styrelsen är enhälliga domare gällande vad som är "väsentligt felaktigt" och kommer att bestämma ett nytt ratingtal om lämpligt. Varje justering kommer att göras endast på begäran, eller med tillåtelse, av medlemmen i fråga.

I händelse av en ratingjustering kommer medlemmen i fråga att utgå från varje evenemang där den nya ratingen skulle göra honom eller henne olämplig. Resultaten och ratingen från redan spelade partier skulle inte ändras i IECCs databas, men, av administrativa orsaker (korstabeller etc.) kommer samtliga medlemmens partier gällande varje turnering som medlemmen har utgått från, att förklaras för ogiltiga.

## 6. Tävlingar

IECC erbjuder många former av schacktävlingar:

### - Enpartimatcher

Ett enda parti mot en motståndare.

### - Two-Game matches

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

### - Utslagningsturneringar (Knockout)

8 spelare, 5 ratinggrupper.

Rond 1: 8 spelare lottas i tvåpartimatcher.

Rond 2: 4 överlevare lottas i tvåpartimatcher.

Rond 3: 2 överlevare spelar en tvåpartimatch.

I händelse av remi, går den lägre ratade spelaren vidare.

### - Klassratingturneringar i 8 kategorier

5 spelare alla-möter-alla (Round Robin) enkelrondigt.

Turneringsvinnare belönas med rätten att delta i en turnering, i en ett steg högre klass, när som helst inom ett år efter att ha vunnit rätten, utan hänseende till rating.

### - Schweizerturneringar (Swiss)

Öppna tävlingar: Oavsett rating, ungefär 24 spelare, 4 ronder (ronderna spelas en i taget).

### - Pyramidutmaningsstegen

Utmana spelare högre upp på stegen, rankingen går ej efter rating, utan efter resultat.

### - 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 mot Internationella Lag

För ytterligare information gällande lagtävlingar, inklusive hur man går med, kontaktpersoner samt detaljer om Lagtävlingssriktlinjerna, var god se Lagtävlingssidan på:

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

SAMTLIGA PARTIER I OVANSTÅENDE TÄVLINGAR ÄR RATADE.

## 7. Spelregler/Betänketid (Tidskontroll)

**7.1** Det står spelaren fritt att konsultera schackpublikationer eller litteratur i tryckt eller elektronisk form. Varje annan form av assistans, från en annan person eller genom användande av schackmotorer i schackprogram, för att åstadkomma drag under partiets gång, är förbjuden.

**7.2** Din betänketid räknas från din lokala datum då draget blir emottaget.

**7.3** reflektionstiden är det antal dagar från det datum ett lagligt drag blir tillgängligt för dig på din server till och med det datum du svarar till din motståndare med ett lagligt drag.

Till exempel: om din motståndares drag blir tillgängligt för dig på din server den 4 juli och du svarar den 4 juli har du ackumulerat noll dagars reflektionstid; eller, om du svarar den 5 juli så har du ackumulerat en dags reflektionstid; eller, om du svarar den 6 juli så har du ackumulerat två dagars reflektionstid.

**7.4** IECC betänketid är 10 på varandra följande drag på 30 dagar av din egen reflektionstid. 10 på varandra följande drag motsvarar dragen 1-10, 2-11, 3-12, etc.

**7.5** Du får INTE använda mer än tio dagar av din egen reflektionstid för ett enskilt drag.

**7.6** Villkorliga ("om") ("if") drag är tillåtna.

(a) Förslag om villkorliga drag är bindande till det att mottagaren gör ett annat drag än det förslagna.

(b) Tid räknas inte för accepterade "om" (villkorliga) drag.

(c) Överskridandet av tidsbegränsningen kan varken förhindras eller orsakas av villkorliga drag. I en sekvens av villkorliga drag läggs reflektionstiden till vid avsändarens första drag samt vid slutet av mottagarens svarsdrag till det senaste accepterade villkorliga draget.

**7.7** Varje lagligt skickat drag, inkluderande accepterade av villkorligt(/-a) drag, är bindande. Felaktig eller utebliven annonsering av schack eller slag, eller annat skrivfel eller tryckfel, gör inte det skickade draget ogiltigt.

Till exempel, om en spelare skickar draget Bxc4+ (Lxc4+) och löparen lagligen kan gå till c4, även om draget inte är ett slag och inte ger schack, är det fortfarande ett bindande drag och löparen måste flyttas till c4.

**7.8** Om ett olagligt eller tvetydigt drag skickas, enskilt eller som del av ett villkorligt drag, då ska det här draget skickas tillbaka till avsändaren för omedelbar korrigeringsmen utan tvång att röra pjäsen ifråga. Om ett olagligt eller tvetydigt drag skickas som del av ett villkorligt drag, är draget före det olagliga eller tvetydiga draget bindande.

Spelaren som gjort sig skyldig till förseelsen ska bestraffas med motsvarande en extra dags reflektionstid

och det olagliga eller tvetydiga draget måste korrigeras utan dröjsmål.

**7.9** Om det, under spelets gång, upptäcks att ett tidigare olagligt drag inte upptäckts, ska ställningen omedelbart före det olagliga draget återställas och partiet fortsättas från den ställningen.

Om det, under spelets gång, upptäcks att ett tidigare tvetydigt drag inte upptäckts, ska ställningen återställas till det tvetydiga draget som måste klarläggas utan dröjsmål och partiet fortsätter från den punkten.

Inget straff kommer att utfärdas till endera spelaren om korrigeringen eller klarläggningen bedöms ha gjorts av spelaren, som gjort sig skyldig till förseelsen, utan dröjsmål.

**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. Frånvaro/Permission**

**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** Frånvaro utan bestraffning kommer att tillåtas i tävlingar bestående av endast två medlemmar för vilken period som helst överenskommen av de två involverade individerna, men ej längre än 6 månader. Frånvaro längre än 6 månader kommer att resultera i annullering eller förlust av partiet. Förlust kan krävas av antingen motståndaren eller turneringsledaren, men annullering är turneringsledarens privilegium.

**8.3** Frånvaro beviljas utan bestraffning för medlemmar som spelar i evangemang med fler än två spelare för en semester, eller korta avbrott för arbete. Dessa avbrott skall inte pågå mer än 30 dagar per evangemang. Ytterligare frånvaro kommer att godkännas vid godkännande av turneringsledaren, som kommer att begrunda turneringens fas och nödvändigheten att avsluta tävlingen inom rimlig tid för att inte låta andra turneringsmedlemmar vänta längre än turneringsledaren anser rimligt. Turneringsledarens beslut går ej

att överklaga.

**8.4** Vid varje tillåten frånvaro kommer båda spelarnas klockor att stannas till slutdatumet för frånvaron. Varje drag skickat under den här tiden av endera spelaren kommer inte att ha någon effekt på klockan.

## **9. Inaktivitet**

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. Överförandet av drag**

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** 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** Spelare bör behålla kopior av sina tio senaste meddelanden, skickade och mottagna, för att underlätta vid tvistigheter.

**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. Skiljedom (Arbitration)**

**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. Matchrapporter**

**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** Det är inte nödvändigt att skicka in en matchrapport för ett parti som avslutades genom domarens beslut. Överdomaren kommer att informera de berörda departementen angående sådana partier och de kommer att bli ratade som vanligt.

**12.3** Matchrapporter måste vara i PGN-format, som i exemplet nedan:  
(Partiet konstruerades för att inkludera så många typer av schackdrag som möjligt.)

```
[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 Matchrapportens PGN-huvud

Riktig formatering av PGN-huvudet är inte outhärligt, eftersom det kommer att bli omformat av IECC vid ratingprocessen. För att identifiera och rata partier korrekt, måste dock följande information vara korrekt:

- Tävlings (var god kopiera och klistra in från originalversionen av meddelandet om lottningen)
- Resultat (Vit vinst 1-0, Svart vinst 0-1, Remi 1/2-1/2)
- Vits namn
- Svarts namn

**DUBBELKOLLA RESULTATET FÖR ATT VARA SÄKER PÅ ATT DET ÄR KORREKT. ETT FELAKTIGT RESULTAT KAN KOSTA DIG RATINGPOÄNG!**

#### 12.5 Protokollet (Draglistan)

- Protokollet måste vara i engelsk kortalgebraisk notation. Nymedlemsprogrammet erbjuder instruktion i den här typen av notation för de som inte är vana vid det.
- När IECC mottar protokollen, kontrolleras de för eventuella felaktigheter. Partier som innehåller felaktiga drag, eller protokoll som kraftigt avviker från godkänt format åsamkar mycket problem för IECCs personal och kan returneras till spelaren för korrigerings. Din hjälp med att validera dina protokoll så att de endast innehåller korrekta, klara drag, är mycket uppskattad. Att föra in dem i en av de utmärkta schackprotokollprogram som nu finns, är ett bra sätt att kontrollera protokollen. Några vanliga "oroscentrum" följer:

- Bondeslag förtecknas i formatet "exd4", men INTE "ed", "exd", eller "ed4".
- En Passantslag (i förbipasserandeslag) är INTE speciellt markerade. Alltså, inkludera inte bokstäverna "ep" efter draget.
- Promoveringar förtecknas i formatet "d8=Q", men INTE "d8Q" eller "d8(Q)".

- Rockad måste förtecknas med versalen (stora) O, och INTE numret noll (0). Korrekt är O-O eller O-O-O, men INTE 0-0 eller 0-0-0. För en person som läser PGN kanske det inte är någon större skillnad, men ett PGN-program kommer att förkasta rockaddraget gjort med nollor.
- Samtliga slag måste inkludera ett "x". Till exempel: Nxd6, men INTE bara Nd6 eller N:d6.
- Alla drag som ger schack, även om schacken är oväsentlig, måste ha ett "+" efter draget, utan mellanrum emellan.
- Schack matt måste indikeras med "#", men inte "++" eller "mate" ("matt").
- Om två pjäser av samma slag kan gå till samma ruta, indikera vilken endast med hjälp av bokstaven för den aktuella linjen. Om de är på samma linje, använd då endast radnummer. Den här bokstaven eller numret ska komma direkt efter pjäsens initial och ska INTE omgärdas av parentes. Till exempel: Nge7, R6xa5 - men inte N(g)e7 eller Ra6xa5
- Dragnummer måste följas av en punkt. Till exempel: 4.Bh5 -- men inte 4Bh5 eller 4 Bh5
- Samma resultat som är i resultatraden av protokollhuvudet måste också finnas i slutet av protokollet (draglistan), men här ska det inte omgärdas av citattecken eller parenteser. Till exempel: 1-0, men INTE "1-0", (1-0), [1-0], o.s.v.
- Tekniskt sett, är det inte ett drag att ge upp eller göra remi. Om partiet slutar efter svarts drag, ska resultatet INTE förekommas av ett dragnummer. Till exempel: 38.Rf6 Qh7 0-1, men INTE 38.Rf6 Qh7 39.0-1.
- Ord såsom "uppgivet" ("resigns"), "patt" ("stalemate"), "evig schack" ("draw by repetition"), o.s.v. får INTE inkluderas i slutet av protokollet, eller någon annanstans i protokollet för den delen.
- Kommentarer (!, ?, o.s.v.) får ej inkluderas i protokollet.

## **13. IECCs historia samt Vanliga frågor och svar (FAQ - Frequently Asked Questions)**

### **13.1** Vad är IECCs ursprung?

IECC startades i början av 1995 av Lisa Powell, medgrundare av IECG.

### **13.2** Vad är IECCs syfte?

Att fortsätta att erbjuda schackspelare över hela världen en möjlighet att tävla och träffa nya vänner i en organisation som inte tar betalt för medlemskap och ratade partier. Spelare behöver ha egen tillgång till Internet, eller möjligheten att använda en väns eller släktings tillförlitliga Internetadress.

För att erbjuda ett stort utbud aktiviteter för schackets njutning.

### **13.3** Vad har IECC för relation med andra emailschackklubbar?

Ingen officiell.

### **13.4** Har IECC något samarbete med FIDE, ICCF eller med nationsschackförbund såsom USCF eller

CFC?

Nej.

**13.5** Nya spelare frågar ofta: "Vad är ett bra antal partier att börja med?"

Svårt att svara på utan att veta spelarens tillgängliga fritid, andra uppdrag/projekt och stressnivå. Börja med ett minimum av partier och öka om tiden tillåter.

**13.6** Måste jag läsa mina e-mail och svara på helger?

Nej, men du måste hålla standartakten: 10 på varandra följande drag på 30 dagar och du får inte ta längre tid än 10 dagars reflektionstid på något drag.

**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** Hur löser jag och min motståndare tryckfel (rörd-är-förd)?

Var god konsultera artikel 7.7 t.o.m. 7.11.

## **14. Information**

Du kan få de senaste IECC-nyhetsuppdateringarna inkluderande arkiverade partier, turneringar och bulletiner från:

IECC WorldWideWeb-sida på:

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