

E.III Reglamentación para partidas con ordenadores.

Nota: en estas reglas, la palabra “él” se puede entender indiscriminadamente como “ella”.

1. General.

- 1.1. La partida se jugará de acuerdo con las Leyes de la FIDE, sobre un tablero de ajedrez de torneo y usando un reloj de torneo.
- 1.2. (GA '93) El reloj oficial tiene preeminencia sobre el reloj incluido en el ordenador.
- 1.3. Al operador se le considera como “el jugador del ordenador”, con la excepción de que no se le aplica el artículo 7 – “La pieza tocada”.
- 1.4. Una vez que el jugador haya hecho una jugada, el operador la introducirá en el ordenador y la registrará en la planilla.

2. Controles de tiempo.

- 2.1. El ritmo de juego introducido en el ordenador debería incluir el tiempo que necesite el operador para transferir las jugadas desde y al tablero.
- 2.2. Si el ordenador se ve apurado de tiempo, el operador puede seleccionar un ritmo de juego más rápido que se mantendrá hasta que se haya superado el control de tiempo. El operador podrá entonces ajustar el ordenador al ritmo de juego requerido para alcanzar el siguiente control. No se permitirá ninguna variación distinta de los presentes parámetros.
- 2.3. El operador no puede forzar al ordenador a mover.

3. Derechos y deberes del operador.

- 3.1. El operador debe obedecer todas las instrucciones del ordenador.
- 3.2. El operador puede aceptar o rechazar una oferta de tablas del jugador tal y como se especifica en las leyes de la FIDE. El jugador puede sugerir que el ordenador abandone y el operador hacerlo así en nombre del ordenador. En cada caso, antes de decidir, el operador puede consultar, en presencia del árbitro, a una persona previamente designada y que haya sido aceptada por éste.
- 3.3. El operador sólo podrá ofrecer tablas o reclamar tablas por repetición cuando el ordenador así se lo indique.
- 3.4. El operador sólo podrá cambiar los cartuchos o la memoria siguiendo instrucciones expresas del ordenador.
- 3.5. Si el ordenador está sellando una jugada secreta, el árbitro puede pedir al jugador que se retire temporalmente a una posición desde la que no pueda ver la jugada que el ordenador muestra para sellar. El árbitro debe verificar que se registra en la planilla la jugada indicada por el ordenador. El operador será responsable de la seguridad de la jugada mostrada por el ordenador. En el momento de la reanudación de la partida, será responsabilidad del operador la de asegurar que se ha introducido correctamente la posición en el ordenador.

4. Premios.

(GA '93) Los ordenadores que tomen parte en torneos humanos podrán recibir únicamente premios especiales para ordenadores.