

Regulamin KSzK nr 3

PRZEPISY GRY

w indywidualnych i drużynowych turniejach korespondencyjnych

W turniejach krajowych obowiązują poniżej przedstawione przepisy gry oparte na przepisach gry ICCF rozgrywanych za pośrednictwem

- poczty (część A) lub
- serwera (część B).

Będą one systematycznie aktualizowane wraz z zachodzącymi zmianami zatwierdzanymi przez ICCF.

A	Przepisy gry POCZTA (oraz wytyczne - kursywą)
1)	Gra i nadzór
a.	Partie powinny być rozgrywane zgodnie ze stosownymi „Przepisami Gry FIDE” [z wyjątkiem artykułów, które zostały specjalnie zmodyfikowane dla gry korespondencyjnej w niniejszym regulaminie lub innych przepisach]. <i>Przepisy FIDE można znaleźć pod adresem: http://www.fide.com/fide/handbook.html?id=124&view=article . Najważniejszą różnicą jest to, że w razie wygranej na podstawie uznanej przez ICCF bazy końcówek nie ma zastosowania zasada 50 posunięć bez bicia lub ruchu pionem.</i>
b.	Za prowadzenie turnieju i przebieg partii jest odpowiedzialny wyznaczony sędzia. <i>Jeśli jakaś partia opóźnia zakończenie turnieju w istotny sposób, sędzia jest uprawniony zażądać, aby partia ta była kontynuowana za pośrednictwem transmisji elektronicznej (z reguły e-mailem; za pośrednictwem faksu lub telegramu jedynie wtedy, gdy obaj zawodnicy wyrażą na to zgodę). W przypadku, gdy zawodnik nie posiada poczty elektronicznej (adresu e-mail), żąda się od niego znalezienia mieszkańca w tym samym kraju, który będzie działał jako pośrednik. Zawodnik, który nie zastosuje się do tego żądania przegrywa partię walkowerem.</i>
c.	[Drużynowe] Każda drużyna posiada kapitana, który w imieniu zawodników utrzymuje stały kontakt z sędzią. [Drużynowe]: Zawodnicy powinni kontaktować się z kapitanem drużyny zamiast sędzią chyba, że kapitan drużyny jest nieosiągalny w czasie rozpatrywanej sytuacji.
d.	[Drużynowe] W przypadkach nieporozumień między zawodnikami kapitanowie drużyn powinni próbować rozwiązać problem przed wysłaniem sprawy do sędziego.
2)	Korespondencja
a.	Posunięcia powinny być kolejno numerowane i przesyłane
b.	[międzynarodową] notacją cyfrową (lub inną wzajemnie uzgodnioną), <i>Zawodnicy mogą używać dwóch (lub więcej) różnych notacji, np. cyfrowej [ICCF] i algebraicznej, o ile wyraźnie uzgodnili ją na początku partii.</i>
c.	na kartkach pocztowych (lub w listach)
d.	zawierających nazwisko, adres i podpis nadawcy oraz
e.	prawidłowe powtórzenie ostatniego posunięcia przeciwnika wraz z potwierdzeniem daty stempla pocztowego odpowiedzi przeciwnika. <i>Jeśli w partii daty, czas namysłu [na posunięcie] oraz czas łączny [na partię] zużyty przez zawodnika są potwierdzone na kartce (w liście lub e-mailu), nie mogą one być później zmienione ani przez zawodnika ani przez sędziego chyba, że przeciwnik udowodni zawodnikowi wprowadzenie w błąd.</i>
f.	Nadawca powinien również podać
g.	datę doręczenia ostatniego posunięcia przeciwnika i <i>Liczenie czasu rozpoczyna się, gdy posunięcie przeciwnika jest udostępnione dla zawodnika. W przypadku zwykłej przesyłki ma to miejsce, gdy kartka zostanie umieszczona w jego skrzynce pocztowej. [Liczenie czasu] kończy się, gdy wyśle on swoją odpowiedź.</i>
h.	przewidywaną datę wysłania odpowiedzi.
i.	Brak tych dat, zmusza z kolei odbiorcę do ich określenia w sposób uzasadniony i powiadomienia przeciwnika przy wysyłaniu odpowiedzi.
j.	Jeśli przewidywana data wysłania posunięcia nie jest zgodna z datą stempla pocztowego, to powinna być skorygowana przez odbiorcę i podana przeciwnikowi do wiadomości przy wysyłaniu odpowiedzi. <i>Gdy stempel pocztowy jest nieczytelny lub go nie ma, należy przyjąć przypuszczalną datę stempla pocztowego.</i>
k.	Czas namysłu na posunięcie (zobacz pkt. 6d) oraz czas łączny na partię powinny być również odnotowane. <i>Wymagane jest podawanie czasu namysłu [na posunięcie] oraz czasu łącznego [na partię] zużytego przez obu zawodników.</i>
l.	Jeśli zawodnicy znajdują się na różnych kontynentach to posunięcia w partii należy przysyłać pocztą lotniczą priorytetową (ekspresową). Komunikat turniejowy może wymagać tego samego w stosunku do pozostałych partii.
m.	Za obopólną zgodą można wysyłać posunięcia pocztą elektroniczną lub faksem, przy jednoczesnym przestrzeganiu niniejszych przepisów. <i>Nie ma obowiązku kończenia partii za pośrednictwem poczty elektronicznej lub faksu, jeśli zawodnik zdecyduje się przerwyc [na kartki]. Jeśli jest dobry powód do ponownego przerwycia się na zwykłe przesyłki pocztowe jest to dozwolone za zgodą sędziego. Odradza się wielokrotne przerzucanie się pomiędzy pocztą elektroniczną, faksem i zwykłą przesyłką pocztową. W szczególności tempo gry pozostaje 10/30 i nie zmienia się na 10/60 lub inne chyba, że obaj zawodnicy i sędzia uzgodnią inne tempo gry zgodnie z punktem 6a [Przepisów gry]. We wszystkich partiach dozwolone jest jedno przekroczenie czasu bez względu na to jakie tempo gry zostanie uzgodnione.</i>

3)	Brak odpowiedzi
a.	W przypadku nie otrzymania odpowiedzi na posunięcie w ciągu 16 dni plus średni czas przebiegu korespondencji w obie strony, posunięcie oraz wszystkie dane należy przeciwnikowi wysłać ponownie, z kopią do wiadomości sędziego. Odpowiadając na takie ponaglenie należy również poinformować kopią sędziego. <i>Niedopełnienie tego może spowodować nałożenie kary. Konieczne jest odczekanie 16 dni plus średni czas przebiegu korespondencji, aby posunięcie dotarło do przeciwnika i z powrotem. Jeśli zawodnik zamierza zastanawiać się nad posunięciem więcej niż 14 dni, powinien powiadomić o tym przeciwnika, aby uniknąć niepotrzebnych monitów. Dni urlopu nie wlicza się do czasu, po którym należy wysłać monit. Należy unikać zbyt wczesnego monitowania.</i>
a.	[Drużynowe]: W przypadku nie otrzymania odpowiedzi na posunięcie w ciągu 16 dni plus średni czas przebiegu korespondencji w obie strony, posunięcie oraz wszystkie dane należy przeciwnikowi wysłać ponownie, z kopią do wiadomości sędziego (za pośrednictwem kapitana drużyny). Odpowiadając na takie ponaglenie należy również poinformować kopią sędziego (za pośrednictwem kapitana drużyny).
b.	Partie, w których przez 4 miesiące nie zostało wykonane żadne posunięcie, mogą być uznane za przegrane dla zawodnika, który nie powiadomił sędziego o opóźnieniu. <i>Partie MOGĄ być uznane za przegrane, jeśli w ciągu 4 miesięcy nie wykonano posunięcia chyba, że sędzia został poinformowany o zwłoce. Nie oznacza to jednak, że partie są automatycznie zaliczane jako przegrane po 4 miesiącach bez wykonania posunięcia, jest rzeczą sędziego określić przyczynę zwłoki i wydać stosowne orzeczenie. Należy zwrócić uwagę, że partia może być orzeczoną jako przegrana przez zawodnika, który milczał ponad 4 miesiące, pomimo że ma wystarczający zapas czasu, aby nie przekroczyć czasu namysłu. Sędzia zazwyczaj odnotowuje przegraną zawodnika, który milczał przez 4 miesiące (nie licząc urlopów) a który nie powiadomił sędziego i przeciwnika o zwłoce.</i>
b.	[Drużynowe]: Partie, w których przez 4 miesiące nie zostało wykonane żadne posunięcie, mogą być uznane za przegrane dla zawodnika, którego kapitan drużyny nie powiadomił sędziego oraz kapitana drużyny przeciwnej o opóźnieniu. <i>[Drużynowe]: Sędzia zazwyczaj odnotowuje przegraną zawodnika, który milczał przez 4 miesiące (nie licząc urlopów) a którego kapitan drużyny nie powiadomił sędziego i kapitana drużyny przeciwnej o zwłoce.</i>
4)	Posunięcia i proponowane warianty
a.	W żaden sposób nie można cofnąć wysłanego prawidłowego posunięcia – błędy popełnione w zapisie obowiązują, o ile zapisane posunięcia można wykonać. <i>Jeśli zostały wysłane różne posunięcia, gdy wyraźnie uzgodniono dwa rodzaje notacji, posunięcie należy traktować jako niejasne i odesłać do nadawcy w celu wyjaśnienia.</i>
b.	Dla ważności wysyłanego posunięcia, konieczne jest prawidłowe powtórzenie ostatniego posunięcia przeciwnika.
c.	Nieczytelne, nieprawidłowe [lub dwuznaczne] posunięcia powinny być odesłane do nadawcy z prośbą o niezwłoczną korektę, przy czym nie obowiązuje zasada „dotknięta bierka idzie”.
d.	Wiadomość wysłaną bez własnego posunięcia traktuje się jak posunięcie nieczytelne.
e.	Opuszczenie czy też dodanie graficznych znaków szachowych (jak: „szach”, „bicie”, „bicie w przelocie”) jest bez znaczenia [i nie ma wpływu na ważność posunięcia]. <i>Na przykład, nie ma potrzeby sygnalizować szacha, ani posunięcie nie może być uważane za nieprawidłowe jeśli szach nie jest zaznaczony.</i>
f.	Proponowane warianty obowiązują do chwili, w której odbiorca wykona posunięcie różniące się od proponowanego.
g.	Każde przyjęte posunięcie proponowanego wariantu powinno być prawidłowo powtórzone.
h.	Brak powtórzenia przyjętego wariantu jest traktowany jak posunięcie nieczytelne.
5)	Zapisy partii, informacje i sprawozdawczość
a.	Cała korespondencja dotycząca gry, zapis partii i rejestr dat powinny być przechowywane do końca turnieju i przesłane do sędziego na jego żądanie. <i>Jeśli sędzia wyraźnie nie stwierdzi, że oryginalne dokumenty muszą być wysłane, zaleca się wysłanie kopii.</i>
a.	[Drużynowe]: Cała korespondencja dotycząca gry, zapis partii i rejestr dat powinny być przechowywane do końca turnieju i przesłane na żądanie do kapitana drużyny lub za jego pośrednictwem do sędziego.
b.	Jeśli zawodnik nie odpowie sędziemu na pytania w ciągu 14 dni plus średni czas przebiegu korespondencji w obie strony nie licząc urlopów, może być uznany za takiego, który wycofał się z turnieju.
b.	[Drużynowe]: Jeśli zawodnik nie odpowie kapitanowi drużyny (lub za jego pośrednictwem sędziemu) na pytania w ciągu 14 dni plus średni czas przebiegu korespondencji w obie strony nie licząc urlopów, może być uznany za takiego, który wycofał się z turnieju. Zobacz również pkt.9.
c.	Wszelkie zmiany stałego adresu lub adresu poczty elektronicznej powinny być zgłaszane sędziemu i przeciwnikom. <i>Nie jest konieczne informować sędziego o zmianie adresu poczty elektronicznej, jeśli żadna partia nie jest rozgrywana za jej pośrednictwem i zawodnik nie komunikuje się z sędzią w ten sposób. Jest to jednak wysoce wskazane.</i>
c.	[Drużynowe]: Wszelkie zmiany stałego adresu lub adresu poczty elektronicznej powinny być zgłaszane przeciwnikom oraz kapitanowi drużyny, który informuje o tym sędziemu. <i>[Drużynowe]: Nie jest konieczne informować kapitana drużyny o zmianie adresu poczty elektronicznej, jeśli żadna partia nie jest rozgrywana za jej pośrednictwem i zawodnik nie komunikuje się z kapitanem drużyny w ten sposób. Jest to jednak wysoce wskazane.</i>
d.	O każdej nieprawidłowości w grze, zaistniałej pomiędzy zawodnikami, należy natychmiast powiadomić sędziego. <i>Rozsądne jest rozwiązywanie drobnych sporów bez angażowania sędziego. Z reguły, gdy wymiana korespondencji nie pozwala na rozwiązanie problemu, jest to czas, kiedy należy zwrócić się do sędziego. Poważniejsze spory muszą być niezwłocznie kierowane do sędziego.</i>

d.	[Drużynowe] O każdej nieprawidłowości w grze, zaistniałej pomiędzy zawodnikami, należy niezwłocznie powiadomić sędziego za pośrednictwem kapitana drużyny. [Drużynowe]: Rozsądne jest rozwiązywanie drobnych sporów bez angażowania kapitana drużyny. Z reguły, gdy wymiana korespondencji nie pozwala na rozwiązanie problemu, jest to czas, kiedy należy zwrócić się do kapitana drużyny. Poważniejsze spory muszą być niezwłocznie kierowane do kapitana drużyny.
6)	Czas do namysłu i kary
a.	Każdemu zawodnikowi przysługuje 30 dni namysłu na każde 10 posunięć, chyba że warunki turnieju określają inne tempo gry. Jeśli zgodnie z pkt.2m partia jest rozgrywana pocztą elektroniczną, wzajemnie akceptowane i uzgodnione z sędzią inne tempo gry może być zastosowane. Oznacza to, że nie można zużyć więcej niż 30 dni na pierwsze 10 posunięć, 60 na pierwsze 20 posunięć itd. bez przekroczenia czasu namysłu.
a.	[Drużynowe] Każdemu zawodnikowi przysługuje 30 dni namysłu na każde 10 posunięć, chyba że warunki turnieju określają inne tempo gry. Jeśli zgodnie z pkt.2m partia jest rozgrywana pocztą elektroniczną, wzajemnie akceptowane i uzgodnione z sędzią (za pośrednictwem kapitanów drużyn) inne tempo gry może być zastosowane.
b.	Dopuszcza się jednokrotne przekroczenie czasu. Na przykład, jeśli zawodnik zużywa 31 dni na pierwsze 9 posunięć, partia nie jest przegrana, ale liczenie czasu rozpoczyna się od nowa stosując 30 dni do kolejnej kontroli czasu, która przypadnie po 19 posunięciach, 60 do drugiej kontroli czasu po 29 posunięciach itd.
c.	Czas zaoszczędzony przez zawodnika pozostaje do jego dyspozycji w dalszej części partii.
d.	Czas zużyty na posunięcie jest liczony w dniach, jako różnica pomiędzy datą doręczenia ostatniej kartki przeciwnika a datą stempla pocztowego odpowiedzi. Jeśli zgodnie z pkt.2m partia jest rozgrywana pocztą elektroniczną, dopuszcza się wzajemnie uzgodnioną interpretację „daty otrzymania”, podlegającą akceptacji sędziego.
d.	[Drużynowe] Czas zużyty na posunięcie jest liczony w dniach jako różnica pomiędzy datą doręczenia ostatniej kartki przeciwnika a datą stempla pocztowego odpowiedzi. Jeśli zgodnie z pkt.2m partia jest rozgrywana pocztą elektroniczną, dopuszcza się wzajemnie uzgodnioną interpretację „daty otrzymania”, podlegającą akceptacji sędziego (uzyskaną za pośrednictwem kapitanów drużyn).
e.	Jeśli zawodnik zużywa więcej niż 12 dni namysłu nad jednym posunięciem, czas namysłu po 12 dniu liczy się podwójnie. Oznacza to, że zawodnikowi, który zużył 15 dni kalendarzowych nalicza się 18 dni namysłu. Nie wpływa to na podstawę ponaglenia (monitu) lub innych przepisów jak pkt.3b, który dotyczy dni kalendarzowych (nie wliczając urlopu). Oczywiście ma to wpływ na przekroczenie czasu.
f.	Czas przebiegu korespondencji nie jest wliczany.
g.	Posunięcia z przyjętego wariantu są wliczane odpowiadającemu do czasu zużytego na pierwsze posunięcie z tego wariantu. Czas namysłu przyjętego wariantu liczy się od dnia doręczenia propozycji do dnia wysłania odpowiedzi na ostatnie przyjęte posunięcie przeciwnika. Na przykład, założmy, że po 9 posunięciach obaj zawodnicy mają zużyte po 28 dni. Białe proponują wariant ze swoim 10 posunięciem. Założmy białe zużywają 3 dni na to, a czarne akceptują wariant i zużywają 5 dni na swoje posunięcia w odpowiedzi na 11 ruch białych. Wówczas łączne czasy na te posunięcia w wariantcie zapisuje się jak w przykładzie: Rec. Sent Total Move White Black Rec. Sent Total 22/09 23/09 01/28 09 4152 6857 23/09 23/09 00/28 24/09 27/09 03/31 10 6141 5878 0000000000000000 0000000000000000 11 3234 4534 28/09 03/10 05/33 W związku z tym, białe przekroczyły czas, gdyż ich czas na posunięcia 10-11 jest dodawany do posunięcia 10, podczas gdy czarne NIE przekroczyły czasu, gdyż cały czas na posunięcia 10-11 jest dodawany do posunięcia 11!
h.	Karę 5 dni czasu do namysłu dolicza się zawodnikowi, który wysłał nieczytelne, nieprawidłowe lub dwuznaczne posunięcie albo nieprawidłowo powtarza ostatnie posunięcie przeciwnika lub nie wysłał posunięcia pocztą lotniczą, kiedy jest to wymagane.
7)	Przekroczenie czasu
a.	Reklamacja związana z przekroczeniem czasu powinna być wysłana sędziemu najpóźniej wraz z odpowiedzią na 10-te, 20-te itd. posunięcie. Zaleca się reklamować przekroczenie czasu tak szybko jak tylko ono wystąpi. Reklamacja powinna zawierać cały zapis partii razem z datami otrzymania i wysłania posunięć dla obu zawodników. Nawet jeśli zawodnik potwierdzi przekroczenie czasu w swojej korespondencji, w dalszym ciągu istnieje konieczność powiadomienia sędziego, aby mogło to zostać odnotowane.
a.	[Drużynowe] Reklamacja związana z przekroczeniem czasu powinna być wysłana sędziemu (za pośrednictwem kapitana drużyny) najpóźniej wraz z odpowiedzią na 10-te, 20-te itd. posunięcie. [Drużynowe]: Zaleca się reklamować przekroczenie czasu tak szybko jak tylko ono wystąpi. Reklamacja powinna zawierać cały zapis partii razem z datami otrzymania i wysłania posunięć dla obu zawodników. Nawet jeśli zawodnik potwierdzi przekroczenie czasu w swojej korespondencji, w dalszym ciągu istnieje konieczność powiadomienia sędziego za pośrednictwem kapitana drużyny, aby mogło to zostać odnotowane.
b.	Jednocześnie o złożonej reklamacji należy poinformować przeciwnika.
c.	Protest należy wysłać sędziemu w ciągu 14 dni od daty otrzymania informacji, w przeciwnym przypadku reklamacja zostanie uznana, chyba że jest ona całkowicie bezpodstawna.
c.	[Drużynowe]: Protest należy wysłać do sędziego (za pośrednictwem kapitana drużyny) w ciągu 14 dni od daty otrzymania informacji, w przeciwnym przypadku reklamacja zostanie uznana, chyba że jest ona całkowicie bezpodstawna.

d.	Sędzia informuje obu zawodników o podjętej decyzji. <i>Partia powinna być kontynuowana, kiedy sędzia rozpatruje reklamację i podejmuje decyzję.</i>
d.	[Drużynowe]: Sędzia informuje obu kapitanów o podjętej decyzji, a ich obowiązkiem jest bezzwłoczne przekazanie jej swoim zawodnikom.
e.	Jeśli sędzia utrzymuje w mocy reklamację, to czas do namysłu zawodnikowi, który go przekroczył, liczy się od nowa od dnia otrzymania reklamacji. <i>Oznacza to, że zawodnicy nie mogą wziąć dużej ilości czasu namysłu nad posunięciem wiedząc, że przekroczyli już czas. Druga kontrola czasu rozpoczyna się jak tylko zawodnik zostanie poinformowany o reklamacji (zobacz 7b).</i>
f.	Zawodnik, który przekroczył czas do namysłu po raz drugi, przegrywa partię.
g.	Jeśli sędzia oddali reklamację, uznając ją za bezpodstawną, może postanowić, że kolejna reklamacja złożona przez tego zawodnika dotycząca tej samej kontroli nie będzie przyjęta.
8)	Urlop
a.	Każdy zawodnik ma prawo do 45 dni urlopu w każdym roku kalendarzowym. <i>Zwykły urlop może być wzięty z jakiegokolwiek powodu i w dowolnych częściach, tak aby nie przekroczyć 45 dni w dowolnym roku kalendarzowym.</i> <i>Urlop liczy się łącznie z podanymi datami. To jest, jeśli urlop zawodnika jest od 7/7 do 13/7 to zawodnik ten wzięty 7 dni urlopu. Czas namysłu nad posunięciem otrzymanym 6/7 i wysłanym 14/7 wynosi 1 dzień. Także 1 dzień jest gdy posunięcie zostało otrzymane 6/7 a odpowiedź wysłana 13/7, natomiast dla posunięcia otrzymanego 7/7 i wysłanego 14/7 wynosi 0 dni. Zawodnik nie był na urlopie w dniu 6/7, więc czas namysłu nad posunięciem, na które nie odpowiedziano w dniu 6/7 wynosi co najmniej 1 dzień, jednakże odpowiedź w dniu 14/7 jest podobna do wysłania pierwszego posunięcia w dniu rozpoczęcia turnieju, i dlatego nie ma zużytego czasu. Należy mieć na uwadze, że czas namysłu nad posunięciem nadal płynie podczas urlopu przeciwnika.</i>
b.	Przed rozpoczęciem urlopu, zawodnicy są zobowiązani do powiadomienia o nim przeciwników i sędziego.
b.	[Drużynowe] Przed rozpoczęciem urlopu, zawodnicy są zobowiązani do powiadomienia o nim przeciwników i sędziego (za pośrednictwem kapitana drużyny).
9)	Wycofanie
a.	W przypadku wycofania się lub śmierci zawodnika, sędzia decyduje o ewentualnym anulowaniu wszystkich partii zawodnika, bądź też o przekazaniu do oceny niezakończonych partii względnie uznaniu ich za przegrane. <i>Aby zapewnić konsekwencję w podejściu do wycofania się, wszyscy sędziowie powinni stosować następujący schemat. Po pierwsze, określić czy wniosek o wycofanie się spełnia kryteria dla „uzasadnionego wycofania się” ujęte w Przepisach turniejowych pkt.8.2.</i> <i>• Następnie, jeśli wycofanie się jest uznane za milczące lub nieuzasadnione, wszystkie trwające partie wycofującego się zawodnika zalicza się jako przegrane.</i> <i>• Jednakże, jeśli wycofanie się jest uzasadnione, wykonano średnio 25 posunięć lub więcej w partiach wycofującego się zawodnika, lub którakolwiek z jego partii już się zakończyła, wszystkie trwające jego partie podlegają ocenie, w przeciwnym razie wszystkie jego partie zostaną anulowane.</i> <i>W razie, gdy wycofanie się następuje we wczesnym etapie turnieju, i przez to partie powinny zostać anulowane, organizator turnieju może zdecydować o zastąpieniu wycofującego się zawodnika.</i>
a.	[Drużynowe] W przypadku wycofania się lub śmierci zawodnika, sędzia wzywa kapitana do wyznaczenia zastępstwa w ciągu 2 miesięcy. <i>[Drużynowe]: Zastępujący zawodnik kontynuuje partię od pozycji osiągniętej przez poprzedniego zawodnika.</i>
b.	[Drużynowe] Zastępujący zawodnik może być zmuszony wystartować z pierwszym przekroczeniem czasu. Nowy zawodnik rozpoczyna grę w terminie wyznaczonym przez sędziego. <i>[Drużynowe]: W przypadku zastępstwa, urlop jest zwykle dziedziczony po poprzedniku. Jednakże, jeśli prowadzi to do jawnej niesprawiedliwości dla zastępującego zawodnika, sędzia ma prawo udzielić urlopu z powodów zwykle nie akceptowanych.</i>
c.	[Drużynowe]: Jeśli kapitan drużyny nie jest w stanie uzyskać dokumentacji od zawodnika zastępowanego, dostarcza ją kapitan drużyny przeciwnej.
d.	[Drużynowe]: Jeśli zastępca nie może być wyznaczony, to sędzia podejmuje decyzję zgodnie z pkt. 8.3. przepisów turniejowych.
e.	[Drużynowe]: Drużyna może wymienić najwyżej 50% swojego podstawowego składu w przypadkach wycofania i dokonać tylko jednej zmiany na szachownicy. Nie ma ograniczeń w przypadkach śmierci zawodnika.
10)	Ocena
a.	Jeśli partia nie została zakończona do dnia zamknięcia turnieju lub w przypadku usprawiedliwionego wycofania sędzia przystępuje do procedury oceny. <i>Wytyczne do oceny [partii] znajdują się w Podręczniku sędziego, rozdział [2.4.3.3].</i>
11)	Ocena na podstawie bazy końcówek
a.	ICCF uznaje niektóre bazy końcówek jako podstawę do ważności reklamacji wygranej/ remisu/ przegranej w pozycji możliwej do rozwiązania za pomocą bazy końcówek firmy Convekta Ltd, która rozwiązuje wszystkie pozycje liczące nie więcej niż 6 bierek. Uznawana baza końcówek dostępna będzie na serwerze ICCF.
b.	Jeśli baza końcówek pokazuje wygraną nie ma zastosowania zasada 50 posunięć bez bicia lub ruchu pionem i wygrana zostanie odnotowana. <i>W przypadku, gdy pozycja nie ma rozwiązania w uznanej przez ICCF bazie końcówek obowiązuje zasada 50 posunięć bez bicia lub ruchu pionem opisana w przepisach FIDE. Nawet jeśli rozwiązanie pozycji powstanie zaraz po 50 posunięciu. W sytuacji powstania wygranej pozycji przed upływem zasady 50 posunięć wygrana zostanie przyznana.</i>
c.	Aby uzasadnić reklamację należy wysłać do sędziego stosowną informację.
c.	[Drużynowe]: Aby uzasadnić reklamację należy wysłać do kapitana drużyny stosowną informację. Z kolei kapitan drużyny informuje sędziego.

12)	Weryfikacja wyników
a.	Obaj zawodnicy są zobowiązani do wysłania do sędziego wyniku i czytelnego zapisu partii [w miarę możliwości w pliku PGN] natychmiast po jej zakończeniu. <i>Nie jest konieczne ujmowanie rejestru wszystkich dat w tym sprawozdaniu. Zapis partii należy wysłać w formacie PGN lub notacji cyfrowej. Proszę zauważyć, że wymaga się od OBU zawodników przesłania do sędziego informacji o wyniku partii. Jest bardzo wskazane przesłanie zapisu partii w formacie PGN za pośrednictwem poczty elektronicznej (email).</i>
a.	[Drużynowe]: Obaj zawodnicy są zobowiązani do wysłania do sędziego (za pośrednictwem kapitana drużyny) wyniku i czytelnego zapisu partii [w miarę możliwości w pliku PGN] natychmiast po jej zakończeniu.
b.	Wynik zostaje oficjalnie uznany tylko po otrzymaniu zapisu partii. <i>Jeśli tylko jeden zawodnik informuje o wyniku partii a jego przeciwnik tego nie uczyni, sędzia odnotowuje taki wynik!</i>
c.	Brak zapisu od obu zawodników może spowodować uznanie partii, jako obustronnie przegranej.
c.	[Drużynowe]: Brak zapisu od obu kapitanów może spowodować uznanie partii, jako obustronnie przegranej.
13)	Orzeczenia i odwołania
a.	Sędzia może ukarać lub zdyskwalifikować zawodników, którzy łamią przepisy i
b.	decyduje o każdej kwestii nie ujętej w niniejszych przepisach zgodnie z zasadami zawartymi w przedmowie do Przepisów FIDE.
c.	W ciągu 14 dni od daty otrzymania decyzji sędziego, każdemu zawodnikowi przysługuje prawo do złożenia odwołania do sędziego drugiej instancji [przewodniczącego odpowiedniej Komisji Apelacyjnej ICCF], którego orzeczenie jest ostateczne.
c.	[Drużynowe]: W ciągu 14 dni od daty otrzymania decyzji sędziego, każdemu zawodnikowi przysługuje prawo złożenia odwołania (za pośrednictwem kapitana drużyny) do sędziego drugiej instancji [przewodniczącego odpowiedniej Komisji Apelacyjnej ICCF], którego orzeczenie jest ostateczne.

B	Przepisy gry SERWER (oraz wytyczne - kursywą)
1)	Gra i nadzór
a.	Partie powinny być rozgrywane zgodnie z „Przepisami Gry FIDE”, z wyjątkiem artykułów, które zostały specjalnie zmodyfikowane dla gry korespondencyjnej w niniejszym regulaminie lub innych przepisach ICCF. <i>Przepisy FIDE można znaleźć pod adresem: http://www.fide.com/fide/handbook.html?id=124&view=article . Najważniejszą różnicą jest to że w razie wygranej na podstawie uznanej przez ICCF bazy końcówek nie ma zastosowania zasada 50 posunięć bez bicia lub ruchu pionem.</i>
b.	Za prowadzenie turnieju i przebieg partii jest odpowiedzialny wyznaczony sędzia.
c.	[Drużynowe] Każda drużyna posiada kapitana, który w imieniu zawodników utrzymuje stały kontakt z sędzią. [Drużynowe]: Zawodnicy kontaktują się z kapitanem drużyny zamiast sędzią, chyba że kapitan drużyny jest nieosiągalny w czasie rozpatrywanej sytuacji.
d.	[Drużynowe] W przypadkach nieporozumień między zawodnikami kapitanowie drużyn powinni próbować rozwiązać problem przed wysłaniem sprawy do sędziego.
e.	Partie rozgrywane są za pośrednictwem serwera ICCF.
f.	Wyniki partii, a także ich przebieg do ich normalnego zakończenia, są automatycznie zapisywane a sędzia jest informowany poprzez system. W każdym innym przypadku zawodnicy są odpowiedzialni za składanie reklamacji lub kontakt z sędzią w celu rozstrzygnięcia problemów lub sporów.
f.	[Drużynowe]: Wyniki partii, a także ich przebieg do ich normalnego zakończenia, są automatycznie zapisywane a sędzia jest informowany poprzez system. W każdym innym przypadku kapitanowie drużyn są odpowiedzialni za składanie reklamacji lub kontakt z sędzią w celu rozstrzygnięcia problemów lub sporów.
g.	Przepisy te mają zastosowanie we wszystkich turniejach (turniejach drużynowych) granych za pośrednictwem serwera ICCF, o ile regulaminy turniejowe lub komunikaty startowe nie stanowią inaczej.
2)	Korespondencja
a.	Wszystkie posunięcia wykonuje się poprzez ich zatwierdzenie na serwerze ICCF.
b.	System strony internetowej serwera ICCF generuje natychmiast wiadomość elektroniczną (na podany wcześniej adres e-mail) powiadamiającą przeciwnika o wykonanym posunięciu oraz innych istotnych informacjach.
c.	Zawodnicy są odpowiedzialni za monitorowanie na serwerze ICCF przebiegu swoich partii oraz zużytego w nich czasu. <i>Liczenie czasu rozpoczyna się, gdy posunięcie przeciwnika jest zatwierdzone na serwerze i kończy się, gdy zawodnik zatwierdzi swoją odpowiedź (urlop nie jest wliczany).</i>
3)	Brak odpowiedzi
a.	W przypadku, gdy zawodnik nie wykona posunięcia w ciągu 14 dni, system strony internetowej serwera ICCF generuje automatycznie ponaglenie na podany adres e-mail. Kolejne ponaglenie jest generowane po 28 dniach. Ostateczne ponaglenie jest generowane (również automatycznie) po 35 dniach braku odpowiedzi od zawodnika.

b.	W przypadku, gdy do zawodnika zostało wysłane ostateczne ponaglenie po upływie 35 dni, musi on albo wykonać posunięcie albo zgłosić do sędziego i swojego przeciwnika chęć kontynuowania gry przed upływem 5 dni od tego ponaglenia. Partia, w której zawodnik nie wykona posunięcia albo nie zgłosi deklaracji kontynuowania gry w ciągu 40 dni od czasu ostatniego posunięcia, zostaje uznana za przegraną. <i>Partia zostaje uznana za przegraną, jeśli zawodnik w ciągu 40 dni nie wykona posunięcia lub w inny sposób nie poinformuje o swojej intencji kontynuowania gry. Należy zwrócić uwagę, że partia zostaje uznana za przegraną przez zawodnika, który milczał ponad 40 dni, pomimo że ma wystarczający zapas czasu, aby nie przekroczyć czasu namysłu.</i>
4)	Posunięcia i proponowane warianty
a.	W partiach granych za pośrednictwem serwera nie dopuszcza się proponowania wariantów. <i>W partiach rozgrywanych za pośrednictwem serwera nie jest możliwe proponowanie wariantów, chyba że komunikat turniejowy określa to wyraźnie.</i>
5)	Zapisy partii, informacje i sprawozdawczość
a.	Cała korespondencja dotycząca gry, zapis partii i rejestr dat przechowywane są na serwerze ICCF do końca turnieju i są dostępne dla sędziego, w zależności od potrzeb. <i>Nie jest konieczne osobno informować sędziego o zmianie adresu poczty elektronicznej. Wystarczy dokonać zmiany na serwerze w swoich osobistych ustawieniach. Do kontaktów z sędzią należy używać opcji poczty elektronicznej [z rozwijanego menu w oknie partii].</i>
b.	Dla bezpieczeństwa zawodnik jest zobowiązany przechowywać zapis partii i rejestr czasów zużytych przez obu zawodników do chwili zakończenia partii, np. w postaci wiadomości elektronicznych (opisanych w pkt.2b), a na żądanie sędziego musi przesłać mu posiadane informacje.
c.	Zawodnik, który nie odpowiada sędziemu na pytania, może zostać uznany za takiego, który wycofał się z turnieju.
d.	Wszelkie zmiany stałego adresu oraz adresu poczty elektronicznej należy aktualizować w swoich ustawieniach osobistych systemu (strony internetowej serwera ICCF).
d.	[Drużynowe]: Adresy te są udostępniane jedynie dla biura turniejowego, kapitana drużyny oraz sędziego.
e.	O każdej nieprawidłowości w grze, zaistniałej między zawodnikami, należy niezwłocznie powiadomić sędziego. <i>Rozsądne jest rozwiązywanie drobnych sporów bez angażowania sędziego. Z reguły, gdy wymiana korespondencji nie pozwala na rozwiązanie problemu, jest to czas, kiedy należy zwrócić się do sędziego. Poważniejsze spory muszą być niezwłocznie kierowane do sędziego.</i>
f.	Sędzia i przeciwnicy muszą być niezwłocznie poinformowani, jeśli zdarzą się istotne uchybienia w pracy sprzętu lub oprogramowania.
6)	Czas do namysłu i kary
a.	Każdemu zawodnikowi przysługuje 50 dni namysłu na każde 10 posunięć, chyba że warunki turnieju określają inne tempo gry. <i>Oznacza to, że nie można zużyć więcej niż 50 dni na pierwsze 10 posunięć, 100 na pierwsze 20 posunięć itd. bez przekroczenia czasu namysłu.</i>
b.	Czas zużyty na posunięcie liczony jest w pełnych dniach (okresy 24-godzinne). Zawodnik ma 24 godziny namysłu na odpowiedź zanim serwer ICCF naliczy 1 (jeden) dzień namysłu na jego zegarze. Czas namysłu naliczony zawodnikowi w odpowiedzi na ruch jest liczony w pełnych dniach – do 20 dnia, a podwójnie każdy dzień powyżej 20 dnia. Na przykład, zawodnikowi, który zużył co najmniej 23 dni namysłu (ale jeszcze nie 24 dni), zostanie naliczone 26 dni namysłu na jego zegarze. Po osiągnięciu kontroli czasu czas pozostający na zegarze zawodnika jest przesuwany do przodu. Zarówno czas na odpowiedź jak i ogólny czas namysłu jest zatrzymywany podczas urlopu zawodnika. <i>Czas liczony jest w dniach, nie w godzinach, minutach czy sekundach. Tak długo jak pierwsze 24 godziny nie zostały całkowicie zużyte, czas namysłu wynosi zero dni. Dla kolejnych dni stosuje się podobną metodę. Jednakże, po 20 dniach dodatkowe dni liczy się podwójnie, np. 21 dni liczy się jako 22 i tak dalej.</i>
c.	Podstawą dla daty i czasu serwera ICCF jest czas środkowoeuropejski (GMT), lub inny czas centralny uzależniony od lokalizacji serwera.
d.	Zawodnik, który przekroczył czas do namysłu przegrywa partię.
7)	Urlop
a.	Każdy zawodnik ma prawo do 45 dni urlopu łącznie w każdym roku kalendarzowym. <i>Zwykły urlop może być wzięty z jakiegokolwiek powodu i w dowolnych częściach, tak aby nie przekroczyć 45 dni w dowolnym roku kalendarzowym. Należy mieć na uwadze, że czas namysłu nad posunięciem nadal płynie podczas urlopu przeciwnika. W szczególnych okolicznościach sędzia może udzielić urlop wstecznie.</i>
b.	Zawodnik zamierzający wziąć urlop musi wysłać taką informację do systemu strony internetowej serwera ICCF z odpowiednim wyprzedzeniem, korzystając z dostępnych tam narzędzi. Nie jest możliwe wykonywanie posunięć za pośrednictwem serwera w czasie zgłoszonego urlopu.

8)	Wycofanie, śmierć, zastępstwo
a.	<p>W przypadku śmierci zawodnika wszystkie jego niezakończone partie podlegają ocenie. Jeśli nie zakończył on żadnej partii wszystkie jego partie zostają anulowane.</p> <p><i>Aby zapewnić konsekwencję w podejściu do wycofania się, wszyscy sędziowie powinni stosować następujący schemat. Po pierwsze, określić czy wniosek o wycofanie się spełnia kryteria dla „uzasadnionego wycofania się” ujęte w Przepisach turniejowych pkt.8.2. Następnie, jeśli wycofanie się jest uznane za milczące lub nieuzasadnione, wszystkie trwające partie wycofującego się zawodnika zalicza się jako przegrane.</i></p> <p><i>Jednakże, jeśli wycofanie się jest uzasadnione, wykonano średnio 25 posunięć lub więcej w partiach wycofującego się zawodnika, lub którakolwiek z jego partii już się zakończyła, wszystkie trwające jego partie podlegają ocenie, w przeciwnym razie wszystkie jego partie zostaną anulowane.</i></p> <p><i>W razie, gdy wycofanie się następuje we wczesnym etapie turnieju, i przez to partie powinny zostać anulowane, organizator turnieju może zdecydować o zastąpieniu wycofującego się zawodnika.</i></p>
b.	W przypadku wycofania się zawodnika, sędzia podejmuje decyzję zgodnie z zasadami opisanymi w pkt.8.3. przepisów turniejowych ICCF.
a.	<p>[Drużynowe]: W przypadku wycofania się lub śmierci zawodnika sędzia wzywa kapitana do wyznaczenia zastępstwa w ciągu 2 miesięcy.</p> <p><i>[Drużynowe]: Zastępujący zawodnik kontynuuje partię od pozycji osiągniętej przez poprzedniego zawodnika.</i></p>
b.	<p>[Drużynowe]: Zastępujący zawodnik może być zmuszony wystartować z karą czasową. Nowy zawodnik startuje w terminie wyznaczonym przez sędziego.</p> <p><i>[Drużynowe]: W przypadku zastępstwa, urlop jest dziedziczony po poprzedniku.</i></p>
c.	[Drużynowe]: Jeśli zastępca nie może być wyznaczony, to sędzia podejmuje decyzję zgodnie z zasadami opisanymi w pkt.8.3. przepisów turniejowych ICCF.
d.	[Drużynowe]: Drużyna może wymienić najwyżej 50% swojego podstawowego składu w przypadkach wycofań i dokonać tylko jednej zmiany na danej szachownicy. Nie ma ograniczeń w przypadkach śmierci zawodnika.
9)	Ocena
	<p>Jeśli partia nie została zakończona do dnia zamknięcia turnieju lub w przypadku usprawiedliwionego wycofania sędzia przystępuje do procedury oceny.</p> <p><i>Wytyczne do oceny [partii] znajdują się w Podręczniku sędziego, rozdział [2.4.3.3].</i></p>
10)	Ocena na podstawie bazy końcówek
a.	ICCF uznaje niektóre bazy końcówek jako podstawę do ważności reklamacji wygranej/ remisu/ przegranej w pozycji możliwej do rozwiązania za pomocą bazy końcówek firmy Convekta Ltd, która rozwiązuje wszystkie pozycje liczące nie więcej niż 6 bierek. Uznawana baza końcówek dostępna będzie na serwerze ICCF.
b.	<p>Jeśli baza końcówek pokazuje wygraną nie ma zastosowania zasada 50 posunięć bez bicia lub ruchu pionem i wygrana zostanie odnotowana.</p> <p><i>W przypadku, gdy pozycja nie ma rozwiązania w uznanej przez ICCF bazie końcówek obowiązuje zasada 50 posunięć bez bicia lub ruchu pionem opisana w przepisach FIDE. Nawet jeśli rozwiązanie pozycji powstanie zaraz po 50 posunięciu. W sytuacji powstania wygranej pozycji przed upływem zasady 50 posunięć wygrana zostanie przyznana.</i></p>
11)	Orzeczenia i odwołania
a.	Sędzia może ukarać lub zdyskwalifikować zawodników, którzy łamią przepisy.
b.	Sędzia decyduje o każdej kwestii nie ujętej w niniejszych przepisach zgodnie z zasadami przedstawionymi w statucie i przepisach turniejowych ICCF, zasadach postępowania lub przepisach gry FIDE.
c.	W ciągu 14 dni od daty otrzymania decyzji od sędziego, każdemu zawodnikowi przysługuje prawo złożenia odwołania do sędziego drugiej instancji [przewodniczącego odpowiedniej Komisji Apelacyjnej ICCF (używając dostępnych narzędzi na stronie internetowej serwera ICCF)], którego orzeczenie jest ostateczne.
c.	[Drużynowe]: W ciągu 14 dni od daty otrzymania decyzji od sędziego, każdemu zawodnikowi przysługuje prawo złożenia odwołania (za pośrednictwem kapitana drużyny) do sędziego drugiej instancji [przewodniczącego odpowiedniej Komisji Apelacyjnej ICCF (używając dostępnych narzędzi na stronie internetowej serwera ICCF)], którego orzeczenie jest ostateczne.

Powyższe przepisy gry zostały przyjęte na Kongresie ICCF w Sydney 2014 i wchodzi w życie z dniem 01.01.2015.
Ostatnia aktualizacja 01.01.2015