

NORMAS PARA EL AJEDREZ ONLINE DE LA FIDE

Introducción

Las Normas para el Ajedrez Online de la FIDE se pretende que cubran todas las competiciones en las que los jugadores juegan en un tablero virtual de ajedrez y transmiten sus movimientos vía Internet.

En donde sea posible, estas Normas se pretende que sean idénticas a las Leyes del Ajedrez de la FIDE y las Reglas de Competición de la FIDE relacionadas. Se pretende que sean usadas por jugadores y árbitros en competiciones oficiales online de la FIDE y que sirvan como una especificación técnica para las plataformas online de ajedrez que alojen estas competiciones.

Estas Normas no pueden 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 conocimiento de estas Normas.

Contenido

Introducción

Parte I: Reglas Básicas de Juego

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

Parte II: Reglas del Ajedrez Online

Art. 2: Plataforma de juego

Art. 3: Movimiento de las Piezas en el Tablero Virtual de Ajedrez

Art. 4: Reloj Virtual de Ajedrez

Art. 5: Finalización de la Partida

Parte III: Normas para las Competiciones Online

Art. 6: Tipos de Competiciones

Art. 7: Sistema de Puntuación

Parte III a: Normas para Competiciones Online 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 Híbridas

Art. 16: Consideraciones Generales

Art. 17: Conducta de los Jugadores

Art. 18: El papel del Árbitro

Art. 19: Irregularidades

Art. 20: Uso de Materiales Tradicionales de Ajedrez en Competiciones Híbridas

APÉNDICE I. Reglas de Juego Limpio para Competiciones Online con Supervisión

APÉNDICE II. Reglas para Jugadores de Ajedrez Discapacitados Visuales e Imposibilitados para Mover en Competiciones Online con Supervisión

APÉNDICE III. Reglas para Jugadores de Ajedrez Discapacitados Visuales e Imposibilitados para Mover en Competiciones Híbridas

Glosario de Términos en las Normas de Ajedrez Online 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 el artículo 2.1.
- 1.2. 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 estas Normas.
- 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 estas Normas, respectivamente.

Parte II: Reglas del Ajedrez Online

Art. 2: Plataforma de juego

- 2.1. Las partidas de ajedrez online se juegan en un tablero virtual de ajedrez.
- 2.2. El tablero virtual de ajedrez estará alojado en una plataforma de juego online, normalmente una aplicación o un sitio web.
- 2.3. La lista de movimientos estará visible en la pantalla para el árbitro y para ambos jugadores a lo largo de toda la partida.
- 2.4. Cada jugador es responsable de estar familiarizado con las características y la funcionalidad de la plataforma de juego

Art. 3: Movimiento de las Piezas en el Tablero Virtual de Ajedrez

- 3.1. 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 esquina inferior derecha del tablero de ajedrez es blanca.
- 3.2. Los movimientos se realizan en el tablero virtual de ajedrez utilizando un dispositivo de juego, por ejemplo, un ordenador con ratón o una tablet.
- 3.3. La plataforma de juego solo aceptará movimientos legales.
- 3.4. El jugador que está en juego estará autorizado a utilizar cualquier medio técnico disponible en la plataforma de juego para realizar sus movimientos.
- 3.5. 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.
- 3.6. Las siguientes opciones adicionales pueden ser activadas y usadas por el jugador:
 - a) 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.
 - b) Pre-movimiento: el jugador introduce su movimiento antes de que el adversario realice el suyo propio. El movimiento se ejecuta automáticamente en el tablero como una respuesta inmediata al movimiento del adversario.
 - c) Auto-promoción a Dama: el jugador puede preparar la plataforma de juego para forzar la promoción a dama sin que le sea propuesta la elección de la pieza de promoción.
- 3.7. La plataforma de juego registra automáticamente todos los movimientos y todos los tiempos de los relojes tras cada movimiento y permite que sean visibles para ambos jugadores.

E.4 NORMAS PARA EL AJEDREZ ONLINE DE LA FIDE

- 3.8. Si un jugador está impedido para mover las piezas, un asistente, que deberá ser aceptado por el árbitro, puede ser proporcionado por el jugador para realizar esta operación.

Art. 4: Reloj Virtual de Ajedrez

- 4.1. “Reloj Virtual de Ajedrez” significa el contador de tiempo individual de cada jugador que se muestra en la plataforma de juego.
- 4.2. Cuando un jugador ha realizado su movimiento en el tablero de ajedrez, su reloj se para automáticamente y el del adversario se pone en marcha.
- 4.3. Si un jugador se desconecta de la plataforma de juego durante la partida, entonces su reloj continuará corriendo.
- 4.4. Cada jugador debe completar un mínimo de movimientos o todos los movimientos en un tiempo establecido, incluyendo un tiempo adicional con cada movimiento. Las bases de la competición deben especificar estos detalles de antemano.
- 4.5. Si un jugador no completa el número prescrito de movimientos en el tiempo establecido, perderá la partida. Sin embargo, la partida es automáticamente tablas si la posición es tal que el adversario no puede dar mate al jugador mediante cualquier posible combinación de movimientos legales.

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.
- 5.3. El 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 partida es automáticamente tablas cuando:
 - 5.4.1. la misma posición se ha dado sobre el tablero tres veces (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 Online

Art. 6: Tipos de Competiciones

- 6.1. Las competiciones online pueden disputarse bajo los siguientes formatos:
 - 6.1.1. Una competición de “ajedrez Online” sin supervisión específica de los jugadores, automatizada por la plataforma de juego sin supervisión de un árbitro. El “ajedrez Online” es el término genético para las partidas de ajedrez por Internet. Las normas de este tipo de eventos están detalladas en las plataformas de juego.

E.4 NORMAS PARA EL AJEDREZ ONLINE DE LA FIDE

- 6.1.2. Una competición de “ajedrez Online 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 online (ver Parte III b).
- 6.2. Las bases de la competición especificarán el tipo de competición, según la lista del Artículo 6.1.

Art. 7: Sistema de Puntuación

- 7.1. A menos que las bases del evento especifiquen otra cosa, un jugador que gana su partida, o que gana por incomparecencia, recibe un punto (1); un jugador que pierde su partida, o que no comparece, recibe cero puntos (0); y un jugador que entabla su partida recibe medio punto (½).
- 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 Online 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 especificará en las normas 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 deben especificar cómo tratar estas irregularidades.
- 8.5. Las normas de la competición especificarán un tiempo de espera. Si no se especifica, entonces el tiempo de espera es cero. Si las bases del torneo especifican que el tiempo de espera no es 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

- 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.
- 9.4. Los jugadores deben llevar ropas apropiadas cuando estén visibles delante de la cámara y seguir el código de vestimenta, si lo hubiere.

E.4 NORMAS PARA EL AJEDREZ ONLINE DE LA FIDE

- 9.5. Durante la partida un jugador puede abandonar la zona de juego o el recinto de juego solo 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.
 - 9.8.1. 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 solo como ayuda para proporcionar copia de seguridad de Internet.
 - 9.8.2. 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.
 - 9.8.3. El árbitro puede requerir al jugador que permita la inspección de su ropa, bolsos, contenido de sus cajones, estanterías y otros artículos. 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 dejar de compartir la pantalla.
- 9.13. Un jugador tiene derecho a solicitar al árbitro una explicación de cualquier punto de las Normas para el Ajedrez Online 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.
- 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 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 Normas para el Ajedrez Online 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;

E.4 NORMAS PARA EL AJEDREZ ONLINE DE LA FIDE

- 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 las Reglas Anti-trampas y las Directrices para las Competiciones de Ajedrez Online de la FIDE.
- 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, impondrá 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.
- 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 las Normas para el Ajedrez Online 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;
 - 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 proveer 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 el permiso previo del Árbitro.
- 11.2. El jugador seguirá las instrucciones dadas por el árbitro que tengan que ver con su presencia en la zona 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 corriendo.
 - 11.4.1. Si el jugador puede reconectarse a la partida antes de que su tiempo 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.

E.4 NORMAS PARA EL AJEDREZ ONLINE DE LA FIDE

- 11.4.2. Si el jugador ni puede reconectarse a la partida antes de que su tiempo restante se agote, entonces perderá la partida a menos que las bases de la competición especifiquen otra cosa (incluyendo el tiempo que un jugador tiene para reconectarse a la partida). Sin embargo, la partida es tablas si se da la situación descrita en el Artículo 4.5.
- 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. No se abrirá ninguna aplicación en el dispositivo de juego del jugador durante la sesión de juego salvo la que se utilice para jugar y un Sistema de Videoconferencia, a menos que el árbitro lo autorice.

Art. 13: Sistema de Videoconferencia

- 13.1. Cuando se juegue bajo supervisión de vídeo, la competición debe proporcionar un Sistema de Videoconferencia (VCS) utilizable para 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 VCS a la hora especificada por el árbitro y permanecerá conectado durante toda la sesión.
- 13.3. Si un jugador se desconecta del VCS, pero sigue conectado a la plataforma de juego, entonces tendrá prohibido mover una pieza en el tablero de ajedrez hasta que se reconecte al VCS.
- 13.4. Las bases de la competición podrán especificar que se implemente un sistema de tarjetas amarillas (advertencia) y rojas (derrota) para facilitar el manejo de las sanciones debidas a desconexiones del VCS.

Art. 14: Cámaras y Micrófonos

- 14.1. Cuando se juegue bajo supervisión de vídeo, el jugador usará una webcam 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 será suficiente para permitir que el árbitro y el sistema de difusión controlen la transmisión y el movimiento de los ojos del jugador.
- 14.3. El micrófono del jugador deberá siempre transmitir al Árbitro cualquier sonido perceptible cerca del jugador.
- 14.4. Las bases de la competición pueden especificar que se necesiten dispositivos extra de control (por ejemplo, cámaras).

E.4 NORMAS PARA EL AJEDREZ ONLINE DE LA FIDE

Art. 15: Irregularidades

- 15.1. Cada jugador está autorizado a pedir ayuda al árbitro. Si un jugador solicita ayuda al árbitro, éste determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si no tenía una razón válida, puede sancionarse 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 4.5 (existen aún posibilidades de dar mate), el árbitro está autorizado a modificar el resultado automático.
- 15.5. Si durante la partida se comprueba que los ajustes de uno o ambos relojes son incorrectos, el árbitro ajustará el reloj de ajedrez inmediatamente. El árbitro insertará 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.
- 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 Híbridas

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 debe estar controlado por cámaras
- 16.4. En cada recinto de juego, se deberían aplicar las medidas de juego limpio de acuerdo con las Reglas 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 a la plataforma de Internet ni al sistema de comunicación (si las normas de la competición así lo establecen), a menos que las normas de la competición digan otra cosa.
- 16.6. En cada recinto, el Organizador Local proporciona los dispositivos electrónicos para llevar a cabo las partidas online (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. No se podrá abrir ninguna otra página web,

E.4 NORMAS PARA EL AJEDREZ ONLINE DE LA FIDE

- aplicación o software en el dispositivo de juego. La única excepción puede ser un sistema de (video-)comunicación, si las normas de la competición lo establecen.
- 16.8. Al menos se designarán dos árbitros para cada recinto de juego: un Árbitro Principal Local (LCA) y un Árbitro Técnico Local (LTA).
 - 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 normas de la competición especificarán un tiempo de espera. Si no se especifica, entonces el tiempo de espera es cero. Si las bases del torneo especifican que el tiempo de espera no es 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.
 - 16.12. La plataforma de juego debe mostrar la oferta de tablas junto al movimiento del jugador cuando se produzca dicha oferta.

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.
- 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 LCA.
- 17.5. Durante la partida está prohibido que los jugadores usen notas, fuentes de información o 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 de las Normas para el Ajedrez Online 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.

E.4 NORMAS PARA EL AJEDREZ ONLINE DE LA FIDE

Art. 18: El papel del Árbitro

- 18.1. El árbitro velará por que se cumplan estas Normas.
- 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 las Reglas Anti-trampas y las Medidas de Protección Anti-trampas de la FIDE (ver Artículo 16.4.)
- 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, impondrá 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 LCA 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 LCA es responsable de dirigir la comprobación sobre el juego limpio de todos los jugadores.
- 18.7. Cada LCA es responsable de controlar las grabaciones de la cámara en el recinto.
- 18.8. Cada LTA 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 de cada partida.
- 18.9. Cada LTA 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:
 - a) reanudar la partida desde la posición en la que fue suspendida;
 - b) reducir el tiempo restante del jugador desconectado;
 - c) empezar la partida desde la posición inicial con el mismo tiempo límite;
 - d) empezar la partida desde la posición inicial con un control de tiempo más corto.

E.4 NORMAS PARA EL AJEDREZ ONLINE DE LA FIDE

Art. 19: Irregularidades

- 19.1. Cada jugador está autorizado a pedir ayuda al árbitro. Si un jugador solicita ayuda al árbitro, éste determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si no tenía una razón válida, puede sancionarse 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 los ajustes de uno o ambos relojes son incorrectos, el árbitro ajustará el reloj de ajedrez inmediatamente. El árbitro insertará 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 pausará 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 Materiales Tradicionales de Ajedrez en Competiciones Híbridas

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. En este caso, se aplicarán las siguientes consideraciones:

- 20.1. El tablero virtual de ajedrez y el reloj virtual de ajedrez guardan el registro definitivo de la partida.
- 20.2. Las bases específicas de la competición deben especificar el número necesario de árbitros.
- 20.3. 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.
- 20.4. 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.
- 20.5. 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.
- 20.6. En caso de infracción de los Artículos 20.4 y 20.5, el árbitro está autorizado para intervenir y aplicar las sanciones descritas en el Artículo 18.4.
- 20.7. Las bases específicas de la competición pueden imponer que los jugadores usen obligatoriamente planillas.

APÉNDICE I. Reglas de Juego Limpio de la FIDE para Competiciones Online 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.

A. Consideraciones generales

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.
2. El único software de Juego Limpio autorizado es la Herramienta de Cribado de Partidas de la FIDE. Otro software requiere aprobación explícita por parte de la Comisión de Juego Limpio de la FIDE (FPL).
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 oficiales en las competiciones de la FIDE. Solo ofrecen una indicación que requiere posterior investigación.
4. Los jugadores deben jugar con su nombre real.
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 Equipo de Expertos, si lo hubiere, y los miembros de la EDC y la FPL 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 FPL o la EDC.
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 charla durante la partida. El organizador debe asegurarse que se han tomado las pertinentes medidas legales sobre privacidad y protección de menores antes de exigirlo en las bases de la competición.
7. Se deben desarrollar otras competiciones de acuerdo con las estipulaciones anteriores y/o con las políticas 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 Limpio, los jugadores deben ser conscientes de que los jugadores no pueden intervenir en las decisiones que tome la plataforma.
8. Los árbitros deben estar familiarizados con los mecanismos de la plataforma:
 - i) Para tratar con las infracciones de trampas.
 - ii) Para el marcaje o cierre de cuentas.
 - iii) Para manejar las apelaciones.
9. En aquellos casos en los que los resultados oficiales los determine el Árbitro Principal y no la plataforma, las bases de la competición deberían especificar si los puntos obtenidos posteriormente por los jugadores eliminados o descalificados son asignados a sus adversarios o no lo son.
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 Cribado de Partidas de la FIDE.
11. La FPL puede crear una sub-comisión o grupo de trabajo dedicado solo al ajedrez online.

E.4 NORMAS PARA EL AJEDREZ ONLINE DE LA FIDE

12. Las bases de la competición no pueden estipular que todos los aspectos sobre el juego limpio de la competición son responsabilidad única de la plataforma.

B. Trampas Online

1. Conceptualmente, las trampas en ajedrez online 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. Específicamente, “trampas” significa:
 - i) el uso intencionado de dispositivos electrónicos u otras fuentes de información o consejos durante la partida; o
 - ii) la manipulación de las competiciones de ajedrez, que significa 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 la naturaleza impredecible de la competición de ajedrez antes mencionada, con la perspectiva de obtener una ventaja indebida para sí mismo o para otros.

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.
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.
4. La evidencia estadística puede llevar a la admisión de que se ha cometido una infracción de trampas a menos que un jugador pueda probar con suficiente evidencia que estaba jugando honestamente.

C. Cargas y estándares de Prueba

1. La FPL tendrá la carga de establecer si ha ocurrido una infracción de trampas. El estándar de prueba será si la FPL ha demostrado la trampa online con un grado de satisfacción aceptable del grupo de trabajo, 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 B.4.
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 online, 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.”

D. Falsa Acusación

1. 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:

E.4 NORMAS PARA EL AJEDREZ ONLINE DE LA FIDE

- a) suficiencia de la base factual de la acusación;
- b) nivel de la competición;
- c) título y rating del jugador que presuntamente ha hecho trampas online;
- d) el resultado final del jugador en la competición en cuestión;
- e) 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.

2. La falsa acusación en ajedrez online se trata como se hace en el ajedrez sobre el tablero, cambiando lo necesario.

E. Sanciones

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.
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 y la naturaleza de la infracción y otras circunstancias son tenidas en cuenta exhaustivamente.

F. Jurisdicción

1. La Comisión sobre el Juego Limpio (FPL) 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 FPL 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.

G. RECLAMACIONES E INVESTIGACIONES.

1. COMIENZO DE UNA INVESTIGACIÓN.
 - 1.1. Una investigación puede dar comienzo basándose en una reclamación después de un torneo.
 - 1.2. Una investigación también puede dar comienzo por:
 - a) un informe del árbitro principal de un torneo;
 - b) a iniciativa de la FPL.
 - c) una petición por parte de la Comisión Ética y Disciplinaria (EDC) o cualquier otro estamento de la FIDE autorizado por su estatuto.
2. RECLAMACIONES.
 - 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.
 - 2.2. Todas las reclamaciones deben formularse por escrito y dirigirse a la FPL 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.
 - 2.3. No se aceptan reclamaciones orales o informales.
 - 2.4. Todas las reclamaciones deben enumerar toda la evidencia disponible en el momento del registro.

E.4 NORMAS PARA EL AJEDREZ ONLINE DE LA FIDE

- 2.5. 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.
- 2.6. La FPL 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.
- 2.7. Toda la información sobre reclamaciones e investigaciones será confidencial hasta que la FPL 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 FPL puede remitir a los infractores a la EDC.

H. PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.

1. La FPL tiene el derecho de realizar investigaciones preliminares en relación con un presunto o posible caso de infracción de trampas online.
2. Si una reclamación es inadmisibles o manifiestamente sin fundamento, la FPL puede rechazarla por un voto mayoritario.
3. Para investigar la reclamación se nombrará a un miembro de la FPL (Persona Investigadora – IP), nombrado por el Presidente de la FPL, basándose en un turno rotatorio. Esta persona es un órgano independiente y no está sujeta a órdenes de terceros.
4. La IP 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.
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 la IP. De no hacerlo, podrán ser remitidos a la EDC.
6. La IP investigará cada caso en un tiempo razonable, normalmente no más de dos semanas.
7. Al final de la investigación la IP preparará un informe para que lo considere la FPL 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 la IP. La FPL puede pedir al IP que considere hechos adicionales y/o que lleve a cabo más investigaciones.
8. Una vez que el informe sea considerado definitivo por la IP, la FPL decidirá por mayoría si el caso se debe enviar a la EDC para que lo juzgue. Si el caso no se envía a la EDC, se considerará rechazado. La FPL enviará sus hallazgos al reclamante y a la persona acusada. Si la federación nacional de la persona acusada estaba implicada, también será informada.

I. REGLAS DE PROCEDIMIENTO.

1. El período de prescripción es de un año contado a partir de la última ronda de la competición online en cuestión.
2. El idioma de trabajo de la IP es el inglés. La IP 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, la IP puede ordenar a cualquiera o a todas las partes que asuman todos o parte de los costes de traducción e interpretación. La IP 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 NORMAS PARA EL AJEDREZ ONLINE DE LA FIDE

3. Cuando la IP 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 a la IP cualesquier declaraciones y documentos que sustenten su posición.
4. El reclamante y la persona acusada tienen el derecho a ser representadas o asistidas por personas de su elección.
5. Los documentos del procedimiento deben emitirse por escrito, preferiblemente por e-mail.
6. Cada parte implicada en una investigación es responsable de sus propios costes 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, la FPL puede proporcionar la información relevante a dicha Comisión.

J. Condición para Inscribirse en un Evento Deportivo Online.

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 chequeado con una herramienta de cribado y consiente que podría enfrentarse a sanciones disciplinarias.

APÉNDICE II. Reglas para Jugadores de Ajedrez Discapacitados Visuales e Imposibilitados para Mover en Competiciones Online con Supervisión

1. Todas las plataformas online que organicen competiciones de ajedrez deben proporcionar completa accesibilidad a los jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover.
Si esto no es posible, los organizadores deben proporcionar asistentes online, uno por jugador, entrenados y aprobados por la Comisión DIS de la FIDE.
2. 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>
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.
3. Los asistentes online son responsables de invitar y conectar en Zoom con los jugadores 15 minutos antes del inicio de la partida.
4. Los jugadores que utilicen asistentes deben tener su propio tablero totalmente visible al asistente.
5. Cuando empiece la partida y durante el transcurso de la misma, solo el asistente es responsable de conectarse a la plataforma, jugar los movimientos anunciados y anunciar los movimientos del adversario a su jugador.
6. El jugador debe asegurarse de que puede oír a su asistente alto y claro.
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.
7. El asistente puede usar, alternativamente:
 - Una nueva cuenta en la plataforma específicamente para este torneo; o
 - La cuenta existente del jugador, usada con su permiso.
8. 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.
9. 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.
10. Durante la partida un jugador puede abandonar la zona de juego o el recinto de juego solo con el permiso del árbitro.
11. Todos los artículos de las Normas para el Ajedrez Online de la FIDE son válidas para los jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover, reemplazando la palabra “jugador” por “asistente online”.

Suplemento a las Normas para el Ajedrez Online:

Artículo 5.1. Los jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover pueden usar su propio tablero de ajedrez aparte del tablero virtual de ajedrez utilizado por el asistente online.

Artículo 17.1.1. Los asistentes online designados deben tener una visión completa del jugador.

Artículo 18.1. Los asistentes online designados deben tener una visión completa de la cara del jugador.

APÉNDICE III. Reglas para Jugadores de Ajedrez Discapacitados Visuales e Imposibilitados para Mover en Competiciones Híbridas

1. Se advierte al Organizador Local para proporcionar un asistente para los jugadores discapacitados visuales. Sus obligaciones son:
 - 1.1. Jugar online 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 online.

Amaño de partidas: Apéndice I B.c. Arreglar los resultados de una competición antes de que se jueguen las partidas.

Competición de ajedrez online: Artículo 6.1.1. Evento sin supervisión específica de los jugadores, normalmente automatizada por una plataforma de juego sin la 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 (sandbag): Apéndice I B.2. Jugar deliberadamente por debajo de la fuerza real de uno mismo.

Desconexión: Artículo 11. Ocurre cuando se pierde 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.

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

Hackeo: Apéndice I B.3. Ocurre cuando otra persona está jugando en lugar del jugador real cuyo nombre se asume que está jugando la partida.

HIP: Artículo 16.5. Plataforma de Alojamiento de Internet.

LCA: Artículo 16.8. Árbitro Local Principal.

E.4 NORMAS PARA EL AJEDREZ ONLINE DE LA FIDE

LTA: Artículo 18.8. Árbitro Local Técnico.

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.

Persona Investigadora (IP): Apéndice I H.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.

Promoción Automática: Artículo 3.6.c. 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 A.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 Cribado de Partidas de la FIDE.

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, B.1. 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.

VCS: Artículo 13. Sistema de videoconferencia.