

Reglament FIDE per als escacs en línia

Taula de continguts

Introducció	2
Part I: Regles bàsiques de joc	2
Article 1: Aplicació de les Lleis dels Escacs de la FIDE	3
Part II: Regles dels Escacs en Línia	2
Article 2: Zona de joc	2
Article 3: Moviment de les peces al tauler virtual	3
Article 4: Rellotge virtual	3
Article 5: Finalització de la partida	4
Part III: Reglament de Competicions en línia	4
Article 6: Tipus de competicions	4
Article 7: Sistema de puntuació	5
Part III a: Reglament de competicions en línia amb supervisió	5
Article 8: Provisions generals	5
Article 9: La conducta dels jugadors	6
Article 10: El paper de l'àrbitre	7
Article 11: Desconnexions	8
Article 12: Dispositiu de joc	9
Article 13: Sistema de vídeo-conferència	9
Article 14: Càmeres i micròfons	10
Article 15: Irregularitats	10
Part III b: Reglament de Competicions d'escacs híbrids	11
Article 16: Provisions Generals	11
Article 17: La conducta dels jugadors	12
Article 18: El paper de l'àrbitre	13
Article 19: Irregularitats	15
Article 20: Ús de jocs d'escacs tradicionals a les competicions híbrides	15
APÈNDIX I. Regles de joc net a les competicions en línia amb supervisió	16
APÈNDIX II. Regles de competicions amb supervisió per jugadors amb discapacitat visual o física	23
APÈNDIX III. Regles de competicions d'escacs híbrids per jugadors amb discapacitat visual o física	24
Glossari de termes continguts al Reglament de la FIDE per als escacs en línia	25

Introducció

El reglament de la FIDE per als escacs en línia pretén abastar totes les competicions on els esportistes juguen a un tauler virtual i les jugades es transmeten per internet.

Sempre que sigui possible, aquest reglament pretén ser idèntic a les Lleis dels Escacs de la FIDE i a altres reglaments de competició de la FIDE. Està pensat per que esportistes i àrbitres el facin servir a competicions oficials en línia de la FIDE, i com especificacions tècniques per plataformes d'escacs en línia que acullin aquestes competicions.

Aquest reglament no pot abastar totes les situacions possibles que poden sorgir durant una competició, però hauria de ser possible per un àrbitre amb la necessària competència, recte judici i objectivitat arribar a la decisió correcta basant-se en la seva comprensió d'aquest reglament.

Part I: Regles bàsiques de joc

Article 1: Aplicació de les Lleis dels Escacs de la FIDE

1.1 Articles 163 de les Regles bàsiques de joc de les Lleis dels Escacs de la FIDE s'apliquen completament, llevat de l'Article 2.1.

1.2 L'Article 2.1 de les Regles bàsiques de joc de les Lleis dels Escacs de la FIDE queda substituït per l'Article 3.1 del present reglament.

1.3 Els Articles 4 i 5 de les Regles bàsiques de joc de les Lleis dels Escacs de la FIDE queden substituïts pels Articles 3 i 5 del present reglament respectivament.

Part II: Regles dels escacs en línia

Article 2: Zona de joc

2.1 Les partides d'escacs en línia es juguen a un tauler virtual.

2.2 El tauler virtual estarà allotjat a una plataforma de joc en línia, normalment una aplicació o un lloc web.

2.3 El llistat de moviments serà visible a la pantalla tant per l'àrbitre com per als jugadors al llarg de tota la partida.

2.4 Cada jugador és responsable de familiaritzar-se amb les característiques del plataforma de joc i la seva funcionalitat.

Article 3: Moviment de les peces al tauler virtual

3.1 El tauler virtual és un quadrat dividit en 64 caselles quadrades de la mateixa grandària, amb una distribució 8 per 8, alternativament clares (les caselles «blanques») i fosques (les caselles «negres»).

La casella de la cantonada dreta inferior és blanca.

3.2 Els moviments es fan al tauler virtual mitjançant un dispositiu de joc, per exemple un ordinador amb ratolí o una tauleta.

3.3 La plataforma de joc únicament acceptarà moviments legals.

3.4 El jugador que està «en joc» ha de poder utilitzar qualsevol mitjà disponible al plataforma de joc per fer els seus moviments.

3.5 Com a mínim, el plataforma de joc ha d'oferir la possibilitat de seleccionar les caselles d'origen i destí per fer la seva jugada.

3.6 Les següents opcions addicionals poden ser activades i utilitzades pel jugador:

- a) Jugada intel·ligent: el jugador pot fer el seu moviment seleccionant únicament una casella quan només existeix una jugada legal amb aquest quadre com a casella de destí.
- b) Pre-jugada: el jugador introdueix el seu moviment abans que el seu rival hagi fet el seu.
- c) La jugada s'executa al tauler automàticament com a resposta immediata a la jugada de l'adversari.
- d) Promoció automàtica: el jugador pot configurar la plataforma de joc per que en cas de promoció el peó sigui substituït per una dama automàticament sense que aparegui l'opció de triar peça.

3.7 Totes les jugades i els temps dels rellotges després de cada jugada queden automàticament registrats per la plataforma de joc i són visibles a ambdós jugadors.

3.8 Si un jugador està impossibilitat per moure les peces pot designar un assistent, que haurà de ser acceptable per l'àrbitre, per exercir aquesta tasca.

Article 4: Rellotge virtual

4.1 «Rellotge virtual» fa referència al temps de cada jugador indicat al plataforma de joc.

4.2 Quan un jugador ha fet el seu moviment al tauler, el seu rellotge s'aturarà automàticament i s'engegarà el del seu adversari.

4.3 Si un jugador es desconnecta del plataforma de joc durant una partida, el seu rellotge continuarà funcionant.

4.4 Cada jugador ha de fer un nombre mínim de jugades, o totes, en un període de temps prefixat que inclou una quantitat de temps addicional amb cada jugada. Totes aquestes qüestions han de ser especificades amb antelació a les bases de la competició.

4.5 Si un jugador no completa el nombre prescrit de jugades en el temps assignat, perd la partida. Tanmateix, la partida és taules automàticament si s'ha arribat a una posició en què cap jugador no pot fer escac i mat al rei de l'adversari amb una sèrie qualsevol de moviments legals.

Article 5: Finalització de la partida

5.1 La partida és guanyada pel jugador que ha fet escac i mat al rei del seu adversari.

5.2 La partida és guanyada pel jugador l'adversari del qual declara que abandona fent clic al botó «abandonar» o per qualsevol altre mètode disponible a la plataforma de joc.

5.3 Un jugador pot oferir taules seguint qualsevol mètode proporcionat per la plataforma de joc. L'oferta no es pot retirar i manté la seva validesa fins que l'adversari l'accepti, la rebutgi fent un moviment o la partida conclogui d'alguna altra forma.

5.4 La partida és taules automàticament quan:

5.4.1 la mateixa posició s'ha produït per tercera vegada (com es descriu a l'Article 9.2.2 de les Lleis dels Escacs de la FIDE);

5.4.2 el jugador que està en joc no pot fer cap moviment legal i el seu rei no està en escac. Es diu que la partida ha acabat en «ofegat»;

5.4.3 s'ha produït una posició en què cap jugador no pot fer escac i mat al rei de l'adversari amb una sèrie qualsevol de moviments legals;

5.4.4 s'han completat els últims 50 moviments de cada jugador sense moure's cap peó i sense capturar cap peça.

Part III: Reglament de Competicions en línia

Article 6: Tipus de competicions

6.1 Les competicions en línia es poden jugar en els següents formats:

6.1.1 Una «competició d'escacs en línia» sense supervisió específica als jugadors, possiblement automatitzada per una plataforma de joc sense supervisió d'un àrbitre. «Escacs

en línia» és el terme més genèric per referir-se a les partides d'escacs per Internet. El reglament d'aquest tipus de competicions està especificat per les plataformes de joc.

6.1.2 Una competició «d'escacs en línia amb supervisió» és un esdeveniment on els jugadors estan supervisats remotament per un àrbitre. (veure Part III a).

6.1.3 Una competició «d'escacs híbrids» és un esdeveniment on tots els jugadors juguen les seves partides en línia al temps que estan supervisats físicament per un àrbitre (veure Part III b)

6.2 Les bases del torneig han d'especificar de quin tipus de competició es tracta, dels que apareixen a l'Article 6.1.

Article 7: Sistema de puntuació

7.1 Excepte que les bases del torneig diguin una altra cosa, un jugador que guanya la seva partida, o que guanya per incompareixença, rep un punt (1); un jugador que perd la seva partida, o que perd per incompareixença, rep zero punts (0); i un jugador que fa taules a la seva partida rep mig punt ($\frac{1}{2}$).

7.2 El total de la puntuació de qualsevol partida no pot excedir mai la puntuació donada normalment per aquella partida. Les puntuacions donades a un jugador individual hauran de ser aquelles relacionades normalment amb el joc, per exemple, una puntuació de $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ no està permesa.

Part III a: Reglament de competicions en línia amb supervisió

Article 8: Provisions generals

8.1 S'entén per «recinte de joc» la «zona de joc» i els banys. S'entén per «zona de joc» l'habitació on el jugador fa les seves jugades. Les bases d'una competició poden requerir que la zona de joc sigui vigilada amb càmeres.

8.2 Excepte el jugador, ningú pot ser a la zona de joc sense l'autorització de l'Àrbitre.

8.3 El control de temps i la seva mecànica s'especificaran a les bases de la competició.

8.4 Si la plataforma de joc permet als jugadors moure les peces en contradicció amb l'Article 3.3 (jugades il·legals), les bases de la competició hauran d'especificar com actuar davant aquestes irregularitats.

8.5 Les bases de la competició especificaran amb antelació un temps d'espera per arribar a la partida. Si no està especificat, el temps d'espera és zero. Si les bases de la competició especifiquen que el temps d'espera per arribar a la partida no és zero, i si al començament de la partida no està present cap dels jugadors, el jugador de les peces blanques perdrà tot el temps transcorregut fins a la seva arribada, excepte que les bases de la competició especifiquin una altra cosa o l'àrbitre decideixi una altra cosa.

8.6 La plataforma de joc ha de registrar una oferta de taules al costat del moviment del jugador que l'ha realitzat.

Article 9: La conducta dels jugadors

9.1 Els jugadors no actuaran de forma que deshonrin el joc dels escacs. Això inclou el seu comportament davant les càmeres.

9.2 Cada jugador es connectarà a la plataforma de joc amb un dispositiu autoritzat, per accedir a les seves partides.

9.3 Cada jugador ha d'utilitzar el seu compte personal quan jugui partides de competició a la plataforma de joc.

9.4 Els jugadors han de vestir adequadament quan siguin visibles en càmera i seguir el codi de vestimenta de la competició, si s'escau.

9.5 Durant la partida un jugador només pot abandonar la zona de joc o el recinte de joc amb el permís de l'àrbitre.

9.6 Durant la partida està prohibit que els jugadors facin ús de qualsevol dispositiu electrònic, notes, fonts d'informació, consells o anàlisi en un altre tauler d'escacs.

9.7 Els jugadors no poden portar auriculars (a l'interior o exterior de les orelles) durant la partida.

9.8.1 Durant la partida, els jugadors tenen prohibit tenir al recinte de joc qualsevol dispositiu electrònic no específicament aprovat per l'àrbitre. No obstant, les bases d'una competició poden permetre que aquests dispositius estiguin guardats a prop de la zona de joc únicament com a ajuda per proporcionar una connexió a internet de reserva.

9.8.2 Si és evident que un jugador té un dispositiu prohibit dins del recinte de joc, perdrà la partida. L'adversari serà declarat guanyador. Les bases de la competició poden especificar una penalització diferent, menys severa. L'Àrbitre Principal també pot decidir excloure al jugador de la competició.

9.8.3 L'àrbitre pot demanar a un jugador que mostri la seva roba, bosses, contingut de calaixos o armari, o altres elements. El cos del jugador, incloent-hi orelles, pot ser igualment inspeccionat. Aquestes inspeccions es realitzaran per càmera. Quan el cos d'un jugador, a part de les orelles, sigui

inspeccionat, aquesta tasca la realitzarà en privat una persona del mateix sexe que el jugador. Aquesta inspecció no serà gravada.

9.9 No es permet fumar, ni cigarrets convencionals ni electrònics, quan sigui visible en càmera.

9.10 Està prohibit distreure o molestar l'adversari de qualsevol manera. Això inclou reclamacions o ofertes de taules improcedents, enviar missatges inapropiats o la introducció d'una font de soroll a la zona de joc.

9.11 La infracció de qualsevol punt dels Articles 9.169.10 donarà lloc a sancions conforme a l'Article 10.9.

9.12 Els jugadors que hagin finalitzat les seves partides seran considerats espectadors i hauran de seguir les instruccions de l'Àrbitre i les bases de la competició. Per exemple: mutar els seus micròfons, desactivar les seves càmeres i/o aturar la compartició de pantalla.

9.13 Un jugador té el dret de demanar a l'àrbitre una explicació sobre qualsevol punt concret del Reglament FIDE per als escacs en línia.

9.14 A no ser que les bases de la competició especifiquin una altra cosa, un jugador pot apel·lar contra qualsevol decisió de l'àrbitre. Això inclou apel·lacions sobre el resultat d'una partida, fins i tot si el resultat ha estat determinat per la plataforma de joc i aprovat per l'àrbitre.

9.15 Els jugadors poden observar altres partides de la competició en curs sempre que respectin les instruccions relatives a la conducta permesa durant la partida i únicament mostren la posició, temps i/o resultat actual en aquell moment. Els jugadors tenen prohibit accedir a qualsevol tipus d'anàlisi durant la partida.

Article 10: El paper de l'Àrbitre

10.1 L'àrbitre vetllarà que es compleixi el Reglament FIDE per als escacs en línia.

10.2 L'àrbitre haurà de:

10.2.1 assegurar el joc net,

10.2.2 actuar en el millor interès de la competició,

10.2.3 assegurar-se que es mantinguin unes bones condicions de joc,

10.2.4 assegurar-se que els jugadors no siguin molestats,

10.2.5 supervisar el desenvolupament de la competició,

10.2.6 prendre mesures especials pels jugadors amb discapacitat i aquells que requereixin atenció mèdica,

10.2.7 seguir les regles o directrius Anti-trampes per les competicions d'escacs en línia

10.3 Els àrbitres observaran les partides, especialment quan els jugadors tinguin poc temps de reflexió, exigiran el compliment de les decisions que hagin adoptat i, quan correspongui, imposaran sancions als jugadors.

10.3.1 L'àrbitre pot assignar assistents a observar les partides i els jugadors.

10.4 L'àrbitre comprovarà que la zona de joc és adequada abans de l'inici de la partida.

10.5 L'àrbitre pot concedir temps addicional a un o ambdós jugadors en cas de desordre aliè a la partida.

10.6 L'àrbitre no pot intervenir en una partida excepte en els casos descrits en el Reglament FIDE per als escacs en línia.

10.7 Els jugadors d'altres partides no poden parlar sobre una partida o interferir-hi de qualsevol altra manera. Els espectadors no poden interferir en una partida. L'àrbitre pot fer fora del recinte de joc els infractors.

10.8 Està prohibit per a tothom l'ús de telèfons mòbils o de qualsevol altre dispositiu de comunicació al recinte de joc i en qualsevol altra zona designada per l'àrbitre, excepte que es disposi de la seva autorització.

10.9 Aquestes són les opcions sancionadores disponibles per a l'àrbitre:

10.9.1 advertència,

10.9.2 augmentar el temps de reflexió de l'adversari,

10.9.3 reduir el temps de reflexió de l'infractor,

10.9.4 incrementar la puntuació obtinguda en la partida a l'adversari al màxim possible per a aquella partida.

10.9.5 reduir la puntuació obtinguda en la partida a l'infractor,

10.9.6 declarar la partida perduda a l'infractor (l'àrbitre decidirà també la puntuació de l'adversari),

10.9.7 una multa anunciada amb antelació,

10.9.8 exclusió durant una o més rondes,

10.9.9 expulsió de la competició.

Article 11: Desconnexions

11.1 Estar connectat a la plataforma de joc és responsabilitat del jugador. Això inclou disposar de connexió estable a Internet i un dispositiu informàtic adequat per a jugar.

11.1.1 Només amb autorització prèvia de l'àrbitre el jugador pot mantenir la seva connexió mitjançant un dispositiu mòbil.

11.2 El jugador seguirà les instruccions que rebi de l'àrbitre pel que fa a la seva presència a la plataforma de joc.

11.3 Les bases de la competició establiran les conseqüències i potencials sancions en cas d'una desconnexió de la plataforma de joc durant una sessió de joc.

11.4 Si un jugador es desconnecta de la plataforma de joc durant una partida, el seu rellotge continuarà funcionant.

11.4.1 Si el jugador aconsegueix reconnectar a la partida abans que el seu temps de reflexió s'hagi exhaurit, continuarà jugant amb el temps de reflexió que resti al seu rellotge. L'àrbitre decidirà si cal aplicar altres sancions addicionals.

11.4.2 Si el jugador no pot reconnectar a la partida abans que s'exhaureixi el seu temps de reflexió, la partida es considerarà perduda excepte que les bases de la competició especifiquin una altra cosa (incloent-hi la quantitat de temps de que disposa un jugador desconnectat per reconnectar a la partida). No obstant això, la partida és taules en la situació descrita a l'Article 4.5.

11.5 Durant una desconnexió, cap dels jugador pot abandonar el seu lloc sense el permís de l'Àrbitre.

Article 12: Dispositiu de joc

12.1 Durant la partida el jugador haurà de jugar amb una única pantalla i compartir-la amb l'àrbitre, excepte que les bases de la competició especifiquin una altra cosa.

12.2 Durant una sessió de joc, l'àrbitre haurà de tenir accés a les aplicacions obertes al dispositiu del jugador.

12.3 Cap aplicació, excepte la que es faci servir per jugar i un sistema de videoconferència podrà estar oberta en el dispositiu del jugador durant la sessió, excepte amb el permís de l'àrbitre.

Article 13: Sistema de vídeo-conferència

13.1 Quan es juga amb supervisió per vídeo, una competició haurà de proporcionar un sistema de videoconferència per que sigui utilitzat per jugadors i àrbitres. El sistema ha de disposar de les següents característiques:

13.1.1 Vista completa del jugador, que mostrarà com a mínim la seva cara i, si es requereix, la seva zona de joc;

13.1.2 Àudio del jugador i del seu entorn (mitjançant micròfon);

13.1.3 Possibilitat de compartir la pantalla del jugador (sota control del jugador i l'àrbitre).

13.2 Cada jugador s'haurà de connectar al sistema de videoconferència a l'hora especificada per l'àrbitre i romandre connectat durant tota la sessió.

13.3 Si un jugador es desconnecta del sistema de videoconferència, però segueix connectat a la plataforma de joc, no té permès moure cap peça al tauler d'escacs fins que s'hagi reconnectat al sistema de videoconferència.

13.4 Les bases de la competició poden especificar que un sistema de targetes groga (advertència) i vermella (pèrdua de partida) sigui implementat com a suport per gestionar les sancions per desconnexió del sistema de videoconferència.

Article 14: Càmeres i micròfons

14.1 Quan es jugui amb supervisió per vídeo, el jugador haurà d'utilitzar una càmera web que mostri completament la seva cara durant la partida. La imatge mostrada no ocultarà l'entorn del jugador, és a dir, no es permet l'ús d'un fons virtual.

14.2 La il·luminació de l'habitació ha de ser suficient per permetre que el moviment dels ulls del jugador pugui ser visible a la retransmissió i controlat per l'àrbitre.

14.3 El micròfon del jugador ha de transmetre en tot moment a l'àrbitre qualsevol só audible a prop del jugador.

14.4 Les bases de la competició poden especificar el requeriment de dispositius de vigilància addicionals (per exemple, càmeres).

Article 15: Irregularitats

15.1 Ambdós jugadors tenen dret a demanar l'assistència d'un àrbitre. Si un jugador sol·licita l'assistència de l'àrbitre, aquest determinarà si el jugador tenia una raó vàlida per fer-ho. Si el jugador no tenia una raó vàlida per sol·licitar l'assistència de l'àrbitre, el jugador podrà ser sancionat conforme a l'Article 10.9.

15.2 Si una partida ha començat amb els colors invertits i si s'han realitzat menys de 10 jugades per part d'ambdós jugadors s'interromprà la partida i es jugarà una de nova amb els colors correctes. Després de 10 jugades o més, la partida continuarà.

15.3 Si una partida no es declara automàticament taules quan ha sorgit una de les situacions descrites a l'Article 5.4 (situacions de taules automàtiques) l'àrbitre declararà la partida taules.

15.4 Si una plataforma de joc declara automàticament una partida taules en contradicció amb l'Article 4.5 (encara hi existeix possibilitat de mat), l'àrbitre està autoritzat a modificar el resultat automàtic.

15.5 Si durant la partida es descobreix que la configuració de qualsevol d'ambdós rellotges era incorrecta, l'àrbitre ajustarà els rellotges immediatament. L'àrbitre introduirà la configuració correcta i ajustarà els temps si és necessari. L'àrbitre farà ús del seu millor criteri en determinar la configuració correcta.

15.6 Si la partida ha de ser interrompuda, l'àrbitre aturarà el rellotge si és possible. Si no és possible, l'àrbitre pot afegir temps addicional a un dels jugadors, o a ambdós.

Part III b: Reglament de Competicions d'escacs híbrids

Article 16: Provisions generals

16.1. L'Organitzador Principal designa els recintes de joc per la competició. Cada recinte de joc està sota el control d'un Organitzador Local.

16.2 Cada Organitzador Local haurà de proporcionar un recinte de joc adient per acollir una competició d'escacs híbrids. S'entén per «recinte de joc» la «zona de joc», els banys, les àrees de descans, la zona de fumadors i qualssevol altres llocs designats per l'àrbitre. S'entén per «zona de joc» el lloc en el que es juguen les partides d'una competició. Només els jugadors i l'àrbitre tenen autorització per accedir a la zona de joc.

16.3 Cada recinte de joc ha d'estar controlat per càmeres.

16.4 A cada recinte de joc s'hauran d'aplicar les mesures de joc net d'acord amb la normativa Anti-Trampes de la FIDE i les mesures de protecció Anti-Trampes de la FIDE. Excepte que l'àrbitre ho autoritzi, està prohibit per a tothom l'ús de telèfons mòbils o de qualsevol altre dispositiu de comunicació al recinte de joc i en qualsevol altra zona adjacent.

16.5 Cada Organitzador Local és responsable de proporcionar una connexió a Internet al recinte de joc. Els jugadors no són responsables de les seves connexions al servidor i al sistema de comunicació (si les bases de la competició requereixen el seu ús), excepte si les bases de la competició especifiquen una altra cosa.

16.6 A cada recinte de joc, els dispositius electrònics utilitzats per jugar en línia (dispositius de joc) seran proporcionats pel Organitzador Local, excepte si les bases de la competició especifiquen una altra cosa.

16.7 Durant la partida, cada jugador tindrà accés al seu dispositiu de joc a un tauler virtual i a qualsevol software requerit per aquest propòsit. No es pot obrir cap altre lloc web, aplicació o software al dispositiu de joc. L'única excepció pot ser un sistema de (vídeo) comunicació, si les bases de la competició requereixen el seu ús.

16.8 Com a mínim es designaran dos àrbitres per cada recinte de joc: un Àrbitre Principal Local i un Àrbitre Tècnic Local.

16.9 El nombre total d'àrbitres requerit a cada recinte de joc variarà segons el tipus de competició, el sistema de joc, el nombre de participants i la importància de la competició.

16.10 Si la plataforma de joc permet als jugadors moure les peces en contradicció amb l'Article 3.3 (jugades il·legals), les bases de la competició hauran d'especificar com actuar davant aquestes irregularitats.

16.11 Les bases de la competició especificaran amb antelació un temps d'espera per arribar a la partida. Si no està especificat, el temps d'espera és zero. Si les bases de la competició especifiquen que el temps d'espera per arribar a la partida no és zero, i si al començament de la partida no està present cap dels jugadors, el jugador de les peces blanques perdrà tot el temps transcorregut fins a la seva arribada, excepte que les bases de la competició especifiquin una altra cosa o l'àrbitre decideixi una altra cosa.

16.12 La plataforma de joc ha de registrar una oferta de taules al costat del moviment del jugador que l'ha realitzat.

Article 17: La conducta dels jugadors

17.1. Els jugadors no actuaran de forma que deshonrin el joc dels escacs.

17.2 Els jugadors no estan autoritzats a utilitzar els seus propis dispositius de joc al recinte de joc, excepte si les bases de la competició especifiquen una altra cosa.

17.3 Durant la partida, els jugadors tenen prohibit tenir qualsevol dispositiu electrònic no específicament aprovat per l'àrbitre. L'àrbitre pot demanar a un jugador que permeti la inspecció de la seva roba, bosses, altres elements i cos, en privat. L'àrbitre o la persona autoritzada per l'àrbitre inspeccionarà al jugador i serà del mateix sexe que el jugador. Si és evident que un jugador té un dispositiu prohibit dins del recinte de joc, perdrà la partida. L'adversari serà declarat guanyador. Les bases de la competició poden especificar una penalització diferent, menys severa. L'Àrbitre Principal també pot decidir excloure al jugador de la competició.

17.4 Les bases de la competició poden permetre que el jugador tingui guardats a una bossa dispositius electrònics personals, sempre i quan estiguin completament desconnectats. Aquesta bossa haurà de col·locar-se segons ho digui l'Àrbitre Principal Local.

17.5 Durant la partida està prohibit que els jugadors facin ús de qualsevol notes, fonts d'informació o consells.

17.6 Està prohibit distreure o molestar l'adversari de qualsevol manera. Això inclou reclamacions o ofertes de taules improcedents, enviar missatges inapropiats o la introducció d'una font de soroll a la zona de joc.

17.7 Durant la partida un jugador només pot abandonar la zona de joc o el recinte de joc amb el permís de l'àrbitre.

17.8 Els jugadors han de seguir el codi de vestimenta de la competició, si s'escau.

17.9 La infracció de qualsevol punt dels Articles 17.1ó17.8 donarà lloc a sancions conforme a l'Article 18.4.

17.10 Un jugador té el dret de demanar a l'àrbitre una explicació sobre qualsevol punt concret del Reglament FIDE per als escacs en línia.

17.11 A no ser que les bases de la competició especifiquin una altra cosa, un jugador pot apel·lar contra qualsevol decisió de l'àrbitre. Això inclou apel·lacions sobre el resultat d'una partida, fins i tot si el resultat ha estat determinat per la plataforma de joc i aprovat per l'àrbitre.

Article 18: El paper de l'àrbitre

18.1 Els àrbitres vetllaran que es compleixi aquest Reglament.

18.2 L'àrbitre haurà de:

18.2.1 assegurar el joc net,

18.2.2 actuar en el millor interès de la competició,

18.2.3 assegurar-se que es mantinguin unes bones condicions de joc,

18.2.4 assegurar-se que els jugadors no siguin molestats,

18.2.5 supervisar el desenvolupament de la competició,

18.2.6 prendre mesures especials pels jugadors amb discapacitat i aquells que requereixin atenció mèdica,

18.2.7 seguir la normativa Anti-Trampes de la FIDE i les mesures de protecció Anti-Trampes de la FIDE (veure Article 16.4).

18.3 Els àrbitres observaran les partides, especialment quan els jugadors tinguin poc temps de reflexió, exigiran el compliment de les decisions que hagin adoptat i, quan correspongui, imposaran sancions als jugadors.

18.4 Aquestes són les opcions sancionadores disponibles per a l'àrbitre:

18.4.1 advertència,

18.4.2 augmentar el temps de reflexió de l'adversari,

18.4.3 reduir el temps de reflexió de l'infractor,

18.4.4 incrementar la puntuació obtinguda en la partida a l'adversari al màxim possible per a aquella partida,

18.4.5 reduir la puntuació obtinguda en la partida a l'infractor,

18.4.6 declarar la partida perduda a l'infractor (l'àrbitre decidirà també la puntuació de l'adversari),

18.4.7 una multa anunciada amb antelació,

18.4.8 exclusió durant una o més rondes,

18.4.9 expulsió de la competició.

18.5 Abans de l'inici de cada partida, cada Àrbitre Principal Local és responsable de comprovar que tots els dispositius de joc compleixen amb l'Article 16.7.

18.6 Abans de l'inici de cada partida, cada Àrbitre Principal Local és responsable de realitzar el control de joc net de tots els jugadors.

18.7 Cada Àrbitre Principal Local és responsable de vigilar les gravacions de les càmeres del recinte de joc.

18.8 Cada Àrbitre Tècnic Local és responsable de vigilar la connexió de cada jugador al servidor i al sistema de comunicació (si les bases de la competició requereixen el seu ús) abans i durant cada partida.

18.9 Cada Àrbitre Tècnic Local informarà immediatament a l'Àrbitre Principal de cada cas de desconnexió. Un cop restablerta la connexió, segons les circumstàncies específiques, l'Àrbitre Principal prendrà una decisió incloent però no limitada a:

a) represa de la partida des de la posició ajornada,

b) reducció del temps de reflexió del jugador que s'ha desconnectat,

c) reinici de la partida des de la posició inicial amb el mateix ritme de joc,

d) reinici de la partida des de la posició inicial amb un ritme de joc més ràpid

Article 19: Irregularitats

19.1 Ambdós jugadors tenen dret a demanar l'assistència d'un àrbitre. Si un jugador sol·licita l'assistència de l'àrbitre, aquest determinarà si el jugador tenia una raó vàlida per fer-ho. Si el jugador no tenia una raó vàlida per sol·licitar l'assistència de l'àrbitre, el jugador podrà ser sancionat conforme a l'Article 18.4.

19.2 Si una partida ha començat amb els colors invertits i si s'han realitzat menys de 10 jugades per part d'ambdós jugadors s'interromprà la partida i es jugarà una de nova amb els colors correctes. Després de 10 jugades o més, la partida continuarà.

19.3 Si una partida no es declara automàticament taules quan ha sorgit una de les situacions descrites a l'Article 5.4 (situacions de taules automàtiques) l'àrbitre declararà la partida taules.

19.4 Si una plataforma de joc declara automàticament una partida taules en contradicció amb l'Article 4.5 (encara hi existeix possibilitat de mat), l'àrbitre està autoritzat a modificar el resultat automàtic.

19.5 Si durant la partida es descobreix que la configuració de qualsevol d'ambdós rellotges era incorrecta, l'àrbitre ajustarà els rellotges immediatament. L'àrbitre introduirà la configuració correcta i ajustarà els temps si és necessari. L'àrbitre farà ús del seu millor criteri en determinar la configuració correcta.

19.6 Si la partida ha de ser interrompuda, l'àrbitre aturarà el rellotge si és possible. Si no és possible, l'àrbitre pot afegir temps addicional a un dels jugadors, o a ambdós.

Article 20: Ús de jocs d'escacs tradicionals a les competicions híbrides

Si amb el control de temps utilitzat a la competició el jugador té un increment de 30 segons o més afegits amb cada jugada des de la jugada 1, les bases de la competició poden permetre els jugadors utilitzar jocs d'escacs tradicionals (taulers i peces) per la seva comoditat durant les partides. En aquest cas s'aplicaran les següents provisions:

20.1. El registre oficial de la partida serà el del tauler virtual i el rellotge virtual.

20.2. Les bases de la competició han d'especificar el nombre necessari d'àrbitres.

20.3. Les jugades fetes al tauler virtual poden anar acompanyades d'una senyal acústica clarament audible (clic) per tal que cada jugador pugui assabentar-se, sense demora, de l'última jugada feta per l'adversari. Aquest sistema s'implementarà de tal manera que no molesti a les altres partides.

20.4. Cada jugador és responsable del moviment de les peces al seu tauler tradicional. L'única acció permesa al tauler tradicional és la reproducció de les jugades fetes per cada bàndol al tauler virtual.

20.5. Cap jugador té permès fer la seva jugada al tauler virtual (excepte la primera jugada del blanc) abans d'haver reproduït la seva jugada prèvia al tauler tradicional. La posició al tauler tradicional ha de ser en tot moment la mateixa que al virtual; l'única diferència permesa és un retard en l'última jugada.

20.6. En cas de violació dels Articles 20.4-20.5, l'àrbitre té la potestat d'intervenir i aplicar les sancions descrites a l'Article 18.4.

20.7. Les bases de la competició poden imposar l'ús de planelles per part dels jugadors.

APÈNDIX I. Regles de joc net a les competicions en línia amb supervisió

Les següents directrius tracten dels escacs en línia i seran d'aplicació a totes les competicions oficials de la FIDE. Per competicions nacionals i privades, es recomana adoptar aquestes directrius amb les esmenes necessàries.

A. Provisions Generals

1. Totes les partides d'una competició han de ser supervisades per un software de vigilància (Software de Joc Net) durant les partides o després que s'hagin jugat.
2. L'únic software de joc net autoritzat per la FIDE és l'Eina FIDE d'Anàlisi de Partides. Per utilitzar qualsevol altre software cal l'aprovació explícita de la Comissió de Joc Net de la FIDE.
3. La majoria de plataformes processaran automàticament les partides d'una competició mitjançant els seus propis protocols anti-trampes. Aquests protocols no són oficials a les competicions de la FIDE: només donen indicacions que requeriran investigació addicional.
4. Els jugadors han de jugar amb els seus noms reals.
5. Els jugadors poden ser requerits per mostrar-se en càmera mitjançant una plataforma de videoconferència (entre rondes els jugadors poden tenir permís per tancar la càmera). Les imatges de la plataforma de videoconferència poden ser enregistrades per l'organitzador. Cal garantir que només l'Àrbitre Principal, el comitè d'experts, si n'hi ha, i els membres de la Comissió d'Ètica i Disciplina i la Comissió de Joc Net poden accedir a aquest enregistrament si fos necessari, i que aquest enregistrament s'esborrarà un any després de la proclamació oficial dels resultats, excepte si

la Comissió de Joc Net o la Comissió d'Ètica i Disciplina han obert procediments contra participants de la competició.

6. Es podrà requerir al jugador que mostri el seu entorn i l'Administrador de Tasques del seu ordinador, i aquest requeriment es pot realitzar en qualsevol moment. L'àrbitre pot demanar als jugadors compartir la seva pantalla i deshabilitar la funció de xat durant el joc. L'organitzador ha de garantir que compta amb l'assessorament legal adequat en matèria de privacitat i protecció infantil abans de fer aquest requeriment a les bases de la competició.

7. Altres competicions han de desenvolupar-se d'acord amb els principis descrits anteriorment i/o amb les directrius de joc net en línia de les federacions nacionals. En aquest cas, si una competició es desenvolupa a una plataforma que aplica la seva pròpia política de joc net, els jugadors han de ser informats que els àrbitres no poden intervenir en les decisions preses per la plataforma.

8. Els àrbitres han d'estar familiaritzats amb el funcionament de la plataforma:

- i) per al tractament d'acusacions de trapes,
- ii) per l'assenyalament o tancament de comptes,
- iii) per la gestió de reclamacions.

9. En casos on els resultats oficials estan determinats per l'Àrbitre Principal i no la plataforma, les bases de la competició hauran d'especificar si els punts guanyats pels jugadors posteriorment expulsats o desqualificats són atorgats als seus adversaris.

10. Els premis no seran lliurats als jugadors fins que s'hagin completat les comprovacions de joc net de la plataforma i de l'eina FIDE d'anàlisi de partides.

11. En algunes competicions, en particular a les competicions oficials de la FIDE, les bases de la competició poden especificar la desqualificació i la imposició d'altres sancions sense que s'hagi determinat que s'hagin fet trapes. En aquest cas les sancions no s'estendrien als escacs presencials en absència de proves addicionals.

12. Les bases de la competició poden preveure que la decisió de l'Àrbitre Principal o d'un comitè d'experts, designat per aquest propòsit, sobre la pèrdua de la partida o l'exclusió de la competició per sospites de trapes sigui final. No obstant, això no limita en cap cas el dret de la persona afectada a apel·lar si se li imposen sancions addicionals.

13. La Comissió de Joc Net pot crear una subcomissió o grup de treball amb dedicació exclusiva als escacs en línia.

14. Les bases de la competició no poden establir que totes les qüestions de joc net siguin responsabilitat exclusiva de la plataforma.

B. Infraccions per trampes en línia

1. Conceptualment, les trampes als escacs en línia es defineixen com qualsevol comportament que un jugador utilitzi per obtenir un avantatge sobre altre(s) jugador(s) o assolir un objectiu a una partida en línia, si seguint les regles del joc no hauria pogut obtenir aquest avantatge o assolir aquest objectiu.

2. Específicament, «fer trampes» vol dir:

i) utilitzar deliberadament dispositius electrònics o altres fonts d'informació o consell durant una partida; o

ii) manipular competicions d'escacs, és a dir, la disposició, acció o omissió deliberada dirigida a una alteració impròpia del resultat o el desenvolupament d'una competició d'escacs per eliminar totalment o parcial la naturalesa imprevisible de l'esmentada competició d'escacs amb vistes a obtenir un avantatge indegut per un mateix o per altres.

La manipulació de competicions d'escacs inclou, però no es limita a, manipular resultats, perdre partides deliberadament, arreglar partides, frauds amb l'Elo i la participació deliberada en competicions o partides fictícies.

3. Les infraccions relacionades amb trampes específiques dels escacs en línia són el hackeig i el robatori d'identitat, és a dir, quan algú altre juga en lloc del jugador. Aquestes infraccions es tracten de manera anàloga al tractament de les infraccions per trampes, incloent-hi l'aplicació de mesures internes disciplinàries de la FIDE.

4. La prova estadística pot portar a la conclusió que un jugador ha fet trampes a menys que pugui provar en la balança de les probabilitats que ha jugat honestament.

C. Càrrega i nivell de prova

1. La càrrega de la prova de que s'ha comés una violació de la normativa anti-trampes en línia recau sobre la Comissió de Joc Net de la FIDE. El nivell de prova serà si la Comissió de Joc Net ha demostrat l'existència d'una violació de la normativa anti-trampes a satisfacció de les autoritats supervidores, sempre tenint en compte la gravetat de l'acusació feta. El nivell de prova, en tot cas, és superior al simple equilibri de probabilitats però inferior a la prova més enllà de tot dubte raonable. L'Article B.4 no es veu afectat.

2. Quan aquestes regles de joc net posin la càrrega de la prova sobre el jugador o una altra persona que presumptament hagi comés una infracció contra la normativa anti-trampes en línia per refutar

una presumpció o establir fets o circumstàncies específiques, el nivell de la prova serà per equilibri de probabilitats.

D. Les falses acusacions

1. Les falses acusacions són un abús de la llibertat d'expressió. Les falses acusacions als escacs, com a qualsevol altre àmbit, poden perjudicar la reputació. El dret a la protecció de la reputació està protegit com a part del dret a la vida privada. A l'hora de decidir si una acusació és manifestament infundada i aleshores pot ser considerada com un abús de la llibertat d'expressió, cal tenir en compte els següents criteris: a) la suficiència de la base factual de l'acusació; b) el nivell de la competició; c) el títol i l'Elo del jugador que presumptament ha fet trapes en línia; d) el resultat del jugador en la competició en qüestió; e) la manera i l'escala en que s'ha difós l'acusació (xarxes socials, entrevista pública, publicació de blog, etc.) La llista de criteris no és pas exhaustiva.
2. Les falses acusacions als escacs en línia es tracten, *mutatis mutandis*, igual que als escacs presencials.

E. Sancions

1. Les sancions imposades per trapes en línia es poden estendre als escacs presencials. Una sanció especificada al Codi d'Ètica de la FIDE com exclusió d'un any pot ser reduïda a 6 mesos per als escacs presencials.
2. Altres aspectes de l'àmbit sancionador són, *mutatis mutandis*, aplicats als escacs en línia com s'apliquen als escacs presencials: l'edat del jugador, la freqüència i naturalesa de la infracció, la naturalesa de la competició i altres circumstàncies es tindran en compte de manera exhaustiva.

F. Jurisdicció

La Comissió de Joc Net té jurisdicció en tots els temes relacionats amb les trapes, incloent-hi les falses acusacions a totes les competicions oficials de la FIDE. Les persones sotmeses a la jurisdicció de la Comissió de Joc Net inclouen jugadors, gent de suport i capitans d'equips. Gent de suport inclou, però no es limita a, caps de delegacions, segons, entrenadors, representants, psicòlegs, organitzadors, espectadors, familiars, periodistes, directius i àrbitres quan estiguin implicats en un incident de trapes.

G. Reclamacions i investigacions

1. INICIAR UNA INVESTIGACIÓ

1.1 Les investigacions poden iniciar-se en base a una reclamació post-torneig.

1.2. Les investigacions poden iniciar-se també per:

- i) un informe de l'àrbitre principal d'una competició;
- ii) a iniciativa de la Comissió del Joc Net;
- iii) a petició de la Comissió d'Ètica i Disciplina o qualsevol altre organisme de la FIDE autoritzat pels Estatuts.

2. RECLAMACIONS

2. 1. El dret a reclamar pertany als participants (jugadors, capitans i oficials) de la competició en qüestió amb codi FIDE. El límit per presentar la reclamació és 24 hores després de la finalització de l'última ronda.

2. 2. Totes les reclamacions s'hauran de presentar per escrit i dirigides a la Comissió de Joc Net mitjançant l'Oficina de la FIDE. El reclamant haurà de proporcionar tota la informació requerida al Full de Reclamació i haurà de detallar els motius de la reclamació, enumerant tots els fonaments disponibles al moment de presentar-la.

2. 3. Les reclamacions orals o informals no seran acceptades.

2. 4. Totes les reclamacions hauran d'enumerar tots els fonaments disponibles al moment de ser presentades.

2. 5. Totes les reclamacions basades exclusivament en l'assumpció de que una persona està jugant a un nivell més alt que l'esperat d'acord amb el seu Elo no seran considerades.

2. 6. La Comissió de Joc Net pot iniciar una investigació basada en qualsevol informació que pugui arribar al seu coneixement referent a un possible incident de trampes o falsa acusació.

2. 7. Tota la informació referent a reclamacions i investigacions romandrà confidencial fins que la Comissió de Joc Net hagi completat la seva investigació. En cas de ruptura del deure de confidencialitat per part dels reclamants, l'Àrbitre Principal o qualsevol altra persona amb coneixement de la investigació abans que la investigació estigui completa, la Comissió de Joc Net pot referir a tots els infractors a la Comissió d'Ètica i Disciplina.

H. Procediment d'investigació

1. La Comissió de Joc Net té el dret de realitzar investigacions preliminars respecte d'un presumpte o possible cas de violació de la normativa anti-trampes.
2. Si una reclamació és inadmissible o manifestament infundada, la Comissió de Joc Net pot rebutjar-la per majoria simple.
3. Un membre de la Comissió de Joc Net (Investigador), anomenat pel President de la Comissió de Joc Net seguint un torn rotatori, serà designat per investigar la reclamació. L'investigador és totalment independent i no subjecte a indicacions de cap altra part.
4. L'investigador prendrà en consideració l'evidència estadística presentada. També prendrà en consideració totes les proves físiques i d'observació reunides com a part de la investigació si n'hi hagués. Igualment pot reunir proves addicionals en el curs de la seva investigació.
5. Es requereix la col·laboració amb l'investigador de jugadors, organitzadors, àrbitres, federacions nacionals, el propietari de la plataforma on es juguen les partides i altres parts interessades. L'incompliment d'aquest requeriment pot portar l'infractor davant la Comissió d'Ètica i Disciplina.
6. L'investigador investigará cada cas dins un termini raonable, que normalment no excedirà les dues setmanes.
7. Al final de la investigació, l'investigador prepararà un informe dirigit a la Comissió de Joc Net on s'indicarà: l'acció que va provocar la investigació, les circumstàncies factuais de l'incident, les conclusions de la investigació i la sanció proposada. L'informe pot incloure qualsevol altra violació dels reglaments de la FIDE descoberta per l'investigador. La Comissió de Joc Net podrà demanar l'investigador que prengui en consideració fets addicionals i/o continuar amb les investigacions.
8. Un cop l'investigador considera tancat l'informe, la Comissió de Joc Net decidirà per vot majoritari si el cas s'ha de traslladar a la Comissió d'Ètica i Disciplina per ser jutjat. Si el cas no es trasllada a la Comissió d'Ètica i Disciplina, es considerarà rebutjat. La Comissió de Joc Net traslladarà les seves conclusions al reclamant i a la persona acusada. Si la federació nacional de la persona acusada era part implicada, serà igualment informada.

I. Directrius del procediment

1. Estatut de limitacions: un any a partir de l'última ronda de la competició en línia en qüestió.

2. La llengua de treball de l'investigador és l'anglès. L'investigador podrà, a petició de qualsevol de les parts, autoritzar que les parts implicades utilitzin una llengua diferent de l'anglès. En tal cas l'investigador podrà ordenar que qualsevol o totes les parts es facin càrrec de manera total o parcial de les despeses de traducció i interpretació. L'investigador podrà ordenar que tots els documents presentats en llengües diferents a l'anglès siguin registrats juntament amb una traducció jurada a la llengua oficial del procediment.

3. Si l'investigador no rebutja el cas, la persona acusada ha de ser informada per escrit (per carta, correu electrònic o altres mitjans) del cas pendent i tindrà dret a presentar davant l'investigador qualsevol declaració i documentació en suport de la seva posició.

4. El reclamant i la persona acusada tindran dret a ser representats o assistits per persones triades per ells mateixos.

5. La documentació que formi part dels procediments s'haurà de presentar per escrit, preferiblement per correu electrònic.

6. Cada part implicada en la investigació és responsable de les seves despeses directament o indirecta relacionades amb el cas.

7. Si una persona sotmesa a la jurisdicció disciplinària d'una altra Comissió de la FIDE és part d'una investigació, la Comissió de Joc Net podrà proporcionar a aquesta comissió tota informació rellevant.

J. Condicions d'inscripció a un esdeveniment esportiu en línia

Al formalitzar la inscripció a la competició, cada jugador accepta les mesures esmentades com a condició d'inscripció i accepta que la seva participació està sotmesa a aquestes mesures. Específicament, els jugadors donen el seu consentiment a ser examinats per una eina d'anàlisi en línia i accepten que poden ser objecte de sancions disciplinàries.

APÈNDIX II. Regles de competicions amb supervisió per jugadors amb discapacitat visual o física

1. Totes les plataformes de joc que organitzin competicions d'escacs en línia hauran de garantir plena accessibilitat als jugadors amb discapacitat visual o física.

Si això no és possible, els organitzadors hauran de proporcionar assistents en línia, un per jugador, formats i autoritzats per la Comissió FIDE per a la Discapacitat.

2. Al menys cinc (5) dies abans de l'inici de la competició, els jugadors amb discapacitat visual o física hauran d'enviar la seva documentació mèdica als organitzadors per la seva aprovació i hauran de constar al moment de l'inici de la competició a la llista de jugadors amb discapacitat de la FIDE:

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

D'acord amb la documentació presentada, els organitzadors decidiran si el jugador pertany a la categoria «jugadors amb discapacitat visual o física» i necessita un assistent.

3. Els assistents en línia són responsables de convidar i connectar a Zoom amb els seus jugadors 15 minuts abans de l'inici de la partida.

4. Els jugadors que es valguin d'assistents hauran de tenir el seu propi tauler completament visible per al seu assistent.

5. Quan la partida comenci i durant tot el període de joc, l'assistent és l'únic responsable de connectar a la plataforma, realitzar les jugades anunciades i anunciar a l'adversari les jugades del seu jugador.

6. El jugador ha de garantir que pot sentir l'assistent alt i clar.

Els anuncis de les jugades hauran de ser en forma llarga (per exemple: peó de e2 a e4) i en anglès o en qualsevol altra llengua de mutu acord entre el jugador i el seu assistent.

7. L'assistent pot utilitzar:

- Un compte nou a la plataforma, creat específicament per aquest torneig, o
- El compte ja existent del jugador, amb permís del jugador.

8. El jugador té dret a demanar el nombre de jugades completades i el temps restant al seu rellotge i al rellotge del seu adversari en qualsevol moment de la partida.

9. El jugador, mitjançant l'assistent, té dret a realitzar i acceptar ofertes de taules en qualsevol moment. No es permet cap altra comunicació entre l'assistent i el jugador; en qualsevol situació no prevista l'assistent rebrà instruccions de l'àrbitre principal.

10. Durant la partida un jugador només pot abandonar la zona de joc o el recinte de joc amb el permís de l'àrbitre.

11. Tots els articles del reglament FIDE per als escacs en línia són vàlids per jugadors amb discapacitat visual o física substituint la paraula «jugador» per «assistent en línia».

Addicions al Reglament d'Escacs en línia:

Article 5.1. Els jugadors amb discapacitat visual o física poden utilitzar el seu propi tauler juntament amb el tauler virtual utilitzat per l'assistent en línia.

Article 17.1.1 Els assistents en línia designats hauran de tenir visió total del jugador.

Article 18.1 Els assistents en línia designats hauran de tenir visió total de la cara del jugador.

APÈNDIX III. Regles de competicions d'escacs híbrids per jugadors amb discapacitat visual o física

1. Es recomana que l'Organitzador Local proporcioni un assistent als jugadors amb discapacitat visual. Les funcions de l'assistent seran:

1.1 Realitzar a la plataforma les jugades anunciades pel seu jugador.

1.2 Anunciar les jugades de l'adversari.

1.3 Informar el jugador discapacitat visual / invident, només a requeriment d'aquest, del temps dels rellotges.

1.4 Informar el jugador de les ofertes de taules del seu adversari, i realitzar ofertes de taules que el jugador li hagi comunicat.

1.5 No es permet cap altra comunicació entre l'assistent i el jugador.

1.6 Els assistents estaran supervisats per l'Àrbitre Principal Local i la resta d'àrbitres.

2. La resta de reglaments són vàlids substituint la paraula «jugador» per «assistent».

Glossari de termes continguts al Reglament FIDE per als escacs en línia

Aquest glossari només inclou definicions de termes exclusius per als escacs en línia. El nombre que hi ha després de cada terme es refereix a la primera vegada que apareix en aquest document.

Arreglar partides: Apèndix I, B.c. Determinar els resultats d'una competició abans que es juguin les partides.

Competició amb supervisió: Article 6.1.2. Un esdeveniment on els jugadors estan supervisats remotament per un o més àrbitres.

Competició d'escacs en línia: Article 6.1.1. Un esdeveniment sense supervisió específica dels jugadors, possiblement automatitzat per una plataforma de joc sense la supervisió d'un àrbitre.

Desconnexió: Article 11: quan la connexió a internet o la connexió entre el dispositiu de joc autoritzat d'un jugador i la plataforma de joc és interromput per alguna raó.

Dispositiu de joc: Article 12. L'ordinador de taula o portàtil, o qualsevol altre equipament autoritzat que el jugador utilitza per realitzar les seves jugades a la plataforma de joc.

Escacs híbrids: Article 6.1.3. Una competició d'escacs «híbrids» és un esdeveniment on tots els jugadors juguen les seves partides en línia al temps que estan supervisats físicament per un àrbitre.

Hackeig: Apèndix I, B.3. Quan una altra persona està jugant realment en lloc del jugador que suposadament està jugant amb el seu nom.

Investigador: Apèndix I, H.3. Terme que fa referència al membre de la Comissió de Joc Net de la FIDE designat com a responsable d'investigar un cas de presumptes trampes.

Organitzador Local: Article 16.1. La persona responsable de supervisar una sala de joc en línia. L'Organitzador Local reporta directament a l'Organitzador Principal.

Organitzador Principal: Article 16.1. La persona responsable de designar i aprovar els recintes de joc per una competició en línia.

Plataforma de joc: Article 2. Sistema amfitrió o entorn de joc per una partida d'escacs en línia.

Promoció Automàtica: Article 3.6.c. Un peó promociona automàticament a dama o una altra peça segons la configuració seleccionada pel jugador a la plataforma de joc.

Relotge virtual: Article 4. Representació del temps restant per cada jugador generada per la plataforma de joc i mostrada a la pantalla d'ordinador o la interfície de partida de cada jugador.

Software de joc net: Apèndix I, A.1. Eines de software utilitzades pels proveïdors de servei i la FIDE per examinar totes les partides jugada a jugada. El software de joc net aprovat per la FIDE és l'Eina FIDE d'Anàlisi de Partides.

Tauler virtual: Article 3. Representació del tauler i les peces generada per la plataforma de joc a la pantalla del jugador i personalitzada pel jugador mitjançant el software de la plataforma de joc.

Trampes: Apèndix I, 8.i. Ús deliberat d'assistència externa per part d'un jugador per obtenir un avantatge sobre l'adversari (com ara un ordinador o un altre jugador). Amb trampes també es fa referència a la manipulació decidida de competicions d'escacs que inclou, però no es limita a, perdre partides deliberadament, arreglar partides, frau amb l'Elo i la participació en competicions o partides fictícies.