LEYES DEL AJEDREZ DE LA FIDE

Las Leyes del Ajedrez de la FIDE cubren el 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 se adoptaron en el 87º Congreso de la FIDE celebrado en Bakú (Azerbaiyán) y el Consejo Presidencial de la FIDE 2017 en Atenas, entrando en vigor el 1 de julio de 2017.

En estas Leyes*, las palabras* "él", "al" (a él), "su" (de él) *y* "suyo" *incluyen a* "ella", "a ella", "su" (de ella) *y* "suya". *En todos los casos* "jugador" *y* "adversario" *incluyen a* "jugadora" *y* "adversaria".

PRÓLOGO

Las *Leyes del Ajedrez* no pueden abarcar todas las situaciones posibles que pueden surgir durante una partida, así como tampoco 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 examinadas en las mismas.

Las *Leyes* presuponen que los árbitros tienen la competencia, recto juicio y absoluta objetividad necesarios para ello. Una reglamentación excesivamente detallada podría privar al árbitro de su libertad de criterio e impedirle hallar la solución a un problema, guiada por la ecuanimidad, la lógica y la consideración de factores especiales. La FIDE apela a todos los jugadores de ajedrez y federaciones para que acepten este criterio.

Una condición necesaria para que una partida sea valorada por la FIDE es que se debe jugar 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 las cuestiones relativas a las *Leyes del Ajedrez.*

REGLAS DE JUEGO

Artículo 1: Naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez

1.1 La partida de ajedrez se juega entre dos adversarios que mueven alternativamente 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, y posteriormente los jugadores mueven alternativamente, con lo que el jugador con las piezas oscuras (el Negro) realiza el siguiente movimiento.

1.3 Se dice que un jugador "está en juego" cuando se ha 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 disponga de ningún movimiento legal.

1.4.1 Del jugador que alcanza este objetivo se dice que ha dado "mate" al rey de su adversario y que 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 mate, pierde la partida.

1.5 Si la posición es tal que ninguno de los jugadores puede dar mate, la partida es tablas. (Ver artículo 5.2.2)

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

2.1 El tablero de ajedrez es un cuadrado dividido en 64 casillas cuadradas del mismo tamaño, con distribución 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 derecha más cercana a cada jugador sea blanca.

2.2 Al comienzo de la partida, el Blanco dispone de 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:
Una dama blanca, representada habitualmente por el símbolo:
Dos torres blancas, representadas habitualmente por el símbolo:
Dos alfiles blancos, representados habitualmente por el símbolo:
Dos caballos blancos, representados habitualmente por el símbolo:
Ocho peones blancos, representados habitualmente por el símbolo:
Un rey negro, representado habitualmente por el símbolo:
Una dama negra, representada habitualmente por el símbolo:
Dos torres negras, representadas habitualmente por el símbolo:
Dos alfiles negros, representados habitualmente por el símbolo:
Dos caballos negros, representados habitualmente por el símbolo:
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 es la siguiente:

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

Artículo 3: El movimiento de las piezas

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

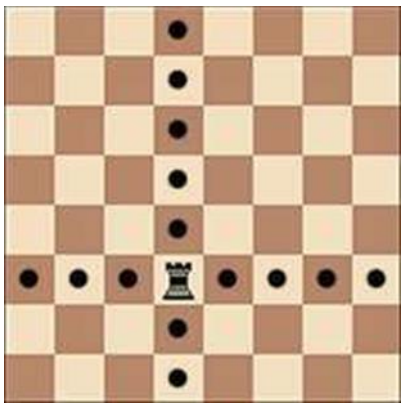
3.1.1 Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza de su adversario, esta es capturada y retirada del tablero como parte del mismo movimiento.

3.1.2 Se dice que una pieza ataca a otra del adversario si puede efectuar una captura en esa casilla conforme a los artículos 3.2 a 3.8.

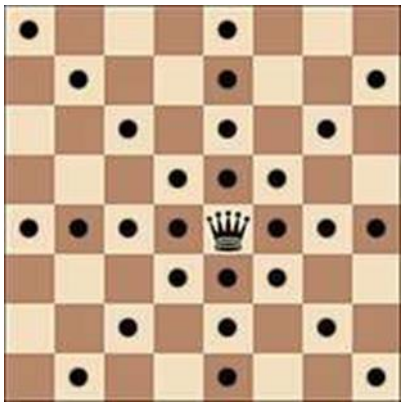
3.1.3 Se considera que una pieza ataca una casilla, incluso si esta no puede ser movida a dicha casilla, porque este movimiento dejaría o colocaría su propio rey bajo ataque.

3.2 El alfil puede ser movido a cualquier casilla a lo largo de una de las diagonales sobre las que se encuentra.

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



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



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

3.6 El caballo puede ser movido a una de las casillas más próximas a la que se encuentra, sin ser de la misma fila, columna o diagonal.

3.7.1 El peón puede ser movido hacia adelante a la casilla inmediatamente delante suyo 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; 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 que 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 este hubiera avanzado solo una casilla.

3.7.4.2 Esta captura es solo legal en el movimiento inmediatamente siguiente al citado avance y se denomina captura “al paso”.

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

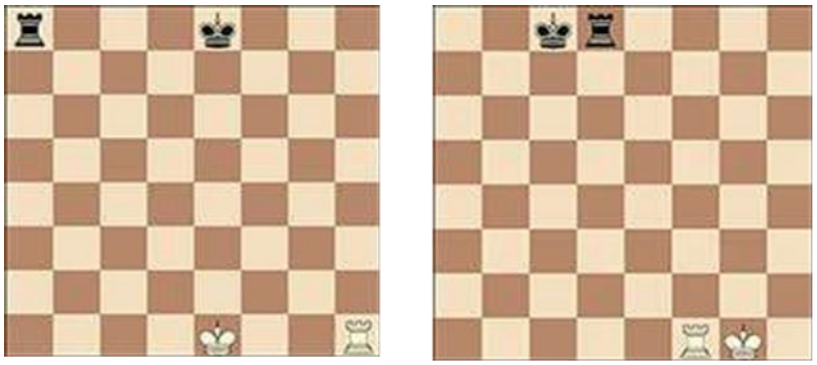
3.7.5.2 La elección del jugador no está limitada a piezas que hayan sido capturadas anteriormente.

3.7.5.3 Este cambio de un peón por otra pieza se denomina “promoción”, siendo inmediato el efecto de la nueva pieza.

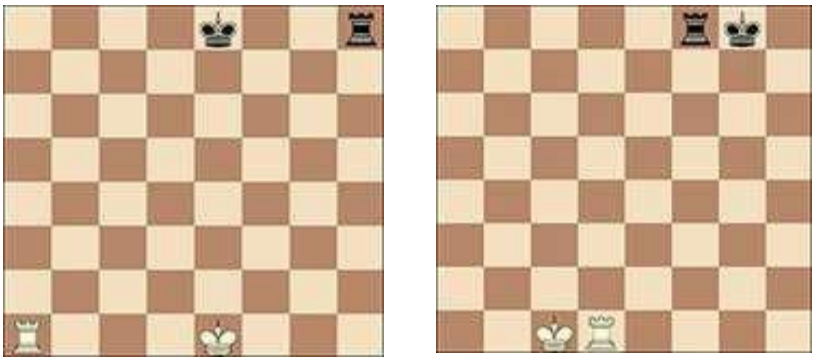
3.8 Hay dos formas diferentes de mover el rey:

3.8.1 Desplazándolo a cualquier 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 simple movimiento del rey y que se realiza como sigue: el rey es trasladado dos casillas desde su casilla original hacia la torre en su casilla original y luego dicha torre es trasladada a la casilla que acaba de cruzar el rey.



Antes y después del enroque blanco en el flanco de rey
Antes y después del enroque negro en el flanco de dama



Antes y después del enroque blanco en el flanco de dama
Antes y después del enroque negro en el flanco de rey

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 que debe cruzar, o la que finalmente va a ocupar, está atacada por una o más piezas del adversario,

3.8.2.2.2 si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la que 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 dichas piezas no pudieran 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 de forma que ponga o deje a su propio 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 cumpla con los requisitos pertinentes de los artículos 3.1 -3.9

3.10.3 Una posición es ilegal cuando no se puede alcanzar mediante una 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 Solo 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 se pueda mover;

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 ello es ilegal, mover o capturar la primera pieza tocada que se pueda mover o capturar. Si resulta imposible establecer qué pieza se tocó en primer lugar, será la pieza propia la que se considere como pieza tocada.

4.4 Si el jugador que está en juego

4.4.1 toca su rey y una torre, debe enrocar por ese lado si fuera legal hacerlo, o

4.4.2 toca deliberadamente una torre y luego su rey, no podrá enrocar por ese lado en ese movimiento y se procederá según lo establecido en el artículo 4.3.a, o

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 que puede incluir el enroque con la otra torre). Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal, o

4.4.4 promociona un peón, la elección de la nueva pieza se considerará definitiva cuando esta toque 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 realizarse de varias maneras:

4.6.1 el peón no tiene por qué ser colocado en la casilla de llegada,

4.6.2 la retirada del peón y la colocación de 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 llegada, debe ser capturada.

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

4.7.1 en el caso de una captura, cuando la pieza capturada se ha retirado del tablero y el jugador ha soltado su propia pieza después de situarla en su nueva casilla, o

4.7.2 en el caso del enroque, cuando el jugador ha soltado la torre en la casilla previamente cruzada por el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey, el movimiento no se considera todavía completado, pero el jugador ya no tiene otra opción que realizar el enroque por ese lado, siempre que sea legal. Si el enroque por ese lado es ilegal, el jugador debe hacer otro movimiento legal con su rey (que puede incluir

el enroque con la otra torre). Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal.

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

4.8 Una vez que un jugador toca una pieza con la 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, que deberá ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación.

Artículo 5: La finalización de la partida

5.1.1 La partida es ganada por el jugador que ha dado mate al rey de su adversario. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que generó la posición de mate cumpla con el artículo 3 y con 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 puede hacer ningún movimiento legal y su rey no está en jaque. Se dice entonces que el rey está "ahogado". Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que generó la posición de rey 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 que ningún jugador puede dar mate al rey del adversario con cualquier serie de movimientos legales. Se dice entonces que la partida termina en una "posición muerta". Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que generó tal posición cumpla con el artículo 3 y con los artículos 4.2 a 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 Se entiende por "reloj de ajedrez" un reloj con dos indicadores de tiempo, conectados entre sí de tal forma que solo uno de ellos pueda funcionar en cada momento.

En las presentes *Leyes*, el término "reloj" hace referencia a uno de los dos citados indicadores de tiempo.
Cada pantalla del reloj cuenta con una "bandera".

Se entiende por "caída de bandera" la finalización del tiempo asignado a un jugador.

6.2.1 Durante la partida, cada jugador, una vez realizada su movimiento sobre el tablero, detendrá su reloj y pondrá en marcha el de su adversario (es decir, deberá pulsar 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, 9.6.2), o

6.2.1.2 el jugador ha realizado su siguiente movimiento, cuando no se haya completado su movimiento anterior.

6.2.2 A un jugador siempre se le debe permitir detener su reloj después de realizar su movimiento, incluso después de que su adversario haya realizado su siguiente movimiento. El tiempo trascurrido entre la realización del movimiento y la puesta en marcha del 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 que 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 golpearlo violentamente, cogerlo, pulsar antes de jugar o tirarlo. Un manejo incorrecto del reloj será penalizado de acuerdo con el artículo 12.9.

6.2.5 Solo se permite ajustar las piezas al jugador cuyo reloj está en marcha.

6.2.6 Si un jugador es incapaz de utilizar el reloj, puede proporcionar un asistente, que deberá ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada. 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 de tiempo prefijado que incluye una cantidad de tiempo adicional con cada movimiento. Todas estas cuestiones deben ser especificadas con antelación.

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 hubiere.

En la modalidad de demora, ambos jugadores reciben un determinado "tiempo principal de reflexión". Además, por cada movimiento reciben un "tiempo extra fijo". El descuento del tiempo principal comienza solo cuando el tiempo extra fijo se ha agotado. El tiempo principal de reflexión no cambia, siempre que el jugador detenga su reloj antes de que se agote el tiempo extra, independientemente de la proporción de 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 la ubicación del 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 del torneo deberán especificar por adelantado un tiempo de incomparecencia. Si no se especifica, el tiempo de espera 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 En el caso de que las bases del torneo especifiquen que el tiempo de incomparecencia no sea cero y si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el Blanco perderá todo el tiempo trascurrido hasta su llegada, salvo que las bases del torneo o el árbitro decidan otra cosa.

6.8 Se considera que una bandera ha caído cuando el árbitro lo observa o cuando uno de los dos jugadores ha efectuado una reclamación válida en ese sentido.

6.9 Excepto los casos 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 jugador mediante cualquier posible combinación 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 deberá hacer uso de su mejor criterio al determinar los tiempos que deben aparecer en el reloj de ajedrez reemplazado.

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

6.11.1 Si la partida debe ser interrumpida, el árbitro detendrá el reloj de ajedrez.

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

6.11.3 El árbitro decidirá cuándo se va a reanudar la partida.

6.11.4 Si un jugador detiene el reloj de ajedrez para solicitar la asistencia del árbitro, este determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si resulta obvio que el jugador no tenía una razón válida para detenerlo, será sancionado conforme al artículo 12.9.

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

6.12.2 El jugador no puede realizar una reclamación basándose solo en la información mostrada por este tipo de dispositivos.

Artículo 7: Irregularidades

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

7.2.1 Si en el trascurso de la partida, se compruebe que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida se anulará y se jugará una nueva.

7.2.2 Si en el trascurso de una partida se comprueba que el tablero no se colocó de acuerdo con el artículo 2.1, la partida continuará, pero la posición deberá transferirse a un tablero colocado correctamente.

7.3 Si una partida ha comenzado con los colores cambiados entonces, si ambos jugadores han hecho menos de 10 movimientos, se interrumpirá y se jugará una nueva partida con los colores correspondientes. Después de realizados 10 o más movimientos, 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 es 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 la partida se comprueba que se ha completado un movimiento ilegal, se restablecerá la posición inmediatamente 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. Al movimiento que reemplace al movimiento ilegal se le aplicarán los artículos 4.3 y 4.7. Después continuará la partida 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 se sustituye por una dama del mismo color que el peón.

7.5.3 Después de actuar conforme al artículo 7.5.1 o 7.5.2, para el primer movimiento ilegal completado, el árbitro concederá dos minutos de tiempo extra al adversario; para el segundo movimiento ilegal completada del mismo jugador, el árbitro decretará la pérdida de la partida para el infractor. Sin embargo, decretará tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del infractor mediante cualquier serie de movimientos legales.

7.6 Si durante una partida se comprueba que algunas piezas han sido desplazadas de sus casillas, deberá restablecerse la posición anterior a la irregularidad. Si no puede identificarse dicha posición, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. Después continuara la partida a partir de esta posición restablecida.

7.7.1 Si un jugador utiliza las dos manos para hacer un movimiento (en caso de enroque, captura o promoción), se considerará como un movimiento ilegal.

7.7.2 Para la primera infracción del art. 7.7.1, el árbitro concederá dos minutos de tiempo extra a su oponente. Para la segunda infracción del art.7.7.1 por el mismo jugador el árbitro decretará la pérdida de la partida para el infractor. Sin embargo, decretará tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del infractor mediante cualquier serie de movimientos legales.

7.8.1 Si el jugador presiona el reloj sin hacer ningún movimiento, se considerará como un movimiento ilegal

7.8.2 Para la primera infracción del art. 7.8.1, el árbitro concederá dos minutos de tiempo extra a su oponente. Para la segunda infracción del art.7.8.1 por el mismo jugador el árbitro decretará la pérdida de la partida para el infractor. Sin embargo, decretará tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del infractor mediante cualquier serie de movimientos legales.

Artículo 8: La anotación de los movimientos

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

8.1.2 Está prohibido anotar los movimientos antes de realizarlos, excepto cuando el jugador esté reclamando tablas según los artículos 9.2, 9.3 o aplazando la partida según el Apéndice E.1.1.

8.1.3 La planilla se utilizará únicamente para anotar los movimientos, los tiempos de los relojes, las ofertas de tablas, temas relacionados con una reclamación u otros datos relevantes.

8.1.4 Un jugador puede replicar a un movimiento de su adversario antes de anotarlo, si así lo desea. Debe anotar su movimiento previo antes de realizar otra.

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, aceptable para el árbitro, para anotar los movimientos. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada. 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 de los organizadores del torneo.

8.4 Si un jugador dispone de menos de cinco minutos en su reloj en algún momento de un periodo y no tiene un tiempo adicional de 30 segundos o más añadidos con cada movimiento, no está obligado hasta el final del periodo a cumplir los requisitos del artículo 8.1.

8.5.1 Si ningún jugador anota la partida según el artículo 8.4, el árbitro o un asistente procurarán estar presentes y anotar los movimientos. En tal caso, inmediatamente después de que haya caído una bandera, el árbitro parará el reloj de ajedrez y ambos jugadores actualizarán sus planillas, utilizando la planilla del árbitro o la del adversario.

8.5.2 Si solo un jugador ha dejado de anotar la partida según el artículo 8.4, debe actualizar completamente su planilla en cuanto haya caído cualquiera de las dos banderas antes de mover cualquier pieza en el tablero. En el supuesto de que el jugador esté en juego, puede utilizar la planilla de su adversario, pero tendrá que 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, y antes de que se realice la reconstrucción, el árbitro anotará la posición actual de la partida, el tiempo trascurrido en ambos relojes, cuál estaba en marcha y el número de movimientos realizados o completados, si se dispone de tal 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 periodo de tiempo, 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. 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 podrán prohibir a los jugadores ofrecer o aceptar tablas, bien antes de un número concreto de movimientos o bien en ningún caso, sin el consentimiento del árbitro.

9.1.2 Sin embargo, si las bases del 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 de 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, bien verbalmente o bien tocando una pieza con intención de moverla o capturarla, o la partida concluya 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 Una reclamación de tablas conforme a los artículos 9.2 o 9.3 tendrá la consideración de una oferta de tablas.

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

9.2.1.1 Va a producirse, si el jugador primero anota su movimiento, que no puede ser cambiada, en su planilla y declara al árbitro su intención de realizarla; 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, las 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 pudiera haber sido capturado al paso.

9.2.2.2 un rey tuviera derecho al enroque con una torre que no se ha movido, pero perdiera este derecho después de moverse. El derecho al enroque se pierde solo después de mover el rey o la torre.

9.3 La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, si:

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

9.3.2 se hayan completado los últimos 50 movimientos de cada jugador sin movimientos de peón ni capturas.

9.4 Si un jugador toca una pieza según el artículo 4.3, pierde el derecho a reclamar tablas en ese movimiento según los artículos 9.2 y 9.3.

9.5.1 Si un jugador reclama tablas según los artículos 9.2 o 9.3, el jugador o el árbitro detendrá el reloj de ajedrez (ver artículo 6.12.1 o 6.12.2). No se le permite retirar su reclamación.

9.5.2 Si se comprueba que la reclamación es correcta, la partida es tablas de forma inmediata.

9.5.3 Si se comprueba que la reclamación es incorrecta, el árbitro añadirá dos minutos al tiempo de reflexión restante de su adversario y continuará la partida. Si la reclamación se basaba en un movimiento anunciado, esta habrá de realizarse de acuerdo con los artículos 3 y 4.

9.6 La partida es tablas si se produce uno o los dos siguientes casos:

9.6.1 la misma posición ha aparecido, como en 9.2.2, al menos cinco veces

9.6.2 se ha efectuado cualquier serie de al menos 75 movimientos realizados por cada jugador sin movimientos de peón, ni capturas. Si el último movimiento resulta en jaque mate, este 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, recibe cero puntos (0); y un jugador que entabla su partida recibe medio punto (½).

10.2 La puntuación total de cualquier partida nunca puede exceder de la máxima puntuación de una partida normal. Las puntuaciones dadas a un jugador individual deben ser aquellas normalmente asociadas con el juego, por ejemplo, una puntuación de ¾ - ¼ 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", aseos, salas de descanso, 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 Solo 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 del torneo pueden especificar que el oponente de un jugador que esté en juego deba 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 cualquier partida en otro tablero.

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

Sin embargo, las bases del torneo pueden permitir que tales dispositivos se almacenen en la bolsa de los jugadores, siempre y cuando el dispositivo esté completamente apagado. Esta bolsa debe colocarse en el lugar designado por el árbitro. Ambos jugadores tienen prohibido utilizar esta bolsa sin el permiso del árbitro.

11.3.2.2 Si es evidente que un jugador lleva encima un dispositivo de este 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 y cuerpo en privado. El árbitro o una persona autorizada por el árbitro deberá inspeccionar al jugador y deberá ser del mismo sexo que este. Si un jugador se niega a cooperar con estas obligaciones, el árbitro tomará medidas de acuerdo con el artículo 12.9.

11.3.4 Fumar, incluidos los cigarrillos electrónicos, solo estará permitido 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 reclamaciones u ofertas de tablas improcedentes o la introducción de una fuente de ruido en la zona de juego.

11.6 Las infracciones a las reglas establecidas en los artículos 11.1 a 11.5 darán lugar a sanciones conforme al 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 cualquier punto 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 el jugador haya firmado la planilla (véase el artículo 8.7).

11.11 Ambos jugadores deben ayudar al árbitro en cualquier situación que requiera la reconstrucción de la partida incluidas las reclamaciones de tablas.

11.12 La comprobación de la reclamación de triple repetición o 50 movimientos es un deber de los jugadores, bajo la supervisión del árbitro.

Artículo 12: El papel del árbitro (ver el 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 de que se mantiene un buen ambiente de juego.

12.2.4 Asegurarse de 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 los jugadores con discapacidad y de las personas que necesitan 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, exigirá el cumplimiento de las decisiones que haya adoptado y, cuando corresponda, impondrá sanciones a los jugadores.

12.4 El árbitro puede nombrar ayudantes para observar las partidas, por ejemplo, cuando hay 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 puede 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 de que su adversario ha realizado un movimiento o de que no ha pulsado su reloj.

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

12.8 Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles 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 El árbitro puede aplicar las siguientes sanciones:

12.9.1 una 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 dicha 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 también 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 la 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 por 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 reclamar basándose en una planilla. El jugador puede, en cualquier momento, pedir al árbitro que le proporcione una planilla para anotar los movimientos.

A.3 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 que está en juego puede solicitarle en cualquier momento al árbitro o a su asistente que le muestre la planilla. Esto se podrá solicitar un máximo de cinco veces durante la partida. Más peticiones se considerarán como una distracción del oponente.

A.4 En caso contrario se aplicará lo siguiente:

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

A.4.1.1 No se hará ningún cambio en el ajuste del reloj, a menos que el horario del evento se viera afectado negativamente.

A.4.1.2 no pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, o la colocación del tablero. En caso de ubicación incorrecta del rey, no se permitirá el enroque. En el caso de la colocación incorrecta de una torre, el enroque con esta torre no estará permitido.

A.4.2 Si el árbitro observa que se ha completado un movimiento ilegal, declarará la partida perdida por el jugador, siempre y cuando el oponente no haya realizado su próximo movimiento. Si el árbitro no interviene, el oponente tiene derecho a reclamar la victoria, siempre y cuando no haya realizado su próximo movimiento. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante cualquier posible combinación de movimientos legales. Si el oponente no reclama y el árbitro no interviene, el movimiento ilegal permanecerá y la partida continuará. Una vez que el oponente ha hecho su siguiente movimiento, un movimiento ilegal no se puede corregir a menos que haya 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. Para que la reclamación prospere, el reclamante debe tener todavía tiempo en su propio reloj, después de haber detenido el reloj de ajedrez. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el reclamante no

puede dar jaque mate al rey del jugador mediante ninguna combinación 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 la posición ilegal sigue sobre el tablero, se declarará la partida tablas.

A.4.5 El árbitro también puede cantar una caída de bandera si lo observa.

A.5 Las bases del torneo deberán especificar si se aplicará el artículo A.3 o el artículo A.4 durante toda la competición.

B Ajedrez Relámpago

B.1 Una partida de "Ajedrez Relámpago" es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de 10 minutos o menos por 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 por 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 Cada árbitro supervisa una partida y,

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

B.3.2 El jugador que está en juego puede solicitarle al árbitro o a su asistente que le muestre la planilla de la partida. Esto se podrá solicitar un máximo de cinco veces durante la partida. Más peticiones se considerarán como una distracción del oponente.

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

B.5 Las bases del torneo deberán especificar si se aplicará el artículo B.3 o el artículo B.4 durante toda la competición.

C Notación Algebraica

La FIDE solo reconoce para sus propios torneos y encuentros un sistema de anotación, el Sistema Algebraico, y recomienda también el uso de este sistema uniforme de anotación ajedrecística para literatura y revistas de ajedrez. Las planillas en las que se utilice un sistema de anotación distinto al algebraico podrán no ser utilizadas como prueba en casos

en los que la planilla de un jugador se usa 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. Es la primera letra, en mayúscula, de su nombre. Por ejemplo, en español: R = rey, D = dama, T = torre, A = alfil, C = caballo.

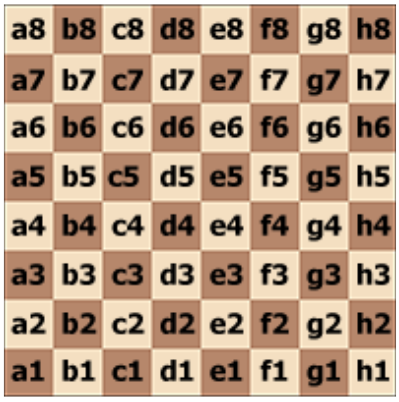
C.3 Para la abreviatura del nombre de las piezas, cada jugador es libre de usar la primera letra del nombre utilizado normalmente en su país. Por ejemplo: F = fou (alfil en francés); L = loper (alfil en holandés). En publicaciones impresas se recomienda el uso de figuras.

C.4 Los peones no son indicados por su primera letra, sino que se les reconoce por la ausencia de la misma. Por 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 arriba para el Blanco y de arriba 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 está indicada invariablemente por una sola combinación de una letra y un número.



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

En el caso de peones, solo 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 C10.

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. Por ejemplo: dxe5, gxf3, axb5. En el caso de una captura al paso, se pone como casilla de llegada la que finalmente ocupa el peón que realiza la captura, pudiéndose añadir la anotación "a.p.". Ejemplo: exd6 a.p.

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

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

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:

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, se modifican los ejemplos anteriores pudiéndose insertar una x: según el caso, puede ser (1) Cgxf3 o Cexf3, (2) C5xf3 o C1xf3, (3) Chxf3 o Cdxf3.

C.11 En el caso de la promoción de un peón, se indica el movimiento efectivo del peón, seguido inmediatamente por la abreviatura de la nueva pieza. Por ejemplo: 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

Ejemplo de partida:

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 ~~C~~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. Dd4d3 Af8e7 9. Cb1d2 0-0 10. 0-0-0 Tf8e8 11. Rb1 (=)

D Reglas para partidas con ciegos y discapacitados visuales

D.1 La organización, previa consulta con el árbitro, tendrá la potestad de adaptar las siguientes reglas conforme a las circunstancias concretas. En el ajedrez de competición, cuando uno de los jugadores es discapacitado visual (legalmente ciego), cualquiera de los contendientes puede exigir la utilización de dos tableros, utilizando el jugador discapacitado visual un tablero especialmente adaptado 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 Cada pieza provista de una clavija que encaje en el agujero de seguridad;
D.1.4.2 Piezas 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 promocione 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 del sistema algebraico:

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), Turf (torre), Laeufer (alfil), Springer (caballo) y 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 Se considerará un movimiento "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 Solo 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. Deben poder 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 manecillas reforzadas, con un punto resaltado cada cinco minutos y con dos cada quince;

D.2.6.2.2 una bandera que pueda ser tocada fácilmente. Debería tenerse cuidado para que la bandera esté emplazada de tal manera que permita al jugador tocar la manecilla 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, antes de poner en marcha el reloj del adversario.

D.2.9 Si en el trascurso de una partida aparecieran posiciones diferentes en los dos tableros, deben ser corregidas con la ayuda de un árbitro y consultando ambas planillas. Si las dos planillas coinciden, el jugador que ha anotado bien el movimiento pero la 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, consecuentemente, el árbitro ajustará los relojes.

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

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 (teniendo en cuenta la regla 3.c).
D.2.10.4 Informar al discapacitado visual, solo a requerimiento de este, del número de movimientos completados y del tiempo empleado por ambos jugadores.
D.2.10.5 Reclamar la partida en caso de 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 de que se aplace 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 labores 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.

DIRECTRICES I Aplazamiento de partidas

I.1.1 Si una partida no ha terminado al final del tiempo establecido para la sesión, el árbitro exigirá al jugador que esté en juego que "selle" su movimiento. El jugador debe anotar su movimiento de forma clara e inequívoca en su planilla, poner su planilla y la de su adversario en un sobre, cerrar el sobre y, solo entonces, parara el reloj de ajedrez. Hasta que no haya parado el reloj de ajedrez, el jugador mantiene el derecho a cambiar su movimiento secreto. Si tras haber sido advertido por el árbitro para que selle su movimiento, el jugador realiza un movimiento sobre el tablero, debe anotar dicho movimiento en su planilla como su movimiento secreto.

I.1.2 Un jugador que, estando en juego, aplaza la partida antes del fin de la sesión de juego, se considerará que ha realizado el movimiento secreto a la hora establecida para el fin de la sesión, indicándose así su tiempo restante.

I.2 En el sobre se escribirán los siguientes datos:

I.2.1 los nombres de los jugadores;
I.2.2 la posición inmediatamente anterior al movimiento secreto;
I.2.3 el tiempo empleado por cada jugador;
I.2.4 el nombre del jugador que ha realizado el movimiento secreto;
I.2.5 el número del movimiento secreto;
I.2.6 la oferta de tablas, si la propuesta sigue vigente;
I.2.7 la fecha, hora y lugar de reanudación de la partida.

I.3 El árbitro comprobará la exactitud de la información escrita en el sobre y es el responsable de su custodia.

I.4 Si un jugador propone tablas después de que su adversario haya sellado su movimiento, la oferta permanece válida hasta que el adversario la haya aceptado o rechazado, como en el artículo 9.1.

I.5 Antes de reanudarse la partida, se pondrá sobre el tablero la posición inmediatamente anterior al movimiento secreto y se indicará en los relojes el tiempo empleado por cada jugador en el momento del aplazamiento.

I.6 Si antes de la reanudación de la partida se acuerdan tablas o uno de los jugadores notifica al árbitro que abandona, finaliza la partida.

I.7 El sobre se abrirá solo cuando esté presente el jugador que debe responder al movimiento secreto.

I.8 Excepto en los casos mencionados en los artículos 5, 6.9, 9.6 y 9.7, pierde la partida un jugador cuya anotación del movimiento secreto:

I.8.1 sea ambigua; o
I.8.2 esté escrita de tal forma que sea imposible establecer su significado real; o bien
I.8.3 resulte ser un movimiento ilegal.

I.9 Si a la hora acordada para la reanudación:

I.9.1 Está presente el jugador que tiene que responder al movimiento secreto, se abre el sobre, se ejecuta el movimiento secreto sobre el tablero y se pone en marcha su reloj.

I.9.2 No está presente el jugador que tiene que responder al movimiento secreto, se pondrá en marcha su reloj. Al llegar, el jugador puede detener su reloj y requerir la presencia del árbitro. Es entonces cuando se abre el sobre y se ejecuta el movimiento secreto sobre el tablero, volviéndose a poner en marcha su reloj.

I.9.3 No está presente el jugador que selló su movimiento, su adversario tiene derecho a anotar su respuesta en la planilla, sellar su movimiento en un nuevo sobre, detener su reloj y poner en marcha el del jugador ausente, en lugar de ejecutar su movimiento en la forma normal. Si así fuere, el sobre se lo pasará al árbitro para su custodia y se abrirá a la llegada del jugador ausente.

I.10 Cualquier jugador que se presente ante el tablero después del tiempo de incomparecencia, perderá la partida a menos que el árbitro decida otra cosa. Sin embargo, si el movimiento secreto acaba la partida, este resultado prevalecerá.

I.11 Si las bases de un torneo especifican que el tiempo de incomparecencia no es cero, se aplicará lo siguiente: si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el jugador que tiene que responder al movimiento sellado pierde todo el tiempo que trascurre hasta que llega, a menos que las bases del torneo especifiquen o el árbitro decida otra cosa.

I.12.1 Si se pierde el sobre que contiene el movimiento secreto, la partida continuará a partir de la posición aplazada y con los tiempos anotados en el momento del aplazamiento. Si no se pudiera restablecer el tiempo consumido por cada jugador, el árbitro ajustará los relojes. El jugador que hizo el movimiento secreto, ejecutará sobre el tablero el movimiento que declare ser el que selló.

I.12.2 Si es imposible restablecer la posición, se anulará la partida y deberá jugarse una nueva.

I.13 Si, en la reanudación de la partida y antes de hacer su primer movimiento, uno de los jugadores muestra que el tiempo consumido ha sido puesto incorrectamente en alguno de los relojes, el error debe ser corregido. Si no se prueba el error en ese momento, la partida continúa sin hacer correcciones, salvo que el árbitro decida otra cosa.

I.14 La duración de cada sesión de reanudación estará controlada por el reloj del árbitro. La hora de comienzo será anunciada con antelación.

DIRECTRICES II Reglas de Ajedrez960

II.1 Antes del comienzo de una partida de Ajedrez960 se sortea la posición inicial de las piezas según unas reglas concretas. Después se juega la partida de la misma forma que en el ajedrez normal. En concreto, las piezas y peones se mueven normalmente y el objetivo de cada jugador es dar jaque mate al rey del oponente.

II.2 Requerimientos de la posición inicial

La posición inicial en Ajedrez960 debe reunir ciertas reglas. Los peones blancos se ponen en la segunda fila como en el ajedrez normal. Todas las piezas blancas restantes se sitúan al azar en la primera línea, pero con las restricciones siguientes:

II.2.1 El rey se sitúa en algún lugar entre las dos torres.
II.2.2 Los alfiles se ponen en casillas de colores distintos.
II.2.3 Las piezas negras se sitúan simétricamente a las piezas blancas.

La posición inicial se puede generar antes de la partida por medio de un programa informático o usando dados, monedas, cartas, etc.

II.3 El enroque en Ajedrez960

II.3.1 El Ajedrez960 permite que cada jugador se enroque una vez por partida, en un único movimiento que podrá incluir al rey y la torre. Sin embargo, hay que hacer unas pocas precisiones sobre las reglas del enroque del ajedrez normal, pues estas presuponen una localización del rey y la torre que no es aplicable en Ajedrez960.

II.3.2 Cómo enrocarse. En Ajedrez960 la maniobra del enroque se realiza siguiendo uno de estos métodos, según la posición inicial del rey y la torre:

II.3.2.1 Enroque por doble movimiento: se realiza un movimiento con el rey y otro con la torre.

II.3.2.2 Enroque por trasposición: se trasponen las posiciones del rey y la torre.

II.3.2.3 Enroque por movimiento de rey: se mueve solo el rey.

II.3.2.4 Enroque por movimiento de torre: se mueve solo la torre.

II.3.2.5 Recomendaciones

II.3.2.5.1 Cuando el enroque lo realice un jugador humano en un tablero físico, se recomienda que mueva el rey fuera de la superficie de juego junto a la que ha de ser su posición final, mueva la torre de su casilla de origen a la de destino, y sitúe entonces el rey en su casilla de destino.

II.3.2.5.2 Después de enrocarse, las posiciones finales del rey y la torre deben ser exactamente las mismas que en el ajedrez normal.

II.2.3.6 Aclaración:

De esta forma, tras enrocarse por el flanco c (anotado como 0-0-0 y conocido como enroque largo en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa sobre la casilla c (c1 para las blancas y c8 para las negras) y la torre sobre la d (d1 para las blancas y d8 para las negras). Tras enrocarse por el flanco g (anotado como 0-0 y conocido como enroque corto en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa sobre la casilla g (g1 para las blancas y g8 para las negras) y la torre sobre la f (f1 para las blancas y f8 para las negras).

II.2.3.7 Notas

II.2.3.7.1 Para evitar cualquier malentendido, podría ser útil declarar “me voy a enrocar” antes de enrocarse.

II.2.3.7.2 En algunas posiciones iniciales es posible que no se mueva el rey o la torre (pero no ambos).

II.2.3.7.3 En algunas posiciones iniciales es posible que el enroque tenga lugar en el primer movimiento.

II.2.3.7.4 Todas las casillas situadas entre la casilla de origen del rey y la de destino (incluyendo esta última), y todas las casillas situadas entre la casilla de origen de la torre y la de destino (incluyendo esta última),

deberán estar vacías, a excepción de la del rey y la de la torre con la que se enroque.

II.2.3.7.5 En algunas posiciones iniciales, determinadas casillas podrán permanecer ocupadas durante el enroque, aunque en el ajedrez normal deberían estar vacías. Por ejemplo, tras enrocarse por el flanco c (O-O-O 0-0-0), es posible que a, b y/o e permanezcan ocupadas, y tras enrocarse por el flanco g (O-O 0-0) es posible que e y/o h permanezcan ocupadas.

DIRECTRICES III Partidas sin incremento incluido Final a caída de bandera

III.1 Un "final a caída de bandera" es la última fase de una partida, cuando todos los movimientos (restantes) deben hacerse en un tiempo limitado.

III.2.1 Las directrices que se indican a continuación sobre el último período de la partida, incluidos los finales a caída de bandera, solo se utilizarán en un evento si su uso se ha anunciado de antemano.

III.2.2 Estas directrices solo se aplicarán a las partidas estándar y partidas de ajedrez Rápido sin incremento y no a partidas Blitz.

III.3.1 Si han caído ambas banderas y es imposible establecer cuál de ellas lo hizo en primer lugar, entonces

III.3.1.1 continuará la partida si esto ocurre en cualquier periodo excepto el último.

III.3.1.2 la partida será declarada tablas si esto ocurre en el último periodo, en el que se han de completar todos los movimientos restantes.

III.4 Si el jugador que está en juego tiene menos de dos minutos en su reloj, puede solicitar un incremento adicional de 5 segundos por movimiento para ambos jugadores. Esta solicitud constituye también una oferta de tablas. Si esta se rechaza, y el árbitro está de acuerdo con la solicitud, los relojes se ajustarán con el tiempo extra, al oponente se le concederán dos minutos extra y el juego continuará.

III.5 Si el artículo III.4 no es aplicable y el jugador que está en juego tiene menos de dos minutos en su reloj, puede reclamar tablas antes de que caiga su bandera. Llamará al árbitro y puede detener el reloj (véase el artículo 6.12.1). Puede reclamar sobre la base de que su adversario no puede ganar por medios normales, y/o que su oponente no hace ningún esfuerzo para ganar por medios normales

III.5.1 Si el árbitro está de acuerdo en que el adversario no está haciendo ningún esfuerzo para ganar la partida por procedimientos normales, o que no es posible ganar por procedimientos normales, declarará la partida tablas. En otro caso aplazará su decisión o rechazará la reclamación.

III.5.2 Si el árbitro aplaza su decisión, puede otorgar al adversario dos minutos de tiempo extra de reflexión y la partida continuará, si ello fuera posible, en presencia de un árbitro. El árbitro decretará el resultado final posteriormente durante la partida o tan pronto como sea posible después de que una bandera haya caído. Declarará la partida tablas si está de acuerdo en que la posición final no puede ser ganada por medios normales, o que el adversario no estaba haciendo lo suficiente para ganar por medios normales.

III.5.3 Si el árbitro ha rechazado la reclamación, se le concederán dos minutos de tiempo extra de reflexión al adversario.

III.6 Lo que sigue es aplicable cuando la competición no está supervisada por ningún árbitro:

III.6.1 Un jugador puede reclamar tablas cuando le queden menos de dos minutos en su reloj y antes de que caiga su bandera. Esto concluye la partida. Puede reclamar en base a que:

III.6.1.1 su adversario no puede ganar por procedimientos normales, y/o

III.6.1.2 su adversario no ha estado haciendo ningún esfuerzo para ganar por procedimientos normales.

En III.6.1.1 el jugador debe anotar la posición final y su adversario verificarla.

En III.6.1.2 el jugador debe anotar la posición final y presentar como prueba una planilla actualizada. El adversario verificará tanto la planilla como la posición final.

III.6.2 La reclamación será remitida a un árbitro designado.

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

Ahogado: 5.2.1 Si el jugador no tiene ningún movimiento legal y su rey no está en jaque.

Ajedrez 960: Una variante del ajedrez donde las piezas de la fila trasera se configuran en una de las 960 posiciones distintas posibles

Ajedrez Rápido: 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: 3.7.4.2. Ver este artículo para obtener una explicación. En la notación, a.p.

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

Apelar: 11.10. Normalmente, un jugador tiene el derecho de apelar contra la decisión del árbitro o del organizador.

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

Árbitro: Prólogo. La(s) persona(s) responsable(s) de asegurar que se cumplan las reglas de una competición.

Área contigua: 12.8 sala adjunta a la sala de juego, que no es parte del área de juego. Por ejemplo, la zona reservada para los espectadores.

Área/zona de juego: 11.2. El lugar donde se juegan las partidas de una competición.

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

Ataque: 3.1. Una pieza se dice que ataca a una pieza del oponente si la pieza puede efectuar una captura en esa casilla.

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

Bases del torneo: 6.7.1 En varios apartados de las *Leyes* hay opciones. Las bases del torneo deben indicar qué opciones se eligen.

Blanco: 2.1.1. Hay 16 piezas de color claro y 32 casillas denominadas blancas. O 2. En mayúsculas, hace también referencia al jugador de las piezas blancas.

Blitz: Apéndice B una partida donde el tiempo de cada jugador es 10 minutos o menos.

Caída de bandera: 6.1. Cuando el tiempo asignado a un jugador ha expirado.

Capturar: 3.1. Cuando una pieza se mueve de su casilla a una casilla ocupada por una pieza del oponente, esta se retira del tablero. Ver también 3.7.4.1 y 3.7.4.2. En la anotación x.

Casilla de promoción: 3.7.5.1 La casilla que alcanza un peón en la octava fila.

Cigarrillo electrónico: dispositivo que contiene un líquido que se vaporiza e inhala por vía oral para simular el acto de fumar tabaco**.**

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

Componer ("Compongo") 4.2. Avisar de que el jugador desea ajustar una pieza, pero no necesariamente con intención de moverla.

Contador de movimientos: 6.10.2. Un dispositivo del reloj que puede utilizarse para registrar el número de veces que el reloj ha sido presionado por cada jugador.

Control de tiempo: 1. La norma sobre el tiempo que tiene el jugador. Por ejemplo, 40 movimientos en 90 minutos, todos los movimientos en 30 minutos, más 30 segundos de forma acumulativa desde el movimiento 1. O 2. De un jugador se dice que 'ha llegado al control de tiempo', si, por ejemplo, ha completado los 40 movimientos en menos de 90 minutos.

Dama: Un peón en dama, significa promocionar un peón a dama

Deficiencia: Ver Discapacidad.

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

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

Discreción del árbitro: Hay aproximadamente 39 casos en las *Leyes*, donde el árbitro debe usar su buen juicio.

Enroque: 3.8.2. Un movimiento del rey y la torre. Vea el artículo. En ~~a~~notación 0-0 enroque en el flanco de rey, 0-0-0 enroque en el flanco de dama.

Espectadores: 11.4. Las personas que no sean árbitros o jugadores que están viendo las partidas. Esto incluye a los jugadores después de que sus partidas han terminado.

Explicación: 11.9. El jugador tiene derecho a obtener una explicación de las *Leyes*.

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

Final a caída de bandera: G.1. La última parte de una partida en la que el jugador debe completar un número indeterminado de movimientos en un tiempo limitado.

Flanco de dama: 3.8.1 La mitad vertical del tablero en el que la dama se encuentra en el inicio de la partida.

Flanco de rey: 3.8ª. La mitad vertical del tablero en el que el rey se encuentra al comienzo de la partida.

Incremento: 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 en tanto en modo de retardo o en el modo acumulativo.

Intercambio: 3.7.5.3 Cuando un peón promociona. 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: 12.7. Implicarse en algo que está sucediendo y que puede afectar al resultado.

Invalidez: Ver Discapacidad.

Jaque mate: 1.2. Cuando se ataca al rey y no se puede impedir la amenaza. En la notación ++ o #.

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

Juego de piezas de ajedrez: Las 32 piezas sobre el tablero de ajedrez.

Juego limpio: 12.2.1 Hacer justicia cuando el árbitro determina que las *Leyes* son inadecuadas o incompletas.

Juego sobre el tablero: Introducción. Las *Leyes* solo cubren este tipo de ajedrez, no internet, ni correspondencia, etc.

Movimiento ilegal: 3.10.1 Una posición o movimiento que es imposible debido a las *Leyes del Ajedrez*.

Jugada secreta: Apéndice E. Cuando se aplaza una partida y se sella su siguiente movimiento en un sobre.

Jugada/Jugar: 1.1. 1. 40 jugadas en 90 minutos, se refiere a 40 movimientos por 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 la única jugada del Blanco.

Local de juego: 11.2. El único lugar al que los jugadores tienen acceso durante la partida.

Mate: Abreviatura de jaque mate.

Medios normales/Procedimientos normales: G.5 esforzarse para tratar de ganar, o bien, tener una posición tal que existe la posibilidad real de ganar la partida de forma diferente que por caída de bandera.

Modo acumulativo (Fischer): 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 retardo (Bronstein): 6.3.2 Ambos jugadores reciben un asignado “tiempo principal de reflexión”. Cada jugador también recibe un “tiempo extra fijo” con cada movimiento. La cuenta atrás del tiempo principal de reflexión solo comienza después de que haya trascurrido 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 la proporción de tiempo extra fijo utilizado.

Monitor: 6.13. Una pantalla electrónica con la posición del tablero.

Movimiento completado: 6.2.1 Cuando un jugador ha realizado su movimiento y luego se presiona su reloj.

Movimiento legal: Véase el artículo 3.10.1

Negro: 2.2.1. Hay 16 piezas de color oscuro y 32 casillas de color negro. 2. Con mayúsculas, esto también hace referencia al jugador de las piezas negras.

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

Oferta de tablas: 9.1.2. Cuando un jugador ofrece tablas al oponente. Esto se indica en la planilla con el símbolo (=).

Organizador. 8.3. La persona responsable del lugar de celebración, fechas, premios, invitaciones, formato de la competición, etc.

Pantalla: 6.13. Una pantalla electrónica con la posición en el tablero.

Partida estándar: G3. Cuando el tiempo para cada jugador es al menos de 60 minutos.

Período de tiempo: 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. Alfil o caballo.

Pieza tocada: 4.3. Si un jugador toca una pieza con la intención de moverla, está obligado a moverla.

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

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

Posición muerta: 5.2.2. Cuando ninguno de los jugadores puede dar mate al rey del oponente con cualquier serie de movimientos legales

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

Pulsar el reloj: 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: 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: 1.1. Un movimiento se dice que ha sido realizado cuando la pieza ha sido movida a su nueva casilla, la mano ha dejado la pieza y la pieza capturada, si la hay, se ha retirado del tablero.

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

Regla de los 50 movimientos: 5.3.2 Un jugador puede reclamar tablas si los últimos 50 movimientos se han completado por parte de cada jugador sin movimientos de peón y sin capturas.

Regla de los 75 movimientos: 9.6.2 La partida es tablas si los últimos 75 movimientos se han completado por parte de cada jugador sin movimientos de peón y sin capturas.

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

Reloj: 6.1. Uno de los dos indicadores de tiempo.

Renuncia: 4.8. 1. Perder el derecho de hacer una reclamación o movimiento. O 2. Perder una partida debido a una infracción de las *Leyes*.

Repetición: 5.3.1.1. Un jugador puede reclamar tablas si se produce la misma posición tres veces. 2. La partida es tablas si se produce la misma posición en cinco ocasiones.

Resultados: 8.7. Por lo general, el resultado es 1-0, 0-1 o ½-½. En circunstancias excepcionales, ambos jugadores pueden perder (artículo 11.10), o que uno puntúe ½ y el otro 0 (artículo 12.3b).

Para las partidas sin jugar las puntuaciones se indican con +/- (Blanco gana por incomparecencia), -/+ (Negro gana por incomparecencia), -/- (Ambos jugadores pierden por incomparecencia).

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

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

Supervisar: 12.2.54 Inspeccionar o controlar.

Tablas: 5.2. Cuando la partida acaba sin victoria de ninguno de los jugadores.

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

Tablero de demostración: 6.13. Pantalla que indica la posición del tablero donde las piezas se mueven manualmente.

Tablero: 2.4. Tablero de ajedrez.

Teléfono celular: Ver Teléfono móvil.

Teléfono móvil: 11.3.2 Teléfono celular.

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

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

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”.