

## **IECC – International Email Chess Club** **Международный шахматный клуб по игре посредством электронной почты**

### **Russian Guidelines**

Translated by Nicholas Hnatovsky

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).

**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)

В случае возникновения споров о толковании Правил ИЕЧК должностные лица клуба всегда будут руководствоваться первоначальным английским текстом. При обнаружении каких-либо разночтений между английским вариантом и переводом на другой язык, предпочтение будет отдаваться английскому тексту.

### **Правила ИЕЧК**

**Последний перевод: August 9, 2011.**

Обратите внимание! Ни один набор правил не в состоянии предусмотреть все возможные случаи, и данные правила не являются исключением. Время от времени между игроками могут возникать споры, не охватываемые данными правилами. В таких случаях лицо, разрешающее спор (Арбитр или Директор турнира), будет принимать решение в соответствии как с духом настоящих правил, так и с устоявшейся практикой и процедурами, доказавшими свою справедливость и приемлемость в прошлом. Иногда это может быть связано с объявлением результата незавершенной партии или применением политики, отдельно не описанной в данных правилах. Любой из членов клуба, несогласный с каким-либо из решений, может письменно обратиться в Совет Директоров (<[iecc-directors@yahoogroups.com](mailto:iecc-directors@yahoogroups.com)>) – высший орган клуба, с подробным изложением обстоятельств дела и причинами своего несогласия.

Следующие Правила применимы исключительно к партиям, которые играютя собственно в рамках ИЕЧК. Международные командные соревнования ИЕЧК проходят по другим правилам, согласовываемым между командами-соперницами до начала каждого матча. Более подробную информацию можно получить на нашей «Странице команд» по адресу:

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

## **1. ИЕЧК – Международный шахматный клуб по игре посредством электронной почты**

**1.1** Международный шахматный клуб по игре посредством электронной почты (ИЕЧК) предоставляет возможность шахматистам всех уровней в дружеском окружении играть по переписке электронной почтой с обчетом рейтинга с партнерами со всего мира.

**1.2** Членство является бесплатным. В то же время, с целью обеспечения будущего ИЕЧК мы поощряем помощь со стороны членов клуба на добровольных началах. Если вы заинтересованы в волонтерской работе, просим заполнить анкету на нашем сайте

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

**1.3** Официальным языком ИЕЧК, как и других международных клубов по игре в шахматы по электронной почте, является английский. Хотя Правила ИЕЧК опубликованы на нескольких языках, а сотрудники клуба прилагают усилия, по мере возможности, обеспечить эффективное общение с неанглоязычными членами клуба, администрация клуба не отвечает за ошибочное понимание неанглоязычными членами клуба посланных им сообщений по электронной почте. Сотрудники клуба также не обязаны переводить сообщения, написанные на любом языке, кроме английского. Таким образом, неанглоязычные члены клуба обязаны обеспечить четкое понимание их сообщений по электронной почте администрацией клуба.

## **2. Вступление в ИЕЧК**

**2.1** Для вступления в ИЕЧК следует заполнить веб-анкету, находящуюся по адресу

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

Кроме того, вступить в ИЕЧК можно, заполнив онлайн-анкету по адресу

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

**2.2** После вступления в ИЕЧК каждый член получит индивидуальный идентификационный номер, который позволит клубу точно управлять членством. Исходя из этого, подавая заявку о вступлении (или повторном вступлении) в клуб, каждый кандидат обязан сообщить свои имя и фамилию и уведомить Департамент новых членов о своем предыдущем членстве в клубе.

**2.3** Использование вымышленных имен для вступления в ИЕЧК запрещено.

## **3. Поведение**

**3.1** Игрок, выбывающий из турнира, должен сообщить об этом своим партнерам и Директору Турнира.

**3.2** Членам клуба запрещается принимать участие в деятельности, способной причинить вред репутации клуба.

**3.3** Относитесь к своим партнерам и сотрудникам ИЕЧК с уважением.

**3.4** Члены ИЕЧК обязаны немедленно отвечать на запросы его сотрудников.

**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** С целью снижения риска передачи компьютерных вирусов все сообщения по электронной почте по делам ИЕЧК должны направляться только в простом текстовом формате. С той же целью вложения (аттачменты) не должны направляться членам ИЕЧК без предварительного уведомления их об этом и получения их согласия.

**3.7** Все сообщения, относящиеся к соревнованиям и прочим вопросам в рамках ИЕЧК, должны содержать имя и/или обратный адрес отправителя таким образом, чтобы их можно было определить, не открывая сообщения. Как правило, эта информация должна

содержаться в поле «От» сообщения электронной почты. Это способствует лучшей передаче информации в рамках клуба и уменьшает риск открытия сообщений, содержащих вирусы и прочие вредоносные объекты.

**3.8** Члены ИЕЧК отвечают за обеспечение надежности своих адресов электронной почты. Отсутствие доступа к данным адресам влечет, в некоторых случаях, засчитывание поражения в партиях.

**3.9** Любое нарушение вышеперечисленных правил может повлечь утрату членства в клубе.

## **4. Смена адреса электронной почты**

**4.1** При смене своего адреса электронной почты просим уведомить администрацию, заполнив веб-анкету, находящуюся по адресу

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

с подробной информацией о новом адресе, а также о старом адресе, подлежащем удалению.

**4.2** Кроме этого, в отдельных сообщениях по электронной почте уведомьте о вашем новом адресе своих партнеров, а также должностных лиц соревнований, в которых Вы принимаете участие в данный момент, заполнив веб-анкету, находящуюся по адресу

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

## **5. Рейтинги**

Все соревнования, как правило, подразделяются на отдельные рейтинговые категории, благодаря чему члены клуба, как правило, играют против партнеров сопоставимой силы, обычно в пределах разницы в рейтинге в 200 пунктов.

Исключениями являются тематические турниры и опены (открытые турниры) по швейцарской системе, являющиеся открытыми соревнованиями, в которых могут встречаться между собой партнеры с существенно различными рейтингами.

Если выясняется, что рейтинг члена ИЕЧК существенно неверен, существует возможность произвести его уточнение. Определение «существенной неверности» и, при необходимости, решение о присвоении нового рейтинга всецело зависит от решения директоров. Любое уточнение рейтинга может быть произведено только по просьбе или с согласия заинтересованного члена клуба.

При описанном выше изменении рейтинга данный член клуба исключается из соревнований, участие в которых с его новым рейтингом невозможно. Результаты и изменения в рейтингах по итогам завершенных партий в базе данных ИЕЧК при этом производиться не будут. Вместе с тем, исключительно в целях внутреннего администрирования (например, таблиц текущих результатов и т.п.) соревнований, из которых исключен данный член клуба, все партии этого члена клуба аннулируются.

## **6. Соревнования**

ИЕЧК предлагает множество форм шахматных соревнований:

### **- Матчи из одной партии**

Одна партия с одним партнером

### - Two-Game matches

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

### - Турниры с выбыванием

8 игроков, 5 рейтинговых групп.

Тур 1: 8 игроков встречаются в матчах из 2-х партий

Тур 2: 4 победителя встречаются в матчах из 2-х партий

Тур 3: 2 победителя встречаются в матчах из 2-х партий

В случае ничейного результата далее проходит игрок с более низким рейтингом

### - Классовые рейтинговые турниры в 8 категориях

5 игроков, один круг

Победитель турнира получает право принять участие в следующем более высоком по классу турнире в любое время в течение 1 года после получения такого права, независимо от его рейтинга на тот момент

### - Турниры по швейцарской системе

Открытые соревнования: любой рейтинг, около 24 участников, 4 тура (все туры играют одновременно)

### - «Пирамидальная лестница»

Право бросить вызов игрокам, занимающим более высокую позицию, добывается игрой (результатом), а не рейтингом

### - 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.

### - ИЕЧК против международных команд

Для получения информации о командных соревнованиях, включая условия участия, список контактных лиц и подробных Правил командных соревнований обратитесь к нашей страничке Командных соревнований по адресу:

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

ПАРТИИ ВСЕХ НАЗВАННЫХ СОРЕВНОВАНИЙ ОБСЧИТЫВАЮТСЯ ДЛЯ РЕЙТИНГА

## 7. Правила игры. Контроль времени

**7.1** Игроки имеют право пользоваться любыми шахматными публикациями или литературой, как в печатной, так и в электронной форме. Любая иная форма консультаций, как с другим лицом, так и с использованием компьютерных шахматных программ, предлагающих ходы в партии, запрещается.

**7.2** Все исчисления вашего времени на обдумывание основываются на вашей местной дате получения и отсылки сообщений.

**7.3** Время на обдумывание – это количество дней от даты, когда легальный (возможный по правилам) ход получен вами или вашим сервером, до и включительно с датой вашего ответа партнеру легальным ходом.

Например, если ход вашего партнера получен вами на вашем сервере 4 июля и вы ответили 4 июля, вы использовали ноль дней времени на обдумывание; или, если вы ответили 5 июля, вы использовали один день времени на обдумывание; или, если вы ответили 6 июля, вы использовали два дня времени на обдумывание и т.д.

**7.4** Контроль времени в ИЕЧК – 10 последовательных ходов за 30 дней вашего собственного времени на обдумывание. 10 последовательных ходов – это ходы с 1 по 10, с 2 по 11, с 3 по 12 и т.д.

**7.5** Использование свыше 10 дней собственного времени на обдумывание на любой отдельный ход.

**7.6** Разрешаются условные («если») ходы. При этом:

а) Предложения условных ходов обязательны для того, кто их делает, до момента, когда партнер сделает ход, отличающийся от предложенного.

б) Для принятых условных («если») ходов время не исчисляется.

в) Просрочка (превышение контроля) времени не может быть ни предотвращена, ни вызвана условными ходами. Время на обдумывание указывается отправителем по первому ходу из последовательности условных ходов, а получателем – по последнему принятому условному ходу.

**7.7** Любой отправленный легальный (возможный по правилам), включая принятие любого условного хода (ходов), является обязательным. Ошибочные и отсутствующие объявления шаха или взятия, а также любые другие описки или опечатки не влияют на действительность отправленного хода.

Например, если игрок отправляет ход «Вхс4+», и слон может по правилам пойти на с4, даже если это будет ход без взятия и шаха, он останется обязательным легальным ходом, и слон должен пойти на с4.

**7.8** Если отправлен невозможный или двузначный ход, как сам по себе, так и как один из условных ходов, он должен быть возвращен его отправителю для немедленного исправления. При этом игрок не обязан ходить фигурой (пешкой), о которой идет речь. Если невозможный или двузначный ход отправлен как сам по себе, так и как один из условных ходов, непосредственно предшествующие ему ходы являются обязательными.

Игрок-нарушитель штрафуются прибавлением 1 дня к использованному ним времени на обдумывание. Время и невозможный или сомнительный ход должны быть немедленно исправлены.

**7.9** Если в ходе партии будет установлено, что сделанный ранее невозможный ход остался незамеченным, то позиция, которая непосредственно предшествовала этому невозможному ходу, должна быть восстановлена, и партия должна продолжаться с этой позиции.

Если в ходе партии будет установлено, что сделанный ранее невозможный ход остался незамеченным, то позиция возвращается к этому ходу, который должен быть без промедления разъяснен, а партия должна продолжаться с того момента.

При условии незамедлительного исправления или разъяснения, произведенного игроком-нарушителем, к игрокам не применяется никакое наказание.

**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. Отсутствие игрока**

**8.1** Игрок обязан заблаговременно уведомить обо всех случаях своего отсутствия всех своих текущих партнеров и Административный отдел, заполнив веб-анкету, находящуюся по адресу

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

Административный отдел каждую неделю составляет список отсутствующих игроков, который передается всем сотрудникам клуба и размещается на веб-сайте клуба для сведения всех членов клуба.

**8.2** Отсутствие без наказания разрешается в соревнованиях, в которых принимают участие только два члена клуба, на любое согласованное между ними время, но не более 6-ти месяцев. Любое отсутствие на срок свыше 6 месяцев приводит к отмене партии или зачетному поражению. Поражение может быть засчитано по инициативе как партнера, так и Директора турнира, тогда как отмена партии является исключительной прерогативой Директора турнира.

**8.3** Право на отсутствие без наказаний предоставляется членам клуба, которые выступают в соревнованиях с участием более чем двух членов клуба, на время обычного ежегодного отпуска или кратких перерывов для деловых командировок на время, не превышающее 30 дней для каждого соревнования. Решение о возможности дальнейшего отсутствия принимается Директором турнира с учетом текущего состояния турнира, необходимости завершить соревнование в разумное время, чтобы не заставлять других участников ждать дольше, чем Директор турнира считает разумным. Решение Директора турнира является окончательным.

**8.4** На протяжении разрешенного отсутствия течение времени в партии для обоих игроков останавливается до времени, объявленного игроком, воспользовавшимся правом на отпуск. Все присланные в течение этого времени ходы на течение времени в партии не влияют.

## **9. Неактивность**

Все члены клуба, не выступающие в соревнованиях на протяжении свыше 3 лет, исключаются из списка активных членов ИЕЧК на веб-сайте клуба. Вместе с тем, они, при желании, могут подавать заявки на участие в новых партиях.

## 10. Передача ходов

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** Игроки должны сохранять копии присланных и полученных ими сообщений с 10 последними ходами, чтобы помочь в разрешении возможных споров.

**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. Арбитраж

**11.1** Уведомление о нарушении правил о времени на обдумывание должно направляться арбитрам путем заполнения веб-анкеты, находящейся по адресу

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

**11.2** По поводу всех остальных проблем следует обращаться к Директору турнира, в котором играет данная партия, путем заполнения соответствующих анкет, находящихся по адресу

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

## 12. Сообщение о результате партии

**12.1** По окончании партии победитель, а в случае ничьей – игрок, игравший белыми, должен направить отчет о партии в формате PGN соответствующему Директору турнира, заполнив веб-анкету, находящуюся по адресу

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

**12.2** Направление сообщения о результате партии, в которой сопернику было засчитано поражение, не является обязательным. Главный судья уведомляет заинтересованные департаменты клуба обо всех таких партиях. Они обсчитываются для целей рейтинга обычным образом.

**12.3** Сообщение о результате партии должно быть составлено в формате PGN, как в приводимом ниже примере (партия была составлена так, чтобы включить наибольшее количество разнообразных видов ходов):

[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.fxе8=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 Заголовки PGN в сообщении о результате партии

Надлежащее форматирование заголовков PGN не является существенным, поскольку они будут переформатированы ИЕЧК при исчислении рейтинга. Вместе с тем, для надлежащей идентификации партии и исчисления рейтинга следующая информация должна отвечать действительности:

- Соревнование (просим скопировать и вставить из первоначального сообщения об определении пар)
- Результат (победа белых 1-0, победа черных 0-1, ничья 1/2-1/2)
- Имя игравшего белыми
- Имя игравшего черными

**ПРОВЕРЬТЕ ПРАВИЛЬНОСТЬ РЕЗУЛЬТАТА. НЕПРАВИЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ МОЖЕТ СТОИТЬ ВАМ РЕЙТИНГОВЫХ ОЧКОВ!**

#### 12.5 Запись партии

-Запись партии осуществляется в краткой алгебраической нотации с использованием первых букв английских названий фигур. Программа принятия новых членов в ИЕЧК предлагает инструкции игрокам, которые не знакомы с этой нотацией.

-При получении в ИЕЧК все записи ходов партии проверяются на правильность. Партии, которые содержат двузначные ходы, или запись партии, которая значительно отличается от принятой нотации, создают значительные проблемы для сотрудников ИЕЧК и могут быть возвращены игроку для исправления. Будем очень признательны, если вы позаботитесь о том, чтобы записи ваших партий содержали лишь действительные ходы, которые допускают двойного толкования. Хорошим способом проверки корректности списка ходов является их перевод в любую из отличных доступных программ записи шахматных партий. Отмечаем несколько проблемных моментов:

- Взятие пешкой следует записывать в формате "exd4", но НЕ "ed", "exd", или "ed4".
- Взятие на проходе не имеет специального обозначения. Не следует включать буквы "ep" (en passant - на проходе) после хода.



- Превращение пешки записывается в формате "d8=Q", но НЕ "d8Q" или "d8(Q)".
- Рокировку следует записывать с использованием латинской буквы O, но не цифрой нуль (0). Итак, правильно – O-O или O-O-O, но НЕ 0-0 или 0-0-0. Тогда как для человека, читающего запись PGN, различие может не быть заметным, программы, которые читают PGN, не смогут распознать знак рокировки, записанный нулями.
- Все взятия должны включать букву "x". Например, Nxd6, но НЕ просто Nd6 или N:d6.
- Все ходы с шахом, даже случайным, должны содержать знак "+" после хода, без пробела между ними.
- Мат должен обозначаться знаком "#", но не "++" или "mate" (мат).
- Если две одинаковые фигуры могут пойти на одно и то же поле, обозначайте их лишь буквой их вертикали. Если они находятся на одной вертикали, используйте лишь номер ряда. Такая буква или номер должны следовать непосредственно за буквой, которая обозначающей фигуру, и НЕ должны браться у скобки. Например, Nge7, R6xa5 – но не N(g)e7 или Ra6xa5.
- После номера хода должна ставиться точка. Например: 4.Bh5 – но не 4Bh5 или 4 Bh5
- В графе "Результат" заголовка и в конце записи партии должен быть указан одинаковый результат. В конце записи партии результат не следует брать у кавычки или в скобки. Например, 1-0, но НЕ "1-0", (1-0), [1-0] и т.п.
- С технической точки зрения сдача партии или признание ее ничьей не является ходом. Если партия заканчивается после хода черных, перед результатом НЕ следует ставить номер хода. Например, 38.Rf6 Qh7 0-1, но НЕ 38.Rf6 Qh7 39.0-1
- Такие слова, как "сдался", "пат", "ничья повторением ходов" и т.п. НЕ СЛЕДУЕТ добавлять к записи партии или в сообщение о ее результате.
- В запись партии запрещается включать примечания (!, ? и т.п.).

### **13. История ИЕЧК и частые вопросы**

#### **13.1 Как возник ИЕЧК?**

ИЕЧК был создан в 1995 г. Лизой Пауэлл, учредительницей ИЕЧГ.

#### **13.2 Какова цель ИЕЧК?**

Продолжать обеспечивать шахматистов во всем мире возможностью соревноваться и знакомиться с новыми друзьями-шахматистами в рамках организации, не требующей уплаты членских взносов, а также играть партии с обчетом рейтинга. От игроков требуется иметь собственный доступ к Интернету или возможность пользоваться надежным адресом электронной почты от родственника или друга. Кроме того, ИЕЧК призвана обеспечивать целый ряд мероприятий для наслаждения от игры в шахматы.

#### **13.3 Какие отношения ИЕЧК с другими клубами игры в шахматы по электронной почте?**

Никаких официальных.

#### **13.4 Взаимодействует ли ИЕЧК с ФИДЕ, ИКЧФ, или национальными федерациями, например ЮСЧФ (Федерация шахмат США) или ЧФК (Шахматная федерация Канады)?**

Нет.

**13.5** Новые игроки часто спрашивают: "С какого количества партий лучше всего начинать?"

На этот вопрос тяжело ответить, не зная, сколько времени игрок может уделить своему хобби, каковы его другие обязательства и насколько прочна его нервная система. Начинать с минимального количества партий и увеличивайте его по мере того, насколько будет позволять время.

**13.6** Должен ли я читать мою электронную почту и отвечать на ходы в субботу и воскресенье?

Нет, но тем не менее вы обязаны поддерживать стандартный темп: 10 последовательных ходов за 30 дней, и не можете использовать более 10 дней вашего времени на обдумывание на любой один ход.

**13.7** Буду ли я подвергнут наказанию, если не смогу играть в связи с семейными обстоятельствами, сменой работы, обязательствами на работе, экзаменами, отпуском и т.п.?

Вас не подвергнут никакому наказанию, если вы сообщите своим соперникам и Координатору отсутствия о своей просьбе сделать перерыв в игре в порядке, предусмотренном в параграфе 8.1.

Иначе говоря, перерывы разрешаются, но ЛИШЬ ТОГДА, когда указанные выше уведомления, были сделаны.

**13.8** Как мне добиться, чтобы партия продолжалась, если мой партнер не делает ход?

Сообщите Старшему арбитру или Директору турнира обо всех обстоятельствах, как это предусмотрено разделом 11 этих Правил.

**13.9** Как я и мой партнер должны решать вопросы с опечатками (правило «взялся – ходи»)?

Пожалуйста, обратитесь к параграфам 7.7 – 7.11.

## **14. Информация**

Последние новости ИЕЧК, включая архивы партий, турниры и бюллетени можно получить на веб-странице ИЕЧК:

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