

REGULACIONES DE AJEDREZ ONLINE FIDE

Introducción

Las Regulaciones de Ajedrez Online FIDE abarcan todas las competiciones donde los jugadores jueguen en un tablero virtual de ajedrez y transmitan jugadas a través de internet.

Siempre que sea posible, estas Regulaciones pretenden ser idénticas a las Leyes del Ajedrez de la FIDE y las regulaciones de competición de la FIDE relacionadas. Están destinadas a ser utilizadas por jugadores y árbitros en competiciones *online* de la FIDE y como especificación técnica para las plataformas de ajedrez *online* en las que se lleven a cabo estas competiciones.

Estas Regulaciones no pueden abordar todas las posibles situaciones que puedan surgir durante una competición, pero debería ser posible para un árbitro con la competencia necesaria, buen criterio y objetividad, llegar a la decisión correcta basado en su comprensión de estas Regulaciones.

Contenido

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Introducción | 1 |
| Parte I: Reglas Básicas de Juego | 3 |
| Artículo 1: Aplicación de las Leyes del Ajedrez de la FIDE | 3 |
| Parte II: Reglas del Ajedrez Online..... | 3 |
| Artículo 2: Zona de Juego | 3 |
| Artículo 3: Moviendo las Piezas en el Tablero de Ajedrez Virtual..... | 3 |
| Artículo 4: Reloj de Ajedrez Virtual | 4 |
| Artículo 5: La Finalización de la Partida..... | 4 |
| Parte III: Regulaciones para Competiciones Online | 4 |
| Artículo 6: Tipos de Competición | 4 |
| Artículo 7: Sistema de Puntuación | 5 |
| Parte III a: Regulaciones para Competiciones Online con Supervisión..... | 5 |
| Artículo 8: Disposiciones Generales | 5 |
| Artículo 9: La Conducta de los Jugadores..... | 5 |
| Artículo 10: El Rol del Árbitro | 6 |
| Artículo 11: Desconexiones | 7 |
| Artículo 12: Dispositivo de Juego | 7 |
| Artículo 13: Sistema de Video Conferencia..... | 7 |
| Artículo 14: Cámaras y Micrófonos..... | 8 |
| Artículo 15: Irregularidades | 8 |
| Parte III b: Regulaciones para Competencias de Ajedrez Híbridas | 9 |
| Artículo 16: Disposiciones Generales | 9 |
| Artículo 17: La Conducta de los Jugadores..... | 9 |
| Artículo 18: El Rol del Árbitro | 10 |
| Artículo 19: Irregularidades | 11 |
| Artículo 20: Utilización de Juegos de Ajedrez Tradicionales en Competiciones Híbridas..... | 11 |
| APÉNDICE I. Reglas de Fair Play de la FIDE para Competiciones Online con Supervisión.... | 12 |
| APÉNDICE II. Reglas para Jugadores de Ajedrez Discapacitados Significativamente/ Totalmente Ciegos e Incapaces de Mover para Competiciones Online con Supervisión | 16 |
| APÉNDICE III. Regulaciones para Jugadores de Ajedrez Discapacitados Significativamente/ Totalmente Ciegos e Incapaces de Mover para Competiciones Híbridas | 17 |
| Glosario de Términos en las Regulaciones de Ajedrez Online FIDE | 18 |

Parte I: Reglas Básicas de Juego

Artículo 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 Regulaciones.
- 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 Regulaciones respectivamente.

Parte II: Reglas del Ajedrez Online

Artículo 2: Zona de Juego

- 2.1 Las partidas de ajedrez *online* se juegan en un tablero de ajedrez virtual.
- 2.2 El tablero de ajedrez virtual estará alojado en una zona de juego *online*, usualmente una aplicación o un sitio web.
- 2.3 La lista de jugadas estará visible en la pantalla para el árbitro y ambos jugadores durante toda la partida.
- 2.4 Cada jugador es responsable de familiarizarse a sí mismo con las características y la funcionalidad de la zona de juego.

Artículo 3: Moviendo las Piezas en el Tablero de Ajedrez Virtual

- 3.1 El tablero de ajedrez virtual está compuesto por una cuadrícula de 8x8, de 64 cuadrados iguales alternativamente claros (los cuadrados “blancos”) y oscuros (los cuadrados “negros”). La casilla del tablero de abajo a la derecha es blanca.
- 3.2 Las jugadas se realizan en el tablero de ajedrez virtual, utilizando un dispositivo de juego, por ejemplo, una computadora con un mouse o una tablet.
- 3.3 La zona de juego aceptará solo jugadas legales.
- 3.4 Al jugador que está en juego se le permitirá utilizar cualquier medio técnico disponible en la zona de juego para realizar sus jugadas.
- 3.5 Como mínimo, la zona de juego debe ofrecer la posibilidad de seleccionar la casilla de origen y la de destino para realizar su jugada.
- 3.6 Las siguientes opciones adicionales pueden ser activadas y utilizadas por el jugador:
- a) Jugada inteligente: el jugador puede hacer su jugada seleccionando una sola casilla cuando se pueda hacer una única jugada que involucre esa casilla.
 - b) Jugada anticipada: el jugador introduce su jugada antes que su oponente haga su propia jugada. La jugada se ejecuta automáticamente en el tablero como respuesta inmediata a la jugada de su oponente.
 - c) Promoción automática: el jugador puede establecer en la zona de juego forzar la promoción a dama sin ofrecer elección de la pieza promocionada.
- 3.7 Todas las jugadas y los tiempos del reloj luego de cada jugada son registrados automáticamente por la zona de juego y visibles para ambos jugadores.
- 3.8 Si un jugador no puede mover las piezas, el jugador puede disponer de un asistente para realizar esta operación, dicho asistente tiene que ser aceptable para el árbitro.

Artículo 4: Reloj de Ajedrez Virtual

- 4.1 “Reloj de Ajedrez Virtual” refiere a los visualizadores de tiempo individuales de ambos jugadores mostrados por la zona de juego.
- 4.2 Cuando un jugador realice su movimiento en el tablero de ajedrez, su reloj se detendrá automáticamente y se activará el reloj del oponente.
- 4.3 Si un jugador se desconecta de la zona de juego durante una partida, el reloj continuará funcionando.
- 4.4 Cada jugador debe completar un número mínimo de jugadas o todas las jugadas en el tiempo asignado, incluyendo cualquier cantidad de tiempo adicional en cada jugada. Las regulaciones de la competición especificarán esto por adelantado.
- 4.5 Si un jugador no completa la cantidad prescrita de jugadas en el tiempo asignado, pierde la partida. 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 alguna posible serie de jugadas legales.

Artículo 5: La Finalización de la Partida

- 5.1 Gana la partida el jugador que ha dado jaque mate al rey de su oponente.
- 5.2 Gana la partida el jugador cuyo oponente declara que abandona presionando el botón “abandonar” o mediante otro método disponible en la zona de juego.
- 5.3 El jugador puede ofrecer tablas mediante cualquier método proporcionado por la zona de juego. La oferta no puede ser retirada y permanece válida hasta que el oponente la acepte, la rechace haciendo su jugada o la partida finalice de alguna otra manera.
- 5.4 La partida es tablas automáticamente cuando:
- 5.4.1 la misma posición aparece 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 tiene jugada legal y su rey no está en jaque. Se dice que la partida termina en “ahogado”;
- 5.4.3 se ha llegado a una posición en la que ningún jugador puede dar jaque mate al rey del oponente mediante alguna serie de jugadas legales;
- 5.4.4 se han completado las últimas 50 jugadas de cada jugador sin movimiento de peón ni captura.

Parte III: Regulaciones para Competiciones Online

Artículo 6: Tipos de Competición

- 6.1 Las competiciones Online pueden ser jugadas bajo los siguientes formatos:
- 6.1.1 Una “Competición de Ajedrez Online” es un evento sin supervisión específica del jugador, posiblemente automatizada por una zona de juego, que no cuenta con la supervisión de un árbitro. “Ajedrez Online” es el término más genérico para partidas de ajedrez por Internet. Las regulaciones de este tipo de eventos son definidas por las zonas de juego.
- 6.1.2 Una “Competición de Ajedrez Online con supervisión” es un evento donde los jugadores son supervisados remotamente por un árbitro (ver Parte III a).
- 6.1.3 Una “Competición de Ajedrez Híbrido” es un evento donde todos los jugadores son supervisados físicamente por un árbitro mientras juegan *online* (ver Parte III b).
- 6.2 Las regulaciones de la competición especificarán el tipo de competición de acuerdo a los enumerados en el Artículo 6.1.

Artículo 7: Sistema de Puntuación

7.1 A menos que las regulaciones de un evento especifiquen otra cosa, un jugador que gana su partida o gana por incomparecencia, recibe un (1) punto, un jugador que pierde su partida o pierde por incomparecencia, recibe cero (0) punto y un jugador que empata su partida recibe medio (½) punto.

7.2 El puntaje total de cualquier partida nunca puede exceder el puntaje máximo dado normalmente para esa partida. Los puntajes dados a un jugador individual deben ser aquellos normalmente asociados con la partida, por ejemplo, una puntuación de $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ no está permitida.

Parte III a: Regulaciones para Competiciones Online con Supervisión

Artículo 8: Disposiciones Generales

8.1 El “lugar de juego” se define como el “área de juego” y los baños. El área de juego se define como la habitación donde el jugador hace sus jugadas. Las regulaciones de una competición pueden requerir que el área de juego sea monitoreada por cámaras.

8.2 No está permitida la presencia de otras personas aparte del jugador en el área de juego sin el permiso del Árbitro.

8.3 El ritmo de juego y el método de implementación será especificado en las regulaciones de la competición.

8.4 Si la zona de juego permite a los jugadores mover las piezas en contradicción con el Artículo 3.3 (jugadas ilegales), las regulaciones de la competición deben especificar cómo tratar con dichas irregularidades.

8.5 Las regulaciones de la competición especificarán un tiempo de tolerancia. Si el tiempo de tolerancia no está especificado, entonces es cero. Si las regulaciones de la competición especifican que el tiempo de tolerancia no es cero y ningún jugador está presente inicialmente, el Blanco perderá todo el tiempo que transcurra hasta que llegue, a menos que las regulaciones de la competición especifiquen otra cosa o el árbitro decida de otra manera.

8.6 Cuando se ofrecen tablas, la zona de juego debe registrar dicha oferta junto a la jugada.

Artículo 9: La Conducta de los Jugadores

9.1 Los jugadores no actuarán de forma que deshonre el juego de ajedrez incluyendo la manera en que el jugador se comporta frente a las cámaras.

9.2 Cada jugador se conectará a la zona de juego con un dispositivo autorizado, para acceder a sus partidas.

9.3 Cada jugador utilizará su cuenta personal cuando juegue partidas de competencia en la zona de juego.

9.4 Los jugadores deben vestir ropa adecuada cuando estén visibles en la cámara y seguir el código de vestimenta de la competición, si lo hubiera.

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

9.6 Durante la partida, está prohibido que los jugadores utilicen cualquier dispositivo electrónico, notas, fuentes de información o asesoramiento, o analizar cualquier partida en otro tablero.

9.7 No se permite a los jugadores tener auriculares dentro o sobre sus oídos durante la partida.

9.8.1 Durante la partida, está prohibido que un jugador tenga en el lugar de juego cualquier dispositivo electrónico que no esté específicamente aprobado por el árbitro. Sin embargo, las regulaciones de un evento pueden permitir que tales dispositivos estén muy cerca del área de juego solo como una ayuda para proporcionar respaldo de internet.

9.8.2 Si es evidente que un jugador tiene un dispositivo prohibido en el lugar de juego, el jugador perderá la partida. El oponente ganará. Las regulaciones de la competición pueden especificar una sanción diferente, menos severa.

El árbitro principal puede además decidir excluir al jugador de la competición.

9.8.3 El árbitro puede solicitar al jugador que le muestre sus ropas, bolsos, contenido de sus cajones/armarios, u otros ítems. El cuerpo del jugador, incluyendo los oídos, también puede ser inspeccionado. Estas inspecciones serán mediante cámara. Cuando es revisado el cuerpo del jugador, además de los oídos, entonces debe ser hecho en privado por una persona del mismo género. Esta búsqueda no debe ser grabada.

9.9 Fumar, incluyendo cigarrillos electrónicos, no está permitido cuando es visible a través de la cámara.

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

9.11 Infracciones a cualquier parte de los Artículos 9.1 – 9.10 conducirán a sanciones de acuerdo al Artículo 10.9.

9.12 Los jugadores que han finalizado sus partidas serán considerados espectadores y deben cumplir con las instrucciones del Árbitro y las regulaciones de la competición. Por ejemplo: silenciar sus micrófonos, apagar sus cámaras y/o dejar de compartir la pantalla.

9.13 El jugador tendrá derecho a solicitar al árbitro la explicación de puntos particulares de las Regulaciones de Ajedrez Online FIDE.

9.14 A menos que las regulaciones de la competición lo especifiquen de otro modo, un jugador puede apelar contra la decisión del árbitro. Esto incluye apelaciones contra el resultado de la partida, aún si el resultado fue establecido por la zona de juego y aprobado por el árbitro.

9.15 Los jugadores pueden observar otras partidas de la competición actual, siempre que respeten las instrucciones sobre el comportamiento permitido durante la partida y solo visualicen la posición actual, tiempo y/o resultado. Se prohíbe a los jugadores que accedan a cualquier tipo de análisis de partidas durante la partida.

Artículo 10: El Rol del Árbitro

10.1 El árbitro velará por el cumplimiento de las Regulaciones de Ajedrez Online FIDE.

10.2 El árbitro deberá:

10.2.1 asegurar el fair play,

10.2.2 actuar en el mejor interés de la competición,

10.2.3 asegurar que se mantenga un buen ambiente de juego,

10.2.4 asegurar que los jugadores no sean molestados,

10.2.5 supervisar el desarrollo de la competición,

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

10.2.7 seguir las Reglas o Pautas *Anti-Cheating* para Competiciones Online FIDE.

10.3 Los árbitros observarán las partidas, especialmente cuando los jugadores estén cortos de tiempo, harán cumplir decisiones que hayan tomado e impondrán sanciones a los jugadores cuando corresponda.

10.3.1 El árbitro puede designar asistentes para observar partidas y jugadores.

10.4 El árbitro inspeccionará el área de juego cuando corresponda antes del inicio de una partida.

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

10.6 El árbitro no debe intervenir en una partida excepto en los casos descritos por las Regulaciones de Ajedrez Online FIDE.

10.7 Los jugadores de otras partidas no pueden hablar sobre o interferir de otra manera en una partida. No está permitido que los espectadores interfieran en una partida. El árbitro puede expulsar del lugar de juego a los infractores.

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

10.9 Opciones disponibles para el árbitro en relación a sanciones:

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 obtenidos en la partida por el oponente hasta el máximo posible para esa partida,
- 10.9.5 reducir los puntos obtenidos en la partida por el infractor,
- 10.9.6 declarar la partida perdida para el infractor (el árbitro también decidirá el puntaje del oponente),
- 10.9.7 una multa anunciada por anticipado,
- 10.9.8 exclusión de una o más rondas,
- 10.9.9 expulsión de la competición.

Artículo 11: Desconexiones

- 11.1 Estar conectado a la zona de juego es responsabilidad del jugador. Esto incluye tener una conexión a internet estable y un dispositivo para jugar que funcione.
 - 11.1.1 El jugador puede apoyar su conexión a través de un dispositivo móvil, solo con el permiso del Árbitro.
- 11.2 El jugador seguirá las instrucciones dadas por el árbitro en relación a su presencia en la zona de juego.
- 11.3 Las regulaciones de la competición indicarán las consecuencias y posibles sanciones en caso de una desconexión de la zona de juego durante la sesión de juego.
- 11.4 Si un jugador se desconecta de la zona de juego durante una partida, el reloj continuará funcionando.
 - 11.4.1 Si el jugador puede reconectarse a la partida antes que su tiempo de reflexión restante transcurra, continuará jugando con el tiempo de reflexión restante en su reloj. El árbitro decidirá si corresponden sanciones adicionales.
 - 11.4.2 Si el jugador no puede reconectarse a la partida antes que su tiempo de reflexión restante se termine, entonces ese jugador perderá la partida a menos que las regulaciones de la competición especifiquen otra cosa (incluyendo la cantidad de tiempo en la que un jugador desconectado debe reconectarse). Sin embargo, la partida es tablas en la situación descrita en el Artículo 4.5.
- 11.5 Durante una desconexión ambos jugadores no deben dejar sus sitios sin el permiso del Árbitro.

Artículo 12: Dispositivo de Juego

- 12.1 Durante una partida el jugador jugará con una única pantalla y la compartirá con el Árbitro, a menos que se especifique otra cosa en las regulaciones de la competición.
- 12.2 Durante una sesión de juego, el árbitro tendrá acceso a las aplicaciones abiertas en el dispositivo del jugador a demanda.
- 12.3 Ninguna otra aplicación que no sea la utilizada para jugar y el Sistema de Video Conferencia debe estar abierta en el dispositivo del jugador durante la sesión, a menos que esté permitido por el árbitro.

Artículo 13: Sistema de Video Conferencia

- 13.1 Cuando se juegue mediante supervisión de video, la competición dispondrá de un Sistema de Video Conferencia (VCS) para ser usada por los jugadores y los árbitros. El sistema tendrá las siguientes características:
 - 13.1.1 Una vista completa del jugador mostrando al menos su rostro, y si se requiere, su área de juego;
 - 13.1.2 Audio del jugador y sus alrededores (a través de un micrófono);
 - 13.1.3 Soporte para que el jugador comparta pantalla (bajo el control del jugador y Árbitro).
- 13.2 Se solicita que cada jugador se conecte al VCS a una hora especificada por el árbitro y permanezca conectado durante toda la sesión.
- 13.3 Si un jugador se desconecta del VCS, pero permanece conectado a la zona de juego, entonces se prohíbe que el jugador mueva una pieza en el tablero, hasta que se reconecte al VCS.
- 13.4 Las regulaciones de la competición pueden especificar que un sistema de tarjetas amarilla (advertencia) y roja (pérdida) se implemente para establecer el manejo de las sanciones debido a desconexiones del VCS.

Artículo 14: Cámaras y Micrófonos

14.1 Cuando se juegue bajo video supervisión, el jugador utilizará una webcam que muestre su rostro completo durante la partida. La imagen mostrada no ocultará los alrededores del jugador, es decir, no se permitirán fondos virtuales.

14.2 La luz de la habitación debe ser suficiente como para permitir que el Árbitro y la transmisión monitoreen la transmisión y el movimiento de los ojos del jugador.

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

14.4 Las regulaciones de la competición pueden especificar que se requieran dispositivos de monitoreo adicionales (por ejemplo, más cámaras).

Artículo 15: Irregularidades

15.1 Todo jugador tiene derecho a solicitar la asistencia del árbitro. Si el 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 al Artículo 10.9.

15.2 Si una partida ha comenzado con los colores invertidos, si se han realizado menos de 10 jugadas por parte de ambos jugadores, será anulada y se jugará una nueva partida con los colores correctos. Luego de 10 jugadas o más, la partida continuará.

15.3 Si una partida no es tablas automáticamente cuando se presente una de las situaciones descritas en el Artículo 5.4 (situaciones de tablas automáticas), el árbitro declarará la partida tablas.

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

15.5 Si durante una partida se descubre que la configuración de uno o ambos relojes es incorrecta, el árbitro modificará el reloj de ajedrez inmediatamente. El árbitro pondrá la configuración correcta y modificará los tiempos si fuera necesario. Utilizará su mejor criterio al determinar los tiempos de los relojes.

15.6 Si la partida necesita ser interrumpida por alguna razón, 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 Competencias de Ajedrez Híbridas

Artículo 16: Disposiciones Generales

16.1. El Organizador Principal designará los lugares de juego para la competición. Cada lugar de juego estará bajo el control de un Organizador Local.

16.2 Se requiere que cada Organizador Local proporcione un lugar de juego adecuado para organizar una competición de ajedrez híbrido.

El “lugar de juego” se define como el “área de juego”, baños, área de refrigerios, área para fumar y otros sitios designados por el árbitro. El área de juego se define como el lugar donde se juegan las partidas de una competición. Solo se permitirá el acceso al área de juego a los jugadores y el árbitro.

16.3 Cada lugar de juego debe ser monitoreado por cámaras.

16.4 En cada lugar de juego, las medidas de fair play deberían ser aplicadas de acuerdo con las Regulaciones *Anti-Cheating* FIDE y las Medidas de Protección *Anti-Cheating* FIDE. Está prohibido para cualquiera utilizar un teléfono móvil o cualquier tipo de dispositivo de comunicación en el lugar de juego o en cualquier área contigua designada por el árbitro, a menos que sea autorizado por el árbitro.

16.5 Cada Organizador Local es responsable de proporcionar una conexión a Internet en el lugar de juego. Los jugadores no son responsables por sus conexiones a la HIP ni al sistema de comunicación (si es requerido por las regulaciones de la competición), a menos que las regulaciones de la competición digan otra cosa.

16.6 En cada lugar, el Organizador Local proporciona los dispositivos electrónicos utilizados para conducir las partidas *online* (dispositivos de juego), a menos que las regulaciones 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 cualquier software requerido para este propósito. Ningún otro sitio web, aplicación o software puede ser abierto en el dispositivo de juego. La única excepción puede ser un (video-) sistema de comunicación, si es requerido por las regulaciones de la competición.

16.8 Serán designados al menos dos árbitros para cada lugar de juego: un Árbitro Principal (LCA) y un Árbitro Local Técnico (LTA).

16.9 La cantidad de árbitros requerida en cada lugar de juego va a variar dependiendo del tipo de evento, del sistema de las partidas, del número de participantes y de la importancia del evento.

16.10 Si la zona de juego permite a los jugadores mover las piezas en contradicción con el Artículo 3.3 (jugadas ilegales), las regulaciones de la competición deben especificar cómo tratar con tales irregularidades.

16.11 Las regulaciones de la competición especificarán un tiempo de tolerancia por adelantado. Si el tiempo de tolerancia no está especificado, entonces es cero. Si las regulaciones de la competición especifican que el tiempo de tolerancia no es cero y ningún jugador está presente inicialmente, el Blanco perderá todo el tiempo que transcurra hasta que llegue, a menos que las regulaciones de la competición especifiquen otra cosa o el árbitro decida de otra manera.

16.12 Cuando se ofrecen tablas, la zona de juego debe registrar dicha oferta junto a la jugada.

Artículo 17: La Conducta de los Jugadores

17.1. Los jugadores no actuarán de forma que deshonor el juego de ajedrez incluyendo la manera en que el jugador se comporta frente a las cámaras.

17.2 No está permitido que los jugadores utilicen sus propios dispositivos de juego en el lugar de juego, a menos que las regulaciones de la competición digan otra cosa.

17.3 Durante la partida, está prohibido que un jugador tenga en el lugar de juego cualquier dispositivo electrónico que no esté específicamente aprobado por el árbitro. El árbitro puede solicitar al jugador que le permita inspeccionar sus ropas, bolsos, otros ítems o cuerpo en privado. El árbitro o una persona autorizada por el árbitro inspeccionará al jugador y será del mismo género que el jugador. Si es evidente que un jugador tiene un dispositivo prohibido en el lugar de juego, el jugador perderá la partida. El

oponente ganará. Las regulaciones de la competición pueden especificar una sanción diferente, menos severa. El Árbitro Principal también puede decidir excluir al jugador de la competición.

17.4 Las regulaciones de la competición pueden permitir que los dispositivos electrónicos personales sean guardados en el bolso del jugador, siempre y cuando el dispositivo esté completamente apagado. Este bolso debe ser ubicado en un lugar acordado con el LCA.

17.5 Durante la partida, está prohibido que los jugadores utilicen cualquier nota, fuentes de información o reciban asesoramiento.

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

17.7 Durante una partida, un jugador puede salir del área de juego o del lugar 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 Infracciones de cualquier parte de los Artículos 17.1 – 17.8 conducirán a sanciones de acuerdo al Artículo 18.4.

17.10 El jugador tendrá derecho a solicitar al árbitro explicación de puntos particulares de las Regulaciones de Ajedrez Online FIDE.

17.11 A menos que las regulaciones de la competición lo especifiquen de otro modo, un jugador puede apelar contra la decisión del árbitro. Esto incluye apelaciones contra el resultado de la partida, aún si el resultado fue establecido por la zona de juego y aprobado por el árbitro.

Artículo 18: El Rol del Árbitro

18.1. El árbitro velará por el cumplimiento de estas Regulaciones.

18.2 El árbitro deberá:

18.2.1 asegurar el fair play,

18.2.2 actuar en el mejor interés de la competición,

18.2.3 asegurar que se mantenga un buen ambiente de juego,

18.2.4 asegurar que los jugadores no sean molestados,

18.2.5 supervisar el desarrollo de la competición,

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

18.2.7 seguir las Regulaciones *Anti-Cheating* FIDE y las Medidas de Protección *Anti-Cheating* FIDE (ver Artículo 16.4).

18.3 Los árbitros observarán las partidas, especialmente cuando los jugadores estén cortos de tiempo, harán cumplir decisiones que hayan tomado e impondrán sanciones a los jugadores cuando corresponda.

18.4 Opciones disponibles para el árbitro en relación a sanciones:

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 obtenidos en la partida por el oponente hasta el máximo posible para esa partida,

18.4.5 reducir los puntos obtenidos en la partida por el infractor,

18.4.6 declarar la partida perdida para el infractor (el árbitro también decidirá el puntaje del oponente),

18.4.7 una multa anunciada por anticipado,

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 chequear que todos los dispositivos de juego cumplan con el requisito del Artículo 16.7.

18.6 Antes del inicio de cada partida, cada LCA es responsable de conducir los chequeos de fair-play de todos los jugadores.

18.7 Cada LCA es responsable de monitorear los registros de la cámara del lugar.

18.8 Cada LTA es responsable de monitorear la conexión de cada jugador con la HIP y el sistema de comunicación (si es requerido por las regulaciones de la competición) antes y durante cada partida.

18.9 Cada LTA reportará inmediatamente al Árbitro Principal sobre cada caso de desconexión. Una vez que la conexión es recompuesta, basándose en las circunstancias específicas, el Árbitro Principal tomará una decisión incluyendo pero no limitado a:

a) reanudación de la partida desde la posición en la que se suspendió,

b) reducir el tiempo del jugador desconectado,

- c) reiniciar de nuevo la partida desde la posición inicial con el mismo ritmo de juego,
- d) reiniciar de nuevo la partida desde la posición inicial con un ritmo de juego menor.

Artículo 19: Irregularidades

19.1 Todo jugador tiene derecho a solicitar la asistencia del árbitro. Si un jugador llama al árbitro para solicitar 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 una partida se ha iniciado con los colores invertidos, si se han realizado menos de 10 jugadas por parte de ambos jugadores, será anulada y se jugará una nueva partida con los colores correctos. Luego de 10 jugadas o más, la partida continuará.

19.3 Si una partida no es tablas automáticamente cuando se presente una de las situaciones descritas en el Artículo 5.4 (situaciones de tablas automáticas), el árbitro declarará la partida tablas.

19.4 Si una zona de juego declara tablas automáticamente en contradicción con el Artículo 4.5 (existe posibilidad de mate), el árbitro tiene derecho a modificar el resultado automático.

19.5 Si durante una partida se descubre que la configuración de uno o ambos relojes es incorrecta, el árbitro modificará el reloj de ajedrez inmediatamente. El árbitro pondrá la configuración correcta y modificará los tiempos si fuera necesario. Utilizará su mejor criterio al determinar los tiempos de los relojes.

19.6 Si la partida necesita ser interrumpida por alguna razón, 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.

Artículo 20: Utilización de Juegos de Ajedrez Tradicionales en Competiciones Híbridas

Si el ritmo de juego utilizado para la competición tiene un incremento de al menos 30 segundos por jugada a partir de la primera, las regulaciones de la competición pueden especificar que se permite a los jugadores utilizar juegos de ajedrez tradicionales (tableros y piezas) para su comodidad durante las partidas. En este caso, se aplicarán las siguientes disposiciones:

20.1. El tablero y reloj de ajedrez virtuales serán el registro definitivo de la partida.

20.2. Las regulaciones de una competición específica deben especificar la cantidad de árbitros necesaria.

20.3. Las jugadas realizadas en el tablero de ajedrez virtual pueden ser acompañadas por una señal sonora claramente audible (click) para que cada jugador pueda enterarse sin demora, de la última jugada realizada por su oponente. Esto se implementará de manera que no moleste 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 las jugadas realizadas en el tablero virtual por cada jugador.

20.5. A ningún jugador se le permite realizar su jugada en el tablero virtual (excepto la primera jugada del Blanco) antes de haber reproducido su propia jugada anterior en el tablero tradicional. La posición en el tablero tradicional debe ser siempre la misma que en el tablero virtual; la única diferencia permitida es el retraso de la última jugada.

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 competición pueden imponer el uso obligatorio de planillas para los jugadores.

APÉNDICE I. Reglas de Fair Play de la FIDE para Competiciones Online con Supervisión

Las siguientes reglas abarcan el Ajedrez Online. Se aplicarán a todas las competiciones oficiales FIDE. Para competiciones nacionales y privadas, se recomienda encarecidamente que se adopten estas reglas, modificadas donde corresponda.

A. Disposiciones Generales

1. Todas las partidas de una competición deben ser supervisadas por un software de monitoreo (software de Fair Play) durante y/o después que se jueguen.
2. El único software de Fair Play autorizado por FIDE es la Herramienta de Screening de Partidas de FIDE. Otro software requiere aprobación explícita de la Comisión de Fair Play de FIDE (FPL).
3. La mayoría de las plataformas procesan las partidas de una competición a través de sus procedimientos *anti-cheating* propios. Estos procedimientos no son oficiales en las competiciones FIDE. Solo indican que se requiere investigación adicional.
4. Los jugadores deben jugar con sus nombres reales.
5. Se puede requerir que los jugadores estén visibles mediante cámara, utilizando una plataforma de video conferencia (entre las rondas se puede permitir a los jugadores apagar su cámara). Las imágenes de la plataforma de video conferencia pueden ser grabadas por el organizador. Debe asegurarse que solo el Árbitro Principal, el panel de expertos, si lo hubiere, y los miembros de EDC y FPL puedan acceder a dicha grabación si fuese necesario y que la grabación será borrada un año después del anuncio oficial de los resultados, a menos que FPL o EDC hayan abierto antes procedimientos contra participantes de dicha competición.
6. Se puede requerir a los jugadores que 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 deshabiliten el chat durante la partida. El organizador debe asegurarse que se ha recibido el asesoramiento legal adecuado sobre privacidad y protección infantil antes de solicitarlo en las regulaciones de la competición.
7. Otras competiciones deben ser conducidas de acuerdo con los principios mencionados y/o con las políticas de Fair Play Online de las Federaciones Nacionales. En caso que una competición sea conducida en una plataforma que aplique sus propias políticas de Fair Play, los jugadores deben ser advertidos que los árbitros no pueden intervenir en decisiones tomadas por la plataforma.
8. Los árbitros deben estar familiarizados con los procedimientos de las plataformas:
 - i) Para tratar con acusaciones de *cheating*,
 - ii) Para marcar o cerrar cuentas,
 - iii) Para tratar con apelaciones.
9. En casos donde los resultados oficiales sean determinados por el Árbitro Principal en vez de la plataforma, las regulaciones de la competición deberían especificar si los puntos obtenidos por jugadores posteriormente excluidos o descalificados se otorgarán a sus oponentes o no.
10. Los premios no deberían ser entregados a los jugadores hasta que los chequeos de Fair Play llevados a cabo por la plataforma y con la Herramienta de Screening de Partidas de FIDE hayan terminado.
11. En algunas competiciones, particularmente competiciones oficiales FIDE, las regulaciones de la competición pueden especificar descalificación y que sean impuestas otras sanciones sin una confirmación que se haya probado *cheating*. En tal caso, las sanciones no se extenderían al juego presencial en ausencia de más evidencias.
12. Las regulaciones de la competición pueden estipular que la decisión del Árbitro Principal o de un panel de expertos designados para tal propósito, en la pérdida de la partida o exclusión de la competición por sospecha de *cheating* es final. Sin embargo, esto es sin perjuicio del derecho del interesado a apelar si se le imponen sanciones más amplias.
13. FPL puede crear una sub-comisión o grupo de trabajo dedicado exclusivamente al ajedrez *online*.
14. Las regulaciones de la competición no pueden estipular que todos los asuntos de fair play de la competición son responsabilidad exclusivamente de la plataforma.

B. Infracciones de Cheating Online

1. Conceptualmente, *cheating* en ajedrez *online* se define como cualquier comportamiento que un jugador utilice para obtener una ventaja sobre su compañero o lograr un objetivo en una partida *online* si, de acuerdo a las reglas de juego, la ventaja u objetivo es aquel que no debería haber alcanzado.

2. Específicamente, “*Cheating*” significa:

i) el uso deliberado de dispositivos electrónicos u otras fuentes de información o consejo durante una partida; o

ii) la manipulación de competiciones de ajedrez, lo cual significa un acuerdo intencional, acto u omisión dirigido a una alteración indebida del resultado o del curso de una competición de ajedrez con el fin de eliminar toda o parte de la naturaleza impredecible de la competición de ajedrez antes mencionada con el fin 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, bajo rendimiento deliberado, arreglo de partidas, fraude de rating y participación deliberada en competiciones o partidas ficticias.

3. Las infracciones relacionadas con *cheating* específicas del ajedrez *online* son la piratería y el robo de identidad- es decir cuando alguien juega por el jugador. Las formas en que las infracciones de este tipo son tratadas son análogas al tratamiento de delitos de *cheating*, incluyendo la aplicación de las medidas de disciplina internas de FIDE.

4. La evidencia estadística puede conducir a asumir que se ha cometido una infracción de *cheating* a menos que el jugador pueda probar en el balance de probabilidades que estaba jugando honestamente.

C. Cargas y Estándares de la Prueba

1. FPL tendrá la carga de establecer si sucedió una infracción de *cheating online*. El estándar de la prueba será si FPL ha establecido una infracción de *cheating online* para satisfacción suficiente del tribunal, teniendo en cuenta la seriedad de la acusación que se hace. Este estándar de la prueba es en todos los casos mayor que un mero balance de probabilidad pero menor que la prueba más allá de la duda razonable. El Artículo B.4 permanece inalterado.

2. Cuando estas Reglas de Fair Play pongan la carga de la de prueba sobre el Jugador u otra Persona acusada de haber cometido una supuesta infracción de *cheating online*, para refutar una presunción o establecer hechos o circunstancias específicas, el estándar de la prueba será según un balance de probabilidad.

D. Acusaciones Falsas

1. Las acusaciones falsas son un abuso de la libertad de expresión. Las acusaciones falsas en ajedrez como en cualquier otra área, pueden dañar la reputación. El derecho a la protección de la reputación está protegido como parte del derecho al respeto de la vida privada. Al decidir si una acusación es manifiestamente infundada y por lo tanto pueda ser considerada como abuso de la libertad de expresión, los siguientes criterios se toman en cuenta: a) la suficiencia de la base de los hechos de la acusación; b) el nivel de la competición; c) el título y el rating del jugador del presunto *cheating online*; d) el resultado final del jugador en la competición en cuestión e) la forma y escala de la difusión de la acusación (redes sociales, entrevista pública, entrada en blog, etc.) La lista de criterios no es exhaustiva.

2. Las acusaciones falsas en ajedrez *online* son tratadas *mutatis mutandis* como en ajedrez presencial.

E. Sanciones

1. Las sanciones impuestas por infracciones de *cheating online* pueden ser extendidas al ajedrez presencial. Una sanción especificada en el Código de Ética de FIDE como una suspensión de un año puede ser reducida a 6 meses para ajedrez presencial.

2. Otros aspectos de las sanciones se aplican *mutatis mutandis* al ajedrez *online* como si fueran aplicados al ajedrez presencial: la edad del jugador, la frecuencia y naturaleza de la ofensa, la naturaleza de la competición y otras circunstancias son tomadas en cuenta de manera exhaustiva.

F. Jurisdicción

La Comisión de Fair Play (FPL) tiene jurisdicción en todos los asuntos relacionados con *cheating*, incluyendo falsas acusaciones en todos los eventos oficiales FIDE. La gente sujeta a la jurisdicción de FPL incluye jugadores, personas que apoyen y capitanes de equipo. Personas que apoyen incluye, pero no está limitado a, cabezas de delegación, analistas, entrenadores, managers, psicólogos, organizadores, espectadores, parientes, prensa, oficiales, árbitros cuando estén involucrados en incidentes de *cheating*.

G. Denuncias e Investigaciones

1. ACTIVANDO UNA INVESTIGACIÓN

1.1 Las investigaciones pueden ser iniciadas basadas en una denuncia Post-Competición.

1.2. Las investigaciones también pueden ser activadas por:

- i) un reporte del árbitro principal de una competición;
- ii) iniciativa de FPL;
- iii) una solicitud de la Comisión de Ética y Disciplina (EDC) o cualquier otro organismo de FIDE autorizado por los Estatutos.

2. DENUNCIAS

2.1. El derecho a denuncia corresponde a los participantes (jugadores, capitanes y oficiales) de la competición concerniente con número ID FIDE. El plazo para protestas es 24 horas luego de haber finalizado la última ronda.

2.2. Todas las Denuncias deben ser enviadas por escrito dirigidas a FPL a través de la Oficina de FIDE. El denunciante proporcionará toda la información requerida en el Formulario de Denuncias y debe detallar las razones porque está realizando la Denuncia, enumerando todos los fundamentos disponibles al momento de la presentación.

2.3. No se aceptan denuncias orales o informales.

2.4. Todas las Denuncias enumerarán todos los fundamentos disponibles al momento de la presentación.

2.5. Todas las Denuncias basadas exclusivamente en el supuesto que una persona está jugando más fuerte que lo esperado de acuerdo a su rating, no serán consideradas.

2.6. FPL puede iniciar una investigación basada en cualquier información que pueda llegar a su conocimiento en relación a un posible incidente de *cheating*, incluyendo falsas acusaciones.

2.7. Toda la información sobre denuncias e investigaciones permanecerá confidencial hasta que la investigación de FPL finalice. En caso de incumplimiento de los requerimientos de confidencialidad por los denunciantes o el Árbitro Principal o cualquier otra persona con conocimiento de la denuncia o la investigación antes que la investigación finalice, FPL puede remitir a todos los infractores a la EDC.

H. Procedimiento de Investigación

1. FPL tiene derecho a realizar investigaciones preliminares en relación a un presunto o posible caso de violación relacionado con *cheating online*.

2. Si una denuncia es inadmisibles o manifiestamente infundada, FPL puede rechazarla por voto de la mayoría.

3. Un miembro de FPL (Persona Investigadora – IP), nominada por el Presidente de FPL, basada en sistema de rotación, será designada para investigar la denuncia. Esa persona es un órgano independiente y no está sujeta a instrucciones de ninguna otra parte.

4. La IP considerará la evidencia estadística presentada. Además considerará toda la evidencia física y observacional recolectada como parte de la investigación, si la hubiere. Puede además recolectar evidencias adicionales en el curso de su investigación.

5. Se solicita a los jugadores, organizadores, árbitros, federaciones nacionales, anfitriones de plataformas *online* donde las partidas son jugadas, y otras partes que cooperen con la IP. De no hacerlo puede resultar en el envío a EDC.

6. La IP va a investigar cada caso dentro de un tiempo razonable, usualmente no más que dos semanas.

7. Al final de la investigación la IP preparará un reporte a FPL para consideración indicando: la acción que activó la investigación, las circunstancias de hecho del incidente, los descubrimientos de la investigación y la sanción propuesta. El reporte puede abarcar cualquier otro incumplimiento de las regulaciones FIDE halladas por la IP. FPL puede solicitar a la IP considerar hechos adicionales y/o llevar adelante investigaciones adicionales.

8. Una vez que un reporte es considerado final por la IP, FPL decide por voto mayoritario si el caso se enviará a EDC para ser juzgado. Si el caso no se envía a EDC, se considera rechazado. FPL enviará su fallo al denunciante y a la persona acusada. Si la Federación Nacional de la persona acusada estuviera involucrada, será informada también.

I. Reglas de Procedimiento

1. El plazo de prescripción es de un año luego de la última ronda de la competición *online* en cuestión.
2. El idioma de trabajo de la IP es inglés. La IP puede, a solicitud de cualquier parte, autorizar un idioma que no sea inglés para utilizar por las partes involucradas. En ese caso, la IP puede solicitar a alguna o todas las partes que se hagan cargo de los costos de traducción e intérprete. La IP puede solicitar que todos los documentos enviados en otro idioma que no sea inglés sean presentados junto con una traducción certificada en el idioma del procedimiento.
3. Si la IP no desestima el caso, la persona acusada debe ser informada por escrito (ya sea por carta, e-mail o de otra manera) del caso pendiente y se le otorgará el derecho de presentar a la IP cualquier declaración y documentos en apoyo a su posición.
4. El denunciante y la persona acusada tienen el derecho de ser representados o asistidos por personas de su elección.
5. Los documentos relacionados con el proceso deben ser enviados por escrito, preferentemente por e-mail.
6. Cada parte involucrada en una investigación es responsable de sus propios costos directa o indirectamente asociados con el caso.
7. Cuando una persona sujeta a jurisdicción disciplinaria de otra Comisión FIDE es parte de una investigación, FPL puede proporcionar la información relevante a esa Comisión FIDE.

J. Condición para Participar en un Evento Deportivo Online

Al participar en la competición, cada jugador acepta las medidas mencionadas anteriormente como condición para participar y acepta que su participación está sujeta a estas medidas. Específicamente, el jugador acepta que sus partidas sean chequeadas por una herramienta de screening *online* y acepta que podría enfrentar sanciones disciplinarias.

APÉNDICE II. Reglas para Jugadores de Ajedrez Discapacitados Significativamente/ Totalmente Ciegos e Incapaces de Mover para Competiciones Online con Supervisión

1. Todas las plataformas *online* que organicen competiciones de ajedrez deben proveer accesibilidad total a los jugadores de ajedrez significativamente/ totalmente ciegos e incapaces de mover.

Si esto no es posible, los organizadores deben proveer asistentes *online*, uno por jugador, entrenados y aprobados por la Comisión DIS de FIDE.

2. Al menos cinco (5) días antes del inicio de la competición, los jugadores de ajedrez significativamente/ totalmente ciegos e incapaces de mover deben enviar sus documentos médicos a los organizadores para aprobación y deben estar registrados al momento del inicio de la competición en la lista de jugadores de ajedrez discapacitados FIDE: <https://dis.fide.com/wr0>

De acuerdo a los documentos proporcionados, los organizadores decidirán si el jugador pertenece a la categoría “Jugadores de ajedrez discapacitados significativamente/totalmente ciegos e incapaces de mover” y necesita un asistente.

3. Los asistentes *online* son responsables de invitar y conectarse en Zoom con sus jugadores 15 min. antes del inicio de la partida.

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

5. Cuando la partida comienza y durante toda la partida, solo el asistente es responsable de conectarse a la plataforma, jugar las jugadas anunciadas y anunciar las jugadas del oponente a su jugador.

6. El jugador debe asegurarse que puede escuchar al asistente alto y claro.

El anuncio de las jugadas debe ser mediante deletreo completo (por ejemplo: peón de e2 a e4) y en inglés, o en otro lenguaje mutuamente convenido entre el jugador y el asistente.

7. El asistente puede utilizar tanto:

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

8. El jugador tiene derecho a preguntar la cantidad de jugadas realizadas y el tiempo restante en su reloj y en el de su oponente en cualquier momento durante la partida.

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

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

11. Todos los artículos de las leyes de ajedrez *online* FIDE son válidos para los jugadores significativamente/ totalmente ciegos e incapaces de mover reemplazando la palabra “jugador” por “asistente online”.

Agregados a las Leyes de Ajedrez Online:

Artículo 3.1. Los jugadores de ajedrez significativamente/ totalmente ciegos e incapaces de mover pueden utilizar su propio tablero de ajedrez además del tablero virtual utilizado por el asistente *online*.

Artículo 13.1.1 Los asistentes *online* designados deben tener una vista completa del jugador.

Artículo 14.1 Los asistentes *online* designados deben tener una vista completa del rostro del jugador.

APÉNDICE III. Regulaciones para Jugadores de Ajedrez Discapacitados Significativamente/ Totalmente Ciegos e Incapaces de Mover para Competiciones Híbridas

1. Se aconseja que el Organizador Local proporcione un asistente a los jugadores significativamente/ totalmente ciegos. Las obligaciones del asistente son:
 - 1.1 Jugar *online* las jugadas anunciadas por su jugador.
 - 1.2 Anunciar las jugadas del oponente.
 - 1.3 Informar a los jugadores significativamente/ totalmente ciegos los tiempos de los relojes solo a su solicitud.
 - 1.4 Informar al jugador las ofertas de tablas de su oponente, y realizar ofrecimientos de tablas comunicados por el jugador.
 - 1.5 No está permitida ninguna otra comunicación entre el asistente y el jugador.
 - 1.6 Los asistentes son supervisados por el Árbitro Principal Local y los otros árbitros.
2. Todas las otras regulaciones se aplican cambiando solamente la palabra “jugador” por “asistente”.

Glosario de Términos en las Regulaciones de Ajedrez Online FIDE

Este glosario proporciona definiciones solamente para términos que son exclusivos de ajedrez *online*. El número luego de cada término, refiere al lugar donde aparece primero en este documento.

Promoción Automática: Artículo 3.6.c. Un peón promociona automáticamente a Dama u otra pieza de acuerdo a la configuración seleccionada por el jugador en el software de la zona de juego.

Cheating: Apéndice I, A.8.i. El uso deliberado de asistencia externa de un jugador para obtener ventaja sobre su oponente (como utilizar una computadora u otro jugador). *Cheating* también refiere a la manipulación a propósito de competiciones de ajedrez como, pero no limitada a, bajo rendimiento deliberado, arreglo de partidas, fraude de rating y participación en competiciones o partidas ficticias.

Organizador Principal: Artículo 16.1. La persona responsable de designar y aprobar todos los lugares de juego para una competición *online*.

Competiciones con Supervisión: Artículo 6.1.2. Un evento con jugadores que son supervisados remotamente por uno o más árbitros.

Desconexión: Artículo 11: Sucede cuando se pierde por alguna razón la conexión a internet o la señal electrónica entre el dispositivo de juego autorizado y la zona de juego.

FPL: Apéndice I, A.2. Refiere a la Comisión de Fair Play de FIDE.

Fair Play software: Apéndice I, A.1. Herramientas de software utilizadas por proveedores de servicios y FIDE para monitorear todas las partidas, jugada a jugada. El software de Fair Play de FIDE aprobado es la Herramienta de Screening de Partidas de FIDE.

Piratería: Apéndice I, B.3. Sucede cuando otra persona está jugando en nombre del jugador cuyo nombre se asume que está jugando una partida.

HIP: Artículo 16.5. Plataforma anfitriona de internet.

Ajedrez Híbrido: Artículo 6.1.3. Una competición de “Ajedrez Híbrido” es un evento donde todos los jugadores son supervisados físicamente por un árbitro mientras juegan *online*.

Persona Investigadora (IP): Apéndice I, H.3. Refiere al miembro de la Comisión de Fair Play de FIDE que tiene la responsabilidad de investigar un caso donde se presume que hubo *cheating*.

LCA: Artículo 16.8. Árbitro Principal Local.

Organizador Local: Artículo 16.1. La persona responsable de supervisar un lugar de juego *online*. El Organizador Local reporta directamente al Organizador Principal.

LTA: Artículo 18.8. Árbitro Técnico Local.

Arreglo de partidas: Apéndice I, B.i.i. Arreglar los resultados de una competición antes que las partidas sean jugadas.

Competición online de ajedrez: Artículo 6.1.1. Un evento sin una supervisión específica del jugador, posiblemente automatizada por una zona de juego sin supervisión de un árbitro.

Dispositivo de Juego: Artículo 12. Refiere a la computadora, computadora portátil, computadora de oficina, u otro equipamiento autorizado que el jugador utiliza para hacer sus jugadas en la zona de juego.

Zona de juego: Artículo 2. Refiere al sistema anfitrión o ambiente de juego para una partida de ajedrez *online*.

Bajo rendimiento deliberado: Apéndice I, B.2. Jugar deliberadamente por debajo de la fuerza de juego real de uno.

VCS: Artículo 13. Sistema de Video Conferencia.

Tablero de ajedrez virtual: Artículo 3. Refiere a la representación del tablero y piezas de ajedrez generado por la zona de juego en la pantalla del jugador y personalizado por el jugador utilizando el software de la zona de juego.

Reloj de ajedrez virtual: Artículo 4. Muestra el tiempo restante de la partida para cada jugador según lo generado por la zona de juego y mostrado en la pantalla de la computadora o la pantalla de juego de cada jugador.