

Anexo 6.4 REGRAS DE XADREZ ON-LINE DA FIDE jan 2021

Introdução

Os Regulamentos de Xadrez Online da FIDE destinam-se a cobrir todas as competições nas quais os jogadores jogam no tabuleiro de xadrez virtual e transmitem jogadas pela Internet.

Sempre que possível, estes Regulamentos devem ser idênticos às Leis do Xadrez da FIDE e aos regulamentos de competição da FIDE relacionados. Eles se destinam ao uso por jogadores e árbitros em competições online oficiais da FIDE e como uma especificação técnica para as plataformas de xadrez online que hospedam essas competições.

Estas Regras não podem abranger todas as situações possíveis que podem surgir durante uma competição, mas deve ser possível para um árbitro com a competência necessária, bom senso e objetividade chegar à decisão correta com base no seu entendimento destas Regras.

Conteúdo

Introdução	1
Parte I: Regras básicas do jogo.....	4
Artigo 1: Aplicação das Leis do Xadrez da FIDE	4
Parte II: Regras do Xadrez Online	4
Artigo 2: Game Zone	4
Artigo 3: Mexer as peças no tabuleiro de xadrez virtual	4
Artigo 4: Relógio de xadrez virtual	5
Artigo 5: Completar o jogo	5
Parte III: Regulamentos para competições online	6
Artigo 6: Tipos de competição	6
Artigo 7: Sistema de pontuação	6
Parte III a: Regulamentos para competições online supervisionadas	7
Artigo 8: Disposições gerais	7
Artigo 9: Conduta do jogador	7
Artigo 10: Papel do árbitro	9
Artigo 11: Desconexões	10
Artigo 12: Dispositivo de jogo	11
Artigo 13: Sistema de videoconferência	11
Artigo 14: Câmeras e microfones	11
Artigo 15: Irregularidades	12
Parte III b: Regulamentos para Competições de Xadrez Híbrido	12
Artigo 16: Disposições gerais	12
Artigo 17: Conduta do jogador.....	14
Artigo 18: Papel do árbitro	15
Artigo 19: Irregularidades	16

Artigo 20: Uso de jogos de xadrez tradicionais em competições híbridas	17
APÊNDICE I. Regras de Fair Play para Competições Online Supervisionadas.....	18
APÊNDICE II. Regras para jogadores de xadrez significativamente / totalmente cegos e incapazes de se mover, incapacitado, para competições supervisionadas	1
APÊNDICE III. Regras para significativamente / totalmente cegos e incapazes de mover jogadores de xadrez com deficiência em competições de xadrez híbrido	18
Glossário de termos nos regulamentos de xadrez online FIDE	26

Artigo 1: Aplicação das Leis do Xadrez da FIDE

1.1 Os artigos 1 a 3 das regras básicas do jogo das Leis do Xadrez da FIDE aplicam-se integralmente, exceto para o artigo 2.1.

1.2 O Artigo 2.1 das Regras Básicas do Jogo das Leis do Xadrez da FIDE foi substituído pelo Artigo 3.1 destes Regulamentos.

1.3 Os Artigos 4 e 5 das Leis Básicas do Jogo da FIDE Leis do Xadrez são substituídos pelos Artigos 3 e 5 deste Regulamento, respectivamente.

Parte II: Regras do xadrez online

Artigo 2: Área de jogo

2.1 Os jogos de xadrez online são jogados em um tabuleiro de xadrez virtual.

2.2 O tabuleiro de xadrez virtual deve ser hospedado em uma área de jogo online, geralmente um aplicativo ou um site.

2.3 A lista de movimentos deve estar visível na tela para o árbitro e para ambos os jogadores durante a partida.

2.4 Cada jogador é responsável por se familiarizar com as características e funcionalidade da área de jogo.

Artigo 3: Movendo as peças do tabuleiro de xadrez virtual

3.1 O tabuleiro de xadrez virtual é composto por uma grade de 8 x 8 de 64 quadrados iguais alternadamente claros (os quadrados "brancos") e escuros (os quadrados "pretos"). A casa no canto inferior direito do tabuleiro é branca.

3.2 Os movimentos são feitos no tabuleiro de xadrez virtual, usando um dispositivo de jogo, por exemplo. Por exemplo, um computador com um mouse ou um tablet.

3.3 A área de jogo aceitará apenas movimentos legais.

3.4 O jogador que tem a jogada pode usar qualquer meio técnico disponível na área de jogo para fazer suas jogadas.

3.5 No mínimo, a área de jogo deve oferecer a possibilidade de selecionar as casas de origem e destino para fazer sua jogada.

3.6 O jogador pode ativar e usar as seguintes opções adicionais:

a) Movimento inteligente: o jogador pode realizar seu movimento selecionando um único quadrado quando um único movimento envolvendo aquele quadrado pode ser executado.

b) Pré-movimento: o jogador inicia sua jogada antes que seu oponente faça sua própria jogada. O movimento é executado automaticamente no tabuleiro em resposta imediata ao movimento do oponente.

c) Promoção automática a rainha: o jogador pode configurar a área de jogo para forçar a promoção a rainha sem que seja oferecido para escolher a peça promovida.

3.7 Todos os movimentos e tempos após cada movimento são registrados automaticamente pela área de jogo e visíveis para ambos os jogadores.

3.8 Se um jogador não puder mover as peças, o jogador pode fornecer um assistente, que será aceito pelo árbitro, para realizar esta operação.

Artigo 4: Relógio de xadrez virtual

4.1 "Relógio de xadrez virtual" significa as telas de tempo individuais de ambos os jogadores exibidas na área de jogo.

4.2 Quando um jogador fez sua jogada no tabuleiro, seu relógio irá parar automaticamente e o relógio do oponente irá iniciar.

4.3 Se um jogador for desconectado da área de jogo durante o jogo, seu relógio continuará a funcionar.

4.4 Cada jogador deve completar um número mínimo de movimentos ou todos os movimentos em um período de tempo designado, incluindo qualquer quantidade adicional de tempo com cada movimento. O regulamento da competição irá especificá-los com antecedência.

4.5 Se um jogador não completar o número prescrito de movimentos no tempo designado, esse jogador perde o jogo. No entanto, o jogo está automaticamente empatado se a posição for tal que o oponente não possa dar xeque-mate no rei do jogador por qualquer série possível de movimentos legais.

Artigo 5: Completar o jogo

5.1 O jogo é ganho pelo jogador que deu xeque-mate no rei de seu oponente.

5.2 O jogo é ganho pelo jogador cujo adversário declara que desiste, pressionando o botão "desistir" ou por outro método disponível na área de jogo.

5.3 O jogador pode oferecer um empate de acordo com qualquer método fornecido pela área de jogo.

A oferta não pode ser retirada e permanece válida até que o oponente a aceite, rejeite fazendo uma jogada ou o jogo seja concluído de alguma outra forma.

5.4 O jogo é empatado automaticamente quando:

5.4.1 a mesma posição apareceu pela terceira vez (conforme descrito no Artigo 9.2.2 das Leis do Xadrez da FIDE);

5.4.2 o jogador a se mover não tem movimento legal e seu rei não está em xeque. Diz-se que o jogo termina com "rei afogado";

5.4.3 surgiu uma posição na qual nenhum jogador pode dar xeque-mate no rei do oponente com qualquer série de movimentos legais;

5.4.4 Os últimos 50 movimentos de cada jogador foram concluídos sem nenhum movimento de peão e sem nenhuma captura.

Parte III: Regulamentos para competições online

Artigo 6: Tipos de competição

6.1 As competições online podem ser disputadas nos seguintes formatos:

6.1.1 Um evento de “competição de xadrez online” sem supervisão específica de um jogador, possivelmente automatizado por uma área de jogo sem a supervisão de um árbitro. "Xadrez online" é o termo mais genérico para jogos de xadrez na Internet. Os regulamentos para este tipo de evento são especificados pelas zonas de jogo.

6.1.2 A competição de “Xadrez Online Supervisionado” é um evento em que os jogadores são supervisionados remotamente por um árbitro. (ver Parte III a).

6.1.3 A competição de "xadrez híbrido" é um evento em que todos os jogadores são supervisionados fisicamente por um árbitro enquanto jogam online (ver Parte III b)

6.2 Os regulamentos da competição devem especificar o tipo de competição listado no artigo 6.1.

Artigo 7: Sistema de pontuação

7.1 A menos que os regulamentos de um evento especifiquem o contrário, um jogador que ganha seu jogo, ou ganha por falta, marca um ponto (1), um jogador que perde seu jogo, ou perde, não marca nenhum ponto (0), e um jogador que empata seu jogo marca meio ponto ($\frac{1}{2}$).

7.2 A pontuação total para qualquer jogo nunca pode exceder a pontuação máxima normalmente atribuída para aquele jogo. As pontuações atribuídas a um jogador individual devem ser aquelas normalmente associadas ao jogo, por exemplo, uma pontuação de $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ não é permitida.

Parte III a: Regulamentos para competições online com supervisão

Artigo 8: Disposições gerais

8.1 O "local de jogo" é definido como a "área de jogo" e os banheiros ou banheiros. A área de jogo é definida como a sala onde o jogador executa suas jogadas. Os regulamentos da competição podem exigir que a área de jogo seja monitorada por câmeras.

8.2 Ninguém, exceto o jogador, pode estar na área de jogo sem a permissão do Árbitro.

8.3 O controle de tempo e o método de implementação serão especificados no regulamento da competição.

8.4 Se a área de jogo permitir que os jogadores movam peças em contradição com o Artigo 3.3 (movimentos ilegais), o regulamento da competição deve especificar como lidar com tais irregularidades.

8.5 O regulamento da competição deve especificar um tempo de tolerância para atraso. Se o tempo não for especificado, será zero. Se as regras da competição especificarem que o tempo de tolerância não é zero e se nenhum jogador estiver inicialmente presente, as brancas perderão todo o tempo até sua chegada, a menos que as regras da competição especifiquem ou o árbitro decida de outra forma.

8.6 A zona de jogo deve registrar a oferta de empate junto com o jogo do jogador quando o empate é oferecido.

Artigo 9: Conduta dos jogadores

9.1 Os jogadores não realizarão nenhuma ação que desacredite o jogo de xadrez, incluindo a maneira como o jogador se comporta diante das câmeras.

9.2 Cada jogador deve se conectar à área de jogo com um dispositivo autorizado para acessar seus jogos.

9.3 Cada jogador usará sua conta pessoal ao jogar jogos competitivos na área de jogo.

9.4 Os jogadores devem usar roupas adequadas quando visíveis na câmera e seguir o código de vestimenta da competição, se aplicável.

9.5 Durante um jogo, um jogador pode deixar a área de jogo ou o local de jogo somente com a permissão do árbitro.

9.6 Durante o jogo, os jogadores estão proibidos de usar qualquer dispositivo eletrônico, notas, fontes de informação ou conselho, ou analisar qualquer jogo em outro tabuleiro de xadrez.

9.7 Os jogadores não podem usar aparelhos auditivos dentro ou sobre os ouvidos durante o jogo.

9.8.1 Durante um jogo, um jogador está proibido de ter no local de jogo qualquer dispositivo eletrônico que não seja especificamente aprovado pelo árbitro. No entanto, os regulamentos do evento podem permitir que tais dispositivos sejam armazenados nas proximidades da área de jogo apenas como uma ajuda para fornecer backup na Internet.

9.8.2 Se ficar claro que um jogador tem um dispositivo proibido no local de jogo, o jogador perderá o jogo. O adversário vencerá. Os regulamentos da competição podem especificar uma sanção diferente e menos severa. O árbitro principal também pode decidir excluir o jogador da competição.

9.8.3 O árbitro pode exigir que o jogador mostre suas roupas, bolsas, conteúdo de gavetas / armários ou outros itens. O corpo de um jogador também pode ser inspecionado, incluindo as orelhas. Essas inspeções serão por câmera. Quando o corpo do jogador é revistado, além das orelhas, deve ser feito em privado por uma pessoa do mesmo sexo. Esta pesquisa não deve ser registrada.

9.9 Fumar, incluindo cigarros eletrônicos, não é permitido quando visível na câmera.

9.10 É proibido distrair ou perturbar o oponente de qualquer forma. Isso inclui reclamações não razoáveis, ofertas não razoáveis de empate, envio de mensagens inadequadas ou introdução de uma fonte de ruído na área de jogo.

9.11 A violação de qualquer parte dos Artigos 9.1 - 9.10 resultará em sanções de acordo com o Artigo 10.9.

9.12 Os jogadores que terminaram seus jogos serão considerados espectadores e devem cumprir as instruções do Árbitro e os regulamentos da competição. Por exemplo: silencie seus microfones, desligue suas câmeras e / ou interrompa o compartilhamento de tela.

9.13 Um jogador tem o direito de pedir ao árbitro uma explicação de pontos específicos nos Regulamentos de Xadrez Online da FIDE.

9.14 A menos que os regulamentos da competição especifiquem de outra forma, um jogador pode apelar contra a decisão do árbitro. Isso inclui apelações contra o resultado de um jogo, mesmo que o resultado tenha sido estabelecido pela zona de jogo e aprovado pelo árbitro.

9.15 Os jogadores podem observar outros jogos em sua competição atual, desde que respeitem as instruções sobre comportamento permitido durante um jogo e apenas mostrem a posição atual, tempo e / ou resultado. Os jogadores estão proibidos de acessar qualquer tipo de análise do jogo durante o jogo.

Artigo 10: Papel do árbitro

10.1 O árbitro garantirá que os Regulamentos do Xadrez Online da FIDE sejam observados.

10.2 O árbitro deve:

10.2.1 garantir um jogo justo,

10.2.2 agir no melhor interesse da competição,

10.2.3 garantir que um bom ambiente de jogo seja mantido,

10.2.4 garantir que os jogadores não sejam perturbados,

10.2.5 monitorar o andamento da competição,

10.2.6 tomar medidas especiais no interesse dos jogadores com deficiência e aqueles que precisam de atenção médica,

10.2.7 seguir as regras ou diretrizes anti-trapaças para competições de xadrez online da FIDE

10.3 Os árbitros devem observar os jogos, especialmente quando os jogadores têm pouco tempo, devem fazer cumprir as decisões que tomaram e devem impor sanções aos jogadores quando apropriado.

10.3.1 O árbitro pode nomear assistentes para observar os jogos e os jogadores.

10.4 O árbitro inspecionará a área de jogo conforme apropriado antes do início do jogo.

10.5 O árbitro pode conceder tempo adicional a um ou ambos os jogadores em caso de perturbação externa do jogo.

10.6 O árbitro não deve intervir em um jogo, exceto nos casos descritos no Regulamento de Xadrez Online da FIDE.

10.7 Os jogadores de outros jogos não devem falar ou interferir em um jogo. Os espectadores não podem interferir no jogo. O árbitro pode expulsar os infratores do local de jogo.

10.8 A menos que autorizado pelo árbitro, é proibido para qualquer pessoa usar um telefone celular ou qualquer tipo de dispositivo de comunicação no local do jogo ou em qualquer área adjacente designada pelo árbitro.

10.9 Opções disponíveis para o árbitro em relação às penalidades:

10.9.1 advertência,

10.9.2 aumentar o tempo restante do oponente,

10.9.3 reduzir o tempo restante do jogador infrator,

10.9.4 aumentar os pontos marcados no jogo pelo adversário ao máximo disponível para aquele jogo,

10.9.5 reduzir os pontos marcados no jogo pelo infrator,

10.9.6 declarar o jogo perdido pelo jogador infrator (o árbitro também decidirá a pontuação do adversário),

10.9.7 uma multa anunciada com antecedência,

10.9.8 exclusão de uma ou mais rodadas,

10.9.9 expulsão da competição.

Artigo 11: Desconexões

11.1 É responsabilidade do jogador estar conectado à área de jogo. Isso inclui o fornecimento de uma conexão de Internet estável e um dispositivo de reprodução funcional.

11.1.1 O jogador pode manter sua conexão através de um dispositivo móvel, somente com a autorização prévia do Árbitro.

11.2 O jogador seguirá as instruções do árbitro quanto à sua presença na área de jogo.

11.3 O regulamento da competição estabelecerá as consequências e possíveis sanções em caso de desconexão da área de jogo durante uma sessão de jogo.

11.4 Durante um jogo, se um jogador for desconectado da área de jogo, seu relógio continuará a funcionar.

11.4.1 Se o jogador puder se reconectar ao jogo antes que o tempo de pensamento restante tenha decorrido, ele continuará a jogar com o tempo de pensamento restante em seu relógio. O árbitro decidirá se outras sanções são apropriadas.

11.4.2 Se o jogador for incapaz de se reconectar ao jogo antes de seu tempo restante para pensar, esse jogador perderá o jogo, a menos que os regulamentos da competição especifiquem o contrário (incluindo a quantidade de tempo que um jogador desconectado deve reconectar). No entanto, o jogo está empatado na situação descrita no Artigo 4.5.

11.5 Durante uma desconexão, ambos os jogadores não devem deixar seus lugares sem a permissão do árbitro.

Artigo 12: Dispositivo de jogo

12.1 Durante um jogo, o jogador deve jogar com uma única tela e compartilhá-la com o Árbitro, a menos que especificado de outra forma no regulamento da competição.

12.2 Durante uma sessão de jogo, o árbitro deve ter acesso, mediante solicitação, aos aplicativos abertos no dispositivo do jogador.

12.3 Nenhum outro aplicativo além daquele usado para jogar e um sistema de videoconferência deve ser aberto no dispositivo do jogador durante a sessão, a menos que seja permitido pelo árbitro.

Artigo 13: Sistema de videoconferência

13.1 Ao jogar sob supervisão de vídeo, a competição deve fornecer um Sistema de Videoconferência (VCS) para uso dos jogadores e árbitros. O sistema terá as seguintes características:

13.1.1 Uma visão completa do jogador mostrando pelo menos seu rosto e, se necessário, sua área de jogo;

13.1.2 Áudio do reproduzidor e do entorno (através de microfone);

13.1.3 Suporte para o jogador compartilhar a tela (sob o controle do jogador e do árbitro).

13.2 Cada jogador deve fazer o login no VCS no momento especificado pelo árbitro e permanecer conectado durante toda a sessão.

13.3 Se um jogador se desconectar do VCS, mas ainda estiver conectado à área de jogo, então o jogador está proibido de mover uma peça no tabuleiro até que ele se reconecte ao VCS.

13.4 Os regulamentos da competição podem especificar que um sistema de cartões amarelos (advertência) e vermelhos (perdas) seja implementado para suportar o tratamento de penalidades devido a desconexões VCS.

Artigo 14: câmeras e microfones

14.1 Ao jogar sob supervisão de vídeo, o jogador deve usar uma webcam que mostre seu rosto completo durante o jogo. A imagem exibida não esconderá o entorno do jogador, ou seja, um fundo virtual não será permitido.

14.2 A iluminação na sala deve ser suficiente para permitir que o árbitro e a transmissão controlem a transmissão e o movimento dos olhos do jogador.

14.3 O microfone de um jogador deve sempre transmitir qualquer som audível próximo ao jogador para o Árbitro.

14.4 Os regulamentos da competição podem especificar que dispositivos de monitoramento adicionais (por exemplo, câmeras) são necessários.

Artigo 15: Irregularidades

15.1 Cada jogador tem o direito de solicitar a assistência de um árbitro. Se um jogador chamar o árbitro para pedir a ajuda dele, o árbitro determinará se o jogador tem uma razão válida para fazê-lo. Se o jogador não tiver uma razão válida para fazê-lo, ele pode ser penalizado de acordo com o Artigo 10.9.

15.2 Se um jogo começou com as cores invertidas, se ambos os jogadores fizeram menos de 10 movimentos, ele será suspenso e um novo jogo será jogado com as cores corretas. Após 10 ou mais movimentos, o jogo continuará.

15.3 Se um jogo não for empatado automaticamente quando uma das situações descritas no Artigo 5.4 (situações empatadas automaticamente) ocorrer, o árbitro declarará o jogo empatado.

15.4 Se uma zona de jogo declara automaticamente um empate em contradição com o Artigo 4.5 (ainda existem possibilidades de mate), o árbitro tem o direito de modificar o resultado automático.

15.5 Se durante um jogo for verificado que o acerto de um ou de ambos os relógios está incorreto, o árbitro acertará o relógio de xadrez imediatamente. O árbitro instalará a configuração correta e ajustará os tempos, se necessário. Este usará seu bom senso ao determinar as configurações do relógio.

15.6 Se o jogo precisar ser interrompido por qualquer motivo, o árbitro irá parar o relógio do xadrez, se possível. Se isso não for possível, o árbitro pode adicionar tempo adicional para um ou ambos os jogadores.

Parte III b: Regulamentos para Competições de Xadrez Híbrido

Artigo 16: Disposições gerais

16.1. O Organizador Chefe designa os locais de jogo para a competição. Cada local de jogo está sob o controle de um organizador local.

16.2 Cada Organizador Local deve fornecer um local de jogo adequado para hospedar uma competição de xadrez híbrido. O "local de jogo" é definido como a "área de jogo", banheiros, área de lanches, área para fumantes e outros locais designados pelo árbitro. A área de jogo é definida como o local onde os jogos de uma competição são disputados. Apenas os jogadores e o árbitro podem acessar a área de jogo.

16.3 Cada local de jogo deve ser monitorado por câmeras.

16.4 Em cada local de jogo, as medidas de fair play devem ser aplicadas de acordo com os Regulamentos Anti-Cheating da FIDE e as Medidas de Proteção Anti-Cheating da FIDE. A menos que autorizado pelo árbitro, é proibido para qualquer pessoa usar um telefone

celular ou qualquer tipo de dispositivo de comunicação no local do jogo ou em qualquer área adjacente designada pelo árbitro.

16.5 Cada Organizador Local é responsável por fornecer uma conexão à Internet no local do jogo. Os jogadores não são responsáveis por suas conexões com o IP e um sistema de comunicação (se exigido pelos regulamentos da competição), a menos que os regulamentos da competição indiquem o contrário.

16.6 Em cada local, o Organizador Local fornece os dispositivos eletrônicos usados para realizar jogos online (dispositivos de jogos), a menos que os regulamentos da competição indiquem o contrário.

16.7 Durante o jogo, cada jogador terá acesso em seu dispositivo de jogo a um tabuleiro de xadrez virtual e a qualquer software necessário para esse fim. Nenhum outro site, aplicativo ou software pode ser aberto no dispositivo de reprodução. A única exceção pode ser um sistema de comunicação (vídeo), se exigido pelos regulamentos da competição.

16.8 Pelo menos dois árbitros serão nomeados para cada local de jogo: um árbitro principal local (LCA) e um árbitro técnico local (LTA).

16.9 O número total de árbitros necessários em cada local de jogo irá variar dependendo do tipo de evento, o sistema de jogo, o número de participantes e a importância do evento.

16.10 Se a área de jogo permitir que os jogadores movam peças em contradição com o Artigo 3.3 (movimentos ilegais), o regulamento da competição deve especificar como lidar com tais irregularidades.

16.11 O regulamento da competição deve especificar um tempo de tolerância para atraso. Se o tempo de tolerância não for especificado, será zero. Se as regras da competição especificarem que o tempo de tolerância não é zero e se nenhum jogador estiver inicialmente presente, as brancas perderão todo o tempo até sua chegada, a menos que as regras da competição especifiquem ou o árbitro decida de outra forma.

16.12 A zona de jogo deve registrar a oferta de empate juntamente com o jogo do jogador quando o empate é oferecido.

Artigo 17: Conduta dos jogadores

17.1. Os jogadores não realizarão nenhuma ação que desacredite o jogo de xadrez.

17.2 Os jogadores não podem usar seus próprios dispositivos de jogo no local de jogo, a menos que os regulamentos da competição estabeleçam o contrário.

17.3 Durante o jogo, os jogadores estão proibidos de ter qualquer dispositivo eletrônico não aprovado especificamente pelo árbitro. O árbitro pode exigir que o jogador permita que suas roupas, bolsas, outros itens ou corpo sejam revistados em particular. O árbitro ou a pessoa autorizada pelo árbitro inspecionará o jogador e será do mesmo gênero que o jogador. Se ficar evidente que um jogador tem um dispositivo proibido no jogo, o jogador perderá o jogo. O adversário vencerá. Os regulamentos da competição podem especificar uma sanção diferente e menos severa. O árbitro principal também pode decidir excluir o jogador da competição.

17.4 Os regulamentos da competição podem permitir que dispositivos eletrônicos pessoais sejam mantidos na bolsa do jogador, desde que o dispositivo esteja completamente desligado. Esta bolsa deve ser colocada conforme acordado com a LCA.

17.5 Durante o jogo, os jogadores estão proibidos de usar notas, fontes de informação ou receber conselhos.

17.6 É proibido distrair ou perturbar o oponente de qualquer forma. Isso inclui reclamações não razoáveis, ofertas não razoáveis de empate, envio de mensagens inadequadas ou introdução de uma fonte de ruído na área de jogo.

17.7 Durante um jogo, um jogador pode deixar a área de jogo ou o local de jogo somente com a permissão do árbitro.

17.8 Os jogadores devem seguir o código de vestimenta da competição, se houver.

17.9 A violação de qualquer parte dos Artigos 17.1 - 17.8 resultará em sanções de acordo com o Artigo 18.4.

17.10 Um jogador tem o direito de pedir ao árbitro uma explicação de pontos específicos nos Regulamentos de Xadrez Online da FIDE.

17.11 A menos que os regulamentos da competição especifiquem o contrário, um jogador pode apelar da decisão do árbitro. Isso inclui apelações contra o resultado de um jogo, mesmo que o resultado tenha sido estabelecido pela zona de jogo e aprovado pelo árbitro.

Artigo 18: Papel do árbitro

18.1. Os árbitros zelarão pelo cumprimento deste Regulamento.

18.2 O árbitro deve:

18.2.1 garantir um jogo justo,

18.2.2 agir no melhor interesse da competição,

18.2.3 garantir que um bom ambiente de jogo seja mantido,

18.2.4 garantir que os jogadores não sejam perturbados,

18.2.5 monitorar o andamento da competição,

18.2.6 tomar medidas especiais no interesse dos jogadores com deficiência e aqueles que precisam de atenção médica,

18.2.7 seguir os Regulamentos Anti-trapaças da FIDE e as Medidas de Proteção Anti-trapaças da FIDE (ver Artigo 16.4).

18.3 Os árbitros observarão os jogos, especialmente quando os jogadores tiverem pouco tempo, farão cumprir as decisões que tomaram e imporão sanções aos jogadores quando apropriado.

18.4 Opções disponíveis para o árbitro em relação às penalidades:

18.4.1 advertência,

18.4.2 aumentar o tempo restante do oponente,

18.4.3 reduzir o tempo restante do jogador infrator,

18.4.4 aumentar os pontos marcados no jogo pelo oponente ao máximo disponível para aquele jogo,

18.4.5 reduzir os pontos marcados no jogo pelo infrator,

18.4.6 declarar o jogo perdido pelo jogador infrator (o árbitro também decidirá a pontuação do adversário),

18.4.7 uma multa anunciada com antecedência,

18.4.8 exclusão de uma ou mais rodadas,

18.4.9 expulsão da competição.

18.5 Antes do início de cada jogo, cada LCA é responsável por verificar se todos os dispositivos de jogo atendem ao requisito do Artigo 16.7.

18.6 Antes do início de cada jogo, cada LCA é responsável por conduzir o controle de fair play de todos os jogadores.

18.7 Cada LCA é responsável por monitorar as gravações das câmeras do local.

18.8 Cada LTA é responsável por monitorar a conexão de cada jogador com o IP e com um sistema de comunicação (se exigido pelos regulamentos da competição) antes e durante cada jogo.

18.9 Cada LTA deve informar imediatamente o Árbitro Chefe de cada caso de desconexão. Uma vez que a conexão seja restabelecida, dependendo das circunstâncias específicas, o Árbitro Principal toma uma decisão que inclui, mas não está limitada a:

- a) reinício do jogo da posição adiada,
- b) reduzir o tempo restante do jogador desconectado,
- c) reiniciar o jogo da posição inicial com o mesmo limite de tempo,
- d) reiniciar o jogo da posição inicial com um controle de tempo menor.

Artigo 19: Irregularidades

19.1 Cada jogador tem o direito de solicitar a assistência de um árbitro. Se um jogador chamar o árbitro para pedir a ajuda dele, o árbitro determinará se o jogador tem uma razão válida para fazê-lo. Se o jogador não tiver uma razão válida para fazê-lo, ele pode ser penalizado de acordo com o Artigo 18.4.

19.2 Se um jogo começou com as cores invertidas, se ambos os jogadores fizeram menos de 10 movimentos, o jogo será suspenso e um novo jogo será jogado com as cores corretas. Após 10 ou mais movimentos, o jogo continuará.

19.3 Se um jogo não estiver empatado automaticamente quando uma das situações descritas no Artigo 5.4 (situações de empate automático) ocorrer, o árbitro declarará o jogo empatado.

19.4 Se uma zona de jogo declara automaticamente um empate em contradição com o Artigo 4.5 (ainda existem chances de mate), o árbitro tem o direito de modificar o resultado automático.

19.5 Se durante um jogo for verificado que o acerto de um ou ambos os relógios está incorreto, o árbitro ajustará imediatamente o relógio do xadrez. O árbitro instalará a configuração correta e ajustará os tempos, se necessário. Você usará seu bom senso ao determinar as configurações do relógio.

19.6 Se o jogo precisar ser interrompido por qualquer motivo, o árbitro irá parar o relógio do xadrez, se possível. Se isso não for possível, o árbitro pode adicionar tempo adicional para um ou ambos os jogadores.

Artigo 20: Uso de jogos de xadrez tradicionais em competições híbridas

Se o controle de tempo usado para a competição tem um incremento de pelo menos 30 segundos por lance a partir do lance 1, o regulamento da competição pode especificar que os jogadores podem usar os jogos de xadrez tradicionais (tabuleiros e peças) para sua conveniência, durante os jogos. Neste caso, aplicam-se as seguintes disposições:

20.1. O tabuleiro de xadrez virtual e o relógio de xadrez virtual continuam sendo o que definem o jogo.

20.2. O regulamento específico da competição deve especificar o número necessário de árbitros.

20.3. As jogadas feitas no tabuleiro de xadrez virtual podem ser acompanhadas por um sinal sonoro claramente audível (click) para que cada jogador fique ciente, sem demora, da última jogada do seu adversário. Isso será implementado de uma forma que não perturbe outros jogos.

20.4. Cada jogador é responsável por mover as peças em seu tabuleiro tradicional. A única ação permitida no tabuleiro tradicional é reproduzir os movimentos feitos no tabuleiro virtual de cada lado.

20.5. Nenhum jogador pode fazer sua jogada no tabuleiro virtual (exceto para a primeira jogada das brancas) antes de reproduzir seu próprio movimento anterior no tabuleiro tradicional. A posição no tabuleiro tradicional de xadrez deve permanecer sempre a mesma que no virtual; a única diferença permitida é o atraso do último movimento.

20.6. Em caso de violação dos Artigos 20.4-20.5, o árbitro tem o direito de intervir e as sanções descritas no Artigo 18.4 são aplicáveis.

20.7. Regulamentos específicos da competição podem impor o uso obrigatório de planilhas de anotação pelos jogadores.

APÊNDICE I. Regras de Fair Play da FIDE para competições online supervisionadas

As regras a seguir referem-se ao xadrez online. Eles se aplicam a todas as competições oficiais da FIDE. Para competições nacionais e privadas, é fortemente recomendado adotar estas regras, alteradas quando apropriado.

A. Disposições gerais

1. Todos os jogos em uma competição devem ser supervisionados por software de monitoramento (software Fair Play) durante e / ou depois de serem jogados.
2. O único software Fair Play autorizado pela FIDE é a FIDE Game Screening Tool. Outro software requer a aprovação explícita da FIDE Fair Play Commission (FPL).
3. A maioria das plataformas processa automaticamente os jogos de uma competição por meio de seus próprios procedimentos anti-trapaça. Esses procedimentos nas competições FIDE não são oficiais. Eles apenas fornecem uma indicação que requer mais investigação.
4. Os jogadores devem jogar com seus nomes reais.
5. Os jogadores podem ser obrigados a estar visíveis na câmera, usando uma plataforma de videoconferência (entre as rodadas, os jogadores podem ter permissão para desligar a câmera). O organizador pode gravar as imagens da plataforma de videoconferência. Deve ser assegurado que apenas o Árbitro Principal, o painel de especialistas, se houver, e membros do EDC e FPL possam acessá-lo, se necessário e que a gravação seja apagada um ano após o anúncio oficial dos resultados, em a menos que o processo contra os participantes da competição em particular tenha sido aberto antes pela FPL ou EDC
6. Os jogadores podem ser solicitados a mostrar seu ambiente e o gerenciador de tarefas em seus computadores, e isso pode ser solicitado a qualquer momento. O árbitro pode instruir os jogadores a compartilhar sua tela e desligar a função de chat durante o jogo. O organizador deve garantir que aconselhamento jurídico adequado sobre a privacidade e proteção de crianças foi recebido antes de exigí-lo nos regulamentos da competição.
7. Outras competições devem ser conduzidas de acordo com os princípios acima e / ou as políticas de Fair Play Online das Federações Nacionais. Quando, em tal caso, uma competição é realizada em uma plataforma que aplica suas próprias políticas de Fair Play, os jogadores devem estar cientes de que os árbitros não podem intervir nas decisões tomadas pela plataforma.
8. Os árbitros devem estar familiarizados com os procedimentos da plataforma:
 - i) Para lidar com acusações de trapaça,
 - ii) Para marcar ou fechar contas,

iii) Para processar recursos.

9. Nos casos em que os resultados oficiais são determinados pelo árbitro principal e não pela plataforma, o regulamento da competição deve especificar se os pontos ganhos pelos jogadores posteriormente excluídos ou desqualificados são atribuídos aos seus adversários.

10. Os prêmios não devem ser concedidos aos jogadores até que as verificações de Fair Play realizadas pela plataforma e com a Ferramenta de Seleção de Jogos FIDE tenham sido concluídas.

11. Em algumas competições, em particular competições oficiais da FIDE, os regulamentos da competição podem especificar a desqualificação e outras sanções que são impostas sem qualquer determinação de que a trapaça foi provada. Nesse caso, as penalidades não seriam estendidas ao jogo OTB na ausência de evidências adicionais.

12. O regulamento da competição pode estabelecer que a decisão do Árbitro Principal ou de um painel de especialistas, nomeado para este fim, sobre a perda do jogo ou a exclusão da competição por suspeita de trapaça, seja final. No entanto, tal não prejudica o direito do titular dos dados de recorrer, caso sejam aplicadas sanções mais extensas.

13. A FPL pode criar um subcomitê ou grupo de trabalho dedicado exclusivamente ao xadrez online.

14. Os regulamentos da competição não podem estabelecer que todas as questões relacionadas ao fair play para a competição são de responsabilidade exclusiva da plataforma.

B. Crimes de trapaça online

1. Conceitualmente, trapacear no xadrez online é definido como qualquer comportamento que um jogador usa para obter uma vantagem sobre seu parceiro ou atingir um objetivo em um jogo online se, de acordo com as regras do jogo, a vantagem ou o objetivo é aquele que ele não deveria ter alcançado.

2. Especificamente, "trapaça" significa:

i) o uso deliberado de dispositivos eletrônicos ou outras fontes de informação ou conselho durante um jogo; ou

ii) a manipulação de competições de xadrez, o que significa um arranjo, ação ou omissão intencional que visa alterar indevidamente o resultado ou curso de uma competição de xadrez, a fim de eliminar toda ou parte da natureza imprevisível da competição de xadrez mencionado para obter uma vantagem indevida para si ou para os outros.

A manipulação de competições de xadrez inclui, mas não se limita a, manipulação de pontuação, manipulação de rating (baixar deliberadamente), combinação de resultados, fraude de classificação e participação deliberada em competições ou jogos fictícios.

3. As infrações relacionadas ao xadrez específicas ao xadrez online são a pirataria e roubo de identidade, ou seja, quando outra pessoa está jogando para o jogador. As formas como crimes deste tipo são tratados são análogo ao tratamento de delitos de trapaça, incluindo a aplicação de medidas disciplinares internas da FIDE.

4. Evidências estatísticas podem levar à suposição de que um crime de trapaça foi cometido, a menos que um jogador possa provar, no equilíbrio das probabilidades, que ele estava jogando honestamente.

C. Encargos e Padrões de Prova

1. A FPL terá o ônus de estabelecer que ocorreu um crime de trapaça online. O padrão de prova será se a FPL estabeleceu um delito de trapaça online para satisfação do painel de audiência, levando em consideração a seriedade da acusação feita. Este padrão de prova em todos os casos é maior do que um mero equilíbrio de probabilidade, mas menos do que uma prova além de uma dúvida razoável. Artigo B.4 não é afetado.

2. Quando estas Regras de Fair Play colocam o ônus da prova sobre o Jogador ou outra Pessoa que é acusada de ter cometido um suposto crime de trapaça online para refutar uma presunção ou estabelecer fatos ou circunstâncias específicas, o padrão da prova será por um equilíbrio probabilidade.

D. Falsa acusação

1. A falsa acusação é um abuso da liberdade de expressão. Falsas acusações no xadrez, como em qualquer outra área, podem prejudicar a reputação. O direito à proteção da reputação é protegido como parte do direito ao respeito pela vida privada. Ao decidir se a denúncia é manifestamente infundada e, portanto, pode ser considerada um abuso da liberdade de expressão, são levados em consideração os seguintes critérios: a) a suficiência da base factual da denúncia; b) o nível de competição; c) o título e a classificação do jogador que supostamente trapaceou online; d) o resultado final do jogador na competição em questão; e) a forma e a escala de divulgação da denúncia (redes sociais, entrevista pública, postagem em blog, etc.) A lista de critérios não é exaustiva.

2. Falsas acusações no xadrez online são tratadas *mutatis mutandis* (com as devidas modificações) como no xadrez no tabuleiro.

E. Sanções

1. As penalidades impostas por um crime de trapaça online podem se estender ao xadrez OTB. Uma penalidade especificada no Código de Ética da FIDE como banimento de um ano pode ser reduzida para 6 meses para o xadrez OTB.

2. Outros aspectos da sanção aplicam-se mutatis mutandis (com as devidas modificações) ao xadrez online, como se aplicam ao xadrez no tabuleiro: a idade do jogador, a frequência e natureza do crime, a natureza da competição e outras circunstâncias são amplamente levadas em conta.

F. Jurisdição

A Fair Play Commission (FPL) tem jurisdição em todos os assuntos relacionados a trapaça, incluindo falsas acusações em todos os eventos oficiais da FIDE. Pessoas sujeitas à jurisdição da FPL incluem jogadores, pessoas de apoio e capitães de equipe. Pessoas de apoio incluem, mas não estão limitados a, chefes de delegação, segundos, treinadores, gerentes, psicólogos, organizadores, espectadores, membros da família, jornalistas, oficiais de xadrez, árbitros quando participam de incidentes de trapaça.

G. Reclamações e investigações

1. ATIVAÇÃO DE UMA INVESTIGAÇÃO

1.1 As investigações podem ser iniciadas com base em uma reclamação pós-competição.

1. 2. As investigações também podem ser desencadeadas por:

i) um relatório do árbitro principal de uma competição;

ii) iniciativa FPL;

iii) solicitação da Comissão de Ética e Disciplina (EDC) ou de qualquer outro órgão da Fide autorizado pelo Estatuto.

2. RECLAMAÇÕES

2. 1. O direito de reclamação pertence aos participantes (jogadores, capitães e dirigentes) com o número de identificação FIDE da competição em questão. O prazo de protesto é de 24 horas após o término da última rodada.

2. 2. Todas as reclamações devem ser apresentadas por escrito e dirigidas à FPL através do Fide Office. O reclamante deverá fornecer todas as informações exigidas no Formulário de Reclamação e deverá detalhar os motivos pelos quais a reclamação está sendo protocolada, listando todas as bases disponíveis no momento da apresentação.

2. 3. Reclamações verbais ou informais não são aceitas.

2. 4. Todas as reclamações relacionarão todas as bases disponíveis no momento da apresentação.
2. 5. Nem todas as reclamações baseadas unicamente na suposição de que uma pessoa está jogando mais forte do que o esperado devido à sua classificação não serão consideradas.
2. 6. A FPL pode iniciar uma investigação com base em qualquer informação de que tenha conhecimento sobre um possível incidente de trapaça, incluindo uma acusação falsa.
2. 7. Todas as informações sobre reclamações e investigações permanecerão confidenciais até que a FPL conclua uma investigação. No caso de violação dos requisitos de confidencialidade pelos reclamantes ou pelo Árbitro Chefe ou qualquer outra pessoa com conhecimento da reclamação ou investigação antes de a investigação ser concluída, a FPL pode encaminhar todos os infratores para a EDC.

H. Procedimento de investigação

1. A FPL tem o direito de conduzir investigações preliminares sobre uma alegada ou possível violação relacionada ao engano online.
2. Se uma reclamação for inadmissível ou manifestamente infundada, a FPL pode rejeitá-la por maioria de votos.
3. Será designado um membro da FPL (Investigador - IP), designado pelo Presidente da FPL, de acordo com o sistema de rodízio, para apurar a reclamação. Ele ou ela é um órgão independente e não está sujeito às instruções de qualquer outra parte.
4. O IP levará em consideração as evidências estatísticas apresentadas. Também considerará as coleções físicas e observacionais como parte da investigação, se houver. Você também pode reunir evidências adicionais no curso de sua investigação.
5. Jogadores, organizadores, árbitros, federações nacionais, anfitrião da plataforma online onde os jogos são disputados e outras partes devem cooperar com o IP. Não fazer isso pode resultar em um encaminhamento para o EDC.
6. O IP investigará cada caso dentro de um prazo razoável, geralmente não mais do que duas semanas.
7. Na conclusão da investigação, o PI preparará um relatório para a FPL para consideração, declarando: a ação que desencadeou a investigação, as circunstâncias factuais do incidente, os resultados da investigação e uma sanção proposta. O relatório pode cobrir qualquer outra violação dos regulamentos da FIDE encontrada pelo IP. A FPL pode solicitar que o IP considere fatos adicionais e / ou conduza investigações adicionais.

8. Assim que o IP considera um relatório final, a FPL decide por maioria de votos se o caso deve ser encaminhado ao EDC para julgamento. Se o processo não for encaminhado ao EDC, será considerado arquivado. A FPL enviará suas conclusões ao reclamante e ao acusado. Se a Federação Nacional dos acusados estiver envolvida, eles também serão informados.

I. Regras de procedimento

1. O prazo de prescrição é de um ano após a última rodada do concurso online em questão.
2. O idioma de trabalho do IP é o inglês. O IP pode, a pedido de qualquer uma das partes, autorizar um idioma diferente do inglês a ser usado pelas partes envolvidas. Nesse caso, a PI pode determinar que uma ou todas as partes suportem a totalidade ou parte das despesas de tradução e interpretação. O IP pode ordenar que todos os documentos apresentados em outros idiomas que não o inglês sejam apresentados juntamente com uma tradução juramentada no idioma do processo.
3. Quando o IP não rejeita um caso, a pessoa acusada deve ter sido informada por escrito (por carta, e-mail ou outro) do caso pendente e deve ter o direito de apresentar ao IP qualquer declaração e documento cópia de segurança. de sua posição.
4. O queixoso e o arguido têm direito a ser representados ou assistidos por pessoas da sua escolha.
5. Os documentos relativos ao processo devem ser apresentados por escrito, preferencialmente por e-mail.
6. Cada parte envolvida em uma investigação é responsável por seus próprios custos direta ou indiretamente associados ao caso.
7. Quando uma pessoa sujeita à jurisdição disciplinar de outra Comissão FIDE é parte de uma investigação, a FPL pode fornecer as informações relevantes a essa Comissão FIDE.

J. Condição de participação em um evento esportivo online

Ao participar na competição, cada jogador aceita as medidas acima mencionadas como condição de inscrição e concorda que a sua participação está sujeita a essas medidas. Especificamente, um jogador concorda em ser rastreado por uma ferramenta de rastreamento online e concorda que pode enfrentar uma ação disciplinar.

APÊNDICE II. Regras para cegos significativamente / totalmente e incapazes de mover jogadores de xadrez para competições online supervisionadas

1. Todas as plataformas online que organizam competições de xadrez devem fornecer acessibilidade total aos jogadores de xadrez total ou significativamente cegos e que não podem se mover.

Caso isso não seja possível, os organizadores deverão disponibilizar assistentes online, um por jogador, treinados e aprovados pela comissão FIDE DIS.

2. Pelo menos cinco (5) dias antes do início da competição, os jogadores de xadrez com deficiência, significativamente / totalmente cegos e incapazes de se mover, devem enviar seus documentos médicos aos organizadores para aprovação e devem ser registrados no momento do início da competição. à lista da FIDE de jogadores de xadrez com deficiência: <https://dis.fide.com/wr0>

Com base nos documentos fornecidos, os organizadores decidirão se o jogador pertence à categoria "Significativamente / totalmente cego e incapaz de mover jogadores de xadrez deficientes" e precisa de um assistente.

3. Os participantes online são responsáveis por convidar e conectar no Zoom com seus jogadores por 15 min. antes do início do jogo.

4. Os jogadores que usam assistentes devem ter seu próprio tabuleiro de xadrez totalmente visível para seu assistente.

5. Quando o jogo começa e por todo o período do jogo, apenas o assistente é responsável por fazer o login na plataforma, executar os movimentos anunciados e anunciar os movimentos do oponente ao seu jogador.

6. O jogador deve ter certeza de que pode ouvir o assistente alto e claro.

O anúncio das jogadas deve ser escrito por extenso (por exemplo: peão de e2 a e4) e em inglês, ou em qualquer outro idioma mutuamente acordado entre o jogador e o assistente.

7. O assistente pode usar:

- Uma nova conta na plataforma especificamente para este torneio, ou
- A conta existente do jogador, com a permissão do jogador

8. O jogador tem o direito de perguntar o número de lances feitos e o tempo restante em seu relógio mais o tempo do oponente em qualquer momento durante a partida.

9. O jogador através do assistente tem o direito de solicitar um empate ou aceitar uma oferta de empate de seu oponente a qualquer momento. Nenhuma outra comunicação é

permitida entre o assistente e o jogador, em qualquer situação imprevista o assistente recebe instruções do árbitro principal.

10. Durante um jogo, um jogador pode deixar a área de jogo ou o local de jogo somente com a permissão do árbitro.

11. Todos os artigos das leis da FIDE sobre xadrez online são válidos para jogadores totalmente / significativamente cegos e que não podem mover jogadores substituindo a palavra "jogador" pela palavra "assistente online".

Adições às Leis do Xadrez Online:

Seção 5.1. Significativamente / totalmente cegos e incapazes de se mover, os jogadores de xadrez podem usar seu próprio tabuleiro de xadrez, além do tabuleiro de xadrez virtual usado pelo assistente online.

Artigo 17.1.1 Assistentes online designados devem ter uma visão completa do jogador.

Artigo 18.1 Assistentes online designados devem ter uma visão completa do rosto do jogador.

Apêndice III. Regulamentos para jogadores de xadrez significativamente / totalmente cegos e incapazes de se mover para competições híbridas

1. O Organizador Local é recomendado para fornecer um assistente para jogadores que são total ou significativamente cegos. As funções do assistente são:

1.1 Jogue online os movimentos anunciados pelo seu jogador.

1.2 Anuncie os movimentos do oponente.

1.3 Informar o jogador com cegueira total / significativa somente a seu pedido dos tempos do relógio.

1.4 Informar o jogador sobre os pedidos de empate do seu adversário e fazer pedidos de empates comunicando o jogador.

1.5 Nenhuma outra comunicação é permitida entre o assistente e o jogador.

1.6 Os assistentes são supervisionados pelo árbitro principal, o árbitro principal local e os outros árbitros.

2. Todos os outros regulamentos aplicam-se apenas mudando a palavra "jogador" para "assistente".

Glossário de termos nos regulamentos de xadrez online da FIDE

Este glossário fornece definições apenas para termos exclusivos do xadrez online. O número após cada termo refere-se ao local onde ele aparece pela primeira vez neste documento.

Promoção automática: Artigo 3.6.c. Um peão é automaticamente promovido a Dama ou outra peça de acordo com a configuração selecionada pelo jogador no software da zona de jogo.

Trapaça: Apêndice I, 8.i. O uso deliberado de ajuda externa por um jogador para ganhar vantagem sobre o oponente (como usar um computador ou outro jogador). Trapaça também se refere à manipulação intencional de competições de xadrez, tais como, mas não se limitando a, diminuição proposital de rating, combinações, fraude de classificação e participação em competições ou jogos fictícios.

Organizador Principal: Artigo 16.1. A pessoa responsável por designar e aprovar todos os locais de jogo para uma competição online.

Competições com Supervisão: Artigo 6.1.2. Um evento em que os jogadores são supervisionados remotamente por um ou mais árbitros.

Desconexão: Artigo 11: Ocorre quando a conexão com a Internet ou o sinal eletrônico entre o dispositivo de jogo autorizado de um jogador e a área de jogo é perdido por qualquer motivo.

FPL: Apêndice I, A.2. Refere-se à Comissão de Fair Play da FIDE.

Software Fair Play: Apêndice I, A.1. Ferramentas de software usadas por provedores de serviços de jogos e FIDE para monitorar os jogos de todos os jogadores de movimento em movimento. O software Fair Play aprovado pela FIDE é a ferramenta de seleção de jogos da FIDE.

Piratária: Apêndice I, B, 3. Ocorre quando outra pessoa está jogando em nome do jogador real cujo nome deveria estar jogando.

HIP: Artigo 16.5. Hospedagem de plataforma de Internet.

Xadrez híbrido: Artigo 6.1.3. A competição de "xadrez híbrido" é um evento em que todos os jogadores são supervisionados fisicamente por um árbitro enquanto jogam online.

Investigador (PI): Apêndice I, H.3. Refere-se ao membro da Comissão de Fair Play da FIDE encarregado de investigar um caso que alega trapaça.

LCA: Artigo 16.8. Árbitro chefe local.

Organizador local: artigo 16.1. A pessoa responsável por monitorar um único local online. O organizador local se reporta diretamente ao organizador principal.

LTA: Artigo 18.8. Árbitro técnico local.

Fixação da partida: Apêndice I, Bc Organize os resultados de uma competição antes que as partidas sejam disputadas.

Competição de xadrez online: Artigo 6.1.1. Um evento sem supervisão específica de um jogador, possivelmente automatizado por uma zona de jogo sem a supervisão de um árbitro.

Dispositivo de jogo: Artigo 12. Refere-se ao computador, laptop, computador de mesa ou outro equipamento autorizado que o jogador usa para realizar seus movimentos na área de jogo.

Zona de jogo: Zona de jogo: Artigo 2. Refere-se ao sistema host ou ambiente de jogo de um jogo de xadrez online.

Diminuir rating: Apêndice I, B.2. Jogando deliberadamente abaixo da verdadeira força de jogo.

VCS: Artigo 13. Sistema de videoconferência.

Tabuleiro de xadrez virtual: Artigo 3. Refere-se à representação do tabuleiro de xadrez e das peças geradas pela zona de jogo na tela do jogador e de acordo com a customização do jogador através do software da zona de jogo.

Relógio de xadrez virtual: Item 4. Mostra o tempo de jogo restante para cada jogador conforme gerado pela área de jogo e exibido na tela do computador de cada jogador ou na tela do jogo.

*Tradução livre (pode conter erros de ortografia ou concordância) feita manualmente e com ajuda de software específico, por Danny Ramirez Dávalos, para ajudar aos árbitros e organizadores da LBX – Liga Brasileira de Xadrez em suas funções.

* Consulte o original em inglês (da FIDE) para redimir dúvidas de tradução.