

REGLAMENTO DEL JUEGO DE AJEDREZ DE LA FEDERACION INTERNACIONAL DE AJEDREZ (F. I. D. E)

• REGLAS DEL JUEGO

Artículo 1: *La naturaleza y objetivos del juego de ajedrez.*

1.1 La partida de ajedrez se juega entre dos jugadores que mueven sus piezas sobre un tablero cuadrado llamado “Tablero de Ajedrez”. El jugador que conduce las piezas blancas comienza la partida. Se dice que a un jugador “le toca jugar” ó “tiene el turno” cuando el rival completa su jugada.

1.2 El objetivo de cada jugador es atacar al rey del rival de manera tal que el rival no tenga jugada legal con la que evite la “captura” de su rey en la siguiente movida. Se dice que el jugador que logra esto ha dado “jaque mate” al rival y ha ganado la partida. El jugador a quien le han dado jaque mate ha perdido la partida.

1.3 Si en una posición es imposible para ambos jugadores dar jaque mate, la partida es tablas.

Artículo 2 : *La posición inicial de las piezas en el tablero de ajedrez.*

2.1 El tablero de ajedrez es una grilla de 8 x 8 casillas. Los 64 escaques son de igual tamaño y de colores alternativamente claros (casillas blancas) y oscuros (casillas negras).

El tablero de ajedrez se coloca entre los jugadores, de manera tal que la casilla del rincón derecho de cada jugador, sea blanca.

2.2 Al comenzar la partida un jugador tiene dieciseis piezas de color claro (piezas blancas) y el otro jugador tiene dieciseis piezas de color oscuro (piezas negras) . Las piezas son las siguientes:



un Rey Blanco,



una Dama Blanca,



dos Torres Blancas,



dos Alfiles Blancos,



dos Caballos Blancos,



ocho Peones Blancos.



Un Rey Negro,



una Dama negra,



dos Torres Negras,



dos Alfiles Negros,



dos Caballos Negros,



ocho Peones Negros.

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



2.4 Las ocho hileras de casillas verticales se llaman “columnas”. Las ocho hileras de casillas horizontales se llaman “filas”. Las líneas de casillas del mismo color, unidas por sus vértices entre sí en línea recta, se llaman “diagonales”.

Artículo 3: *El movimiento de las piezas.*

3.1 Ninguna pieza puede moverse a una casilla ocupada por otra pieza del mismo color. Si una pieza se juega a una casilla ocupada por una pieza rival, ésta es capturada y retirada del tablero como parte de la misma jugada. Se dice que una pieza ataca a una casilla si la pieza puede hacer una captura en esa casilla de acuerdo con los artículos: 3.2, 3.3, 3.4 y 3.5.

3.2

a) La dama se puede mover a cualquier casilla de la columna, fila o diagonales en que se encuentra. (dibujo 1*).

b) La torre se puede mover a cualquier casilla de la fila ó columna en que se encuentra. (dibujo 2*).

c) El alfil se puede mover a cualquier casilla de las diagonales en que se encuentra. Cuando se hacen estas jugadas la dama, torre ó alfil no pueden mover por encima de otra pieza que se interponga. (dibujo 3*).

3.3 El caballo se mueve a una de las casillas más cercanas a la que se encuentra pero que no esté sobre la misma fila, columna o diagonal. No pasa directamente sobre una casilla interpuesta. (dibujo 4*).

3.4

a) El peón puede moverse hacia adelante a una casilla desocupada inmediatamente enfrente de éste en la misma columna, ó

b) en su primer movimiento el peón puede avanzar dos casillas a lo largo de la misma columna siempre que ambas casillas estén desocupadas, ó

c) el peón puede moverse a una casilla ocupada por una pieza rival que esté en diagonal enfrente de éste sobre una columna adyacente, capturando aquella pieza. (dibujo 5*)

d) un peón que ataca una casilla atravesada por un peón adversario que ha sido avanzado dos casillas a la vez desde su casilla inicial, puede capturar a este peón rival como si hubiese avanzado una sola casilla. Esta captura sólo puede hacerse en la

* Los dibujos mencionados se encuentran en la última página.

jugada siguiente como réplica inmediata y se llama Captura al Paso. (dibujo 6*)

e) Cuando un peón alcanza la fila más alejada de su posición inicial, se debe cambiar como parte de la misma jugada por una dama, una torre, un alfil ó un caballo del mismo color. La elección del jugador no está restringida a las piezas que han sido capturadas previamente. Este cambio de un peón por otra pieza se llama “coronación” ó “promoción” y el efecto de la nueva pieza es inmediato.

3.5

a) El rey puede mover de dos maneras diferentes:

1- mover a cualquier casilla contigua que no esté atacada por una ó más piezas rivales (dibujo 7), ó

2- “enrocar” . Esta es una jugada del rey y de una de las torres del mismo color sobre la misma fila. Se considera como una sola jugada de rey y se efectúa moviéndolo desde su casilla original dos casillas por la misma línea hacia la torre con la que enrocará; luego, esa torre es trasladada sobre el rey hacia la casilla que éste acaba de atravesar. (dibujos 8-9-10-11*)

• El enroque es ilegal:

a- si se ha movido el Rey

b- si se ha movido la Torre con la que quiere enrocar.

• El enroque está momentáneamente impedido:

a- si la casilla de origen del Rey, o la casilla que el Rey ha de atravesar, ó aquella que el Rey ocupará al completar el enroque, está atacada por una o más piezas rivales.

b- si hay alguna pieza entre el Rey y la Torre con la cual se quiere enrocar.

c- Se dice que el Rey está “en jaque”, si está atacado por una o más piezas rivales, aún cuando éstas mismas piezas no puedan ser movidas. No es obligatorio anunciar un jaque. Un jugador no debe hacer una jugada que sitúe o deje a su rey en jaque.

ARTÍCULO 4: *La acción de mover las piezas.*

4.1 Cada jugada debe efectuarse con una sola mano.

4.2 El jugador al que le toca mover, puede componer la posición de una o varias piezas en las casillas que ocupan siempre que exprese previamente su intención de hacerlo (ej: diciendo “compongo”).

4.3 Exceptuando el caso anterior, cuando el jugador que tiene el turno para mover toca deliberadamente:

a- una o más piezas del mismo color, tiene que mover o capturar la primera pieza tocada que se pueda mover o capturar;

b- una de sus piezas y una de las piezas del rival, tiene que capturar ésta con la suya; y si ello fuera ilegal, tiene que mover o capturar la primera pieza tocada que pueda moverse o capturarse. Si fuera imposible establecer cual fue la pieza tocada primero, se considerará como tocada la propia pieza del jugador.

4.4

a- Si un jugador toca primero una de las Torres y después el Rey, no puede hacer el enroque con esa Torre. Este caso está legislado por el art.4.3.

b- Si un jugador que intenta enrocar toca primero el Rey o el Rey y la Torre al mismo tiempo pero el enroque en ese flanco es ilegal, el jugador debe elegir entre mover el

Rey ó enrocar en el otro flanco, siempre que ello sea posible. Si el Rey no dispone de jugadas legalmente posibles, el jugador queda en libertad para hacer cualquier jugada legal.

4.5 Si ninguna de las piezas tocadas puede moverse o capturarse, el jugador puede efectuar cualquier jugada legal.

4.6 El jugador no puede reclamar que su rival ha violado los artículos 4.3 o 4.4 después que él mismo ha tocado una pieza.

4.7 Cuando, como una jugada legal o parte de una jugada legal, una pieza ha sido soltada sobre una casilla, no puede ser luego movida a otra casilla. Se considera hecha la jugada cuando se cumplieron todos los requisitos del artículo 3.

ARTÍCULO 5: *La partida terminada.*

5.1

a-Gana la partida el jugador que da jaque mate al rey rival con una jugada legal. Esto termina inmediatamente la partida.

b- Gana la partida el jugador cuyo rival declara que abandona. Esto termina inmediatamente la partida.

5.2 La partida es tablas cuando el rey del jugador al que le toca jugar no está en jaque y dicho jugador no dispone de jugada legal alguna. En este caso se dice que el rey está “ahogado”. Esto termina inmediatamente la partida.

5.3 La partida es tablas por acuerdo, durante la partida, de ambos jugadores. Esto termina inmediatamente la partida. (ver art. 9.1)

5.4 La partida se puede considerar tablas si una posición idéntica aparece tres veces sobre el tablero. (art. 9.2)

5.5 La partida puede considerarse tablas si en las últimas 50 jugadas consecutivas de cada jugador no se produjo el movimiento de un peón ni captura de alguna pieza. (ver art. 9.3)

• REGLAS DE TORNEO

ARTÍCULO 6: *El Reloj de Ajedrez.*

6.1 “Reloj de ajedrez” es un reloj con dos indicadores de tiempo, conectados entre sí de tal manera que cuando uno se pone en marcha el otro se detiene.

En las Leyes del Ajedrez, “reloj” se refiere a uno de los dos indicadores de tiempo. “Aguja caída” significa el fin del tiempo asignado para un jugador.

6.2 Cuando se usa un reloj de ajedrez, cada jugador debe efectuar un cierto número de jugadas, o todas ellas, en un período de tiempo asignado; o puede asignarse una cantidad de tiempo adicional después de cada jugada. Todo esto debe estar establecido con anticipación. El tiempo ahorrado por un jugador durante un período se adiciona a su tiempo disponible para el próximo período, excepto en el modo “tiempo de retraso”.

6.3 Cada indicador de tiempo tiene una “aguja”. Inmediatamente después que cae la aguja, los requisitos del artículo 8.1 deben verificarse.

6.4 El árbitro decide dónde se coloca el reloj de ajedrez.

6.5 El reloj del jugador que tiene las piezas blancas se pone en marcha a la hora señalada para el comienzo de la partida.

6.6 Pierde la partida el jugador que se presenta ante el tablero de ajedrez con más de una hora de atraso con respecto al horario programado para el comienzo de la sesión (a menos que las reglas de la competencia lo especifiquen de otro modo o el árbitro decida de otra manera).

6.7

a- Durante la partida cada jugador, habiendo hecho su jugada sobre el tablero, detendrá su propio reloj con lo que accionará el reloj de su oponente. Un jugador debe siempre poder detener su reloj. La jugada no se considerará terminada hasta que el jugador no haya detenido su reloj, a menos que la jugada realizada termine la partida. (ver art. 5.1, 5.2, 5.3) El tiempo que media entre la realización de la jugada en el tablero y la detención del reloj es considerado como parte del tiempo asignado al jugador.

b- Un jugador debe detener su reloj con la misma mano con la que hizo la jugada. Está prohibido mantener el dedo sobre el botón o cubrirlo de cualquier manera.

c- Los jugadores deben manipular el reloj de ajedrez de manera apropiada. Está prohibido golpearlo fuertemente, levantarlo, o voltearlo. El manejo inapropiado del reloj será penalizado de acuerdo con el artículo 13.4

6.8 La aguja de un jugador se considera caída cuando el arbitro lo observa o cuando uno de los jugadores hace un reclamo válido en ese sentido.

6.9 Excepto donde se aplican los art. 5.1, 5.2 y 5.3, pierde la partida el jugador que que no completa el número prescrito de jugadas en el tiempo asignado. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el rival no puede dar jaque mate al adversario con cualquiera de las series posibles de jugadas legales (aún con el más inexperto contrajuego).

6.10 Siempre que no existan defectos evidentes, la información obtenida a través del reloj se considera definitiva. Un reloj de ajedrez evidentemente defectuoso deberá ser reemplazado. El árbitro deberá usar su mejor criterio para determinar los tiempos que se indicarán en el nuevo reloj.

6.11 Si ambas agujas han caído y es imposible establecer cuál aguja cayó primero, la partida debe continuar.

6.12

a- Si fuera necesario detener la partida, será el arbitro quien detenga los relojes.

b- Un jugador puede detener los relojes para solicitar la asistencia del árbitro.

c- El árbitro decide cuando se reanuda la partida.

6.13 Si ocurre una irregularidad y/o las piezas deben ser reubicadas en una posición anterior, el árbitro usará su mejor criterio para determinar los tiempos que se indicarán en el reloj.

6.14 Está permitido que en la sala de juego haya pantallas, monitores, o tableros murales que muestren una posición actual sobre el tablero, las jugadas y el número de jugadas realizadas, y relojes que también muestren el número de jugadas. Sin embargo, el jugador no puede efectuar un reclamo fundamentado en cosa alguna

mostrada de esta manera.

ARTÍCULO 7: *Posiciones ilegales.*

7.1

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

b- Si durante una partida se comprueba que el único error es que el tablero no se colocó según lo establece el artículo 2.1, la posición existente se transferirá a un tablero correctamente colocado y se continuará la partida.

7.2 Si una partida comienza con los colores invertidos deberá continuarse, a menos que el árbitro decida de otra manera.

7.3 Si un jugador desplaza una o más piezas, deberá restablecer la posición correcta con su propio tiempo. Si es necesario, el rival tiene el derecho de poner en marcha el reloj del infractor, sin efectuar jugada alguna, para asegurar que la posición correcta se restablece con el tiempo del infractor.

7.4 Si durante una partida se comprueba que se ha hecho una jugada ilegal, o que las piezas fueron desplazadas de sus casillas, se restablecerá la posición existente antes de que se produjera la irregularidad. Si la posición inmediatamente anterior a la irregularidad no pudiera determinarse se continuará la partida desde la última posición anterior a la irregularidad que se pueda determinar. En el caso de una jugada ilegal, se aplica el art. 4.3 a la jugada reemplazante y los tiempos en los relojes se ajustarán de acuerdo con el art. 6.13 tras lo que continuará la partida.

ARTICULO 8: *La anotación de las jugadas.*

8.1 Durante la partida cada jugador tiene la obligación de anotar en la planilla dispuesta para la competencia, sus jugadas y las de su rival, jugada tras jugada, de la manera más clara y legible posible, en el sistema algebraico de notación (Apéndice E).

Si lo desea, un jugador puede responder a la jugada de su rival antes de anotarla. Debe anotar su propia jugada previa antes de efectuar otra. Ambos jugadores deben anotar en la planilla la oferta de tablas (Apéndice E12).

Si debido a motivos físicos o religiosos un jugador no puede anotar, el árbitro, antes de comenzar la partida, decidirá la cantidad de tiempo que le deducirá a ese jugador, al tiempo asignado para la misma.

8.2 En todo momento el árbitro debe poder ver la planilla.

8.3 Las planillas son propiedad de los organizadores del certamen.

8.4 Si un jugador dispone de menos de cinco minutos en su reloj y no tiene un tiempo adicional de 30 segundos o más agregados a cada jugada, no está obligado a cumplir lo requerido en el art. 8.1

El jugador debe completar su planilla inmediatamente después que haya caído una aguja.

8.5

a- Si de acuerdo con el art. 8.4 ninguno de los jugadores está obligado a anotar sus jugadas, el árbitro o un asistente procurará estar presente y registrar la partida. En

este caso, inmediatamente después de caída una aguja, el árbitro detendrá los relojes y ambos jugadores actualizarán sus planillas, usando la planilla del árbitro o del rival.

b- Si de acuerdo con el art. 8.4 es sólo un jugador el que no está obligado a anotar sus jugadas, éste deberá actualizar su planilla completamente, inmediatamente después de caída una aguja. Siempre que tenga el turno para mover puede usar la planilla de su rival. A un jugador no le está permitido mover hasta después de haber completado su propia planilla y devuelto la de su rival.

c- Si no se dispone de una planilla completa, los jugadores deben reconstruir la partida en otro tablero bajo el control del árbitro, o de un asistente, quien primero anotará la posición actual de la partida antes de comenzar la reconstrucción.

8.6 Si las planillas no pueden ser actualizadas demostrando que un jugador ha excedido el tiempo asignado, la próxima jugada se considerará como la primer jugada del siguiente período de tiempo, a menos que haya evidencia que se hicieron más jugadas.

ARTICULO 9: La partida tablas.

9.1 Un jugador puede proponer tablas después de efectuar una jugada sobre el tablero. Debe hacerlo antes de accionar su reloj. Una oferta en cualquier otro momento de la partida es también válida, pero viola el art. 12.5. El ofrecimiento de tablas es incondicional. En ambos casos el ofrecimiento no puede retirarse y es válido hasta que el rival lo acepte o rechace oralmente o haciendo una jugada, o si la partida termina de algún otro modo. Ambos jugadores anotarán el ofrecimiento de tablas en sus planillas con el símbolo (=).

9.2 La partida es tablas, si lo reclama el jugador al que le toca mover, cuando se produce la misma posición, por tercera vez (no necesariamente consecutiva)

(a)- va a producirse y el jugador primero escribe la jugada en su planilla y manifiesta al árbitro su intención de hacer esa jugada; ó

(b)- acaba de producirse.

Las posiciones referidas en (a) y (b) son consideradas las mismas, si al mismo jugador le toca mover, y las piezas de la misma clase y color ocupan las mismas casillas, y los posibles movimientos de todas las piezas de ambos jugadores son las mismas.

No se considera "misma posición" si un peón podía haber sido capturado al paso o si el derecho a enrocar inmediatamente o en el futuro han sido cambiadas.

9.3 Ante el reclamo de un jugador al que le toca mover, la partida será tablas si:

a- las últimas 50 jugadas consecutivas efectuadas por cada jugador no hubo movimiento de peón alguno ni captura de ninguna pieza, ó

b- escribe en su planilla la jugada, y declara su intención de hacer una jugada con la que resultará que en las últimas 50 jugadas de cada jugador no hubo movimiento de alguno de los peones o no existió captura de pieza alguna.

9.4 Si un jugador hace una jugada sin haber reclamado tablas de acuerdo con los art. 9.2 y 9.3 pierde, en esa jugada, el derecho al reclamo.

9.5 Si un jugador reclama tablas sobre la base de los art. 9.2 y 9.3 debe inmediatamente detener ambos relojes.

No puede retirar su reclamo.

a- Si el reclamo es correcto la partida es tablas inmediatamente.

b- Si el reclamo es incorrecto, el árbitro reducirá a la mitad el tiempo remanente del reclamante, quitando como máximo tres minutos, y adicionará tres minutos al tiempo remanente del rival. La partida debe continuar y quien reclamó debe hacer la jugada señalada.

9.6 La partida es tablas cuando se llega a una posición desde la que es imposible dar jaque mate con cualquier serie posible de jugadas legales, aún considerando un juego inexperto. Esto termina inmediatamente la partida.

ARTICULO 10: *Juego hasta terminar o a "finish".*

10.1 El "Juego a Finish" se produce en la última fase de una partida, cuando todas las jugadas restantes deben ser hechas en un tiempo limitado.

10.2 Si a un jugador le quedan menos de dos minutos en su reloj, puede reclamar tablas antes que caiga su aguja. Debe detener los relojes y convocar al árbitro.

a-Si el árbitro está convencido que el rival no se esfuerza por ganar la partida por medios normales, o que no es posible ganar por medios normales, declarará tablas la partida. De otra manera, postergará su decisión.

b-Si el árbitro posterga su decisión, pueden ser adjudicados dos minutos extras al rival y la partida continuará en presencia del árbitro.

c- Habiendo postergado su decisión, el árbitro puede posteriormente declarar la partida tablas, aún después que una aguja haya caído.

10.3 Las jugadas ilegales no pierden forzosamente. Después de conducirse de acuerdo con el art 7.4, el árbitro agregará dos minutos extras al rival del jugador que cometió la primera jugada ilegal. Ante la segunda jugada ilegal del mismo jugador, el árbitro dará otros dos minutos extras al rival. Ante la tercera jugada ilegal del mismo jugador, el árbitro declarará que éste pierde la partida.

10.4 Si ambas agujas están caídas y es imposible establecer cual cayó primero, la partida es tablas.

ARTICULO 11: *Puntuación*

11.1 El jugador que gana su partida recibe un punto (1), el que pierde su partida no recibe puntos (0) y el jugador que empata su partida recibe medio punto (1/2).

ARTICULO 12: *La conducta de los jugadores.*

12.1 Se espera de los jugadores los más altos niveles en las normas de conducta.

12.2 Durante las partidas los jugadores tienen prohibido utilizar notas, fuentes de información, aconsejar, o analizar en otro tablero. La planilla se usará solamente para anotar las jugadas, el tiempo de los relojes, el ofrecimiento de tablas, y motivos relativos a un reclamo.

12.3 Mientras se disputan partidas no está permitido hacer análisis alguno en la sala de juego, sea por los jugadores o por los espectadores. Los jugadores que terminan sus partidas se considerarán como espectadores.

12.4 No se permite a los jugadores dejar el "lugar de juego" sin la autorización del árbitro.

tro. El lugar de juego se define como el área de juego, la sala de descanso, el área de refrigerios, el área especial para fumadores y otros lugares indicados por el árbitro. Al jugador que le corresponde mover no le está permitido dejar el “área de juego”, sin el permiso del árbitro.

12.5 Está prohibido distraer y molestar al rival de cualquier manera; esto incluye un persistente ofrecimiento de tablas.

12.6 Las infracciones a los art. 12.2, 12.5 se penalizarán de acuerdo con el art. 13.4.

12.7 Pierde la partida el jugador que persistentemente se rehusa a cumplir con las Leyes del Ajedrez. El árbitro decidirá la puntuación del rival.

12.8 La partida se declarará perdida por ambos jugadores si ambos incurren en lo establecido en el art. 12.7.

ARTICULO 13: *La función del árbitro*

13.1 El árbitro velará por el estricto cumplimiento de las Leyes del Ajedrez.

13.2 El árbitro ha de actuar en el mejor interés de la competencia. Asegurará que se mantenga un buen ambiente de juego y que los jugadores no sean molestados. También supervisará el desarrollo de la competencia.

13.3 El árbitro presenciará las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados de tiempo, hará cumplir las desiciones que tome e impondrá sanciones a los jugadores cuando corresponda.

13.4 Las sanciones que el árbitro puede imponer incluyen:

a- advertir ó amonestar, ó

b- incrementar el tiempo restante del rival del infractor, ó

c- reducir el tiempo restante al infractor, ó

d- declarar la partida perdida, ó

e- expulsar de la competencia.

13.5 El árbitro puede adjudicar un tiempo adicional, a uno o a ambos jugadores, ante eventuales molestias externas a la partida.

13.6 El árbitro no debe intervenir en la partida indicando en número de jugadas realizadas, excepto en caso de aplicación del art. 8.5, cuando al menos uno de los jugadores ha usado todo su tiempo. El árbitro se abstendrá de informar a un jugador que su rival hizo una jugada, o que él no ha presionado su reloj.

13.7 Los espectadores y jugadores de otras partidas no pueden hablar ni interferir de manera alguna en una partida. Si es necesario, el árbitro puede expulsar de la sala de juego a los infractores

ARTICULO 14: *FIDE*

Las federaciones afiliadas pueden pedir a la FIDE que tome desiciones oficiales sobre problemas relativos a las Leyes del Ajedrez.

• APENDICE

A. Las partidas suspendidas.

1.

a- Si una partida no termina al finalizar el tiempo establecido de la sesión de juego, el

árbitro ordenará al jugador que le toca mover que “selle su jugada”. El jugador debe escribir su jugada en notación no ambigua en su planilla, poner su planilla y la de su rival en un sobre, cerrar el sobre y, sólo entonces, detener su reloj sin accionar el de su rival. El jugador mantiene el derecho a cambiar su jugada sellada hasta que detiene los relojes. Si después de que el árbitro solicitó que selle su jugada, el jugador realiza una jugada sobre el tablero, ésta se considerará como su jugada sellada y el jugador debe anotarla como tal en su planilla.

b- Un jugador que le toca mover quién suspende la partida antes del final de la sesión de juego será considerado como sellado el tiempo nominal para el final de la sesión.

2. En el sobre se indicarán los siguientes datos:

a- Los nombres de los jugadores

b- La posición inmediatamente anterior a la jugada sellada

c- El tiempo usado por cada jugador

d- El nombre del jugador que ha sellado la jugada

e- El número de la jugada sellada

f- La oferta de tablas, si la propuesta fue hecha antes de la suspensión de la partida.

g- El día, hora y lugar donde se reanudará el juego.

3. El árbitro controlará la exactitud de la información del sobre y es el responsable de la seguridad del mismo.

4. Si un jugador propone tablas después que su rival selló su jugada, la oferta es válida hasta que el rival la acepte o rechace como lo establece el art. 9.1

5. Antes que la partida se reanude, se pondrá en el tablero la posición inmediatamente anterior a la de la jugada sellada y se ajustarán los relojes de manera que indiquen los tiempos usados por cada jugador cuando se suspendió la partida.

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

7. El sobre se abrirá sólo cuando el jugador que debe contestar a la jugada sellada esté presente.

8. Excepto en los casos mencionados en los art. 6.9 y 9.6, pierde la partida el jugador cuya anotación de su jugada sellada:

a- es ambigua, ó

b- es incorrecta, y es imposible establecer su verdadero sentido.

c- es ilegal.

9. Si a la hora acordada para la reanudación:

a- el jugador que tiene que responder a la jugada sellada está presente, el sobre es abierto, la jugada sellada se efectúa sobre el tablero y se acciona el reloj.

b- el jugador que tiene que responder a la jugada sellada no está presente, su reloj se pondrá en marcha. A su llegada, puede detener su reloj y convocar al árbitro. El sobre es entonces abierto y la jugada sellada se efectúa sobre el tablero. Su reloj es entonces puesto en marcha nuevamente.

c- el jugador que ha sellado su jugada no está presente, el rival, en lugar de responder de la manera normal, tiene derecho a anotar su respuesta en la planilla, guardar la planilla en un nuevo sobre, detener su reloj y accionar el de su rival.

En tal caso el sobre se entregará al árbitro para su custodia y será abierto a la llega-

da del rival.

10. el jugador que llega con más de una hora de atraso para la reanudación de una partida suspendida pierde la partida. Sin embargo, si el jugador que hizo la jugada sellada es el jugador atrasado, la partida se decide de otro modo, si:

- a- el jugador ausente ha ganado la partida porque la jugada sellada es jaque mate, ó
- b- el jugador ausente ha entablado la partida porque la jugada sellada es ahogado, ó queda en el tablero una posición descrita en el art. 9.6.
- c- el jugador presente en el tablero de ajedrez ha perdido el partido de acuerdo con el art. 6.9

11.

a- Si se extravía el sobre que contiene la jugada sellada, la partida continuará desde la posición suspendida, con los relojes indicado el tiempo de la suspensión. Si el tiempo usado por cada jugador no puede ser restablecido los relojes serán estimados por el árbitro.

El jugador que hizo la jugada sellada la efectuará en el tablero.

b- Si es imposible restablecer la posición suspendida la partida se anulará y deberá jugarse nuevamente.

12. Si a la reanudación de la partida, uno de los jugadores señala antes de hacer su primer movida que el tiempo usado ha sido indicado incorrectamente en uno de los dos relojes, el error debe corregirse.

Si no se demuestra el error la partida continúa sin corrección alguna a menos que el árbitro piense que las consecuencias serán demasiado graves.

13. La duración de cada sesión de reanudación será controlada por el árbitro con su reloj. El comienzo y final de la sesión se anunciará con anticipación.

B. Partida rápida.

1. Una “partida rápida” es aquella donde todas las jugadas deben realizarse en un tiempo establecido entre 15 y 60 minutos.

2. Esta modalidad se rige por las Leyes del Ajedrez de la FIDE, excepto cuando las siguientes Leyes las modifiquen.

3. Los jugadores no tienen obligación de anotar sus jugadas.

4. Después que cada jugador haya realizado tres jugadas no se puede reclamar por la incorrecta posición de las piezas, la orientación del tablero o el ajuste del reloj.

5. Sólo si es solicitado por uno o ambos jugadores el árbitro dará un fallo de acuerdo con los art. 4 y 10.

6. Se considera que una aguja ha caído cuando un jugador hace un reclamo válido por ello. El árbitro se abstendrá de indicar la caída de una aguja.

7. Para reclamar la victoria por tiempo, el reclamante deberá detener ambos relojes y notificar al árbitro. Para que el reclamo prospere la aguja de quien reclama debe estar levantada y la aguja del rival caída, después que los relojes fueron detenidos.

8. Si ambas agujas han caído, la partida es tablas.

C. Partidas “blitz”, “relámpago” ó “ping pong”

1. Una “partida blitz” es aquella donde todas las jugadas deben realizarse en un tiempo

po menor de 15 minutos para cada jugador.

2. El juego se rige por las Leyes del Juego Rápido, según el apéndice B, excepto en los casos en que las siguientes leyes las modifican.

3. Se considera completa una jugada ilegal cuando el reloj del rival se puso en marcha. El rival tiene derecho a reclamar la victoria antes de realizar su propia jugada. Una vez que el rival hizo su propia jugada, no puede corregirse una jugada ilegal.

4. Para ganar, un jugador debe disponer de "Potencial de mate". Esto se define como suficiente poder para eventualmente producir una posición legal donde, posiblemente por mate ayudado, el rival, teniendo el turno de mover, no puede evitar que le den jaque mate en una jugada.

Por ello dos caballos y un rey contra un rey solo es material insuficiente pero una torre contra un caballo es material suficiente.

5. El art. 10.2 no se aplica.

D. Finales de partidas en el juego rápido a "finish" donde no está presente el árbitro en el lugar.

En las partidas jugadas bajo lo establecido en el art. 10, un jugador puede reclamar tablas cuando le quedan menos de 2 minutos en su reloj y antes de que su aguja caiga. La caída de la aguja finaliza la partida.

El jugador puede reclamar sobre la base de:

a- que su rival no puede ganar por medios normales, ó

b- que su rival no intenta ganar por medios normales.

En el caso "a" el jugador debe escribir la posición final y su rival verificarla.

En el caso "b" el jugador debe escribir la posición final y elevar a consideración una planilla actualizada que debe completarse antes que termine la partida. El rival verificará ambas planillas y la posición final.

El reclamo se someterá a la decisión de un arbitro independiente, la que será definitiva.

Notación Algebraica.

La FIDE reconoce sólo un sistema de anotación para sus torneos y matches, el Sistema Algebraico, y recomienda el uso de esta anotación uniforme para la literatura de ajedrez y de los periódicos.

La planilla anotada en un sistema distinto al algebraico no pueden utilizarse como evidencia en los casos donde normalmente se utiliza con ese propósito.

Un árbitro al observar que un jugador está usando un sistema de notación diferente al algebraico, debe advertirle que debe usar dicho sistema.

Descripción del Sistema Algebraico:

Cada pieza es indicada por la primera letra de su nombre en mayúscula.

Por ejemplo: R=rey, D=dama, T=torre, C=caballo.

Cada jugador es libre de usar la primera letra del nombre comunmente usado en su país.

Ej.: F= fou (alfil en francés), L= loper (alfil en holandés).

En periódicos impresos se recomienda el uso de figurines.

Los peones no son indicados por su primera letra, pero son reconocidos por la ausencia de dicha letra.

Ej.: e5, d4, a5.

Las ocho columnas de izquierda a derecha para las blancas y de derecha a izquierda para las negras son indicadas con las letras minúsculas, a, b, c, d, e, f, g, y h respectivamente.

Las ocho filas de abajo hacia arriba para las blancas y de arriba hacia abajo para las negras son numeradas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8 respectivamente. En consecuencia, en la posición inicial las piezas blancas y sus peones son colocadas en la primera y segunda fila y las piezas negras y sus peones en la octava y séptima filas.

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

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

Cada movimiento de una pieza es indicado por:

a- la primera letra del nombre de la pieza en cuestión y

b- la casilla de llegada.

No hay guión entre a y b. Ej.: Ae5, Cf3, Td1.

En el caso de los peones, se indica sólo la casilla de llegada.

Ej.: e5, d4, a5.

Cuando una pieza efectúa una captura, se inserta una "x" entre:

a- la primera letra del nombre de la pieza en cuestión y

b- la casilla de llegada.

Ej.: Axe5, Cxf3, Txd1.

Cuando un peón efectúa una captura, no sólo la casilla de llegada, sino que también la columna de salida deben ser indicadas, seguidas por una x.

Ej.: dxe5, gxf3, axb5.

En el caso de una captura al paso, se añade "a.p." a la anotación.

Si dos piezas idénticas pueden mover a la misma casilla que es movida es indicada como sigue:

1. Si ambas piezas están en la misma fila mediante:

a- la primera letra del nombre de la pieza

b- la fila de la casilla de salida, y

c- la casilla de llegada.

2. Si ambas piezas están en la misma columna mediante:

a- la primera letra del nombre de la pieza,

b- la fila de la casilla de salida, y

c- la casilla de llegada.

3. Si las piezas están en filas y columnas diferentes, se prefiere el método 1. En el caso de una captura, debe insertarse una x entre "b" y "c".

Ej: 1- Hay dos caballos en las casillas g1 y d2, y uno de ellos mueve a la casilla f3: se anota Cgf3 o Cdf3 según sea el caso.

2- Hay dos caballos en las casillas g5 y g1, y uno de ellos mueve a la casilla f3: se anota C5f3 o C1f3, según sea el caso.

3- Hay dos caballos, en las casillas h2 y d4, y uno de ellos mueve a la casilla f se anota Chf3 o Cdf3, según sea el caso. Si hay una captura en la casilla f3, los ejemplos anteriores son cambiados por la inserción de una "x" y se anota

1- Cgxf3 o Cdxdf3,

2- C5xf3 o C1xf3,

3- Chxf3 o Cdxdf3, según sea el caso.

Si dos peones pueden capturar la misma pieza o peón del adversario, el peón que es jugado se indica con

a- la letra de la columna de salida,

b- una "x", la casilla de llegada.

Ej.: si hay dos peones blancos en las casillas c4 y e4 y un peón o pieza negra en la casilla d5, la anotación de la jugada blanca es cxd5 o exd5, según sea el caso.

En el caso de la promoción de un peón, se indica la jugada real del peón, seguida inmediatamente por la primera letra de la nueva pieza.

Ej.: d8=d, f8=C, B1=A, g1=T

Abreviaturas esenciales:

0-0 : enroque en el flanco rey con la torre en h1 o en h8

0-0-0 : enroque en el flanco dama con la torre a1 o a8

x : captura

+ : jaque

++ : jaque mate

a.p. : captura al paso

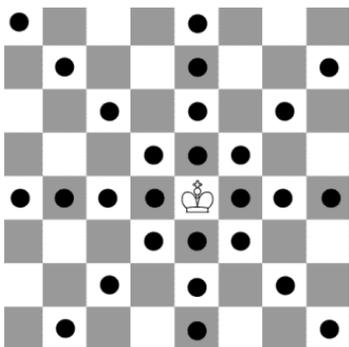
Ejemplo de partida:

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.Ad2 0-0 5.e4 d5 6. exd5 exd5 7.cxd5 Axc3 8. Axc3 Cxd5
9. Cf3 b6 10. Db3 Cxc3 11.bxc3 c5 12. Ae2 cxd4 13. Cxd4 Te8 14.0-0 Cd7 15. a4 Cc5
16.Db4Ab717. a5...etc.

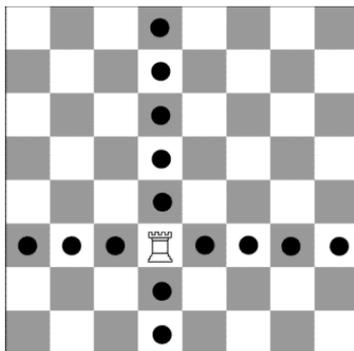
Una oferta de tablas debe ser anotada como (=).

LA FEDERACION ARGENTINA DE AJEDREZ adopta LAS LEYES DEL AJEDREZ de la FIDE para su aplicación en todas sus competencias a partir del 1º de julio de 1997.-

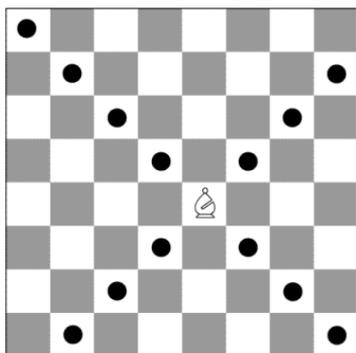
Agradecemos al Círculo TORRE BLANCA por habernos facilitado el reglamento publicado. Asimismo, queremos destacar que esta institución se dedica a la enseñanza, difusión y organización de torneos de ajedrez. Su dirección es: Sanchez de Bustamante 587 Cap..Fed. TEL: 4862-3261 Y 4865- 1196



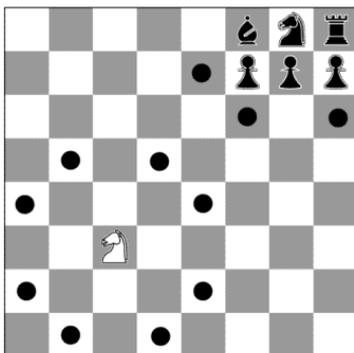
DIBUJO 1



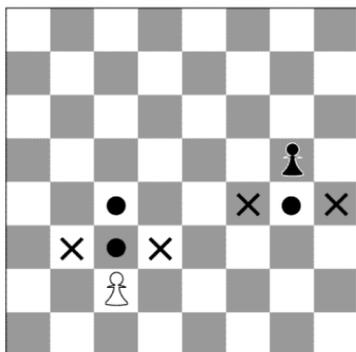
DIBUJO 2



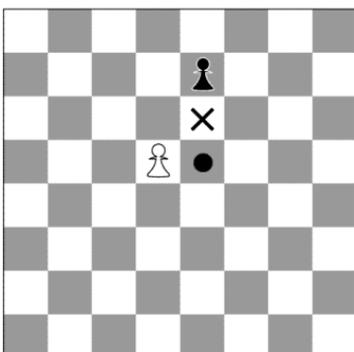
DIBUJO 3



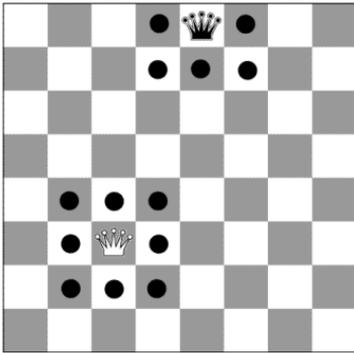
DIBUJO 4



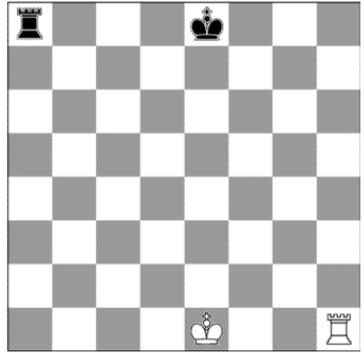
DIBUJO 5



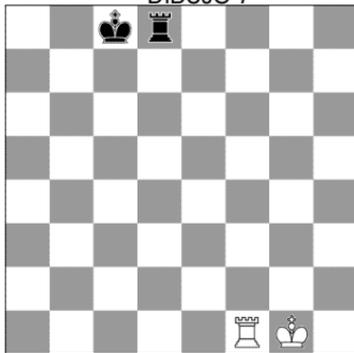
DIBUJO 6



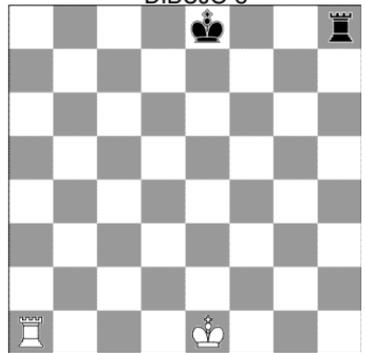
DIBUJO 7



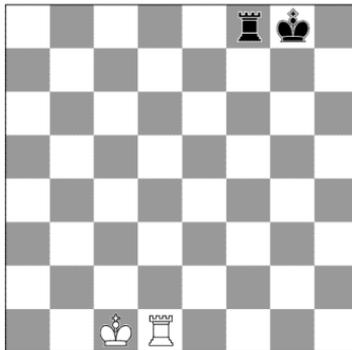
DIBUJO 8



DIBUJO 9



DIBUJO 10



DIBUJO 11