

# REGLAMENTO DE AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

## Introducción

El Reglamento de Ajedrez en Línea de la FIDE está destinado a cubrir todas las competiciones en las que los jugadores juegan en el tablero de ajedrez virtual y transmiten movimientos a través de Internet.

Siempre que sea posible, estas regulaciones están destinadas a ser idénticas a las Leyes del Ajedrez de la FIDE y las regulaciones de competencia relacionadas de la FIDE. Están pensadas para ser utilizadas por jugadores y árbitros en competiciones oficiales en línea de la FIDE y como especificación técnica para las plataformas de ajedrez en línea que albergan estas competiciones.

Este Reglamento no puede cubrir todas las situaciones posibles que puedan surgir durante una competición, pero debería ser posible que un árbitro con la sana competencia, buen juicio y la objetividad necesaria, llegue a la decisión correcta basada en su comprensión de este Reglamento.

## **Parte I: Reglas básicas de juego**

### **Artículo 1: Aplicación de las leyes de 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 plenamente, excepto el artículo 2.1.

1.2 El Artículo 2.1 de las Reglas Básicas de Juego de las Leyes del Ajedrez de la FIDE es reemplazado 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 son reemplazados por los Artículos 3 y 5 de este Reglamento respectivamente.

## Parte II Reglas de ajedrez en línea

### Artículo 2: Zona de juego

2.1 Los juegos de ajedrez en línea se juegan en un tablero de ajedrez virtual.

2.2 El tablero de ajedrez virtual estará alojado en una zona de juego en línea, generalmente una aplicación o un sitio web.

2.3 La lista de movimientos será visible en la pantalla para el árbitro y para ambos jugadores durante todo el juego.

2.4 Cada jugador es responsable de familiarizarse con las características de la zona de juego y funcionalidad.

### Artículo 3: Moviendo las piezas en el tablero virtual

3.1 El tablero de ajedrez virtual está compuesto por una cuadrícula de 8 x 8 de 64 cuadrados iguales alternativamente claros (los cuadrados "blancos") y oscuros (los cuadrados "negros"). El cuadrado de la esquina inferior derecha del tablero de ajedrez es blanco.

3.2 Los movimientos se realizan en el tablero de ajedrez virtual, utilizando un dispositivo de juego, p. Ej. una computadora con un mouse o una tableta.

3.3 La zona de juego solo aceptará movimientos legales.

3.4 El jugador en turno podrá utilizar cualquier medio técnico disponible en la zona de juego para hacer sus movimientos.

3.5 Como mínimo, la zona de juego debe ofrecer la posibilidad de seleccionar las casillas de origen y destino para hacer su movimiento.

### 3.6 El jugador puede activar y utilizar las siguientes opciones adicionales:

a) Movimiento inteligente: El jugador puede realizar su movimiento seleccionando una sola casilla cuando se puede hacer un único movimiento que involucre ese cuadrado.

b) Pre-movimiento: El jugador “pre-hace” su movimiento antes de que su oponente haga su propio movimiento.

El movimiento se ejecuta automáticamente en el tablero como respuesta inmediata al movimiento del oponente.

Promoción automática a Dama: El jugador puede configurar la zona de juego para forzar la promoción a una dama sin que se le ofreciera elegir la pieza promocionada.

### 3.7 Todos los movimientos y tiempos del reloj, después de cada movimiento son registrados automáticamente por la zona de juego y visibles para ambos jugadores.

### 3.8 Si un jugador no puede mover las piezas, un asistente, que será aceptable para el árbitro, puede ser proporcionado por el jugador, para realizar esta operación.

## Artículo 4: Reloj de ajedrez virtual

4.1 “Reloj de ajedrez virtual” significa las pantallas de tiempo individuales de ambos jugadores mostradas por la zona de juego

4.2 Cuando un jugador ha hecho su movimiento en el tablero de ajedrez, su reloj se detendrá automáticamente y el reloj del oponente comenzará a trabajar.

4.3 Si un jugador se desconecta de la zona de juego durante el juego, su reloj seguirá funcionando.

4.4 Cada jugador debe completar un número mínimo de movimientos o todos los movimientos en un período de tiempo asignado, incluyendo cualquier cantidad de tiempo adicional con cada movimiento. El reglamento de la competición especificará estos por adelantado.

4.5 Si un jugador no completa el número prescrito de movimientos en el tiempo asignado, el juego es perdido por ese jugador. Sin embargo, la partida es tablas automáticamente si la posición es tal que el oponente no puede dar Jaque mate al rey del jugador mediante cualquier serie posible de movimientos legales.

## Artículo 5: El juego completado

5.1 El juego es ganado por el jugador que ha dado jaque mate al rey de su oponente.

5.2 El juego lo gana el jugador cuyo oponente declara su rendición presionando el botón "rendirse" o por otro método disponible en la zona de juego.

5.3 El jugador puede ofrecer un empate de acuerdo con cualquier método proporcionado por la zona de juego. La oferta no se puede retirar y sigue siendo válida hasta que el oponente la acepte, la rechace haciendo un movimiento, o el juego termine de alguna otra manera.

5.4 La partida es automáticamente empate cuando:

5.4.1 la misma posición aparece 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 en turno no tiene movimiento legal y su rey no está en jaque. Se dice que el juego termina en “ahogado”

5.4.3 ha surgido una posición en la que ningún jugador puede dar jaque mate al rey del oponente con ninguna serie de movimientos legales;

5.4.4 Los últimos 50 movimientos de cada jugador se han completado sin el movimiento de ningún peón y sin cualquier captura de pieza.

## **Parte III: Regulaciones para competiciones en línea.**

### **Artículo 6: Tipos de competiciones**

6.1.1 Un evento de "competición de ajedrez en línea" sin supervisión específica de jugadores, posiblemente es automatizada por una zona de juego sin la supervisión de un árbitro. "Ajedrez en línea" es el término más genérico para juegos de ajedrez en Internet. Las regulaciones de este tipo de eventos están especificadas por las zonas de juego.

6.1.2 La competición "Ajedrez online con supervisión" es un evento en el que los jugadores son supervisados de forma remota por un árbitro. (ver Parte III a).

6.1.3 La competición de "ajedrez híbrido" es un evento en el que todos los jugadores son supervisados físicamente por un árbitro, mientras que juegan en línea (ver Parte III b)

6.2 El reglamento de la competición deberá especificar el tipo de competición enumerado en el artículo 6.1.

### **Artículo 7: Sistemas de puntuación.**

7.1 A menos que las regulaciones de un evento especifique lo contrario, un jugador que gana su juego, anota un punto (1), un jugador que pierde su juego, no anota puntos (0), y un jugador que empató su juego anota medio punto ( $\frac{1}{2}$ ).

7.2 La puntuación total de cualquier juego nunca puede exceder la puntuación máxima normalmente otorgada para ese juego. Las puntuaciones dadas a un jugador individual deben ser las normalmente asociadas con el juego, por ejemplo, una puntuación de  $\frac{3}{4}$  -  $\frac{1}{4}$  no está permitida.

## **Parte III a: Regulaciones para competiciones en línea con supervisión.**

### **Artículo 8: Previsiones generales**

8.1 El "lugar de juego" se define como el "área de juego" y los inodoros o baños. El área de juego está definida como la sala donde el jugador realiza sus movimientos. El reglamento de una competición puede requerir que el área de juego debe ser monitoreada por cámaras.

8.2 Nadie, excepto el jugador, puede estar en el área de juego sin el permiso del Árbitro.

8.3 El control del tiempo y el método de implementación se especificarán en el reglamento de competencia

8.4 Si la zona de juego permite a los jugadores mover piezas en contradicción con el Artículo 3.3 (movimientos ilegales), Las regulaciones de competencia deben especificar cómo lidiar con tales irregularidades.

8.5 El reglamento de la competición deberá especificar un tiempo de incomparecencia predeterminado por adelantado. Si no se especifica la hora predeterminada, entonces es cero. Si el reglamento de la competencia especifica que el tiempo predeterminado no es cero y si ningún jugador está presente inicialmente, las blancas perderán todo el tiempo que transcurra hasta su llegada, a menos que las regulaciones de la competencia especifique otra cosa o el árbitro decida lo contrario.

8.6 La zona de juego debe registrar la oferta de un empate junto al movimiento del jugador cuando se ofrece el empate.

## Artículo 9: La conducta de los jugadores

9.1 Los jugadores no realizarán ninguna acción que desacredite el juego de ajedrez, incluida la forma en que el jugador se comporta frente a las cámaras.

9.2 Cada jugador deberá conectarse a la zona de juego con un dispositivo autorizado, para acceder a sus juegos.

9.3 Cada jugador utilizará su cuenta personal cuando juegue juegos de competición en la zona de juego.

9.4 Los jugadores deben usar ropa apropiada cuando estén visibles en la cámara y seguir el código de vestimenta de la competencia, si la hubiera.

9.5 Durante la partida, un jugador puede abandonar el área de juego o el lugar de juego solo con el permiso del árbitro.

9.6 Durante la partida, los jugadores tienen prohibido utilizar cualquier dispositivo electrónico, notas, fuentes de información o consejos, o analizar cualquier juego en otro tablero de ajedrez.

9.7 Los jugadores no pueden tener auriculares en sus oídos o sobre sus oídos durante el juego.

9.8.1 Durante la partida, un jugador tiene prohibido tener en el lugar de juego cualquier dispositivo electrónico que no sea aprobado específicamente por el árbitro. Sin embargo, las regulaciones de un evento pueden permitir que tales dispositivos almacenarse muy cerca del área de juego solo como ayuda para proporcionar respaldo de Internet.

9.8.2 Si resulta evidente que un jugador tiene un dispositivo prohibido en el lugar de juego, el jugador perderá la partida. El oponente ganará. El reglamento de competición puede especificar una sanción diferente, menos severa. El árbitro principal también puede decidir excluir al jugador de la competición.

9.8.3 El árbitro puede requerir que el jugador muestre su ropa, bolsos, contenido de cajones / armarios u otros artículos. También se puede inspeccionar el cuerpo de un jugador, incluidos los oídos. Estas inspecciones serán por cámara. Cuando se registre el cuerpo del jugador, además de los oídos, una persona debe hacerlo en privado y deberá ser del mismo género. Esta búsqueda no debe registrarse.

9.9 No se permite fumar, incluidos los cigarrillos electrónicos, cuando está visible en la cámara.

9.10 Está prohibido distraer o molestar al oponente de cualquier manera. Esto incluye irrazonables reclamos, ofertas irrazonables de tablas, envío de mensajes inapropiados o la introducción de una fuente de ruido en el área de juego.

9.11 La infracción de cualquier parte de los Artículos 9.1 - 9.10 dará lugar a sanciones de acuerdo con el Artículo 10.9.

9.12 Los jugadores que hayan finalizado sus partidos serán considerados espectadores y deberán cumplir con las instrucciones del Árbitro y el reglamento de la competencia. Por ejemplo: silenciar sus micrófonos, cambiar apagar sus cámaras y / o dejar de compartir la pantalla.

9.13 Un jugador tendrá derecho a solicitar al árbitro una explicación de puntos particulares del Reglamento de ajedrez en línea de la FIDE.

9.14 A menos que el reglamento de la competición especifique lo contrario, un jugador puede apelar contra la decisión del árbitro. Esto incluye apelaciones contra el resultado de un juego, incluso si el resultado fue establecido por la zona de juego y aprobado por el árbitro.

9.15 Los jugadores pueden observar otros juegos de su competencia actual, siempre que respeten las instrucciones en comportamiento permitido durante un juego y solo se muestre la posición actual, el tiempo y / o el resultado. Los jugadores tienen prohibido acceder a cualquier tipo de análisis del juego durante la partida.

## Artículo 10 Las obligaciones del árbitro.

10.1 El árbitro se asegurará de que se cumplan las Regulaciones de Ajedrez en Línea de la FIDE.

10.2 El árbitro deberá:

10.2.1 asegurar el juego limpio,

10.2.2 actuar en el mejor interés de la competencia,

10.2.3 garantizar que se mantenga un buen entorno de juego,

10.2.4 asegurarse de que los jugadores no sean molestados,

10.2.5 supervisar el progreso de la competición,

10.2.6 tomar medidas especiales en interés de los jugadores discapacitados y de aquellos que necesiten atención médica,

10.2.7 seguir las reglas o pautas contra las trampas para las competiciones de ajedrez en línea de la FIDE

10.3 Los árbitros observarán los juegos, especialmente cuando los jugadores tengan poco tiempo, harán cumplir las decisiones que hayan hecho e impongan sanciones a los jugadores cuando corresponda.

10.3.1 El árbitro puede designar asistentes para observar los juegos y los jugadores.

10.4 El árbitro inspeccionará el área de juego según corresponda antes del comienzo de un juego.

10.5 El árbitro puede otorgar tiempo adicional a uno o ambos jugadores en caso de perturbación externa del juego.

10.6 El árbitro no debe intervenir en una partida excepto en los casos descritos por el Reglamento de Ajedrez en línea de la FIDE.

10.7 Los jugadores de otros juegos no deben hablar ni interferir en un juego. No se permite a los espectadores interferir en un juego. El árbitro puede expulsar a los infractores del lugar de juego.

10.8 A menos que lo autorice el árbitro, está prohibido que cualquier persona utilice un teléfono móvil o cualquier tipo de dispositivo de comunicación en el lugar de juego o en cualquier área contigua designada por el árbitro.

10.9 Opciones disponibles para el árbitro con respecto a las penalizaciones:

10.9.1 advertencia,

10.9.2 aumentar el tiempo restante del oponente,

10.9.3 reducir el tiempo restante del jugador infractor,

10.9.4 aumentar los puntos anotados en el juego por el oponente al máximo disponible para ese juego,

10.9.5 reducir los puntos anotados en el juego por el infractor,

10.9.6 declarar la partida perdida por el jugador infractor (el árbitro también decidirá la puntuación del oponente),

10.9.7 una multa anunciada de antemano,

10.9.8 exclusión de una o más rondas,

### 10.9.9 expulsión de la competición.

## Artículo 11 Desconexiones

11.1 Es responsabilidad del jugador estar conectado a la zona de juego. Esto incluye proporcionar una conexión a Internet y un dispositivo de reproducción que funcione.

11.1.1 El jugador puede mantener su conexión a través de un dispositivo móvil, solo con el permiso previo del Árbitro.

11.2 El jugador seguirá las instrucciones dadas por el árbitro con respecto a su presencia en la zona de juego.

11.3 El reglamento de la competencia establecerá las consecuencias y posibles sanciones en caso de desconexión de la zona de juego durante una sesión de juego.

11.4 Durante la partida, si un jugador se desconecta de la zona de juego, su reloj seguirá funcionando.

11.4.1 Si el jugador puede volver a conectarse a la partida antes de que transcurra su tiempo restante de reflexión, continuará jugando con el tiempo que le queda para pensar en su reloj. El árbitro decidirá si otro tipo de sanciones son apropiadas.

11.4.2 Si el jugador no puede volver a conectarse al juego antes de que termine su tiempo de reflexión restante, ese jugador perderá la partida a menos que las regulaciones de la competencia especifique lo contrario (incluida la cantidad de tiempo que un jugador desconectado tiene para volver a conectarse durante esa ronda). Sin embargo, el juego es tablas en la situación descrita. en el artículo 4.5.

11.5 Durante una desconexión ambos jugadores no deben abandonar sus lugares sin el permiso del Árbitro.

## Artículo 12 Dispositivo de juego

12.1 Durante la partida, el jugador deberá hacer sus movimientos con una sola pantalla y compartirla con el árbitro, a menos que se especifique de lo contrario en el reglamento de la competencia.

12.2 Durante una sesión de juego, el árbitro tendrá acceso previa solicitud a las aplicaciones abiertas en el dispositivo del jugador.

12.3 Ninguna otra aplicación que no sea la que se utiliza para jugar, y un sistema de videoconferencia debe estar abierto en el dispositivo del jugador durante la sesión, a menos que lo permita el árbitro.

## Artículo 13 Sistema de videoconferencia

13.1 Cuando se juega bajo supervisión de video, el organizador debe proporcionar un sistema de videoconferencia (VCS) para uso de los jugadores y árbitros. El sistema tendrá las siguientes características:

13.1.1 Una vista completa del jugador mostrando al menos su rostro y, si es necesario, su área de juego;

13.1.2 Audio del jugador y el área circundante (a través de un micrófono);

13.1.3 Soporte para que el jugador comparta la pantalla (bajo el control del jugador y del árbitro).

13.2 Se requiere que cada jugador se conecte al VCS en un momento especificado por el árbitro y permanecer conectado durante toda la sesión.

13.3 Si un jugador se desconecta del VCS, pero aún está conectado a la zona de juego, entonces el jugador, tiene prohibido mover una pieza en el tablero de ajedrez, hasta que se vuelva a conectar al VCS.

13.4 El reglamento de la competición puede especificar que se establezca un sistema de tarjetas amarillas (advertencia) y rojas (pérdida de la partida). implementado para apoyar el manejo de sanciones por desconexiones del VCS.

## Artículo 14 Cámaras y micrófonos

14.1 Al jugar bajo supervisión de video, el jugador debe usar una cámara web que muestre su rostro completo durante el juego. La imagen mostrada no ocultará el entorno del jugador, es decir, no se permiten fondos virtuales.

14.2 La iluminación de la sala debe ser suficiente para permitir la transmisión y seguir el movimiento de los ojos de un jugador. para que puedan ser monitoreados por el árbitro y la transmisión.

14.3 El micrófono de un jugador siempre debe transmitir cualquier sonido audible cerca del jugador al Árbitro.

14.4 El reglamento de la competición puede especificar si se usarán dispositivos de monitoreo adicionales (por ejemplo, más cámaras) si fuera necesario.

## **.Artículo 15 Irregularidades**

15.1 Cada jugador tiene derecho a solicitar la asistencia de un árbitro. Si un jugador llama al árbitro para buscar su asistencia, el árbitro determinará si el jugador tiene una razón válida para hacerlo. Si el jugador no tiene una razón válida para hacerlo, puede ser sancionado de acuerdo con el Artículo 10.9.

15.2 Si un juego ha comenzado con los colores invertidos, y ambos jugadores han realizado menos de 10 movimientos, se suspenderá y se jugará un nuevo juego con los colores correctos. Después de 10 movimientos o más, el juego continuará.

15.3 Si un juego no termina en tablas automáticamente por una de las situaciones descritas en el Artículo 5.4 (situaciones de empate automático), el árbitro declarará la partida empatada.

15.4 Si una zona de juego declara automáticamente tablas en contradicción con el Artículo 4.5 (las posibilidades de mate aún existen), el árbitro tiene derecho a modificar el resultado automático.

15.5 Si durante la partida se encuentra que la configuración de uno o ambos relojes es incorrecta, el árbitro ajustará el reloj de ajedrez inmediatamente. El árbitro instalará la configuración correcta y ajustará los tiempos, si es necesario. Utilizará su mejor juicio al determinar la configuración del reloj.

15.6 Si la partida necesita ser interrumpida por cualquier motivo, el árbitro detendrá el reloj de ajedrez si es posible. Si no es posible, el árbitro puede agregar tiempo adicional a uno o ambos jugadores.

## **Parte III b: Regulaciones para Competiciones de Ajedrez Híbrido**

### **Artículo 16: Disposiciones generales**

16.1. El Organizador en Jefe designa los lugares de juego para la competencia. Cada lugar de juego está bajo el control de un Organizador Local.

16.2 Se requiere que cada Organizador local proporcione un lugar de juego adecuado para albergar una competencia de ajedrez híbrida. La "zona de juego" o "salón de juego" se define como el "área de juego", los baños, lavamanos, el área de refrescos, el área reservada para fumar y otros lugares designados por el árbitro son parte de la misma. El área de juego se define como el lugar donde se juegan las partidas de una competición. Solo los jugadores y el árbitro pueden acceder al área de juego.

16.3 Cada zona de juego debe ser monitoreada por cámaras.

16.4 En cada zona de juego, las medidas de juego limpio deben aplicarse de acuerdo con las regulaciones anti- trampas de la FIDE y las Medidas de protección anti-trampas de la FIDE. A menos que lo autorice el árbitro, está prohibido que cualquier persona utilice un teléfono móvil o cualquier tipo de dispositivo de comunicación.

*Nota del traductor: Revisar el capítulo A09 Regulaciones Anti trampas de la FIDE*

<https://handbook.fide.com/chapter/AntiCheatingRegulations>

16.5 Cada Organizador local es responsable de proporcionar una conexión a Internet en el lugar de juego. Los jugadores no son responsables de estas conexiones HIP y del sistema de comunicación (si así lo requiere el reglamento de competencia), a menos que el reglamento de competencia indique lo contrario.

*Nota del traductor: Aquí información sobre conexiones HIP*

[https://es.wikipedia.org/wiki/Protocolo\\_de\\_identidad\\_de\\_host](https://es.wikipedia.org/wiki/Protocolo_de_identidad_de_host)

16.6 En cada zona de juego, los dispositivos electrónicos utilizados para realizar las partidas en línea (dispositivos de juego) son proporcionados por el Organizador local, a menos que el reglamento de la competición indique lo contrario.

16.7 Durante la partida, cada jugador tendrá acceso en su dispositivo de juego a un tablero de ajedrez virtual y a cualquier software requerido para este propósito. No se puede abrir ningún otro sitio web, aplicación o software en el dispositivo de juego. La única excepción puede ser un sistema de (video) comunicación, si así lo requiere el reglamento de la competencia.

16.8 Se nombrará al menos dos árbitros para cada zona de juego: Un árbitro en jefe principal local (LCA) y un árbitro local técnico (LTA).

16.9 El número total de árbitros necesarios en cada zona de juego variará, según el tipo de evento, el sistema de competencia, el número de participantes y/o la importancia del evento.

16.10 Si la zona de juego (aplicación o plataforma) permite a los jugadores mover piezas en contradicción con el Artículo 3.3 (movimientos ilegales), las regulaciones de la competencia deben especificar cómo lidiar con tales irregularidades.

16.11 El reglamento de la competencia deberá especificar un tiempo de default predeterminado por adelantado. Si no se especifica un tiempo predeterminado, entonces es cero. Si el reglamento de la competición especifica que el tiempo predeterminado no es cero y si ningún jugador está presente al inicio de la partida, el blanco perderá todo el tiempo que transcurra hasta su llegada, a menos que el reglamento de la competencia especifique otra cosa, el árbitro decide lo contrario.

16.12 La zona de juego debe registrar la oferta de tablas, junto al movimiento del jugador cuando se ofrece el empate.

## Artículo 17 La conducta de los jugadores

17.1. Los jugadores no realizarán ninguna acción que desacredite el juego de ajedrez.

17.2 Los jugadores no pueden usar sus propios dispositivos de juego en la zona de juego, a menos que el reglamento de la competencia designe lo contrario.

17.3 Durante el juego, los jugadores tienen prohibido tener cualquier dispositivo electrónico no aprobado específicamente por el árbitro. El árbitro puede requerir que el jugador permita que su ropa, bolsos, otros artículos o cuerpo sean inspeccionados, en privado. El árbitro o la persona autorizada por el árbitro inspeccionará al jugador y será del mismo sexo que el jugador. Si resulta evidente que un jugador tiene un dispositivo prohibido en la zona de juego, el jugador perderá la partida. El oponente ganará. El reglamento de la competencia puede especificar una pena diferente, menos severa. El árbitro principal también puede decidir excluir al jugador de la competencia.

17.4 El reglamento de la competencia puede permitir que los dispositivos electrónicos personales se guarden en la bolsa de un jugador, siempre que el dispositivo esté completamente apagado. Esta bolsa debe colocarse según lo acordado con LCA.

17.5 Durante la partida, los jugadores tienen prohibido utilizar notas, fuentes de información o recibir consejos.

17.6 Está prohibido distraer o molestar al oponente de cualquier manera. Esto incluye reclamos irrazonables, ofertas irrazonables de tablas, envío de mensajes inapropiados o la introducción de una fuente de ruido en el área de juego.

17.7 Durante la partida, un jugador puede abandonar la zona de juego o el área de juego, solo con el permiso del árbitro.

17.8 Los jugadores deberán seguir el código de vestimenta de la competencia, si lo hubiera.

17.9 La infracción de cualquier parte de los Artículos 17.1 - 17.8 dará lugar a sanciones de acuerdo con el Artículo 18.4.

17.10 Un jugador tendrá derecho a solicitar al árbitro una explicación de puntos particulares del Reglamento de ajedrez en línea de la FIDE.

17.11 A menos que el reglamento de la competición especifique lo contrario, un jugador puede apelar la decisión del árbitro. Esto incluye apelaciones contra el resultado de un juego, incluso si el resultado fue establecido por la zona de juego y aprobada por el árbitro.

## **Artículo 18 El papel del árbitro**

18.1. Los árbitros velarán por el cumplimiento de este Reglamento.

18.2 El árbitro deberá:

18.2.1 asegurar el juego limpio,

18.2.2 actuar en el mejor interés de la competencia,

18.2.3 garantizar que se mantenga un buen entorno de juego,

18.2.4 asegurarse de que los jugadores no sean molestados,

18.2.5 supervisar el progreso de la competencia,

18.2.6 tomar medidas especiales en interés de los jugadores discapacitados y de aquellos que necesiten atención médica,

18.2.7 seguir las Regulaciones Anti-Trampas de la FIDE y las Medidas de Protección Anti-Trampas de la FIDE (ver Artículo 16,4).

18.3 Los árbitros observarán los juegos, especialmente cuando los jugadores tengan poco tiempo, harán cumplir las decisiones que hayan hecho e impondrán sanciones a los jugadores cuando corresponda.

18.4 Opciones disponibles para el árbitro con respecto a las penalizaciones:

18.4.1 advertencia,

18.4.2 aumentar el tiempo restante del oponente,

18.4.3 reducir el tiempo restante del jugador infractor,

18.4.4 aumentar los puntos anotados en el juego por el oponente al máximo disponible para ese juego,

18.4.5 reducir los puntos anotados en el juego por el infractor,

18.4.6 declarar la partida perdida por el jugador infractor (el árbitro también decidirá la puntuación del oponente),

18.4.7 una multa anunciada con anticipación,

18.4.8 exclusión de una o más rondas,

18.4.9 expulsión de la competición.

18.5 Antes del comienzo de cada juego, cada LCA es responsable de verificar que todos los dispositivos de juego cumplen con el requisito del Artículo 16.7.

18.6 Antes del comienzo de cada juego, cada LCA es responsable de realizar la verificación de juego limpio de todos los jugadores.

18.7 Cada LCA es responsable de monitorear las grabaciones de las cámaras del lugar.

18.8 Cada LTA es responsable de monitorear la conexión de cada jugador a HIP y la comunicación

(si así lo exige el reglamento de la competición) antes y durante cada partido.

18.9 Cada LTA deberá informar inmediatamente al Árbitro Jefe sobre cada caso de desconexión. Una vez la conexión se restablece, dependiendo de circunstancias específicas, el árbitro principal toma una decisión que incluye pero no limitado a:

- a) reanudación de la partida desde la posición aplazada,
- b) reducir el tiempo restante del jugador desconectado,
- c) reiniciar la partida desde la posición inicial con el mismo límite de tiempo,
- d) reiniciar la partida desde la posición inicial con un control de tiempo más corto

## Artículo 19 Irregularidades

19.1 Cada jugador tiene derecho a solicitar la asistencia de un árbitro. Si un jugador llama al árbitro para buscar su asistencia, el árbitro determinará si el jugador tiene una razón válida para hacerlo. Si el jugador no tiene una razón válida para hacerlo, puede ser sancionado de acuerdo con el Artículo 18.4.

19.2 Si la partida ha comenzado con los colores invertidos, y ambos jugadores han realizado menos de 10 movimientos, se suspenderá y se jugará un nuevo juego con los colores correctos. Después de 10 movimientos o más, el juego continuará.

19.3 Si un juego no termina en tablas automáticamente cuando acontece una de las situaciones descritas en el Artículo 5.4 (situaciones de tablas automáticas), el árbitro declarará la partida empatada.

19.4 Si una zona de juego declara automáticamente un empate en contradicción con el Artículo 4.5 (las posibilidades de mate aún existen), el árbitro tiene derecho a modificar el resultado automático.

19.5 Si durante un juego se encuentra que la configuración de uno o ambos relojes es incorrecta, el árbitro ajustará el reloj de ajedrez inmediatamente. El árbitro instalará la configuración correcta y ajustará los tiempos, si es necesario. Utilizará su mejor juicio al determinar la configuración del reloj.

19.6 Si la partida necesita ser interrumpida por cualquier motivo, el árbitro detendrá el reloj de ajedrez si es posible. Si esto no es posible, el árbitro puede agregar tiempo adicional a uno o ambos jugadores.

## Artículo 20: Uso de juegos de ajedrez tradicionales en competiciones híbridas

Si el control de tiempo utilizado para la competencia tiene un incremento de al menos 30 segundos por movimiento desde la jugada 1, las regulaciones de la competencia pueden especificar que los jugadores pueden usar ajedrez tradicional conjuntos (tableros y piezas) para su conveniencia durante los juegos. En este caso, aplicará las siguientes disposiciones:

20.1. El tablero de ajedrez virtual y el reloj de ajedrez virtual siguen siendo el dispositivo de registro definitivo del juego.

20.2. El reglamento de la competencia debe especificar el número necesario de árbitros.

20.3. Los movimientos realizados en el tablero de ajedrez virtual pueden ir acompañados de una señal de sonido claramente audible (clic) para que cada jugador pudiera estar al tanto, sin demora, del último movimiento realizado por su oponente. Este se implementará de una manera que no moleste a otras partidas.

20.4. Cada jugador es responsable de mover piezas en su tablero tradicional. La única acción permitida en el tablero tradicional es reproducir los movimientos jugados en el tablero virtual realizados por cada bando.

20.5. Ningún jugador puede realizar su movimiento en el tablero virtual (excepto el primer movimiento de las blancas) antes de haber reproducido su propio movimiento anterior en el tablero tradicional. La posición en el tablero de ajedrez tradicional debe permanecer siempre igual que en el virtual; la única diferencia permitida es la demora del último movimiento.

20.6. En caso de violación de los Artículos 20.4-20.5, el árbitro tiene derecho a intervenir y aplicar las sanciones descritas en el artículo 18.4.

20.7. Las regulaciones específicas de la competencia pueden imponer el uso obligatorio de planillas por parte de los jugadores.

## **APÉNDICE I. Reglas de Juego Limpio de la FIDE para juegos en línea**

### **Competiciones con Supervisión**

*Las siguientes reglas se refieren al ajedrez en línea. Se aplicarán a todas las competencias oficiales de la FIDE. Para torneos nacionales y privados, se recomienda encarecidamente adoptar estas reglas, y modificarlas cuando corresponda.*

#### **A. Previsiones generales**

1. Todos los juegos de una competencia deben ser supervisados por un software de monitoreo (software Fair Play) durante y / o después de que se juegan los juegos.
2. El único software Fair Play autorizado por la FIDE es la herramienta FIDE Game Screening Tool. Otro software requiere la aprobación explícita de la Comisión de Juego Limpio de la FIDE (FPL).
3. La mayoría de las plataformas procesarán automáticamente los juegos de una competencia a través de su propio sistema anti-trampas. Estos procedimientos en las competencias de la FIDE no son oficiales. Solo dan una indicación de que requiere más investigación.
4. Los jugadores deben jugar con sus nombres reales.

5. Es posible que se requiera que los jugadores sean visibles en la cámara, utilizando una plataforma de videoconferencia (entre rondas los jugadores pueden tener permitido apagar la cámara). Las imágenes de la plataforma de videoconferencia pueden ser grabadas por el organizador. Debe asegurarse que solo el Árbitro Jefe, el panel de expertos, si lo hubiera, los miembros de EDC y FPL pueden acceder a él si es necesario y que la grabación se elimine un año después el anuncio oficial de los resultados, a menos que los procedimientos contra los participantes de la competencia ha sido abierta antes por FPL o EDC

6. Es posible que se requiera que los jugadores muestren su entorno y el Administrador de tareas de su computadora, y esto puede ser solicitado en cualquier momento. El árbitro puede indicar a los jugadores que compartan su pantalla y que apaguen la función de chat durante el juego. El organizador debe asegurarse de que el asesoramiento legal adecuado sobre privacidad y medidas de protección para niños se han tomado antes de exigir estos procedimientos, y han sido contemplados en el reglamento de competencia.

7. Otras competencias deben realizarse de acuerdo con los principios anteriores y / o con el Online Políticas de Juego Limpio de las Federaciones Nacionales. Cuando en tal caso se realiza una competencia en una plataforma que aplica sus propias políticas de Juego Limpio, los jugadores deben ser conscientes de que los árbitros no pueden intervenir en decisiones tomadas por la plataforma.

8. Los árbitros deben estar familiarizados con los procedimientos de la plataforma:

i) Para lidiar con acusaciones de trampa,

ii) Para marcar o cerrar cuentas,

iii) Para la tramitación de apelaciones.

9. En los casos en que los resultados oficiales sean determinados por el Árbitro Jefe y no por la plataforma, las regulaciones de la competencia deben especificar si los puntos ganados por los jugadores posteriormente excluidos o descalificados se otorgan a sus oponentes.

10. Los premios no deben otorgarse a los jugadores hasta que las verificaciones de Juego Limpio hayan sido realizadas por la plataforma y con la herramienta de la FIDE.

11. En algunas competencias, particularmente torneos oficiales de la FIDE, las regulaciones de la competencia pueden especificar descalificación y otras sanciones impuestas, sin ninguna determinación de que se ha demostrado que se ha hecho trampa. En tal caso, las sanciones no se extenderían al juego OTB en ausencia de más pruebas.

12, El reglamento de competencia puede disponer que la decisión del Árbitro Jefe o de un panel de expertos, designado para tal fin, asignar pérdida de la partida o exclusión de la competición por sospecha de hacer trampa, es final. Sin embargo, esto es sin perjuicio del derecho de la persona interesada a apelar si más se le impongan amplias sanciones.

13. FPL puede crear una subcomisión o grupo de trabajo dedicado únicamente al ajedrez en línea.

14.El reglamento de la competencia no puede establecer que todos los aspectos del juego limpio para el torneo sean únicamente responsabilidad de la plataforma.

## **B Infracciones de trampas en línea**

1. Conceptualmente, hacer trampa en el ajedrez en línea se define como cualquier comportamiento que un jugador utiliza para obtener una ventaja sobre su adversario o lograr un objetivo en un juego en línea si, de acuerdo con las reglas del juego, la ventaja o el objetivo es uno que se supone que no ha logrado.

2. Específicamente, "Hacer trampa" significa:

i) el uso deliberado de dispositivos electrónicos u otras fuentes de información o consejos durante un juego; o

ii) la manipulación de las competiciones de ajedrez, lo que significa un arreglo, acto u omisión intencional dirigido a una alteración indebida del resultado o del curso de una competencia de ajedrez con el fin de eliminar todo o parte de la naturaleza impredecible de la competencia de ajedrez antes mencionada con miras a obtener una ventaja indebida para uno mismo o para los demás. La manipulación de las competencias de ajedrez incluye, pero no se limita a la manipulación de resultados, obligar, amañeo de resultados, fraude de clasificación y participación deliberada en competiciones o juegos ficticios.

3. Las infracciones relacionadas con las trampas específicas del ajedrez en línea son la piratería y el robo de identidad, es decir, cuando alguien más está jugando para el jugador. Las formas en que se tratan los delitos de este tipo son análogas al tratamiento de las infracciones de trampa, incluida la aplicación de medidas de disciplina interna de la FIDE.

4. La evidencia estadística puede llevar a suponer que se ha cometido un delito de trampa a menos que el jugador puede demostrar en el balance de probabilidades que estaba jugando honestamente.

### **C. Tareas y estándares de prueba**

1. FPL tendrá la tarea de establecer qué ha ocurrido una infracción de trampa en línea. El estándar de la prueba será si FPL ha establecido un delito de trampa en línea a la cómoda satisfacción del panel de audiencia teniendo en cuenta la seriedad de la alegación que se hace. Este estándar de prueba en todos los casos es mayor que un mero equilibrio de probabilidad, pero menor que la prueba más allá de una duda razonable. El artículo B.4 no se ve afectado.
2. Donde estas Reglas de Juego Limpio colocan la carga de la prueba sobre el Jugador u otra Persona que presuntamente cometió un supuesto delito de trampa en línea para refutar una presunción o establecer hechos específicos o circunstancias, el estándar de prueba será por un balance de probabilidad.

### **D. Falsa acusación**

1. La acusación falsa es un abuso de la libertad de expresión. Falsas acusaciones en el ajedrez como en cualquier otro ámbito podrían dañar la reputación. El derecho a la protección de la reputación es parte del derecho a respetar la vida privada. Al decidir si la acusación es manifiestamente infundada y, por lo tanto, puede considerarse como abuso de la libertad de expresión, se tienen en cuenta los siguientes criterios:

- a) la suficiencia de la base fáctica de la acusación;
- b) el nivel de la competencia;
- c) el título y la clasificación del jugador quien se alega de hacer trampa en línea;
- d) el resultado final del jugador en la competición en cuestión;
- e) en la forma y la escala de difusión de la acusación (redes sociales, entrevista pública, publicación de blog, etc.) Las listas de los criterios no son exhaustivas.

### **E. Sanciones**

1. Las sanciones impuestas por una infracción de trampa en línea pueden extenderse al ajedrez sobre el tablero. *(Nota del traductor: OTB en inglés)* Una sanción especificada en el Código de Ética de la FIDE, puede ser desde prohibición de un año y puede reducirse a 6 meses para el ajedrez OTB.

2. Otros aspectos de la sanción se aplican *mutatis mutandis* *(Nota del traductor: Del latin que significa “haciendo los cambios necesarios”)* al ajedrez en línea, ya que se aplican en ajedrez de tablero: la edad del jugador, la frecuencia y naturaleza de la infracción, la naturaleza de la competición y otras circunstancias se tienen en cuenta de manera integral.

## **F. Jurisdicción**

La Comisión de Juego Limpio (FPL) tiene jurisdicción en todos los asuntos relacionados con las trampas, incluidas las acusaciones en todos los eventos oficiales de la FIDE. Las personas sujetas a la jurisdicción de FPL incluyen jugadores, personas y capitanes de equipo. Las personas de apoyo incluyen, pero no se limitan a, jefes de delegación, analistas, entrenadores, gerentes, psicólogos, organizadores, espectadores, familiares, periodistas, oficiales de ajedrez, árbitros cuando estén involucrados en incidentes de trampa.

## **G. Quejas e investigaciones**

### **1. DESARROLLO DE UNA INVESTIGACIÓN**

1.1 Las investigaciones pueden iniciarse en base a una queja posterior a la competencia.

1. 2. Las investigaciones también pueden desencadenarse por:

i) un informe del árbitro principal de una competición;

ii) iniciativa FPL;

iii) una solicitud de la Comisión de Ética y Disciplina (EDC) o cualquier otro organismo de la FIDE autorizado por estatuto.

### **2. QUEJAS**

2. 1. El derecho a reclamar pertenece a los participantes (jugadores, capitanes y oficiales) con número de identificación FIDE del torneo en cuestión. El plazo de protesta es 24 horas después del término de la última ronda.

2. 2. Todas las quejas deben presentarse por escrito y dirigirse al FPL a través de la Oficina de la FIDE.

El demandante deberá proporcionar toda la información requerida en el Formulario de queja y debe detallar las razones por qué se presenta la queja, enumerando todas las bases disponibles en el momento de la presentación.

2. 3. No se aceptan quejas orales o informales.

2. 4. Todas las quejas enlistan todas las bases disponibles en el momento de la presentación.

2. 5. Todas las quejas que basan únicamente en la suposición de que una persona está jugando más fuerte de lo esperado debido a su rating no serán consideradas.

2. 6. FPL puede iniciar una investigación basada en cualquier dato que pueda llegar a su conocimiento con respecto a un posible incidente de trampa, incluida una acusación falsa.

2. 7. Toda la información sobre denuncias e investigaciones permanecerá confidencial hasta que se lleve a cabo una investigación completada por el FPL. En caso de incumplimiento de los requisitos de confidencialidad por parte de los denunciantes o el Árbitro en jefe o cualquier otra persona con conocimiento de la denuncia o la investigación antes de que la misma sea completada, el FPL puede turnar a todos los infractores al EDC.

## **H. Procedimiento de investigación**

1. FPL tiene derecho a realizar investigaciones preliminares con respecto a un supuesto o posible caso de violación relacionada con trampas en línea.

2. Si una denuncia es inadmisibile o manifiestamente infundada, la FPL podrá rechazarla por mayoría de votos.

3. Un miembro del FPL (Investigating Person - IP), es designado por el presidente del FPL, lo designará basado en un sistema de rotación para investigar la denuncia. Él o ella es un organismo independiente y no está sujeto a instrucciones de ninguna otra parte.

4. El IP considerará la evidencia estadística presentada. También considerará evidencias físicas y observacionales recopiladas como parte de la investigación, si las hay. También puede recopilar evidencia adicional en el curso de su investigación.
5. Jugadores, organizadores, árbitros, federaciones nacionales, anfitrión de la plataforma en línea donde se juegan los juegos, y todas las demás partes están obligadas a cooperar con el IP. No hacerlo puede resultar en una remisión a la EDC.
6. El IP investigará cada caso dentro de un tiempo razonable, generalmente no más de dos semanas.
7. Al final de la investigación, el IP preparará un informe a FPL para su consideración indicando: la acción que desencadenó la investigación, las circunstancias fácticas del incidente, las conclusiones de la investigación y una sanción propuesta. El informe puede cubrir cualquier otra infracción de las regulaciones de la FIDE encontrada por el IP. FPL puede solicitar al IP que considere hechos adicionales y / o lleve a cabo más investigaciones.
8. Una vez que el IP considera definitivo un informe, FPL decide por mayoría de votos si el caso se enviará a EDC para juicio. Si el caso no se envía a la EDC, se considera desestimado. El FPL deberá transmitir sus conclusiones al denunciante y al acusado. Si la Federación Nacional del acusado estuvo involucrada, también será informada.

## **I. Reglas de procedimiento**

1. El plazo de prescripción es un año después de la última ronda de la competencia en línea en cuestión.
2. El idioma de trabajo del IP es el inglés. El IP puede, a solicitud de cualquier parte, autorizar un idioma que no sea el inglés para ser utilizado por las partes involucradas. En ese caso, el IP puede ordenar cualquiera o todas las partes asumirán la totalidad o parte de los costes de traducción e interpretación. El IP puede ordenar que todos los documentos presentados en idiomas distintos del inglés se presentará junto con una traducción certificada en el idioma del procedimiento.
3. Cuando el IP no desestime un caso, el acusado debe haber sido informado por escrito (por carta, correo electrónico o de otro modo) del caso pendiente y con derecho a presentar al IP cualquier declaración y documentos que respalden su posición.
4. El denunciante y el acusado tienen derecho a ser representados o asistidos por personas de su elección.

5. Los documentos relacionados con el proceso deberán presentarse por escrito, preferiblemente por correo electrónico.
6. Cada parte involucrada en una investigación es responsable de sus propios costos asociados directa o indirectamente con el caso.
7. Cuando una persona sujeta a la jurisdicción disciplinaria de otra Comisión de la FIDE es parte de una investigación, FPL puede proporcionar la información relevante a esa Comisión FIDE.

## **J. Condición de participación en un evento deportivo en línea**

Al participar en la competición, cada jugador acepta las medidas antes mencionadas como condición de entrada y acepta que su participación está sujeta a estas medidas. Específicamente, un jugador acepta ser examinado por una herramienta de evaluación en línea y acepta que él / ella podría enfrentar sanciones disciplinarias.

## **APÉNDICE II. Reglas para personas significativamente / totalmente ciegas y móviles discapacitados jugadores de ajedrez en línea.**

### **Competiciones con Supervisión**

1. Todas las plataformas en línea que organizan competiciones de ajedrez deben proporcionar accesibilidad total a ciegos y a los jugadores de ajedrez incapaces de moverse.

Si esto no es posible, los organizadores deben proporcionar asistentes en línea, uno por jugador, capacitados y aprobados. por comisión FIDE DIS.

2. Al menos cinco (5) días antes del inicio de la competencia, los jugadores de ajedrez discapacitados significativamente / totalmente ciego e incapaz de moverse deben enviar sus documentos médicos a los organizadores para su aprobación y deben ser registrados en el momento del inicio de la competición en la lista de ajedrecistas discapacitados de la FIDE:

<https://dis.fide.com/wr0>

Según los documentos proporcionados, los organizadores decidirán si el jugador pertenece a la categoría "jugadores de ajedrez discapacitados significativamente / totalmente ciego e incapaz de mover" y necesita un asistente

3. Los asistentes en línea son responsables de invitar y conectarse en Zoom con sus jugadores 15 min. antes del comienzo del juego.

4. Los jugadores que utilicen asistentes deben tener su propio tablero de ajedrez completamente visible para su asistente.

5. Cuando comienza el juego y durante el período completo del juego, solo el asistente es responsable de conectarse en la plataforma, jugar los movimientos anunciados y anunciar los movimientos del oponente a su jugador.

6. El jugador debe estar seguro de poder escuchar al asistente alto y claro. El anuncio de los movimientos debe estar en ortografía completa (por ejemplo: peón de e2 a e4) y en Inglés, o en cualquier otro idioma mutuamente acordado entre el jugador y el asistente.

7. El asistente puede utilizar:

- Una nueva cuenta en la plataforma específicamente para este torneo, o
- La cuenta existente del jugador, con el permiso del jugador

8. El jugador tiene derecho a preguntar el número de jugadas y el tiempo restante en su reloj, más el tiempo de su oponente en cualquier momento durante el juego.

9. El jugador a través del asistente tiene derecho a pedir un empate o aceptar una oferta de empate de su oponente en cualquier momento. No se permite ninguna otra comunicación entre el asistente y el jugador, en ninguna situación imprevista el asistente recibe instrucciones del árbitro principal.

10. Durante la partida, un jugador puede abandonar el área de juego o el lugar de juego solo con el permiso del árbitro.

11. Todos los artículos de las leyes de la FIDE sobre el ajedrez en línea son válidos para jugadores personas ciegas o totalmente ciegas e incapaces de moverse reemplazando la palabra "jugador" por la palabra "asistente en línea".

*Adiciones a las Leyes del Ajedrez en Línea:*

*Artículo 5.1. Jugadores de ajedrez Significativamente / totalmente ciego e incapaz de moverse, pueden usar su propio tablero de ajedrez además del tablero de ajedrez virtual utilizado por el asistente en línea.*

*Artículo 17.1.1 Los asistentes en línea designados deben tener una vista completa del jugador.*

*Artículo 18.1 Los asistentes en línea designados deben tener una vista completa de la cara del jugador.*

### **Apéndice III. Regulaciones para jugadores de ajedrez significativamente / totalmente ciegos e incapaz de moverse para competiciones híbridas**

1. Se aconseja al Organizador Local que proporcione un asistente a los jugadores significativamente ciegos total o parcial Las funciones del asistente son:

1.1 Juega online los movimientos anunciados por su jugador.

1.2 Anunciar los movimientos del oponente.

1.3 Informar al jugador con ceguera total / significativa sólo a petición suya de los tiempos del reloj.

1.4 Informar al jugador de las solicitudes de tablas de su oponente y realizar solicitudes de tablas comunicándoselas al oponente.

1.5 No se permite ninguna otra comunicación entre el asistente y el jugador.

1.6 Los asistentes son supervisados por el árbitro principal, el árbitro principal local y los demás árbitros.

2. Todas las demás regulaciones se aplican únicamente cambiando la palabra "jugador" por la palabra "asistente".

### **Glosario de términos en el reglamento de ajedrez en línea de la FIDE**

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

**Promoción automática:** Artículo 3.6.c. Un peón asciende automáticamente a Reina u otra pieza según la configuración. seleccionado por el jugador en el software de la zona de juego.

**Hacer trampa:** Apéndice I, 8.i. El uso deliberado de ayuda externa por parte de un jugador para obtener una ventaja sobre el oponente (como usar una computadora u otro reproductor). Hacer trampa también se refiere a la manipulación intencionada de las competiciones de ajedrez tales como, entre otros, sacos de arena, arreglo de partidos, fraude de calificación y participación en competiciones o juegos ficticios.

**Organizador Jefe:** Artículo 16.1. La persona responsable de designar y aprobar todos los lugares de juego para un evento en línea.

**Competiciones con Supervisión:** Artículo 6.1.2. Un evento en el que los jugadores son supervisados de forma remota por uno o más árbitros.

**Desconexión:** Artículo 11: Ocurre cuando la conexión a Internet o la señal electrónica entre el juego autorizado de un jugador dispositivo y la zona de juego se pierde por cualquier motivo.

**FPL:** Apéndice I, A.2. Se refiere a la Comisión de Juego Limpio de la FIDE

**Software Fair Play:** Apéndice I, A.1. Herramientas de software utilizadas por los proveedores de servicios de juegos y la FIDE para monitorear los juegos movimiento a movimiento. El software Fair Play aprobado por la FIDE es la herramienta de selección de juegos de la FIDE.

**Piratería:** Apéndice I, B, 3. Ocurre cuando otra persona está jugando en nombre del jugador real cuyo nombre se asume estar jugando una partida.

**HIP:** Artículo 16.5. Alojamiento de plataforma de internet.

**Ajedrez híbrido:** Artículo 6.1.3. La competición de "ajedrez híbrido" es un evento en el que todos los jugadores son supervisados físicamente por un árbitro, mientras juegan online.

**Persona investigadora (IP):** Apéndice I, H.3. Se refiere al miembro de la Comisión de Juego Limpio de la FIDE encargado de la responsabilidad de investigar un caso en el que se alega que ha ocurrido una trampa.

**LCA:** Artículo 16.8. Árbitro jefe local.

**Organizador local:** artículo 16.1. La persona responsable de supervisar un solo lugar en línea. El organizador local informa directamente al Organizador Jefe.

**LTA:** Artículo 18.8. Árbitro técnico local.

**Amaño de partidos:** Apéndice I, B.c. Organizar los resultados de una competición antes de que se jueguen los partidos.

**Competición de ajedrez online:** Artículo 6.1.1. Un evento sin la supervisión específica de un jugador, posiblemente automatizado por un juego zona sin la supervisión de un árbitro.

**Dispositivo de juego:** Artículo 12. Se refiere a la computadora, computadora portátil, escritorio u otro equipo autorizado que el jugador usa para hacer sus movimientos en la zona de juego.

**Zona de juego:** Artículo 2. Se refiere al sistema anfitrión o al entorno de juego de una partida de ajedrez en línea.

**Forzar o arreglar resultados:** Apéndice I, B.2. Jugar deliberadamente por debajo de la verdadera fuerza de juego.

**VCS:** Artículo 13. Sistema de videoconferencia.

**Tablero de ajedrez virtual:** Artículo 3. Se refiere a la representación del tablero de ajedrez y piezas generadas por la zona de juego, en la pantalla del reproductor y según lo personalizado por el reproductor utilizando el software de zona de reproducción.

**Reloj de ajedrez virtual:** Artículo 4. Muestre el tiempo de juego restante para cada jugador según lo generado por la zona de juego y se muestra en la pantalla de la computadora de cada jugador o en la pantalla del juego.