

REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

Introducción

El Reglamento para el Ajedrez en línea de la FIDE pretende cubrir todas las competiciones en las que los jugadores transmiten sus movimientos vía Internet tanto si juegan usando un tablero virtual de ajedrez como un tablero de ajedrez electrónico conectado a la plataforma de juego a través de internet

En donde sea posible, este Reglamento pretende ser idéntico a las Leyes del Ajedrez de la FIDE y las Reglas de Competición de la FIDE relacionadas. Se pretende que los jugadores y árbitros las usen en competiciones oficiales en línea de la FIDE y que sirvan como una especificación técnica para las plataformas en línea de ajedrez que alojen estas competiciones. A lo largo de este reglamento de ajedrez en línea, el término “tablero electrónico” hace referencia a cualquier tablero electrónico de ajedrez aprobado por la FIDE, proporcionado por el organizador para ser utilizado en una competición en línea.

Este reglamento no puede cubrir todas las situaciones posibles que puedan surgir en una competición, pero un árbitro con la necesaria competencia, el recto juicio y objetividad debería llegar a una decisión correcta basada en su comprensión de este Reglamento.

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

Contenido

Introducción

Parte I: Reglas básicas de juego

Art. 1: Aplicación de las Leyes del Ajedrez de la FIDE

Parte II: Reglas del ajedrez en línea

Art. 2: Plataforma de juego

Art. 3: Movimiento de las piezas en el tablero virtual de ajedrez o tablero electrónico

Art. 4: Reloj virtual de ajedrez

Art. 5: Finalización de la partida

Parte III: Normas para las Competiciones en línea

Art. 6: Tipos de Competiciones

Art. 7: Sistema de Puntuación

Parte III a: Normas para Competiciones en línea con Supervisión

Art. 8: Consideraciones Generales

Art. 9: Conducta de los Jugadores

Art. 10: El papel del Árbitro

Art. 11: Desconexiones

Art. 12: Dispositivo de Juego

Art. 13: Sistema de Videoconferencia

Art. 14: Cámaras y micrófonos

Art. 15: Irregularidades

Parte III b: Normas para Competiciones de ajedrez híbrido

Art. 16: Consideraciones generales

Art. 17: Conducta de los jugadores

Art. 18: El papel del árbitro

Art. 19: Irregularidades

Art. 20: Uso de juegos tradicionales de ajedrez en competiciones híbridas

APÉNDICE I. Reglas de juego limpio para Competiciones en línea con Supervisión

APÉNDICE II. Reglas para jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover en competiciones en línea con supervisión

APÉNDICE III. Reglas para jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover en competiciones híbridas

Glosario de términos en el Reglamento de ajedrez en línea de la FIDE

Parte I: Reglas básicas de juego

Art. 1: Aplicación de las Leyes del Ajedrez de la FIDE

- 1.1. Los Artículos 1 – 3 de las Reglas básicas de juego de las Leyes del Ajedrez de la FIDE se aplican en su totalidad, excepto lo que se contempla en el Artículo 1.2.
- 1.2. Cuando un torneo se juegue usando un tablero de ajedrez virtual, el Artículo 2.1. de las Reglas básicas de juego de las Leyes del Ajedrez de la FIDE se reemplaza por el Artículo 3.1. de este reglamento.
- 1.3. Los Artículos 4 y 5 de las Reglas básicas de juego de las Leyes del Ajedrez de la FIDE se reemplazan por los Artículos 3 y 5 de este reglamento, respectivamente.

Parte II: Reglas del Ajedrez en línea

Art. 2: Plataforma de juego

- 2.1. Las partidas de ajedrez en línea se juegan usando uno de estos dos formatos: en un tablero virtual de ajedrez retransmitido por una plataforma de ajedrez en línea y mostrado en la pantalla de cada jugador, o a través de internet usando tableros electrónicos proporcionados a todos los jugadores por parte del organizador.
- 2.2. El tablero de juego, tanto si es un tablero virtual de ajedrez como un tablero electrónico, estará alojado en una plataforma de juego en línea, normalmente una aplicación o un sitio web.
- 2.3. Cuando un torneo se juegue con tableros electrónicos, estos deberán ser homologados por la Comisión Técnica de la FIDE.
- 2.4. Las bases del torneo deberán estipular por adelantado que los jugadores deberán: (a) usar un tablero de ajedrez virtual; o (b) usar un tablero electrónico en que los tiempos de los relojes de ambos jugadores se registren usando relojes conectados a los tableros electrónicos; o (c) los tiempos de los relojes sean proporcionados por la plataforma de juego. Esto asegura que ambos jugadores compiten en una partida con igualdad de condiciones. El torneo usará el mismo formato (virtual o tablero electrónico) para todas las rondas.
- 2.5. Los jugadores son responsables de familiarizarse por sí mismos con las características y funcionalidad del tablero de ajedrez virtual o tablero electrónico.
- 2.6. Cuando se utilice un tablero de ajedrez virtual, la lista de movimientos, tiempos de los relojes de los jugadores, así como también la información indicando ofertas de tablas, tablas forzosas, abandonos, e indicaciones cuando un jugador pide la asistencia del árbitro, será visible en la pantalla para el árbitro y el jugador a lo largo de la partida.
- 2.7. Cuando se usen tableros electrónicos, el árbitro y los jugadores tendrán acceso a una pantalla que indique los movimientos de la partida y los tiempos de los relojes de los jugadores, así como también la información indicando ofertas de tablas, tablas forzosas, abandonos e indicaciones cuando un jugador pide la asistencia del árbitro.

Art. 3: Movimiento de las piezas en el tablero virtual de ajedrez o tablero electrónico

- 3.1. Cuando se utilicen tableros de ajedrez virtuales:

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

- 3.1.1. El tablero virtual de ajedrez es un cuadrado dividido en 64 casillas cuadradas del mismo tamaño, con distribución 8 x 8, alternativamente claras (las casillas “blancas”) y oscuras (las casillas “negras”). La casilla de la esquina inferior derecha del tablero de ajedrez es blanca.
 - 3.1.2. La plataforma de juego solo aceptará movimientos legales.
 - 3.1.3. El jugador que está en juego estará autorizado a utilizar cualquier medio técnico disponible en la plataforma de juego para realizar sus movimientos.
 - 3.1.4. Como mínimo, la plataforma de juego debe ofrecer la posibilidad de seleccionar la casilla de salida y las posibles casillas de llegada para realizar su movimiento.
 - 3.1.5. Las siguientes opciones adicionales pueden ser activadas y usadas por el jugador:
 - 3.1.5.1. Movimiento inteligente: el jugador puede realizar su movimiento seleccionando una casilla cuando solo se puede hacer un movimiento en el que dicha casilla esté involucrada.
 - 3.1.5.2. Pre-movimiento: el jugador introduce su movimiento antes de que el adversario realice el suyo propio. El movimiento se ejecuta automáticamente en el tablero virtual de ajedrez como una respuesta inmediata al movimiento del adversario a no ser que el movimiento sea ilegal.
 - 3.1.5.3. Auto-promoción a Dama: el jugador puede configurar la plataforma de juego para forzar la promoción a dama sin que le sea propuesta la elección de la pieza de promoción.
 - 3.1.5.4. Confirmación de movimiento: el jugador puede configurar la plataforma de juego para que se requiera al jugador confirmar el movimiento antes de que se envíe a la plataforma de juego.
 - 3.1.6. La plataforma de juego registra automáticamente todos los movimientos y todos los tiempos de los relojes tras cada movimiento y son visibles para ambos jugadores.
 - 3.1.7. Si un jugador es incapaz de mover las piezas, puede proporcionar un asistente, que deberá ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación.
- 3.2. Cuando se utilicen tableros electrónicos:
- 3.2.1. Los movimientos se realizan en el tablero electrónico del mismo modo que en un tablero de ajedrez convencional.
 - 3.2.2. La plataforma de juego solo aceptará movimientos legales. Si un jugador que está en juego realiza un movimiento ilegal el tablero electrónico mostrará un mensaje de advertencia adecuado y el movimiento no será transmitido por la plataforma. El jugador tendrá entonces la opción de realizar cualquier movimiento legal usando cualquier pieza. La notificación de movimiento ilegal no se transmitirá al oponente.
 - 3.2.3. Se considera que un movimiento está completado después de que haya pasado un tiempo específico desde que una pieza se ha colocado en una casilla. El tiempo entre que la pieza se haya colocado y se considere que el movimiento se ha completado será programable desde el programa del tablero electrónico.
 - 3.2.4. Todos los movimientos y los tiempos de los relojes después de cada movimiento son automáticamente registrados por la plataforma de juego. Los tiempos de los relojes serán siempre visibles para los jugadores y el árbitro.
 - 3.2.5. Si un jugador es incapaz de mover las piezas, puede proporcionar un asistente, que deberá ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación.
 - 3.2.6. El tablero electrónico o la plataforma de juego deben ofrecer una función que pueda ser usada para verificar qué pieza cree el tablero electrónico que está en cada casilla.

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

Art. 4: Reloj virtual de ajedrez

- 4.1. “Reloj Virtual de Ajedrez” hace referencia al indicador de tiempo individual del reloj de cada jugador que se muestra en la plataforma de juego.
- 4.2. Cada jugador debe completar un mínimo de movimientos, o todos, en un período de tiempo prefijado, que incluye una cantidad de tiempo adicional con cada movimiento. Todas estas cuestiones deben ser especificadas con antelación.
- 4.3. Si un jugador no completa el número prescrito de movimientos en el tiempo establecido, la plataforma de juego concederá automáticamente la victoria al adversario. Sin embargo, ~~la~~ si la posición es tal que el adversario no puede dar mate al jugador mediante cualquier posible combinación de movimientos legales, la plataforma de juego decretará automáticamente la partida como tablas.
- 4.4. Cuando un jugador haga su movimiento en un tablero virtual de ajedrez, su reloj se detendrá automáticamente y se pondrá en marcha el de su adversario.
- 4.5. Cuando un jugador haga su movimiento en un tablero electrónico, una vez se considere completado un movimiento, el tablero electrónico detendrá el tiempo del reloj del jugador y pondrá en marcha el tiempo del reloj del adversario.
- 4.6. Cuando se juegue en un tablero electrónico, la plataforma de juego permitirá al árbitro ajustar los tiempos de los relojes de uno o ambos jugadores en una partida tal como se estipula en los Artículos 10.5, 10.9.2, 10.9.3, 18.4.2, 18.4.3 y 18.9.

Art. 5: Finalización de la partida

- 5.1. La partida es ganada por el jugador que ha dado mate al rey de su adversario.
- 5.2. La partida es ganada por el jugador cuyo adversario declara que abandona presionando el botón “abandonar” o por cualquier otro método disponible en la plataforma de juego (esto finaliza inmediatamente la partida), a no ser que la posición sea tal que el adversario no pueda dar mate mediante cualquier posible combinación de movimientos legales. En este caso el resultado de la partida es tablas.
- 5.3. Un jugador puede ofrecer tablas utilizando cualquier método provisto por la plataforma de juego. La oferta no puede ser retirada y permanece válida hasta que el adversario la acepte, la rechace realizando un movimiento o la partida concluya de otra manera.
- 5.4. La plataforma de juego declarará la partida tablas cuando:
 - 5.4.1. la misma posición se ha producido en el tablero por tercera vez (como se describe en el Artículo 9.2.2. de las Leyes del Ajedrez de la FIDE);
 - 5.4.2. el jugador que está en juego no puede hacer ningún movimiento legal y su rey no está en jaque. Se dice entonces que el rey está “ahogado”;
 - 5.4.3. se alcanza una posición en la que ningún jugador puede dar mate al rey del adversario con cualquier serie de movimientos legales;
 - 5.4.4. se han completado los últimos 50 movimientos de cada jugador sin movimientos de peón ni capturas.

Parte III: Normas para las Competiciones en línea

Art. 6: Tipos de competiciones

- 6.1. Las competiciones en línea pueden disputarse bajo los siguientes formatos:

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

- 6.1.1. Una competición de “ajedrez en línea” sin supervisión específica de los jugadores, posiblemente automatizada por la plataforma de juego sin supervisión de un árbitro. El “ajedrez en línea” es el término genérico para las partidas de ajedrez por Internet. Las normas de este tipo de eventos están detalladas en las plataformas de juego.
- 6.1.2. Una competición de “ajedrez en línea con supervisión” es un evento en el que los jugadores están supervisados en remoto por un árbitro. (ver Parte III a).
- 6.1.3. Una competición de “ajedrez híbrido” es un evento en el que todos los jugadores están supervisados físicamente por un árbitro, mientras juegan en línea (ver Parte III b).
- 6.2. Las bases de la competición especificarán de qué tipo de competición de las Artículo 6.1 se trata.

Art. 7: Sistema de puntuación

- 7.1. A menos que las bases del evento especifiquen otra cosa, un jugador que gana una partida, o que gana por incomparecencia, recibe un punto (1); un jugador que pierde una partida, o que no comparece, recibe cero puntos (0); y un jugador que entabla una partida recibe medio punto ($\frac{1}{2}$).
- 7.2. La puntuación total de cualquier partida nunca puede exceder de la máxima puntuación de una partida normal. Las puntuaciones dadas a un jugador individual deben ser aquellas normalmente asociadas con el juego: por ejemplo, una puntuación de $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ no está permitida.

Parte III a: Normas para competiciones en línea con supervisión

Art. 8: Consideraciones generales

- 8.1. El “recinto de juego” se define como la “zona de juego” y aseos o baños. La zona de juego se define como el lugar donde el jugador realiza sus movimientos. Las bases de la competición pueden requerir que la zona de juego esté controlada por cámaras.
- 8.2. Nadie, excepto el jugador, está autorizado a estar en la zona de juego sin el permiso del Árbitro.
- 8.3. El control de tiempo y el método de implementación se especificarán en las bases de la competición.
- 8.4. Si la plataforma de juego permite que los jugadores muevan las piezas en contradicción con el Artículo 3.3. (movimientos ilegales), las normas de la competición deberán especificar cómo tratar estas irregularidades.
- 8.5. Las bases del torneo deberán especificar por adelantado un tiempo de incomparecencia. Si no se especifica, el tiempo de espera es cero. En el caso de que las bases del torneo especifiquen que el tiempo de incomparecencia no sea cero y si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el Blanco perderá todo el tiempo transcurrido hasta su llegada, salvo que las bases del torneo o el árbitro decidan otra cosa.
- 8.6. La plataforma de juego debe mostrar la oferta de tablas junto al movimiento del jugador cuando se produzca dicha oferta.

Art. 9: Conducta de los jugadores

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

- 9.1. Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez, incluyendo la forma en la que se comportan delante de las cámaras.
- 9.2. Cada jugador se conectará a la plataforma de juego con un dispositivo autorizado para acceder a sus partidas.
- 9.3. Cada jugador usará su cuenta personal cuando juegue partidas de competición en la plataforma de juego. Un jugador no puede ocultar su identidad de ninguna manera, por ejemplo, simulando ser otro jugador.
- 9.4. Los jugadores deben vestir de forma adecuada cuando estén visibles delante de la cámara y seguir el código de vestimenta, si lo hubiere.
- 9.5. Durante la partida un jugador puede abandonar la zona de juego o el recinto de juego solamente con el permiso del árbitro.
- 9.6. Durante la partida está prohibido que los jugadores usen cualquier dispositivo electrónico, notas, fuentes de información o consejos, o analizar cualquier partida en otro tablero.
- 9.7. Los jugadores no están autorizados a llevar auriculares internos o externos durante la partida.
- 9.8. Durante la partida, está prohibido que el jugador tenga en el recinto de juego cualquier dispositivo electrónico no específicamente aprobado por el árbitro. Sin embargo, las normas del evento podrán permitir que dichos dispositivos estén almacenados muy cerca de la zona de juego solamente como ayuda para proporcionar una conexión a Internet de reserva.
 - 9.8.1. Si es evidente que un jugador lleva encima un dispositivo prohibido dentro del recinto de juego, perderá la partida. El adversario ganará. Las bases de la competición pueden especificar una sanción diferente, menos grave. El Árbitro Principal puede también decidir expulsarlo de la competición.
 - 9.8.2. El árbitro puede requerir al jugador que muestre su ropa, bolsos, contenido de sus cajones, estanterías y otros elementos. Puede hacerse una inspección corporal, incluyendo los oídos, del jugador. Estas inspecciones se realizarán delante de la cámara. Cuando se haga una inspección corporal, exceptuando la de los oídos, se hará en privado, por una persona del mismo sexo. Esta inspección no será grabada.
- 9.9. Fumar, incluidos los cigarrillos electrónicos, no está permitido cuando se esté delante de la cámara.
- 9.10. Está prohibido distraer o molestar al adversario de cualquier manera. Esto incluye reclamaciones u ofertas de tablas improcedentes, envíos de mensajes inapropiados o la introducción de una fuente de ruido en la zona de juego.
- 9.11. Las infracciones a las reglas establecidas en los Artículos 9.1 a 9.10 darán lugar a sanciones conforme al Artículo 10.9.
- 9.12. Los jugadores que hayan finalizado sus partidas serán considerados espectadores y deben cumplir con las instrucciones del Árbitro y con las normas de la competición. Por ejemplo, silenciar sus micrófonos, apagar las cámaras y/o dejar de compartir la pantalla.
- 9.13. Un jugador tiene derecho a solicitar al árbitro una explicación de cualquier punto del Reglamento para el ajedrez en línea de la FIDE.
- 9.14. A menos que las bases de la competición especifiquen lo contrario, un jugador puede apelar contra cualquier decisión del árbitro. Esto incluye apelaciones contra el resultado de una partida, incluso si el resultado fuera establecido por la plataforma de juego y aprobado por el árbitro. Las bases de la competición pueden establecer una fianza de apelación que sea razonable, que se pierda en caso de que se rechace la apelación.
- 9.15. Los jugadores pueden observar otras partidas desde su competición actual, siempre que respeten las instrucciones sobre el comportamiento permitido durante una partida y solo

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

mostrar la posición actual, tiempo y/o resultado. Los jugadores tienen prohibido acceder a cualquier tipo de análisis de la partida mientras juegan.

Art. 10: El papel del Árbitro

- 10.1. El árbitro velará por que se cumplan las Leyes del Ajedrez y el Reglamento para el ajedrez en línea de la FIDE.
- 10.2. El árbitro deberá:
 - 10.2.1. garantizar el juego limpio;
 - 10.2.2. actuar en el mejor interés de la competición;
 - 10.2.3. asegurarse de que se mantiene un buen ambiente de juego;
 - 10.2.4. asegurarse de que los jugadores no sean molestados;
 - 10.2.5. supervisar el desarrollo de la competición;
 - 10.2.6. tomar medidas especiales en los casos de los jugadores con discapacidad y de aquellos que necesiten atención médica;
 - 10.2.7. seguir la Normativa Anti-trampas de la FIDE y las Medidas de Protección Anti-trampas de la FIDE (ver Apéndice I)
- 10.3. Los árbitros observarán las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados de tiempo, exigirán el cumplimiento de las decisiones que haya adoptado y, cuando corresponda, impondrán sanciones a los jugadores.
 - 10.3.1. El árbitro puede nombrar ayudantes para observar las partidas.
- 10.4. El árbitro inspeccionará apropiadamente la zona de juego antes del inicio de una partida y organizará los cambios necesarios para asegurar la mejor disposición antes del inicio de una partida.
 - 10.4.1. Cuando las partidas tengan lugar en un espacio físico, el árbitro llegará como mínimo 90 minutos antes de la hora de inicio programada, y en cualquier caso con tiempo suficiente para realizar las preparaciones necesarias, incluidas las especificadas en los Artículos 18.5 y 18.6. El árbitro deberá indicar a los jugadores que lleguen a la zona de juego 20 minutos antes del inicio de la partida para verificar las preparaciones, o a la hora que proceda según decida el árbitro.
- 10.5. El árbitro puede conceder tiempo adicional a uno o ambos jugadores en caso de desorden ajeno a la partida.
- 10.6. El árbitro no puede intervenir en una partida excepto en los casos descritos en el Reglamento para el ajedrez en línea de la FIDE.
- 10.7. Los jugadores de otras partidas no pueden hablar o interferir de ningún modo en una partida. No se permite que los espectadores interfieran en una partida. El árbitro puede expulsar a los infractores del recinto de juego.
- 10.8. Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles o de cualquier otro dispositivo de comunicación en el recinto de juego y en cualquier otra zona contigua designada por el árbitro, salvo que cuente con su autorización.
- 10.9. Opciones disponibles para el árbitro relacionadas con las sanciones:
 - 10.9.1. advertencia;
 - 10.9.2. aumento del tiempo restante del adversario;
 - 10.9.3. reducción del tiempo restante del infractor;
 - 10.9.4. aumento de la puntuación obtenida en la partida por el adversario, hasta el máximo posible para dicha partida;
 - 10.9.5. reducción de la puntuación obtenida en la partida por el infractor;

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

- 10.9.6. declaración de partida perdida al infractor (el árbitro también decidirá la puntuación del adversario);
- 10.9.7. multa anunciada con antelación;
- 10.9.8. exclusión de una o más rondas;
- 10.9.9. expulsión de la competición.

Art. 11: Desconexiones

- 11.1. Es responsabilidad el jugador estar conectado a la plataforma de juego. Esto incluye disponer de una conexión a Internet estable y un dispositivo de juego en funcionamiento.
 - 11.1.1. El jugador puede mantener su conexión por un dispositivo móvil solo con la autorización previa del Árbitro.
- 11.2. El jugador seguirá las instrucciones dadas por el árbitro que tengan que ver con su presencia en la plataforma de juego.
- 11.3. Las bases de la competición detallarán las consecuencias y sanciones posibles en caso de una desconexión de la plataforma de juego durante la sesión de juego.
- 11.4. Durante la partida, si un jugador se desconecta de la plataforma de juego, su reloj continuará funcionando.
 - 11.4.1. Si el jugador puede reconectarse a la partida antes de que su tiempo de reflexión restante se agote, continuará jugando con el tiempo de reflexión restante que tenga en su reloj. El árbitro decidirá si es apropiado imponer alguna sanción.
 - 11.4.2. Si el jugador no puede reconectarse a la partida antes de que su tiempo restante se agote, perderá la partida a menos que las bases de la competición especifiquen otra cosa (incluyendo el tiempo que tiene un jugador desconectado para reconectarse a la partida). Sin embargo, la partida es tablas si se da la situación descrita en el Artículo 4.3.
- 11.5. Durante una desconexión los jugadores no deben abandonar sus puestos sin el permiso del Árbitro.

Art. 12: Dispositivo de juego

- 12.1. Durante la partida, el jugador debe jugar con una pantalla simple y compartirla con el Árbitro, a menos que se especifique otra cosa en las bases de la competición.
- 12.2. Durante la sesión de juego, el árbitro tendrá acceso bajo demanda para abrir las aplicaciones del dispositivo del jugador.
- 12.3. Las bases de la competición especificarán qué aplicaciones se requieren para participar y se permite abrir durante las partidas. Los jugadores no tienen permitido abrir o usar ninguna aplicación que no sean las aprobadas por las bases de la competición.
- 12.4. Cuando se utilice un tablero electrónico, la plataforma de juego deberá permitir a un jugador ofrecer tablas, abandonar o pedir la asistencia del árbitro, preferiblemente mediante un simple botón o un método similar que sea sencillo.

Art. 13: Sistema de videoconferencia

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

- 13.1. Cuando se jueguen las partidas bajo supervisión de vídeo, el organizador debe proporcionar un sistema de videoconferencia para que lo usen los jugadores y los árbitros. El sistema tendrá las siguientes características:
 - 13.1.1. una vista completa del jugador, mostrando al menos su cara y, si es requerido a ello, su zona de juego.
 - 13.1.2. audio del jugador y del área circundante (por medio de un micrófono).
 - 13.1.3. soporte para compartición de pantalla del jugador (bajo el control del jugador y del árbitro).
- 13.2. Cada jugador será requerido para conectarse al sistema de videoconferencia a la hora especificada por el árbitro y deberá permanecer conectado durante toda la sesión.
- 13.3. Si un jugador se desconecta del sistema de videoconferencia, pero sigue conectado a la plataforma de juego, tendrá prohibido mover una pieza en el tablero de ajedrez hasta que se reconecte al sistema de videoconferencia.
- 13.4. Las bases de la competición podrán especificar que se implemente un sistema de tarjetas amarillas (advertencia) y rojas (derrota) para las sanciones debidas a desconexiones del sistema de videoconferencia.

Art. 14: Cámaras y Micrófonos

- 14.1. Cuando se juegue bajo supervisión de vídeo, el jugador usará una cámara web que muestre su cara por completo durante la partida. La imagen mostrada no esconderá las inmediaciones del jugador, ~~esto es~~, no se permite un fondo virtual.
- 14.2. La iluminación de la habitación deberá ser suficiente para que la retransmisión y el movimiento de los ojos del jugador sea visible y controlado por el árbitro.
- 14.3. El micrófono del jugador deberá estar encendido durante la partida de manera que transmita al Árbitro cualquier sonido perceptible cerca del jugador. No está permitido que un jugador silencie o apague el micrófono.
- 14.4. Las bases de la competición pueden especificar y requerir que se usen y coloquen dispositivos adicionales de control.

Art. 15: Irregularidades

- 15.1. Cualquier jugador está autorizado a solicitar la asistencia del árbitro. Si un jugador solicita la asistencia del árbitro, éste determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si el jugador no tenía una razón válida, podrá ser sancionado de acuerdo con el Artículo 10.9.
- 15.2. Si una partida ha comenzado con los colores cambiados entonces, si ambos jugadores han hecho menos de 10 movimientos, se interrumpirá y se jugará una nueva partida con los colores correspondientes. Después de realizados 10 o más movimientos, la partida continuará.
- 15.3. Si una partida no se declara tablas automáticamente cuando aparezca una de las situaciones descritas en el Artículo 5.4. (situaciones de tablas automáticas), el árbitro declarará la partida tablas.
- 15.4. Si la plataforma de juego declara tablas automáticamente en contradicción con el Artículo 4.3 (existen aún posibilidades de dar mate), el árbitro está autorizado a modificar el resultado automático.
- 15.5. Si durante la partida se comprueba que la configuración de uno o ambos relojes es incorrecta, el árbitro ajustará el reloj de ajedrez inmediatamente. El árbitro introducirá la configuración

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

correcta y ajustará los tiempos de los relojes, si es necesario. El árbitro hará uso de su mejor criterio para determinar la configuración de los relojes.

- 15.6. Si la partida debe ser interrumpida por alguna razón, el árbitro pausará el reloj de ajedrez si es posible. Si no es posible, el árbitro puede conceder tiempo adicional a uno o a ambos jugadores.

Parte III b: Normas para competiciones de ajedrez híbrido

Art. 16: Consideraciones generales

- 16.1. El Organizador Principal designa los recintos de juego para la competición. Cada recinto de juego está controlado por un Organizador Local.
- 16.2. Cada Organizador Local debe proporcionar un recinto de juego adecuado para albergar una competición de ajedrez híbrido. El “recinto de juego” se define como la “zona de juego”, aseos, salas de descanso, zona de refrigerios, zona anexa de fumadores y otros lugares designados por el árbitro. La zona de juego se define como el lugar donde se juegan las partidas de una competición. Solo los jugadores y el árbitro tienen acceso permitido a la zona de juego.
- 16.3. Cada recinto de juego deberá estar controlado por cámaras
- 16.4. En cada recinto de juego, se deberán aplicar las medidas de juego limpio de acuerdo con la Normativa Anti-trampas de la FIDE y las medidas de protección Anti-trampas de la FIDE. Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles o de cualquier otro dispositivo de comunicación en el recinto de juego y en cualquier otra zona designada por el árbitro, salvo que cuente con su autorización.
- 16.5. Cada Organizador Local es responsable de proporcionar una conexión a Internet en el recinto de juego. Los jugadores no son responsables de sus conexiones al servidor ni al sistema de comunicación (si las normas de la competición así lo requieren), a menos que las bases de la competición digan otra cosa.
- 16.6. En cada recinto, el Organizador Local proporciona los dispositivos electrónicos para llevar a cabo las partidas en línea (dispositivos de juego), a menos que las normas de la competición digan otra cosa.
- 16.7. Durante la partida, cada jugador tendrá acceso en su dispositivo de juego a un tablero de ajedrez virtual y a cualquier software necesario para el juego o a un tablero electrónico. No se podrá abrir ninguna otra página web, aplicación o software en el dispositivo de juego o tablero electrónico. La única excepción puede ser un sistema de (video-)comunicación, si las bases de la competición lo establecen.
- 16.8. Al menos se designarán dos árbitros para cada recinto de juego: un Árbitro Principal Local y un Asistente Técnico Local
- 16.9. El número total de árbitros requerido en cada recinto de juego variará dependiendo del tipo de evento, del sistema de juego, del número de participantes y de la importancia del evento.
- 16.10. Si la plataforma de juego permite que los jugadores muevan sus piezas en contradicción con el Artículo 3.3. (movimientos ilegales), las normas de la competición deben especificar cómo tratar estas irregularidades.
- 16.11. Las bases del torneo deberán especificar por adelantado un tiempo de incomparecencia. Si no se especifica, el tiempo de espera es cero. En el caso de que las bases del torneo especifiquen que el tiempo de incomparecencia no sea cero y si ninguno de los jugadores está presente

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

inicialmente, el Blanco perderá todo el tiempo transcurrido hasta su llegada, salvo que las bases del torneo o el árbitro decidan otra cosa.

- 16.12. La plataforma de juego debe mostrar la oferta de tablas junto al movimiento del jugador cuando se produzca dicha oferta.
- 16.13. Cuando se utilice un tablero electrónico, deberá haber una pantalla disponible para un árbitro o un jugador donde se muestre la oferta de tablas al lado del movimiento del jugador que ofrece las tablas. Si un jugador con tablero electrónico no está usando una pantalla de este tipo la plataforma de juego o el tablero electrónico deben indicar al jugador, de alguna otra forma, cuando el adversario haya realizado una oferta de tablas. Estas condiciones también se requieren cuando un jugador solicita la asistencia del árbitro.
- 16.14. Las bases de la competición pueden imponer que los jugadores usen obligatoriamente planillas.

Art. 17: Conducta de los Jugadores

- 17.1. Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez.
- 17.2. Los jugadores no están autorizados a usar sus propios dispositivos de juego en el recinto de juego, salvo que las normas de la competición digan otra cosa.
- 17.3. Durante la partida, está prohibido que el jugador tenga cualquier dispositivo electrónico no específicamente aprobado por el árbitro. El árbitro puede requerir al jugador que permita la inspección de su ropa, bolsos, otros artículos y su cuerpo, en privado. El árbitro o una persona autorizada por el árbitro deberá inspeccionar al jugador y deberá ser del mismo sexo que éste. Si es evidente que un jugador lleva encima un dispositivo de este tipo dentro del recinto de juego, perderá la partida. El adversario ganará. Las bases de un torneo pueden especificar una sanción diferente, menos grave. El Árbitro Principal puede también decidir expulsarlo de la competición.
- 17.4. Las bases del torneo pueden permitir que tales dispositivos se almacenen en una bolsa del jugador, siempre y cuando el dispositivo esté completamente apagado. Esta bolsa debe colocarse en el lugar designado por el Árbitro Principal Local.
- 17.5. Durante la partida está prohibido que los jugadores usen notas, fuentes de información o reciban consejos.
- 17.6. Está prohibido distraer o molestar al adversario de cualquier manera. Esto incluye reclamaciones u ofertas de tablas improcedentes, envíos de mensajes inapropiados o la introducción de una fuente de ruido en la zona de juego.
- 17.7. Durante la partida un jugador puede abandonar la zona de juego o el recinto de juego solo con el permiso del árbitro.
- 17.8. Los jugadores seguirán el código de vestimenta de la competición, si lo hubiere.
- 17.9. Las infracciones a las reglas establecidas en los Artículos 17.1 a 17.8 darán lugar a sanciones conforme al Artículo 18.4.
- 17.10. Un jugador tiene derecho a solicitar al árbitro una explicación de cualquier punto del Reglamento para el ajedrez en línea de la FIDE.
- 17.11. A menos que las bases de la competición especifiquen lo contrario, un jugador puede apelar contra cualquier decisión del árbitro. Esto incluye apelaciones contra el resultado de una partida, incluso si el resultado fuera establecido por la plataforma de juego y aprobado por el árbitro. Las bases de la competición pueden establecer una fianza de apelación que sea razonable, que se pierda en caso de que se rechace la apelación.

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

Art. 18: El papel del Árbitro

- 18.1. El árbitro velará por que se cumplan las Leyes del Ajedrez y el Reglamento de Ajedrez en Línea de la FIDE.
- 18.2. El árbitro deberá:
 - 18.2.1. garantizar el juego limpio;
 - 18.2.2. actuar en el mejor interés de la competición;
 - 18.2.3. asegurarse de que se mantiene un buen ambiente de juego;
 - 18.2.4. asegurarse de que los jugadores no sean molestados;
 - 18.2.5. supervisar el desarrollo de la competición;
 - 18.2.6. tomar medidas especiales en los casos de los jugadores con discapacidad y de aquellos que necesiten atención médica;
 - 18.2.7 seguir la Normativa Anti-trampas de la FIDE y las Medidas de Protección Anti-trampas de la FIDE (ver Apéndice I)
- 18.3. Los árbitros observarán las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados de tiempo, exigirán el cumplimiento de las decisiones que haya adoptado y, cuando corresponda, impondrán sanciones a los jugadores.
- 18.4. Opciones disponibles para el árbitro relacionadas con las sanciones:
 - 18.4.1. advertencia;
 - 18.4.2. aumento del tiempo restante del adversario;
 - 18.4.3. reducción del tiempo restante del infractor;
 - 18.4.4. aumento de la puntuación obtenida en la partida por el adversario, hasta el máximo posible para dicha partida;
 - 18.4.5. reducción de la puntuación obtenida en la partida por el infractor;
 - 18.4.6. declaración de partida perdida al infractor (el árbitro también decidirá la puntuación del adversario);
 - 18.4.7. multa anunciada con antelación;
 - 18.4.8. exclusión de una o más rondas;
 - 18.4.9. expulsión de la competición.
- 18.5. Antes del inicio de cada partida cada Árbitro Principal Local es responsable de comprobar que todos los dispositivos de juego cumplen con los requisitos del Artículo 16.7.
- 18.6. Antes del inicio de cada partida cada Árbitro Principal Local es responsable de dirigir la comprobación sobre el juego limpio de todos los jugadores.
- 18.7. Cada Árbitro Principal Local es responsable de controlar las grabaciones de la cámara en el recinto.
- 18.8. Cada Asistente Técnico Local es responsable de controlar la conexión a la plataforma de Internet y al sistema de comunicación (si las normas de la competición así lo establecen) de cada jugador, antes y durante cada partida.
- 18.9. Cada Asistente Técnico Local informará inmediatamente al Árbitro Principal de cualquier caso de desconexión. Una vez que la conexión se restablezca, dependiendo de las circunstancias, el Árbitro Principal puede tomar una decisión incluyendo, pero no limitado a:
 - 18.9.1. reanudar la partida desde la posición en la que fue suspendida;
 - 18.9.2. reducir el tiempo restante del jugador desconectado;
 - 18.9.3. empezar la partida desde la posición inicial con el mismo tiempo límite;
 - 18.9.4. empezar la partida desde la posición inicial con un control de tiempo más corto.

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

Art. 19: Irregularidades

- 19.1. Cualquier jugador está autorizado a solicitar la asistencia del árbitro. Si un jugador solicita la asistencia del árbitro, éste determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si el jugador no tenía una razón válida, podrá ser sancionado de acuerdo con el Artículo 18.4.
- 19.2. Si una partida ha comenzado con los colores cambiados entonces, si ambos jugadores han hecho menos de 10 movimientos, se interrumpirá y se jugará una nueva partida con los colores correspondientes. Después de realizados 10 o más movimientos, la partida continuará.
- 19.3. Si una partida no se declara tablas automáticamente cuando aparezca una de las situaciones descritas en el Artículo 5.4. (situaciones de tablas automáticas), el árbitro declarará la partida tablas.
- 19.4. Si la plataforma de juego declara tablas automáticamente en contradicción con el Artículo 4.5 (existen aún posibilidades de dar mate), el árbitro está autorizado a modificar el resultado automático.
- 19.5. Si durante la partida se comprueba que la configuración de uno o ambos relojes es incorrecta, el árbitro ajustará el reloj de ajedrez inmediatamente. El árbitro introducirá la configuración correcta y ajustará los tiempos de los relojes, si es necesario. El árbitro hará uso de su mejor criterio para determinar la configuración de los relojes.
- 19.6. Si la partida debe ser interrumpida por alguna razón, el árbitro detendrá el reloj de ajedrez si es posible. Si no es posible, el árbitro puede conceder tiempo adicional a uno o a ambos jugadores.

Art. 20: Uso de juegos tradicionales de ajedrez en competiciones híbridas

- 20.1. Si el control de tiempo usado en la competición tiene un incremento de, al menos, 30 segundos por jugada desde el primer movimiento, las bases de la competición pueden especificar que los jugadores puedan utilizar materiales tradicionales de ajedrez (tableros y piezas) durante las partidas, para su comodidad. Los jugadores no pueden usar tableros adicionales si la competición se juega en tableros electrónicos.
- 20.2. En caso de que se use un juego tradicional de ajedrez, se aplicarán las siguientes consideraciones:
 - 20.2.1. El tablero virtual de ajedrez y el reloj virtual de ajedrez serán el registro oficial de la partida.
 - 20.2.2. Las bases de la competición deben especificar el número necesario de árbitros.
 - 20.2.3. Los movimientos realizados en el tablero virtual de ajedrez pueden estar acompañados de una señal sonora perceptible (clic) de modo que cada jugador pueda ser consciente, sin demora, del último movimiento de su adversario. Esto debe implementarse de modo que no perturbe a otras partidas.
 - 20.2.4. Cada jugador es responsable de mover las piezas en su tablero tradicional. La única acción permitida en el tablero tradicional es reproducir los movimientos realizados por cada bando en el tablero virtual. Una vez una partida empieza en un juego tradicional de ajedrez, deberá jugarse ahí hasta el final de la partida.
 - 20.2.5. No se permite a ningún jugador que realice sus movimientos en el tablero virtual (excepto el primer movimiento del Blanco), antes de que haya reproducido su propio anterior movimiento en el tablero tradicional. La posición en el tablero tradicional debe coincidir siempre con la del virtual; la única diferencia permitida es el retraso en el último movimiento.

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

- 20.2.6. En caso de infracción de los Artículos 20.2.4 y 20.2.5, el árbitro está autorizado para intervenir y aplicar las sanciones descritas en el Artículo 18.4.
- 20.2.7. Las bases de la competición pueden imponer que los jugadores usen obligatoriamente planillas.

APÉNDICE I. Reglas de juego limpio de la FIDE para competiciones en línea con supervisión

Las siguientes reglas están relacionadas con el Ajedrez Online. Se aplicarán en todas las competiciones oficiales de la FIDE. Para las competiciones nacionales y para competiciones privadas se recomienda encarecidamente que se adopten estas reglas, modificadas donde sea apropiado.

1. Consideraciones generales

- 1.1. Todas las partidas de una competición deben ser supervisadas por un software de control (software de Juego Limpio) durante y/o después de que las partidas se disputen.
- 1.2. El único software de juego limpio autorizado es la Herramienta de Análisis de Partidas de la FIDE. Otro software requiere aprobación explícita por parte de la Comisión de Juego Limpio de la FIDE
- 1.3. La mayoría de las plataformas procesan automáticamente las partidas de una competición por medio de sus propios procedimientos anti-trampas. Estos procedimientos no son definitivos en competiciones de la FIDE, pero el Árbitro Principal o el comité de expertos pueden considerarlos suficientes para imponer una sanción.
- 1.4. Los jugadores deben jugar con su nombre real.
- 1.5. Se puede requerir que los jugadores estén visibles a la cámara, usando una plataforma de videoconferencia (entre rondas los jugadores están autorizados a apagar la cámara). El organizador puede grabar las imágenes de la plataforma de videoconferencia. Debe asegurarse que solo el Árbitro Principal, el comité de expertos, si lo hubiere, y los miembros de la Comisión de Ética y Disciplina y la Comisión de Juego Limpio puedan acceder si es necesario y que la grabación se borre un año después del anuncio oficial de los resultados, a menos que se hayan abierto procedimientos contra algún participante de la competición ante la Comisión de Juego Limpio o la Comisión de Ética y Disciplina.
- 1.6. Se puede requerir que los jugadores muestren sus inmediaciones y el Administrador de Tareas de su ordenador, y esto puede hacerse en cualquier momento. El árbitro puede instruir a los jugadores sobre cómo compartir pantalla y apagar la función de chat durante la partida. En caso de que las bases de la competición así lo estipulen, el organizador debe asegurarse que se han escrito las pertinentes medidas legales sobre privacidad y protección de menores en la invitación o las bases. Si es necesario, el organizador puede consultar al equipo de protección de datos de la FIDE.
- 1.7. Se deben desarrollar otras competiciones de acuerdo con los principios anteriores y/o con las directrices sobre el juego limpio de las federaciones nacionales. Cuando, en tal caso, una competición se desarrolla en una plataforma que aplica sus propias políticas sobre el juego

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

limpio, los jugadores deben ser conscientes de que los árbitros no pueden intervenir en las decisiones que tome la plataforma.

- 1.8. Los árbitros deben estar familiarizados con los mecanismos de la plataforma:
 - 1.8.1. Para tratar con las infracciones de trampas.
 - 1.8.2. Para el señalado o cierre de cuentas.
 - 1.8.3. Para gestionar las apelaciones.
- 1.9. En aquellos casos en los que los resultados oficiales los determine el Árbitro Principal y no la plataforma, las bases de la competición deberán especificar si los puntos obtenidos posteriormente por los jugadores eliminados o descalificados son asignados a sus adversarios o no lo son.
- 1.10. No se deberían entregar premios a los jugadores hasta que se completen las comprobaciones sobre el juego limpio emprendidas por la plataforma y con la Herramienta de Análisis de Partidas de la FIDE.
- 1.11. En algunas competiciones, especialmente en competiciones oficiales de la FIDE, las bases de la competición pueden especificar que se imponga la descalificación u otras sanciones sin la certeza de que las trampas se hayan probado. En tal caso, la sanción no se extendería a partidas sobre el tablero, en ausencia de mayores evidencias.
- 1.12. Las bases de la competición no pueden garantizar que la decisión del Árbitro Principal o de un comité de expertos, designado para tal fin, respecto a la pérdida de la partida o la exclusión de la competición ante la sospecha de trampas sea definitiva. El órgano competente para apelar es el Comité de Apelación de la Competición. Por ello, es fuertemente recomendado designar por adelantado por lo menos un experto de juego limpio en el Comité de Apelación. Las bases de la competición determinarán por adelantado un procedimiento adecuado para apelar contra las decisiones de Juego Limpio, y un plazo para las decisiones, teniendo en cuenta el horario del torneo y el anuncio de la clasificación final. Las bases de la competición pueden establecer una fianza de apelación que sea razonable, que se pierda en caso de que se rechace la apelación.
- 1.13. La Comisión de Juego Limpio puede crear una sub-comisión o grupo de trabajo dedicado exclusivamente al ajedrez online.
- 1.14. Las bases de la competición no pueden estipular que todos los aspectos sobre el juego limpio de la competición son responsabilidad exclusiva de la plataforma.

2. Trampas Online

- 2.1. Conceptualmente, las trampas en ajedrez en línea se definen como cualquier actuación que un jugador utiliza para obtener ventaja sobre su oponente o conseguir un objetivo en una partida online tal que, según las reglas del juego, la ventaja o el objetivo no son algo que dicho jugador pueda alcanzar.
- 2.2. Específicamente, “trampas” significa:
 - 2.2.1. el uso intencionado de dispositivos electrónicos u otras fuentes de información o consejos durante la partida; o
 - 2.2.2. la manipulación de las competiciones de ajedrez, es decir, un acuerdo intencionado, un acto o una omisión cuyo objetivo es la alteración impropia del resultado o del transcurso de una competición de ajedrez, de modo que se elimina toda o parte de

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

la naturaleza impredecible de la competición de ajedrez antes mencionada, con la perspectiva de obtener una ventaja indebida para sí mismo o para otros.

- 2.2.3. La manipulación de las competiciones de ajedrez incluye, pero no se limita a, manipulación de resultados, dejarse ganar, amaño de partidas, fraude en el rating, identidad falsa y participación intencionada en torneos o partidas ficticias.
- 2.3. Las infracciones relacionadas con las trampas específicas del ajedrez online son hackeo y suplantación de identidad, esto es, cuando una persona está jugando por otra. Las formas en las que se tratan las infracciones de este tipo son análogas al tratamiento de las infracciones de trampas, incluyendo la aplicación de medidas disciplinarias internas de la FIDE.
- 2.4. La evidencia estadística puede llevar a la admisión de que se ha cometido una infracción de trampas. El jugador siempre tiene derecho a apelar y presentar argumentos al Comité de Apelación.
- 2.5. Las infracciones técnicas relacionadas con el sistema de videoconferencia utilizado para supervisar la competición, por ejemplo, las desconexiones, jugar sin la cámara encendida, jugar sin compartir pantalla con la barra de tareas, jugar sin el micrófono encendido (si así lo estipulan las bases del torneo), etcétera, no supone por sí mismo que se ha cometido una infracción de trampas, pero el jugador puede ser penalizado como corresponda.

3. Cargas y estándares de Prueba

- 3.1. La Comisión de Juego Limpio tendrá la carga de la prueba de establecer si ha ocurrido una infracción de trampas. El estándar de prueba será si la Comisión de Juego Limpio ha demostrado la trampa online con un grado de satisfacción aceptable de las entidades supervisoras, teniendo en cuenta la seriedad de la acusación hecha. Este estándar de prueba en todos los casos es mayor que una “preponderancia de la evidencia”, pero menor que una “evidencia más allá de toda duda razonable”. No queda afectado el Artículo 2.4.
- 3.2. Cuando estas reglas de juego limpio ponen la carga de la prueba sobre el jugador u otra persona que supuestamente cometió infracción de trampas en línea, para refutar una presunción o establecer hechos o circunstancias específicos, el estándar de prueba se determina por una “preponderancia de la evidencia” o “equilibrio de probabilidades.”

4. Falsa Acusación

- 4.1. Una falsa acusación es un abuso de la libertad de expresión. Una falsa acusación en ajedrez, como en cualquier otro ámbito, puede dañar la reputación. El derecho de protección de la reputación está protegido como parte del derecho al respeto por la vida privada. Para decidir si una acusación manifiestamente no tiene fundamento y, por lo tanto, puede considerarse como un abuso de la libertad de expresión, se tienen en cuenta los siguientes criterios:
 - 4.1.1. suficiencia de la base factual de la acusación;
 - 4.1.2. nivel de la competición;
 - 4.1.3. título y rating del jugador que presuntamente ha hecho trampas online;
 - 4.1.4. el resultado final del jugador en la competición en cuestión;
 - 4.1.5. la forma y la escala en la que se ha difundido la acusación (redes sociales, entrevista pública, blogs de Internet, ...). La lista de los criterios no es exhaustiva.
- 4.2. La falsa acusación en ajedrez online se trata como se hace en el ajedrez sobre el tablero, cambiando lo necesario.

5. Sanciones

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

- 5.1. Las sanciones impuestas por una infracción de trampas online pueden extenderse al ajedrez sobre el tablero. Una sanción especificada en el Código de Ética de la FIDE como una prohibición de un año, puede reducirse a 6 meses para el ajedrez sobre el tablero.
- 5.2. Otros aspectos sobre las sanciones se aplican al ajedrez online cambiando lo necesario con respecto al ajedrez sobre el tablero: la edad del jugador, la frecuencia, la naturaleza de la infracción, la naturaleza de la competición y otras circunstancias son tenidas en cuenta exhaustivamente.

6. Jurisdicción

- 6.1. La Comisión de Juego Limpio tiene jurisdicción sobre todos los asuntos relacionados con las trampas, incluyendo falsas acusaciones, en todos los eventos oficiales de la FIDE. Las personas sujetas a la jurisdicción de la Comisión de Juego Limpio incluyen jugadores, personal de apoyo y capitanes de equipos. El personal de apoyo incluye, pero no se limita a: jefes de delegación, subalternos, entrenadores, psicólogos, organizadores, espectadores, representantes, familiares, periodistas, oficiales de ajedrez y árbitros, cuando estén implicados en casos de trampas.

7. Reclamaciones e investigaciones

- 7.1. Comienzo de una investigación:
 - 7.1.1. Una investigación puede dar comienzo basándose en una reclamación después de un torneo.
 - 7.1.2. Una investigación también puede dar comienzo por:
 - 1) un informe del árbitro principal de un torneo;
 - 2) a iniciativa de la Comisión de Juego Limpio
 - 3) una petición por parte de la Comisión de Ética y Disciplina o cualquier otro estamento de la FIDE autorizado por su estatuto.
- 7.2. Reclamaciones:
 - 7.2.1. El derecho a reclamar pertenece a los participantes (jugadores, capitanes y oficiales) de la competición en cuestión que tengan un ID FIDE. La hora límite para presentarla es 24 horas después de la finalización de la última ronda.
 - 7.2.2. Todas las reclamaciones deben formularse por escrito y dirigirse a la Comisión de Juego Limpio a través de la Oficina de la FIDE. El reclamante debe proporcionar toda la información requerida en el Formulario de Reclamaciones y debe detallar las razones por las que se hace la Reclamación, enumerando toda la evidencia disponible en el momento del registro.
 - 7.2.3. No se aceptan reclamaciones orales o informales.
 - 7.2.4. Todas las reclamaciones basadas únicamente en la suposición de que una persona está jugando más fuerte que lo esperado según su rating no se considerarán.
 - 7.2.5. La Comisión de Juego Limpio puede comenzar una investigación basada en cualquier información que llegue a su conocimiento y que tenga que ver con una posible situación de trampas, incluyendo falsas acusaciones.
 - 7.2.6. Toda la información sobre reclamaciones e investigaciones será confidencial hasta que la Comisión de Juego Limpio finalice la investigación. En caso de quebrantamiento de los requerimientos de confidencialidad por parte de los reclamantes, o del Árbitro Principal o cualquier otra persona que tenga conocimiento de la reclamación o de la investigación antes de que ésta finalice, la

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

Comisión de Juego Limpio puede remitir a los infractores a la Comisión de Ética y Disciplina.

8. Procedimiento de la investigación

- 8.1. La Comisión de Juego Limpio tiene el derecho de realizar investigaciones preliminares en relación con un presunto o posible caso de infracción de trampas online.
- 8.2. Si una reclamación es inadmisibles o manifiestamente sin fundamento, la Comisión de Juego Limpio puede rechazarla por un voto mayoritario.
- 8.3. Para investigar la reclamación se nombrará a un miembro de la Comisión de Juego Limpio (investigador), nombrado por el presidente de la Comisión de Juego Limpio, basándose en un turno rotatorio. Esta persona es un órgano independiente y no está sujeta a órdenes de terceros.
- 8.4. El investigador considerará las evidencias estadísticas reunidas. También considerará evidencias físicas y observacionales, recogidas como parte de la investigación, si las hubiere. También puede reunir evidencias adicionales en el transcurso de su investigación.
- 8.5. Los jugadores, los organizadores, los árbitros, las federaciones nacionales, el servidor de la plataforma en la que se juegan las partidas y otros interesados están obligados a cooperar con el investigador. De no hacerlo, podrán ser remitidos a la Comisión de Ética y Disciplina.
- 8.6. El investigador investigará cada caso en un tiempo razonable, normalmente no más de dos semanas.
- 8.7. Al final de la investigación el investigador preparará un informe para que lo considere la Comisión de Juego Limpio indicando: la acción que dio comienzo a la investigación, las circunstancias factuales del caso, los hallazgos de la investigación y una propuesta de sanción. El informe puede contener cualquier otro quebrantamiento de las normas de la FIDE que haya encontrado el investigador. La Comisión de Juego Limpio puede pedir al investigador que considere hechos adicionales y/o que lleve a cabo más investigaciones.
- 8.8. Una vez que el informe sea considerado definitivo por el investigador, la Comisión de Juego Limpio decidirá por mayoría si el caso se debe enviar a la Comisión de Ética y Disciplina para que lo juzgue. Si el caso no se envía a la Comisión de Ética y Disciplina, se considerará rechazado. La Comisión de Juego Limpio enviará sus hallazgos al reclamante y a la persona acusada. Si la federación nacional de la persona acusada estaba implicada, también será informada.

9. Reglas de procedimiento

- 9.1. El período de prescripción es de un año contado a partir de la última ronda de la competición online en cuestión.
- 9.2. El idioma de trabajo del investigador es el inglés. El investigador puede, a instancia de cualquier parte, autorizar otro idioma de trabajo diferente del inglés para que lo usen todas las partes implicadas. En tal caso, el investigador puede ordenar a cualquiera o a todas las partes que asuman todos o parte de los costes de traducción e interpretación. El investigador puede ordenar que todos los documentos emitidos en idiomas diferentes al inglés se presenten junto con una traducción jurada en el idioma del procedimiento.

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

- 9.3. Cuando el investigador no desestime un caso, la persona acusada debe ser informada por escrito (ya sea por carta, e-mail u otro medio) del caso pendiente y debe recibir el derecho de presentar al investigador cualesquier declaraciones y documentos que sustenten su posición.
- 9.4. El reclamante y la persona acusada tienen el derecho a ser representadas o asistidas por personas de su elección.
- 9.5. Los documentos del procedimiento deben emitirse por escrito, preferiblemente por e-mail.
- 9.6. Cada parte implicada en una investigación es responsable de sus propios costes asociados directa o indirectamente con el caso.
- 9.7. Cuando una persona sujeta a la jurisdicción disciplinaria de otra Comisión de la FIDE es parte de una investigación, la Comisión de Juego Limpio puede proporcionar la información relevante a dicha Comisión.

10. Condición para Inscribirse en un Evento Deportivo Online.

- 10.1. Al inscribirse en una competición, cada jugador acepta las medidas arriba mencionadas como condición para su inscripción y consiente que su participación está sujeta a estas medidas. Especialmente, el jugador consiente ser examinado con una herramienta de análisis y consiente que podría enfrentarse a sanciones disciplinarias.

APÉNDICE II. Reglas para jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover en competiciones en línea con supervisión

1. Todas las plataformas de juego en línea que organicen competiciones de ajedrez deben proporcionar completa accesibilidad a los jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover.
 - 1.1. Si esto no es posible, los organizadores deberán proporcionar asistentes en línea, uno por jugador, entrenados y aprobados por la Comisión para la Discapacidad de la FIDE.
2. Los jugadores de ajedrez notablemente o totalmente ciegos o imposibilitados de mover las piezas pueden usar su propio tablero de ajedrez además del tablero virtual de ajedrez que utilice el asistente en línea.
3. Al menos cinco (5) días antes del inicio de la competición los jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover deben enviar su documentación médica a los organizadores para que sea aprobada y debe estar registrada al comienzo de la competición en el listado de jugadores discapacitados de la FIDE: <https://dis.fide.com/wr0> o registrada por su federación nacional de ajedrez. De acuerdo con la documentación proporcionada, los organizadores decidirán si el jugador pertenece a la categoría “jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover” y necesita un asistente.
4. Los asistentes en línea son responsables de invitar y conectar al sistema de videoconferencia con sus jugadores 15 minutos antes del inicio de la partida. El asistente debe tener una visión completa del jugador y de su cara.
5. Los jugadores que utilicen asistentes deben tener su propio tablero de ajedrez totalmente visible al asistente.

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

6. Cuando empiece la partida y durante el transcurso de la misma, el asistente es el único responsable de conectarse a la plataforma, jugar los movimientos anunciados y anunciar los movimientos del adversario a su jugador.
7. El jugador debe asegurarse de que puede oír a su asistente alto y claro.
8. El anuncio de los movimientos debe hacerse en la forma larga (por ejemplo: peón de e2 a e4) y en inglés o en otro idioma mutuamente acordado ente el jugador y el asistente.
9. El asistente puede usar, alternativamente:
 - 9.1. Una nueva cuenta en la plataforma específicamente para este torneo; o
 - 9.2. La cuenta existente del jugador, usada con su permiso.
10. El jugador tiene derecho a preguntar el número de movimientos jugados y el tiempo restante en su reloj y en el de su adversario en cualquier momento de la partida.
11. El jugador, a través de su asistente, tiene derecho a solicitar tablas o a aceptar una oferta de tablas de su adversario en cualquier momento. No se permiten otras comunicaciones entre el asistente y el jugador; en cualquier situación imprevista el asistente recibe instrucciones del árbitro principal.
12. Durante la partida un jugador puede abandonar la zona de juego o el recinto de juego solo con el permiso del árbitro.
13. Todos los artículos del Reglamento para el ajedrez en línea de la FIDE son válidos para los jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover, reemplazando la palabra “jugador” por “asistente en línea”.

APÉNDICE III. Reglas para jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover en competiciones híbridas

1. Se recomienda que el Organizador Local proporcione un asistente para los jugadores discapacitados visuales. Sus obligaciones son:
 - 1.1. Jugar en línea los movimientos anunciados por el jugador.
 - 1.2. Anunciar los movimientos del adversario.
 - 1.3. Informar al jugador discapacitado visual, solo a su petición, de los tiempos de los relojes.
 - 1.4. Informar al jugador de las solicitudes de tablas de su adversario y hacer solicitudes de tablas que le comunique el jugador.
 - 1.5. No se permite otra comunicación entre el asistente y el jugador.
 - 1.6. Los asistentes son supervisados por el Árbitro Principal Local y los demás árbitros.
2. Todas las demás normas se aplican simplemente cambiando la palabra “jugador” por la palabra “asistente”.

Glosario de Términos en las Normas de Ajedrez Online de la FIDE

Este glosario proporciona definiciones solo para los términos que son exclusivos en el ajedrez online. El número que aparece después de cada término se refiere al lugar en el que aparecen por primera vez en este documento.

Ajedrez híbrido: Artículo 6.1.3. Una competición de “ajedrez híbrido” es un evento en el que todos los jugadores están supervisados físicamente por un árbitro mientras juegan en línea.

E.4 REGLAMENTO PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

Amaño de partidas: Apéndice I.2. Determinar los resultados de una competición antes de que se jueguen las partidas.

-Competición de ajedrez en línea: Artículo 6.1.1. Competición sin supervisión específica de los jugadores, posiblemente automatizada por la plataforma de juego sin supervisión de un árbitro.

-Competiciones con supervisión: Artículo 6.1.2. Eventos en los que los jugadores están supervisados remotamente por uno o más árbitros.

Dejarse ganar (sandbagging): Apéndice I.2.2. Jugar deliberadamente por debajo de la fuerza real de uno mismo.

Desconexión: Artículo 11. Ocurre cuando se interrumpe la conexión o la señal electrónica entre el dispositivo de juego autorizado del jugador y la plataforma de juego, por cualquier razón.

Dispositivo de juego: Artículo 12. Se refiere al ordenador, portátil o de sobremesa, o cualquier otro equipo autorizado que utiliza el jugador para realizar sus movimientos en la plataforma de juego.

Plataforma de juego: Artículo 2. Se refiere al sistema de alojamiento o el medio en que se juega una partida de ajedrez online.

Hackeo: Apéndice I.2.3. Ocurre cuando otra persona está jugando en lugar del jugador real cuyo nombre se asume que está jugando la partida.

Investigador: Apéndice I.8.3. Se refiere al miembro de la Comisión del Juego Limpio de la FIDE que tiene la responsabilidad de investigar un caso donde se sospecha que se han cometido trampas.

Organizador Local: Artículo 16.1. Persona responsable de supervisar un recinto de juego en concreto. El Organizador Local informa directamente al Organizador Principal.

Organizador Principal: Artículo 16.1. Persona responsable de designar y aprobar todos los recintos de juego de una competición online.

Promoción Automática: Artículo 3.6.3. Un peón promociona automáticamente a dama o a otra pieza según la configuración seleccionada por el jugador en el software de la plataforma de juego.

Reloj virtual de ajedrez: Artículo 4. Muestra el tiempo restante de cada jugador, generado por la plataforma de juego y mostrado en la pantalla del ordenador del jugador o en el monitor de la partida.

Software de Juego Limpio: Apéndice I.1. Herramientas de software usadas por los proveedores del servicio de juego y por la FIDE para controlar todas las partidas de los jugadores jugada a jugada. El Software de Juego Limpio aprobado por la FIDE es la Herramienta de Análisis de Partidas de la FIDE.

Tablero electrónico: Introducción. Cualquier tablero de ajedrez electrónico aprobado por la FIDE que se puede conectar a una página web para introducir o mostrar movimientos a través de internet para que se utilice en una competición en línea.

Tablero virtual de ajedrez: Artículo 3. Se refiere a la representación del tablero de ajedrez u las piezas que genera la plataforma de juego en la pantalla del jugador y modificada al gusto del jugador utilizando el software de la plataforma de juego.

Trampas: Apéndice I. Uso externo de asistencia externa por parte de un jugador para conseguir una ventaja sobre el adversario (como usar un ordenador o a otro jugador). También se refiere a la manipulación intencionada de las competiciones de ajedrez, como por ejemplo dejarse ganar, amaño de partidas, fraude en el rating y participación intencionada en torneos o partidas ficticias.