

# NORMAS ANTI-TRAMPAS

Aprobado en la primera reunión del Consejo de la FIDE de Abu Dhabi en 2022

## I. PROPÓSITO, PRINCIPIOS RECTORES Y DEFINICIONES.

1. Estas normas tratan de la investigación de situaciones sospechosas de trampas **y otras violaciones del juego limpio. Complementa y aclara las disposiciones de los Estatutos de la FIDE, el Código de Ética y Disciplina de la FIDE y las Reglas de Procedimiento de la Comisión de Juego Limpio.**
2. “Trampas” en estas normas significa:
  - i) el uso intencionado de dispositivos electrónicos (Art. 11.3.2 de las Leyes del Ajedrez de la FIDE) o de otras fuentes de información o de consejos (Art. 11.3.1. de las Leyes del Ajedrez de la FIDE) durante una partida; o
  - ii) la manipulación de las competiciones de ajedrez con prácticas que incluyen, pero no se limitan a: manipulación resultados, dejarse perder, amaño de partidas, fraude en el rating, identidad falsa y participación intencionada en torneos o partidas ficticias.
3. **También se puede considerar que han habido trampas en línea cuando la evidencia estadística es insuficiente para corroborar la supuesta trampa, pero hay evidencia adicional de que el individuo puede haber hecho trampa, p.e: evidencia en video, opinión de GM y otras situaciones. (Sospecha de violación del juego limpio).**
4. **Otras violaciones del juego limpio son:**
  - a) **Infracción de las reglas de juego en el tablero:**

*Las violaciones de las reglas de OTB incluyen una variedad de infracciones que ocurren durante el transcurso del torneo. Esto incluye tener un teléfono en la sala de juego, tener otros dispositivos prohibidos en la sala de juego (por ejemplo, billeteras, gafas inteligentes, bolígrafos, relojes), no cooperar con el Árbitro, negarse a ser registrado o escaneado. La lista de violaciones de las reglas de OTB no es exhaustiva.*
  - b) **Violación de los reglamentos técnicos de ajedrez en línea:**

*Infracciones técnicas relacionadas con el sistema de videoconferencia utilizado para supervisar la competición, por ejemplo, desconexiones, jugar sin cámara encendida, jugar sin pantalla compartida con barra de tareas, jugar sin micrófono encendido (si así lo requiere el reglamento de la competencia) en sí no lleva a la suposición de que se ha cometido un delito de trampa, sin embargo, el jugador puede ser sancionado en consecuencia.*
5. **Supuesta trampa:**

*Habrà una presunta trampa si el análisis estadístico mediante un algoritmo validado y aprobado por la FIDE y/u otra metodología aplicada al nivel de un jugador en una sola partida, o una serie de partidas o torneos con partidas competición, muestra un puntaje Z. (que refleja la desviación*

*entre el nivel real del jugador y el juego limpio proyectado para un jugador con una calificación Elo comparable) por encima del umbral de puntaje Z oficial.*

*En tal caso, si la FIDE inicia procedimientos disciplinarios contra el jugador en cuestión, la carga de refutar la presunta trampa y demostrar su inocencia recaerá sobre el jugador.*

## **6. Umbrales**

*La medida de improbabilidad de la puntuación Z se usa comúnmente en la ciencia y puede ser una combinación de varios resultados.*

*Actualmente, solo está aprobada la metodología del Dr. Kenneth W. Regan. Para proporcionar un juicio estadístico, el modelo del Dr. Regan utiliza tres pruebas estadísticas separadas, cada una de las cuales produce una puntuación Z para indicar la desviación del rendimiento proyectado: Coincidencia de movimientos (MM), movimientos de igual valor máximo (EV) y promedio diferencia escalada (ASD).*

*Los resultados de las pruebas MM, EV y ASD se combinan en una sola puntuación Z general. La noción de Z-puntuación no se limita a la metodología del Dr. Kenneth W. Regan. Los resultados de otras metodologías aprobadas pueden emitirse como puntajes Z y luego estar igualmente bajo los siguientes umbrales propuestos:*

*a) Para el ajedrez en línea, un umbral de 4,25.*

*Esto representa una frecuencia natural de 0,000011, uno entre casi 100.000. Teniendo en cuenta la tasa observada de trampas en el ajedrez en línea, esto arroja probabilidades estimadas de aproximadamente 1000 a 1 contra la hipótesis nula del juego limpio, hacia el extremo superior del rango de confianza del 99 % al 99,9 % que se considera que cumple con el criterio CAS de “satisfacción” en el contexto del ajedrez.*

*b) Para ajedrez sobre el tablero, un umbral de 5,00.*

*Esto representa una frecuencia natural de uno entre casi 3,5 millones, y se coloca de manera similar con respecto a una tasa de trampa observada en jugadores.*

*Estas disposiciones se aplican si no hay otra evidencia. Si dicha evidencia está disponible, se puede usar un puntaje Z de 2.50 o más como apoyo.*

## **7. Acusación falsa:**

*La acusación imprudente o manifiestamente infundada de hacer trampa en el ajedrez es una violación grave del requisito del juego limpio. La acusación falsa en el ajedrez es un abuso de la libertad de expresión que está prohibido por el Código de Ética y Disciplina de la FIDE.*

**8. A los efectos de este reglamento, se considerarán trampas las tentativas de hacer trampa.**

## **II. JURISDICCIÓN.**

1. La Comisión para el Juego Limpio (FPL) tiene jurisdicción sobre todos los asuntos que tengan que ver con las trampas, incluyendo las falsas acusaciones. 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, representantes, psicólogos, organizadores, espectadores, familiares, periodistas, oficiales de ajedrez y árbitros, cuando estén involucrados en situaciones de trampas.
2. Todas las partidas válidas para rating FIDE jugadas sobre el tablero están sujetas a la jurisdicción de la FPL.
3. ***El ajedrez en línea está bajo la jurisdicción de FPL para las competiciones oficiales de la FIDE. Para tales torneos, se aplicarán además las disposiciones del Apéndice 1 de las Regulaciones de Ajedrez en Línea de la FIDE.***
4. Todas las situaciones de trampas que ocurran en torneos que requieran máxima protección o protección aumentada (tal y como se define en las Medidas de Protección Anti-Trampas) deben reportarse a la FPL. Sin embargo, la FPL puede decidir que una situación de trampas ocurrida en uno de dichos torneos se traslade a las Federaciones Nacionales (NF).
5. Las situaciones de trampas que ocurren en torneos que requieren protección normal (tal y como se define en las Medidas de Protección Anti-Trampas) deben trasladarse a las Federaciones Nacionales (NF), excepto cuando la situación de trampas afecte a la concesión de un título de WFM o FM y/o involucre a una persona, ya sea reclamante o reclamada, que tenga el título de WFM/FM, WIM/IM, WGM/GM. Estos casos también deben ponerse en conocimiento de la FPL.
6. ***Cuando una investigación se remita a una FN, la FN investigará el caso y aplicará las sanciones que considere apropiadas. Las NF están obligados a notificar a la FPL sus decisiones junto con la evidencia considerada durante el proceso. La FPL puede adoptar esta decisión de NF y/o remitir el caso a EDC. Si la FPL no adopta la decisión de NF, entonces la sanción solo se aplicará a nivel nacional.***
7. ***Si bien la FPL tiene jurisdicción como se detalla en la Sección II, se espera que las Federaciones Nacionales creen sus propias regulaciones y sistemas Anti-Trampas.***

### **III. RECLAMACIONES E INVESTIGACIONES.**

#### **A. COMIENZO DE UNA INVESTIGACIÓN.**

1. Una investigación puede dar comienzo basándose en una reclamación:
  - a) Reclamación durante un torneo (ITC);
  - b) Reclamación después de un torneo (PTC).
2. Una investigación también puede dar comienzo por:
  - a) un informe del árbitro principal de un torneo;

- b) a iniciativa de la Comisión del juego limpio (FPL).
- c) una petición por parte de la Comisión Ética y Disciplinaria (EDC) o cualquier otro estamento de la FIDE autorizado **por los estatutos de la Fide**

## **B. RECLAMACIONES.**

1. Cualquier persona que tenga un ID FIDE puede registrar una reclamación.
2. Todas las reclamaciones deben formularse por escrito y dirigirse a la Comisión del juego limpio (FPL) a través de la Oficina de la FIDE.
3. **Después del torneo** las reclamaciones deben registrarse mediante el Formulario de Reclamaciones (Anexos A-B. **Si el denunciante no cumple con este requisito, se le pedirá que envíe el formulario dentro de un período de tiempo específico. De no ser así, el presidente de la FPL declarará inadmisibles las denuncias.**
4. 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.
5. No se aceptan reclamaciones orales o informales.
6. Las reclamaciones durante un torneo deben enviarse al Árbitro Principal. Cuando reciba la reclamación, el árbitro principal:
  - a) informará al reclamante sobre la sanción por registrar una Reclamación durante el torneo (ITC) manifiestamente sin fundamento;
  - b) tomar medidas para investigar el caso de manera ordinaria, según el artículo 12.9, para posibles sanciones;
  - c) enviar la reclamación y su informe incluyendo todos los hallazgos a la Comisión del juego limpio (FPL), a través de la Oficina de la FIDE.

Si el árbitro principal llega a la conclusión de que la Reclamación durante el torneo (ITC) no tiene fundamento debe sobreseer la reclamación durante el torneo, sujeto a sus obligaciones según lo expuesto en III.B.4.c. El jugador mantiene el derecho a registrar una Reclamación después del torneo (PTC) sobre la misma situación.

7. Cuando se registre una Reclamación después del torneo (PTC), la reclamación debe contener una explicación de la razón por la que no se registró una Reclamación durante el torneo (ITC) en su momento.
8. Todas las reclamaciones deben enumerar toda la evidencia disponible en el momento del registro.
9. Todas las reclamaciones basadas únicamente en la suposición de que una persona está jugando más fuerte que lo esperado según su rating se considerarán manifiestamente sin fundamento.
10. La Comisión del Juego Limpio (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.

11. Cuando se comience una investigación a petición de la Comisión de Ética y Disciplina (EDC) o cualquier otro estamento de la FIDE autorizado por su estatuto, la Comisión del Juego Limpio (FPL) actuará como Equipo de Investigación para el estamento peticionario.
12. Toda la información sobre reclamaciones e investigaciones será confidencial hasta que la Comisión del Juego Limpio (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 Comisión del Juego Limpio (FPL) puede remitir a los infractores a la Comisión de Ética y Disciplina (EDC).

#### **IV. PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.**

1. Cuando se llama la atención de la Comisión del Juego Limpio (FPL) por una situación de trampas puede nombrarse un Grupo de Investigación (IP) para investigarlo.
2. La Comisión del Juego Limpio (FPL) tiene el derecho de realizar investigaciones preliminares en relación con un presunto o posible caso de trampas.
3. Si una reclamación es inadmisibles o manifiestamente sin fundamento, la FPL puede rechazarla por un voto mayoritario. ***III.B.3 no se ve afectado.***
4. El Grupo de Investigación (IP) se compondrá de tres miembros de la Comisión del Juego Limpio (FPL), Los miembros nominados para el Grupo de Investigación (IP) seleccionan posteriormente a su Presidente.
5. El Grupo de Investigación (IP) considerará las evidencias físicas y observacionales. También considerará las evidencias estadísticas reunidas como parte de la investigación. También puede reunir evidencias adicionales en el transcurso de su investigación.
6. Los jugadores, los organizadores, los árbitros, las Federaciones Nacionales (NF) y otros interesados están obligados a cooperar con el Grupo de Investigación (IP). De no hacerlo, podrán ser remitidos a la Comisión de Ética y Disciplina (EDC).
7. El Grupo de Investigación (IP) debería investigar cada caso en un tiempo razonable.
8. ***La carga y el nivel de la prueba se rigen por el art. 16.13 - 16.16 del Código de Ética y Disciplina.***
9. Si el Grupo de Investigación (IP) llega a una conclusión unánime de que no ha habido trampas o no hay evidencias suficientes para alcanzar el estándar probatorio, sobreseerá la reclamación e informará al Presidente y al Secretario de la Comisión del juego limpio (FPL), al reclamante y a la persona acusada con una breve nota. Si la Federación Nacional (NF) de la persona acusada estaba implicada, también será informada. ***Si se nombra a un investigador, se aplica IV.10 en su lugar.***
10. Cuando se llegue a una conclusión diferente al sobreseimiento unánime, al final de la investigación el Grupo de Investigación (IP) :
  - a) preparará un informe indicando: la acción que dio comienzo a la investigación, las circunstancias factuales de la situación, los hallazgos de la investigación y una propuesta de

sanción. El informe puede contener cualquier otro quebrantamiento de las normas de la FIDE que haya encontrado el Grupo de Investigación (IP); y

b) presentará la decisión y el informe para que lo considere la Comisión del Juego Limpio (FPL). La FPL puede pedir al Grupo de Investigación (IP) que considere hechos adicionales y/o que lleve a cabo más investigaciones.

11. Una vez que el informe sea considerado definitivo por el Grupo de Investigación (IP), la Comisión del Juego Limpio (FPL) decidirá por mayoría si el caso se debe enviar a la Comisión de Ética y Disciplina (EDC) para que lo juzgue. Si el caso no se envía a la Comisión de Ética y Disciplina (EDC), se considerará rechazado. La Comisión del Juego Limpio (FPL) enviará sus hallazgos al reclamante y a la persona acusada. Si la NF de la persona acusada estaba implicada, también será informada.

12. Cuando el IP esté actuando a petición de la Comisión de Ética y Disciplina (EDC), presentará un informe preliminar a la Comisión del Juego Limpio (FPL) para que sea considerado. La Comisión del Juego Limpio (FPL) puede pedir al Grupo de Investigación (IP) que considere hechos adicionales y/o que lleve a cabo más investigaciones. Una vez que el informe sea considerado definitivo por el Grupo de Investigación (IP), la FPL lo transmitirá a la Comisión de Ética y Disciplina (EDC).

**13. En caso de violación de las reglas del juego limpio diferentes de trampas y en caso de presuntas trampas, se aplican las normas para el "Procedimiento de Vía Rápida" (ver Art. 9.3, 9.4, 9.5 y 9.7 del Código de Ética y Disciplina). y Art. 32 – 36 de las Reglas de Procedimiento de la Comisión de Juego Limpio).**

## **V. ACUSACIONES MANIFIESTAMENTE SIN FUNDAMENTO.**

**1. Una acusación de trampas manifiestamente infundada, es decir, basada únicamente en la emoción y/o datos insuficientes, es una acusación falsa. Una acusación de hacer trampa que se basa en circunstancias fácticas que llevarían a una persona razonable a creer que existe una posibilidad razonable de hacer trampa no se considera una acusación manifiestamente infundada.**

2. Cuando la Comisión del Juego Limpio (FPL) determina que una Reclamación durante el torneo (ITC) o Reclamación después del torneo (PTC) es manifiestamente sin fundamento, el reclamante puede recibir un aviso por parte de la Comisión del Juego Limpio (FPL).

3. En casos particularmente graves de acusaciones sin fundamento, la Comisión del Juego Limpio (FPL) remitirá el caso a la EDC.

## **VI. REGLAS DE PROCEDIMIENTO.**

1. El período de prescripción es de ocho años contados, **en eventos en línea un año más** a partir de la última ronda del torneo en cuestión.

2. El idioma de trabajo del Grupo de Investigación (IP) es el inglés. El Grupo de Investigación (IP) puede, a instancia de cualquier parte, autorizar otra lengua de trabajo diferente del inglés para que la usen todas las partes implicadas. En tal caso, el IP puede ordenar a cualquiera o a todas las partes que asuman todos o parte de los costes de traducción e interpretación.

3. Cuando el IP no sobresea unánimemente un caso, la persona acusada debe ser informada por escrito (ya sea por carta, e-mail u otro medio) del caso pendiente y debe recibir el derecho de presentar al Grupo de Investigación (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 pertinentes al procedimiento deberían emitirse por escrito, preferentemente 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, Comisión del Juego Limpio (FPL) puede proporcionar la información relevante a dicha Comisión.

## **TERMINOS**

**IP** Grupo de investigación

**EDC** Comisión de Ética y Disciplina

**FPL** Comisión del juego limpio

**NF** Federación nacional

**ITC** Reclamación durante el torneo

**PTC** Reclamación después del torneo

# MEDIDAS DE PROTECCIÓN ANTI-TRAMPAS

Aprobado en el Congreso FIDE de Batumi 2018<sup>1</sup>

## Sección 1 Niveles de protección

Todos los eventos evaluados por la FIDE deben adoptar medidas de protección Anti-trampas para luchar contra los intentos de trampa (Medidas de Protección AC), basadas en la siguiente clasificación:

### **(A) Eventos que requieren niveles máximos de protección:**

Eventos de nivel 1 de la FIDE (eventos oficiales de la FIDE definidos por la Comisión de Eventos de la FIDE o la Comisión del Campeonato Mundial y Olimpiadas de la FIDE);  
Round-robins con un ELO medio de 2600 o superior (2400 para eventos femeninos);  
Eventos con premios en efectivo superiores a 100.000 euros.

### **(B) Eventos que requieren niveles de protección mejorada:**

Eventos de nivel 2 de la FIDE (Competiciones donde se puede obtener los títulos y las normas de los títulos FIDE (W)GM y (W)IM);  
Eventos con premios en efectivo superiores a 20.000 euros;  
Round-robins con un ELO medio de 2400 o superior (2200 para eventos femeninos);

### **(C) Eventos para los que los niveles estándar de protección pueden ser suficientes:**

Eventos de nivel 3 de la FIDE (Competiciones evaluadas por la FIDE) en las que se pueden ganar los títulos y normas de títulos restantes de la FIDE.

Para los organizadores de campeonatos nacionales, campeonatos nacionales por equipos y campeonatos nacionales juveniles deben adoptar un nivel de protección un nivel superior al requerido para un evento equivalente correspondiente.

Las medidas contra trampas variarán según las categorías para tener en cuenta el diferente impacto económico de tales medidas. La lista de medidas se especifica en "Prevención" a continuación.

Los organizadores son responsables de implementar las Medidas de protección AC establecidas en este documento. El Árbitro Principal tiene el deber de verificar que el torneo cumpla con las Medidas de protección AC. El informe del torneo del Árbitro Principal deberá especificar todas y cada una de las infracciones de los requisitos de las Medidas de protección AC.

El incumplimiento de las Medidas de protección AC y/o de la verificación e informe sobre dicho cumplimiento se considerará un incumplimiento grave y podrá ser llevado ante la Comisión correspondiente.

## Sección 2 Prevención

Los organizadores del torneo adoptarán uno de los tres niveles de las Medidas de protección AC: protección estándar, protección mejorada o protección máxima. Estos niveles de protección deben corresponder con los tres tipos de torneos identificados en la Sección 1.

---

<sup>1</sup> El texto se modificó ligeramente a principios de 2020 para reflejar los cambios en la Carta de la Fide. En consecuencia, la Comisión Anti-Trampas (ACC) ahora se llama Comisión de Juego Limpio (FPL).



El cumplimiento de las Medidas de Prevención AC es obligatorio. Todos los organizadores deberán informar a la Comisión de Calificación (QC) de la FIDE y/o a su Federación Nacional que están cumpliendo con las Medidas de Prevención AC, indicándolo en el formulario de Solicitud de Torneo.

A solicitud de un organizador de torneo y basado en una buena causa, la Federación Nacional y/o FIDE QC pueden otorgar una exención de algunos de los requisitos enumerados a continuación a los torneos con niveles de protección estándar o mejorada. La solicitud de exención debe enviarse con anticipación y describir las medidas adecuadas contra las trampas que se adapten al tamaño y al presupuesto del torneo. Los organizadores no están limitados en el número de exenciones que pueden presentar.

Los torneos que no cumplan materialmente con las Medidas de protección AC no serán evaluados.

En los Torneos designados para niveles de protección mejorada o máxima, se puede emplear un Árbitro Anti-trampas especial. Un árbitro anti-trampas es un árbitro a quien se le confían tareas anti-trampas (y que puede haber recibido entrenamiento especial anti-trampas) y debe estar equipado con al menos un escáner de mano. La implementación del Árbitro Anti-Trampas es obligatoria en los torneos que requieren el máximo nivel de protección.

Se recomienda encarecidamente a los organizadores de eventos designados para una protección mejorada y máxima que consulten con la FPL para encontrar medidas de AC adecuadas que se adapten al tamaño y presupuesto del torneo. La decisión de FPL tras el contacto de los organizadores y la posterior consulta con la WCOC y/o cualquier otra Comisión de la FIDE pertinente es definitiva

### **Sección 3      Diferentes estándares de medidas de protección AC**

#### **1) Protección estándar: se aplica a los torneos identificados en la Sección 1 (C).**

- i) Los organizadores deben designar clara y cuidadosamente las áreas para los jugadores (el “Área de juego”) y para los espectadores. Los organizadores y árbitros evitarán obtener información ajedrecística fuera del “Área de juego”. Los organizadores se esforzarán, en la medida de lo posible y razonable, por evitar el contacto entre jugadores y espectadores. Si es posible, se proporcionará áreas separadas para refrigerios/baños/fumadores para jugadores y espectadores (en las competiciones por equipos, esto debería ampliarse para incluir a los capitanes como una categoría separada);
- ii) Adoptar al menos una medida de seguridad del Anexo A;
- iii) Recomendación para enviar todas las partidas disponibles en formato PGN para que sean examinadas por la herramienta de selección de partidas de la FIDE. Obligación de enviar juegos de torneos relacionados con las normas en formato PGN para que sean examinados por la herramienta de selección de juegos basada en Internet de la FIDE;
- iv) Al registrar el torneo con la FIDE QC, los organizadores deben confirmar que cumplen con las Medidas de prevención AC. Las exenciones pueden ser otorgadas únicamente por las Federaciones Nacionales y deben solicitarse al menos 4 semanas antes del inicio del torneo;
- v) Se anima al árbitro principal a diseñar un sistema para realizar controles aleatorios durante las partidas.

## **2) Protección mejorada: para aplicar a los torneos identificados en la Sección 1 (B).**

- i) Los organizadores deben designar clara y cuidadosamente las áreas para los jugadores (el “Área de juego”) y para los espectadores. Los organizadores y árbitros evitarán obtener información ajedrecística fuera del “Área de juego”. Los organizadores se esforzarán, en la medida de lo posible y razonable, por evitar el contacto entre jugadores y espectadores. Si es posible, se proporcionará áreas separadas para refrigerios/baños/fumadores para jugadores y espectadores (en las competiciones por equipos, esto debería ampliarse para incluir a los capitanes como una categoría separada);
- ii) Cada torneo deberá adoptar al menos dos medidas de seguridad del Anexo A;
- iii) El árbitro principal debe diseñar un sistema para verificar regularmente el lugar, antes, durante y después de las partidas, en cooperación con el árbitro principal anti-trampas (si lo hubiera).
- iv) Recomendación para enviar todas las partidas en formato PGN para que sean examinadas por la herramienta de selección de partidas basada en Internet de la FIDE. Obligación de enviar partidas de torneos relacionadas con las normas en formato PGN para que sean examinados por la Herramienta de selección de partidas de la FIDE;
- v) Los organizadores que soliciten exenciones deben hacerlo con FIDE QC, al menos 4 semanas antes del inicio del torneo. Las exenciones serán otorgadas únicamente por FIDE QC;
- vi) Se recomienda encarecidamente a los organizadores que proporcionen instalaciones de almacenamiento seguras para dispositivos electrónicos;
- vii) Se anima a los organizadores y árbitros a realizar pruebas de cribado durante el evento a través de la herramienta de selección de partidas basada en Internet de la FIDE;
- viii) Se anima al árbitro principal a diseñar un sistema para realizar controles aleatorios durante las partidas, en cooperación con el árbitro principal anti-trampas (si lo hubiera).

## **3) Máxima protección: se aplica a los torneos identificados en la Sección 1 (A).**

- i) Los organizadores deben designar clara y cuidadosamente las áreas para los jugadores (el “Área de juego”) y para los espectadores. Los organizadores y árbitros evitarán obtener información ajedrecística fuera del “Área de juego”. Los organizadores se esforzarán, en la medida de lo posible y razonable, por evitar el contacto entre jugadores y espectadores. Si es posible, se proporcionará áreas separadas para refrigerios/baños/fumadores para jugadores y espectadores (en las competiciones por equipos, esto debería ampliarse para incluir a los capitanes como una categoría separada);
- ii) No se permiten relojes, bolígrafos y otros dispositivos de escritura que contengan metal en el área de juego. Sin embargo, estos elementos se pueden almacenar en las instalaciones que figuran en vii) a continuación.  
Cada torneo debe adoptar al menos dos medidas de seguridad del Anexo A. Se recomienda encarecidamente seguridad adicional en forma de detectores de metales/máquinas de rayos X

certificados por FPL, escáneres, manejados por personal de seguridad cualificado, sujeto a las restricciones aplicables en cada jurisdicción individual;

- iii) El árbitro principal debe diseñar un sistema para verificar regularmente el lugar, antes, durante y después de las partidas, en cooperación con el árbitro principal anti-trampas (si lo hubiera).
- iv) Obligación de enviar todas las partidas de torneo disponibles en formato PGN para que sean examinadas por la Herramienta de selección de partidas de la FIDE. Para los eventos Rapid y Blitz, el requisito se reduce a una recomendación;
- v) Se requiere que los organizadores identifiquen las medidas anti-trampas utilizadas al registrar el torneo con el QC de la FIDE.
- vi) Se requiere que los organizadores proporcionen instalaciones de almacenamiento seguras para dispositivos electrónicos;
- vii) Se recomienda encarecidamente a los organizadores y árbitros que realicen pruebas de cribado durante el evento a través de la herramienta de selección de partidas basada en Internet de la FIDE;
- viii) El árbitro principal debe diseñar un sistema para realizar controles aleatorios durante las partidas, en cooperación con el árbitro principal anti-trampas (si lo hubiera).

Estos requisitos se aplican cuando no se han redactado por FPL y aceptado por WCOG los requisitos específicos contra las trampas del torneo (TSACR). Cuando existan estos TSACR, todas las disposiciones de este documento serán reemplazadas por las disposiciones de ese documento. Siempre que se requiera TSACR, se solicita a los organizadores que consulten con FPL para identificar las mejores medidas posibles.

## **ANEXO A      Recomendaciones**

Se recomienda el siguiente equipo técnico para la prevención de trampas, según el nivel del torneo y las leyes locales:

- detectores de metales de seguridad portátiles;
- uno o más árbitros anti-trampas adicionales;
- detectores de metales de paso;
- dispositivos automáticos de apantallamiento electromagnético para artículos metálicos/no metálicos;
- cámaras de circuito cerrado.

En la mayoría de los casos, un detector de metales de mano será suficiente para asegurar que no se lleven dispositivos electrónicos al área de juego y, por lo tanto, siempre se debe considerar como el dispositivo de primera elección para una máxima protección.

Cuando se requieran dos medidas, se recomienda encarecidamente nombrar un árbitro adicional contra trampas.

La FIDE tiene derecho a comprar equipos anti-trampas extremadamente sofisticados para usar en controles de muestra, cuyas características no revelará. Este equipo puede ser utilizado por miembros de la comisión autorizados por AC durante las inspecciones in situ.