

Directrices Anti-Trampas para los Árbitros

(Estas directrices se incluirán en los temarios y se impartirán en todos los Talleres, Seminarios de Árbitro FIDE y cursos para Árbitros Internacionales y Árbitros FIDE).

Las Leyes del Ajedrez de la FIDE que entran en vigor el 1° de julio 2017, introducen nuevas disposiciones contra las trampas. Específicamente:

*12.2. El Árbitro deberá: (1) garantizar el juego limpio.
(7) seguir las reglas o directrices anti-trampas.*

Esto significa que es el deber del árbitro evitar que los jugadores hagan trampas.

Las leyes también prohíben explícitamente los dispositivos electrónicos:

11.3.1 Durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información o consejos, o analizar cualquier partida en otro tablero.

11.3.2.1 Durante una partida está prohibido que un jugador tenga cualquier dispositivo electrónico no aprobado específicamente por el árbitro en la sala de juego.

Sin embargo, las bases del evento pueden permitir que tales dispositivos sean almacenados en un bolso del jugador, siempre y cuando el dispositivo esté completamente apagado. Este bolso debe colocarse en un lugar acordado con el árbitro. Ambos jugadores tienen prohibido utilizar este bolso sin el permiso del árbitro.

11.3.2.2 Si es evidente que un jugador lleva encima un dispositivo de este tipo dentro del recinto de juego, perderá la partida. El adversario ganará. Las bases de un torneo pueden especificar una sanción diferente, menos grave.

11.3.3 El árbitro puede requerir al jugador que permita la inspección de su ropa, bolsos, otros artículos y cuerpo en privado. El árbitro o una persona autorizada por el árbitro deberá inspeccionar al jugador y deberá ser del mismo sexo que éste. Si un jugador se niega a cooperar con estas obligaciones, el árbitro tomará medidas de acuerdo con el artículo 12.9.

Los organizadores del torneo también son libres de introducir sus propias normas y condiciones para sus eventos, siempre y cuando estén de acuerdo con las Leyes del Ajedrez. Tales normas pueden incluir lo siguiente:

- Los árbitros deberían recordar a los jugadores de la existencia de la nueva normativa Anti-trampas.
- Se alienta a los organizadores y árbitros para que lleven a cabo pruebas regulares de detección con la Herramienta de filtrado de partidas a través de Internet de la FIDE.
- Aplicación integral del artículo 11.3. En caso de incumplimiento, el árbitro tomará medidas de acuerdo con el artículo 12.9 y expulsará al jugador.
- Seguridad adicional en forma de máquinas de rayos X y detectores de metal certificados por la ACC, escáneres, dispositivos de interferencia electrónica, manipulados por personal de seguridad calificado, sujetos a las restricciones aplicables en cada jurisdicción. Cada torneo debería adoptar al menos una de las medidas de las que se enumeran en el Anexo D. La lista será revisada periódicamente por la ACC.
- Obligación de presentar el Formulario anti-trampas al menos cuatro semanas antes del inicio del torneo (o como se especifica en el Párrafo 02 del reglamento actual del sistema de valoración FIDE).

Quejas

Por todas estas razones, durante el torneo el Árbitro tendrá la obligación de registrar todas y cada una de las acusaciones de trampas por parte de un jugador valorado por la FIDE, lo que significa que los jugadores no pueden "informalmente" decirle a un Árbitro que sospechan que otro jugador está haciendo trampas. Esto también se aplicará a cualquier otra persona que tenga número de identificación de la FIDE. Todas las comunicaciones relacionadas con trampas serán debidamente registradas por el Árbitro y posteriormente presentadas a la ACC.

Parte A: Quejas durante el torneo

Los potenciales incidentes de trampas pueden ser observados durante la partida directamente por un árbitro del torneo. También pueden ser informados al árbitro por un jugador, un espectador o, incluso, la ACC (por ejemplo, basándose en análisis estadístico o inspección in situ).

Si el informe se basa en las posibles violaciones al artículo 11.2 o al 11.3, entonces el árbitro deberá investigar la infracción de la forma habitual, con referencia al artículo 12.9 para posibles sanciones.

Si la queja es específicamente sobre posibles trampas, entonces el Árbitro Principal deberá, en primer lugar, identificar al denunciante e invitarlo a llenar un Formulario de Queja (Apéndice A). El demandante deberá proporcionar al árbitro las razones por las que se presenta la queja, y deberá firmar el formulario cuando lo rellene. Sin embargo, si el denunciante está tenso o nervioso, el árbitro hará constar el nombre del denunciante y pedirá su firma, y sólo posteriormente le pedirá que llene el formulario, pero no después del final de la ronda.

Al recibir una queja, el árbitro tomará las medidas necesarias para investigarla, siempre que sea posible en coordinación con la ACC, utilizando su juicio en la forma en que la investigación se llevará a cabo. Cualquier información adicional de los árbitros se añadirá al informe.

El informe se remitirá a la Oficina de la FIDE a la finalización del torneo, quien se lo entregará a la ACC. Toda la información en el informe tendrá carácter confidencial hasta que la ACC complete la investigación. En caso de violación de los requisitos de privacidad antes que se complete la investigación, la ACC se reserva el derecho de dar a conocer los detalles de la investigación y remitirá a todos infractores al Comité de Ética.

Al término de la investigación, la ACC emitirá un informe oficial, explicando su proceso y decisiones.

Si la queja es manifiestamente infundada, el reclamante puede recibir una advertencia de la ACC, con lo cual su nombre se agrega a una "base de datos de advertencias" especial mantenida por la ACC.

Al recibir una segunda amonestación en el plazo de seis meses, el denunciante será sancionado (tres meses de suspensión por la primera violación, seis meses de suspensión por la segunda violación).

Parte B: Quejas después del torneo

Las posibles trampas también pueden ser reportadas después que un torneo haya terminado, basándose, por ejemplo, en nuevos hallazgos (confesiones, evidencia estadística). En general, un informe después de finalizar el torneo debe basarse en pruebas muy sustanciales, y se requiere de los denunciantes que ilustren su caso en gran detalle para que la ACC lo considere realmente. Los Informes Post-Torneo (PTR) pueden ser presentados únicamente por partes interesadas, como jugadores, Federaciones y oficiales de ajedrez. La ACC también puede abrir un caso en base a sus propias conclusiones post-torneo.

Se iniciará investigación de los supuestos incidentes de trampas:

1. Por un informe durante el torneo del Árbitro Principal / Organizador de un torneo;
2. Por un informe post-torneo; o

3. Como resultado de una investigación propia de la ACC.

Cada investigación será llevada a cabo por un comité investigador nombrado por la ACC, llamado el Comité Investigador (IC). El IC se constituirá caso por caso.

1. Cómo pueden hacer trampas los jugadores durante la partida

- Un árbitro debería saber cómo actúa normalmente un tramposo y qué dispositivos se utilizan para hacer trampas. Normalmente, un jugador puede hacer trampas:

i) aceptando información de otra persona (espectador, capitán, compañero de equipo, etc.); o
ii) obteniendo información de alguna fuente de información o comunicación (como libros, apuntes, dispositivo electrónico, etc.). Es el deber del Árbitro estar alerta a situaciones que puedan conducir a sospechas de trampas durante toda la ronda.

A menudo, un tramposo está utilizando un teléfono celular escondido en un bolsillo. Esto está prohibido de acuerdo con el art. 11.3 de las Leyes del Ajedrez. Para encontrar teléfonos celulares ocultos y otros dispositivos electrónicos, es altamente recomendable el uso de detectores de metales manuales y otros equipos (como bloqueadores de teléfonos celulares, detectores de metales de seguridad de mano, arcos detectores de metales, dispositivos de detección electromagnéticos automáticos de objetos metálicos y no metálicos, circuito cerrado de cámaras) en todos los torneos. Los árbitros deben actuar con cautela y delicadeza cuando pidan y realicen una verificación con detectores de metales manuales. Si el detector de metales da una señal es importante aclarar la razón, si es necesario mediante una inspección del jugador y sus pertenencias tal como se describe en el art. 11.3 de las Leyes del Ajedrez.

2. Cuáles precauciones se pueden tomar para evitar las trampas

- El árbitro debe tener un control discreto de los jugadores que están saliendo de la zona de juego muy a menudo, por su contacto con otros jugadores, espectadores y demás personas, según el artículo 12 de las Leyes del Ajedrez.

- El árbitro debe ser consciente que en algunos casos un tramposo obtiene información por un tercero. El árbitro debe evitar cualquier contacto entre los jugadores y los espectadores como hablar y/o dar/recibir señales.

- El árbitro no debe tolerar el uso de programas de ajedrez en el recinto de juego. En caso que él detectara a un jugador o un espectador usando un programa de ajedrez en la sala de juego, debe informar inmediatamente al Árbitro Principal.

- Los organizadores tienen la libertad de asignar árbitros adicionales para la tarea específica de prevención de trampas.

- Durante un torneo, se recomienda al árbitro utilizar la herramienta de detección de la FIDE de partidas en formato PGN, ya que la herramienta puede identificar casos que requieran mayor atención, o mostrar que un jugador no debe ser considerado sospechoso en base a sus partidas.

3. Investigación de partidas para precaución e información

- Durante un torneo, se recomienda al árbitro transcribir las partidas en formato PGN y enviarlas a la herramienta de detección de la FIDE. Esto no es una prueba de trampas y no da ningún juicio estadístico, pero su información es útil para disponer de antemano en caso que se manifiesten sospechas o se estén preparando dichas situaciones.

- En las primeras rondas (rondas 1-3 de un evento de 9 rondas) siempre habrá valores atípicos debido a que el número total de jugadas relevantes es pequeño, pero cualquier jugador tramposo es probable que esté entre ellos.

- En las rondas intermedias, los valores atípicos honestos tenderán a "una regresión a la media", mientras que los registros de algunos casos pasados muestran a jugadores no sancionados que se hacen más evidentes. A estas alturas, las pruebas permitirían tener confianza por ausencia de fundamento estadístico de sospecha contra cualquier jugador.

- Por otro lado, un valor atípico persistente puede ser motivo de contacto con la ACC, pidiendo una prueba estadística completa, y acciones "discretas", como el aumento de la vigilancia de un jugador.
- La herramienta de detección proporcionará tablas con directrices basadas en las valoraciones de los jugadores para medir la magnitud de los valores atípicos. Por ejemplo, el 67% de coincidencias es más "normal" en jugadores de 2700 que para los de 2300. Una vez más sólo la prueba completa puede dar algún tipo de juicio.

4. Cómo proceder con los comportamientos sospechosos

- En caso de comportamiento sospechoso de un jugador el árbitro siempre debe seguir al jugador en su salida de la zona de juego (al bar, baños, zona de fumadores, etc.), con el fin de evitar cualquier contacto del jugador con otras personas y cualquier uso de fuentes de información o comunicación.
- En varios casos, ha habido uso de teléfonos celulares en el baño. Por lo tanto, el árbitro debe tener en cuenta la frecuencia con la que un jugador sale de la zona de juego y, si esto es significativo, tomar las medidas adecuadas para tratar de averiguar la razón.

5. Cómo proceder con el nuevo artículo 11.3 de las Leyes del Ajedrez

- El árbitro puede requerir al jugador que su ropa, bolsos u otros elementos sean inspeccionados, en privado. El árbitro, o una persona autorizada por el árbitro, inspeccionará al jugador y deberá ser del mismo sexo que el jugador.
- Por lo general, el árbitro inspeccionará a un jugador como se describe en el art. 11.3 de las Leyes del Ajedrez sólo en caso de sospecha de trampas o después de recibir una reclamación durante el torneo, pero sólo si llega a la conclusión que la queja no es manifiestamente infundada. Si decide hacer una inspección sea cual sea la causa, no está obligado a dar al jugador una razón especial; sin embargo, debe ser tranquilo, educado y discreto. La inspección de un jugador debería llevarse a cabo en una habitación independiente por una persona del mismo sexo. Sólo esta persona, el jugador y un testigo (también del mismo sexo) pueden tener acceso a esta sala durante la inspección. El jugador tiene derecho a seleccionar un segundo testigo de su propia elección.
- Si no es una cuestión de urgencia, la inspección del jugador y sus pertenencias deberían llevarse a cabo generalmente antes o inmediatamente después del final de la partida. Aun así, el árbitro debe ser consciente que es posible ocultar los dispositivos electrónicos en algún lugar dentro o cerca del recinto de juego como también dárselos a un tercero poco antes del final de la partida. El árbitro también tiene el derecho de examinar al jugador que decidió abandonar la sala de juego o a petición de un jugador que presentó una queja durante el torneo, pero sólo una vez durante la ronda.
- Si un jugador se niega a ser inspeccionado, se recomienda que el árbitro le explique la normativa. Si el jugador todavía se niega recibirá una advertencia. Si todavía se niega a someterse a una inspección, perderá su partida.
- Si se considera que se van a realizar inspecciones aleatorias, deberán anunciarse en las bases del torneo de antemano.

6. Cómo proceder con las acusaciones

- El procedimiento para hacer frente a las acusaciones se describe en la parte de Quejas. Si alguna persona con identificación FIDE presenta una acusación de trampas, el árbitro debería solicitarle hacer una queja oficial durante el torneo. En caso de rechazo, el árbitro deberá hacer una observación en el informe del torneo y anotar el nombre de la persona que ha presentado una acusación de trampas. En este caso el jugador acusado no deberá ser informado por el árbitro. Si el árbitro recibe una queja durante el torneo puede informar al jugador acusado después del final de su partida y pedirle comentarios.

- El árbitro debe mencionar en su informe del torneo las denuncias e inspecciones realizadas durante el torneo, si las hubo, especificando el resultado de cada acción.

7. Cómo proceder con acusaciones falsas

- En caso de una acusación falsa por un jugador el árbitro lo penalizará de acuerdo con el artículo 12.2 de las Leyes del Ajedrez.

El equipamiento técnico que se detalla a continuación será adoptado por la Dirección del Torneo para contrastar potenciales tramposos en torneos de nivel superior. El equipo real que se adoptará será acordado entre la ACC y la dirección del torneo según el caso.

- bloqueadores de teléfonos celulares;
- detectores de metales de seguridad de mano;
- arcos detectores de metales
- dispositivos de detección electromagnéticos automáticos para artículos metálicos / no metálicos
- circuito cerrado de cámaras

En la mayoría de los casos, un detector de metales de mano resultará suficiente para asegurar que no se están introduciendo dispositivos electrónicos en la sala de juego, y debería por lo tanto ser siempre considerado como el dispositivo de primera elección. El equipo real que se adoptará será acordado entre la ACC y la dirección del torneo según el caso.

La Herramienta de filtrado de partidas a través de Internet de la FIDE

La Comisión recomienda la aplicación de la Herramienta de filtrado de partidas a través de Internet de la FIDE para pre-escanear las partidas e identificar posibles casos de trampas, junto con la adopción de un procedimiento de prueba completa en casos de quejas. Juntos deberán cumplir los más altos estándares académicos y judiciales, en los cuales se hayan sometido a publicación y revisión, tener una tasa de error limitada y documentada, haber sido objeto de exhaustivas pruebas empíricas, mantenerse con continuidad y ser aceptados en general por la comunidad científica. Una vez implementada, la herramienta de filtrado de partidas basada en Internet de la FIDE será accesible a los árbitros y oficiales de ajedrez y será un instrumento útil para prevenir el fraude, mientras que el ensayo completo se someterá a una mayor privacidad, al estar gestionado por la FIDE y la ACC.

La Herramienta de filtrado de partidas basada en Internet de la FIDE

La FIDE suministrará a organizadores y árbitros una herramienta de filtrado de partidas basada en Internet que será accesible a todos los oficiales de la FIDE autorizados (IO, IA, miembros de la ACC) y Federaciones Nacionales.

La Herramienta de filtrado de partidas a través de Internet de la FIDE se encontrará alojada en una página web mantenida por la FIDE y permitirá a las partes autorizadas cargar partidas en formato PGN para una "prueba rápida" que identificará posibles valores atípicos en el torneo, por ejemplo, los jugadores cuyo rendimiento está muy por encima de su nivel esperado y potencialmente compatible con el juego con ayuda de computadora.

Los resultados de la "prueba rápida" se mantendrán confidenciales y sólo tienen el propósito de ayudar al árbitro principal en la identificación de casos que pueden requerir medidas adicionales para asegurar que los jugadores se someten a las reglas. Si se solicita, la ACC proporcionará asistencia al Árbitro Principal en la determinación de dichas medidas. Cabe recordar que sólo una "prueba completa" puede conferir evidencia estadística fiable sobre si el valor atípico se debe a estar recibiendo ayuda externa, por lo que los resultados de la "prueba rápida" no son aplicables a los juicios de quejas.