

Regulamin KSzK nr 3
PRZEPISY GRY
w indywidualnych i drużynowych turniejach korespondencyjnych

Na Kongresie ICCF 2025 (wirtualnym) podjęto kilka decyzji a obecnie zaktualizowano obowiązujące dokumenty ICCF, w tym „Przepisy ICCF” (numer propozycji kongresowej oznaczony jako „[2025-###]”). W zakresie dotyczącym rozdziału 2 nastąpiły jedynie drobne zmiany redakcyjne.

Należy przypomnieć, że zgodnie z decyzją kongresu ICCF 2018 w miejsce zasad gry FIDE wprowadzono zasady gry ICCF (ICCF Laws of Correspondence Chess), które teraz definiują zasady gry w szachy korespondencyjne. Ostatnia ich aktualizacja miała miejsce w 2019 roku i obowiązującą jest wersja ważna od 01.01.2020. Została ona też przetłumaczona na język polski i jest dostępna na stronie KSzK w zakładce „[Przepisy](#)”.

W turniejach krajowych obowiązują niżej przedstawione przepisy gry, które są tożsame z przepisami gry ICCF. Będą one systematycznie aktualizowane wraz z zachodzącymi zmianami zatwierdzanymi przez ICCF. Przepisy te są oparte na nowych „Przepisach ICCF” ujętych głównie w rozdziale 2 (SECTION 2: For Players, strony 51-68). Dla wygody zawodników (np. w razie potrzeby złożenia odpowiedniej reklamacji lub odwołania) w tym regulaminie zachowano oryginalną numerację rozdziałów nowego dokumentu ICCF wraz ze stosownymi odnośnikami.

Przepisy ICCF zezwalają na korzystanie z różnych pomocy, w tym z baz danych i silników szachowych (pkt.2.2.6.). Jednak nie znaczy to, że wszystko jest dozwolone. Być może wyjaśnienia wymaga pkt. 2.15.5. dotyczący tzw. partii lustrzanych, gdyż z ICCF dotarło kilka reklamacji w sprawie kilku zawodników, którzy wpadli na „wspaniałą” pomysł służenia za skrzynkę kontaktową pomiędzy dwoma swoimi przeciwnikami, podobnie jak to miało miejsce w słynnym filmie „Mistrz zawsze traci”. Film opowiada o sprytnym francuskim aptekarzu, który prowadzi korespondencyjne partie szachów z dwoma arcymistrzami i wygrywa, znacznie zyskując finansowo; w rzeczywistości tylko przekazuje ich wzajemne ruchy, zarabiając na różnicach w stawkach.

Takie zachowanie jest wysoce niesportowe (bez względu na zyski rankingowe, czy finansowe) i zawodnicy przyłapani na procederze mogą zostać ukarani, nawet długo po zakończeniu turniejów.

Spis treści

2.1. Federacja członkowska zawodnika	3
2.2. Ogólne zasady i procedury	3
2.3. Przesyłanie posunięć	4
2.4. Czas do namysłu i kary	5
2.5. Urlop	7
2.6. Brak odpowiedzi	8
2.7. Proponowane warianty	9
2.8. Rozwiązywanie konfliktów	9
2.9. Propozycje remisowe	9
2.10. Składanie reklamacji	10
2.11. Zapisy partii, informacje i sprawozdawczość	11
2.12. Zaprzeszanie gry	11
2.13. Ocena partii niezakończonych	12
2.14. Pokazywanie partii na żywo	12
2.15. Kodeks postępowania (zachowania)	13
2.16. Odwołania	14

	Rozdział 2: Dla zawodników (Przepisy gry)
	Wszystko w tym rozdziale odnosi się do partii rozgrywanych za pośrednictwem obu środków transmisji SERWERA oraz POCZTY, chyba że wyraźnie określono inaczej. Materiał charakterystyczny wyłącznie dla turniejów rozgrywanych za pośrednictwem POCZTY oznaczono czcionką niebieską. Wszystko, co dotyczy rozgrywek DRUŻYNOWYCH, jest odpowiednio oznaczone. [Nowy lub zmieniony tekst oznaczono czcionką czerwoną.] Każda zasada w partii rozgrywanej za pośrednictwem SERWERA, która odnosi się wyłącznie do STANDARDOWEGO tempa gry (w postaci „50 dni na 10 posunięć”) lub wyłącznie do tempa gry typu TRIPLE BLOCK (czyli „350-dniowego czasu trwania”) została określona w niniejszych przepisach nazwą tego systemu zapisaną wielkimi literami. Jeśli żadnego z nich nie wyszczególniono, wówczas kolejny tekst obowiązuje bez względu na rodzaj kontroli czasu używany w turnieju. Legenda: SERWER: kolejny tekst dotyczy tylko partii serwerowych POCZTA: kolejny tekst dotyczy tylko partii pocztowych (niebieska czcionka) OBA: kolejny tekst dotyczy zarówno partii serwerowych jak i pocztowych STANDARD: kolejny tekst dotyczy tylko turnieju ze standardowym tempem gry TRIPLE BLOCK: kolejny tekst dotyczy tylko turnieju z tempem gry typu triple block INDYWIDUALNE: kolejny tekst dotyczy tylko turnieju indywidualnego DRUŻYNOWE: kolejny tekst dotyczy tylko turnieju drużynowego
	2.1. Federacja członkowska zawodnika
	1. Federacja członkowska zawodnika (Member Federation - MF) jest zwykle federacją kraju jego obywatelstwa lub miejsca zamieszkania.
	2. Gdy zawodnik zmienia kraj swojego stałego pobytu i chce zmienić federację członkowską, może to zrobić za obopólną zgodą odpowiednich federacji. Zawodnik musi wysłać prośbę o zmianę federacji do delegatów ICCF obu federacji członkowskich [tej obecnej i tej przyszłej]. Federacje członkowskie mają 21 dni na odpowiedź; brak odpowiedzi w tym terminie będzie rozumiany przez ICCF jako przychylenie się do prośby zawodnika.
	3. Po zatwierdzeniu transferu nowa federacja członkowska powiadamia przewodniczącego Komisji Rankingowej ICCF. Numer identyfikacyjny ICCF zawodnika i historia rankingu pozostają przy zawodniku niezależnie od zmiany federacji członkowskiej.
	4. Zawodnik może odwołać się do Komisji Arbitrażowej ICCF (ICCF Arbitration Commission) (której decyzja jest ostateczna), jeśli istnieje sprzeciw wobec transferu.
	5. Gdy zawodnik będący członkiem federacji członkowskiej chce zostać zawodnikiem izolowanym, procedura będzie włączać ICCF jako organ władny do dokonania takiej zmiany statusu gracza w następujący sposób: • zawodnik występuje ze stosownym żądaniem do przewodniczącego Komisji Rankingowej ICCF, • ICCF następnie kontaktuje się z federacją członkowską i informuje ją o żądaniu zawodnika, prosząc o opinię federacji w ciągu 21 dni, • przewodniczący Komisji Rankingowej podejmuje decyzję w oparciu o uzasadnienie zawodnika i opinię federacji członkowskiej (jeśli została wydana), przy czym zgoda federacji członkowskiej nie jest konieczna. • Zmiana flagi dla izolowanego zawodnika (na flagę federacji członkowskiej) może zostać dokonana bez wymagania dowodu zmiany stałego miejsca zamieszkania (orzeczenie Komisji Arbitrażowej z 2021 roku). • od decyzji przewodniczącego Komisji Rankingowej przysługuje odwołanie na zwyczajowych zasadach.
	6. Żadna osoba nie może posiadać wielu kont ICCF (z wyraźnie różnymi nazwami), niezależnie od tego, czy są one prowadzone ręcznie, czy automatycznie. Nieprzestrzeganie tej zasady spowoduje zawieszenie przez ICCF wszystkich kont, w tym konta z prawdziwym imieniem i nazwiskiem danej osoby. [2025-050]
	2.2. Ogólne zasady i procedury
	1. Partie powinny być rozgrywane zgodnie z „Zasadami gry w szachy korespondencyjne” (ICCF Laws of Correspondence Chess) oraz przepisami w niniejszym regulaminie lub innych dokumentach ICCF. Dokumenty te można znaleźć na witrynie ICCF [lub polskiej federacji, z których część przetłumaczono na język polski].

	2. Przepisy te mają zastosowanie we wszystkich turniejach rozgrywanych za pośrednictwem serwera ICCF, o ile regulaminy turniejowe (zaproszenia do turniejów, ogłoszenia o turniejach) nie stanowią inaczej a następnie znajduje to potwierdzenie w komunikatach startowych.
	3. Za prowadzenie turnieju i przebieg partii jest odpowiedzialny wyznaczony sędzia.
	4. [DRUŻYNOWE]: Każda drużyna posiada kapitana, który w imieniu zawodników utrzymuje stały kontakt z sędzią.
	5. Zawodnik, który nie odpowiada na pytania sędziemu ([DRUŻYNOWE]: i/lub kapitanowi drużyny) w ciągu • (SERWER) 7 dni, • lub (POCZTA) w ciągu 14 dni plus średni czas przebiegu korespondencji w obie strony, nie licząc urlopów (które zostały już wcześniej zaplanowane), może być uznany za takiego, który zaprzestał gry w turnieju. Zobacz również §2.12.
	6. W partiach granych w turniejach ICCF zawodnicy muszą sami decydować o swoich własnych posunięciach. Zawodnicy mogą skonsultować się przed podjęciem tych decyzji z dowolnym publicznie dostępnym źródłem informacji, w tym silnikami szachowymi (programami komputerowymi), książkami, płytami DVD, bazami danych, bazami końcówek itp. Ponadto w turnieju drużynowym ([DRUŻYNOWE]) akceptowalne zachowanie obejmuje konsultacje między zawodnikami drużyny, w tym kapitanem drużyny, dotyczące pozycji w aktywnych partiach. Nie są dozwolone żadne inne konsultacje z inną osobą w sprawie analizy aktywnej pozycji w turnieju drużynowym lub indywidualnym.
	2.3. Przesyłanie posunięć
	1. SERWER: Wszystkie posunięcia wykonuje się poprzez ich zatwierdzenie na serwerze ICCF. Liczenie czasu rozpoczyna się, gdy posunięcie przeciwnika jest zatwierdzone na serwerze i kończy się, gdy zawodnik zatwierdzi swoją odpowiedź. (STANDARD: urlop nie jest wliczany.)
	2. POCZTA: 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. Za obopólną zgodą można wysyłać posunięcia pocztą elektroniczną lub faksem, przy jednoczesnym przestrzeganiu niniejszych przepisów. 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).
	2.1. POCZTA: Nie ma obowiązku kończenia partii za pośrednictwem poczty elektronicznej lub faksu, jeśli zawodnik zdecyduje się przerzucić [na kartki]. Jeśli jest dobry powód do ponownego przerzucenia 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. We wszystkich partiach dozwolone jest jedno przekroczenie czasu bez względu na to jakie tempo gry zostanie uzgodnione. Niezależnie od tego, jakie tempo gry zostało uzgodnione przez wszystkie strony, dozwolone jest jedno przekroczenie czasu (ETL).
	2.2. POCZTA: Posunięcia powinny być (a) kolejno numerowane i przesyłane (b) [międzynarodową] notacją cyfrową (lub inną wzajemnie uzgodnioną), (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. (prawidłowe powtórzenie ostatniego posunięcia przeciwnika jest konieczne dla ważności wysyłanego [swojego] posunięcia) (f) Nadawca powinien również podać: -datę doręczenia ostatniego posunięcia przeciwnika i (g) -przewidywaną datę nadania [swojej] odpowiedzi. (h) Wymagane jest podawanie czasu namysłu [na posunięcie] oraz czasu łącznego [na partię] zużytego przez obu zawodników.
	2.3. POCZTA: 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 udowodniono, że zawodnik oszukał przeciwnika.

	2.4. POCZTA: Jeżeli nadawca nie dostarczy wymaganych dat, odbiorca przyjmuje uzasadnione daty i powiadamia o tym przeciwnika przy wysyłaniu odpowiedzi. Jeśli przewidywana data nadania posunięcia nie jest zgodna z datą stempla pocztowego, to powinna być skorygowana przez odbiorcę i podana przeciwnikowi do wiadomości przy wysyłaniu [swojej] odpowiedzi. Gdy stempel pocztowy jest nieczytelny lub go nie ma, należy przyjąć przypuszczalną datę stempla pocztowego.
	2.5. POCZTA: Zawodnicy mogą używać dwóch (lub więcej) różnych notacji, np. cyfrowej [ICCF] i algebraicznej, o ile wyraźnie uzgodnili ją na początku partii. Jeśli zostały wysłane różne posunięcia, gdy wyraźnie uzgodniono dwa rodzaje notacji, posunięcie należy traktować jako niejasne i odesłać do nadawcy w celu wyjaśnienia.
	2.6. POCZTA: Nieczytelne, nieprawidłowe [lub dwuznaczne] posunięcia powinny być odesłane do nadawcy z prośbą o niezwłoczną korektę, przy czym nie obowiązuje zasada „dotknięta bierka idzie”. Wiadomość wysłaną bez własnego posunięcia traktuje się jak posunięcie nieczytelne. Opuszczenie czy też dodanie graficznych znaków szachowych (jak: „szach”, „bicie”, „bicie w przelocie”) jest bez znaczenia [i nie ma wpływu na ważność posunięcia]. Na przykład, nie ma potrzeby sygnalizować szacha ani posunięcie nie może być uważane za nieprawidłowe, jeśli szach nie jest zaznaczony.
	2.7. POCZTA: W żaden sposób nie można cofnąć wysłanego prawidłowego posunięcia – błędy popełnione w zapisie obowiązują, o ile zapisane posunięcia można wykonać.
	3. SERWER: Serwer ICCF generuje natychmiast wiadomość elektroniczną [na podany adres e-mail w profilu ICCF] powiadamiającą przeciwnika o wykonanym posunięciu oraz innych istotnych informacjach.
	4. POCZTA: 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) a kończy się, gdy wyśle on swoją odpowiedź.
	5. SERWER: Zawodnicy są odpowiedzialni za monitorowanie na serwerze ICCF przebiegu swoich partii oraz zużytego w nich czasu.
	6. POCZTA: W przypadku nieotrzymania 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 ([DRUŻYNOWE]: za pośrednictwem kapitana drużyny). Odpowiadając na takie ponaglenie należy również poinformować kopią sędziego ([DRUŻYNOWE]: za pośrednictwem kapitana drużyny). 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 16 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.
2.4. Czas do namysłu i kary	
	1. SERWER: [STANDARD] Każdemu zawodnikowi przysługuje 50 dni namysłu na każde 10 posunięć, chyba że warunki turnieju określają inne tempo gry.* Oznacza to, że nie można zużyć więcej niż 50 dni na pierwsze 10 posunięć, 100 na pierwsze 20 posunięć itd. bez przekroczenia czasu namysłu. * W turniejach tematycznych ICCF, gdzie zestaw pierwszych posunięć jest obowiązkowy, czas każdego zawodnika jest liczony proporcjonalnie podczas pierwszych 10 posunięć, wliczając w to posunięcia obowiązkowe. Na przykład, jeśli turniej wymaga określonej pozycji po 8 posunięciach, każdy zawodnik rozpocznie grę tylko od 2/10 dozwolonego czasu do namysłu (tj. 10 dni zamiast 50) przez następne 2 posunięcia (czyli do końca posunięcia 10). [TRIPLE BLOCK] Każdemu zawodnikowi jest początkowo przydzielane: (a) 50 dni na zegarze zawodnika, (b) określona liczba dodatkowych dni po każdym wykonanym posunięciu (do 50 posunięcia), zwaną inkrementacją (lub przyrostem za posunięcie), oraz (c) początkowa rezerwa (zapas, bank) 50 lub 75 dni do wykorzystania według uznania gracza (tj. na czas namysłu, na urlop, naukę, pokrycie krótkotrwałej choroby itp.) Po każdym wykonanym posunięciu inkrementacja i rezerwa automatycznie uzupełniają zegar zawodnika do 50 dni, zakładając, że czas jest dostępny z inkrementacji i rezerwy.

	Jeśli czas na zegarze zawodnika kiedykolwiek spadnie do 0 to zawodnik przekroczy czas i przegra partię bez względu na to, ile czasu pozostało w rezerwie zawodnika i przyszłych inkrementacjach. Jeśli turniej został pierwotnie zorganizowany z „gwarantowanym czasem” („guaranteed time” - GT), zawodnicy mają zagwarantowane minimum 3 pełne dni dostępne na każde posunięcie po 50 posunięciu, o ile partia nie została w żaden sposób zakończona. Jeśli turniej nie uwzględnia „gwarantowanego czasu” to inkrementacja zawsze zatrzyma się po 50 posunięciu, a czas pozostały na zegarach i w rezerwie bezpośrednio po 50 posunięciu, jest czasem, w którym zawodnicy muszą ukończyć partię. POCZTA: Każdemu zawodnikowi przysługuje 40 dni namysłu na każde 10 posunięć, chyba że warunki turnieju określają inne tempo gry. Oznacza to, że nie można zużyć więcej niż 40 dni na pierwsze 10 posunięć, 80 na pierwsze 20 posunięć itd. bez przekroczenia czasu namysłu. Czas zaoszczędzony przez zawodnika pozostaje do jego dyspozycji w dalszej części partii. Czas przebiegu korespondencji nie jest wliczany. Jeśli zgodnie z §2.3.2. partia jest rozgrywana pocztą elektroniczną, wzajemnie akceptowane i uzgodnione z sędzią ([DRUŻYNOWE]: za pośrednictwem kapitanów drużyn) inne tempo gry może być zastosowane.
	2. SERWER: [STANDARD] 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. 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. Jednakże, po 20 dniach (lub cokolwiek zostało ustawione jako próg podwojenia) dodatkowe dni liczy się podwójnie, np. 21 dni liczy się jako 22 i tak dalej. 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. [TRIPLE BLOCK] Czas liczony jest w dniach, godzinach i minutach. Zegar idzie cały czas [albo jeden albo drugi, również podczas procedury zmiany zawodnika] i nie ma zerowego czasu do 24 godzin, jak w przypadku standardowego tempa gry, gdzie czas jest liczony w dniach. [OBA SYSTEMY KONTROLI CZASU] ICCF „gwarantuje”, że nie będzie więcej niż trzy okresy niedostępności serwera przez godzinę lub więcej w okresie siedmiu dni, i nie będzie okresów braku dostępności serwera przez osiem godzin lub dłużej. ICCF gwarantuje również, że w przypadku katastrofalnej awarii serwera nie zostanie utracona więcej niż jedna godzina danych. Zawodnicy powinni odpowiednio zaplanować swoje partie, ponieważ roszczenia lub odwołania będą rozpatrywane tylko wtedy, gdy niedostępność serwera przekroczy gwarancję. [Decyzja Kongresu z 2013 r.] POCZTA: Czas zużyty na posunięcie jest liczony w dniach jako różnica pomiędzy datą doręczenia ostatniej kartki przeciwnika a datą stempla pocztowego odpowiedzi. Jeśli zgodnie z §2.3.2. partia jest rozgrywana pocztą elektroniczną, dopuszcza się wzajemnie uzgodnioną interpretację „daty otrzymania”, podlegającą akceptacji sędziego ([DRUŻYNOWE]: za pośrednictwem kapitanów drużyn). 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 §2.6.2., który dotyczy dni kalendarzowych (nie wliczając urlopu). Oczywiście ma to wpływ na przekroczenie czasu. 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.
	3. SERWER: Podstawą dla daty i czasu serwera ICCF jest czas uzależniony od lokalizacji serwera. Obecnie ta lokalizacja znajduje się w Wielkiej Brytanii.

	4. SERWER: Zawodnik, który przekroczył czas do namysłu przegrywa partię. Jeśli zawodnik nie jest zawieszony przez ICCF, gdy to nastąpi, nie będzie mógł zarejestrować się do żadnego turnieju na serwerze przez okres 30 dni. Jeśli podczas takiego ograniczenia wystąpi kolejne przekroczenie czasu (ETL, we wszystkich turniejach na serwerze), okres ograniczenia będzie obejmował 90 dni od ostatniego przekroczenia czasu. Ten 90-dniowy okres ograniczenia będzie trwał do momentu, gdy zawodnik nie będzie miał przekroczenia czasu przez 90 kolejnych dni. POCZTA: Dopuszcza się jednokrotne przekroczenie czasu. Na przykład, jeśli zawodnik zużywa 41 dni na pierwsze 9 posunięć, partia nie jest przegrana, ale liczenie czasu rozpoczyna się od nowa stosując 40 dni do kolejnej kontroli czasu, która przypadnie po 19 posunięciach, 80 do drugiej kontroli czasu po 29 posunięciach itd.
	5. [Usunięte] [Usunięty materiał można zobaczyć w poprzednich kopiach Przepisów ICCF.]
	6. [tak samo jak w 2.12.(3):] [STANDARD & TRIPLE BLOCK z gwarantowanym czasem] Jeżeli zawodnik nie wykona żadnego posunięcia podczas turnieju online: (a) przegrywa wszystkie partie wskutek przekroczenia czasu (ETL) oraz (b) otrzymuje pełne zawieszenie na 90 dni od daty ostatniego przekroczenia czasu (ETL), (c) ale żadne z powyższych nie będzie miało zastosowania, jeśli zawodnik (lub kapitan drużyny) poinformuje o tym fakcie odpowiedniego działacza (sędziego turnieju, TD) przed zarejestrowaniem jakiegokolwiek przekroczenia czasu (ETL) i działacz dokona zmiany zawodnika [na serwerze]. W takim przypadku pierwotny zawodnik nie przegra partii przez przekroczenie czasu (ETL) i nie otrzyma żadnych kar, z wyjątkiem utraty wpisowego i kwalifikacji, jeśli takie istniały. Aby było jasne, jeśli wycofujący się zawodnik (lub kapitan drużyny) poinformuje sędziego o zamiarze rezygnacji z gry, ale sędzia (z jakichkolwiek powodów) nie jest w stanie dokonać zmiany tego zawodnika (najpóźniej przed pierwszym przekroczeniem czasu przez tego zawodnika), wycofujący się zawodnik nadal będzie odpowiedzialny za wszystkie partie, które nie zostały jeszcze ukończone.
2.5. Urlop	
	1. SERWER [STANDARD] & POCZTA: Każdy zawodnik ma prawo do 45 dni urlopu łącznie w każdym roku kalendarzowym, chyba że komunikat turniejowy stanowi inaczej. Zwykły urlop może być wzięty z jakiegokolwiek powodu i w dowolnych częściach, tak aby nie przekroczyć 45 dni w dowolnym roku kalendarzowym. Urlop liczy się łącznie z podanymi datami. POCZTA: 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 odpowiadano 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. SERWER [TRIPLE BLOCK]: W tym systemie nie ma czegoś takiego jak „czas urlopu”. Oczekuje się, że zawodnicy będą spędzać urlop tak, jak chcą, chociaż nie mogą zatrzymać zegarów w tym czasie.
	2. SERWER [STANDARD]: Zawodnik zamierzający wziąć urlop musi zapisać taką informację na serwerze ICCF z odpowiednim wyprzedzeniem, korzystając z dostępnych tam narzędzi. Nie jest możliwe wykonywanie posunięć za pośrednictwem serwera w czasie zgłoszonego urlopu. SERWER [TRIPLE BLOCK]: Zawodnicy nie mogą rejestrować czasu urlopu ani zatrzymywać swoich zegarów w przypadku turniejów rozgrywanych tempem typu triple block. Oznacza to również, że zawodnicy zawsze mogą wykonywać posunięcia na serwerze, gdy jest ich kolej. POCZTA: Przed rozpoczęciem urlopu, zawodnicy są zobowiązani do powiadomienia o nim przeciwników i ([DRUŻYNOWE] za pośrednictwem kapitana drużyny) sędziego.
	3. Należy mieć na uwadze, że czas namysłu nad posunięciem nadal płynie podczas urlopu przeciwnika. [Ta zasada nie ma zastosowania do turniejów TRIPLE BLOCK (bo nie ma formalnego urlopu).]

	4. [STANDARD]: W szczególnych okolicznościach sędzia może udzielić urlop wstecznie, jednakże przyznanie urlopu wstecz jest możliwe jedynie w turniejach z aktywną opcją dodatkowego urlopu.
	5. [STANDARD]: W razie potrzeby, na przykład z powodu nagłej hospitalizacji, zawodnik (lub jego zastępca) może poprosić sędziego o zarejestrowanie urlopu dla niego, jeśli ma jeszcze takowy do dyspozycji. Sędzia w odpowiedzi zaplanuje cały urlop pozostający w dyspozycji zawodnika we wszystkich partiach w danym turnieju. Jeśli zawodnik wróci do gry przed upływem urlopu, to może [samodzielnie] anulować pozostały zaplanowany urlop i natychmiast rozpocząć grę. [TRIPLE BLOCK:] Sędzia może przenieść czas z banku zawodnika na jego zegar, ale tylko na prośbę zawodnika (lub jego pełnomocnika) i tylko w przypadku, jeśli w banku zawodnika jest rezerwa czasu. Sędzia może wówczas przenieść maksymalnie tyle czasu na ile pozwala serwer (czyli nie przekraczającą 50 dni).
2.6. Brak odpowiedzi	
	1. SERWER: Zawodnik ponosi wyłączną odpowiedzialność za upewnienie się, że wykona swoje posunięcia w wyznaczonych terminach. Aby pomóc w tym zakresie, serwer ICCF automatycznie generuje ponaglenie na podany adres e-mail, gdy zawodnik nie wykona posunięcia przez 14 dni. Kolejne ponaglenie jest generowane po 28 dniach. Ostateczne ponaglenie jest generowane (również automatycznie) po 35 dniach braku odpowiedzi od zawodnika. Nawet jeśli zawodnik nie otrzyma tych powiadomień, musi przestrzegać wszystkich zaplanowanych terminów, w przeciwnym razie przegra partię.
	2. SERWER [STANDARD]: 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 6 dni od tego ponaglenia. Przed upływem 40 dni namysłu (kalendarzowych) nad jednym posunięciem należy zgłosić chęć kontynuowania gry (w oknie partii opcja "Use 40+"="Zgłoś czas namysłu ponad 40 dni"), w przeciwnym razie partia zostanie automatycznie uznana za przegraną na czas. Partia, w której zawodnik nie wykona posunięcia albo nie zgłosi deklaracji kontynuowania gry w ciągu 40 dni (plus 24-godzinny bufor, nie licząc urlopów) od czasu ostatniego posunięcia, zostaje uznana za przegraną. (Zawodnik może wskazać zamiar wykorzystania więcej niż 40 dni na posunięcie w dowolnym momencie przed upływem tego okresu. Gdy tak zostanie wskazane, ilość czasu namysłu na to posunięcie jest całkowitą ilością dostępną dla zawodnika.) 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 (plus 24-godzinny bufor, nie licząc urlopów), pomimo że ma wystarczający zapas czasu, aby nie przekroczyć czasu namysłu. Jeśli zawodnik umrze podczas trwających partii, wynik niedokończonych przez niego partii będzie odpowiadał jednej z 4 możliwości, w zależności od turnieju [2025-059]: (a) Jeśli w zawodach drużynowych pozostałe partie zawodnika mogą być kontynuowane przez zmiennika (lub zastępcę), zgodnie z Przepisami ICCF, punkty 3.17.4 i 3.17.5, wnioski o zmianę są składane automatycznie w imieniu kapitanów drużyn (TC), a kapitanowie są powiadamiani o tym fakcie pocztą elektroniczną. (Jeżeli zmarły zawodnik był już zmiennikiem, partia zostanie zakończona jak powyżej). (b) Jeśli zawodnik nie wykonał jeszcze żadnego posunięcia i żadna z jego partii się nie zakończyła, wszystkie partie tego zawodnika zostaną anulowane, o ile nie zostanie on zastąpiony. (W przypadku turnieju Silli w tabeli turniejowej pokażą się remisy.) (c) W każdym przypadku, gdy zawodnik wykonał co najmniej jedno posunięcie, ale nie przegrał na czas (ETL) w tym turnieju (i nie został zastąpiony), wszystkie pozostałe partie zawodnika zostaną poddane ocenie (zgodnie z zasadami rozstrzygania w Przepisach ICCF, punkty 3.20 i 6.6). Zasada ta obowiązuje niezależnie od liczby partii rozegranych przed zgłoszeniem zgonu. (d) Jeśli zawodnik wykonał co najmniej jedno posunięcie, ale w momencie zgłoszenia zgonu poniósł również jedną lub więcej porażek na czas (ETL) w tym turnieju, pozostałe partie zawodnika w tym turnieju zostaną zaliczone jako przegrane na czas (ETL). Symbol „sztyletu” (†) będzie widoczny przy każdej partii tak zakończonej przez zmarłego zawodnika w dniu jego śmierci lub po tej dacie, aby wskazać, że zawodnik nie był w stanie ukończyć partii z powodu swojej śmierci. POCZTA: 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 orzeczona 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 ([DRUŻYNOWE]: a kapitan drużyny nie powiadomił sędziego i kapitana drużyny przeciwnej) o zwłoce.																																				
2.7. Proponowane warianty																																					
	1. Dopuszcza się proponowanie wariantów według uznania organizatora tylko w przypadku turniejów międzynarodowych rozpoczętych przed 01.01.2020 lub jakichkolwiek turniejów krajowych niepodlegających ocenie rankingowej. Proponowanie wariantów jest zawsze dozwolone w każdym turnieju międzynarodowym, który rozpoczął się w dniu 01.01.2020 lub później.																																				
	2. Proponowane warianty obowiązują do chwili, w której odbiorca wykona posunięcie różniące się od proponowanego.																																				
	3. POCZTA: 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 wariacie zapisuje się jak w przykładzie: <table><tr><td>Otr.</td><td>Wysłane</td><td>Czas</td><td>Posunięcie</td><td>Białe</td><td>Czarne</td><td>Otr.</td><td>Wysłane</td><td>Czas</td></tr><tr><td>22/09</td><td>23/09</td><td>01/28</td><td>09</td><td>4152</td><td>6857</td><td>23/09</td><td>23/09</td><td>00/28</td></tr><tr><td>24/09</td><td>27/09</td><td>03/31</td><td>10</td><td>6141</td><td>5878</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>11</td><td>3234</td><td>4534</td><td>28/09</td><td>03/10</td><td>05/33</td></tr></table> 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!	Otr.	Wysłane	Czas	Posunięcie	Białe	Czarne	Otr.	Wysłane	Czas	22/09	23/09	01/28	09	4152	6857	23/09	23/09	00/28	24/09	27/09	03/31	10	6141	5878							11	3234	4534	28/09	03/10	05/33
Otr.	Wysłane	Czas	Posunięcie	Białe	Czarne	Otr.	Wysłane	Czas																													
22/09	23/09	01/28	09	4152	6857	23/09	23/09	00/28																													
24/09	27/09	03/31	10	6141	5878																																
			11	3234	4534	28/09	03/10	05/33																													
	4. POCZTA: Każde przyjęte posunięcie proponowanego wariantu powinno być prawidłowo powtórzone.																																				
	5. POCZTA: Brak powtórzenia przyjętego wariantu jest traktowany jak posunięcie nieczytelne.																																				
2.8. Rozwiązywanie konfliktów																																					
	1. Rozsądne jest rozwiązywanie drobnych sporów bez angażowania ([DRUŻYNOWE]: kapitana drużyny lub) sędziego. Z reguły, gdy wymiana korespondencji nie pozwala na rozwiązanie problemu, jest to czas, kiedy należy zwrócić się do sędziego ([DRUŻYNOWE]: za pośrednictwem kapitana drużyny).																																				
	2. Poważniejsze spory muszą być niezwłocznie kierowane do sędziego ([DRUŻYNOWE]: za pośrednictwem kapitana drużyny).																																				
	3. Zawodnicy są odpowiedzialni za komunikowanie się z sędzią turnieju w celu rozwiązania problemów lub sporów. [DRUŻYNOWE]: W celu rozwiązania problemów lub sporów, zawodnicy powinni skontaktować się z kapitanem drużyny zamiast z sędzią turnieju, chyba że kapitan drużyny jest niedostępny w danym czasie.																																				
2.9. Propozycje remisowe																																					
	1. Propozycja remisu jest ważna tak długo, jak długo zawodnik, który ją otrzymał jest wciąż na posunięciu. Jeżeli zawodnik, który otrzymał propozycję przekroczy czas (w tym przepis §2.6.2. - SERWER, STANDARD: przekroczenie reguły 40 dni; SERWER, OBA: jeśli zegar zawodnika wskaże 0; POCZTA: przekroczenie czasu po raz drugi) w tym posunięciu to przegrywa partię. Propozycja remisu staje się bezprzedmiotowa, gdyż zawodnik przekraczając czas nie jest już na posunięciu.																																				
	2. SERWER: Jeśli zawodnik zaproponuje remis w partii, a oferta remisu zostanie odrzucona przez przeciwnika, serwer uniemożliwi zawodnikowi złożenie kolejnej propozycji remisu, dopóki nie zostanie wykonanych co najmniej 10 posunięć. Jeśli przeciwnik zaproponuje remis w ciągu ostatnich 10 posunięć zawodnika (to znaczy w ciągu 10 posunięć po złożeniu przez zawodnika propozycji remisu), wówczas licznik 10 posunięć zawodnika od złożonej propozycji remisu jest zerowany. Ta zasada "10-posunięć" nie obejmuje reklamacji remisu związanych z: • 3-krotnym powtórzeniem pozycji, • reklamacjami w oparciu o 7-bierkową bazę końcówek, • reklamacją 50 posunięć bez bicia lub ruchu pionem, czy • reklamacjami dotyczącymi oceny partii.																																				

	POCZTA: Nie ma konkretnego ograniczenia liczby lub częstotliwości propozycji remisu, o ile częste składanie propozycji nie zostanie uznane za nękanie i tym samym naruszenie kodeksu zachowania/ postępowania. Zobacz przepis §2.15.3.
2.10. Składanie reklamacji	
	1. Każda reklamacja w sprawie zakończenia partii (włącznie z 3-krotnym powtórzeniem pozycji, reklamacjami w oparciu o 7-bierkową bazę końcówek, reklamacją 50 posunięć bez bicia lub ruchu pionem, itd.) musi być złożona przed wykonaniem posunięcia a nie po jego wykonaniu. Reklamacje dotyczące naruszenia Kodeksu postępowania można zgłaszać w dowolnym momencie. (Więcej informacji na temat takich naruszeń znajduje się w §2.15.)
	2. Jeśli 7-bierkowa baza końcówek pokazuje wygraną nie ma zastosowania zasada 50 posunięć bez bicia lub ruchu pionem i wygrana zostanie odnotowana. (Wszystkie turnieje ICCF dopuszczają reklamacje wygranej/ remisu na podstawie 7-bierkowej bazy końcówek). W przypadku, gdy pozycja nie ma rozwiązania w uznanej przez ICCF bazie końcówek obowiązuje zasada 50 posunięć bez bicia lub ruchu pionem opisana w „Zasadach gry w szachy korespondencyjne”. Nawet jeśli rozwiązanie pozycji powstanie zaraz po 50 posunięciu. W sytuacji powstania wygranej pozycji przed upływem zasady 50 posunięć wygrana zostanie przyznana.
	3. SERWER: Wyniki partii, a także ich przebieg do ich normalnego zakończenia, są automatycznie zapisywane a sędzia jest informowany poprzez system. Automatyczne reklamacje składane przez zawodnika [poprzez wybranie odpowiedniej opcji w rozwijanym menu w oknie partii] będą automatycznie rozstrzygnięte przez serwer (pełniący obowiązki sędziego w zastępstwie) lub przekazane przez serwer do oceny sędziego. Obejmują one wyniki w oparciu o 7-bierkową bazę końcówek oraz remisy związane z 3-krotnym powtórzeniem pozycji, czy zasadą 50 posunięć bez bicia lub ruchu pionem. Podobnie zawodnicy nie muszą zgłaszać żadnych reklamacji, jeśli przeciwnik przekroczy czas (ETL), ponieważ serwer zarejestruje przekroczenie czasu automatycznie. Zawodnik może złożyć reklamację obejmującą 3-krotne powtórzenie pozycji, 7-bierkową bazę końcówek czy zasadę 50 posunięć bez bicia lub ruchu pionem klikając w rozwijanym menu "Partia" nad planszą na stosowną opcję "Reklamuj wygraną" lub "Reklamuj remis". Każdy wynik partii wynikający z wymienionych reklamacji lub przekroczenia czasu przez zawodnika jest ważny tylko wtedy, gdy zostanie potwierdzony przez serwer ICCF.
	4. POCZTA: Reklamacja związana z przekroczeniem czasu musi być wysłana sędziemu ([DRUŻYNOWE]: za pośrednictwem kapitana drużyny) najpóźniej wraz z odpowiedzią na 10-te, 20-te itd. posunięcie. Jednocześnie o złożonej reklamacji należy poinformować przeciwnika. 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 ([DRUŻYNOWE]: za pośrednictwem kapitana drużyny), aby mogło to zostać odnotowane. Partia powinna być kontynuowana, kiedy sędzia rozpatruje reklamację i podejmuje decyzję. Przekroczenie czasu jest ważne tylko wtedy, gdy zostanie potwierdzone przez sędziego. (Jeśli zawodnik zgodzi się, że przekroczył czas po raz pierwszy, wchodzi on w życie dopiero po potwierdzeniu przez sędziego). Sędzia informuje obu zawodników o podjętej decyzji ([DRUŻYNOWE]: obu kapitanów o podjętej decyzji, a ich obowiązkiem jest bezzwłoczne przekazanie jej swoim zawodnikom). Protest należy wysłać sędziemu ([DRUŻYNOWE]: za pośrednictwem kapitana drużyny) w ciągu 14 dni od daty otrzymania informacji, w przeciwnym przypadku reklamacja zostanie uznana, chyba że jest ona całkowicie bezpodstawna. Jeśli sędzia utrzymuje w mocy reklamację, to czas do namysłu zawodnikowi, który go przekroczył, liczy się od nowa od dnia otrzymania reklamacji. 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 §2.3.4). Zawodnik, który przekroczył czas do namysłu po raz drugi, przegrywa partię. Jeśli sędzia oddali reklamację, uznając ją za bezpodstawną, może postanowić, że kolejna reklamacja złożona przez tego zawodnika dotycząca tej samej kontroli nie będzie przyjęta.
	5. [SERWER: POCZTA:] Dotyczy reklamacji opartych na bazach końcówek 7-bierkowych: ICCF uznaje bazę końcówek jako podstawę do ważności reklamacji wygranej/ remisu/ przegranej w pozycji liczącej nie więcej niż 7 bierów. Uwierzytelniona baza końcówek dostępna jest na serwerze ICCF.

	6. POCZTA: Dotyczy wszystkich reklamacji: Wysyłając do sędziego ([DRUŻYNOWE]: za pośrednictwem kapitana drużyny) reklamację należy podać stosowne uzasadnienie.
2.11. Zapisy partii, informacje i sprawozdawczość	
	1. SERWER: 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. POCZTA: Całą korespondencję dotyczącą gry, zapis partii i rejestr dat należy przechowywać przynajmniej przez 2 tygodnie (plus średni czas przebiegu korespondencji) od zakończenia turnieju, a na żądanie sędziego przesłać do niego ([DRUŻYNOWE]: bezpośrednio lub za pośrednictwem kapitana drużyny). Jeśli sędzia wyraźnie nie stwierdzi, że oryginalne dokumenty muszą być wysłane, zaleca się wysłanie kopii.
	2. SERWER: Wszelkie zmiany stałego adresu oraz adresu poczty elektronicznej należy aktualizować w swoich ustawieniach osobistych systemu [w profilu zawodnika a następnie zapisać]. 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]. [DRUŻYNOWE]: Adresy te są udostępniane jedynie dla biura turniejowego, kapitana drużyny oraz sędziego. POCZTA: Wszelkie zmiany stałego adresu lub adresu poczty elektronicznej powinny być zgłaszane sędziemu ([DRUŻYNOWE]: za pośrednictwem kapitana drużyny) i przeciwnikom. 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.
	3. POCZTA: Obaj zawodnicy są zobowiązani do wysłania do sędziego ([DRUŻYNOWE]: za pośrednictwem kapitanów drużyn) wyniku i czytelnego zapisu partii [w formacie PGN] natychmiast po jej zakończeniu. Nie jest konieczne ujmowanie rejestru wszystkich dat w tym sprawozdaniu. Zapis partii należy wysłać w formacie PGN (Portable Game Notation - format zapisu partii). Jest wymagane przesłanie zapisu partii w formacie PGN oraz za pośrednictwem poczty elektronicznej (email) jeśli jest dostępna. (Zawodnik może wykorzystać dane wyjściowe z dowolnej szachowej bazy danych, aby wygenerować czysty zapis partii w formacie PGN). Wynik zostaje oficjalnie uznany tylko po otrzymaniu zapisu partii przynajmniej od jednego zawodnika. Proszę zauważyć, że wymaga się od OBU zawodników przesłania do sędziego informacji o wyniku partii. Brak zapisu od obu zawodników ([DRUŻYNOWE]: kapitanów) może spowodować uznanie partii, jako obustronnie przegranej. Jeśli tylko jeden zawodnik informuje o wyniku partii a jego przeciwnik tego nie uczyni, sędzia odnotowuje taki wynik!
2.12. Zaprzestanie gry	
	1. ICCF miała formalne procedury wycofania [zawodników], zarówno z akceptowalnych powodów, jak i nie, ale już ich nie ma. Jeśli zawodnik chce zaprzestać gry w toczących się partiach, zaleca się po prostu poddać partię, zamiast porzucić je lub pozwolić, by skończył się czas (co prowadzi do kary). Bez względu na to, która z tych opcji zostanie wybrana, partie zostaną zarejestrowane jako przegrane i nastąpi obniżenie rankingu. Porzucenie gry może prowadzić do zawieszenia, zgodnie z decyzją Komisji Dyscyplinarnej ICCF.
	2. Zawodnik, który wycofuje się po otrzymaniu listy startowej ale przed datą rozpoczęcia: (a) traci wpisowe, oraz (b) traci prawa do kwalifikacji, jeśli dotyczy.
	3. [tak samo jak w 2.4.(6):] [STANDARD & TRIPLE BLOCK z gwarantowanym czasem] Jeżeli zawodnik nie wykona żadnego posunięcia podczas turnieju online: (a) przegrywa wszystkie partie wskutek przekroczenia czasu (ETL) oraz (b) otrzymuje pełne zawieszenie na 90 dni od daty ostatniego przekroczenia czasu (ETL), (c) ale żadne z powyższych nie będzie miało zastosowania, jeśli zawodnik (lub kapitan drużyny) poinformuje o tym fakcie odpowiedniego działacza (sędziego turnieju, TD) przed zarejestrowaniem jakiegokolwiek przekroczenia czasu (ETL) i działacz dokona zmiany zawodnika [na serwerze]. W takim przypadku pierwotny zawodnik nie przegra partii przez przekroczenie czasu (ETL) i nie otrzyma żadnych kar, z wyjątkiem utraty wpisowego i kwalifikacji, jeśli takie istniały.

	Aby było jasne, jeśli wycofujący się zawodnik (lub kapitan drużyny) poinformuje sędziego o zamiarze rezygnacji z gry, ale sędzia (z jakichkolwiek powodów) nie jest w stanie dokonać zmiany tego zawodnika (najpóźniej przed pierwszym przekroczeniem czasu przez tego zawodnika), wycofujący się zawodnik nadal będzie odpowiedzialny za wszystkie partie, które nie zostały jeszcze ukończone.
2.13. Ocena partii niezakończonych	
	1. Jeśli partia nie została zakończona do dnia zamknięcia turnieju sędzia przystępuje do procedury oceny.
	2. Gdy sędzia wezwie do oceny partii, zawodnicy są zobowiązani do złożenia wniosku (o wygraną lub remis) oraz analizy wspierającej* w ciągu 14 dni (nie wliczając urlopu już zaplanowanego w tym samym turnieju). (Przedłużenie o kolejne 14 dni można uzyskać, składając wniosek do sędziego w ciągu pierwszych 14 dni.) Niezłożenie wniosku (lub nieuzyskanie przedłużenia) w ciągu pierwszych 14 dni (lub w okresie przedłużenia) spowoduje automatyczne żądanie remisu bez analizy wspierającej i bez prawa do odwołania się od decyzji osoby oceniającej partię. Niezłożenie analizy wspierającej* wniosek [o wygraną lub remis] spowoduje (a) automatyczne żądanie remisu zamiast wygranej oraz (b) utratę prawa do odwołania (bez względu na to, czy pierwotne roszczenie dotyczyło wygranej, czy remisu). * Poniższe informacje mają pomóc zawodnikom dowiedzieć się, co zostanie uznane za „analizę wspierającą”, a co nie. <u>Niewystarczająca „analiza”</u> (a) Przedstawienie niewyjaśnionego „Wygrywam” lub podobnego (takiego jak „silnik szachowy mówi, że wygrywam”). (b) Zwykle zacytowanie jednej lub więcej wariantu z silnika szachowego. Cytując jeden lub więcej wyraźnie wygrywających wariantów może być bardzo pomocne, ale samo cytowanie wariantu, nawet z ostateczną oceną numeryczną, może nie być wystarczające. Zwykle wymagany jest dalszy opis słowny. (c) Ocena numeryczna z silnika szachowego zwykle nie będzie wystarczająca. (d) Ustne stwierdzenia dotyczące istotnej nierównowagi materialnej zazwyczaj nie będą wystarczające. Kontekst pozycyjny również musi zostać opisany. (Na przykład, posiadanie przewagi materialnej hetmana może nadal występować w pozycji przegranej. Zawodnik musi wyjaśnić, w jaki sposób dodatkowy materiał ma znaczenie w tej pozycji.) <u>Wystarczająca „analiza”</u> (e) Połączenie zapisu szachowego i słownych opisów intencji / celu / planów mają największy potencjał do „przedstawienia swojej sprawy” w celu wygrania. (f) Całkowicie słowne opisy mogą być wystarczające, ale nie zawsze tak będzie. Opis musi być wystarczająco szczegółowy, aby pokazać, w jaki sposób można osiągnąć zwycięstwo.
	3. Zapis partii należy wysłać w formacie PGN (Portable Game Notation - format zapisu partii). Zawodnik może wykorzystać dane wyjściowe z dowolnej szachowej bazy danych, aby wygenerować czysty zapis partii w formacie PGN. Przesyłając analizę w formacie PGN, zawodnicy nie powinni samodzielnie anonimizować nagłówka PGN. Serwer automatycznie zanonimizuje nagłówek PGN.
	4. Szczegółowe zasady, wytyczne oraz procedury oceny [partii] znajdują się w §3.20 oraz §6.
2.14. Pokazywanie partii na żywo	
	O ile nie zaznaczono inaczej w ogłoszeniu o turnieju i / lub w komunikacie startowym, każdy zawodnik może publikować lub przekazywać do opublikowania w internecie lub w innym miejscu dowolne niedokończone partie lub pozycje rozgrywane przez niego, pod warunkiem, że: • wszystkie jego partie w turnieju różnią się od siebie, • partia (pozycja) jest demonstrowana z opóźnieniem co najmniej 3 posunięć, • podano [sędziemu i przeciwnikowi] adres URL witryny [, na której jest publikowana partia], • podana jest data ostatniej aktualizacji, • jego przeciwnicy oficjalnie zgadzają się na publikację na żywo swojej partii i deklarują to sędziemu. Sędzia nie jest zobowiązany do regularnego sprawdzania prywatnych stron zawodnika. Jeśli jednak jego uwaga zostanie zwrócona na naruszenie tej zasady przez inną osobę, sędzia powinien zbadać sprawę.

	Kiedy zawodnik narusza niniejszą wytyczną po raz pierwszy, wówczas sędzia nie stosuje żadnych sankcji, ale po prostu nakazuje dostosowanie statusu opublikowanej partii do tej zasady. Kiedy zawodnik naruszy tę zasadę po raz drugi w tym samym turnieju, zawodnik zostanie ukarany 10 dodatkowymi dniami dodanymi do jego czasu namysłu we wszystkich partiach danego turnieju. Kiedy zawodnik narusza tę zasadę po raz trzeci w tym samym turnieju, zawodnik zostanie zdyskwalifikowany w tym turnieju, a wszystkie pozostałe niedokończone partie zostaną uznane za przegrane. Kiedy zawodnik wielokrotnie narusza tę zasadę w różnych turniejach, dyrektor turniejów światowych (WTD) jest upoważniony do ukarania tego zawodnika 2-letnią dyskwalifikacją.
2.15. Kodeks postępowania (zachowania)	
	[W zasadzie cały paragraf jest prawie taki sam, ale został nieco przeredagowany] Celem ICCF jest promowanie i rozwój nauki oraz praktyki korespondencyjnej gry w szachy na całym świecie. ICCF zachęca i rozwija relacje oraz współpracę pomiędzy szachistami i entuzjastami z różnych krajów w celu doskonalenia kontaktu i harmonii pomiędzy wszystkimi narodami świata. Nasze motto „Amici Sumus” (jesteśmy przyjaciółmi) służy jako podstawowa filozofia ustalania standardów zachowania zawodników, działaczy i federacji członkowskich (MF). To motto musi przyświecać we wszystkich kontaktach pomiędzy grającymi w szachy korespondencyjne oraz pomiędzy zawodnikami a działaczami ICCF. Przykłady pożądanej komunikacji pomiędzy przeciwnikami obejmują pozdrowienia na początku gry, pełne szacunku wymiany zdań podczas partii oraz podziękowanie za każdą partię wyrażane na jej końcu. Komunikacja z przeciwnikiem i działaczami ICCF winna być prowadzona w sposób uprzejmy, jeśli w trakcie gry pojawią się wątpliwości lub kontrowersje. Poniżej przedstawiono przykłady naruszeń kodeksu postępowania ICCF i sposoby ich zgłaszania przez przeciwnika. Ta lista naruszeń nie jest wyczerpująca, ma jedynie charakter poglądowy.
	1. Niewłaściwa komunikacja: Za każdym razem, gdy zawodnik stwierdzi, że przeciwnik wysłał jeden lub więcej obraźliwych komentarzy, zawodnik ten może zgłosić do sędziego (DRUŻYNOWE: do kapitana drużyny) raport dotyczący „obraźliwych komentarzy”. Raport musi zawierać szczegółowe informacje na temat tego, co powiedział przeciwnik, a jeśli nie jest to oczywiste, to wyjaśnić, dlaczego komentarz jest obraźliwy.
	2. Ekstremalnie powolna gra w wyraźnie przegranej pozycji (stosowanie strategii „obrony martwego człowieka” “Dead Man’s Defense” DMD): Ewidentne spowolnienie gry w wyraźnie przegranej pozycji nie jest właściwym zachowaniem w grze korespondencyjnej.
	3. Nękanie powtarzaniem propozycji remisu: Zawodnicy mają prawo proponować remis w swoich partiach, o ile nie są one w trakcie reklamacji. Jednak zawodnicy nie mają prawa nękać swoich przeciwników zbyt częstymi propozycjami remisu.
	4. Zmowa między zawodnikami: Zawodnicy nie mogą zmawiać się w celu ustalenia wyniku jakiegokolwiek partii, na przykład, aby uzyskać korzyści dla jednego z nich, takie jak ułatwienie zdobycia normy na tytuł, awans do kolejnego etapu turnieju, wygrania nagrody lub coś podobnego. Może to skutkować wieloletnią dyskwalifikacją w turniejach ICCF.
	5. Uzyskiwanie porady od innej osoby w sprawie toczącej się partii: [Oczekuje się, że zawodnicy decydują o swoich posunięciach samodzielnie.] Niedopuszczalne jest, aby ktoś inny decydował o twoich posunięciach, rozgrywał twoją partię, a nawet pełnił rolę konsultanta w toczącej się partii. (Do tej kategorii naruszeń zalicza się rozgrywanie partii lustrzanych, tj. posługiwanie się posunięciami przeciwników grających odmiennymi kolorami w dwóch toczących się partiach i wykonywanie ich jako własne.) [DRUŻYNOWE]: Konsultacje pomiędzy zawodnikami drużyny, w tym kapitana drużyny, na temat pozycji w toczących się partiach w ich turnieju drużynowym jest akceptowalnym zachowaniem.
	6. Żadna osoba nie może posiadać wielu kont ICCF (z wyraźnie różnymi nazwami), niezależnie od tego, czy są one prowadzone ręcznie, czy automatycznie. Nieprzestrzeganie tej zasady spowoduje zawieszenie przez ICCF wszystkich kont, w tym konta z prawdziwym imieniem i nazwiskiem danej osoby. [2025-050]

	Szczegóły dotyczące ostrzeżeń i kar związanych z kodeksem postępowania zawodnicy mogą znaleźć w § 1.7 [Przepisy ICCF, 1.7. Code of conduct].
2.16. Odwołania	
	1. SERWER: W ciągu 14 dni od daty otrzymania decyzji od sędziego (lub z serwera), każdemu zawodnikowi przysługuje prawo złożenia odwołania ([DRUŻYNOWE]: za pośrednictwem kapitana drużyny) do sędziego drugiej instancji [przewodniczącego Komisji Odwoławczej ICCF (używając dostępnych narzędzi na stronie internetowej serwera ICCF)], którego orzeczenie jest ostateczne. Złożenie takiego odwołania odbywa się zazwyczaj poprzez kliknięcie w rozwijanym menu "Partia" w odpowiednim oknie partii opcji "Złóż odwołanie". POCZTA: W ciągu 14 dni od daty otrzymania decyzji od sędziego, każdemu zawodnikowi przysługuje prawo do złożenia odwołania ([DRUŻYNOWE]: za pośrednictwem kapitana drużyny) do sędziego drugiej instancji [przewodniczącego odpowiedniej Komisji Apelacyjnej ICCF], którego orzeczenie jest ostateczne.
	2. Zawodnik może odwołać się od decyzji o rozstrzygnięciu dotyczącej partii tego zawodnika (w ciągu 14 dni od decyzji osoby oceniającej), ale tylko wtedy, gdy zawodnik przedstawił analizę (opis słowny i/lub notacja szachowa). Do odwołania należy dołączyć pierwotny wniosek zawodnika.

Powyższe przepisy gry zostały przyjęte na Kongresie ICCF 2025 i wchodzi w życie z dniem 01.01.2026.
Ostatnia aktualizacja 11.03.2026