

# IECC - International Email Chess Club. Internasyonal Email Satranç Kulübü

## Turkish Guidelines

Translated by Sabahaddin Bilsel .

**Disclaimer:** The following translation has not been reviewed for conformity with the official IECC guidelines that is available on our web site in an English version. Moreover some typographic errors may be present. If you wish to review the text or if you have any comments about it, please feel free to contact us at [iecc-directors@yahoogroups.com](mailto:iecc-directors@yahoogroups.com).

IECC Oyun Kuralları çevirileri nedeniyle bir anlaşmazlık ortaya çıkarsa, yetkililer daima orjinal İngilizce versiyonu esas alacaklardır. Eğer İngilizce metin ile tercümesi arasında herhangi bir belirsizlik varsa, İngilizce metin öncelik kazanır.

## IECC Kuralları

Son güncelleme: 14 Ekim 2009

**Dikkat:** Hiçbir kural dizisi tüm mümkün olasılıkları karşılamaz, ve buradaki kurallar da bundan farklı değildir. Zaman zaman oyuncular arasında bu kurallar ile tam olarak çözümlenmemiş anlaşmazlıklar doğabilir. Bu durumlarda hakem (Arbiter) veya turnuva direktöründen (TD) hangisi anlaşmazlığın çözümü ile ilgileniyorsa, bu kuralların ruhuna uygun olarak ve geçmişteki adil ve kabul edilebilir bulunmuş uygulamalar ve usuller doğrultusunda kararını verecektir. Bu, bazen henüz sonuçlanmamış bir oyunun neticesini ilan etmeye veya kurallarda açıkça tariflenmemiş bir yöntem kullanmaya kadar gidebilir. Herhangi bir karardan hoşnut olmayan her üye, [iecc-directors@yahoogroups.com](mailto:iecc-directors@yahoogroups.com) adresindeki klübün yönetim politikasını belirleyen idare heyetine (Board) yazarak olayın detaylarını ve anlaşmazlığın sebeplerini iletebilir.

Aşağıdaki kurallar sadece IECC bünyesinde oynanan oyunlar için geçerlidir. IECC'nin Takım turnuvalarında, oyunlar başlamadan önce karşı takımlarla kararlaştırılmış kurallar geçerlidir. Daha fazla bilgi için

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

adresindeki Takım sayfasına bakınız.

## 1. IECC

**1.1** Internasyonal Email Satranç Kulübü (IECC), oyunculara dostça bir ortamda dünyanın her tarafından, her seviyeden insanlarla e-posta yoluyla satranç oynama imkanı verir.

**1.2** Üyelik ücretsizdir. Ancak, IECC'nin geleceğini temin etmek için, üyelere gönüllü olarak servislere katılmalarını öneriyoruz. Gönüllü olmak için lütfen web sitesindeki formu doldurun.

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

**1.3** Diğer uluslararası e-posta satranç klüplerinde de olduğu gibi, IECC'nin resmi dili İngilizce'dir. IECC'nin kuralları birçok dile çevrilmiş olmasına rağmen ve yöneticilerinin İngilizce bilmeyen oyuncularla yazışmak için olabildiğince çaba göstermelerine karşılık, yöneticiler, İngilizce bilmeyen oyuncuların kendilerini anlamamalarından sorumlu tutulamazlar ve kendilerine yollanan İngilizce olmayan metinleri de tercüme etmekle yükümlü değildirler. Dolayısıyla, mesajlarının yönetim tarafından açık bir şekilde anlaşılabilir olması İngilizce bilmeyen oyuncuların sorumluluğundadır.

## 2. IECC'ye Katılım

2.1 IECC'e katılmak için şu formu doldurun:

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

2.2 IECC'e kabul edilen her üyeye, klüpte üyeliği ile ilgili işlemleri için kendine özel bir kimlik numarası verilecektir. Bu nedenle üyelik müracaatı yapan herkes, klübe ilk veya tekrar başvurusunda ön adını ve soyadını verecek ve Yeni Üye Departmanını varsa eski üyeliği konusunda bilgilendirecektir.

2.3 IECC, farklı isimlerle klübe müracaatı yasaklar.

## 3. Davranış

3.1 Oyunlardan çekilen oyuncular rakiplerini ve Turnuva Direktörü'nü bilgilendirmelidirler.

3.2 Oyuncular, klübün itibarını zedeleyecek eylemlere karışmamalıdır.

3.3 Rakiplere ve IECC yönetim kadrosuna saygılı davranmak gerekmektedir.

3.4 Oyuncular, IECC kadrosunca yapılan sorgulamaları acilen cevaplamak zorundadırlar.

3.5 IECC üyesi olarak elde edilen e-posta adresleri sadece Email Satrancı oynamak için kullanılmalı ve gizliliği korunmalıdır. Adreslerin, idare heyetinin izni dışında başka amaçlarla kullanılması kesinlikle yasaktır.

3.6 IECC ilgililerine yollanan tüm e-postalarda, virüs yayılımını asgariye indirmek için sadece yalın text mesajları kullanılmalıdır. Aynı sebepten dolayı, üyelere bilgileri dışında ve önceden olurları alınmadan posta ekleri (attachment) yollanmayacaktır.

3.7 IECC olayları ilgili bütün yazışmalarda (mesaj açılmadan görünülür olacak şekilde) ve genellikle email başlığının "From" kısmında bir geri dönüş ismi ve/veya adresi bulunmalıdır. Bu, klüple daha iyi haberleşme sağlayacak ve muhataplarının muhtemel virüs veya zararlı şeyler ihtiva eden mesajları açmalarını engelleyecektir.

3.8 IECC üyeleri, email adreslerinin güvenirliliği konusunda sorumludurlar. Ulaşılamama durumunda bunun sonuçlarına ve bazı hallerde hükmen yenilgilere katlanacaklardır.

3.9 Yukardaki kurallardan herhangi birine aykırılık, üyeliğin kaybına yol açabilir.

## 4. E-posta adres değişikliği

4.1 E-posta adresinizi değiştirmek istediğinizde, yönetimi bilgilendirmek için

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

adresindeki formu doldurun. Yeni adresinizi girip eskisini silin.

4.2 Ayrıca yeni adresinizi tüm rakiplerimize ve aşağıdaki formu doldurarak oynamakta olduğunuz turnuvaların yöneticilerine bildirin.

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

## 5. Derecelendirme

Rakip eşleşmeleri, genellikle oyuncuların aralarında en çok 200 kuvvet puanı fark olacak şekilde ayarlanır.

Tema ve İsviçre Açık turnuvalarında bu konuda istisna vardır ve farklı kuvvet dereceli oyuncular eşleştirilebilir.

Bir oyuncunun IECC kuvvet derecesinde gerçek anlamda bir hata varsa düzeltme yapılabilir. Direktörler "gerçek anlamda hata"nın ne olduğuna karar verecek yegane hakemdirler ve gerekirse oyuncunun yeni kuvvet derecesini açıklama yetkisine sahiptirler. Bu düzeltme ilgili oyuncunun isteği veya bilgisi dahilinde yapılır.

Kuvvet derecesi değişikliği sonunda oyuncu, yeni aldığı kuvvet derecesinin katılmasına izin vermiyeceği kategoriden çekilmiş sayılır. IECC databankında (tablolar vs.) bitmiş oyunların neticesi ve bu oyunlardan kazanılan puanlar değiştirilmez. Oyuncunun bütün bitmiş oyunları geçerli sayılır.

## 6. Turnuva türleri

IECC birçok türden satranç karşılaşmaları düzenlemektedir.

### - Tek Oyunluk Karşılaşmalar [One-Game matches]

Bir oyuncuya karşı tek oyun

### - İkilili/Üçlü oyunlar [Two-Game/Trio matches]

Biri beyaz biri siyah taşlarla oynamak üzere aynı rakiple aynı anda 2 oyun veya ikisi beyaz ikisi siyahla iki rakibe karşı toplam 4 oyun

### - Knockout Turnuvalar [Knockout Tournaments]

8 oyunculu, 5 farklı kuvvet derecesinde

1.Tur: 8 oyuncu çiftler halinde 2'şer oyunluk maçlar yapar.

2.Tur: Kazanan 4 oyuncu çiftler halinde 2'şer oyunluk maçlar yapar.

3.Tur: Kalan 2 oyuncu 2 oyun için eşleşir.

Berberlik halinde düşük puanlı oyuncu tur atlar.

### - 8 kategori halinde Sınıf Turnuvaları [Class Rating Tournaments]

5 oyunculu tek tur

Kazananlar kuvvet puanları yetmese bile bir üst kategoride oynama hakkına sahip olurlar ve bu hakkı 1 yıl içinde istedikleri zaman kullanabilirler.

### - İsviçre Turnuvaları [Swiss Tournaments]

Bunlar her kuvvet derecesindeki oyunculara açıktır. 24 oyuncu arasında 4 tur üzerinden oynanır.

### - Piramit Merdiveni [Pyramid challenge ladder]

Yüksek kuvvet dereceli bir oyuncuyu oyuna davet etmektir. Sıralama kuvvet derecesine göre değil kazanılan oyuna göre belirlenir.

### - İkilili veya Üçlü Tematik Oyunlar [Thematic Match Duos or Trios]

İkilide her oyuncu 2 oyunluk bir maç, üçlüde 2 oyunluk 2 maç yapar.

### - IECC Uluslararası Takımlara karşı

Takım oyunları için detaylı bilgiyi aşağıdaki adreste bulabilirsiniz.

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

YUKARDAKİ BÜTÜN KATEGORİLERDEKİ OYUNLAR DEĞERLENDİRMEYE ALINIR.

## 7. Oyun Kuralları ve Zaman Kontrolü

**7.1** Oyuncular, yazılı veya elektronik ortamdaki makale ve literatürden yararlanabilirler. Bunun dışında oyun esnasında, başka bir oyuncudan yardım almak veya satranc yazılımı ve programları kullanmak yasaktır.

**7.2** Düşünme Süresi ile ilgili mesaj geliş ve gidişteki zaman hesaplamaları, yerel saatinize göre yapılır.

**7.3** Kullanılan zaman, gelen hamlenin servis sağlayıcınıza varışı ile rakibinize yollayacağınız geçerli hamlenin çıkışı arasında geçen gün sayısıdır.

Örneğin, rakibinizin hamlesi 29 Ekim'de servis sağlayıcınıza gelmişse ve siz de cevabınızı 29 Ekim'de yollamışsanız, harcanan zaman sıfır gündür; veya 30 Ekim'de cevaplıyorsanız 1 gün, 31 Ekim'de cevaplıyorsanız 2 gün kullanmış olursunuz.

**7.4** IECC zaman kontrolü, birbirini takip eden 10 hamle için 30 gündür. Birbirini takip eden 10 hamle mesela, 1-10, 2-11, 3-12 numaralı hamlelerdir.

**7.5** Hiçbir hamle için 10 günden fazla zaman kullanamazsınız.

**7.6** Şarta bağlı "if (eğer)" hamlelere izin verilmiştir.

(a) Şartlı hamle, rakip önerilenden farklı bir hamle yapana kadar geçerlidir.

(b) Kabul edilen şartlı "if" hamlesi için süre hesaplanmaz.

(c) Şartlı hamleler, süre limiti aşımını doğuran veya ortadan kaldıran sebep olarak gösterilemez. Zaman, şartlı hamleler dizisini gönderenin ilk hamlesine ve alıcının kabul ettiği son hamleye göre hesaplanır.

**7.7** Şartlı hamlenin/hamlelerin kabulü dahil yolanmış her geçerli hamle bağlayıcıdır. Yanılgı sonucu oynanan veya şah çekme veya alma işareti eksik veya yanlış yazımdan kaynaklanan hertürlü hata, gönderilen hamlenin geçerliliğini ortadan kaldırmaz.

Örneğin, bir oyuncu Bxc4 şeklinde bir hamle yollarsa, fakat aslında alınan bir taş veya şah çekme durumu yoksa ama fil c4 karesine gidebiliyorsa, hamle geçerlidir ve fil c4'e oynanmış kabul edilir.

**7.8** Şartlı hamleler dizi olarak oynanmış hamlelerden biri veya normal hamlenin kendisi mümkün veya belirli değilse, o zaman hamle, yollayan oyuncuya iade edilerek derhal düzeltilmesi istenir. Söz konusu taşın tekrar oynanması gerekmez.

Hatalı oyuncu ceza olarak 1 günlük ilave zaman kullanmış olacaktır. Geçersiz veya şüpheli hamle gecikmeden düzeltilmelidir.

**7.9** Oyun süresi içinde, önceden oynanmış geçersiz bir hamledeki yanlış sonradan farkedilirse, o hamleye kadar geri gidilir, belirsizlik düzeltilir ve oyun o konumdan itibaren devam eder.

Her iki oyuncuya da süre cezası verilmez ve hatalı oyuncu tarafından düzeltme yapıldıktan sonra oyun devam eder.

**7.10** Bir oyuncu, birbirini takip eden herhangi 10 hamle süresince 30 günlük düşünme süresini aşarsa, oyun ve süre hesaplaması durdurulur. Baş hakem aşağıdaki form doldurularak derhal bilgilendirilir.

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

**7.11** Her hamleden sonraki 5 gün içinde, oyuncu rakibinden haber almazsa, son hamleyi tekrar etmek

ZORUNDAdır. Bunun üzerine bir hamle gelmez veya makul bir neden bildirilmezse, aşağıdaki iki şart yerine gelmişse;

- kendi hamlesini yolladıktan 10 gün geçmişse
- son hamlenin tekrarından sonra 5 gün geçmişse oyuncu,

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

adresindeki formu kullanılarak başhakemi bilgilendirmelidir.

## 8. Ara verme

**8.1** Tüm ara vermeler, zamanı gelmeden önce bütün rakiplere ve

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

adresindeki form doldurularak idareye bildirilmelidir. Idare, haftalık ara verme listeleri hazırlayarak tüm yönetici personele yollayacak ve web sitesine koyarak tüm üyelerin bilgilerine sunacaktır.

**8.2** Sadece 2 oyuncunun katıldığı bir müsabaka için ara, cezasız olarak en fazla 6 ay olabilir. 6 ayı aşan aralarda ya oyun iptal edilir veya ara verinin aleyhine sonuçlandırılır. Oyun iptaline sadece turnuva direktörü karar verir.

**8.3** İki üyeden fazla oyuncunun katıldığı turnuvalarda, yıllık tatiller ve iş gereği kısa fasıllar şeklinde cezasız bir izin bir turnuva süresince 30 günü aşamaz Daha fazla sürecek bir izni verme yetkisi turnuva direktöründedir. Kendisi bu izni, diğer oyuncuların makul bir süreden fazla beklememeleri ve müsabakaların fazla uzamamasını göz önünde bulundurarak karara bağlar. Turnuva direktörünün bu konudaki kararı kesindir.

**8.4** İzinli bir arada her iki oyuncunun da saatleri, arayı alan oyunucunun döndüğünü bildirene kadar durdurulur. Bu izin süresi içinde yollanabilecek hamleler oyun saatlerini (süresini) etkilemez.

## 9. Hareketsizlik

3 yıl boyunca hiç oyun oynamamış üyeler, IECC web sitesindeki aktif üye listesinden çıkarılacaktır. Bununla beraber, bu kişiler istedikleri zaman yeni oyunlar için müracaat edebileceklerdir.

## 10. Hamlelerin Yollanması

Herhangi bir cihazın kullanımı ve e-posta ile hamle iletimi aşağıdaki koşullarda yapılabilir:

10.1 Oyuncular, aşağıdaki örnekte gösterildiği gibi İngilizce cebirsel kısa notasyon formunu kullanmak ZORUNDADIRLAR:

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

10.2 PGN başlık ve hamle listesinin tamamı mümkünse her zaman iletiye eklenmelidir. Bilgisayar ve modern cep telefonlarında bu mümkündür, ama basit cep telefonlarında her zaman pratik olmayabilir. Bu gibi durumlarda, en azından rakibin en son hamlesinin doğru tekrarı ve oyuncunun buna cevabı bulunmalıdır ki, yapılan hamle geçerli olsun.

10.3 Her e-postanın konu satırında, olayın adını içeren bir başlık olması önerilir.

10.4 Anlaşmazlıkların çözümüne yardım için, oyuncular karşılıklı alınan ve yollanan en son on hamleyi ihtiva eden mesajları saklamalıdır.

10.5 Bir oyun basit bir cep telefonu kullanımı ile oynanıyorsa, her iki oyuncu da hakemlere bir zaman şikayetinde bulunmak veya hamle tutarsızlıklarında yardımcı olmak için, hamleleri düzenli olarak kayıt altında tutmak zorundadır. Bu kayıt, hamle numarası, gönderilme ve alınma tarihi ile varsa tekrar tarihini içermelidir.

## 11. Hakemlik

### 11.1 Düşünme Zamanı ihlali konusundaki bilgi, hakeme

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

adresindeki form kullanılarak yollanmalıdır.

### 11.2 Diğer bütün problemler, Turnuva Direktörüne

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

adresindeki uygun formlar kullanılarak yollanmalıdır.

## 12. Oyun Raporu

12.1 Bir oyun tamamlandığı zaman, kazanan oyuncu veya beraberlik durumunda Beyaz taraf, PGN formatında düzenlenmiş oyun raporunu ilgili Turnuva Direktörüne

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

adresindeki uygun formu kullanarak yollar.

12.2 Hakem kararıyla biten bir oyun için oyun sonu raporu yollamaya gerek yoktur. Baş hakem ilgili neticeyi ilgili birimlere gönderecek ve normal şekilde puanlama yapılacaktır.

12.3 Oyun raporları aşağıdaki örnekte görüldüğü gibi PGN formatında yazılmalıdır. (Bu oyun mümkün bütün farklı hamle yazılımlarını göstermek amacıyla düzenlenmiştir.)

[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 Oyun Raporu PGN başlıkları

PGN başlıklarının tam doğru olarak yazılmış olmaları şart değildir, bunlar IECC tarafından puanlama esnasında düzeltilecektir. Ama oyunları doğru olarak belirleyip puanlayabilmek için şu hanelerin doğru doldurulmuş olmaları gerekir:

- Oyun adı [Event](oyun başında gönderilen eşleşme bildiriminden kopyala/yapıştır)
- Netice [Result] (beyaz kazanınca 1-0, siyah kazanınca 0-1, beraberlik 1/2-1/2)
- Beyaz oyuncu adı [White]
- Siyah oyuncu adı [Black]

NETİCEYİ DOĞRU BİLDİRDİĞİNİZE EMİN OLMAK İÇİN TEKRAR KONTOL EDİN. YANLIŞ BİR NETİCE BİLDİRİMİ SİZE DEĞERLENDİRME PUANI KAYBETTİREBİLİR.

## 12.5 Hamle yazımı

- Hamle listesi kısa cebirsel notasyonda ve taşların İngilizce kısaltmaları ile yazılmalıdır. IECC Yeni Üye Programı, bu yazımı bilmeyenler için bilgi vermektedir.

- Tüm hamle listeleri IECC'ye ulaşınca doğrulukları kontrol edilir. Şüpheli hamleler ihtiva eden veya kabul edilebilir yazıma göre çok farklılıklar taşıyan ve bu yüzden IECC kadrolarına güçlük çıkaran listeler, düzeltme için oyuncuya iade edilir. Yollayacağınız listelerde şüpheli hamleler olmamasına özen göstereceğinizi beklemekteyiz. Doğruluklarından emin olmak için hamlelerinizi, hamle kaydedici bir yazılıma okutabilirsiniz. Bazı sıkıntılı noktalar aşağıda gösterilmiştir:

- Piyon alma "exd4" şeklinde yazılmalı; "ed", "exd" veya "ed4" kullanılmamalıdır.

- En passant (geçerken alma) için bir yazım şekli yoktur. Bu yüzden hamle sonuna "ep" harflerini koymayın.

- Piyon terfileri "d8=Q" şeklinde gösterilir, "d8Q" veya "d8(Q)" kullanmayın.

- Rok, sıfır (0) değil, büyük O kullanılarak yazılır. Doğru gösterim O-O veya O-O-O şeklindedir, 0-0 veya 0-0-0 değil. PGN programı sıfır kullanarak yazılmış bir rok'u kabul etmeyecektir.

- Taş alma hamleleri "x" işareti taşınmalıdır. Örneğin: Nxd6. Şunlar doğru değildir: Nd6 veya N:d6

- Şah isteme hamlesi, hamlenin sonunda boşluk bırakmadan bir "+" işareti ile yazılmalıdır.

- Mat "#" ile gösterilmelidir. "++" veya "mate" şeklinde değil.

- Eğer eşit iki taş aynı kareye gidebiliyorsa, bunları ayırt etmek için buldukları karenin harfleri veya numaraları kullanılır. Bu harf veya numaralar, taşa ait kısaltmadan hemen sonra yazılmalı ve parantez içinde olmamalıdır. Mesela: Nge7 veya R6xa5 - N(g)e7 veya Ra6xa5 yanlıştır.

- Hamle numarası sonuna nokta konmalıdır. Mesela: 4.Bh5 -- Ama 4Bh5 veya 4 Bh5 değil.

- Başlık bölümündeki netice hanesindeki netice ile hamle listesi sonundaki netice aynı olmalıdır, ama ikincisi tırnak veya parantez içine yazılmaz. Örneğin: 38.Rf6 Qh7 0-1, ama 38.Rf6 Qh7 39.0-1 şeklinde değil.

- Oyunu terk etmek teknik olarak bir hamle değildir. Eğer oyun siyahın hamlesinden sonra biterse, neticeden önce hamle numarası yazılmıyacaktır. Mesela: 38.Rf6 Qh7 0-1, ama 38.Rf6 Qh7 39.0-1 şeklinde değil.

- Hamle listesinin sonuna "terk", "mat", "hamle tekrarı beraberliği" şeklinde bir açıklama yazılmıyacaktır.

- Hamle listesinde ünlemler (!, ?, gibi) bulunmayacaktır.

## 13. IECC Tarihi ve Sıkça Sorulan Sorular

### 13.1 IECC nasıl ortaya çıktı?

IECC 1995 başlarında IECG'nin kurucu üyelerinden Lisa Powell tarafından kuruldu.

### 13.2 IECC'nin amacı nedir?

Dünyanın her tarafından satranç oyuncularına yarışma ve yeni satranç arkadaşları ile karşılaşma imkanını üyelik aidatı olmaksızın sağlamak. Oyunculardan kendi veya güvendikleri bir arkadaş veya yakınının internet adresleri istenir.

**13.3** IECC'nin diğer email satranç kulüpleriyle ilişkisi nedir?

Resmen yoktur.

**13.4** IECC; FIDE, ICCF gibi internasyonal veya USCF,CFC gibi nasyonal satranç federasyonlarıyla bağı varmı?

Yoktur.

**13.5** Yeni başlayanlar genellikle sorar: "Başlangıç için kaç oyun uygundur?"

Oyuncunun boş zamanını, diğer uğraşlarını ve stres eşliğini bilmeden bu soruyu cevaplamak zordur. Az sayıda oyunla başlayın ve zamanınız yettikçe oyun sayınızı artırın.

**13.6** Haftasonları email'lerimi okumak ve cevaplamak zorundamıyım?

Hayır, ama stardart süreye uymak zorundasınız: 30 gün içinde 10 hamle oynamak ve tek bir hamle için 10 günden fazla zaman harcamamak.

**13.7** Ailevi sorunlar, iş değişikliği, görevlendirme, okul sınavları, tatil vs nedenlerle ara vermek zorunda kalırsam, cezalandırılırmıyım?

Eğer, rakiplerini ve 8.1 paragrafında belirtildiği şekilde, Ara Verme Yöneticisini erteleme (ajurne) isteğiyle bilgilendirirsen, bayrağın düşmez.

Kısacası, ajurnelere ancak yukardaki bildirim yapılarak izin verilebilir.

**13.8** Rakibim hamle yapmazsa, oyun(lar)ın devamını nasıl sağlarım?

11.bölümde belirttiği üzere tüm detaylarla Baş Hakemi ve Turnuva Direktörünü bilgilendir.

**13.9** Rakibim ve ben yazım hatalarını nasıl çözümleriz?

7.7 den 7.11'e kadar olan bölümlere bakın.

## **14. Danışma**

Son IECC haberlerini, arşivlenmiş oyunları, turnuvaları ve bültenleri IECC'nin web sayfalarında bulabilirsiniz:

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