

FIDEN VERKKOSHAKKISÄÄNNÖT

Sääntösuomennoksen esittely

Alla oleva teksti on Kansainvälisen Shakkiliiton (FIDEn) verkossa pelattavia shakkikilpailuja koskevien sääntöjen suomennos.

Tämä teksti sisältää aluksi yleisiä määräyksiä Internet-verkossa toimivien shakkipalvelimien avulla pelattavasta shakista ja sen jossain määrin toisistaan poikkeavista toteutuksista. Pääosa tekstistä koskee kahta erimuotoista tapaa järjestää shakkipalvelimien avulla valvottuja kilpailuja. Nämä ovat etävalvottu kilpailu (Osa III a) ja paikallistakin valvontaa käyttävä hybridikilpailu (Osa III b).

Myös verkkopelaamisessa mahdollisesti esiintyvään huijaukseen, sen välttämiseen, havaitsemiseen ja rankaisemiseen kiinnitetään paljon huomiota. Näitä asioita koskevat kohdat, erityisesti Liite I, ovat FIDEn Reilun Pelin toteutustapoja koskevia määräyksiä, jotka eivät kaikilta osin sovellu Suomessa käytettäviksi. Suomessa vastaavia määräyksiä sisältävät Suomen Shakkiliiton Eettinen säännöstö ja Kurinpitomääräykset.

Verkkoshakkikilpailuissa pelattavien pelien sisällyttäminen vahvuuslukulaskentaan on tämän tekstin julkaisuajankohtana (helmikuu 2021) seuraava:

- FIDE sallii hybridishakkikilpailun ottamisen FIDEn vahvuuslukulaskentaan, mutta vain erillisen, FIDEn Korotustoimikunnalle esitetyn tarkan anomuksen perusteella.
- Selolaskennan osalta tästä asiasta ei ole tehty päätöstä.

Johdanto

FIDEn verkkoshakkisääntöjen on tarkoitus kattaa kaikki kilpailut, joissa pelaajat käyttävät virtuaalista shakkilautaa ja välittävät siirtonsa Internetin kautta.

Näiden sääntöjen on tarkoitus olla identtiset FIDEn shakkisääntöjen ja FIDEn vastaavien kilpailumääräysten kanssa kaikissa mahdollisissa kohdissa. Ne ovat tarkoitettut pelaajien ja tuomareiden käyttöön FIDEn virallisissa kilpailuissa sekä kilpailuissa käytettävien pelipalvelinten teknisiksi määrittäviksi.

Nämä säännöt eivät voi kattaa kaikkia mahdollisia tilanteita, joita kilpailussa voi esiintyä, mutta tuomarin, jolla on tarpeellinen pätevyys, terve arvostelukyky ja objektiivisuus, tulisi kyetä päättämään oikeaan ratkaisuun näiden sääntöjen tuntemuksen perusteella.

Osa I: Pelin perussäännöt

Luku 1: FIDEn shakkisääntöjen soveltaminen

1.1. Lähishakkia koskevien FIDEn shakkisääntöjen Pelisäännöt-osan lukua 1 (Shakkipelin luonne ja tarkoitus), luvun 2 (Nappuloiden asema shakkilaudalla) kohtia 2.2 – 2.4 sekä lukua 3 (Nappuloiden liikkuminen) käytetään sellaisinaan.

1.2 FIDEn shakkisääntöjen Pelisäännöt-osan luvun 2 kohta 2.1 korvataan näiden sääntöjen kohdalla 3.1.

1.3. FIDEn shakkisääntöjen Pelisäännöt-osan luvut 4 ja 5 korvautuvat näiden sääntöjen luvuilla 3 ja 5.

Osa II: Verkkoshakin säännöt

Luku 2: Pelipalvelin

- 2.1 Verkkoshakkia pelataan virtuaalisella shakkilaudalla.
- 2.2 Virtuaalista shakkilautaa hallinnoi pelipalvelin, joka yleensä on sovellus tai verkkosivu.
- 2.3. Pelisiirtojen listan tulee olla näkyvissä sekä tuomarille että kummallekin pelaajalle koko pelin ajan.
- 2.4 Kukin pelaaja on vastuussa siitä, että hän on tutustunut pelipalvelimen ominaisuuksiin ja toimintatapoihin.

Luku 3: Nappuloiden siirtäminen virtuaalisella shakkilaudalla

- 3.1 Virtuaalinen shakkilauta muodostuu 64 ruudun muodostamasta 8x8-ruudukosta, jossa ruudut ovat vuorotellen vaaleita ("valkeat ruudut") ja tummia ("mustat ruudut"). Shakkilaudan oikeanpuoleisen alakulman ruutu on valkea.
- 3.2 Siirrot tehdään virtuaalisella shakkilaudalla käyttäen pelilaitetta eli esim. hiirellä varustettua tietokonetta tai tablettia.
- 3.3 Pelipalvelimen tulee hyväksyä vain lailliset siirrot.
- 3.4 Siirtovuorossa olevan pelaajan tulee voida käyttää mitä tahansa pelipalvelimellä mahdollista tapaa suorittaa siirtonsa.
- 3.5. Pelipalvelimen tulee antaa siirron suorittamiseen ainakin mahdollisuus osoittaa nappulan lähtö- ja tuloaruutu.
- 3.6 Seuraavia lisämahdollisuuksia voi olla pelaajan valittavissa käyttöön:
 - a) Ripeä siirto: pelkän tuloaruudun valinta, kun siihen ruutuun voi siirtyä vain yksi nappula.
 - b) Ennakkosiirto: pelaaja voi valita siirtonsa jo ennen kuin vastapelaaja on tehnyt oman siirtonsa. Siirto suoritetaan automaattisesti välittömänä vastauksena vastapelaajan siirtoon.
 - c) Automaattinen kuningattareksi korottaminen: pelaaja voi määrätä pelipalvelimen suorittamaan sotilaan korottamisen kuningattareksi kysymättä pelaajan upseerivalintaa.
- 3.7 Kaikki siirrot ja kellonajat kunkin siirron jälkeen kirjautuvat automaattisesti pelipalvelimelle ja ne ovat kummankin pelaajan nähtävissä.
- 3.8 Pelaajalle, joka ei kykene siirtämään nappuloita, voidaan sallia tuomarin hyväksymä avustaja tätä varten.

Luku 4: Virtuaalinen shakkikello

- 4.1. "Virtuaalinen shakkikello" tarkoittaa pelipalvelimen ylläpitämiä kummankin pelaajan aikanäytöissä näkyviä jäljellä olevan peliajan näyttöjä.
- 4.2. Kun pelaaja on tehnyt siirtonsa shakkilaudalla, hänen kellonsa pysähtyy automaattisesti ja vastustajan kello käynnistyy.

4.3 Jos pelaajan yhteys pelipalvelimeen katkeaa pelin aikana niin hänen kellonsa pitää jäädä edelleen käymään.

4.4. Kummankin pelaajan pitää suorittaa loppuun vähimmäismäärä siirtoja annetussa ajassa, joka voi sisältää siirtokohtaisen aikalisän. Kilpailun erikoismääräykset määrittävät nämä ajat etukäteen.

4.5 Jos pelaaja ei suorita etukäteen määrättyä siirtomäärää loppuun annetussa ajassa niin hän häviää pelinsä. Peli päättyy kuitenkin automaattisesti tasapeliin, jos asema on sellainen, että vastustaja ei voi saattaa vastapelaajan kuningasta mattiin millään mahdollisella sarjalla laillisia siirtoja.

Luku 5: Pelin päättyminen

5.1 Pelin voittaa pelaaja, joka on saattanut vastustajan kuninkaan mattiin.

5.2 Pelin voittaa pelaaja, jonka vastustaja ilmoittaa luovuttaneensa pelin painamalla pelilaitteen ”luovutan” nappia tai jollain muulla pelipalvelimen tarjoamalla menetelmällä.

5.3 Pelaaja voi tarjota tasapeliä millä tahansa pelipalvelimen tarjoamalla menetelmällä. Tasapelitarjousta ei voi peruuttaa, ja se pysyy voimassa, kunnes vastustaja hyväksyy sen, hylkää sen pelaamalla siirron tai kun peli päättyy jollain muulla tavalla.

5.4 Peli päättyy automaattisesti tasan, kun:

5.4.1 sama asema esiintyi kolmannen kerran (Shakkisääntöjen kohdan 9.2.2 kuvauksen mukaisesti);

5.4.2 siirtovuorossa oleva pelaajalla ei ole mitään laillista siirtoa eikä hänen kuninkaansa ole shakissa. Pelin sanotaan päättyneen pattiin;

5.4.3 on päädytty sellaiseen asemaan, jossa kummankaan pelaajan ei ole mahdollista saattaa vastustajan kuningasta mattiin millään laillisella siirtosarjalla;

5.4.4 Kumpikin pelaaja on suorittanut loppuun viimeiset 50 siirtoa siten, että niihin ei sisälly yhtään sotilaan siirtoa eikä lyöntiä.

Osa III: Verkossa pelattavien kilpailujen määräykset

Luku 6: Kilpailutyypit

6.1. Verkkokilpailuja voidaan pelata seuraavissa muodoissa:

6.1.1 “Verkkokilpailu”-tapahtuma ilman erityistä pelaajien valvontaa, mahdollisesti pelipalvelimen automatisoimana ilman tuomarin valvontaa. ”Verkkokilpailu” on Internetissä pelattavien shakkipelien vapaamuotoisin kuvaus. Tällaisten tapahtumien määräykset ovat pelipalvelimien asettamia.

6.1.2 “Valvottu verkkoshakkikilpailu” on kilpailu, jossa tuomari etäyhteydellä valvoo pelaajia (katso osaa III a).

6.1.3 “Hybridishakkikilpailu” on tapahtuma, jossa paikalliset tuomarit valvovat pelaajia pelipaikoilla heidän pelatessaan verkossa (katso osaa III b).

6.2 Kilpailun erikoismääräysten tulee kertoa, mitä kohdassa 6.1 mainittua kilpailumuotoa käytetään.

Luku 7: Tuloslaskenta

7.1 Elleivät kilpailun erikoismääräykset toisin määrää, pelaaja, joka voittaa pelinsä tai saa luovutusvoiton, saa yhden (1) pisteen, pelaaja, joka häviää pelinsä tai antaa luovutusvoiton, saa nolla (0) pistettä, ja pelaaja, joka pelaa pelinsä tasan, saa puoli ($\frac{1}{2}$) pistettä.

7.2 Pelistä annettava yhteispistemäärä ei voi milloinkaan ylittää sitä suurinta pistemäärää, joka normaalisti pelistä annetaan. Yksittäiselle pelaajalle annettavan pistemäärän on oltava jokin pelistä normaalisti annettavista pistemääristä, joten esimerkiksi tulos $\frac{3}{4} - \frac{1}{4}$ ei ole sallittu.

Osa III a: Valvottujen verkkoshakkikilpailujen säännöt

Luku 8: Yleiset järjestelyt

8.1 ”Pelihuoneistolla” tarkoitetaan ”pelitilaa” ja saniteettitiloja. Pelitilaksi määritellään se huone, jossa pelaaja tekee siirtonsa. Kilpailun erikoismääräyksissä voidaan vaatia, että pelitilaa valvotaan kameroin.

8.2 Kukaan muu kuin pelaaja ei saa olla pelitilassa ilman tuomarin lupaa.

8.3 Peliin käytettävissä olevan ajan määrittäminen ja sen toteutustapa tulee kertoa kilpailun erikoismääräyksissä.

8.4 Jos pelipalvelin sallii nappuloiden siirtämisen kohdan 3.3 vastaisesti (eli laittomat siirrot), kilpailun erikoismääräysten pitää kertoa, miten sellaisia sääntöjenvastaisuuksia käsitellään.

8.5 Sallittu myöhästymisaika tulee määrittellä etukäteen kilpailun erikoismääräyksissä. Jos myöhästymisaikaa ei ole määritetty, se on nolla. Jos kilpailun erikoismääräykset määrittelevät myöhästymisajan muuksi kuin nolaksi ja jos kumpikaan pelaaja ei ole paikalla pelin alkuhetkellä, valkeilla pelaava menettää kaiken ajan siihen asti, kunnes hän saapuu paikalle, elleivät kilpailun erikoismääräykset määrää tai tuomari päättää toisin.

8.6 Pelipalvelimen täytyy kirjata tasapelitarjous sen pelisiirron jälkeen, jonka yhteydessä tarjous on tehty.

Luku 9: Pelaajien käyttäytyminen

9.1 Pelaajat eivät saa tehdä mitään sellaista, joka pilaisi shakin maineen, mukaan luettuna pelaajan tapa käyttäytyä kameroiden edessä.

9.2 Kunkin pelaajan tulee kirjautua pelipalvelimelle hyväksytyllä pelilaitteella päästäkseen pelaamaan peliään.

9.3 Kunkin pelaajan tulee käyttää henkilökohtaista tiliään pelatessaan kilpailupelejä pelipalvelimella.

9.4 Pelaajan täytyy olla asianmukaisesti vaetetettu, kun hän näkyy kameralle. Hänen tulee myös noudattaa kilpailun vaatetusmääräyksiä, jos sellaisia on.

9.5 Pelin aikana pelaaja saa poistua pelialueelta tai pelihuoneistosta vain tuomarin luvalla.

9.6 Pelin kestäessä pelaajat eivät saa käyttää mitään muuta elektronista laitetta kuin omaa pelilaitettaan eikä muistiinpanoja, tietolähteitä tai neuvoja eivätkä saa analysoida mitään peliä toisella shakkilaudalla.

9.7 Pelaajat eivät saa käyttää kuulokkeita korvissaan eikä niiden päällä pelin aikana.

9.8.1 Pelin kestäessä pelaajalla ei saa olla mukanaan pelihuoneistossa mitään elektronista laitetta, jota tuomari ei ole erikseen hyväksynyt.

Kilpailun erikoismääräykset voivat kuitenkin sallia tällaisten laitteiden säilyttämisen hyvin lähellä pelialuetta vain apuna varayhteyden saamiseksi internetiin.

9.8.2 Jos on ilmeistä, että pelaajalla on mukanaan kielletty laite pelihuoneistossa, hän häviää pelinsä.

Vastustaja voittaa pelin. Kilpailun erikoismääräyksissä voidaan määrätä muu, lievempi rangaistus.

Päätuomari voi myös päättää sulkea pelaajan kilpailusta.

9.8.3 Tuomari voi vaatia pelaajaa näyttämään vaatteensa, laukkunsa, pöydän tai kaapin laatikoiden sisällön ja muita kohteita. Pelaajan keho, mukaan lukien korvat, voidaan myös tarkastaa. Tällaiset tarkastukset tehdään kameralla. Kun pelaajan kehoa muulta osin kuin korvista tutkitaan, sen täytyy tapahtua erillisessä, yksityisessä tilassa pelaajan kanssa samaa sukupuolta olevan henkilön toimesta. Tätä tarkastusta ei saa tallentaa.

9.9 Tupakointi, sähkösavukkeet mukaan luettuna, ei ole sallittua kameran kattamalla alueella.

9.10 Vastustajan häiritseminen tai ärsyttäminen millä tavalla tahansa on kiellettyä. Tämä käsittää perusteettomat vaatimukset, perusteettomat tasapelin tarjoamiset, asiattomien viestien lähettämisen ja melulähteen tuomisen pelitilaan.

9.11 Minkä tahansa sääntöjen 9.1–9.10 osittainkin rikkominen johtaa rangaistukseen kohdan 10.9 mukaisesti.

9.12. Pelinsä päättäneitä pelaajia pidetään katsojina, ja heidän tulee noudattaa tuomarin ohjeita ja kilpailun erikoismääräyksiä. Esimerkiksi: heidän tulee sulkea pelilaitteensa mikrofoni, sulkea kamera ja/tai lopettaa näytön jakaminen.

9.13 Pelaajalla on oikeus pyytää tuomarilta selitystä yksittäisistä verkkoshakkisääntöjen kohdista.

9.14 Elleivät kilpailun erikoismääräykset toisin määrää, pelaaja voi tehdä valituksen tuomarin päätöksestä. Tämä sisältää valitukset pelin tuloksesta, vaikka pelipalvelin on sen asettanut ja tuomari sen hyväksynyt.

9.15 Pelaajat voivat tarkkailla muita saman kilpailun pelejä edellyttäen, että he noudattavat pelin aikaista käyttäytymistä koskevia ohjeita ja katsovat vain sen hetkistä asemaa, käytettävissä olevaa aikaa ja/tai pelin tulosta. Pelaajat eivät saa pelinsä aikana päästä käsiksi minkäänlaiseen pelianalyysiin.

Luku 10: Tuomarin rooli

10.1 Tuomarin tulee valvoa, että verkkoshakkisääntöjä noudatetaan.

10.2 Tuomarin on

10.2.1 varmistettava Reilu Peli,

10.2.2 toimittava kilpailun parhaaksi,

10.2.3 varmistettava, että hyvät peliolot säilyvät,

10.2.4 varmistettava, että pelaajia ei häiritä,

10.2.5 valvottava kilpailun kulkua,

10.2.6 pidettävä erityistä huolta vammaisten ja lääkintäapua tarvitsevien pelaajien eduista,

10.2.7 noudatettava vilpinestosääntöjä tai -ohjeita.

10.3 Tuomareiden on tarkkailtava pelejä erityisesti silloin, kun pelaajilla on aikapula, pantava täytäntöön päätöksensä ja määrättävä rangaistukset pelaajille silloin, kun tämä on tarpeen.

10.3.1 Tuomari voi määrätä apulaisiaan valvomaan pelejä.

10.4 Tuomarin tulee tarkoituksenmukaisesti tarkastaa pelialue ennen pelin alkua.

10.5 Tuomari voi antaa jommallekummalle tai kummallekin pelaajalle lisäaikaa, jos jokin ulkoinen seikka on häirinnyt peliä.

10.6 Tuomari ei saa puuttua peliin paitsi verkkoshakkisääntöjen määräämissä tapauksissa.

10.7 Toisten pelien pelaajat eivät saa puheella tai muulla tavalla sekaantua peliin. Katselijat eivät saa sekaantua peliin. Tuomari voi poistaa häiritsijät pelihuoneistosta.

10.8 Ilman tuomarin valtuutusta matkapuhelimen tai minkään kommunikaatiolaitteen käyttö on kielletty kaikilta pelihuoneistossa ja tuomarin nimeämillä muilla sen läheisillä alueilla.

10.9 Tuomari voi käyttää yhtä tai useampia seuraavista rangaistuksista:

10.9.1 varoitus,

10.9.2 ajan lisääminen rikkomuksen tehneen pelaajan vastapelaajan jäljellä olevaan aikaan,

10.9.3 ajan vähentäminen rikkomuksen tehneen pelaajan jäljellä olevasta ajasta,

10.9.4 pelistä saavutettujen pisteiden lisääminen rikkomuksesta kärsineelle pelissä jaossa olevaan maksimipistemäärään asti,

10.9.5 pelistä saavutettujen pisteiden vähentäminen rikkomuksen tehneeltä,

10.9.6 pelin häviö (tuomari päättää myös vastustajan tuloksen pelistä),

10.9.7 ennalta määriteltä sakko,

10.9.8 pelaajan sulkeminen pois yhdeltä tai useammalta kierrokselta,

10.9.9 kilpailusta sulkeminen.

Luku 11: Yhteyden katkeaminen

11.1 Pelaajan velvollisuus on ylläpitää yhteys pelipalvelimeen. Tämä sisältää vakaan internet-yhteyden ja toimivan pelilaitteen käytön.

11.1.1 Pelaaja saa ylläpitää yhteyttään mobiililaitteen avulla vain tuomarin etukäteisluvalla.

11.2 Pelaajan tulee noudattaa pelipalvelimella läsnäoloa koskevia tuomarin antamia ohjeita.

11.3 Kilpailun erikoismääräysten tulee kertoa seuraukset ja mahdolliset rangaistukset siitä, jos pelipalvelinyhteys katkeaa peli-istunnon aikana.

11.4 Jos pelaajan yhteys pelipalvelimeen katkeaa, hänen kellonsa jatkaa käyntiään.

11.4.1 Jos pelaaja pystyy kytkeytymään takaisin pelipalvelimeen ennen hänen peliaikansa päättymistä, hän saa jatkaa peliä sitä miettimisaikaa käyttäen, joka hänen kellossaan on jäljellä. Tuomari saa päättää, tarvitaanko muita rangaistuksia.

11.4.2 Jos pelaaja ei kykene kytkeytymään takaisin ennen miettimisaikansa päättymistä, hän häviää pelin, elleivät kilpailun erikoismääräykset säädä toisin (mukaan luettuna sen aikavälin, jonka kuluessa takaisinkytkeytymisen täytyy tapahtua). Peli on kuitenkin tasapeli kohdassa 4.5 mainituissa tapauksissa.

11.5 Yhteyden ollessa keskeytyneenä kumpikaan pelaaja ei saa poistua paikaltaan ilman tuomarin lupaa.

Luku 12: Pelilaite

12.1 Pelin aikana pelaaja saa käyttää vain yhtä näyttöä ja hänen tulee jakaa se tuomarin kanssa, elleivät kilpailun erikoismääräykset toisin mainitse.

12.2 Peli-istunnon aikana tuomarilla pitää olla oikeus pyytäessään saada tutkia pelaajan laitteessa avoimna olevia sovelluksia.

12.3 Pelaajan pelilaitteessa ei saa peli-istunnon aikana olla avoimna muita sovelluksia kuin peliin käytettävä sovellus ja videoneuvottelujärjestelmä, ellei tuomari toisin salli.

Luku 13: Videoneuvottelujärjestelmä

13.1 Kun pelataan videotarkkailua käyttäen, on kilpailun järjestäjän tarjottava pelaajien ja tuomareiden käyttöön videoneuvottelujärjestelmä (*Video Conferencing System, VCS*). Tässä järjestelmässä tulee olla seuraavat ominaisuudet:

13.1.1 Järjestelmän tulee näyttää pelaajan kasvojen koko kuva, ja jos tarpeellista, myös pelitila;

13.1.2 Pelaajan ja hänen ympäristönsä äänten välitys (mikrofonin avulla);

13.1.3 Tuki pelaajan pelilaitteen näytön jakamiselle (pelaajan ja tuomarin ohjaamana)

13.2 Kunkin pelaajan tulee kytkeytyä videoneuvottelujärjestelmään tuomarin ilmoittamana aikana ja pysyä yhteydessä koko peli-istunnon ajan.

13.3 Jos pelaaja irtautuu videoneuvottelujärjestelmästä, mutta on edelleen yhteydessä pelipalvelimeen, niin hän ei saa tehdä shakkisiirtoja pelilaudalla ennen kuin hän kytkeytyy takaisin videoneuvottelujärjestelmään.

13.4 Kilpailun erikoismääräykset voivat määrätä, että kilpailussa käytetään videoyhteyden katkaisemisen rangaistuksina keltaisten (varoitus-) ja punaisten (tappio-) korttien järjestelmää.

Luku 14: Kameran ja mikrofonit

14.1 Kun pelataan videovalvottuina, niin pelaajan tulee käyttää verkkokameraa, joka näyttää hänen kasvonsa kokonaisuudessaan pelin aikana. Näytetty kuva ei saa peittää pelaajan ympäristöä, ts. virtuaalinen tausta ei ole sallittu.

14.2 Pelihuoneen valaistuksen on oltava riittävä siihen, että tuomari voi välitetyn kuvan avulla seurata pelaajan silmien liikkeitä.

14.3 Pelaajan mikrofonin tulee aina välittää tuomarille kaikki pelaajan lähellä kuuluvat äänet.

14.4 Kilpailun erikoismääräykset voivat vaatia, että ylimääräisiä valvontalaitteita (esim. kameroita) tarvitaan.

Luku 15: Epäsäännöllisyydet

15.1 Kullakin pelaajalla on oikeus pyytää tuomarin apua. Jos pelaaja kutsuu tuomaria pyytääkseen hänen apuaan, tuomari selvittääköön, onko pelaajalla pätevä syy pyyntöönsä. Jos pätevää syytä ei ole, häntä voidaan rangaista kohdan 10.9 mukaisesti.

15.2 Jos peli on aloitettu kääntövärein, ja tämä huomataan ennen kuin kumpikin pelaaja on tehnyt 10 siirtoa, niin peli on keskeytettävä ja uusi peli on pelattava oikeilla väreillä. Jos on pelattu 10 siirtoa tai enemmän, peliä jatketaan.

15.3 Jos peli ei automaattisesti pääty tasan, kun jokin kohdan 5.4 tilanteista (automaattiset tasapelitilanteet) on esiintynyt, tuomari määrää pelin tasapeliksi.

15.4 Jos pelipalvelin määrää automaattisesti tasapelin kohdassa 4.5 mainituista tilanteista poikkeavasti (eli matintekomahdollisuuksia on vielä olemassa), tuomarilla on oikeus muuttaa automaattista tulosta.

15.5 Jos pelin kestäessä huomataan, että jommankumman kellon tai molempien kellojen asetus on virheellinen, tuomarin tulee korjata shakkikellon asetukset välittömästi. Tuomari virittää oikean asetuksen ja säätää käytettävissä olevat ajat, jos se on tarpeen. Tuomarin tulee käyttää parasta harkintaansa oikeita asetuksia määrittäessään.

15.6 Jos peli on keskeytettävä mistä tahansa syystä, niin tuomari pysäyttää shakkikellon, mikäli mahdollista. Jos se ei ole mahdollista, niin tuomari voi antaa lisäaikaa toiselle tai kummallekin pelaajalle.

Osa III b: Hybridishakkikilpailujen säännöt

Luku 16: Yleiset järjestelyt

16.1 Kilpailun pääjärjestäjä määrää kilpailussa käytettävät pelihuoneistot. Kutakin pelihuoneistoa valvoo paikallinen järjestäjä.

16.2 Kunkin paikallisen järjestäjän tulee valita hybridishakkikilpailulle soveltuva pelihuoneisto. ”Pelihuoneistolla” tarkoitetaan ”pelialuetta”, lepo- ja käymälätiloja, tarjoilualueita, tupakointialuetta ja muita tuomarin määräämiä alueita. Pelialueeksi määritellään se alue, jossa kilpailun pelejä pelataan. Vain pelaajilla ja tuomarilla on oikeus olla pelialueella.

16.3 Kutakin pelihuoneistoa pitää valvoa kameroin.

16.4 Kussakin kilpailupaikassa tulisi soveltaa Reilun Pelin määräyksiä, jotka on kuvattu FIDEn Vilpinestomääräyksissä (*FIDE Anti-Cheating Regulations*) ja FIDEn Vilpiltä suojautumisen menettelyissä (*FIDE Anti-Cheating Protection Measures*). Ellei tuomari ole erikseen sallinut, ei kukaan saa käyttää matkapuhelinta eikä minkäänlaista yhteydenpitolaitetta pelihuoneistossa eikä tuomarin määräämällä siihen rajoittuvalla alueella.

16.5 Kukin paikallinen järjestäjä vastaa siitä, että pelihuoneistoon on saatavilla internet-yhteys. Pelaajat eivät ole vastuussa verkkoyhteyksistään pelipalvelimeen eikä yhteydenpitojärjestelmään (jos sellaista kilpailussa käytetään), elleivät kilpailun erikoismääräykset sano toisin.

16.6 Kussakin pelipaikassa pelilaitteet tarjoaa paikallinen järjestäjä, elleivät kilpailun erikoismääräykset sano toisin.

16.7 Pelin aikana kullakin pelaajalla tulee olla pelilaitteessaan yhteys virtuaaliseen shakkilautaan ja laitteen käyttämiseen tarvittava ohjelmisto. Mikään muu verkkosivu, sovellus tai ohjelmisto ei saa olla avoinna pelilaitteessa. Ainoa poikkeus tästä voi olla (video)yhteydenpitojärjestelmä, jos kilpailun erikoismääräykset vaativat sellaista.

16.8 Kussakin pelipaikassa tulee olla vähintään kaksi nimettyä tuomaria: Paikallinen päätuomari (*Local Chief Arbiter, LCA*) ja Paikallinen tekninen tuomari (*Local Technical Arbiter, LTA*).

16.9 Kussakin pelipaikassa tarvittavien tuomareiden määrä riippuu tapahtuman luonteesta, pelijärjestelmästä, osanottajien määrästä ja tapahtuman tärkeydestä.

16.10 Jos pelipalvelin sallii sääntöä 3.3 rikkovien siirtojen (eli laittomien siirtojen) tekemisen, täytyy kilpailun erikoismääräysten mainita yksityiskohtaisesti, miten tällaisia epäsäännöllisyyksiä käsitellään.

16.11 Sallittu myöhästymisaika tulee määritellä etukäteen kilpailun erikoismääräyksissä. Jos myöhästymisaikaa ei ole määritelty, se on nolla. Jos kilpailun erikoismääräykset määrittelevät myöhästymisaajan muuksi kuin nollassi ja jos kumpikaan pelaaja ei ole paikalla pelin alkuhetkellä, valkeilla pelaava menettää kaiken ajan siihen asti, kunnes hän saapuu paikalle, elleivät kilpailun erikoismääräykset määrää tai tuomari päättää toisin.

16.12 Pelipalvelimen täytyy kirjata tasapelitarjous sen pelisiirron jälkeen, jonka yhteydessä tarjous on tehty.

Luku 17: Pelaajien käyttäytyminen

17.1 Pelaajat eivät saa tehdä mitään sellaista, joka pilaisi shakin maineen.

17.2 Pelaajat eivät saa käyttää omia pelilaitteitaan pelihuoneistossa, elleivät kilpailun erikoismääräykset sano toisin.

17.3 Pelin aikana pelaajalla ei saa olla mitään elektronista laitetta, jota tuomari ei ole erikseen hyväksynyt. Tuomari voi vaatia pelaajan vaatteita, laukkuja, muita tavaroita tai hänen kehoaan tutkittavaksi erillisessä, yksityisessä tilassa. Pelaajan tutkii tuomari tai hänen valtuuttamansa henkilö, jonka tulee olla samaa sukupuolta kuin pelaaja. Jos on ilmeistä, että pelaaja kantaa mukanaan tällaista laitetta pelihuoneistossa, hän häviää pelinsä. Vastustaja voittaa pelin. Kilpailun erikoismääräyksissä voidaan määrätä muu, lievempi rangaistus. Kilpailun päätuomari voi myös päättää sulkea pelaajan kilpailusta.

17.4 Kilpailun erikoismääräykset voivat kuitenkin sallia tällaisten laitteiden säilyttämisen pelaajan laukussa, kunhan laite on täysin suljettuna. Tämän laukun tulee olla sijoitettuna paikallisen päätuomarin kanssa sovittuun paikkaan.

17.5 Pelin aikana pelaajat eivät saa käyttää mitään muistiinpanoja tai tietolähteitä eivätkä saa vastaanottaa neuvoja.

17.6 Vastustajan häiritseminen tai ärsyttäminen millä tavalla tahansa on kiellettyä; tämä käsittää myös perusteettomat vaatimukset, perusteettomat tasapelin tarjoamiset, asiattomien viestien lähettämisen ja häiritsevän äänilähteen tuomisen pelialueelle.

17.7 Pelaaja saa pelin aikana poistua pelialueelta tai pelihuoneistosta vain tuomarin luvalla.

17.8 Pelaajien tulee noudattaa kilpailun pukeutumismääräyksiä, jos sellaisia on.

17.9 Mikä tahansa kohtien 17.1 - 17.8 rikkomisen johtaa kohdan 18.4 mukaisiin rangaistuksiin.

17.10 Pelaajalla on oikeus pyytää tuomarilta selitystä yksittäisistä Verkkoshakkisääntöjen kohdista.

17.11 Elleivät kilpailun erikoismääräykset toisin määrää, pelaaja voi tehdä valituksen tuomarin päätöksestä. Tämä sisältää valitukset pelin tuloksesta, vaikka pelipalvelin on sen asettanut ja tuomari sen hyväksynyt.

Luku 18: Tuomarin rooli

18.1 Tuomarien tulee valvoa, että näitä verkkoshakkisääntöjä noudatetaan.

18.2 Tuomarin on

18.2.1 varmistettava Reilu Peli,

18.2.2 toimittava kilpailun parhaaksi,

- 18.2.3 varmistettava, että hyvät peliolot säilyvät,
- 18.2.4 varmistettava, että pelaajia ei häiritä,
- 18.2.5 valvottava kilpailun kulkua,
- 18.2.6 pidettävä erityistä huolta vammaisten ja lääkintäapua tarvitsevien pelaajien eduista,
- 18.2.7 noudatettava FIDEn Vilpinestomääräyksiä ja FIDEn Vilpiltä suojautumisen menettelytapoja (katso kohtaa 16.4).

18.3 Tuomareiden on tarkkailtava pelejä erityisesti silloin, kun pelaajilla on aikapula, pantava täytäntöön päätöksensä ja määrättävä rangaistukset pelaajille silloin, kun tämä on tarpeen.

18.4 Tuomari voi käyttää seuraavia rangaistuksia:

- 18.4.1 varoitus,
- 18.4.2 ajan lisääminen vastapelaajan jäljellä olevaan aikaan,
- 18.4.3 ajan vähentäminen rikkomuksen tehneen pelaajan jäljellä olevasta ajasta,
- 18.4.4 pelistä saavutettujen pisteiden lisääminen rikkomuksesta kärsineelle pelissä jaossa olevaan maksimipistemäärään asti,
- 18.4.5 pelistä saavutettujen pisteiden vähentäminen rikkomuksen tehneeltä,
- 18.4.6 pelin häviö (tuomari päättää myös vastustajan tuloksen pelistä),
- 18.4.7 ennalta määritelty sakko,
- 18.4.8 pelaajan sulkeminen pois yhdeltä tai useammalta kierrokselta,
- 18.4.9 kilpailusta sulkeminen.

18.5 Ennen kunkin pelin alkua on paikallisen päätuomarin velvollisuus tarkistaa, että kaikki pelilaitteet ovat kohdan 16.7 mukaisessa kunnossa.

18.6 Ennen pelin alkua tulee paikallisen päätuomarin suorittaa kaikille pelaajille Reilu Peli -tarkistus.

18.7 Kukin paikallinen päätuomari on velvoitettu seuraamaan pelipaikan kameratallenteita.

18.8 Kukin paikallinen tekninen tuomari on velvoitettu tarkkailemaan ennen pelejä ja niiden aikana kunkin pelaajan verkkoyhteyttä pelipalvelimeen ja yhteydenpitojärjestelmään (jos kilpailun määräykset sellaisen käyttöä vaativat).

18.9 Kunkin paikallisen teknisen tuomarin tulee välittömästi raportoida päätuomarille jokainen yhteyden katkeaminen. Kun yhteys on palautettu, tilanteen luonteen mukaisesti, päätuomari voi päättää jatkosta seuraavin (tai muin) tavoin:

- a) pelin jatkaminen katkoa edeltäneestä asetelmasta,
- b) katkon kohdanneen pelaajan jäljellä olevan ajan vähentäminen,
- c) pelin käynnistäminen alkuasemasta uudelleen samoilla aikarajoilla,
- d) pelin käynnistäminen alkuasemasta uudelleen lyhyemmillä ajoilla.

Luku 19: Epäsäännöllisyydet

19.1 Kullakin pelaajalla on oikeus pyytää tuomarin apua. Jos pelaaja kutsuu tuomaria pyytääkseen hänen apuaan, tuomari selvittääköön, onko pelaajalla pätevä syy pyyntöönsä. Jos pätevää syytä ei ole, häntä voidaan rangaista kohdan 18.4 mukaisesti.

19.2 Jos peli on aloitettu kääntövärein, ja tämä huomataan ennen kuin kumpikin pelaaja on tehnyt 10 siirtoa, niin peli on keskeytettävä ja uusi peli on pelattava oikeilla väreillä. Jos on pelattu 10 siirtoa tai enemmän, peliä jatketaan.

19.3 Jos peli ei automaattisesti pääty tasan, kun jokin kohdan 5.4 tilanteista (automaattiset tasapelitilanteet) on esiintynyt, tuomari määrää pelin tasapeliksi.

19.4 Jos pelipalvelin määrää automaattisesti tasapelin kohdassa 4.5 mainituista tilanteista poikkeavasti (eli matintekomahdollisuuksia on vielä olemassa), tuomarilla on oikeus muuttaa automaattista tulosta.

19.5 Jos pelin kestäessä huomataan, että jommankumman kellon tai molempien kellojen asetus on virheellinen, tuomarin tulee korjata shakkikellon asetukset välittömästi. Tuomari virittää oikean asetuksen ja säätää käytettävissä olevat ajat, jos se on tarpeen. Tuomarin tulee käyttää parasta harkintaansa oikeita asetuksia määrittäessään.

19.6 Jos peli on keskeytettävä mistä tahansa syystä, niin tuomari pysäyttää shakkikellon, mikäli mahdollista. Jos se ei ole mahdollista, niin tuomari voi antaa lisäaikaa toiselle tai kummallekin pelaajalle.

Luku 20: Perinteisten shakkivälineiden käyttö hybridikilpailuissa

Jos kilpailun aikamääritys sisältää vähintään 30 sekunnin siirtokohtaisen lisäajan siirrosta 1 lähtien, kilpailun määräyksessä voidaan mainita, että pelaajat voivat käyttää perinteisiä pelivälineitä (lautoja ja nappuloita) apunaan pelien aikana. Tässä tapauksessa toimitaan seuraavasti:

20.1 Virtuaalinen shakkilauta ja virtuaalinen shakkikello ovat pelin kulun ratkaiseva kirjaus.

20.2 Kilpailun erikoismääräysten on kerrottava tarvittava tuomareiden lukumäärä.

20.3 Virtuaalisella shakkilaudalla pelattujen siirtojen välitykseen voidaan liittää selkeä äänimerkki (naksahdus), jotta kumpikin pelaaja välittömästi havaitsee vastustajan tekemän siirron. Tämä tulee toteuttaa siten, että muut pelaajat eivät häiriinny.

20.4 Kumpikin pelaaja vastaa siirtojen tekemisestä perinteisellä shakkilaudallaan. Ainoa sallittu toimenpide perinteisellä laudalla on kummankin pelaajan virtuaalisella laudalla tekemien siirtojen kopioiminen.

20.5 Kukaan pelaaja ei saa tehdä siirtoaan virtuaalisella laudalla (pelin ensimmäistä valkean siirtoa lukuun ottamatta) ennen kuin hän on kopioinut oman edellisen siirtonsa perinteiselle laudalle. Aseman perinteisellä laudalla tulee aina olla sama kuin virtuaalisella laudalla; ainoa sallittu ero on viimeiseen siirtoon liittyvä viive.

20.6 Jos kohtia 20.4-20.5 vastaan rikotaan, on tuomarilla oikeus puuttua peliin ja käyttää kohdassa 18.4 mainittuja rangaistuksia.

20.7 Kilpailun erikoismääräykset voivat määrätä pöytäkirjalomakkeiden käytön pakolliseksi.

Liite I. Verkkokilpailuja koskevat FIDEn Reilun Pelin säännöt

Seuraavat säännökset koskevat verkossa pelattavaa shakkia. Näitä säännöksiä sovelletaan kaikissa FIDEn virallisissa kilpailuissa. Näiden säännöksiä omaksumista tarvittavin muutoksin suositellaan vahvasti myös kansallisissa ja yksityisissä kilpailuissa.

A. Yleiset säännökset

1. Kilpailun kaikkia pelejä tulee valvoa seurantaohjelmistolla (*Fair Play software*) pelien aikana ja/tai pelien jälkeen.
2. Ainoa FIDEn valtuuttama seurantaohjelmisto on FIDE Game Screening Tool. Muiden ohjelmistojen käyttö edellyttää FIDEn Reilun Pelin toimikunnan (*Fair Play Commission, FPL*) erillistä hyväksyntää.
3. Useimmat pelipalvelimet seuloivat kilpailun pelit automaattisesti pelipalvelimen sisäisillä vilpinehkäisyjärjestelmillä. Nämä järjestelmät eivät ole virallisia FIDEn kilpailuissa. Ne antavat ainoastaan osoituksen tarkemman tutkinnan tarpeesta.
4. Pelaajien täytyy pelata oikeilla nimillään.
5. Pelaajien voidaan edellyttää näkyvän kamerassa videoneuvottelujärjestelmän välityksellä (kierrosten välillä pelaajille voidaan antaa lupa kamerasammuttamiseen). Järjestäjä on oikeutettu tallentamaan videoneuvottelujärjestelmän näkymän. Tulee varmistua siitä, että ainoastaan päätuomarilla, mahdollisella asiantuntijaelimellä sekä FIDEn eettisen toimikunnan (*Ethics and Disciplinary Commission, EDC*) ja FPL:n jäsenillä on tarvittaessa pääsy tallenteeseen. Tallenne tulee poistaa vuoden kuluttua siitä, kun kilpailun viralliset lopputulokset on julkaistu, jollei FPL tai EDC ole avannut kyseisen kilpailun osallistujiin kohdistuvaa tutkintamenettelyä ennen tätä.
6. Pelaajia saatetaan vaatia näyttämään ympäristönsä sekä tietokoneensa tehtävienhallinnan (*Task Manager*) ja tätä voidaan pyytää milloin tahansa. Tuomari voi ohjeistaa pelaajia jakamaan näytön ja sulkemaan keskustelutoiminnon pelin kestäessä. Järjestäjän tulee varmistua siitä, että yksityisyyttä ja lasten turvaamista koskeva oikeudellinen neuvonta on otettu huomioon ennen kuin tässä säännöksessä mainittuja seikkoja edellytetään kilpailun erikoismääräyksissä.
7. Muissa kilpailuissa tulee menetellä yllä mainittujen periaatteiden mukaisesti ja/tai kansallisten liittojen verkkopelaamista koskevien Reilun Pelin käytänteiden mukaisesti. Mikäli tällainen kilpailu järjestetään pelipalvelimella, joka soveltaa palvelimen sisäisiä Reilun Pelin käytänteitä, pelaajille tulee tiedottaa siitä, että tuomarit eivät voi vaikuttaa pelipalvelimen tekemiin päätöksiin.
8. Tuomarien täytyy tuntea seuraavia asioita koskevat pelipalvelimen menettelytavat:
 - i) vilppisyytösten käsittely,
 - ii) käyttäjätilien liputtaminen (*flagging*) tai sulkeminen,
 - iii) valituksien käsittely.
7. Tapauksissa, joissa pelipalvelimen sijaan kilpailun päätuomari määrittää kilpailun viralliset tulokset, kilpailun erikoismääräyksissä tulee täsmentää, annetaanko sittemmin kilpailusta suljettujen tai hylättyjen pelaajien saavuttamat pisteet heidän vastapelaajilleen.
8. Palkintoja ei tule jakaa pelaajille ennen kuin pelipalvelimen sisäiset Reilun Pelin tarkastukset sekä tarkastukset FIDE Game Screening Toolilla on suoritettu.
9. Joissakin kilpailuissa, erityisesti FIDEn virallisissa kilpailuissa, kilpailun erikoismääräyksissä voidaan mahdollistaa hylkäyksen sekä muiden seuraamusten langettaminen ilman päätöstä siitä, että vilppi on todistettu. Tällöin seuraamuksia ei uloteta koskemaan lähishakkia, mikäli lisätodisteita ei ole
10. Kilpailun erikoismääräyksissä voidaan määrätä, että päätuomarin tai tätä tarkoitusta varten luodun asiantuntijaelimen päätös pelin häviöstä tai kilpailusta sulkemisesta vilppiepäilyn perusteella on lopullinen. Tämä ei kuitenkaan rajoita asianomaisen pelaajan valitusoikeutta, mikäli hänelle langetetaan laajempia seuraamuksia.

11. FPL voi perustaa yksinomaan verkossa pelattavaan shakkiin keskittyvän alajaoston tai työryhmän.
12. Kilpailun erikoismääräyksissä ei voida määrätä, että kilpailussa kaikki Reilua Peliä koskevat seikat ovat yksinomaan pelipalvelimen vastuulla.

B. Vilppi verkossa

1. Käsitteellisesti vilpillä verkossa pelattavassa shakissa tarkoitetaan mitä tahansa toimenpidettä, jota pelaaja käyttää saadakseen edun kanssapelaajaansa nähden tai saavuttaakseen tavoitteen verkossa pelattavassa pelissä. Tämän edun tai tavoitteen tulee olla luonteeltaan sellainen, jota pelaajan ei arvioida saavuttavan pelisääntöjen nojalla.
2. Erityisesti, ”vilppi” (*cheating*) tarkoittaa:
 - i) tarkoituksellista elektronisten laitteiden, muiden tietolähteiden tai neuvojen käyttämistä pelin kestäessä; tai
 - ii) shakkikilpailujen manipulointia eli tarkoituksellista järjestelyä, toimenpidettä tai laiminlyöntiä, jolla pyritään vaikuttamaan epäasiallisesti kilpailun tuloksiin tai kulkuun siten, että poistetaan kyseessä olevan kilpailun ennakoimaton luonne kokonaan tai osittain kohtuuttoman edun saavuttamiseksi itselle tai muille.Shakkikilpailun manipuloinnilla tarkoitetaan muun muassa tulosmanipulaatiota, vahvuusluvun tahallista pudottamista edun saavuttamiseksi (*sandbagging*), otteluiden järjestämistä, vahvuuslukuhuijausta ja tarkoituksellista osallistumista tekaistuihin kilpailuihin tai peleihin. Lista ei ole tyhjentävä.
3. Verkossa pelattavaan shakkiin erityisesti kytkeytyvät vilppiin liittyvät rikkomukset ovat hakkerointi ja identiteettivarkaus eli tilanne, jossa toinen henkilö pelaa pelaajan puolesta. Näitä rikkomuksia käsitellään kuten vilppiä ja näihin rikkomuksiin sovelletaan FIDEn sisäisiä kurinpitotoimia.
4. Tilastollinen näyttö voi johtaa siihen oletukseen, että vilppi on tapahtunut, jollei pelaaja pysty todennäköisin syin osoittamaan, että hän pelasi rehellisesti.

C. Näyttötaakka ja vaadittava näyttö

1. FPL:llä on taakka näyttää verkossa tapahtunut vilppi toteen. Näyttötaso on, onko FPL osoittanut verkkohuijausrikkomuksen kuulemispaneelin mukaan uskottavalla tavalla toteen huomioiden esitetyn syytteen vakavuuden. Näyttökynnys on kaikissa tilanteissa korkeampi kuin pelkät todennäköiset syyt, mutta alhaisempi kuin näyttö ilman varteenotettavaa epäilystä. Tämä ei vaikuta artiklaan B.4.
2. Mikäli nämä Reilun Pelin säännöt asettavat näyttötaakan oletettaman kumoamiseksi tai tiettyjen tosiseikkojen tai olosuhteiden toteamiseksi pelaajalle tai toiselle henkilölle, jonka väitetään syyllistyneen oletettuun verkkohuijausrikkomukseen, näyttökynnys on todennäköiset syyt.

D. Perätön syytös

1. Perätön syytös on sananvapauden väärinkäytös. Perätön syytös shakissa kuten muillakin alueilla voi vahingoittaa mainetta. Oikeus maineen suojaamiseen on turvattu osana oikeutta yksityiselämän suojaan. Seuraavat perusteet otetaan huomioon ratkaistaessa sitä, onko syytös ilmeisen perätön, jolloin sitä voidaan pitää sananvapauden väärinkäytöksenä: a) syytöksen tosiasiallisen perustan riittävyys; b) kilpailun taso; c) verkkohuijauksesta syytetyn pelaajan titteli ja vahvuusluku; d) pelaajan lopputulos kyseisessä kilpailussa; e) syytöksen levittämisen tapa ja laajuus (sosiaalinen media, julkinen haastattelu, blogikirjoitus, jne.) Huomioitavien perusteiden lista ei ole tyhjentävä.
2. Perätön syytös verkossa pelattavan shakin osalta käsitellään soveltuvin osin samalla tavalla kuin lähishakissa.

E. Seuraamukset

1. Verkkohuijausrikkomuksesta langetettavat seuraamukset voidaan ulottaa koskemaan lähishakkia. FIDEn eettisissä säännöissä (*FIDE Code of Ethics*) yhden vuoden kielloksi yksilöity seuraamus voidaan lyhentää lähishakin osalta kuuteen kuukauteen.
2. Muita seuraamuksien määrittämiseen liittyviä näkökohtia otetaan huomioon soveltuvin osin verkossa pelattavaan shakkiin samalla tavalla kuin lähishakkiin: pelaajan ikä, rikkomuksen toistuvuus ja luonne, kilpailun luonne ja muut olosuhteet otetaan kokonaisuudessaan huomioon.

F. Toimivalta

FIDEn Reilun pelin -toimikunta (FPL) on FIDEn virallisissa tapahtumissa toimivaltainen kaikissa vilppiin liittyvissä asioissa, mukaan lukien perättömät syytökset. FPL:n toimivallan alaisuuteen kuuluvat pelaajat, avustavat henkilöt sekä joukkueiden kapteenit. Avustaviin henkilöihin kuuluvat delegaatioiden johtajat, sekundantit, valmentajat, managerit, psykologit, järjestäjät, katsojat, sukulaiset, toimittajat, shakkitoimihenkilöt sekä tuomarit vilppiin liittyvissä tapauksissa. Lista ei ole tyhjentävä.

G. Valitukset ja tutkinnot

1. TUTKINNAN KÄYNNISTYMINEN
 - 1.1 Tutkinta voidaan käynnistää turnauksen jälkeisen valituksen (*Post-Competition complaint*) perusteella.
 - 1.2 Tutkinnan voi aloittaa myös:
 - i) kilpailun päätuomarin jättämä raportti;
 - ii) FPL:n aloite;
 - iii) FIDEn eettisen toimikunnan (*Ethics and Disciplinary Commission (EDC)*) tai minkä tahansa muun FIDEn säännöissä valtuutetun toimielimen pyyntö.
2. VALITUKSET
 - 2.1. Valitusoikeus on kyseisen kilpailun osallistujilla (pelaajat, kapteenit ja toimihenkilöt, joilla on FIDE-tunniste (*FIDE ID Number*)). Valitus on jätettävä 24 tunnin kuluessa kilpailun viimeisen kierroksen päättymisestä.
 - 2.2. Kaikki valitukset on jätettävä kirjallisessa muodossa osoitettuna FPL:lle FIDE:n toimiston (*FIDE Office*) kautta. Valittajan on annettava kaikki valituslomakkeella vaadittavat tiedot, yksilöitävä valituksen perusteet sekä esitettävä kaikki valituksen jättämishetkellä saatavilla olevat perusteet.
 - 2.3. Suullisia tai vapaamuotoisia valituksia ei kelpuuteta.
 - 2.4. Kaikissa valituksissa on mainittava kaikki valituksen jättämishetkellä saatavilla olevat perusteet.
 - 2.5. Niitä valituksia, jotka perustuvat ainoastaan oletukseen siitä, että pelaaja pelaa paremmin kuin on odotettavissa hänen vahvuuslukunsa perusteella, ei käsitellä.
 - 2.6. FPL voi avata tutkinnan minkä tahansa mahdollista vilppitapausta tai perätöntä syytöstä koskevan seikan perusteella, joka tulee sen tietoon.
 - 2.7. Kaikki valituksiin ja tutkintoihin liittyvät tiedot ovat luottamuksellisia, kunnes FPL on suorittanut tutkinnan. Mikäli valittaja, kilpailun päätuomari tai muu valituksesta tai tutkinnasta tietoinen henkilö rikkoo luottamuksellisuusvaatimusta ennen kuin tutkinta on suoritettu, FPL voi ilmoittaa rikkomuksen tekijät EDC:lle.

H. Tutkintaprosessi

1. FPL on oikeutettu suorittamaan ennakollisia tutkimuksia väitetystä tai mahdollisesta verkkohuijausrikkomuksesta.
2. Mikäli valitusta ei voida ottaa tutkittavaksi tai se todetaan selvästi perusteettomaksi, FPL voi hylätä sen äänten enemmistöllä.

3. FPL:n puheenjohtaja nimittää yhden toimikunnan jäsenen (*Investigating Person – IP*) tutkimaan valitus. Valinta tehdään kiertävän järjestelmän perusteella. Valittu *IP* on riippumaton toimielin, eikä hän ole minkään muun osapuolen ohjauksen alainen.
4. Tutkinnan toimittava toimielin (*IP*) huomioi esitetyn tilastollisen näytön. Toimielin huomioi myös tutkinnan aikana kerätyn mahdollisen fyysisen näytön sekä havainnot. Toimielin voi kerätä myös lisätodisteita tutkinnan aikana.
5. Pelaajien, järjestäjien, tuomarien, kansallisten liittojen, pelipalvelimen haltijan sekä muiden osapuolien tulee tehdä yhteistyötä *IP*:n kanssa. Yhteistyön laiminlyönti voi johtaa ilmoitukseen EDC:lle.
6. *IP* tutkii tapaukset kohtuullisessa ajassa, normaalisti kahden viikon aikana.
7. Tutkinnan päätteeksi *IP* laatii raportin FPL:n käsiteltäväksi. Raportista tulee ilmetä seuraavat seikat: tutkinnan käynnistänyt teko, tapauksen tosiseikasto, tutkinnan tulokset ja seuraamusehdotus. Raportissa voidaan käsitellä myös muita *IP*:n löytämiä FIDEn määräyksien rikkomuksia. FPL voi pyytää *IP*:ltä lisäselvitystä tai jatkotutkimusten toimittamista.
8. Kun *IP* on katsonut raportin lopulliseksi, FPL ratkaisee enemmistöpäätöksellä, välitetäänkö asia EDC:lle tuomittavaksi. Mikäli asiaa ei välitetä EDC:lle, se katsotaan hylätyksi. FPL toimittaa löydöksensä valittajalle ja vastaajalle. Mikäli vastaajan kansallinen liitto oli osallisena, löydöksistä ilmoitetaan myös sille.

I. Prosessisäännöt

1. Vanhentumisaika on yksi vuosi kyseessä olevan verkkokilpailun viimeisestä kierroksesta.
2. *IP*:n työskentelykieli on englanti. Osapuolen pyynnöstä *IP* voi sallia muun kielen käytettäväksi menettelyssä. Tällaisessa tilanteessa *IP* voi määrätä jonkin osapuolen tai kaikki osapuolet vastaamaan käännöskustannuksista osittain tai kokonaan. *IP* voi määrätä, että muulla kuin englannin kielellä toimitetut asiakirjat toimitetaan yhdessä menettelyn kielelle laaditun oikeaksi todistetun käännöksen kanssa.
3. Kun *IP* ei hylkää tapausta, vastaajalle on ilmoitettava vireillä olevasta asiasta kirjallisesti (kirjeellä, sähköpostitse tai muutoin). Vastaajalle tulee varata oikeus esittää *IP*:lle kaikki hänen asemaansa tukevat lausunnot ja asiakirjat.
4. Valittajalla ja vastaajalla on oikeus käyttää valitsemiansa edustajia tai avustajia.
5. Menettelyyn liittyvät asiakirjat on toimitettava kirjallisesti, mieluiten sähköpostitse.
6. Menettelyn osapuolet ovat itse vastuussa menettelyyn suoraan tai epäsuorasti liittyvistä kuluistaan.
7. Kun toisen FIDEn toimikunnan (*FIDE Commission*) kurinpitovallan alainen henkilö on osallisena tutkinnassa, FPL voi toimittaa asiaankuuluvat tiedot kyseessä olevalle FIDEn toimikunnalle.

J. Verkossa järjestettävän urheilutapahtuman osallistumisen ehdot

Kilpailuun osallistumalla jokainen pelaaja hyväksyy yllä mainitut menettelyt osallistumisen ehdoiksi ja hyväksyy, että hänen osallistumiseensa sovelletaan näitä menettelyitä. Erityisesti pelaaja hyväksyy, että häntä seurataan verkossa olevalla seurantaohjelmistolla ja että häneen voidaan kohdistaa kurinpidollisia toimia.

Liite II. Merkittävästi tai täysin sokeita sekä siirtokyvyttömiä pelaajia koskevat valvottujen verkkokilpailujen säännöt

1. Kaikkien verkkoshakkikilpailua järjestävien pelipalvelimien täytyy tarjota täysi pelimahdollisuus merkittävästi tai täysin sokeille sekä siirtokyvyttömille shakinpelaajille.

Jos tämä ei ole mahdollista, täytyy kilpailun järjestäjien hankkia FIDEn vammaistoimikunnan (*FIDE Disabled Commission, DIS*) valmentamia ja hyväksymiä verkkoavustajia, yksi kutakin pelaajaa kohden.

2. Viimeistään viisi (5) päivää ennen kilpailun alkua täytyy merkittävästi tai täysin sokeiden sekä siirtokyvyttömiä shakinpelaajien lähettää lääkärintodistuksensa kilpailun järjestäjille hyväksyttäväksi ja heidän täytyy kilpailun alkaessa olla rekisteröityinä FIDEn vammaisten pelaajien listaan:

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

Toimitettujen dokumenttien perusteella kilpailun järjestäjät päättävät, kuuluuko pelaaja ryhmään “merkittävästi tai täysin sokeat sekä siirtokyvyttömät pelaajat” ja tarvitsee avustajan.

3. Verkkoavustajat ovat velvollisia kutsumaan ja kirjautumaan Zoomiin pelaajiensa kanssa 15 minuuttia ennen peli alkua.

4. Avustajaa käyttävien pelaajien täytyy pitää oma pelilautansa täysin avustajansa näkyvillä.

5. Pelin alkaessa ja koko pelin ajan vain avustajalla on vastuu yhteydenotosta, ilmoitettujen siirtojen pelaamisesta ja vastustajan siirtojen ilmoittamisesta pelaajalleen.

6. Pelaajan tulee varmistautua siitä, että hän kuulee avustajan ilmoitukset selvästi. Siirtojen ilmoittamisen tulee tapahtua täydellisesti (esim. *pawn from e2 to e4*) ja englannin kielellä tai millä tahansa muulla pelaajan ja avustajan keskenään sopimalla kielellä.

7. Avustaja voi käyttää joko:

- uutta, vain tätä kilpailua varten luotua pelaajatunnusta, tai
- avustamansa pelaajan tunnusta, jos pelaaja on siihen suostunut.

8. Pelaajalla on oikeus kysyä pelattujen siirtojen lukumäärää ja hänen kellossaan jäljellä olevaa aikaa sekä hänen vastustajansa kellossa olevaa aikaa milloin tahansa pelin aikana.

9. Pelaajalla on oikeus avustajan välityksellä tarjota tasapeliä tai suostua vastapelaajan tasapelitarjoukseen milloin tahansa. Mikään muu keskustelu avustajan ja pelaajan välillä ei ole sallittua; yllättävissä tilanteissa avustaja saa ohjeita päätuomarilta.

10. Pelin aikana pelaaja saa poistua pelialueelta tai pelihuoneistosta vain tuomarin luvalla.

11. Kaikki FIDEn Verkkoshakkisääntöjen määräykset soveltuvat merkittävästi tai täysin sokeiden sekä siirtokyvyttömiä pelaajien käyttöön, kun sana “pelaaja ” korvataan sanalla “verkkoavustaja”.

Lisäykset Verkkoshakkisääntöihin:

Kohtaan 2.1 Merkittävästi tai täysin sokeat sekä siirtokyvyttömät pelaajat saavat käyttää omaa shakkilautansa avustajan käyttämän virtuaalisen shakkilaudan lisäksi.

Kohtaan 13.1.1 Kilpailuun nimettyjen verkkoavustajien täytyy nähdä pelaaja kokonaan.

Kohtaan 14.1 Kilpailuun nimettyjen verkkoavustajien täytyy nähdä pelaajan kasvot kokonaan.

Liite III. Merkittävästi tai täysin sokeita sekä siirtokyvottomia pelaajia koskevat hybridikilpailujen säännöt

1. Paikallisen järjestäjän on syytä hankkia avustaja merkittävästi tai täysin sokeita pelaajia varten. Avustajan tehtävät ovat:

1.1 Suorittaa hänen pelaajansa ilmoittamat siirrot pelilaitteella.

1.2 Ilmoittaa vastustajan siirrot.

1.3 Ilmoittaa merkittävästi tai täysin sokealle pelaajalle kellonajat, kun pelaaja on niitä kysynyt.

1.4 Ilmoittaa pelaajalle vastustajan tasapelitarjous ja tehdä tasapelitarjous, kun pelaaja on sellaisen hänelle ilmoittanut.

1.5 Avustaja ja pelaaja eivät saa millään muulla tavalla keskustella keskenään.

1.6 Päätuomari, paikallinen päätuomari ja muut tuomarit valvovat avustajien toimintaa.

2. Kaikki muut näiden Verkkoshakkisääntöjen määräykset soveltuvat käyttöön, kun sana “pelaaja” korvataan sanalla “avustaja”.

FIDEn verkkoshakkisääntöjen sanasto

Tämä sanasto sisältää niiden termien määritelmät, jotka ovat ominaisia vain verkossa pelattaville peleille. Kunkin termin nimen jäljessä esiintyvä numero viittaa kohtaan, jossa termi esiintyy ensimmäisen kerran.

Automaattinen korotus: Kohta 3.6.c. Peräriiville saapunut sotilas korottuu automaattisesti kuningattareksi tai muuksi upseeriksi pelaajan pelipalvelimelle valitseman asetuksen mukaisesti.

FIDE: Kansainvälinen Shakkiliitto eli *Fédération Internationale des Échecs / International Chess Federation*.

FPL: Liite I, A.2. Lyhennys, joka viittaa FIDEn Reilun Pelin toimikuntaan eli *Fair Play Commissioniin*.

Hakkerointi: Liite I, B.3. Tarkoittaa toimintaa, jossa toinen henkilö pelaa sen nimetyn henkilön puolesta, jonka oletetaan pelaavan ko. peliä.

Hybridishakki: Kohta 6.1.3. “Hybridishakki”-kilpailu on tapahtuma, jonka kaikkia pelaajia valvotaan paikallisesti heidän pelatessaan verkkoa käyttäen.

Investigating Person (IP) eli tutkiva henkilö: Liite I, H.3. Viittaa siihen FIDEn Reilun Pelin toimikunnan jäseneseen, joka vastaa yksittäisen epäiltyä vilppiä koskevan jutun tutkimisesta.

Kilpailun pääjärjestäjä: Kohta 16.1. Henkilö, joka vastaa verkkokilpailun kaikkien pelihuoneistojen suunnitelmista ja niiden toteutuksen hyväksymisestä.

Ottelun sopiminen: Liite I, B.c. Kilpailun tulosten järjestely ennen pelien pelaamista.

Paikallinen järjestäjä: Kohta 16.1. Henkilö, joka kussakin yksittäisessä pelipaikassa vastaa järjestelyistä. Hän raportoi suoraan kilpailun pääjärjestäjälle.

Paikallinen päätuomari: Kohta 16.8. Hybridikilpailun kussakin pelipaikassa toimiva shakkituomari.

Paikallinen tekninen tuomari. Kohta 18.8. Hybridikilpailun kunkin pelipaikan verkkoyhteyksistä ja valvontalaitteistosta vastaava toimitsija.

Pelilaitte: Kohta 12. Tietokone tai muu hyväksytty laite, jota pelaaja käyttää suorittaakseen siirtonsa pelipalvelimella.

Pelipalvelin: Kohta 2. Viittaa isäntäjärjestelmään tai verkkopeliympäristöön.

Reilun Pelin ohjelmisto: Liite I, A.1. Pelipalvelun tarjoajan ja FIDEn käyttämät ohjelmalliset välineet, joilla seurataan pelaajan pelejä siirrolta. FIDEn käyttämä ohjelmisto on nimeltään *FIDE Game Screening Tool*.

Sandbagging: Kohta I, B.2. Tarkoituksellinen omaa todellista pelivahvuutta heikommin pelaaminen.

Siirtokyvytön shakinpelaaja: Pelaaja, joka ei vammaisuutensa vuoksi kykene suorittamaan siirtoja pelilaitteellaan.

Valvottu verkkoshakkikilpailu: Kohta 6.1.2. Kilpailu, jota valvoo yksi tai useampi etätuomari.

Verkkoshakkikilpailu: Kohta 6.1.1. Kilpailutapahtuma, jossa mahdollisesti käytetään pelipalvelimen automatiikkaa, mutta jossa ei ole pelaajia valvovaa tuomaria.

Videoneuvottelujärjestelmä: Pelaajan pelilaitteessa ja etätuomarin tietokoneessa toimiva kuva- ja puheyhteysjärjestelmä.

Vilppi: Liite I, 8.i. Yhden pelaajan tietoisesti käyttämä ulkopuolinen apu edun saamiseksi vastustajaan nähden (kyseessä voi olla tietokoneen tai toisen pelaajan käyttö). Vilppi viittaa myös sellaisiin shakkikilpailujen tarkoitukselliseen manipulointiin kuin *sandbagging* eli tarkoituksellinen huonosti pelaaminen, ottelun tuloksen sopiminen, vahvuuslukujen vääristäminen ja olemattomiin kilpailuihin osallistuminen, mutta ei rajoitu näihin.

Virtuaalinen shakkilauta: Kohta 3. Pelipalvelimen luoma pelaajan pelilaitteella näkyvä pelilauta ja nappulat. Pelaajalla saattaa olla mahdollisuus muokata näkymää pelipalvelimen ohjelmiston avulla.

Virtuaalinen shakkikello: Kohta 4. Pelaajan pelilaitteen näytöllä näkyvä kummankin pelaajan jäljellä olevan peliajan näyttö, jota pelipalvelin ylläpitää.

Yhteyden katkeaminen: Kohta 11. Tapahtuu, kun pelaajan hyväksytyn pelilaitteen ja pelipalvelimen välinen yhteys mistä tahansa syystä menetetään.