

2.9. Sukčiavimas e. sporte ir jo įrodinėjimo problemos COVID-19 pandemijos kontekste

Šioje mokslo studijos dalyje nagrinėjamas pandemijos poveikis sporto teisei pasitelkiant elektroninio šachmatų sporto šakos atvejį. Analizuojama kibernetinio sporto samprata, jį apibūdinantys ypatumai, pateikiama praktinių konkrečios sporto šakos – šachmatų – pavyzdžių. Procesiniu požiūriu tiriamos kibernetinio sukčiavimo įrodinėjimo problemos, siejant jas su jau kelis dešimtmečius egzistuojančiais sporto teisės savitumais ir iššūkiais – griežtosios atsakomybės doktrina, anoniminiu teisingumu ir numanomų (preziumuojamų) pažeidimų įrodinėjimo ypatybėmis kartu įvertinant pandemijos sukeltas pasekmes šiai reguliavimo sričiai.

2.9.1. Kibernetinio sporto kontekstas

Pandemija padarė nemenką poveikį sporto sektoriui ir jam per trumpą laiką reikėjo persiorientuoti į nuotolines varžybas. Vienoms sporto šakoms tai tapo beveik neįmanoma, kitoms teko tenkintis e. sporto⁸⁸³ arba militaristinių vaizdo žaidimų alternatyva, trečioms – tokioms kaip šachmatai – reikėjo perrašyti taisykles ir pritaikyti jas internetinėms varžyboms. Natūralu, kad COVID-19 pandemija suskubo pasinaudoti ir sukčiai. Europolo duomenimis, per COVID-19 pandemiją sukčiai pritaikė jau žinomus sukčiavimo metodus ir pasinaudojo aukų baime bei nerimu krizės metu.⁸⁸⁴ Tad galima sakyti, jog pandemija, nors ir nebuvo pagrindinė priežastis, dėl kurios išpopuliarėjo e. sportas ir padaugėjo jo tykančių grėsmių, įskėlė kibirkštį, pastūmėjusią visą sporto bendruomenę apmąstyti esamus teisinius mechanizmus ir pritaikyti juos prie nuotolinių varžybų.

Suprantama, kad spartūs pastarųjų dešimtmečių politiniai, ekonominiai, socialiniai ir technologiniai pokyčiai nepalieka nuošalyje ir informacinių technologijų srities, kelia naujus iššūkius ir atveria naujas tyrinėjimų kryptis.⁸⁸⁵ Pasak Renatos

⁸⁸³ Čia e. sporto ir kibernetinio sporto sąvokos vartojamos paraleliai, kaip sinonimai. Atitinkamai paraleliai vartojamos ir kibernetinio, elektroninio bei e. sukčiavimo sąvokos.

⁸⁸⁴ Europol, „How criminals profit from the COVID-19 pandemic“, 2020, <<https://www.europol.europa.eu/newsroom/news/how-criminals-profit-covid-19-pandemic>>.

⁸⁸⁵ Vaidas Kalpokas, „Nusikaltimai elektroninių duomenų ir informacinių sistemų saugumui“, iš *Registruotas ir latentinis nusikalstamumas Lietuvoje: tendencijos, lyginamieji aspektai ir aplinkos veiksniai* (Vilnius: Teisės institutas, 2011), 169.

Marcinauskaitės, elektroninėje erdvėje, savo parametrais nors ir nutolusioje nuo fizinės, neišvengiama įvairių grėsmių teisinėms vertybėms, taip pat ir iš esmės naujų arba dėl informacinių technologijų taikymo pakitusių nusikalstamų veikų.⁸⁸⁶ Taigi elektroninė erdvė suteikia naujų galimybių daryti nusikaltimus⁸⁸⁷, sudaro sąlygas naujiems nusikaltimų būdams atsirasti, naujoms veikoms, iki tol nežinomoms teisinėje praktikoje, įvykdyti⁸⁸⁸. Kalbant apie tokių nusikalstamų veikų pavojingumą, pažymėtina, jog elektroniniais nusikaltimais padaroma ne tik sunkiai apskaičiuojamų materialinių nuostolių, bet ir didžiulė dažnai neatitaisoma moralinė žala. Keliama didelė grėsmė asmenų, įmonių privatumui ir nuosavybei, bankų ir finansų sistemos stabilumui, ūkio, valstybės institucijų funkcionavimui, nacionalinio saugumo interesams.⁸⁸⁹

Sukčiavimo e. sporte aktualumą paryškina ir tai, kad neretai stinga tyrėjų ir kitų specialistų, gebančių tinkamai reaguoti į technologinius iššūkius. 2020 m. liepos 16 d. Lietuvos Respublikos valstybės kontrolės audito ataskaitos duomenimis, apie 62 proc. nusikaltimų elektroninėje erdvėje ikiteisminių tyrimų 2016–2019 m. atliko nespecializuoti pareigūnai.⁸⁹⁰

Europos Taryba, su valstybėmis narėmis suvokdama dėl kompiuterizacijos vykstančias permainas ir matydama, kad kompiuterių tinklai ir juose esanti informacija gali būti naudojama nusikaltimams vykdyti, 2001 m. pasirašė Konvenciją dėl elektroninių nusikaltimų. Europos mastu tai buvo pirmasis dokumentas, siekiant kovoti su nusikaltimais elektroninėje erdvėje.⁸⁹¹ Šios Konvencijos 8 straipsnyje įtvirtinta kompiuterinio sukčiavimo nusikalstama veika, apimanti „<...> sąmoningus ir neteisėtus

⁸⁸⁶ Renata Marcinauskaitė, *Nusikalstamos veikos elektroninėje erdvėje: elektroninių duomenų ir informacinių sistemų konfidencialumo apsauga baudžiamojoje teisėje*: monografija (Vilnius: Registrų centras, 2019), 11.

⁸⁸⁷ Straipsnyje nusikaltimo, nusikalstamos veikos, neteisėto elgesio ir sporto teisės pažeidimo sąvokos vartojamos lanksčiai – labiau kriminologine, o ne baudžiamosios teisės prasme. Kitaip tariant, nusikaltimu gali būti įvardijamas ir sporto teisės pažeidimas, užtraukiantis drausmės kodeksuose įtvirtintas sankcijas. Pažymėtina, kad ne visose nacionalinėse jurisdikcijose sukčiavimas sporte laikomas nusikalstama veika, todėl kriminologinė perspektyva neretai yra tinkamesnė apibūdinant šį kompleksinį reiškinių.

⁸⁸⁸ Darius Štitalis, *Elektroniniai nusikaltimai*: metodinė priemonė (Vilnius: Mykolo Romerio universitetas, 2011), 5.

⁸⁸⁹ I. Vilimavičiūtė, „Elektroniniai nusikaltimai – iššūkis XXI amžiaus visuomenei“, *Teisės žinios* 2–3 (15–16) (2006): 14.

⁸⁹⁰ „Ar veiksmingai kovojama su elektroniniais nusikaltimais?“, 2020 m. liepos 16 d. Valstybinio audito ataskaita Nr. VAE-7, <<https://www.vkontrolė.lt/failas.aspx?id=4101>>.

⁸⁹¹ 2001 m. lapkričio 23 d. Konvencija dėl elektroninių nusikaltimų, *Valstybės žinios*, 2004, Nr. 36-1188.

veiksmus, sąlygojusius kito asmens nuosavybės praradimą: a) įvedant, pakeičiant, sunaikinant kompiuterinius duomenis arba panaikinant galimybę naudotis tokiais duomenimis; b) paveikiant kompiuterinės sistemos darbą, nesažiningai arba nedorai ketinant gauti neteisėtos ekonominės naudos sau arba kitam asmeniui“. Konceptualia prasme, be abejo, Konvencija yra itin svarbus dokumentas. Vis dėlto matyti, kad bendroji sukčiavimo apibrėžtis joje ne visai tinka specifiniam sukčiavimo kibernetiniame sporte fenomenui. Pasiskolinant tam tikras nuostatas iš šios Konvencijos ir pritaikant jas sportui, sukčiavimą kibernetiniame sporte galima apibūdinti taip: toks sukčiavimas yra sąmoningi ir neteisėti elektroninėje erdvėje atliekami veiksmai, kuriais siekiama įgyti nepagrįstą materialinį ar kitokį pranašumą prieš konkurentą (-us). Sąmoningumo elementas yra svarbus siekiant atskirti sukčiavimą nuo kitų draudžiamų veikų. Pavyzdžiui, praktikoje pasitaiko atvejų, kai žaidžiama iš svetimos paskyros siekiant materialinės naudos tikrajam paskyros savininkui to nežinant.⁸⁹² Tokiu atveju galima teigti, jog žaidėjas sukčiavo, o paskyros savininkas – ne.

Toliau analizuojama kibernetinio sporto samprata, jį apibūdinantys ypatumai, pateikiama praktinių konkrečios sporto šakos – šachmatų – pavyzdžių. Ši konkreti sporto šaka pasirinkta atvejo analizei dėl to, kad šachmatams būdingos ypatybės aktualios ir kitoms e. sporto rūšims: tai statistinio algoritmo vaidmuo įrodinėjant apgaulingą elgesį; įrodinėjimo standarto variacijos; automatizuotas teisingumas ir pan.

Tyrimo procesinėje dalyje analizuojamos kibernetinio sukčiavimo įrodinėjimo problemos, siejant jas su jau kelis dešimtmečius egzistuojančiais sporto teisės savitumais ir iššūkiais – griežtosios atsakomybės doktrina, anoniminiu teisingumu ir numanomų (preziumuojamų) pažeidimų įrodinėjimo ypatybėmis. Kaip tik procesinė dalis ir yra ta sritis, kuriai teko labiausiai prisitaikyti prie pandemijos sąlygojamų pokyčių. Kertinis, visą tyrimą persmelkiantis klausimas formuluojamas atitinkamai: ar procesinis įrodinėjimo standartas pandemijos laikotarpiu nenukrito pernelyg žemai ne tiek modifikuojant, kiek iškreipiant sporto teisės sistemą? Objektyvumo dėlei verta pasakyti, kad pastaruoju metu panašus klausimas jau buvo keltas baudžiamosios teisės mokslininkų: antai Gabrielė Juodkaitė-Granskienė įspėjo, jog pandemijos metu sąžiningo proceso standartas turi polinkį transformuotis į technologijomis pridengtą teisingumo regimybę⁸⁹³.

⁸⁹² Franz Jittenmeier, „Background: Not a cheater“, <<https://www.chess-international.com/?p=25812>>.

⁸⁹³ Gabrielė Juodkaitė-Granskienė, Remigijus Merkevičius „Pandemijos sąlygoti procesinės paradigmos pokyčiai“ (pranešimas mokslinėje-praktinėje konferencijoje „Baudžiamųjų įstatymų (ne)kokybė ir žmogaus teisės“), <<https://www.youtube.com/watch?v=khOTBt2Jzk0>>.

2.9.2. E. sporto ypatumai ir iššūkiai

E. sportas – konkurencinga, fizinių ir protinių gebėjimų reikalaujanti sporto atmaina, vykstanti virtualioje elektroninėje erdvėje. Kaip vienus pagrindinių e. sporto skirtumų nuo mums įprasto klasikinio sporto galima išskirti tai, kad dalyviai neprivalo būti tame pačiame geografiniame taške; smulkūs motoriniai įgūdžiai vertinami labiau nei raumenų išlavinimas; turnyrai paprastai trunka ilgiau; patogesnis ir pigesnis prieinamumas sirgaliams; pritraukiamos naujausios inovatyvios technologijos.

Kaip ir tradiciniame sporte, e. sporte taip pat egzistuoja tam tikrų nukrypimų nuo visuotinai priimtinių normų siekiant pagerinti turimus išteklius ir įveikti varžovą. Dauguma šių nukrypimų yra susiję su pačiais e. sporto dalyviais, jų naudojama įranga, suburtomis komandomis, neteisėtomis lažybomis. Žinoma, Tarptautinė e. sporto federacija bendradarbiauja su įvairiomis pasaulio organizacijomis norėdama užbėgti bet kokiems bandymams pažeisti esamas programinės įrangos, įrenginių ir žaidimų kūrėjų nustatytas ribas. Prie organizacijų, veikiančių drauge galimoms grėsmėms stabdyti, priskiriamos Pasaulinė antidopingo agentūra, Pasaulinė intelektinės nuosavybės organizacija, E.sporto integralumo komisija ir kt.

Esant itin greitam augimo tempui (apie 30 proc.⁸⁹⁴), e. sporto industrija ne visada spėja reaguoti į įvairius savireguliacijos iššūkius: 1) sukčiavimo; 2) autorių teisių; 3) nuosavybės teisių; 4) rėmimo; 5) nelegalios programinės įrangos naudojimo; 6) lažybų; 7) dopingo; 8) kompiuterinių virusų; 9) išankstinio žaidimo baigties nustatymo.

Daugumą išvardytų reiškinų įmanoma iš karto priskirti neteisėtam elgesiui, tačiau yra ir tokių, kurie nuolat laviruoja tarp leistino ir draudžiamo. Pavyzdžiui, neleistinos kompiuterinės įrangos naudojimas. Kas konkrečiai turi tai nustatyti? Kas atsakingas už priežiūrą, jei žaidėjai nebūtinai varžosi vienoje erdvėje? Kuo remiantis tokie veiksmai vykdomi? Kyla daugybė klausimų, kada pasiekiamas baustino elgesio slenkstis santykinai naujoje rinkoje, tačiau esant sparčiam e. sporto industrijos augimo tempui, pavienės kompanijos, turnyrų organizatoriai, žaidimų gamintojai ir investuotojai neretai paliekami minėtus klausimus spręsti patys.

Be to, dažni pažeidimai e. sporte yra susiję su neteisėtu virtualaus rango kėlimu

⁸⁹⁴ Amal Elasri-Ejjaberi, Sergio Rodriguez-Rodriguez, Pilar Aparicio-Chueca, „Effect of eSport sponsorship on brands: an empirical study applied to youth“, *Journal of Physical Education and Sport* 20, 2 (2020), <<http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/161106/1/700556.pdf>>.

(angl. *boosting*)⁸⁹⁵. Tai vyksta tuomet, kai aukštesnių gebėjimų žaidėjas padeda už sutartą įkainį ar mainais mažiau kvalifikuotam žaidėjui įgyti didesnę lygį e. sporte, kas leidžia vėliau, naudojant patobulintą paskyrą, patekti į turnyrus, kuriems iš anksto numatyti keliama reikalavimai. Ribinio elgesio raiška šiuo atveju pasiekama, kai paskyra, kuri atspindi savininko sugebėjimus, tiesiogiai nenurodo, kas ir kiek laiko praleido ją tobulindamas. Aptikti apsimitėlių paprastai įmanoma jau tik renginio metu, kai žaidėjas savininkas akivaizdžiai nėra kompetentingas pademonstruoti tokį žaidimo lygį, kokį rodo jo rangas. E.sporto industrijoje tai gana opi problema, tad ir sankcijos yra gana griežtos. Pavyzdžiui, Pietų Korėjoje, kur e.sportas yra vienas populiariausių pasaulyje⁸⁹⁶, už aprašytą apgaulingą elgesį skiriamas laisvės atėmimas iki 2 metų arba 15 000 eurų siekianti bauda⁸⁹⁷.

Net ir nereikalaujamas profesionalaus atleto lygį atitinkančio fizinio pasirengimo, e. sportas priverstas kovoti su dopingo vartojimu. Skinantis kelią pripažinimo link, e. sportą reprezentuojančios institucijos noriai bendradarbiauja su WADA, kuri teikia visokeriopą pagalbą kovoje su psichotropinių preparatų vartojimu. Šiame kontekste nuolat minimas medikamentas „Adderall“, skirtas hiperaktyvumo ir dėmesio sutrikimams gydyti, jis plačiai paplitęs e. sporto pasaulyje, kur reikia ilgalaikio susikaupimo ir nepertraukiamo intensyvaus smegenų darbo.⁸⁹⁸ Asmenys, aktyviai dalyvaujantys e. sporte ir pagrįstais sumetimais vartojantys šią medžiagą, pakimba ant plauko neteisėto elgesio prasme, nes, kaip manoma, taip jie įgyja pranašumą prieš medikamento nevartojančius konkurentus.

E. sporte yra nemažai sričių, kaip antai, pagalba artimam asmeniui, autorizuotų programų naudojimas ir jų legalumas, virusai ar netgi sportinis azartas, kuriose kone kasdien susiduriama su ribinio elgesio raiška. Kalbant apie azartišką elgesį verta pridurti, kad kibernetinis sportas turėjo visai neblogas galimybes patekti į olimpinės žaidynes, tačiau nepateko dėl vertybinių priežasčių. Tarptautinio olimpinio komiteto prezidentas T. Bachas nurodė, kad kibernetiniam sportui nėra vietos žaidynėse dėl

⁸⁹⁵ Mayra R. Fuentes, Fernando Mercês, „Cheats, Hacks, and Cyberattacks, Threats to the Esports Industry in 2019 and Beyond“, 2019, p. 12, <https://documents.trendmicro.com/assets/white_papers/wp-threats-to-the-esports-industry-in-2019-and-beyond.pdf>.

⁸⁹⁶ Xander Tuenissen, „Highest Earning Countries in Esports in 2019“, 2020, <<https://www.repeat.gg/content/highest-earning-countries-esports-2019/>>.

⁸⁹⁷ Sohn Ji-young, „Commercial ‘boosting’ in video games now punishable by law in Korea“, *The Korea Herald*, Dec. 9, 2018, <<http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20181209000163>>.

⁸⁹⁸ Coleman Hamstead, „Nobody talks about it because everyone is on it“: Adderall presents esports with an enigma“, *The Washington Post*, February 13, 2020, <<https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2020/02/13/esports-adderall-drugs/>>.

to, kad šioje veikloje propaguojamas smurtas – vadinamieji „žudymo žaidimai“ su olimpine dvasia ir su P. D. Kuberteno riteriškaisiais idealais turi mažai ką bendro. Šią poziciją dar galima taip sukonkretinti: jeigu e. sportas nori belstis į olimpines žaidynes, tai tik su žaidimais, imituojančiais populiarias sporto šakas. Nors kai kurie sportiniai vaizdo žaidimai, tokie kaip „NBA 2K“, turi profesionalų lygias, populiariausias e. sportas pagrįstas militaristinių arba, paprastai kalbant, žudymo, žaidimų žanrais. Tarptautinis olimpinis komitetas ir anksčiau reiškė susirūpinimą, kad žiaurūs vaizdo žaidimai ir kitas pernelyg atviras turinys prieštarauja olimpinėms vertybėms, o 2019 m. pabaigoje šią nuostatą suformulavo oficialiai.⁸⁹⁹

Apibendrinant teigtina, kad, kibernetinio sporto industrijai plečiantis koja kojon su šiuolaikinėmis technologijomis, tampa vis sunkiau sėkmingai įgyvendinti globalias taisykles, kurios užtikrintų ne mažesnę lankstumą nei pats e. sporto sektorius. Šiandien ribinis elgesys e. sporte išlieka kompleksinis, kaip ir jį supanti aplinka. Suprantama, kad pandemijos metu e. sportas įgavo beprecedentį populiarumą: jis tapo ne tik įprasto sporto imitacija ar alternatyva, bet ir savarankiška, daug žiūrovų pritraukianti, milžiniškas pajamas kurianti rinka, pastaruoju metu susidurianti su vis didesniais reguliavimo išbandymais. Kitaip tariant, pandemijos poveikis teisei pasireiškė pirmiausia tuo, kad teisei nebeužteko būti *ad hoc* pritaikytai e. sportui tam tikrais atvejais. E. sporto teisė pandemijos akivaizdoje pamažu transformuojasi į savarankišką *sui generis* institutą su jam būdingomis ypatybėmis. Galima konstatuoti, kad kibernetiniam sportui būdinga ne vien tik daugianacionalinė jurisdikcija, bet ir nuolatinė slinktis nuo švelniosios teisės (angl. *soft law*) į kietąją teisę (angl. *hard law*).

2.9.3. E. sukčiavimas šachmatų sporte pandemijos kontekste

Iš pirmo žvilgsnio internetiniai šachmatai nuo realių nedaug kuo skiriasi: šachmatai yra intelektinis žaidimas, lyg ir galintis vykti tiek kontaktinėje, tiek bekontaktėje erdvėje, nes ir vienu, ir kitu atveju fizinis žaidėjų judėjimas nevyksta. Tačiau tai yra ne visai tikslus įspūdis: kompiuteriai negali perduoti tos kovos atmosferos, kurią sukuria tikros varžybos. Tiesiogiai nematant varžovo mažiau reikšmės turi ir žaidybiniai niuansai: nelabai įmanoma suprasti, ar varžovui patinka padėtis, ar ne,

⁸⁹⁹ Lietuvos tarptautinis olimpinis komitetas, „Suaktyvėjusi diskusija: ar e-sportas taps olimpine sporto šaka?“, <<https://www.ltok.lt/sukatyvejusi-diskusija-ar-e-sportas-taps-olimpine-sporto-saka/>>, .

ir atitinkamai *online* šachmatai yra techniškesni, labiau orientuoti tiesiog į ekrane matomą poziciją.

Bet, ko gero, didžiausias nuotolinių ir gyvų šachmatų skirtumas yra būtent teisinis-procesinis: gyvų šachmatų atveju paprastai sukčiaujama einant į vonios kambarį ir ten paslapčia naudojantis kompiuterių programomis. Nuotoliniai šachmatai atveria kur kas platesnes galimybes negarbingai elgtis. Tyrimai rodo, kad žmonės internete elgiasi blogiau nei realiame gyvenime. Elgesio psichologija rodo, kad taip yra dėl: a) disociatyvaus anonimiškumo („Jie niekada nesužinos, kas esu iš tikrųjų“); b) nematomumo („Mes negalime vienas kito matyti internete“); c) asinchroniškumo („Aš galiu palikti savo žinutę be jokių pasekmių“); d) disociacinės vaizduotės („Mano internetinė asmenybė skiriasi nuo to, kas esu realiame gyvenime“); e) autoritetų sumažinimo („Aš internete galiu daryti viską, ką noriu“).⁹⁰⁰

Dėl išvardytų priežasčių tiek šachmatų ekspertams, tiek pradedantiesiems sunku atsispirti pagundai sukčiauti. „Deja, apgauti yra labai lengva. Šiais metais buvau priblokštas to, kiek žmonių kreipėsi į mane“, – teigia JAV Bafalo universiteto mokslininkas K. Reganas, kuris per dieną vidutiniškai atsako į vieną telefono skambutį ar el. laišką, kuriuo prašoma pagalbos.⁹⁰¹ Ypač „imlūs“ nesąžiningam elgesiui yra vaikai. Ir tai nėra keista: jauni žmonės dažnai demonstruoja psichosocialinį nebrandumą ir labiau linkę elgtis impulsyviai, sutelkti dėmesį į trumpalaikius tikslus, sunkiai atidėti pasitenkinimą, būti jautrūs bendraamžių spaudimui ir nenumatyti savo pasirinkimo pasekmių.⁹⁰²

Tai liudija, be kita ko, ir lietuviška statistika. Nuo pandemijos pradžios net keliolika vaikų buvo nubausti Lietuvoje už e. sukčiavimą šachmatuose: tai atsitiko ir per nacionalinį čempionatą, ir per draugiškas klubines varžybas.⁹⁰³ Bausmės buvo gana humaniškos: paprastai vaikas perkeliamas į paskutinę turnyro lentelės poziciją, taip pat yra buvę atvejų, kai tam tikram laikui moksleivis pašalinamas iš šachmatų treniruočių. Yra buvę ir taip, kad žaidėjas pats paliko tam tikrą klubą atkakliai tvir-

⁹⁰⁰ David Cordover, Fair Play Webinar, 8–10 min., 2020, <<https://www.youtube.com/watch?v=toKX-S1Ix7jw>>.

⁹⁰¹ C. Nealon, „During pandemic, chess detective is busier than ever“, 2020, <<http://www.buffalo.edu/news/releases/2020/12/010.html>>.

⁹⁰² David Cordover, Fair Play Webinar, 8–10 min., 2021, <<https://www.youtube.com/watch?v=toKX-S1Ix7jw>>.

⁹⁰³ Salomėja Zaksaitė, „Sukčiavimas nuotolinėse varžybose: už rankos pagauti sunku, bet „programišių pirmenybes“ sustabdyti galima“, 2021, <<https://www.delfi.lt/sportas/kitos-sporto-sakos/sukciavimas-nuotolinese-varzybose-uz-rankos-pagauti-sunku-bet-programisiu-pirmenybes-sustabdyti-galima.d?id=86954585>>.

tindamas, kad kaltinimai sukčiavimu buvę nepagrįsti.

Tiek gyvų, tiek nuotolinių šachmatų atveju kompiuterinio sukčiavimo įrodinėjimo procesas vyksta pasitelkiant statistinę JAV Bafalo universiteto mokslininko K. Regano programą, kuria remiantis nustatomi nuokrypiai nuo vadinamojo „žmogiškojo“ žaidimo. Kitaip tariant, statistinė programa tikimybinio būdu nustato, kad tam tikros partijos galėjo būti sužaištos naudojant kompiuterines šachmatų programas ir kad tam tikro reitingo ir tam tikros patirties šachmatininkas vien tik savo paties jėgomis deklaruojamo žaidimo lygio nepademonstruotų.⁹⁰⁴

Atitinkamo įrodinėjimo keblumas tas, kad šiuo metu pasaulyje yra labai nedaug asmenų (iš esmės vienintelis K. Reganas), gebančių taikyti šią programą. Verta atkreipti dėmesį į tai, kad pandemijos akivaizdoje tapo itin keblu rinkti fizinius įrodymus. Šachmatų kontekste tokiais įrodymais būna mobilieji telefonai ar kitos priemonės, kuriomis pasinaudodamas asmuo sukčiauja. Suprantama, kiekvieno žaidėjo namuose policininko nepastatysi. Todėl statistinė analizė, atliekama K. Regano, neretai būna pagrindinis, o kartais ir vienintelis įrodymas elektroninio sukčiavimo byloje. Tad būtų gerai išplėsti aptariamą programą iki globalaus masto, apmokyti šio mokslininko asistentus ir įdiegti reikalingą techninę infrastruktūrą, kad šią programą gebėtų taikyti daugiau žmonių. Kriminologine prasme globalių statistinių algoritmų sukūrimas patektų į situatyvinės prevencijos (toliau – taip pat SCP) kategoriją. Prisimintina, kad nusikalstamumo prevencijos teorijos pradininkas Charles'is Montesquieu (Šarlis Monteskjė) iškėlė mintį, jog gerą įstatymų leidėją labiausiai domina ne bausmės už padarytus nusikaltimus, o kelio pažeidimams užkirtimas.⁹⁰⁵ SCP sutelkia dėmesį į saugos mechanizmų, padedančių apsaugoti žmones, sukūrimą, kai pažeidėjai jaučiasi atsidūrę situacijoje, kurioje gali būti sugauti ar aptikti. Panašiai kaip epidemiologija, SCP siekė pakeisti aplinką, kurioje daromi pažeidimai. Tokiu būdu individualūs pažeidėjų polinkiai, kaip ir asmeninės „diagnozės“, anomalijos ar patologijos, tampa nebe tokios svarbios. SCP grindžiama racionalaus pasirinkimo teorija – manoma, kad potencialus apgavikas įvertins galimo pažeidimo situaciją, pasvers, kiek gali laimėti, palygins ją su tuo, kiek gali prarasti, ir apskaičiuos nesėkmės tikimybę. Racionalaus pasirinkimo teorija taip pat padeda suprasti ir nustatyti

⁹⁰⁴ Pandemija šiuo aspektu siek tiek „sumaišė kortas“, dėl to tapo sudėtingiau nustatyti tikrąjį žaidėjų lygį – nes nėra oficialiai fiksuojama, kiek asmuo praleido laiko treniruodamasis ar žaisdamas nuotoliniu būdu. Todėl minėtas profesorius turi nuolat tobulinti savo algoritmus ir pritaikyti juos prie vadinamojo „pandeminio atsilikimo“ (angl. *pandemic lag*). Plačiau: Kenneth Regan, „Pandemic Lag“, <<https://rjlipton.wpcomstaging.com/2021/07/30/pandemic-lag/>>.

⁹⁰⁵ Genovaitė Babachinaitė ir kt., *Kriminologija* (Vilnius, Mykolo Romerio universitetas, 2021), 334.

tinkamas prevencijos taktikas, kad nusikalstamumo tikimybė sumažėtų.⁹⁰⁶ Verta pridurti, kad nusikalstamumo rizikas akcentuoja daug šiuolaikinių teoretikų, netgi nebūtinai atstovaujančių situatyvinės prevencijos mokyklai. Pasak Aušros Gavėnaitės, vėlyvajame modernizme nusikaltimas tapo normaliu socialiniu faktu, įpintu į kasdienio gyvenimo audinį kaip ir bet kuris kitas socialinis faktas.⁹⁰⁷ Prevencine prasme šiuolaikinė srovė dėmesį telkia ne į nusikalstantį individą kaip „taisytiną“ objektą, o į tarpusavio santykius, aplinką ir socialinę infrastruktūrą. Šiuolaikinės prevencijos mokyklos pagrindinės nuostatos, aktualios sukčiavimo e. sporte aspektu, yra tokios: a) prevencija, o ne rehabilitacija turi būti šiuolaikinės kriminologijos dėmesio centre, nes niekas iš tikrųjų nežino, kaip pataisyti teisės pažeidėjus; b) nusikalstamas elgesys gali būti kontroliuojamas veikiant potencialių aukų aplinką – elektroninio sporto erdvę; c) nusikaltimų prevencijos programos turi būti nukreiptos į tai, kad asmuo nedarytų pažeidimų, o ne į situaciją, kai pažeidimas padaromas; d) kai sumažės galimybių nusikalsti, atitinkamai sumažės ir nusikaltėlių.⁹⁰⁸

Beje, natūralu, kad „anoniminė“ elektroninė erdvė gerai dera su racionalaus pasirinkimo teorija ir apskritai su šiuolaikine nusikalstamumo prevencija *per se* – manytina, kad, nesant galimybės įvertinti konkretaus individo subjektyvių charakteristikų, verčiau remtis tam tikrais objektyviais masiniais parametrais. Atitinkamai kompiuteriniai apgavikus aptinkantys algoritmai yra vienas iš tinkamiausių „priešnuodžių“ valdant sukčiavimo e. sporte rizikas.

Vis dėlto net ir darant prielaidą, kad netrukus aptariamai algoritmai bus globalaus masto, elektroninio sukčiavimo įrodinėjimo problemos tuo nesibaigia. Pirmas keblumas yra susijęs su tuo, kad neretai nebūna jokių kitų įrodymų – turimi tik įtartini statistiniai duomenys. Jie paprastai papildomi ekspertų išvadomis – partijų analizėmis, kurias atlieka šachmatų didmeistrai. Stebimi ir įtariamo asmens akių judesiai – jeigu matomas pasikartojantis žvilgsnis į tam tikrą pusę, galima daryti prielaidą, kad žaidimo erdvėje yra antras ekranas arba kitas fizinis asmuo pasakoėjimus. Verta pridurti, kad šiuo metu labiausiai paplitęs žaidėjų (veido) stebėjimas 180 laipsnių kampu – varžybų teisėjas reikalauja įsijungti kompiuteryje ar šalia jo esančią kamerą. Tačiau, kaip galima numanyti, aptartos ekspertų išvados neretai stokoja objektyvumo. Vienas didmeistris gali pasakyti, kad žaidžiama „nešvariai“, kitas

⁹⁰⁶ Auzeen Shariati, A., Rob Guerette, „Preventing Crime and Violence, Situational Crime Prevention“, 2017, <https://www.researchgate.net/publication/311251189_Situational_Crime_Prevention>.

⁹⁰⁷ Aušra Gavėnaitė, „Bausmės samprata ir funkcijos pozityvistinėje ir kritinėje kriminologijos tradicijose“ (daktaro disertacija, Vilnius: Vilniaus universitetas, 2008), 99.

⁹⁰⁸ *Understanding Crime Prevention*, (National Crime Prevention Institute USA, 2001), 16–18.

– kad sąžiningai. Akių judėjimui sekti, ko gero, yra reikalingi aukšto lygio psichologijos specialistai, gebantys „skaityti“ žmogaus kūno kalbą. Kaip galima nuspėti, tokių psichologų, kurių specializacija yra elektroninis sukčiavimas šachmatuose, nėra. Tokia specializacija reikalinga, nes toliau minimas sporto teisės įrodinėjimo standartas suponuoja, jog neužtenka fiksuoti neįprastus akių judesius – juos reikia susieti ir su konkrečiais (pernelyg stipriais) ėjimais ar ėjimų sekomis. Atitinkamai minėti įrodinėjimo sunkumai liudija vieną paprastą aplinkybę: žaidėjui faktiškai pritaikoma griežtosios atsakomybės doktrina, reiškianti, kad, jeigu statistiniai rodikliai yra pakankamai įtartini, preziumuojama, kad žaidžiama nesąžiningai. Visi kiti įrodymai, kaip minėta, yra kvestionuoti, be to, žaidėjas gali pasikviesti savus ekspertus, kurie pateiktų priešingą išvadą.

Vis dėlto čia aprašytas procesas nėra tas, kuris kelia daugiausia rūpesčių. Statistiniai įrodymai, kad ir kaip ten būtų, yra santykinai objektyvūs. Deja, ir Lietuvoje, ir užsienyje pasitaiko atvejų, kai vykdoma „raganų medžioklė“, ypač nepilnamečių turnyruose – vaikai, jų tėvai ir treneriai pradeda vieni kitus kaltinti sukčiavimu iš esmės turėdami tik subjektyvius įtarimus ir tam tikras ekspertines ar kvaziekspertines išvadas. Todėl vaikas paženklintas sunkiai nuplaunama nesąžiningumo dėme tik dėl to, kad jis pernelyg gerai žaidė ar pernelyg kreivai dairėsi, sukinėjosi ar mirksėjo. Kol kas iš tokios situacijos labai sudėtinga išėiti, nes, kaip minėta, K. Regano modelis vis dar nėra globalus: norint patikrinti kokio nors žaidėjo partijas, reikia šiam mokslininkui kaskart rašyti asmeninį laišką su prašymu atlikti nuodugnią turnyro partijų analizę. Esant tokiai *ad hoc* praktikai, lieka tik pasikliauti griežtosios atsakomybės doktrina ir privačių interneto platformų, kuriose organizuojami turnyrai, statistiniais algoritmais – nors taip pat kvestionuoti, šie vis dėlto yra objektyvesnė įrodomoji medžiaga nei ekspertinės (trenerių, konkurentų ar jų tėvų) nuomonės.

Tad galima teigti, kad, reaguojant į šiuolaikinio sukčiavimo apraiškas, būtina ne tik tobulinti teisinę bazę, bet ir šviesti visuomenę bei suvokti, jog e. sporto specifika reikalauja teisinių, statistinių, psichologinių ir techninių sprendimų. Vienas iš tokių – reikalauti ne vienos, o dviejų kamerų, tam kad žaidėją būtų įmanoma stebėti ne 180, o 360 laipsnių kampu. Verta prisiminti ir praktikas, taikomas bridže: ten, siekiant nustatyti, ar žaidėjas sukčiavo, pasitelkiami 5–6 panašaus lygio žaidėjai ir jiems pateikiami testai, norint suprasti, kiek tikėtini yra analogiški sprendimai. Testuoti žaidėjai turi būti nešališki – jie negali žinoti apie analizuojamo (įtartino) įvykio aplinkybes. Kartu pastebėtina, kad egzistuoja ir kardinaliai kritiškų nuomonių – esą jei šachmatai siekia visu pajėgumu išitraukti į kibernetinį sportą, tuomet reikia susitaikyti su mintimi, kad dėl santykinai dažnų sukčiavimo atvejų jokios rimtos

varžybos negali vykti žaidėjams rungtyniaujant iš namų (tam reikalingos atskiros patalpos, kurias prižiūrėtų teisėjai), antraip rizikuojama susidurti su distopiniu scenarijumi, kurio metu programišius varžytųsi su programišiumi.

2.9.4. Įrodinėjimo standartas e. sporte

Kaip minėta, procesine prasme dėl apsunkinimo renkant fizinius įrodymus vienas iš jautriausių klausimų pandemijos metu buvo susijęs su sąžiningu procesu ir atitinkamai (žemėjančiu) įrodinėjimo standartu. Procesinius iššūkius gali paaštrinti ir tai, kad įrodinėjant sukčiavimą e. sporte taikoma griežtosios atsakomybės doktrina: sukčiavimo e. sporte atveju paprastai neįrodinėjamas subjektyvusis kaltės elementas *mens rea*⁹⁰⁹. Ir tai suprantama – kompiuteriniai algoritmai vertina objektyvius sportininko veiksmus; lygiai kaip biocheminiai antidopingo laboratorijos testai vertina tik tai, kas yra mėginyje, o ne tai, ar atletas tyčia, ar netyčia pateikė mėginį, kuriame rasta draudžiamos medžiagos.

De lege lata įrodinėjimo standartas apibūdinamas atitinkamai: drausmės institucija turi pareigą įrodyti, kad buvo sukčiauta. Įrodinėjimo standartu laikoma, ar drausminė institucija būtų nagrinėjančiai kolegijai įtikinamai įrodo sukčiavimą, atsižvelgiant į pareikšto įtarimo rimtumą. Šis įrodinėjimo standartas yra aukštesnis nei tikimybių pusiausvyra, bet žemesnis nei „nesant pagrįstų abejonių“. Jeigu sportininkas, įtariamas sukčiavimu, turi įrodinėjimo pareigą paneigti prezumpciją ar įrodyti nurodytus faktus arba aplinkybes, įrodinėjimo standartas taikomas pagal tikimybių pusiausvyrą. Toks įrodinėjimo standartas yra analogiškas kaip ir antidopingo pažeidimų atveju.⁹¹⁰ Kibernetinio sporto drausminės institucijos beveik pažodžiui perkėlė šią iš antidopingo taisyklių kilusią nuostatą į E. sporto integralumo komisijos elgesio kodekso 6 straipsnį.⁹¹¹

Įrodinėjant sukčiavimą e. sporte kyla ir kitų iššūkių (be jau minėto subjektyviosios pažeidimo pusės ignoravimo). Visų pirma, tai posūkis nuo „tikimybių pusiausvyros“ prie „nesant pagrįstų abejonių“ standarto. Sukčiavimas yra rimtas pa-

⁹⁰⁹ Su tam tikromis išimtimis, paminėtomis šio poskyrio pradžioje, tarkime, kai žaidžiama su svetima paskyra šios savininkui to nežinant. Antidopingo pažeidimų atveju griežtosios atsakomybės taisyklė taip pat turi išimčių – bet jas turi įrodyti pats atletas, pavyzdžiui, kad kažkas jam nežinant apnuodijo maistą, gėrimus ar maisto papildus.

⁹¹⁰ Pasaulinis antidopingo kodeksas, 2021 m. 3.1 str. Vertimo į lietuvių kalbą prieiga, <https://www.ltok.lt/wp-content/uploads/2021/03/2021_Kodeksas-LT.pdf>.

⁹¹¹ E. sporto integralumo komisijos elgesio kodeksas, <<https://esic.gg/codes/code-of-conduct/>>.

žeidimas, todėl natūralu, kad ir standartas turėtų būti griežtesnis. Deja, praktikoje labai sudėtinga pasiekti netgi „patenkinamos satisfakcijos“ standartą, ką jau kalbėti apie „nesant rimtų abejonių“ standartą. Vienas iš tokių atvejų įvyko nuotoliniame studentų šachmatų pasaulio čempionate, kuriame ukrainietė Julija Osmak buvo diskvalifikuota už „įtarimą sukčiavus“⁹¹² (toliau – Osmak incidentas). Realiai jos rezultatų anuliavimas šiame konkrečiame turnyre buvo pagrįstas ekspertinėmis nuomonėmis ir įtartinais akių judesiais – statistiniai duomenys nebuvo visiškai pakankami kaltei pagrįsti. Pagal varžybų nuostatus ji negalėjo kvestionuoti diskvalifikacijos, taip pat negalėjo ir apskusti drausminės institucijos sprendimo. Varžybų nuostatose buvo pabrėžta, jog „įtarimas sukčiavus“ negali būti prilygintas realiam sukčiavimui, ir diskvalifikacija apsiriboja konkrečiu turnyru ir neturi įtakos žaidėjų statusui už konkretaus turnyro ribų, nebent itin rimto ar pakartotinio pažeidimo atveju būtų nuspręsta perduoti bylą Tarptautinės šachmatų federacijos Etikos ir drausmės komisijai. Tačiau, kaip ir galima nuspėti, nepaisant santykinai švelnios sankcijos, šis incidentas sukėlė didelį ažiotažą ir gausybę teisinių klausimų. Nenuostabu, kad nuotolinių varžybų tempas šaukiasi greitų sprendimų ir įprastas teisinis procesas tam netinka. Vis dėlto žala žaidėjo reputacijai gali kilti ir dėl (neva tai mažiau teisiškai įpareigojančių) nuotolinių varžybų bei dėl pernelyg supaprastinto nuotolinio sukčiavimo įrodinėjimo proceso. Viešoji nuomonė vargu arėtų daug pastangų siekdama preciziškai atskirti „sukčiavimą“ nuo „įtarimo sukčiavus“. Atitinkamai toks greitas procesas kartu su itin supaprastintais varžybų nuostatais (kuriuose, kaip minėta, nebuvo įtvirtinta teisė į apeliaciją) suponuoja, kad buvo laikomasi „tikimybių pusiausvyros“ – tai yra paties žemiausio įrodinėjimo standarto. Lieka atviras klausimas, ar vien pakeitus sukčiavimo formuluotę į „įtarimą sukčiavimu“ galima taip smarkiai sumažinti įrodinėjimo standartą. Žmogaus teisių apologetai, ko gero, atsakytų, kad ne. Varžybų organizatoriai kartu su tarptautinėmis federacijomis savo ruožtu atsakytų, kad pandemijos iššūkiai vertė peržiūrėti teises procedūras, kiek įmanoma jas supaprastinti ir pritaikyti prie pagreitetusio ritmo poreikių. Greitis buvo pasiektas teisinio darbo kokybės sąskaita, tačiau varžybos vis dėlto įvyko. Ypač daug klausimų kyla dėl įrodinėjimo proceso: pandemijos metu šachmatų sporte jis tapo universalus, greitesnis ir paprastesnis. Tai būdinga ir kitoms sporto šakoms, ir kitoms sri-

⁹¹² Colin McGourty, „Cheating scandal hits FIDE World Online University Championships“, 2021, <<https://chess24.com/en/read/news/cheating-scandal-hits-fide-world-online-university-championships>>; „Ad hoc šioms varžyboms sudaryto Garbingo žaidimo komiteto ataskaita“, 2021, <https://worlduniversity.fide.com/docs/FIDE_WORLD_UNIVERSITY_ONLINE_CHESS_CHAMPIONSHIPS_2021_StatementRapid_UPD.pdf>.

tims už sporto ribų. Pavyzdžiui, siekiant nubausti už manipuliacijas sporto varžybų rezultatais neretai reikia konstatuoti tam tikras faktines aplinkybes – kad tam tikra žinutė (pvz., pasiūlymas parduoti varžybas) buvo išsiųsta iš tam tikro vartotojo paskyros. Anksčiau, siekiant konstatuoti tokią aplinkybę, paprastai reikėdavo fiziškai nueiti pas antstolį ir atsinešti savo telefoną ar kompiuterį. Pandemijos metu paplito nuotolinis atitinkamos faktinės aplinkybės konstatavimas – antstoliui tereikia nusiųsti prisijungimo duomenis ir jis gali tokią paslaugą suteikti nuotoliniu būdu. Šis metodas būdavo taikomas ir anksčiau, tačiau pandemijos metu ypač išpopuliarėjo ir, tikėtina, kad bus taikomas ir ateityje, nes taip taupomas proceso dalyvių laikas.

Vis dėlto siekiant atsakyti, ar pandemija kartais „neprivertė“ pernelyg pažeminti įrodinėjimo standarto, verta išanalizuoti Tarptautinio sporto arbitražo teismo praktiką dėl įrodymų, kuriais remiamasi siekiant konstatuoti drausminį nusižengimą (šiuo atveju aktualios yra susitarimų dėl varžybų baigties ir antidopingo bylos), ir šių įrodymų pakankamumo. Aptariant „ikipandeminį“ įrodinėjimo procesą, išryškunami kertiniai įrodinėjimo principai, kurių negalima ignoruoti ir pandemijos metu.

Nors ne vienoje byloje, pavyzdžiui, *FK Pobeda, Aleksandar Zabranec, Nikole Zdraveski v. Europos futbolo federacijų asociacija*, nustatyta, kad įrodinėjimo pareiga tenka reguliavimo institucijai kaip šaliai, teigiančiai, kad yra reikšmingų faktų, leidžiančių įtarti susitarimą dėl varžybų baigties, vis dėlto praktikoje, atsižvelgiant į pažeidimo pobūdį ir tai, kad daugeliu atvejų tiesioginių įrodymų nebūna, sporto federacijai pateikus įtikinamus netiesioginius įrodymus, tikimasi, kad kaltinamoji šalis pateiks priešingus įrodymus arba paaiškinimą. Šie lūkesčiai dar aktualesni numanomų nusikaltimų kontekste, kaip, pavyzdžiui, Pakruojo „Kruojos“ komandos atveju. TSAT pažymėjo, kad Lietuvos futbolo federacijos drausmės kodeksas leidžia žaidėjui pateikti priešingus įrodymus, paneigiančius numanomo manipuliacijos pažeidimą (angl. *presumed commision of match-fixing*). Todėl negalima teigti, kad taisyklės numato sankciją vien įtarimu: federacija turi pateikti įrodymus pažeidimo konstatavimui pagrįsti, o kaltinamas žaidėjas gali pateikti įrodymų, prieštaraujančių federacijos pareiškimams⁹¹³. Kitaip tariant, Lietuvos futbolo federacijos drausmės kodeksas ir jo taikymo praktika⁹¹⁴ numato, kad rungtynių tyrimo ekspertų išvados gali suformuoti prezumpciją dėl nesąžiningo atleto elgesio manipuliuojant

⁹¹³ Tarptautinio sporto arbitražo teismo sprendimas *Pakruojo*, CAS 2015/A/4351, p. 2, 41.

⁹¹⁴ Akcentuotina, jog jeigu Lietuvos futbolo federacijos drausmės kodeksas to eksplicitiškai nenumatyta, pasak TSAT, taikyti sankcijas už numanomus pažeidimus būtų neįmanoma. Tarptautinio sporto arbitražo teismo sprendimas *Fantoni & Nunes*, CAS 2016/A/4783, p. 17.

tam tikromis rungtynėmis ir tuomet jau žaidėjas turi įrodinėjimo pareigą paneigti (angl. *rebut*) atitinkamą prezumpciją⁹¹⁵. Iš šio pavyzdžio kyla keli, iš pažiūros stipriai atleto teisės apribojantys dalykai: 1) nekaltumo prezumpcija sporto teisėje negalioja; 2) numanomo drausmės pažeidimo atveju įrodinėjimo našta perkeliama atletui.

Siejant šias išvalgas su aptartu „pandeminiu“ Osmak incidentu galima pateikti kelias išvalgas: pats savaime Osmak atvejis nėra išskirtinis, įmanomos situacijos, kai įrodinėjimo standartas yra santykinai žemas. Tokios situacijos dažnos vadinamųjų numanomų ar įtariamų (angl. *assumed or suspected*) pažeidimų aspektu. Vis dėlto esant žemam įrodinėjimo standartui ypač svarbu užtikrinti fundamentalų teisės principą *audiatur et altera pars*. Kitaip tariant, būtina sudaryti galimybę įtariamai šaliai pasisakyti ir paneigti įtarimus.

TSAT, vertindama įrodinėjimo standarto aspektą, ne kartą pažymėjo, kad drausminė atsakomybė skiriasi nuo baudžiamosios, be kita ko, tuo, kad drausminei atsakomybei kilti neturi būti taikomas minėtas įrodinėjimo standartas, vadinamas „nesant jokių pagrįstų abejonių“ (angl. *beyond reasonable doubt*). Įrodymo standartas, kuris turi būti taikomas drausminėse bylose, jei taikytinose taisyklėse nėra konkrečios nuostatos, yra „patogios satisfakcijos“ (angl. *comfortable satisfaction*) standartas. Šis standartas pateisinamas atsižvelgiant į tai, kad sporto federacija dažnai neturi prieigos prie tiesioginių įrodymų. „Patogios satisfakcijos“ standartas buvo apibūdintas kaip „lankstus“, t. y. „didesnis nei vien tik tikimybių pusiausvyra, bet mažesnis nei įrodymas, neturintis pagrįstų abejonių, atsižvelgiant į nagrinėjamo pažeidimo rimtumą“⁹¹⁶.

Konkrečios reglamentų nuostatos gali sustiprinti arba pakeisti šį požiūrį, kuris priklauso nuo taikytinos nacionalinės teisės. Pavyzdžiui, UEFA Europos lygos reglamentų administracinės nuostatos įtvirtina „patogios satisfakcijos“ standartą.⁹¹⁷ O teniso profesionalų asociacijos taisyklės numato standartą, artimesnį tikimybių pusiausvyrai. *Köllerer* byloje prieita prie išvados, kad nėra minimalaus pažeidimų, susijusių su varžybų baigties nustatymu, įrodymo standarto ir kad teniso specialistų asociacijos reglamente nustatytas žemesnis standartas nepažeistų jokių nacionalinės ir (arba) tarptautinės viešosios tvarkos taisyklių.⁹¹⁸ Vis dėlto pažymėtina,

⁹¹⁵ 2019 m. gruodžio 11 d. apeliacinis skundas dėl Lietuvos futbolo federacijos Drausmės komiteto sprendimo Nr. 20191202_15.

⁹¹⁶ Tarptautinio sporto arbitražo teismo sprendimas *Fenerbahçe*, CAS 2013/A/3256, p. 65.

⁹¹⁷ Tarptautinio sporto arbitražo teismo sprendimas *Sivasspor*, CAS 2014/A/3625, p. 28.

⁹¹⁸ Tarptautinio sporto arbitražo teismo sprendimas *Köllerer*, CAS 2011/A/2490, p. 8–9.

jog Tarptautinis sporto arbitražo teismas ne visais klausimais yra toks lankstus: kai kada teismas akivaizdžiai stoja atletų pusėn. Pavyzdžiui, *Fantoni-Nunes* byloje buvo įtvirtinta, kad statistinių įrodymų, pagrįstų statistinėmis tikimybėmis, nepakanka apgaulingam elgesiui nustatyti laikantis patogios satisfakcijos įrodinėjimo standarto.⁹¹⁹ TSAT kolegijos dauguma padarė išvadą, kad apgaulingai užkuoduotas keitimasis informacija žaidžiant bridžą nebuvo įrodytas. Kolegija pažymėjo, jog tokia išvada neimplikuoja, kad žaidėjai yra nekalti, tai reiškia tik tai, kad Europos bridžo lyga nesugebėjo įrodyti, kad žaidėjai pažeidė lygos taisykles. TSAT pabrėžė, jog yra itin sudėtinga atskleisti iš anksto sutartas koduotas žaidybines praktikas – tam reikia įvertinti daugybę potencialiai apgaulingų ženklų (judesių, gestų, garsų, triukšmo, vertikalaus, horizontalaus ar įstrižinio kortų išdėstymo ir kt.). Ir vis dėlto, pasak TSAT, sankcijos negali būti skiriamos remiantis neišsamiais įrodymais. TSAT pažymėjo, jog šis sprendimas, priimtas žaidėjų naudai, nereiškia, kad EBL taisyklėse numatyta kontrolės sistema yra neteisinga arba kad jos negalima taikyti ateityje. Būsima EBL drausminė byla, pagrįsta nuoseklesniais ir patikimesniais įrodymais, gali privesti prie kitokių rezultatų nei šios bylos atveju.⁹²⁰

Apibendrinant procesinę šio poskyrio dalį, galima daryti išvadą, kad sporto teisė prisitaikė prie pandemijos pasiūlydama adaptuotą sukčiavimo įrodinėjimo procesą. Tai yra ilgalaikis pokytis, nes e. sportas gyvuos ir po pandemijos, taigi bus kur kas aiškiau sureguliuoti tam tikri ginčytini klausimai. Kartu reikia pripažinti, kad pradinis pandemijos laikotarpis buvo gana chaotiškas, tam tikri teisiniai sprendimai (kaip antai, aptartas Osmak atvejis) buvo diskutuoti. Taigi galima teigti, jog pavienės drausminės bylos buvo trumpalaikio „bandomojo“ pobūdžio, tačiau iš jų plaukiančios išvados ir naujas teisinis e. sporto reguliavimas – ilgalaikio stabilaus pobūdžio. Tad ekstremali situacija išryškino ir akceleroavo jau minėtą sporto teisės ypatumą – poslinkį nuo „švelniosios“ prie „kietosios“ teisės. Pavyzdžiui, Tarptautinė šachmatų federacija kaip tik per pandemiją parengė e. šachmatų taisykles bei naująjį Etikos ir drausmės kodeksą. Šiame kodekse pirmą kartą istorijoje įtvirtintos numanomo (angl. *assumed*) sukčiavimo apibrėžtys. Šios apibrėžtys ypač aktualios e. sporte, nes, kaip minėta, būtent čia statistinė analizė yra vienas iš pagrindinių įrodymų (t. y. fizinių arba kitokių tiesioginių įrodymų gali ir nebūti). Todėl nuo 2022 m. balandžio 1 d. vien tik statistiniais įrodymais jau bus įmanoma suformuluoti kaltinimą sukčiavus. Atitinkamo kaltinimo prezumpciją paneigti teks jau pačiam

⁹¹⁹ Tarptautinio sporto arbitražo teismo sprendimas *Fantoni & Nunes*, CAS 2016/A/4783, p. 17, 35, 37.

⁹²⁰ Tarptautinio sporto arbitražo teismo sprendimas *Fantoni & Nunes*, CAS 2016/A/4783, p. 37.

žaidėjui.⁹²¹ Tokiu būdu šachmatų sporto teisė priartėjo prie (futbolo) sporto teisės tendencijų – kaip minėta, panašus įrodinėjimo mechanizmas buvo suformuotas Tarptautinio sporto arbitražo teismo Pakruojo byloje.⁹²²

⁹²¹ Tarptautinės šachmatų federacijos 2022 m. Etikos kodeksas, <https://handbook.fide.com/files/handbook/EthicsAndDisciplinaryCode2022.pdf>.

⁹²² Court of Arbitration for Sport, CAS 2015/A/4351 *Vsl Pakruojo FK, Darius Jankauskas et al v. Lithuanian Football Federation (LFF)*, award of 13 July 2016.