

ICCF Rules of Play
Regolamento ICCF per il gioco E-mail
(valido a partire dal 01.01.2001)
(Traduzione di Marco Caressa)

Nota: La presente traduzione ha puro valore indicativo, in caso di contestazioni sarà valida solo la versione ufficiale dell'ICCF in lingua inglese.

1 Regole di gioco e direzione tornei.

- (a) Le partite devono essere giocate seguendo le regole di gioco della F.I.D.E., quando esse sono applicabili.
- (b) E' nominato un Direttore del Torneo (T.D.) che ha la responsabilità della conduzione del torneo e dello svolgimento delle partite.
- (c) Le partite saranno giocate via E-mail. Se un giocatore perde l'accesso e-mail e non riesce, per qualsiasi motivo, a ristabilire l'accesso e-mail entro 30 giorni, sarà considerato come ritirato dal torneo.

2 Trasmissione delle mosse.

- (a) Le mosse devono essere numerate ed inviate
- (b) in notazione numerica o in altra notazione stabilita di comune accordo
- (c) tramite un messaggio di posta elettronica
- (d) contenente il nome e l'indirizzo E-mail del mittente e
- (e) le mosse dell'intera partita e la conferma della data di spedizione dell'ultimo messaggio dell'avversario.
- (f) Il mittente annoterà sul messaggio
- (g) la data di ricezione del messaggio dell'avversario e
- (h) la data di risposta.
- (i) In mancanza di quanto sopra il destinatario indicherà ragionevoli date presunte comunicandole all'avversario con la sua risposta.
- (j) Se la data di risposta non coincide con quella indicata nell'intestazione del messaggio essa può essere corretta informando di ciò l'avversario nel messaggio immediatamente seguente.
- (k) Anche il tempo di riflessione (vedi 6d) deve essere indicato nei messaggi.
- (l) Il tempo convenzionale di trasmissione delle mosse è di un giorno. Se un giocatore dichiara un tempo maggiore dovrà informare il T.D. che deciderà in merito.

3 Mancata risposta

- (a) Nel caso non si riceva alcuna risposta dopo 14 giorni occorre ripetere, con copia al T.D., l'ultimo messaggio spedito. Anche la risposta al sollecito dovrà essere inviata in copia al T.D.
- (b) La partita nella quale non siano state giocate mosse per 40 giorni sarà assegnata perduta al giocatore che non ha informato del ritardo il T.D.

4 Mosse e mosse condizionate

- (a) Nessuna mossa legale può essere corretta dopo l'invio.
- (b) Affinché la mossa del mittente sia valida, è necessario che la precedente mossa dell'avversario sia stata ripetuta correttamente.
- (c) Si deve richiedere all'avversario un'immediata correzione delle mosse illeggibili, illegali o ambigue senza alcun obbligo di muovere il pezzo in questione.
- (d) Un messaggio inviato privo di mosse deve essere considerato come una mossa illeggibile.

- (e) L'omissione o l'aggiunta di indicazioni scacchistiche (es. "scacco", "cattura", "en passant") non hanno importanza ai fini della validità delle mosse.
- (f) Le proposte di mosse condizionate sono vincolanti fino al momento in cui l'avversario esegue una mossa diversa da quelle proposte.
- (g) Ogni mossa condizionata che viene accettata deve essere correttamente ripetuta nella propria risposta.
- (h) Il mancato invio di una mossa di risposta ad una mossa condizionata accettata, viene considerato come una mossa illeggibile.

5 Comunicazioni e Documentazione

- (a) Tutta la documentazione relativa alle partite deve essere conservata sino alla fine del torneo ed inviata al T.D. se questi la richiede.
- (b) Se un giocatore non risponde alle richieste del T.D. sarà considerato ritirato dal torneo.
- (c) I cambi di indirizzo devono essere comunicati agli avversari ed al T.D..
- (d) Il T.D. dovrà essere immediatamente informato di ogni controversia fra i giocatori.
- (e) Il T.D. e gli avversari dovranno essere immediatamente informati di ogni problema tecnico che impedisca il collegamento.

6 Tempo di riflessione e penalità

- (a) Ogni giocatore ha a disposizione 60 giorni per giocare 10 mosse salvo diversa indicazione specificata nel bando del torneo.
- (b) Il tempo risparmiato può essere utilizzato successivamente.
- (c) Il tempo utilizzato per ogni mossa è la differenza in giorni fra la data in cui è stata ricevuta la precedente mossa dell'avversario e la data di risposta del proprio invio.
- (d) Non viene conteggiato il tempo per le mosse condizionate accettate.
- (e) Una penalità di 2 giorni al tempo di riflessione viene aggiunta al giocatore che ha inviato una mossa illegale o impossibile, od una ripetizione non corretta dell'ultima mossa dell'avversario.
- (f) Il giocatore che oltrepassa il tempo di riflessione avrà persa la partita.

7 Superamento dei limiti di tempo

- (a) Le richieste relative al superamento dei limiti di tempo devono essere inviate al T.D., con dettagliate informazioni, al momento del superamento del tempo o al massimo in risposta alla 10.a, 20.a, ecc. mossa.
- (b) L'avversario dovrà essere informato contestualmente della richiesta.
- (c) Qualsiasi protesta deve essere inviata al T.D. entro 14 giorni dal ricevimento del messaggio, altrimenti la richiesta dell'avversario sarà automaticamente accolta.
- (d) Il T.D. invierà la sua decisione ad entrambi i giocatori.
- (e) Se il T.D. accoglie il reclamo, il giocatore che ha superato i limiti di tempo avrà partita persa.
- (f) Se il T.D. respinge un reclamo infondato potrà decidere di non accettare ulteriori reclami nel corso della stessa diecina di mosse.

8 Licenze

- (a) Ogni giocatore può chiedere un massimo di 30 giorni di ferie in ogni anno solare.
- (b) I giocatori che intendono usufruire di licenze dovranno avvertire in anticipo gli avversari ed il T.D..
- (c) In aggiunta il T.D. può concedere un massimo di ulteriori 30 giorni di licenza straordinaria per ogni anno solare. In casi straordinari la licenza straordinaria può essere retroattiva e/o prolungata.

9 Ritiri

(a) In caso di ritiro o morte il T.D. decide se tutte le partite del giocatore devono essere annullate, comprese quelle già concluse, oppure se le rimanenti partite devono essere aggiudicate o considerate perse.

10 Aggiudicazioni

(a) Se nessun risultato è stato conseguito entro la data stabilita per la fine del torneo, entrambi i giocatori devono inviare al T.D. entro 30 giorni, il testo della partita,

(b) la posizione raggiunta e

(c) la propria richiesta di vittoria o di patta, che deve essere sostenuta con le opportune analisi.

(d) I giocatori che non inviano le analisi perdono il diritto al reclamo.

(e) Il T.D. comunicherà la decisione dell'aggiudicatore specificando se vi sia o meno il diritto al reclamo.

11 Reclami contro le aggiudicazioni

(a) Ogni reclamo contro la decisione dell'aggiudicatore dovrà essere inviato al T.D. entro 14 giorni dalla ricezione dell'aggiudicazione.

(b) Il T.D. richiederà una ulteriore aggiudicazione e ne comunicherà l'esito ad entrambi i giocatori. La seconda aggiudicazione è definitiva e non potrà essere appellata.

(c) In caso di reclamo contro l'aggiudicazione i giocatori potranno inviare ulteriori analisi.

12 Invio dei risultati

(a) Non appena una partita si è conclusa, entrambi i giocatori devono inviare al T.D. il risultato ed il testo della partita, preferibilmente in formato PGN.

(b) Il risultato sarà omologato solo previo ricevimento di quanto previsto al punto precedente.

(c) Se entrambi i giocatori non inviano il testo od il risultato il T.D. potrà assegnare partita persa ad entrambi.

13 Decisioni e Reclami

(a) Il T.D. può penalizzare o squalificare i giocatori che infrangono il regolamento.

(b) Per quanto non previsto nel presente regolamento il T.D. ha ampia facoltà decisionale secondo i principi stabiliti nella Prefazione alle Regolamento della FIDE.

(c) Ogni decisione del T.D. può essere oggetto di reclamo entro 14 giorni dal suo ricevimento. Il reclamo dovrà essere inviato al Presidente della Commissione d'Appello ICCF la cui decisione sarà inappellabile.