

Leyes del Ajedrez de la FIDE

INTRODUCCIÓN

Las Leyes del Ajedrez de la FIDE tratan del juego sobre el tablero.

Las Leyes del Ajedrez se componen de dos partes: 1. Reglas Básicas de Juego y 2. Reglas de Competición.

El texto en inglés es la versión auténtica de las Leyes del Ajedrez (que fueron aprobadas en el 88° Congreso de la FIDE en [Goynuk, Antalya, Turquía](#)) entrando en vigor el 1° de [enero](#) de [2018](#).

En estas Leyes, las palabras “él” y “al” (a él) incluyen a “ella” y “a la”. *En todos los casos “jugador” y “adversario” incluyen a “jugadora” y “adversaria”.*

PRÓLOGO

Las Leyes del Ajedrez no pueden abarcar todas las posibles situaciones que pueden surgir durante una partida, ni pueden regular todas las cuestiones administrativas. En los casos no regulados con precisión por un Artículo de las Leyes, debería ser posible llegar a una decisión correcta estudiando situaciones análogas reguladas en las mismas. Las Leyes asumen que los árbitros tienen la competencia necesaria, buen criterio y absoluta objetividad. Una reglamentación excesivamente detallada podría privar al árbitro de su libertad de criterio e impedirle hallar la solución a un problema, guiado por la ecuanimidad, la lógica y la consideración de factores especiales. La FIDE solicita a todos los jugadores de ajedrez y federaciones que acepten este criterio.

Una condición necesaria para que una partida sea valorada por la FIDE es que se juegue de acuerdo con las Leyes del Ajedrez de la FIDE.

Se recomienda que las partidas no valoradas por la FIDE se jueguen de acuerdo con las Leyes del Ajedrez de la FIDE.

Las Federaciones afiliadas pueden solicitar a la FIDE que se pronuncie sobre asuntos relativos a las Leyes del Ajedrez.

REGLAS BÁSICAS DE JUEGO

Artículo 1: La naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez

1.1 La partida de ajedrez se juega entre dos adversarios que mueven sus propias piezas sobre un tablero cuadrado, llamado “tablero de ajedrez”.

1.2 El jugador con las piezas claras (el Blanco) realiza el primer movimiento, después los jugadores mueven alternativamente, con el jugador con las piezas oscuras (el Negro) realizando el movimiento siguiente.

1.3 Se dice que un jugador “está en juego” cuando ha sido realizado el movimiento de su adversario.

1.4 El objetivo de cada jugador es situar al rey de su adversario “bajo ataque”, de tal forma que el adversario no tenga movimiento legal.

1.4.1 El jugador que alcanza este objetivo se dice que ha dado “jaque mate” al rey de su adversario y ha ganado la partida. No está permitido dejar el propio rey bajo ataque ni exponerlo al ataque ni “capturar” el rey del oponente.

1.4.2 El adversario, cuyo rey ha recibido jaque mate, ha perdido la partida.

1.5 Si la posición es tal que ninguno de los jugadores puede dar jaque mate al rey de su rival, la partida es tablas. (Ver Artículo 5.2.2).

Artículo 2: La posición inicial de las piezas sobre el tablero de ajedrez

2.1 El tablero de ajedrez es un cuadrado dividido en 64 casillas cuadradas del mismo tamaño (cuadrículado de 8 x 8), alternativamente claras (las casillas “blancas”) y oscuras (las casillas “negras”).

El tablero se coloca entre los jugadores de tal forma que la casilla de la esquina más cercana a la derecha de cada jugador sea blanca.

2.2 Al comienzo de la partida, el Blanco tiene 16 piezas de color claro (las piezas “blancas”); el Negro tiene 16 piezas de color oscuro (las piezas “negras”).

Estas piezas son las siguientes:

- | | | |
|---|---|---|
| Un rey blanco, representado habitualmente por el símbolo: |  | R |
| Una dama blanca, representada habitualmente por el símbolo: |  | D |
| Dos torres blancas, representadas habitualmente por el símbolo: |  | T |
| Dos alfiles blancos, representados habitualmente por el símbolo: |  | A |
| Dos caballos blancos, representados habitualmente por el símbolo: |  | C |
| Ocho peones blancos, representados habitualmente por el símbolo: |  | |
| Un rey negro, representado habitualmente por el símbolo: |  | R |
| Una dama negra, representada habitualmente por el símbolo: |  | D |
| Dos torres negras, representadas habitualmente por el símbolo: |  | T |
| Dos alfiles negros, representados habitualmente por el símbolo: |  | A |
| Dos caballos negros, representados habitualmente por el símbolo: |  | C |
| Ocho peones negros, representados habitualmente por el símbolo: |  | |

Piezas Staunton



p D R A C T

2.3 La posición inicial de las piezas sobre el tablero de ajedrez es la siguiente:



2.4 Las ocho hileras verticales de casillas se denominan “columnas”. Las ocho hileras horizontales de casillas, se denominan “filas”. Una línea recta de casillas del mismo color, que va desde un borde del tablero hasta un borde adyacente, se denomina “diagonal”.

Artículo 3: Los movimientos de las piezas

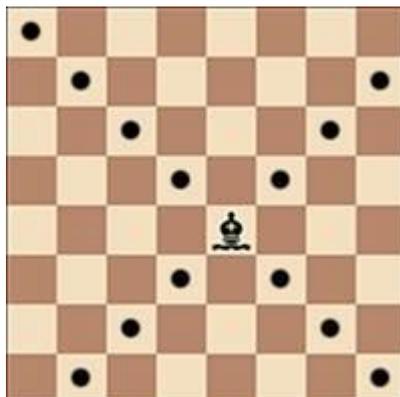
3.1 No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color.

3.1.1 Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza de su adversario, esta última es capturada y retirada del tablero como parte del mismo movimiento.

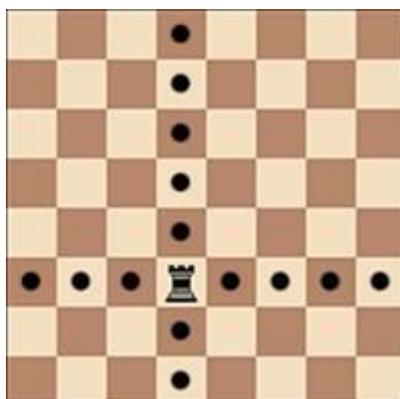
3.1.2 Se dice que una pieza ataca a otra de su adversario, si puede efectuar una captura en esa casilla de acuerdo a los Artículos 3.2 a 3.8.

3.1.3 Se considera que una pieza ataca a una casilla, incluso si esa pieza no puede ser movida a dicha casilla porque este movimiento dejaría o situaría al rey de su mismo color bajo ataque.

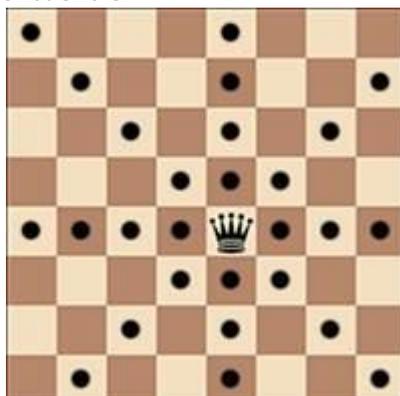
3.2 El alfil puede ser movido a cualquier casilla a lo largo de una diagonal en la que se encuentre.



3.3 La torre puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila o la columna en la que se encuentre.

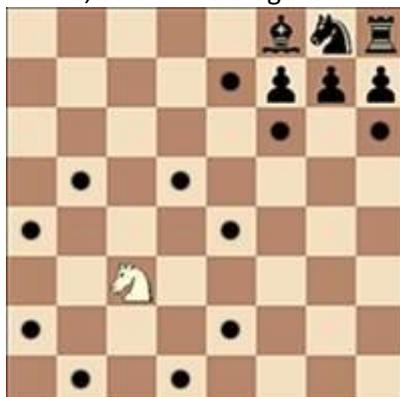


3.4 La dama puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila, la columna o una diagonal en la que se encuentre.



3.5 Al realizar estos movimientos, el alfil, la torre o la dama no pueden pasar sobre ninguna pieza que se interponga.

3.6 El caballo puede ser movido a una de las casillas más cercanas a la que se encuentra que no sea de la misma fila, columna o diagonal.



3.7.1 El peón puede ser movido hacia adelante a la casilla inmediatamente delante de él en la misma columna, siempre que dicha casilla esté desocupada, o

3.7.2 en su primer movimiento el peón puede ser movido como en 3.7.1 o alternativamente, puede avanzar dos casillas a lo largo de la misma columna, siempre que ambas casillas estén desocupadas, o

3.7.3 el peón puede ser movido a una casilla ocupada por una pieza del adversario que esté en diagonal delante de él, sobre una columna adyacente, capturando dicha pieza.



3.7.4.1 Un peón que ocupa una casilla en la misma fila y en una columna adyacente a la de un peón del adversario que acaba de avanzar dos casillas en un solo movimiento desde su casilla original, puede capturar este peón del adversario como si el último hubiera avanzado sólo una casilla.

3.7.4.2 Esta captura es legal sólo en el movimiento siguiente al citado avance y se llama captura "al paso".



3.7.5.1 Cuando un jugador, que está en juego, mueve un peón a la fila más alejada de su posición inicial, debe cambiar ese peón como parte del mismo movimiento por una nueva dama, torre, alfil o caballo del mismo color del peón en la casilla de llegada planeada. Esta es llamada la casilla de “promoción”.

3.7.5.2 La elección del jugador no está limitada a piezas que hayan sido capturadas previamente.

3.7.5.3 Este cambio de un peón por otra pieza se denomina promoción, y el efecto de la nueva pieza es inmediato.

3.8 Hay dos formas diferentes de mover el rey:

3.8.1 moviéndolo a una casilla adyacente



3.8.2 “enrocando”. El enroque es un movimiento del rey y de una de las torres del mismo color a lo largo de la primera fila del jugador, que cuenta como un único movimiento del rey y realizado como sigue: el rey es trasladado dos casillas desde su casilla original hacia la torre en su casilla original, luego dicha torre es trasladada a la casilla que acaba de cruzar el rey.



Antes del enroque corto del blanco.



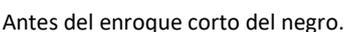
Después del enroque corto del blanco.



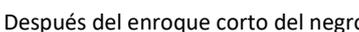
Antes del enroque largo del blanco.



Después del enroque largo del blanco.



Antes del enroque corto del negro.



Después del enroque corto del negro.

- 3.8.2.1 Se ha perdido el derecho al enroque:
 - 3.8.2.1.1 si el rey ya ha sido movido, o
 - 3.8.2.1.2 con una torre que ya ha sido movida.
- 3.8.2.2 El enroque está temporalmente impedido:
 - 3.8.2.2.1 si la casilla en la que se encuentra el rey, o la casilla que debe cruzar, o la casilla que va a ocupar, está atacada por una o más piezas del adversario, o
 - 3.8.2.2.2 si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la cual se va a efectuar el enroque.
- 3.9.1 Se dice que el rey está “en jaque” si está atacado por una o más piezas del adversario, incluso aunque tales piezas estén impedidas de ser movidas a la casilla ocupada por el rey porque dejarían o situarían a su propio rey en jaque.
- 3.9.2 Ninguna pieza puede ser movida ya sea exponiendo al rey de su mismo color al jaque o dejando ese rey en jaque.
- 3.10.1 Un movimiento es legal cuando se han cumplido todos los requisitos pertinentes de los Artículos 3.1 - 3.9.
- 3.10.2 Un movimiento es ilegal cuando no cumple con los requisitos pertinentes de los Artículos 3.1 -3.9.
- 3.10.3 Una posición es ilegal cuando no puede ser alcanzada mediante alguna serie de movimientos legales.

Artículo 4: La acción de mover las piezas

- 4.1 Cada movimiento debe **ser jugado** con una sola mano.
- 4.2.1 Sólo el jugador que está en juego puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo “j’adoube” o “compongo”).
- 4.2.2 **Cualquier otro contacto físico con una pieza, excepto si es claramente accidental, se considerará intencionado.**
- 4.3 Exceptuando lo previsto en el Artículo 4.2, si el jugador que está en juego toca sobre el tablero con la intención de mover o capturar:
 - 4.3.1 una o más piezas propias, debe mover la primera pieza tocada que pueda ser movida;
 - 4.3.2 una o más piezas del adversario, debe capturar la primera pieza tocada que pueda ser capturada;
 - 4.3.3 una **o más piezas** de cada color, debe capturar la **primera pieza tocada** del adversario con **su primera pieza tocada** o, si esto es ilegal, mover o capturar la primera pieza tocada que pueda ser movida o capturada. Si no es claro si fue tocada primero la pieza propia o la del oponente, se considerará que la pieza propia ha sido tocada antes que la de su oponente.
- 4.4 Si el jugador que está en juego:
 - 4.4.1 toca su rey y una torre, debe enrocar para ese lado si fuera legal hacerlo
 - 4.4.2 toca deliberadamente una torre y luego su rey, no tiene permitido enrocar para ese lado en ese movimiento y se procederá según lo establecido en el Artículo 4.3.1
 - 4.4.3 con la intención de enrocar, toca el rey y luego una torre, siendo ilegal el enroque con esa torre, el jugador debe realizar otro movimiento legal con su rey (lo cual puede incluir el enroque con la otra torre). Si el rey no tiene movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal
 - 4.4.4 promociona un peón, la elección de la pieza se considera definitiva cuando dicha pieza ha tocado la casilla de promoción.
- 4.5 Si ninguna de las piezas tocadas de acuerdo con los Artículos 4.3 o 4.4 puede ser movida o capturada, el jugador puede realizar cualquier movimiento legal.
- 4.6 El acto de promoción puede ser realizado de varias maneras:
 - 4.6.1 el peón no tiene por qué ser colocado en la casilla de llegada,

4.6.2 retirar el peón y colocar la nueva pieza en la casilla de promoción pueden realizarse en cualquier orden.

4.6.3 Si una pieza del oponente se encuentra en la casilla de promoción, debe ser capturada.

4.7 Cuando se ha soltado una pieza en una casilla, como un movimiento legal o parte de un movimiento legal, no puede ser movida a otra casilla en este movimiento. Se considera realizado el movimiento en el caso de:

4.7.1 una captura, cuando la pieza capturada ha sido retirada del tablero y el jugador, ha situado y soltado de su mano su propia pieza en su nueva casilla,

4.7.2 enroque, cuando la mano del jugador ha soltado la torre en la casilla previamente cruzada por el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey, el movimiento no está aún realizado, pero el jugador ya no tiene el derecho de hacer ninguna otra jugada que enrocar para ese lado, si esto es legal. Si el enroque para ese lado es ilegal, el jugador debe hacer otro movimiento legal con su rey (el cual puede incluir el enroque con la otra torre). Si el rey no tiene movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal.

4.7.3 promoción, cuando la mano del jugador ha soltado la nueva pieza en la casilla de promoción, y el peón ha sido retirado del tablero.

4.8 Una vez que un jugador toca una pieza con intención de moverla o capturarla, pierde su derecho a reclamar la violación por parte de su adversario de los Artículos 4.1 – 4.7.

4.9. Si un jugador es incapaz de mover las piezas, puede proporcionar un asistente para realizar esta operación; dicho asistente tiene que ser aceptable para el árbitro.

Artículo 5: La finalización de la partida

5.1.1 La partida es ganada por el jugador que ha dado jaque mate al rey de su adversario. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que produjo la posición de mate cumpla con el Artículo 3 y los Artículos 4.2 - 4.7.

5.1.2 La partida es ganada por el jugador cuyo adversario declara que abandona. Esto finaliza inmediatamente la partida.

5.2.1 La partida es tablas cuando el jugador que está en juego no tiene movimiento legal y su rey no está en jaque. Se dice que la partida termina en “ahogado”. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que produjo la posición de ahogado cumpla con el Artículo 3 y los Artículos 4.2 - 4.7.

5.2.2 La partida es tablas cuando se alcanza una posición en la cual ningún jugador puede dar mate al rey del adversario con alguna serie de movimientos legales. Se dice que la partida termina en una “posición muerta”. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que produjo la posición cumpla con el Artículo 3 y los Artículos 4.2 - 4.7.

5.2.3 La partida es tablas por acuerdo entre los dos jugadores durante el desarrollo de la misma, **siempre y cuando ambos jugadores hayan efectuado al menos un movimiento**. Esto finaliza inmediatamente la partida.

REGLAS DE COMPETICIÓN

Artículo 6: El reloj de ajedrez

6.1 “Reloj de ajedrez” significa un reloj con dos indicadores de tiempo, conectados entre sí de tal forma que sólo uno de ellos puede funcionar en cada momento.

“Reloj” en las Leyes del Ajedrez significa uno de los dos indicadores de tiempo.

Cada indicador de tiempo tiene una “bandera”.

“Caída de bandera” significa la finalización del tiempo asignado a un jugador.

6.2.1 Durante la partida, cada jugador, una vez realizado su movimiento sobre el tablero, detendrá su reloj y pondrá en marcha el de su adversario (es decir, pulsará su reloj). Esto “completa” el movimiento. También se completa un movimiento si:

- 6.2.1.1 el movimiento termina la partida (véanse los Artículos 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 y 9.6.2),
o
- 6.2.1.2 el jugador ha realizado su siguiente movimiento, **cuando** no haya sido completado su movimiento anterior.
- 6.2.2 A un jugador se le debe permitir detener su reloj después de realizar su movimiento, incluso después que su adversario ha realizado su siguiente movimiento. El tiempo transcurrido entre realizar el movimiento en el tablero y poner en marcha el reloj se considera como parte del tiempo asignado al jugador.
- 6.2.3 Un jugador debe pulsar su reloj con la misma mano con la cual realizó su movimiento. Está prohibido que un jugador mantenga el dedo sobre el pulsador o “rondando” por encima del mismo.
- 6.2.4 Los jugadores deben manejar el reloj de ajedrez correctamente. Está prohibido pulsarlo con fuerza, levantarlo, pulsar antes de jugar o tirarlo. Un manejo incorrecto del reloj será penalizado de acuerdo con el Artículo 12.9.
- 6.2.5 Se le permite acomodar las piezas sólo al jugador cuyo reloj está en marcha.
- 6.2.6 Si un jugador es incapaz de utilizar el reloj, puede proporcionar un asistente para realizar esta operación; dicho asistente debe ser aceptable para el árbitro. El árbitro ajustará su reloj de una forma equitativa. Este ajuste no se aplicará al reloj de un jugador discapacitado.
- 6.3.1 Al utilizar un reloj de ajedrez, cada jugador debe completar un número mínimo de movimientos, o todos, en un período asignado **que incluye una cantidad de** tiempo adicional con cada movimiento. Todo esto debe ser especificado de antemano.
- 6.3.2 El tiempo no consumido por un jugador durante un período se añade a su tiempo disponible para el siguiente período, si lo hubiera.
- En la modalidad de demora, ambos jugadores reciben “tiempo principal de reflexión” asignado. Además, con cada movimiento, cada jugador recibe un “tiempo extra fijo”. La cuenta regresiva del tiempo principal de reflexión comienza sólo cuando el tiempo extra fijo se haya agotado. El tiempo principal de reflexión no cambia, siempre que el jugador detenga su reloj antes que se agote el tiempo extra fijo, independientemente de la parte del tiempo extra utilizado.
- 6.4 Inmediatamente después de una caída de bandera, deben comprobarse los requisitos del Artículo 6.3.1.
- 6.5 Antes del comienzo de la partida, el árbitro decidirá dónde se ubicará el reloj de ajedrez.
- 6.6 A la hora especificada para el comienzo de la partida, se pone en marcha el reloj del Blanco.
- 6.7.1. **Las bases de un torneo** deberán especificar de antemano un tiempo de incomparecencia. **Si el tiempo de incomparecencia no se especifica, entonces es cero.** Cualquier jugador que se presente ante el tablero después del tiempo de incomparecencia perderá la partida a menos que el árbitro decida otra cosa.
- 6.7.2 Si **las bases de un torneo** especifican que el tiempo de incomparecencia no es cero y si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el Blanco perderá todo el tiempo transcurrido hasta que llegue, salvo que las bases **del torneo** especifiquen o el árbitro decida otra cosa.
- 6.8 Se considera que una bandera ha caído cuando el árbitro lo observa o cuando uno de los jugadores ha efectuado un reclamo válido en ese sentido.
- 6.9 Excepto donde se aplique uno de los Artículos 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2 o 5.2.3, si un jugador no completa el número prescrito de movimientos en el tiempo asignado, pierde la partida. Sin embargo, la partida es tablas, si la posición es tal que el adversario no puede dar mate al rey del jugador mediante alguna serie posible de movimientos legales.
- 6.10.1 Toda indicación proporcionada por el reloj de ajedrez se considera concluyente en ausencia de algún defecto evidente. Un reloj de ajedrez con un defecto evidente debe ser reemplazado por el árbitro, quien hará uso de su mejor criterio al determinar los tiempos que debe mostrar el reloj de ajedrez reemplazante.

6.10.2 Si durante la partida se comprueba que la configuración de uno o ambos relojes es incorrecta, un jugador o el árbitro detendrá el reloj inmediatamente. El árbitro introducirá la configuración correcta y ajustará los tiempos y el contador de movimientos, si fuera necesario. El árbitro hará uso de su mejor criterio al determinar la configuración del reloj.

6.11.1 Si la partida necesita ser interrumpida, el árbitro detendrá el reloj.

6.11.2 Un jugador puede detener el reloj de ajedrez sólo para solicitar la asistencia del árbitro, por ejemplo, cuando ha tenido lugar una promoción y no está disponible la pieza requerida.

6.11.3 El árbitro decidirá cuándo se reanudará la partida.

6.11.4 Si un jugador detiene el reloj de ajedrez para solicitar la asistencia del árbitro, éste determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si el jugador no tenía una razón válida para detener el reloj, será sancionado de acuerdo con el Artículo 12.9.

6.12.1 Se permite en el recinto de juego el uso de pantallas, monitores o tableros murales que muestren la posición actual sobre el tablero, los movimientos y el número de movimientos realizados/completados, y relojes que muestren incluso el número de movimientos.

6.12.2 El jugador no puede realizar un reclamo basándose sólo en la información mostrada de esa manera.

Artículo 7: Irregularidades

7.1 Si se produce una irregularidad y las piezas tienen que ser reubicadas a una posición anterior, el árbitro hará uso de su mejor criterio para determinar los tiempos que deben aparecer en el reloj. Esto incluye el derecho de no cambiar los tiempos del reloj. También, en caso de ser necesario, ajustará el contador de movimientos.

7.2.1 Si durante una partida se comprueba que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida se anulará y se jugará una nueva.

7.2.2 Si durante una partida se comprueba que el tablero se colocó contrariamente a lo indicado en el Artículo 2.1, la partida continuará, pero la posición alcanzada debe ser transferida a un tablero colocado correctamente.

7.3 Si una partida ha **empezado** con los colores invertidos entonces, **si ambos jugadores han realizado menos de 10 movimientos, se interrumpirá y se jugará una nueva partida con los colores correctos. Después de 10 movimientos o más, la partida continuará.**

7.4.1 Si un jugador desplaza una o más piezas, restablecerá la posición correcta en su propio tiempo.

7.4.2 Si fuera necesario, tanto el jugador como su adversario pueden detener el reloj de ajedrez y solicitar la asistencia del árbitro.

7.4.3 El árbitro puede sancionar al jugador que desplazó las piezas.

7.5.1 **Un movimiento ilegal se completa una vez que el jugador ha pulsado su reloj.** Si durante una partida se comprueba que se ha completado un movimiento ilegal, se restablecerá la posición inmediatamente anterior a la irregularidad. Si dicha posición no puede ser determinada, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. Al movimiento que reemplace al movimiento ilegal se le aplicarán los Artículos 4.3 y 4.7. Después la partida continuará a partir de esta posición restablecida.

7.5.2 Si el jugador mueve un peón a la fila más lejana y pulsa el reloj, pero no sustituye el peón por una nueva pieza, el movimiento es ilegal. El peón será sustituido por una dama del mismo color que el peón.

7.5.3 Si el jugador presiona el reloj sin hacer un movimiento, se considerará y penalizará como un movimiento ilegal.

7.5.4 Si un jugador utiliza las dos manos para realizar un movimiento (por ejemplo en caso de enroque, captura o promoción) y presiona el reloj, se considerará y penalizará como un movimiento ilegal.

7.5.5 Después de actuar de acuerdo al Artículo 7.5.1, 7.5.2, **7.5.3 o 7.5.4** para el primer movimiento ilegal completado, el árbitro dará dos minutos de tiempo extra al adversario; para el segundo movimiento ilegal completado por el mismo jugador, el árbitro decretará la partida

perdida para el infractor. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el adversario no puede dar mate al rey del infractor mediante alguna serie posible de movimientos legales.

7.6 Si durante una partida se comprueba que alguna pieza ha sido desplazada de su casilla correcta, deberá restablecerse la posición anterior a la irregularidad. Si no puede determinarse la posición inmediatamente anterior a la irregularidad, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. Después la partida continuará a partir de esta posición restablecida.

Artículo 8: La anotación de los movimientos

8.1.1 En el transcurso de la partida cada jugador está obligado a anotar sus propios movimientos y los de su adversario en la forma correcta, movimiento tras movimiento, de forma tan clara y legible como sea posible, en notación algebraica (ver Apéndice C), en la planilla establecida para la competición.

8.1.2 Está prohibido anotar los movimientos antes de realizarlos, excepto cuando el jugador esté reclamando tablas de acuerdo a los Artículos 9.2, 9.3 o aplazando la partida según la Directriz I.1.1.

8.1.3 Un jugador puede responder al movimiento de su adversario antes de anotarlo, si así lo desea. Debe anotar su movimiento previo antes de realizar otro.

8.1.4 La planilla se utilizará solo para anotar los movimientos, los tiempos de los relojes, ofertas de tablas, temas relacionados con un reclamo u otros datos relevantes.

8.1.5 Ambos jugadores deben anotar en su planilla la oferta de tablas con el símbolo (=).

8.1.6 Si un jugador es incapaz de anotar, puede proporcionar un asistente para anotar los movimientos; dicho asistente debe ser aceptable para el árbitro. El árbitro ajustará su reloj de forma equitativa. Este ajuste no se aplicará a un jugador discapacitado.

8.2 La planilla estará a la vista del árbitro durante toda la partida.

8.3 Las planillas son propiedad del organizador del torneo.

8.4 Si un jugador tiene menos de cinco minutos en su reloj en algún momento de un período y no tiene un tiempo adicional de 30 segundos o más añadidos con cada movimiento, no está obligado a cumplir los requisitos del Artículo 8.1.1 por el resto del período.

8.5.1 Si ningún jugador anota la partida de acuerdo al Artículo 8.4, el árbitro o un asistente intentarán estar presentes y anotar los movimientos. En este caso, inmediatamente después que haya caído una bandera, el árbitro detendrá el reloj de ajedrez. Ambos jugadores actualizarán sus planillas, utilizando la planilla del árbitro o la del adversario.

8.5.2 Si sólo un jugador ha dejado de anotar la partida de acuerdo al Artículo 8.4, debe actualizar completamente su planilla tan pronto como haya caído cualquiera de las dos banderas, antes de mover alguna pieza en el tablero. En caso que sea el turno de ese jugador, puede utilizar la planilla de su adversario, pero debe devolverla antes de hacer un movimiento.

8.5.3 Si no hay ninguna planilla completa disponible, los jugadores deben reconstruir la partida sobre un segundo tablero bajo el control del árbitro o un asistente. Primero, antes que tenga lugar la reconstrucción, el árbitro o un asistente anotará la posición actual de la partida, los tiempos del reloj, cuál reloj estaba en marcha y el número de movimientos realizados/completados, si se dispone de esta información.

8.6 Si no se pueden actualizar las planillas de forma que muestren que un jugador ha sobrepasado el tiempo asignado, el siguiente movimiento realizado será considerado como el primero del siguiente período, salvo que sea evidente que se han realizado o completado más movimientos.

8.7 Al finalizar la partida ambos jugadores firmarán las dos planillas, indicando el resultado de la partida. Dicho resultado permanecerá aunque sea incorrecto, salvo que el árbitro decida otra cosa.

Artículo 9: La partida tablas

9.1.1 Las **bases del torneo** pueden especificar que los jugadores no pueden **ofrecer o aceptar** tablas, ya sea en menos de un número específico de movimientos o en absoluto, sin el consentimiento del árbitro.

9.1.2 Sin embargo, si las **bases de un torneo** permiten el acuerdo de tablas, se aplicará lo siguiente:

9.1.2.1 Un jugador que desee ofrecer tablas deberá hacerlo después de haber realizado un movimiento sobre el tablero y antes de pulsar su reloj. Una oferta en cualquier otro momento durante la partida será válida, pero se tendrá en consideración el Artículo 11.5. La oferta no puede ir ligada a ninguna condición. En ambos casos, no se puede retirar la oferta y mantiene su validez hasta que el adversario la acepte, la rechace verbalmente, la rechace tocando una pieza con intención de moverla o capturarla, o la partida termine de alguna otra forma.

9.1.2.2 La oferta de tablas será anotada por cada jugador en su planilla con el símbolo (=).

9.1.2.3 Un reclamo de tablas de acuerdo a los Artículos 9.2 o 9.3 se considerará que es una oferta de tablas.

9.2.1 La partida es tablas, bajo un reclamo correcto de un jugador que está en juego, cuando la misma posición (no necesariamente por repetición de movimientos), al menos por tercera vez

9.2.1.1 va a producirse, si el jugador primero anota en su planilla el movimiento, el cual no puede ser cambiado y declara al árbitro su intención de realizarlo; o

9.2.1.2 acaba de producirse y el reclamante está en juego.

9.2.2 Se considera que las posiciones son la misma si y solo si el mismo jugador está en juego, piezas del mismo tipo y color ocupan las mismas casillas, y los movimientos posibles de todas las piezas de ambos jugadores son los mismos. Por lo tanto, las posiciones no son la misma si:

9.2.2.1 al principio de la secuencia un peón pudo haber sido capturado al paso.

9.2.2.2 un rey tenía derecho al enroque **con una torre que no había sido movida**, pero perdió este derecho después de moverse. El derecho al enroque se pierde sólo después que el rey o la torre son movidos.

9.3 La partida es tablas, bajo un reclamo correcto de un jugador que está en juego, si:

9.3.1 anota su movimiento, el cual no puede ser cambiado, en su planilla y declara al árbitro su intención de realizarlo, lo cual dará lugar a que, en los últimos 50 movimientos de cada jugador no se hayan realizado movimientos de peón ni capturas; o

9.3.2 han sido completados los últimos 50 movimientos de cada jugador sin movimientos de peón ni capturas.

9.4 Si el jugador toca una pieza como en el Artículo 4.3, pierde el derecho a reclamar tablas en ese movimiento bajo los Artículos 9.2 o 9.3.

9.5.1 Si un jugador reclama tablas según los Artículos 9.2 o 9.3, él o el árbitro pueden detener el reloj de ajedrez (ver Artículo 6.12.1 o 6.12.2). No se le permite retirar su reclamo.

9.5.2 Si se comprueba que el reclamo es correcto, la partida es tablas inmediatamente.

9.5.3 Si se comprueba que el reclamo es incorrecto, el árbitro añadirá dos minutos al tiempo de reflexión restante de su adversario. Luego la partida continuará. Si el reclamo estaba basado en un movimiento anunciado, éste debe ser realizado de acuerdo con los Artículos 3 y 4.

9.6 La partida es tablas si ocurre(n) uno o los dos casos siguientes:

9.6.1 la misma posición se produjo, como en 9.2.2, al menos cinco **veces**.

9.6.2 ha sido efectuada cualquier serie de **al menos** 75 movimientos **realizados** por cada jugador sin movimientos de peón ni capturas. Si el último movimiento resultó en mate, éste prevalecerá.

Artículo 10: Puntuación

10.1 A menos que las **bases del torneo** especifiquen otra cosa, un jugador que gana su partida, o que gana por incomparecencia, recibe un punto (1), un jugador que pierde su partida, o que pierde por incomparecencia, no recibe puntos (0), y un jugador que empata su partida recibe medio punto (½).

10.2 La puntuación total de cualquier partida nunca puede exceder el máximo total de puntos normalmente asignados a esa partida. Las puntuaciones dadas a un jugador individual deben ser aquellas normalmente asociadas con el juego, por ejemplo una puntuación de $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ no está permitida.

Artículo 11: La conducta de los jugadores

11.1 Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez.

11.2.1 El “recinto de juego” se define como la “zona de juego”, salas de descanso, aseos, zona de refrigerios, zona anexa de fumadores y otros lugares designados por el árbitro.

11.2.2 La zona de juego se define como el lugar donde se juegan las partidas de una competición.

11.2.3 Sólo con el permiso del árbitro puede:

11.2.3.1 un jugador abandonar el recinto de juego.

11.2.3.2 el jugador que está en juego salir de la zona de juego.

11.2.3.3 una persona que no es ni jugador ni árbitro acceder a la zona de juego.

11.2.4 las bases de un torneo pueden especificar que el adversario de un jugador que esté en juego debe avisar al árbitro cuando desee abandonar la zona de juego.

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

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

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

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

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

11.3.4 Sólo estará permitido fumar, incluyendo cigarrillos electrónicos, en la zona del recinto de juego designada por el árbitro.

11.4 Los jugadores que hayan finalizado sus partidas serán considerados espectadores.

11.5 Está prohibido distraer o molestar al adversario de cualquier manera. Esto incluye reclamos u ofertas de tablas improcedentes o la introducción de una fuente de ruido en la zona de juego.

11.6 Las infracciones a cualquier parte de los Artículos 11.1 - 11.5 darán lugar a sanciones de acuerdo con el Artículo 12.9.

11.7 La persistente negativa de un jugador a cumplir con las Leyes del Ajedrez será sancionada con la pérdida de la partida. El árbitro decidirá la puntuación del adversario.

11.8 Si ambos jugadores son considerados culpables de acuerdo con el Artículo 11.7, la partida se declarará perdida para ambos.

11.9 Un jugador tiene derecho a solicitar al árbitro una explicación de puntos concretos de las Leyes del Ajedrez.

11.10 A menos que las bases del torneo especifiquen lo contrario, un jugador puede apelar contra cualquier decisión del árbitro, aunque haya firmado la planilla (ver Artículo 8.7).

11.11 Ambos jugadores deben ayudar al árbitro en cualquier situación que requiera la reconstrucción de la partida, incluyendo reclamos de tablas.

11.12 La comprobación del reclamo de la aparición de la posición por tercera vez o de 50 movimientos es un deber de los jugadores, bajo la supervisión del árbitro.

Artículo 12: El rol del árbitro (ver Prólogo)

12.1 El árbitro velará por que se cumplan las Leyes del Ajedrez.

12.2 El árbitro deberá:

12.2.1 garantizar el juego limpio,

12.2.2 actuar en el mejor interés de la competición,

12.2.3 asegurarse que se mantenga un buen ambiente de juego,

12.2.4 asegurarse que los jugadores no sean molestados,

12.2.5 supervisar el desarrollo de la competición,

12.2.6 tomar medidas especiales en los casos de jugadores con discapacidad y de personas que necesiten atención médica,

12.2.7 seguir las reglas o directrices anti-trampas.

12.3 El árbitro observará las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados de tiempo, hará cumplir las decisiones que haya tomado y, cuando corresponda, impondrá sanciones a los jugadores.

12.4 El árbitro puede nombrar asistentes para observar las partidas, por ejemplo, cuando haya varios jugadores apurados de tiempo.

12.5 El árbitro puede conceder tiempo adicional a uno o ambos jugadores en caso de desorden ajeno a la partida.

12.6 El árbitro no debe intervenir en una partida excepto en los casos descritos en las Leyes del Ajedrez. No indicará el número de movimientos completados, excepto en aplicación del Artículo 8.5, cuando al menos una de las banderas haya caído. El árbitro se abstendrá de informar a un jugador que su adversario ha completado un movimiento o que el jugador no ha pulsado su reloj.

12.7 Si alguien observa una irregularidad, sólo puede informar al árbitro. Los jugadores de otras partidas no deben hablar sobre una partida o interferir de ningún modo en una partida. Los espectadores no están autorizados a interferir en una partida. El árbitro puede expulsar a los infractores del recinto de juego.

12.8 Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos celulares o de cualquier otro dispositivo de comunicación en el recinto de juego y en cualquier otra zona designada por el árbitro, salvo que cuente con su autorización.

12.9 Opciones disponibles para el árbitro referentes a sanciones:

12.9.1 advertencia,

12.9.2 aumentar el tiempo restante del adversario,

12.9.3 reducir el tiempo restante del infractor,

12.9.4 aumentar la puntuación obtenida en la partida por el adversario hasta el máximo posible para esa partida,

12.9.5 reducir la puntuación obtenida en la partida por el infractor,

12.9.6 declarar la partida perdida al infractor (el árbitro decidirá la puntuación del adversario),

12.9.7 una multa anunciada con antelación,

12.9.8 exclusión de una o más rondas,

12.9.9 expulsión de la competición.

APÉNDICES

APÉNDICE A. Ajedrez Rápido

A.1 Una partida de “Ajedrez Rápido” es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de más de 10 minutos pero menos de 60 minutos para cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por movimiento multiplicado por 60 es más de 10 pero menos de 60 minutos para cada jugador.

A.2 Los jugadores no están obligados a anotar los movimientos, **pero no pierden sus derechos a reclamos normalmente basados en una planilla. El jugador puede, en cualquier momento, pedir al árbitro que le proporcione una planilla para anotar los movimientos.**

A.3.1 Se aplicarán las Reglas de Competición si:

A.3.1.1 un árbitro supervisa un máximo de tres partidas y

A.3.1.2 cada partida es apuntada por el árbitro o su asistente y, si es posible, por medios electrónicos.

A.3.2 El jugador puede en cualquier momento, cuando está en juego, solicitarle al árbitro o a su asistente que le muestre la planilla. Esto puede solicitarse un máximo de cinco veces durante la partida. Más solicitudes se considerarán como una distracción al oponente.

A.4 En caso contrario se aplicará lo siguiente:

A.4.1 Desde la posición inicial, una vez que se hayan completado diez movimientos por cada jugador,

A.4.1.1 no puede realizarse ningún cambio al ajuste del reloj, a menos que el calendario del torneo se viera afectado negativamente.

A.4.1.2 no pueden hacerse reclamos relativos a la ubicación inicial de las piezas u orientación del tablero de manera incorrecta. En caso de colocación incorrecta del rey, no se permitirá el enroque. En caso de colocación incorrecta de una torre, el enroque con esta torre no estará permitido.

A.4.2 Si el árbitro observa una acción contemplada en el Artículo 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 o 7.5.4, deberá actuar de acuerdo al Artículo 7.5.5, siempre y cuando el oponente no haya realizado su próximo movimiento. Si el árbitro no interviene, el adversario tiene derecho a reclamar, siempre y cuando no haya realizado su movimiento siguiente. Si el adversario no reclama y el árbitro no interviene, el movimiento ilegal permanecerá y la partida continuará. Una vez que el adversario ha realizado su movimiento siguiente, un movimiento ilegal no puede ser corregido a menos que sea de mutuo acuerdo entre los jugadores sin la intervención del árbitro.

A.4.3 Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante **puede** detener el reloj de ajedrez y notificárselo al árbitro. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el reclamante no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante alguna serie posible de movimientos legales.

A.4.4 Si el árbitro observa que ambos reyes están en jaque, o un peón en la fila más alejada de su posición original, deberá esperar hasta que se complete el próximo movimiento. Entonces, si sigue sobre el tablero **una** posición ilegal, declarará la partida tablas.

A.4.5 El árbitro también deberá indicar una caída de bandera si lo observa.

A.5 Las **bases del torneo** deberán especificar si se aplicará el Artículo A.3 o el A.4 durante todo el torneo.

APÉNDICE B. Blitz

B.1 Una partida de “Ajedrez Blitz” es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de 10 minutos o menos para cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por movimiento multiplicado por 60 sea de 10 minutos o menos para cada jugador.

B.2 Las penalizaciones señaladas en los Artículos 7 y 9 de las Reglas de Competición serán de un minuto en lugar de dos minutos.

B.3.1 Las Reglas de Competición se aplicarán si:

B.3.1.1 un árbitro supervisa una partida y

B.3.1.2 cada partida es anotada por el árbitro o su asistente y, si es posible, por medios electrónicos.

B.3.2 El jugador puede en cualquier momento, cuando está en juego, solicitarle al árbitro o a su asistente que le muestre la planilla. Esto puede solicitarse un máximo de cinco veces durante la partida. Más solicitudes se considerarán como una distracción al oponente.

B.4 De lo contrario la partida se registrará por las Leyes de Ajedrez Rápido como en los Art. A.2 y A.4.

B.5 Las bases un torneo deberán especificar si se aplicará el Artículo B.3 o el Artículo B.4 durante todo el torneo.

APÉNDICE C. Notación Algebraica

La FIDE reconoce para sus propios torneos y matches sólo un sistema de anotación, el Sistema Algebraico, y también recomienda el uso de este sistema uniforme de anotación de ajedrez para literatura y revistas. Las planillas en las que se utilice un sistema de anotación distinto al algebraico, pueden no ser utilizadas como prueba en casos donde la planilla del jugador se utiliza normalmente para tal fin. Un árbitro que observe que un jugador utiliza un sistema de anotación distinto al algebraico, advertirá al jugador acerca de este requisito.

Descripción del Sistema Algebraico

C.1 En esta descripción, “pieza” significa cualquier pieza excepto un peón.

C.2 Cada pieza es indicada por una abreviatura. En general, es la primera letra, en mayúscula, de su nombre. Por ejemplo, en español: R = rey, D = dama, T = torre, A = alfil, C = caballo.

C.3 Para la abreviatura del nombre de las piezas, cada jugador es libre de usar la primera letra del nombre utilizado normalmente en su país. Por ejemplo: F = fou (alfil en francés); L = loper (alfil en holandés). En publicaciones impresas se recomienda el uso de figuras.

C.4 Los peones no son indicados por su primera letra, sino que se les reconoce por la ausencia de la misma. Ejemplo: los movimientos se escriben e5, d4, a5, no pe5, Pd4, pa5.

C.5 Las ocho columnas (de izquierda a derecha para el Blanco y de derecha a izquierda para el Negro) son indicadas por las letras minúsculas: a, b, c, d, e, f, g y h, respectivamente.

C.6 Las ocho filas (de abajo hacia arriba para el Blanco y de arriba hacia abajo para el Negro) están numeradas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8, respectivamente. Consecuentemente, en la posición inicial las piezas y peones blancos se colocan en la primera y segunda filas; las piezas y peones negros en la octava y séptima filas.

C.7 Como consecuencia de las reglas anteriores, cada una de las 64 casillas es indicada invariablemente por una única combinación de una letra y un número.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

C.8 Cada movimiento de una pieza se indica por la abreviatura del nombre de la pieza en cuestión y la casilla de llegada. No hay **necesidad de un** guión entre **nombre y casilla**. Por ejemplo: Ae5, Cf3, Td1.

En el caso de peones, sólo se indica la casilla de llegada. Por ejemplo: e5, d4, a5.

Se acepta una forma más larga que contiene la casilla de salida. Ejemplos: Ab2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

C.9 Cuando una pieza realiza una captura, puede insertarse una x entre

C.9.1 La abreviatura del nombre de la pieza en cuestión y

C.9.2 La casilla de llegada.

Por ejemplo: Axe5, Cxf3, Txd1, véase también C.10.

C.9.3 Cuando un peón realiza una captura, debe indicarse la columna de partida, luego puede insertarse una x y finalmente la casilla de llegada. Ejemplos: dxe5, gxf3, axb5. En el caso de una captura “al paso”, “a.p.” puede agregarse a la anotación. Ejemplo: exd6 a.p. .

C.10 Si dos piezas idénticas pueden mover a la misma casilla, la pieza que se mueve es indicada como sigue:

C.10.1 Si ambas piezas están en la misma fila por:

C.10.1.1 la abreviatura del nombre de la pieza,

C.10.1.2 la columna de la casilla de salida y

C.10.1.3 la casilla de llegada.

C.10.2 Si ambas piezas están en la misma columna por:

C.10.2.1 la abreviatura del nombre de la pieza,

C.10.2.2 la fila de la casilla de salida y

C.10.2.3 la casilla de llegada.

C.10.3 Si las piezas están en filas y columnas distintas, es preferible el método 1.

Ejemplos:

C.10.3.1 Hay dos caballos, en las casillas g1 y e1, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser Cgf3 o Cef3.

C.10.3.2 Hay dos caballos, en las casillas g5 y g1, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser C5f3 o C1f3.

C.10.3.3 Hay dos caballos, en las casillas h2 y d4, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser Chf3 o Cdf3.

C.10.3.4 Si se da una captura en la casilla f3, la anotación de los ejemplos anteriores es aplicable, pero se puede insertar una x: según el caso, puede ser (1) Cgxf3 o Cexf3, (2) C5xf3 o C1xf3, (3) Chxf3 o Cdx3.

C.11 En el caso de la promoción de un peón, se indica el movimiento real del peón, seguido inmediatamente por la abreviatura de la nueva pieza. Ejemplos: d8D, exf8C, b1A, g1T.

C.12 La oferta de tablas se anotará como (=).

C.13 Abreviaturas

0-0 = enroque con la torre de h1 o de h8 (enroque por el flanco de rey o enroque corto).

0-0-0 = enroque con la torre de a1 o de a8 (enroque por el flanco de dama o enroque largo).

x = captura

+ = jaque

++ o # = mate

a.p. = captura “al paso”

Las últimas cuatro son opcionales.

Partida ejemplo:

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 exd4 4.e5 Ce4 5.Dxd4 d5 6.exd6 a.p. Cxd6; 7.Ag5 Cc6 8.De3+ Ae7 9.Cbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Rb1(=).

O: 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Ag5 Cc6 8. De3 Ae7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

O: 1. e2e4 e7e5 2.Cg1f3 Cg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Cf6e4 5. Dd1xd4 d7d5 6. e5xd6 a.p. Ce4xd6 7. Ac1g5 Cb8c6 8. Dd4e3 Af8e7 9. Cb1d2 0-0 10. 0-0-0 Tf8e8 11. Rb1 (=)

APÉNDICE D. Reglas para partidas con jugadores ciegos y discapacitados visuales

D.1 El organizador, previa consulta con el árbitro, tendrá la potestad de adaptar las siguientes reglas de acuerdo a las circunstancias concretas. En el ajedrez de competición entre jugadores de visión normal y discapacitado visual (legalmente ciego), cualquiera de los jugadores puede exigir la utilización de dos tableros, utilizando el jugador discapacitado visual un tablero construido especialmente y su adversario uno normal. El tablero especial debe reunir los siguientes requisitos:

D.1.1 un tamaño de al menos 20 x 20 centímetros,

D.1.2 las casillas negras ligeramente elevadas,

D.1.3 un agujero de seguridad en cada casilla,

D.1.4 Los requisitos para las piezas son:

D.1.4.1 todas provistas con una clavija que encaje en el agujero de seguridad,

D.1.4.2 todas de diseño Staunton, con las piezas negras especialmente identificadas.

D.2 El juego se regirá por las siguientes reglas:

D.2.1 Los movimientos se anunciarán claramente, repetidos por el adversario y ejecutados en su tablero. Cuando se promocióne un peón, el jugador debe anunciar qué pieza elige.

Para hacer que tal anuncio sea lo más claro posible, se sugiere la utilización de los siguientes nombres en lugar de las correspondientes letras:

A - Anna

B - Bella

C - Cesar

D - David

E - Eva

F - Felix

G - Gustav

H - Hector

A menos que el árbitro decida otra cosa, las filas, del Blanco al Negro, serán numeradas en alemán:

1 - eins

2 - zwei

3 - drei

4 - vier

5 - fuenf

6 - sechs

7 - sieben

8 - acht

El enroque se anuncia "Lange Rochade" (en alemán para el enroque largo) y "Kurze Rochade" (en alemán para el enroque corto).

Las piezas llevan los nombres: Koenig (rey), Dame (dama), Turm (torre), Laeufer (alfil), Springer (caballo), Bauer (peón).

D.2.2 En el tablero del jugador discapacitado visual, se considerará "tocada" una pieza cuando haya sido sacada del agujero de seguridad.

D.2.3 Un movimiento se considerará "realizado" cuando:

D.2.3.1 en el caso de una captura, la pieza capturada ha sido retirada del tablero del jugador al que le corresponde jugar,

D.2.3.2 una pieza ha sido colocada en un agujero de seguridad distinto,

D.2.3.3 el movimiento ha sido anunciado.

D.2.4 Sólo entonces se pondrá en marcha el reloj del adversario.

D.2.5 En lo que se refiere a los puntos D.2.2 y D.2.3 (consideración de pieza tocada y movimiento realizado), para el jugador no discapacitado serán válidas las reglas normales.

D.2.6.1 Se admitirá un reloj de ajedrez especialmente construido para discapacitados visuales. Debería ser capaz de anunciar el tiempo y el número de movimientos al jugador deficiente visual.

D.2.6.2 Como alternativa, se puede considerar un reloj analógico con las siguientes características:

D.2.6.2.1 una esfera adaptada con agujas reforzadas, con un punto resaltado cada cinco minutos y con dos cada quince, y

D.2.6.2.2 una bandera que pueda ser tocada fácilmente; debería tenerse cuidado con que la bandera esté emplazada de tal manera que permita al jugador tocar la aguja de los minutos durante los últimos cinco minutos de cada hora.

D.2.7 El jugador discapacitado visual debe anotar la partida en Braille o escritura normal, o bien grabar los movimientos mediante un aparato de grabación.

D.2.8 Un lapsus linguae en el anuncio de un movimiento debe ser corregido inmediatamente y antes de poner en marcha el reloj del adversario.

D.2.9 Si en el transcurso de una partida surgieran posiciones diferentes en los dos tableros, deben ser corregidas con la ayuda de un árbitro y consultando las planillas de ambos jugadores. Si las dos planillas coinciden, el jugador que ha anotado bien el movimiento pero lo ha ejecutado mal, debe ajustar su posición a la que corresponde con lo escrito. Cuando las anotaciones en las planillas difieren, se retrocederán los movimientos hasta el punto en que ambas estén de acuerdo y el árbitro ajustará los relojes según corresponda.

D.2.10 El jugador discapacitado visual tendrá derecho a valerse de un asistente, quien se encargará de alguna o todas las siguientes tareas:

D.2.10.1 realizar el movimiento de cualquiera de los jugadores en el tablero del adversario,

D.2.10.2 anunciar los movimientos de ambos jugadores,

D.2.10.3 encargarse de anotar la partida del discapacitado visual y poner en marcha el reloj del adversario.

D.2.10.4 informar al discapacitado visual, sólo a requerimiento de éste, del número de movimientos completados y el tiempo empleado por ambos jugadores,

D.2.10.5 reclamar la partida en caso que se haya excedido el límite de tiempo e informar al árbitro cuando el jugador no discapacitado haya tocado una de sus piezas,

D.2.10.6 llevar a cabo las formalidades necesarias en caso que se aplase la partida.

D.2.11 Si el jugador discapacitado visual no se vale de un asistente, su adversario puede hacer uso de uno que se encargue de las tareas mencionadas en los puntos D.2.10.1 y D.2.10.2. Se debe usar un asistente en el caso de un jugador discapacitado visual emparejado con un jugador con discapacidad auditiva.

GLOSARIO DE TÉRMINOS DE LAS LEYES DEL AJEDREZ

El número después del término se refiere a la primera vez que aparece en las Leyes.

Abandono (resigns): 5.1.2. Cuando un jugador se da por vencido, en lugar de jugar hasta recibir mate.

Ahogado (stalemate): 5.2.1. Cuando el jugador no tiene ningún movimiento legal y su rey no está en jaque.

Ajedrez Rápido (rapid chess): A. Una partida donde el tiempo de reflexión de cada jugador es de más de 10 minutos, pero menos de 60.

Ajustar: Ver Compongo.

Al paso (en passant): 3.7.4.2. Ver Artículo 3.7.4.1 para obtener una explicación. En la notación, a.p.

Analizar (analyse): 11.3. Cuando uno o más jugadores hacen movimientos en un tablero para tratar de determinar cuál es la mejor continuación.

Apelar (appeal): 11.10. Normalmente, un jugador tiene el derecho de apelar contra una decisión del árbitro o del organizador.

Aplazamiento (adjourn): 8.1. En lugar de jugar la partida en una sesión, se detiene temporalmente y continúa posteriormente.

Árbitro (arbiter): Prólogo. La(s) persona(s) responsable(s) de asegurar que se cumplan las reglas de un torneo.

Área contigua (contiguous area): 12.8. Área cercana que no es parte del área de juego. Por ejemplo, la zona reservada para los espectadores.

Área/zona de juego (playing area): 11.2. El lugar donde se juegan las partidas de un torneo.

Asistente (assistant): 8.1. Una persona que puede ayudar al buen funcionamiento de la competición de varias formas.

Ataque (attack): 3.1.2. Se dice que una pieza ataca a una pieza del oponente si la pieza puede efectuar una captura en esa casilla.

Bandera (flag): 6.1. El dispositivo que muestra cuando un período de tiempo ha expirado.

Bases del torneo (regulations of an event): 6.7.1. En varios apartados de las Leyes hay opciones. Las bases del torneo deben indicar qué opciones han sido elegidas.

Blanco (White): 2.1. **1.** Hay 16 piezas de color claro y 32 casillas denominadas blancas. O **2.** Con mayúscula hace referencia al jugador de las piezas blancas.

Blitz (Blitz): B. Una partida donde el tiempo de reflexión de cada jugador es 10 minutos o menos.

Caída de bandera (flag-fall): 6.1. Cuando el tiempo asignado a un jugador ha expirado.

Capturar (capture): 3.1.1. Cuando una pieza se mueve de su casilla a una casilla ocupada por una pieza del oponente y ésta se retira del tablero. Ver también 3.7.4.1 y 3.7.4.2. En la anotación, x.

Casilla de promoción (square of promotion): 3.7.5.1. La casilla que alcanza un peón en la octava fila.

Cigarrillo electrónico (e-cigarette): 11.3.4. Dispositivo que contiene un líquido que se vaporiza e inhala por vía oral para simular el acto de fumar tabaco.

Columna (file): 2.4. Una hilera vertical de ocho casillas del tablero.

Componer (j'adoube): 4.2.1. Avisar que el jugador desea acomodar una pieza, pero no necesariamente con intención de moverla.

Contador de movimientos (move-counter): 6.10.2. Un dispositivo del reloj de ajedrez que puede utilizarse para registrar el número de veces que cada jugador ha pulsado el reloj.

Control de tiempo (time control): **1.** El tiempo que el jugador tiene asignado. Por ejemplo, 40 movimientos en 90 minutos, todos los movimientos en 30 minutos más 30 segundos de incremento para cada jugada, acumulativos desde el movimiento 1. O **2.** Se dice que un jugador "ha llegado al control de tiempo", si, por ejemplo, ha completado los 40 movimientos en menos de 90 minutos.

Dama (queen): Un peón en dama, significa promocionar un peón a dama.

Deficiencia: Ver Discapacidad.

Diagonal (diagonal): 2.4. Línea recta de casillas del mismo color que va desde un borde del tablero hasta otro adyacente.

Discapacidad (disability): 6.2.6. Condición, como por ejemplo invalidez física o mental, que se traduce en pérdida parcial o total de la capacidad de una persona para realizar ciertas actividades de ajedrez.

Discreción del árbitro (arbiter's discretion): Hay aproximadamente 39 casos en las Leyes, donde el árbitro debe usar su buen juicio.

Enroque (castling): 3.8.2. Un movimiento del rey y una torre. Ver el artículo. En la notación, 0-0 enroque en el flanco de rey (corto), 0-0-0 enroque en el flanco de dama (largo).

Espectadores (spectators): 11.4. Las personas que no sean árbitros ni jugadores que están viendo las partidas. Esto incluye a los jugadores después que sus partidas han terminado.

Explicación (explanation): 11.9. Un jugador tiene derecho a obtener una explicación de las Leyes.

Fila (rank): 2.4. Una hilera horizontal de ocho casillas del tablero.

Flanco de dama (queenside): 3.8.1. La mitad vertical del tablero en la que se encuentra la dama al inicio de la partida.

Flanco de rey (kingside): 3.8.1. La mitad vertical del tablero en la que se encuentra el rey al inicio de la partida.

Incremento (increment): 6.1. Una cantidad de tiempo (de 2 a 60 segundos) que se añade desde el principio antes de cada movimiento del jugador. Esto puede ser tanto en modo de retardo como en modo acumulativo.

Intercambio (exchange): 3.7.5.3. **1.** Cuando promociona un peón. O **2.** Cuando un jugador captura una pieza del mismo valor que la suya y esta pieza es recapturada. O **3.** Cuando un jugador ha perdido una torre y el otro ha perdido un alfil o caballo.

Intervenir (intervene): 12.7. Implicarse en algo que está sucediendo y que puede afectar el resultado.

Invalidez (disability): Ver Discapacidad.

Jaque mate (checkmate): 1.2. Cuando el rey está atacado y no se puede impedir la amenaza. En la notación, ++ o #.

Jaque (check): 3.9. Cuando un rey es atacado por una o más de las piezas del oponente. En la notación, +.

Juego de piezas de ajedrez (chess set): Las 32 piezas sobre el tablero de ajedrez.

Juego limpio (fair play): 12.2.1 Hacer justicia cuando el árbitro encuentra que las Leyes son inadecuadas.

Juego sobre el tablero (over-the-board): Introducción. Las Leyes sólo cubren este tipo de ajedrez, no por internet, correspondencia, etc.

Movimiento ilegal (illegal move): 3.10.1. Una posición o movimiento que es imposible de acuerdo a las Leyes del Ajedrez.

Jugada/Jugar (move): 1.1. **1.** 40 jugadas en 90 minutos, se refiere a 40 movimientos de cada jugador. O **2.** Estar en juego se refiere al derecho del jugador para hacer la próxima jugada. O **3.** Mejor jugada del Blanco se refiere a una sola jugada del Blanco.

Mate (mate): Abreviatura de jaque mate.

Modo acumulativo (Fischer mode): Cuando un jugador recibe una cantidad adicional de tiempo (a menudo 30 segundos) antes de cada movimiento.

Modo Bronstein: 6.3.2. Ver Modo de demora.

Modo de Fischer: Ver el modo acumulativo.

Modo de demora o retardo (Bronstein mode) (delay mode): 6.3.2. Ambos jugadores reciben un “tiempo principal de reflexión” asignado. Cada jugador también recibe un “tiempo extra fijo” con cada movimiento. La cuenta atrás del tiempo principal de reflexión sólo comienza después que se haya terminado el tiempo extra fijo. Siempre y cuando el jugador presione su reloj antes de consumir el tiempo extra fijo, el tiempo principal de reflexión no cambia, independientemente de cuánto tiempo extra fijo haya utilizado.

Monitor (monitor): 6.13. Una pantalla electrónica que muestra la posición del tablero.

Movimiento completado (completed move): 6.2.1. Cuando un jugador ha realizado su movimiento y luego ha pulsado su reloj.

Movimiento legal (legal move): Véase el Artículo 3.10.1.

Negro (Black): 2.1. **1.** Hay 16 piezas de color oscuro y 32 casillas denominadas negras. O **2.** Con mayúscula hace referencia al jugador de las piezas negras.

Notación algebraica (algebraic notation): 8.1. Registro de los movimientos utilizando a-h y 1-8 en el tablero de 8x8.

Oferta de tablas (draw offer): 8.1.4. Cuando un jugador ofrece tablas al oponente. Esto se indica en la planilla con el símbolo (=).

Organizador (organiser): 8.3. La persona responsable del lugar de celebración, fechas, premios, invitaciones, formato del torneo, etc.

Pantalla (display): 6.13. Una pantalla electrónica que muestra la posición en el tablero.

Período de tiempo (time period): 8.6. Una parte del juego donde los jugadores deben completar una serie de movimientos o todos los movimientos en un tiempo determinado.

Pieza menor (minor piece): Alfil o caballo.

Pieza tocada – movida (touch move): 4.3. Si un jugador toca una pieza con la intención de moverla, está obligado a moverla.

Pieza (piece): 1.1. **1.** Una de las 32 figuras sobre el tablero. O **2.** Una dama, torre, alfil o caballo.

Planilla (scoresheet): 8.1. Una hoja de papel con espacios para escribir los movimientos. También puede ser electrónica.

Posición muerta (dead position): 5.2.2. Cuando ninguno de los jugadores puede dar mate al rey del oponente con alguna serie de movimientos legales

Promoción (promotion): 3.7.5.3. Cuando un peón alcanza la octava fila y se sustituye por una dama, torre, alfil o caballo del mismo color.

Pulsar el reloj (press the clock): 6.2.1. El acto de accionar el botón o palanca en un reloj de ajedrez para que se detenga el reloj del jugador y comience a funcionar el de su oponente.

Puntos (points): 10. Normalmente, un jugador anota 1 punto por una victoria, ½ punto por empate, 0 por una derrota. Una alternativa es 3 por victoria, 1 por empate, 0 por derrota.

Realizado (made): 1.1. Un movimiento se dice que ha sido realizado cuando la pieza ha sido movida a su nueva casilla, la mano ha soltado la pieza y, la pieza capturada, si la hay, ha sido retirada del tablero.

Recinto de juego (playing venue): 11.2. El único lugar al que tienen acceso los jugadores durante la partida.

Reclamar (claim): 6.8. El jugador puede reclamar al árbitro en diversas circunstancias.

Regla de los 50 movimientos (50-move rule): 9.3.1. Un jugador puede reclamar tablas si los últimos 50 movimientos se han completado por parte de cada jugador, sin movimientos de peón ni capturas.

Regla de los 75 movimientos (75-move rule): 9.6.2. La partida es tablas si los últimos 75 movimientos se han completado por parte de cada jugador sin movimientos de peón ni capturas.

Reloj de ajedrez (chessclock): 6.1. Un reloj con dos indicadores de tiempo conectados entre sí.

Reloj (clock): 6.1. Uno de los dos indicadores de tiempo del reloj de ajedrez.

Repetición (repetition): 9.2.1. **1.** Un jugador puede reclamar tablas si se produce la misma posición tres veces. O **2.** La partida es tablas si se produce la misma posición en cinco ocasiones.

Resultado (result): 8.7. Por lo general, el resultado es 1-0, 0-1 o ½-½. En circunstancias excepcionales, ambos jugadores pueden perder (Artículo 11.8), o que uno puntúe ½ y el otro 0 (Artículo 12.9.6). Para las partidas no jugadas, las puntuaciones se indican con +/- (Blanco gana por incomparecencia), -/+ (Negro gana por incomparecencia), -/- (Ambos jugadores pierden por incomparecencia).

Salas de descanso (rest rooms): 11.2. Aseos, también la habitación de descanso en el Campeonato Mundial, donde los jugadores pueden relajarse.

Sanciones (penalties): 12.3. El árbitro puede aplicar sanciones que se enumeran en el art. 12.9 en orden ascendente de gravedad.

Supervisar (supervise): 12.2.5. Inspeccionar o controlar.

Tablas (draw): 5.2. Cuando la partida termina sin que ninguno de los jugadores obtenga una victoria ni derrota.

Tablero de ajedrez (chessboard): 1.1. Un cuadrado de 8x8 como en 2.1.

Tablero de demostración (demonstration board): 6.13. Pantalla con la posición del tablero, donde las piezas se mueven manualmente.

Tablero (board): 2.4. Tablero de ajedrez.

Teléfono móvil (mobile phone): 12.8. Teléfono celular.

Tiempo de incomparecencia (default time): 6.7 El tiempo especificado en que un jugador puede llegar tarde sin perder por incomparecencia.

Tolerancia cero (zero tolerance): 6.7.1. Cuando un jugador tiene que llegar al tablero antes del inicio de la sesión.

Vertical (vertical): 2.4. La octava fila es considerada a menudo, como la zona más alta de un tablero de ajedrez. Así, cada columna se conoce como "vertical".