



Association Internationale
Des Echecs Francophones

Règlements des échecs en ligne de la FIDE



Introduction

Les Règlements des échecs en ligne de la FIDE s'appliquent à toutes les compétitions jouées sur un échiquier virtuel et dont les coups sont transmis par Internet.

Lorsque cela est possible, ces Règlements seront identiques aux Règles des Échecs et aux règlements des compétitions de la FIDE. Ces Règlements seront utilisés par les joueurs et les arbitres dans les compétitions en ligne officielles de la FIDE et en tant que spécification technique pour les plateformes en ligne sur lesquelles seront jouées ces compétitions

Ces règlements ne peuvent pas couvrir toutes les situations qui pourraient survenir durant une compétition, mais il devrait être possible, pour un arbitre compétent agissant avec discernement et objectivité d'arriver à une décision correcte basée sur sa compréhension de ces Règlements.

Table des matières

Introduction	1
Section I : Les règles de base	4
Article 1 : L'application des Règles de la FIDE.....	4
Section II : Les règles du jeu en ligne	4
Article 2 : La plateforme de jeu.....	4
Article 3 : Le déplacement des pièces sur l'échiquier virtuel.....	4
Article 4 : La pendule virtuelle.....	5
Article 5 : La fin de la partie.....	5
Section III : Règlements pour les compétitions en ligne	6
Article 6 : Les types de compétitions.....	6
Article 7 : Système de points.....	6
Section III a : Règlements pour les compétitions en ligne sous surveillance	6
Article 8 : Dispositions générales.....	6
Article 9 : Conduite des joueurs.....	7
Article 10 : Le rôle de l'arbitre.....	8
Article 11 : Déconnexions.....	9
Article 12 : Dispositif de jeu.....	10
Article 13 : Système de vidéoconférence.....	10
Article 14 : Caméras et Microphones.....	10
Article 15 : Irrégularités.....	10
Section III b : Règlements pour les compétitions d'échecs hybrides	11
Article 16 : Dispositions générales.....	11
Article 17 : Conduite des joueurs.....	12
Article 18 : Le rôle de l'arbitre.....	13
Article 19 : Irrégularités.....	14
Article 20 : Utilisation de jeux d'échecs traditionnels lors de compétitions hybrides.....	15

ANNEXE I : Règles du fair-play pour les compétitions en ligne sous surveillance.....	16
ANNEXE II : Règles pour les joueurs aveugles ou malvoyants et pour les joueurs handicapés incapables de se déplacer pour les compétitions d'échecs en ligne sous surveillance.....	22
ANNEXE III : Règles pour les joueurs aveugles ou malvoyants et pour les joueurs handicapés incapables de se déplacer pour les compétitions d'échecs hybrides.....	24
Glossaire des termes utilisés dans les règlements des échecs en ligne de la FIDE.....	25

Section I : Les règles de base

Article 1 : L'application des Règles de la FIDE

- 1.1 Les articles 1 à 3 des Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE sont entièrement appliqués, à l'exception de l'article 2.1.
- 1.2 L'article 2.1 des Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE est remplacé par l'article 3.1 de ces Règlements.
- 1.3 Les articles 4 et 5 des Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE sont respectivement remplacés par les articles 3 et 5 de ces règlements.

Section II : Les règles du jeu en ligne

Article 2 : La plateforme de jeu

- 2.1 Les parties d'échecs en ligne se jouent sur un échiquier virtuel.
- 2.2 L'échiquier virtuel doit être hébergé dans une plateforme de jeu, généralement une application ou un site web.
- 2.3 La liste des coups joués doit être visible à l'écran par l'arbitre et par les deux joueurs tout au long de la partie.
- 2.4 Chaque joueur est responsable de se familiariser avec la plateforme de jeu, ses caractéristiques et son mode de fonctionnement.

Article 3 : Le déplacement des pièces sur l'échiquier virtuel

- 3.1 L'échiquier virtuel se compose d'une grille de 8 sur 8 comportant 64 cases égales alternativement claires (les cases blanches) et foncées (les cases noires). La case du coin inférieur droit de l'échiquier virtuel est blanche.
- 3.2 Les coups sont effectués sur l'échiquier virtuel à l'aide d'un dispositif de jeu : par exemple, un ordinateur avec une souris ou une tablette.
- 3.3 La plateforme de jeu ne doit accepter qu'uniquement des coups légaux.
- 3.4 Le joueur ayant le trait est autorisé à utiliser n'importe quel moyen technique pour effectuer son coup.
- 3.5 A minima, la plateforme de jeu doit permettre de pouvoir effectuer son coup en sélectionnant la case de départ et la case d'arrivée.
- 3.6 Les options supplémentaires suivantes peuvent être activés et utilisés par les joueurs :
 - a) Coup intelligent : le joueur peut jouer son coup en sélectionnant uniquement la case d'arrivée lorsqu'une seule pièce peut effectuer un coup légal vers cette case

b) Pré-coup : le joueur entre son coup avant que son adversaire n'ait exécuté son coup. Ce coup est joué automatiquement sur l'échiquier en réponse immédiate au coup de l'adversaire.

c) Promotion automatique en dame : le joueur peut configurer la plateforme de jeu pour forcer la promotion en dame sans offrir la possibilité de choisir la pièce promue.

3.7 Tous les coups et les temps à la pendule après chaque coup sont automatiquement enregistrés par la plateforme de jeu et sont visibles par les deux joueurs.

3.8 Si un joueur est incapable de déplacer les pièces, un assistant, qui doit être accepté par l'arbitre, peut être mis à la disposition par le joueur pour effectuer cette opération.

Article 4 : La pendule virtuelle

4.1 « Pendule virtuelle » signifie les temps de chacun des deux joueurs affichés par la plateforme de jeu.

4.2 Lorsqu'un joueur effectue un coup sur l'échiquier, sa pendule va automatiquement s'arrêter et celle de son adversaire va démarrer.

4.3 Si un joueur est déconnecté de la plateforme de jeu pendant la partie, sa pendule continuera à fonctionner.

4.4 Chaque joueur doit exécuter un nombre minimal de coups ou tous les coups dans une période de temps prédéterminée qui peut inclure un ajout de temps après chaque coup. Les règlements de la compétition devront spécifier cela à l'avance.

4.5 La partie est perdue pour le joueur qui n'a pas effectué le nombre de coups prescrits dans le temps alloué. Cependant, la partie est automatiquement nulle si la position est telle que l'adversaire est incapable de mater le roi adverse par une série de coups légaux.

Article 5 : La fin de la partie

5.1 La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi de son adversaire

5.2 La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne en appuyant sur le bouton prévu à cet effet ou par n'importe quel autre moyen disponible sur la plateforme de jeu.

5.3 Le joueur peut proposer la nulle de n'importe quelle manière disponible sur la plateforme de jeu. La proposition ne peut pas être retirée et demeure valide jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette en jouant un coup ou que la partie se termine d'une autre manière.

5.4 La partie est automatiquement nulle quand :

5.4.1 la même position est apparue pour la troisième fois (tel que décrit à l'article 9.2.2 des Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE).

5.4.2 le joueur ayant le trait ne peut effectuer aucun coup légal et son roi n'est pas en échec. On dit que la partie s'est terminée par un « pat ».

5.4.3 la position sur l'échiquier virtuel est telle, qu'aucun des deux joueurs ne peut mater le roi adverse par une série de coups légaux.

5.4.4 les cinquante derniers coups de chacun des joueurs ont été exécutés sans prise ni mouvement de pion.

Section III : Règlements pour les compétitions en ligne

Article 6 : Les types de compétitions

6.1 Les compétitions en ligne peuvent être joués selon les formats suivants:

6.1.1 Une « Compétition d'échecs en ligne » sans surveillance particulière des joueurs, pouvant être automatisée par une plateforme de jeu, sans surveillance d'un arbitre. « Les échecs en ligne » est le terme générique le plus utilisé désignant le jeu d'échecs joué sur Internet. Les règlements de ce type de compétitions sont spécifiés par les plateformes de jeu.

6.1.2 Les « Compétitions d'échecs en ligne avec surveillance » sont celles pendant lesquelles les joueurs sont surveillés à distance par un arbitre. (voir section III a).

6.1.3 Les « Échecs hybrides » désignent les compétitions lors desquelles tous les joueurs, quand ils jouent en ligne, sont supervisés par un arbitre physiquement présent (voir section III b).

6.2 Les règlements d'une compétition devront spécifier quel type de règle parmi celles listées à l'article 6.1 s'appliquera à ladite compétition.

Article 7 : Système de points

7.1 A défaut d'indication contraire dans le règlement de la compétition, le vainqueur d'une partie, ou le vainqueur d'une partie par forfait, obtient un (1) point, le perdant d'une partie ou le perdant d'une partie par forfait obtient zéro (0) point, un joueur dont la partie se termine par la nulle obtient un demi-point ($\frac{1}{2}$).

7.2 La somme totale des points d'une partie ne peut jamais excéder le nombre de points maximum normalement attribués pour cette partie. Les points attribués à un joueur individuel doivent être ceux normalement associés à la partie. Par exemple, un score de $\frac{1}{4}$ - $\frac{3}{4}$ n'est pas permis.

Section III a : Règlements pour les compétitions en ligne sous surveillance

Article 8 : Dispositions générales

8.1 « La salle de jeu » est définie comme étant « la zone de jeu » et les toilettes. La zone de jeu est définie comme étant la pièce où les joueurs jouent leurs coups. Les règlements d'une compétition pourront exiger que la zone de jeu soit placée sous surveillance vidéo.

8.2 À l'exception des joueurs, nul n'est autorisé à être présent dans la zone de jeu sans la permission de l'arbitre.

8.3 La cadence de jeu et la façon dont elle sera mise en œuvre devront être spécifiés dans le règlement de la compétition.

8.4 Si la plateforme de jeu permet aux joueurs de déplacer des pièces en contradiction avec l'article 3.3 (coups illégaux), les règlements de la compétition doivent indiquer de quelle manière cette irrégularité sera gérée.

8.5 Les règlements de la compétition doivent par avance spécifier un délai de forfait. Si aucun délai de forfait n'est spécifié, il sera de zéro. Si les règlements d'une compétition indiquent un délai de forfait autre que zéro et que les deux joueurs sont absents au début de la partie, le joueur ayant les blancs perdra tout le temps qui s'est écoulé jusqu'à son arrivée, sauf si le règlement de la compétition spécifie autre chose ou si l'arbitre en décide autrement.

8.6 La plateforme de jeu doit enregistrer l'offre de nulle à côté du coup du joueur qui la propose lorsqu'une nulle est offerte.

Article 9 : Conduite des Joueurs

9.1 Les joueurs doivent s'abstenir de se comporter d'une manière qui pourrait ternir l'image du jeu d'échecs, ce qui inclut leur comportement devant la caméra.

9.2 Pour accéder à ses parties, chaque joueur doit se connecter à la plateforme de jeu avec un équipement autorisé.

9.3 Chaque joueur doit utiliser son compte personnel lorsqu'il participe à une compétition sur la plateforme de jeu.

9.4 Les joueurs doivent porter une tenue appropriée lorsqu'ils sont visibles à la caméra et se conformer au code vestimentaire de la compétition, s'il y en a un.

9.5 Durant la partie, un joueur ne peut pas quitter la zone de jeu ou la salle de jeu sans la permission de l'arbitre.

9.6 Durant la partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de quelconque appareil électronique, de notes, de sources d'information, de conseils, ou d'analyser n'importe quelle partie sur un autre échiquier.

9.7 Durant la partie, les joueurs n'ont pas le droit d'avoir d'écouteurs sur ou dans les oreilles.

9.8.1 Durant la partie, il est interdit aux joueurs d'être en possession, dans la salle de jeu, d'un appareil électronique qui n'a pas été spécifiquement approuvé par l'arbitre. Cependant, les règlements d'une compétition pourront permettre que de tels appareils soient rangés à proximité de l'espace de jeu afin de servir uniquement de connexion Internet de secours.

9.8.2 S'il apparaît qu'un joueur est en possession d'un tel équipement interdit dans la salle de jeu, il perdra la partie. Son adversaire gagnera. Les règlements d'une compétition pourront spécifier une sanction différente et moins sévère. L'arbitre en chef peut aussi décider d'expulser de la compétition le joueur fautif.

9.8.3 L'arbitre peut exiger de la part d'un joueur qu'il lui montre ses vêtements, ses sacs, le contenu de ses tiroirs et de ses armoires ou d'autres éléments. Le corps, incluant les oreilles du joueur peut aussi être inspecté. Ces inspections se feront à l'aide d'une caméra. Lorsque le corps du joueur est inspecté, à l'exception d'uniquement des oreilles, cela doit être fait en privé par un personne du même sexe. Cette inspection ne doit pas être enregistrée.

9.9 Fumer, y compris vapoter, est interdit devant la caméra.

9.10 Il est interdit d'importuner ou de distraire l'adversaire de quelque façon que ce soit. Cela comprend

la formulation de réclamations déraisonnables, les propositions excessives de nulles, l'envoi de messages inopportuns ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu.

9.11 Le non-respect de l'une ou l'autre des conditions décrites aux articles 9.1 à 9.10 donnera lieu à des pénalités définies à l'article 10.9.

9.12 Les joueurs qui ont fini leur partie seront considérés comme des spectateurs et doivent se conformer aux directives de l'arbitre et aux règlements de la compétition. Par exemple, désactiver leurs microphones, éteindre leurs caméras et mettre fin aux partages d'écran.

9.13 Un joueur est en droit de demander à l'arbitre des explications sur des points particuliers des Règlements des échecs en ligne de la FIDE.

9.14 Sauf si les règlements de la compétition prévoient le contraire, un joueur a le droit d'interjeter appel d'une décision de l'arbitre. Cela inclus un appel contre le résultat de la partie, même si le résultat a été mis sur la plateforme de jeu et approuvé par l'arbitre.

9.15 Les joueurs peuvent observer les autres parties de la compétition à laquelle ils prennent part à condition de respecter les directives sur les comportements permis durant les parties. Ils peuvent uniquement regarder les positions, les temps ou les résultats. Il est interdit aux joueurs d'accéder à n'importe quel type d'analyse tant qu'il y a des parties en cours.

Article 10 : Le rôle de l'arbitre

10.1 L'arbitre doit veiller au respect des règlements des échecs en ligne de la FIDE.

10.2 L'arbitre doit :

10.2.1 assurer le fair-play,

10.2.2 agir dans le meilleur intérêt de la compétition,

10.2.3 s'assurer que des bonnes conditions de jeu sont maintenues,

10.2.4 s'assurer que les joueurs ne soient pas dérangés,

10.2.5 superviser le déroulement de la compétition,

10.2.6 prendre des mesures particulières dans l'intérêt des joueurs handicapés et des joueurs qui nécessitent une attention médicale,

10.2.7 suivre les règles antitriches ou les directives de la FIDE pour les compétitions en ligne.

10.3 Les arbitres surveilleront les parties, surtout lorsque les joueurs sont à court de temps, feront appliquer les décisions qu'ils auront prises et imposeront des pénalités aux joueurs lorsque cela sera approprié.

10.3.1 L'arbitre peut nommer des assistants pour observer les parties et les joueurs.

10.4 Le cas échéant, l'arbitre inspectera la zone de jeu avant le début d'une partie.

10.5 L'arbitre peut accorder du temps additionnel à l'un des joueurs ou aux deux, si la partie a été perturbée par des événements extérieurs.

10.6 L'arbitre ne doit pas intervenir pendant la partie sauf dans les cas spécifiés dans les Règlements des échecs en ligne de la FIDE.

10.7 Les joueurs des autres parties ne doivent pas parler ou intervenir dans une partie. Les spectateurs

ne sont pas autorisés à intervenir dans une partie. L'arbitre peut expulser les contrevenants de la salle de jeu.

10.8 Sans la permission de l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone portable ou tout autre appareil de communication dans la salle de jeu ou dans toute autre zone contiguë désignée par l'arbitre.

10.9 Les différentes options de pénalité dont dispose l'arbitre :

10.9.1 donner un avertissement,

10.9.2 augmenter le temps restant de l'adversaire,

10.9.3 diminuer le temps restant du joueur fautif,

10.9.4 augmenter les points marqués dans la partie par l'adversaire jusqu'à concurrence du maximum possible pour cette partie,

10.9.5 diminuer le nombre de points marqués dans la partie par le joueur fautif,

10.9.6 déclarer la partie perdue pour le joueur fautif (l'arbitre décidera également du score de l'adversaire).

10.9.7 imposer une amende annoncée à l'avance,

10.9.8 exclure d'une ou plusieurs rondes,

10.9.9 exclure de la compétition.

Article 11 : Déconnexions

11.1 C'est au joueur qu'appartient la responsabilité d'être connecté à la plateforme de jeu. Ceci inclut de fournir une connexion Internet stable et un dispositif de jeu fonctionnel.

11.1.1 Le joueur peut maintenir sa connexion à l'aide d'un appareil mobile uniquement avec le consentement préalable de l'arbitre.

11.2 Le joueur doit suivre les directives de l'arbitre qui concernent sa présence dans la salle de jeu.

11.3 Les règlements d'une compétition doivent spécifier les conséquences et toutes les sanctions possibles en cas de déconnexion de la plateforme de jeu durant une séance de jeu.

11.4 Si, durant la partie, un joueur est déconnecté de la plateforme de jeu, sa pendule continuera à courir.

11.4.1 Si le joueur parvient à rétablir la connexion avec sa partie avant que son temps soit écoulé, il continuera à jouer avec le temps qui lui restera à la pendule. L'arbitre décidera si d'autres pénalités sont nécessaires.

11.4.2 Si le joueur ne parvient pas à rétablir la connexion avec sa partie avant que son temps soit écoulé, il perdra la partie sauf si les règlements de la compétition stipulent autre chose (en tenant compte du temps nécessaire à un joueur déconnecté pour se reconnecter). Cependant, la partie est nulle dans la situation décrite à l'article 4.5.

11.5 Pendant une déconnexion, aucun deux joueurs ne peut quitter sa place sans la permission de l'arbitre.

Article 12 : Dispositif de jeu

12.1 Durant la partie, les joueurs devront jouer en utilisant un seul écran et le partager avec l'arbitre, sauf si stipulé autrement dans les règlements de la compétition.

12.2 Durant une session de jeu, l'arbitre pourra, à sa demande, avoir accès à la liste des applications ouvertes sur le dispositif de jeu du joueur.

12.3 Sauf si l'arbitre en décide autrement, aucune application autre que celle utilisée pour jouer et celle utilisée pour la vidéoconférence ne peuvent être ouvertes sur le dispositif de jeu du joueur.

Article 13 : Système de vidéoconférence

13.1 Lorsqu'elle est joué sous supervision vidéo, la compétition doit fournir aux joueurs et aux arbitres un système de vidéoconférence. Ce système doit avoir les caractéristiques suivantes:

13.1.1 une vision complète du joueur affichant au moins son visage, et le cas échéant, sa zone de jeu,

13.1.2 l'audio du joueur et son environnement immédiat (par microphone)

13.1.3 la possibilité de partager l'écran par le joueur (sous contrôle du joueur et de l'arbitre)

13.2 Chaque joueur doit se connecter au système de vidéoconférence à l'heure spécifiée par l'arbitre et doit rester connecté durant toute la séance de jeu.

13.3 Si un joueur est déconnecté du système de vidéoconférence, mais est toujours connecté à la plateforme de jeu, il lui est interdit de déplacer une pièce sur l'échiquier, et ce jusqu'au rétablissement de sa connexion au système de vidéoconférence.

13.4 Les règlements de la compétition peuvent prévoir un système de carton jaune (avertissement) et de carton rouge (perte de la partie) pour compléter le système de sanctions appliquées en cas de déconnexion du système de vidéoconférence.

Article 14 : Caméras et les microphones

14.1 Lorsqu'il est joué sous supervision vidéo, le joueur doit utiliser une webcam qui montre son visage en entier durant la partie. L'image transmise ne doit pas dissimuler l'environnement du joueur, par exemple, aucun fond d'image virtuel n'est permis.

14.2 L'éclairage de la pièce doit être suffisant pour permettre au mouvement des yeux du joueur d'être contrôlé par l'arbitre et diffusé.

14.3 Le microphone du joueur doit toujours transmettre tous les sons audibles autour de lui à l'arbitre.

14.4 Les règlements de la compétition pourront rendre obligatoire l'utilisation de dispositifs de surveillance supplémentaires (par exemple de caméras)

Article 15 : Irrégularités

15.1 Les deux joueurs peuvent demander de l'aide de l'arbitre. Si un joueur demande l'aide de l'arbitre, ce dernier déterminera si l'action du joueur était motivée. Si le joueur n'avait aucun motif valable pour

le faire, il pourra être pénalisé selon l'article 10.9.

15.2 Si une partie est commencée avec les couleurs inversées, et si moins de 10 coups ont été exécutés de part et d'autre, la partie sera annulée et rejouée avec les bonnes couleurs. Après 10 coups ou plus, la partie continuera.

15.3 Si une partie n'est pas automatiquement nulle lorsqu'une des situations reprises à l'article 4.5 se produit (impossibilité de mater le roi adverse par une série de coups légaux), l'arbitre déclarera la partie nulle.

15.4 Si la plateforme de jeu déclare automatiquement une partie nulle en violation de l'article 4.5 (une possibilité de mater existe toujours), l'arbitre est autorisé à modifier le résultat affiché automatiquement.

15.5 Si, durant une partie, on constate que le réglage de l'une ou des deux pendules est incorrect, l'arbitre ajustera immédiatement les pendules. L'arbitre doit programmer la pendule correctement et ajuster les temps si besoin en est. L'arbitre fera preuve du plus grand discernement afin de déterminer le réglage des pendules.

15.6 Si la partie doit être interrompue pour n'importe quelle raison que ce soit, l'arbitre doit arrêter les pendules, si c'est possible. Si ce n'est pas possible, l'arbitre pourra ajouter du temps à un des joueurs ou au deux.

Section III a : Règlements pour les compétitions d'échecs hybrides

Article 16 : Dispositions générales

16.1 L'organisateur principal désigne les salles de jeux qui accueilleront la compétition. Chaque salle de jeu est sous le contrôle d'un organisateur local.

16.2 Chaque organisateur local doit mettre à disposition une salle de jeu adaptée à la tenue d'une compétition d'échecs hybride. La salle de jeu est définie comme étant l'endroit composé de la zone de jeu, des salles de repos, des toilettes, de la buvette, du lieu réservé aux fumeurs et d'autres lieux désignés par l'arbitre. La zone de jeu est définie comme étant l'endroit où les parties d'une compétition sont jouées. Seuls les joueurs et les arbitres sont autorisés à accéder à la zone de jeu.

16.3 Chaque salle de jeu doit être placée sous surveillance vidéo.

16.4 Dans chaque salle de jeu, les mesures de contrôle antitriche doivent être appliquées conformément au règlement antitriche de la FIDE et au règlement des mesures de protection antitriche de la FIDE. Sans permission de l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone portable ou tout autre appareil de communication dans la salle de jeu ou toute autre zone contiguë désignée par l'arbitre.

16.5 Sauf si les règlements de la compétition prévoient le contraire, chaque organisateur local est responsable de fournir une connexion Internet dans la salle de jeu. Les joueurs ne sont pas responsables de leur connexion au serveur et au système de communication (si exigé par les règlements de la compétition).

16.6 Sauf si les règlements de la compétition prévoient le contraire, dans chaque salle, les appareils

électroniques utilisés pour jouer en ligne (dispositifs de jeu) seront fournis par l'organisateur local.

16.7 Durant la partie, chaque joueur devra avoir accès sur son dispositif de jeu, à un échiquier virtuel et à tout logiciel requis à cette fin. Aucun autre site web, application ou logiciel ne peut être ouvert sur le dispositif de jeu. La seule exception pouvant être un système de vidéoconférence, si les règlements de la compétition l'exigent.

16.8 Au moins deux arbitres doivent être affectés à chaque salle de jeu : un arbitre en chef local et un arbitre technique local.

16.9 Le nombre total d'arbitres requis pour chaque salle de jeu variera en fonction du type d'événement, du système des parties, du nombre de participants et de l'importance de l'événement.

16.10 Si la plateforme permet aux joueurs de déplacer des pièces en contradiction de l'article 3.3 (coups illégaux), les règlements de la compétition doivent indiquer de quelle manière cette irrégularité sera gérée.

16.11 Les règlements de la compétition doivent par avance spécifier un délai de forfait. Si aucun délai de forfait n'est spécifié, il sera de zéro. Si les règlements d'une compétition indiquent un délai de forfait autre que zéro et que les deux joueurs sont absents au début de la partie, le joueur ayant les blancs perdra tout le temps qui s'est écoulé jusqu'à son arrivée, sauf si le règlement de la compétition spécifie autre chose ou si l'arbitre en décide autrement.

16.12 La plateforme de jeu doit enregistrer l'offre de nulle à côté du coup du joueur qui la propose lorsqu'une nulle est offerte.

Article 17 : La conduite des joueurs

17.1 Les joueurs doivent s'abstenir de se comporter d'une manière qui pourrait ternir l'image du jeu d'échecs

17.2 Il est interdit aux joueurs d'utiliser leurs propres dispositifs de jeu dans la salle de jeu, sauf si les règlements de la compétition prévoient le contraire

17.3 Durant la partie, il est interdit aux joueurs d'être en possession de tout appareil électronique n'ayant pas été spécifiquement approuvé par l'arbitre. L'arbitre peut exiger qu'un joueur permette l'inspection en privé de sa personne, de ses vêtements, de ses sacs ou de ses autres objets. L'arbitre ou la personne mandatée par l'arbitre qui inspectera le joueur devra être du même sexe que celui-ci. S'il apparaît qu'un joueur est en possession d'un dispositif interdit dans la salle de jeu, il perdra la partie. Les règlements d'une compétition pourront prévoir une pénalité différente, moins sévère. L'arbitre en chef peut aussi décider d'exclure de la compétition le joueur fautif.

17.4 Les règlements d'une compétition peuvent autoriser à ce que des appareils électroniques personnels soient laissés dans le sac d'un joueur à condition qu'ils soient complètement éteints. Ce sac doit être placé dans un endroit qui a été approuvé par l'arbitre en chef local.

17.5 Durant la partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, de sources d'information ou de recevoir des conseils.

17.6 Il est interdit d'importuner ou de distraire l'adversaire de quelque façon que ce soit. Cela comprend la formulation de réclamations déraisonnables, les propositions excessives de nulles, l'envoi de messages inopportuns ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu.

17.7 Durant la partie, un joueur n'a pas le droit de quitter la salle de jeu ou la zone de jeu, sans la permission de l'arbitre.

17.8 Les joueurs doivent observer le code vestimentaire du tournoi, le cas échéant.

17.9 Le non-respect d'une des conditions définies aux articles 17.1 à 17.8 donnera lieu à des sanctions définies à l'article 18.4.

17.10 Un joueur a le droit de demander à l'arbitre des explications sur des points particuliers des Règlements des échecs en ligne de la FIDE.

17.11 Sauf si les règlements de la compétition prévoient le contraire, un joueur a le droit d'interjeter appel d'une décision de l'arbitre. Cela inclus un appel contre le résultat de la partie, même si le résultat a été mis sur la plateforme de jeu et approuvé par l'arbitre

Article 18 : Le rôle de l'arbitre

18.1 L'arbitre doit veiller au respect de ces règlements.

18.2 L'arbitre doit

18.2.1 assurer le fair-play,

18.2.2 agir dans le meilleur intérêt de la compétition,

18.2.3 s'assurer que des bonnes conditions de jeu sont maintenues,

18.2.4 s'assurer que les joueurs ne soient pas dérangés,

18.2.5 superviser le déroulement de la compétition,

18.2.6 prendre des mesures particulières dans l'intérêt des joueurs handicapés et des joueurs qui nécessitent une attention médicale,

18.2.7 suivre règlement antitriche de la FIDE et le règlement des mesures de protection antitriche de la FIDE

18.3 Les arbitres surveilleront les parties, surtout lorsque les joueurs sont à court de temps, feront appliquer les décisions qu'ils auront prises et imposeront des pénalités aux joueurs lorsque cela sera approprié.

18.4 Les différentes options de pénalité dont dispose l'arbitre :

18.4.1 donner un avertissement,

18.4.2 augmenter le temps restant de l'adversaire,

18.4.3 diminuer le temps restant du joueur fautif,

18.4.4 augmenter les points marqués dans la partie par l'adversaire jusqu'à concurrence du maximum possible pour cette partie,

18.4.5 diminuer le nombre de points marqués dans la partie par le joueur fautif,

18.4.6 déclarer la partie perdue pour le joueur fautif (l'arbitre décidera également du score de l'adversaire).

18.4.7 imposer une amende annoncée à l'avance,

18.4.8 exclure d'une ou plusieurs rondes,

18.4.9 exclure de la compétition.

18.5 Avant le début de chaque partie, chaque arbitre en chef local a la responsabilité de s'assurer que tous les dispositifs de jeu des joueurs sont en conformité avec l'article 16.7.

18.6 Avant le début de chaque partie, chaque arbitre en chef local a la responsabilité d'effectuer les contrôles antitriche de tous les joueurs.

18.7 Chaque arbitre en chef local a la responsabilité de surveiller les enregistrements des caméras de la salle de compétition.

18.8 Chaque arbitre technique local a la responsabilité de surveiller la connexion de chaque joueur au serveur et au système de communication, et ce, avant et pendant chaque partie (si exigé par les règlements de la compétition).

18.9 Chaque arbitre technique local doit immédiatement signaler à l'arbitre en chef chaque cas de déconnexion. Une fois la connexion rétablie, selon les circonstances spécifiques, l'arbitre en chef prend une décision incluant, mais sans s'y limiter :

- a) la reprise de la partie depuis la position ajournée,
- b) réduire le temps restant du joueur qui a subi une déconnexion,
- c) rejouer la partie depuis la position initiale avec la même limite de temps.
- d) rejouer la partie depuis la position initiale avec une limite de temps réduite.

Article 19 : Irrégularités

19.1 Les deux joueurs peuvent demander de l'aide de l'arbitre. Si un joueur demande l'aide de l'arbitre, ce dernier déterminera si l'action du joueur était motivée. Si le joueur n'avait aucun motif valable pour le faire, il pourra être pénalisé selon l'article 18.4.

19.2 Si une partie est commencée avec les couleurs inversées, et si moins de 10 coups ont été exécutés de part et d'autre, la partie sera annulée et rejouée avec les bonnes couleurs. Après 10 coups ou plus, la partie continuera.

19.3 Si une partie n'est pas automatiquement nulle lorsqu'une des situations reprises à l'article 4.5 se produit (impossibilité de mater le roi adverse par une série de coups légaux), l'arbitre déclarera la partie nulle.

19.4 Si la plateforme de jeu déclare automatiquement une partie nulle en violation de l'article 4.5 (une possibilité de mater existe toujours), l'arbitre est autorisé à modifier le résultat affiché automatiquement.

19.5 Si, durant une partie, on constate que le réglage de l'une ou des deux pendules est incorrect, l'arbitre ajustera immédiatement les pendules. L'arbitre doit programmer la pendule correctement et ajuster les temps si besoin en est. L'arbitre fera preuve du plus grand discernement afin de déterminer le réglage des pendules.

19.6 Si la partie doit être interrompue pour n'importe quelle raison que ce soit, l'arbitre doit arrêter les pendules, si c'est possible. Si ce n'est pas possible, l'arbitre pourra ajouter du temps à un des joueurs ou au deux.

Article 20 : Utilisation de jeux d'échecs traditionnels lors de compétitions hybrides

Si la cadence de la compétition utilise un incrément d'au moins trente secondes par coup depuis le premier coup, les règlements de la compétition pourront permettre aux joueurs d'utiliser, pour leur confort, des jeux d'échecs traditionnels (échiquiers & pièces). Dans ce cas, les dispositions suivantes seront d'application :

20.1 L'échiquier virtuel et la pendule virtuelle restent l'enregistrement officiel de la partie.

20.2 Les règlements spécifiques de la compétition doivent indiquer le nombre d'arbitres nécessaires.

20.3 Les coups joués sur un échiquier virtuel peuvent être accompagnés par un son audible (click), de manière à ce que chaque joueur soit, sans délai, averti du dernier coup joué par son adversaire. Ce système doit être mis en œuvre de façon à ce qu'il ne perturbe pas les autres parties.

20.4 Chaque joueur est responsable du déplacement des pièces sur son échiquier traditionnel. La seule action permise sur l'échiquier traditionnel est la stricte reproduction des coups joués de part et d'autre sur l'échiquier virtuel.

20.5 Aucun joueur n'est autorisé à déplacer une pièce sur son échiquier virtuel avant d'avoir effectué son coup précédent sur l'échiquier traditionnel (à l'exception du premier coup des blancs). La position sur l'échiquier traditionnel et sur l'échiquier virtuel doit toujours être identique, la seule différence permise est le retard dû à l'exécution du dernier coup.

20.6 En cas de violation des articles 20.4 à 20.5, l'arbitre pourra intervenir et appliquer les pénalités prévues à l'article 18.4.

20.7 Les règlements spécifiques d'une compétition peuvent imposer l'utilisation d'une feuille d'annotation de partie par les joueurs.

ANNEXE I. - Règles du fair-play pour les compétitions en ligne sous surveillance

Les règles suivantes ont trait aux dispositions des Échecs en Ligne. Elles seront applicables à toutes les compétitions officielles de la FIDE. Pour les compétitions nationales et les compétitions privées, il est fortement recommandé d'adopter ces règles, modifiées si nécessaire.

A. Dispositions générales

1. Toutes les parties d'une compétition devront être supervisées par un logiciel de surveillance (logiciel de fair-play) pendant et/ou après que les parties aient été jouées.
2. Le seul logiciel de fair-play autorisé par la FIDE est le « *FIDE Game Screening Tool* ». L'utilisation d'un autre logiciel nécessite la permission de la Commission du fair-play de la FIDE.
3. La plupart des plateformes de jeu traitent les parties jouées avec leur propre logiciel de lutte contre la tricherie. Pour les compétitions FIDE, cette méthode n'est pas officielle. Elle ne donne que l'information qu'une enquête plus approfondie est nécessaire.
4. Les joueurs doivent jouer sous leur vrai nom.
5. Les joueurs peuvent être tenus d'être visibles par une caméra, en utilisant une plateforme de vidéoconférence (entre les rondes, les joueurs peuvent être autorisés à éteindre la caméra). Les images de la plateforme de vidéoconférence peuvent être enregistrées par l'organisateur. On doit s'assurer que seul l'arbitre en chef, le panel d'experts le cas échéant, les membres de la Commission du fair-play et de la Commission d'éthique et de discipline, aient accès, si besoin en est, et que l'enregistrement soit effacé un an après l'annonce des résultats officiels, à moins que des procédures aient été engagées auparavant à l'encontre de participants de ladite compétition par la Commission du fair-play ou par la Commission d'éthique et de discipline.
6. Les joueurs peuvent être tenus de montrer leur environnement et le gestionnaire de tâches de leur ordinateur, ces demandes peuvent être formulées à tout moment. L'arbitre peut demander à un joueur de partager son écran et de désactiver la messagerie texte pendant le jeu. Avant d'imposer ces obligations aux joueurs dans les règlements de la compétition, l'organisateur doit s'assurer avoir reçu les conseils juridiques appropriés se rapportant à la protection de l'enfance et de la vie privée.
7. Les autres compétitions doivent se dérouler en accord avec les principes énumérés ci-dessus ou conformément à la politique de fair-play en ligne d'une fédération nationale. Dans ce cas, lorsqu'une compétition est organisée via une plateforme de jeu qui applique ses propres mesures de fair-play, les joueurs doivent être informés que l'arbitre n'est pas en mesure d'intervenir dans une décision prise par la plateforme.
8. Les arbitres doivent bien connaître les procédures des plateformes:
 - i) pour gérer les accusations de tricherie,
 - ii) pour le signalement ou la fermeture des comptes,
 - iii) pour examiner les recours
9. Si les résultats officiels sont établis par l'arbitre en chef et non pas par la plateforme de jeu, les règlements de la compétition doivent spécifier si les points acquis par les joueurs qui ont été

ensuite exclus ou disqualifiés sont accordés à leurs adversaires.

10. Les prix ne devraient pas être remis aux joueurs tant que les vérifications de fair-play n'aient été menées à bien par la plateforme de jeu et au moyen de l'outil « *Game Screening Tool* » de la FIDE.
11. Lors de certaines compétitions, plus spécialement les compétitions officielles de la FIDE, les règlements de la compétition peuvent spécifier que la disqualification ou d'autres pénalités peuvent être imposées sans qu'il soit statué s'il y a eu tricherie. Dans ce cas, les sanctions ne s'appliqueraient pas au jeu en présentiel en absence d'autres preuves.
12. Les règlements d'une compétition peuvent prévoir que les décisions prises par l'arbitre en chef ou par le panel d'experts désigné à cet effet par rapport à la perte de la partie ou à l'exclusion de la compétition pour suspicion de tricherie, est sans appel. Cependant, cela ne limite aucunement le droit de la personne concernée de faire appel, si d'autres sanctions devaient lui être imposées.
13. La commission du fair-play pourra créer une sous-commission ou un groupe de travail consacré uniquement aux échecs en ligne.
14. Les règlements d'une compétition ne peuvent pas prévoir que toutes les questions de fair-play soient de l'entière responsabilité de la plateforme de jeu.

B. Délits de tricherie en ligne

1. Conceptuellement, la tricherie en ligne est définie comme étant n'importe quel comportement qu'un joueur utilise pour obtenir un avantage sur son homologue ou pour atteindre un objectif dans une partie en ligne si, conformément aux règles du jeu, il n'aurait pas pu réaliser cet avantage ou atteindre cet objectif.
2. Spécifiquement, « tricherie » signifie:
 - i) l'utilisation délibérée de dispositifs électroniques, d'autres sources d'information ou de conseils durant la partie; ou
 - ii) la manipulation d'une compétition d'échecs, ce qui veut dire un arrangement, une action ou une omission dont l'objectif est de modifier de manière incorrecte le résultat ou le cours d'une compétition d'échecs dans le but d'ôter totalement ou partiellement le caractère imprévisible de la compétition d'échecs susmentionnée, pour obtenir un avantage indu pour soi-même ou pour d'autres.

La manipulation d'une compétition d'échecs comprend, sans s'y limiter, la manipulation des résultats, les tactiques dilatoires, les matches truqués, la fraude au classement, et la participation délibérée à des compétitions ou à des parties fictives.

3. Le délit de tricherie spécifique aux échecs en ligne est l'usurpation d'identité – par exemple, lorsque quelqu'un joue à la place du joueur. Les façons dont les infractions de ce type sont traitées sont similaires au traitement des délits de tricherie, y compris l'application des mesures disciplinaires internes de la FIDE.
4. Les données statistiques peuvent mener à la présomption qu'une infraction de tricherie a été commise, à moins qu'un ne puisse prouver, selon la prépondérance des probabilités, qu'il jouait honnêtement.

C. Charges et Normes de preuve

1. La charge de preuve qu'une tricherie en ligne s'est produite incombe à la commission de fair-play de la FIDE. Le niveau de preuve à laquelle la commission de fair-play de la FIDE est astreinte est d'établir qu'une infraction de tricherie en ligne a eu lieu à la satisfaction générale du comité d'audition, sans oublier de tenir en compte le sérieux de l'accusation qui est portée. En tous cas, ce niveau de preuve est supérieur à une simple prépondérance des probabilités, mais inférieur à une preuve au bénéfice du doute.
2. Lorsque ces règles de fair-play imposent la charge de la preuve au joueur, ou à toute autre personne présumée avoir commis une supposée infraction de triche en ligne, pour réfuter une présomption ou établir des faits ou des circonstances, la norme de preuve est la prépondérance des probabilités.

D. Fausses accusations

1. Une fausse accusation est un abus de la liberté d'expression. Aux échecs et dans d'autres domaines, une fausse accusation peut porter atteinte à la réputation. Le droit à la protection de la réputation est protégé dans le cadre du droit au respect de la vie privée. Afin d'établir qu'une accusation est manifestement sans fondement et donc peut être considérée comme un abus de la liberté d'expression, les critères suivants sont pris en compte: a) le caractère suffisant de la base factuelle de l'accusation; b) le niveau de la compétition; c) le titre et le classement du joueur qui est accusé d'avoir triché en ligne; d) le résultat final du joueur dans la compétition en question, e) la manière et le degré de diffusion de l'accusation (médias sociaux, interview publique, message sur un blog, etc...). La liste des critères n'est pas exhaustive.
2. Les fausses accusations aux échecs en ligne seront traitées *mutatis mutandis* (en changeant ce qui doit être changé) de la même façon que devant l'échiquier.

E. Sanctions

1. Les sanctions imposées pour la tricherie en ligne peuvent être étendues aux compétitions en présentiel. Une sanction d'une année d'exclusion spécifiée dans le Code d'Éthique de la FIDE peut être réduite à six mois pour les compétitions se déroulant devant l'échiquier.
2. D'autres aspects de la sanction s'appliquent, *mutatis mutandis* (en changeant ce qui doit être changé) aux échecs en ligne, de la même de la même façon que devant l'échiquier : l'âge du joueur, la fréquence et la nature de l'infraction, la nature de la compétition et les autres circonstances sont intégralement prises en compte.

F. Jurisdiction

1. La commission du fair-play de la FIDE est compétente dans toutes les affaires relatives à la tricherie, y compris les fausses accusations dans tous les événements officiels de la FIDE. Les personnes soumises à la compétence de la commission du fair-play de la FIDE incluent les joueurs, les supporters et les capitaines d'équipe. Les supporters incluent, mais de manière non-limitative, les chefs de délégations, les assistants, les entraîneurs, les managers, les psychologues, les organisateurs, les spectateurs, les parents, les journalistes, les officiels d'échecs et les arbitres lorsqu'ils sont impliqués dans un incident de triche.

G. Plaintes et enquêtes

1. DECLENCHER UNE ENQUETE

- 1.1. Des enquêtes peuvent être lancées sur base d'une plainte déposée après la compétition.
- 1.2. Des enquêtes peuvent également être déclenchées par :
 - i) un rapport de l'arbitre en chef de la compétition;
 - ii) à l'initiative de la Commission du fair-play de la FIDE;
 - iii) à la demande de la Commission d'Éthique et de Discipline de la FIDE ou de tout autre organisme de la FIDE autorisé par les statuts

2. PLAINTES

- 2.1. Le droit de porter plainte appartient aux participants de la compétition concernée (joueurs, capitaines et officiels) ayant un matricule FIDE. Le délai de prescription est de vingt-quatre heures après la fin de la dernière ronde.
- 2.2. Toutes les plaintes doivent être déposées par écrit et adressées à la Commission du fair-play de la FIDE via le secrétariat de la FIDE. Le plaignant doit fournir toute l'information requise sur le Formulaire de Réclamation et doit détailler le motif de la plainte, énumérant tous les fondements disponibles au moment du dépôt.
- 2.3. Les plaintes verbales ou informelles ne seront pas acceptées.
- 2.4. Toutes les plaintes doivent énumérer les fondements disponibles au moment du dépôt.
- 2.5. Toutes les plaintes reposant uniquement sur le fait qu'un joueur joue à un niveau plus élevé que son classement ne seront pas prises en considération.
- 2.6. La Commission du fair-play de la FIDE peut lancer une enquête en se basant sur toute partie d'information qui a été portée à sa connaissance par rapport à un cas possible de triche ou de fausse accusation.
- 2.7. Toute information se rapportant aux plaintes et aux enquêtes restera confidentielle jusqu'à la fin de l'enquête de la Commission du fair-play de la FIDE. En cas violation des exigences de confidentialité par les plaignants, l'arbitre en chef, ou par toute autre personne ayant connaissance de la plainte ou de l'enquête avant que celle-ci soit terminée, la Commission du fair-play de la FIDE peut déférer tous les contrevenants devant la Commission d'éthique et de discipline.

H. Procédures d'enquête

1. La Commission du fair-play de la FIDE a le droit d'effectuer des enquêtes préliminaires qui concernent un cas présumé ou possible de triche en ligne ou d'infraction connexe.
2. Si la plainte est inadmissible ou manifestement sans fondement, la Commission du fair-play de la FIDE peut la rejeter par un vote à la majorité simple.
3. Un membre de la Commission du fair-play de la FIDE (l'enquêteur), nommé par le président de ladite commission selon un système de roulement, sera chargé d'examiner la plainte. L'enquêteur est indépendant de toute instance et n'est soumis aux directives d'aucune autre partie.
4. L'enquêteur prendra en considération les preuves statistiques présentées. Il prendra également en considération les données physiques et d'observation recueillies dans le cadre de l'enquête, s'il y en a. Il peut également recueillir des preuves supplémentaires au cours de son enquête.
5. Les joueurs, les organisateurs, les arbitres, les fédérations nationales, les hébergeurs de la plateforme en ligne sur laquelle les parties ont été jouées, et tous autres intervenants sont tenus de coopérer avec l'enquêteur. Tout manquement à cette obligation pourrait amener au renvoi devant la Commission d'éthique et de discipline de la FIDE.
6. L'enquêteur examinera chaque cas dans un délai raisonnable, en général pas plus de deux semaines.
7. À la fin de l'enquête, l'enquêteur rédigera un rapport à la Commission du fair-play de la FIDE qui indiquera : l'action qui a déclenché l'enquête, les circonstances factuelles de l'accident, les conclusions de l'enquête et une proposition de sanction. Le rapport peut mentionner toute autre violation des règlements de la FIDE qui auront été découvertes. La Commission du fair-play de la FIDE pourra demander à l'enquêteur de considérer des faits nouveaux et/ou mener des investigations complémentaires.
8. Dès que le rapport est considéré comme terminé par l'enquêteur, la Commission du fair-play de la FIDE décide, par un vote majoritaire, si le cas doit être transmis à la Commission d'éthique et de discipline pour être jugé. Si le cas n'est pas transmis à la Commission d'éthique et de discipline, il est considéré comme rejeté. La Commission du fair-play de la FIDE doit transmettre ses conclusions au plaignant et à l'accusé. Si la fédération nationale de l'accusé était concernée, elle sera également informée.

I. Règles de procédure

1. Le délai de prescription est d'une année après la dernière ronde de la compétition en ligne concernée.
2. La langue de travail de l'enquêteur est l'Anglais. L'enquêteur peut, à la demande d'une partie, autoriser qu'une langue autre que l'anglais soit utilisé par les parties en présence. Dans ce cas, l'enquêteur peut exiger de la part d'une ou de toutes les parties, de supporter financièrement une partie ou l'entièreté des coûts de traduction et d'interprétation. L'enquêteur peut exiger que tous les documents soumis dans une autre langue que l'Anglais soient déposés conjointement avec une traduction certifiée dans la langue de la procédure.
3. Lorsque l'enquêteur ne rejette pas un cas, la personne accusée doit en être informée par écrit (par lettre, courriel ou autre) de l'affaire pendante et a le droit de présenter à l'enquêteur toutes déclarations et documents à l'appui de sa position.
4. Le plaignant et l'accusé ont le droit d'être représentés ou assistés par des personnes de leur choix.
5. Les documents se rapportant à la procédure doivent être soumis par écrit, de préférence par courriel.

6. Chaque partie impliquée dans une enquête est responsable de ses propres frais directs ou indirects encourus associés à l'affaire.
7. Lorsqu'une personne, visée par l'autorité disciplinaire d'une autre Commission de la FIDE, est partie à une enquête, la Commission du fair-play de la FIDE peut communiquer l'information pertinente à la commission concernée.

J. Conditions de participation à un événement sportif en ligne

En s'inscrivant à une compétition, chaque joueur accepte les mesures susmentionnées en tant que conditions de participation, et accepte que sa participation soit soumise à ces mesures. En particulier, un joueur consent à être surveillé par un outil de surveillance en ligne et accepte qu'il puisse faire l'objet de sanctions disciplinaires.

ANNEXE II. - Règles pour les joueurs aveugles ou malvoyants et pour les joueurs handicapés incapables de se déplacer pour les compétitions d'échecs en ligne sous surveillance

1. Toutes les plateformes de jeu qui organisent des compétitions d'échecs en ligne doivent fournir une accessibilité totale aux joueurs d'échecs aveugles ou malvoyants et aux joueurs handicapés incapables de se déplacer.

Si cela n'est pas possible, les organisateurs doivent prévoir des assistants en ligne, un par joueur, formé et approuvé par la Commission du Handicap de la FIDE.

2. Au moins cinq jours avant le début de la compétition, les joueurs d'échecs aveugles ou malvoyants et les joueurs handicapés incapables de se déplacer doivent faire parvenir aux organisateurs leurs certificats médicaux pour approbation et doivent être enregistrés, au moment où débute la compétition, sur la liste des joueurs handicapés de la FIDE : <https://dis.fide.com/wr0>

Selon les documents fournis, les organisateurs décideront si le joueur fait partie de la catégorie aveugles ou malvoyants et handicapés incapables de se déplacer et s'il a besoin d'un assistant.

3. Les assistants en ligne sont responsables d'inviter leur joueur et d'établir la connexion via Zoom, au moins 15 minutes avant le début de la partie.

4. Les joueurs qui bénéficient d'un assistant doivent avoir leur propre échiquier entièrement visible par leur assistant.

5. Lorsque la partie débute, et durant toute sa durée, seul l'assistant est responsable de la connexion à la plateforme de jeu, de jouer les coups annoncés et d'annoncer à son joueur les coups de l'adversaire.

6. Le joueur doit s'assurer qu'il est en mesure d'entendre l'assistant très clairement. L'annonce des coups doit être en notation complète (par exemple : pion de e2 à e4) et en Anglais, ou toute autre langue convenue entre le joueur et l'assistant.

7. L'assistant peut utiliser soit :

- un nouveau compte créé spécifiquement sur la plateforme de jeu pour ce tournoi, ou
- le compte existant du joueur, avec sa permission.

8. À tout moment de la partie, le joueur a le droit de demander le nombre de coups joués, le temps qui lui reste à la pendule et celui de son adversaire.

9. À tout moment, le joueur a le droit, par l'entremise de l'assistant, d'offrir la nulle ou d'accepter une proposition de nulle de son adversaire. Aucune autre communication n'est permise entre le joueur et l'assistant. Dans toutes les situations imprévues, l'assistant reçoit des directives de l'arbitre en chef.

10. Pendant une partie, un joueur ne peut quitter ni la zone de jeu, ni la salle de jeu sans la permission de l'arbitre.

11. Tous les articles des règlements des échecs en ligne de la FIDE sont applicables aux joueurs aveugles ou malvoyants et aux joueurs handicapés incapables de se déplacer, en remplaçant le mot « joueur » par le mot « assistant en ligne ».

Ajouts aux règlements des échecs en ligne :

Article 5.1. Les joueurs aveugles, malvoyants ou incapables de se déplacer peuvent utiliser leur propre échiquier en plus de l'échiquier virtuel utilisé l'assistant en ligne.

Article 17.1.1 Les assistants en ligne désignés doivent avoir une vision complète du joueur.

Article 18.1 Les assistants en ligne désignés doivent avoir une vision complète du visage du joueur.

ANNEXE III. - Règles pour les joueurs aveugles ou malvoyants et pour les joueurs handicapés incapables de se déplacer pour les compétitions d'échecs hybrides

1. Il est recommandé à l'organisateur local de fournir un assistant aux joueurs aveugles ou malvoyants. Les devoirs de l'assistant sont les suivants :
 - 1.1 Jouer en ligne les coups annoncés par son joueur.
 - 1.2 Annoncer les coups de l'adversaire.
 - 1.3 Uniquement à la demande du joueur aveugle ou malvoyant, l'informer des temps affichés sur les pendules.
 - 1.4 Informer le joueur d'une proposition de nulle émanant de son adversaire, et communiquer à cet adversaire les propositions de nulles du joueur.
 - 1.5 Aucune autre communication entre l'assistant et le joueur n'est autorisée.
 - 1.6 Les assistants sont supervisés par l'arbitre en chef, l'arbitre en chef local et les autres arbitres.
2. Tous les autres règlements sont d'application en remplaçant seulement le mot « joueur » par le mot « assistant ».

Glossaire des termes utilisés dans les règlements des échecs en ligne la FIDE

Ce glossaire fournit uniquement les définitions des termes particuliers aux échecs en ligne.

Les termes sont repris alphabétiquement.

Compétition d'échecs en ligne : Un événement sans supervision particulière des joueurs, pouvant être automatisée par une plateforme de jeu sans la supervision d'un arbitre.

Compétition en ligne sous surveillance : Un événement dans lequel les joueurs sont supervisés à distance par un ou plusieurs arbitres.

Déconnexion : Une déconnexion survient lorsque la connexion Internet ou le signal électronique entre le dispositif de jeu autorisé du joueur et la plateforme de jeu est interrompu pour n'importe quelle raison.

Dispositif de jeu : Désigne l'ordinateur, l'ordinateur portable, le poste de travail ou tout autre équipement autorisé que le joueur utilise pour effectuer ses coups sur la plateforme de jeu.

Échecs hybrides : Compétition d'« Échecs hybrides » désigne un événement lors duquel tous les joueurs sont physiquement surveillés par un arbitre pendant qu'ils jouent en ligne.

Échiquier virtuel : Désigne la représentation de l'échiquier et des pièces générée par la plateforme de jeu et affichée sur l'écran du joueur, et personnalisée par celui-ci en utilisant le logiciel de la plateforme de jeu.

Enquêteur : Désigne le membre de la Commission du fair-play de la FIDE en charge d'enquêter sur un cas lorsqu'une allégation de tricherie survient.

Logiciel de surveillance (de fair-play) : Outils logiciels utilisés par les plateformes de jeux et par la FIDE pour surveiller toutes les parties des joueurs au coup le coup. Le logiciel de surveillance approuvé par la FIDE se dénomme « Game Screening Tool »

Manipulation : Arranger les résultats d'une compétition avant que les parties n'aient été jouées.

Organisateur local : La personne responsable de la supervision d'une seule salle de jeu. L'organisateur local relève directement de l'organisateur principal.

Organisateur principal : La personne responsable de la désignation et de l'approbation de toutes les salles de jeu pour une compétition en ligne.

Pendule virtuelle : Affiche le temps de jeu restant à chaque joueur tel que généré par la plateforme de jeu et montré à chaque joueur sur son écran d'ordinateur ou sur tout autre affichage de jeu.

Plateforme de jeu : Désigne le système hôte ou l'environnement de jeu dans pour une partie d'échecs en ligne.

Promotion automatique : Un pion est promu automatiquement en dame ou en tout autre pièce en fonction des paramètres choisis par le joueur sur le logiciel de la plateforme de jeu.

Tactiques dilatoires : consiste à perdre délibérément des points au classement afin de pouvoir être éligible pour entrer dans une section inférieure d'un tournoi doté de prix.

Tricherie: L'utilisation délibérée d'une aide externe par un joueur dans le but d'obtenir un avantage sur l'adversaire (comme utiliser un ordinateur ou l'aide d'un autre joueur). La tricherie inclut aussi la manipulation délibérée d'une compétition d'échecs, tels que, mais pas limité aux tactiques dilatoires, au match arrangé, à la fraude au classement et à la participation à des compétitions ou des parties fictives.

Traduction : Pierre Dénommée & Patrick Van Hoolandt