

LEYES DEL AJEDREZ



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 84º Congreso de la FIDE celebrado en Tallin (Estonia) en Octubre de 2013, entrando en vigor el 1 de Julio de 2014.

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*.

{En el prólogo se pone de manifiesto que las leyes del ajedrez no pueden ser tan extensas como para cubrir todas las situaciones posibles y la forma en la que deberíamos llegar a resolverlas. Mediante el estudio de situaciones análogas.

La única manera para que una partida pueda ser evaluada por la FIDE es si es jugada en base a las leyes.}

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

{Más adelante se verá que la jugada se considera “realizada” cuando el jugador deja de tocar la pieza soltándola en su casilla de destino. Se considera “completada” cuando después de realizado el movimiento detiene el reloj se acciona el del adversario. A pesar de que un jugador “está en juego” cuando se ha realizado la jugada de su adversario, este sólo podrá mover cuando su adversario en la haya completado.}

- 1.2 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. 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. El adversario, cuyo rey ha recibido mate, pierde la partida.

{El objetivo de cada jugador es situar al rey de su adversario “bajo ataque”, pero “dejar el propio rey bajo ataque”, “exponerlo al ataque” o “capturar el rey del adversario” son jugadas ilegales.}

- 1.3 Si la posición es tal que ninguno de los jugadores puede dar mate, la partida es tablas. (Ver artículo 5.2.b)

{Lógicamente si ningún jugador puede dar mate, tampoco podrá ganar la partida y en el ajedrez decimos que resultado es tablas, empate. Este artículo no se refiere a aquellas posiciones en las que jugando correctamente el resultado es tablas (lo que suelen llamarse tablas teóricas), sino a lo que se llama posiciones muertas, aquellas posiciones en la que ninguno de los jugadores puede dar mate mediante cualquier serie de jugadas legales. Por ejemplo R+C vs R o R+A vs R}

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”.

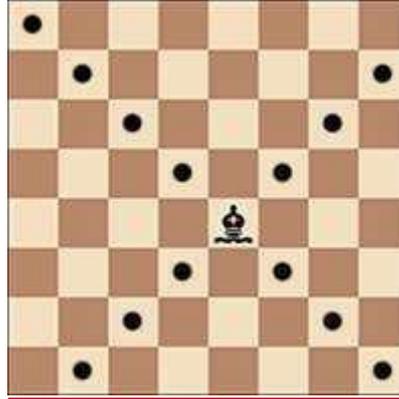
Artículo 3: El movimiento de las piezas

3.1 No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color. Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza de su adversario, ésta es capturada y retirada del tablero como parte del mismo movimiento. 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.

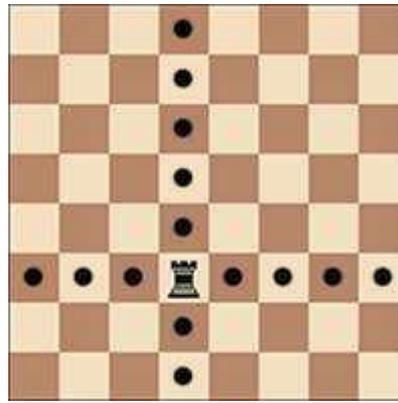
Se considera que una pieza ataca una casilla, incluso si esta, no puede ser movida a dicha casilla porque este movimiento dejaría o colocaría su propio rey bajo ataque.

{Define el ataque y la prohibición de capturar las piezas propias.}

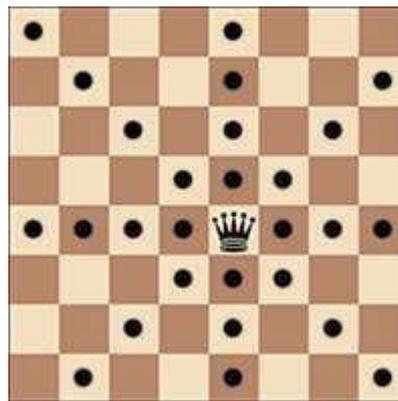
- 3.2 El alfil puede ser movido a cualquier casilla a lo largo de una de las diagonales sobre las que se encuentra.



- 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
- El peón puede ser movido hacia adelante a la casilla inmediatamente delante suyo en la misma columna, siempre que dicha casilla esté desocupada; o
 - en su primer movimiento el peón puede ser movido como en 3.7(a); alternativamente, puede avanzar dos casillas a lo largo de la misma columna, siempre que ambas casillas estén desocupadas; o
 - el peón puede ser movido a una casilla ocupada por una pieza del adversario que esté en diagonal delante suyo, sobre una columna adyacente, capturando dicha pieza.



- 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 éste hubiera avanzado sólo una casilla. Esta captura es sólo legal en el movimiento inmediatamente siguiente al citado avance y se denomina captura “al paso”.

{Solamente los peones pueden capturar “al paso” y sólo puede realizarse como respuesta al avance del peón del adversario.}



- e. 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”. La elección del jugador no está limitada a piezas que hayan sido capturadas anteriormente. Este cambio de un peón por otra pieza se denomina “promoción”, siendo inmediato el efecto de la nueva pieza.

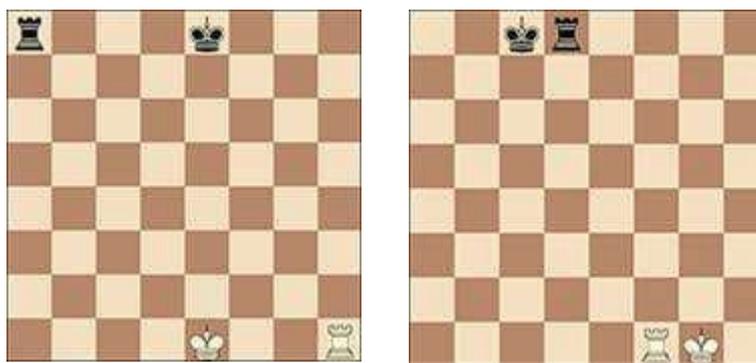
{Actualmente la manera de promocionar ha cambiado. Ya no es obligatorio que el peón llegue físicamente a la casilla más alejada, sino que puede ser cambiado directamente. Además poner la pieza y quitar el peón del tablero se puede realizar en cualquier orden. Queda mejor explicado en el artículo 4.6.}

3.8 Hay dos formas diferentes de mover el rey:

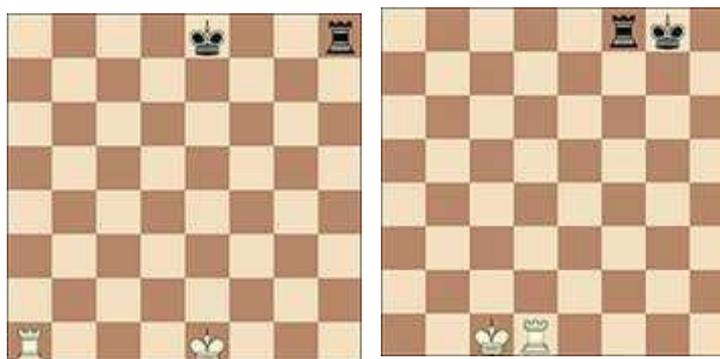
- a. desplazándolo a cualquier casilla adyacente,



- b. “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

- (1) Se ha perdido el derecho al enroque:
 - a. si el rey ya ha sido movido, o
 - b. con una torre que ya ha sido movida.
- (2) El enroque está temporalmente impedido:
 - a. 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,
 - b. si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la que se va a efectuar el enroque.

{El enroque es un movimiento del rey, de tal forma que si un jugador intenta enrocar y éste es ilegal, estará obligado a realizar cualquier movimiento legal con el rey. De no tener ningún movimiento legal con el rey será libre de hacer cualquier movimiento. No está obligado a mover la torre.}

- 3.9 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. Ninguna pieza puede ser movida de forma que ponga o deje a su propio rey en jaque.

- 3.10 a. Un movimiento es legal cuando se han cumplido todos los requisitos pertinentes de los artículos 3.1 - 3.9.
- b. Un movimiento es ilegal cuando no cumpla con los requisitos pertinentes de los artículos 3.1 -3.9
- c. Una posición es ilegal cuando no se puede alcanzar mediante una serie de movimientos legales.

{Una posición ilegal es una posición a la que no se puede llegar mediante una serie de movimientos legales, por ejemplo 8 peones de cada bando y dos alfiles de casillas blancas, o dos reyes en jaque.}

Artículo 4: La acción de mover las piezas

{Lo que se busca en este artículo es que todos los movimientos se realicen de la forma más clara e inequívoca posible.}

- 4.1 Cada movimiento debe efectuarse con una sola mano.

{Está claro: “con una sola mano”. Esto es aplicable también al caso de la captura, en el que el jugador retirara la pieza del adversario del tablero y con la misma mano situará la suya en esa casilla y pulsara el reloj. La única jugada que se puede realizar con ambas manos y siempre que primero se toque el Rey es el enroque}

- 4.2 Sólo el jugador que está en juego puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo “j’adoube” o “compongo”).

{Es el jugador al que le toca mover el que puede ajustar las piezas en sus casillas siempre y cuando manifieste de forma clara su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo compongo). La acción de ajustar no se refiere solamente a las suyas sino que también puede ajustar las del adversario.

Si un jugador dice que tocó la pieza para ajustarla pero el oponente no lo escuchó su palabra debe ser tenida en cuenta, ya que es palabra de uno contra la del otro, salvo que sea un hecho reiterado, pero se le advierte de que en adelante debe asegurarse que su adversario sepa que lo que está haciendo es ajustar esa pieza.}

- 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:
- a. una o más piezas propias, debe mover la primera pieza tocada que se pueda mover;
- b. una o más piezas del adversario, debe capturar la primera pieza tocada que pueda ser capturada;

- c. una pieza de cada color, debe capturar la pieza del adversario con la suya 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.

{Excepto cuando se está ajustando una pieza, si un jugador cuando “le corresponde mover” toca deliberadamente (es decir, con intención de hacerlo, no vale por ejemplo ir a coger una pieza y con el brazo rozar otra y que esta caiga, eso no es intención de movimiento) una pieza, suya o del contrario, tiene que obligatoriamente mover esa pieza (si es suya) o capturarla con cualquiera de sus piezas que pueda hacerlo (si es del contrario), porque al tocarla dejó claro que eso era lo que quería hacer. Si lo que hace es tocar una pieza suya y otra del contrario tendrá que capturar esta última con la suya.

Siempre será “la primera” pieza que toque la que habrá de mover o capturar, pero si no se pudiera saber cuál tocó primero se considerará que fuere la suya.

La regla de pieza tocada solamente se aplica al jugador que está en turno, sino hace en cualquier otro momento no le obliga, aunque hay que considerarlo como distraer al contrario.}

4.4 Si el jugador que está en juego

- a. toca su rey y una torre, debe enrocar por ese lado si fuera legal hacerlo, o
- b. 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
- c. 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
- d. promociona un peón, la elección de la nueva pieza se considerará definitiva cuando ésta toque la casilla de promoción.

{Del punto 4c se deduce que en este caso podemos realizar en lo que con las dos manos, siendo esta la única excepción a “todas las jugadas deben realizarse con una sola”. Aunque, la forma correcta de hacerlo sería mover primero el rey dos casillas hacia la torre (con lo cual no se habría realizado ninguna jugada) y luego hacerlo con la torre.

Al ser el enroque una jugada del rey, aunque el jugador toque las dos piezas al mismo tiempo, de ser ilegal tendrá que hacer cualquier movimiento legal con sus rey. Si un jugador la primera pieza que toca es su torre, aunque su intención fuera enrocar por ese lado, se entiende que tiene intención de mover la y estará obligado a ello, con lo que al hacerlo habrá realizado su movimiento (lo único que le era es completar su jugada de teniendo sus reloj). Tendría prohibido enrocar con esa torre.

En la se pueden tener en la mano o coger varias piezas, pero hasta que la pieza no toque la casilla de promoción se podrá cambiar. Únicamente cuando haya tocado la casilla de promoción ya no se podrá cambiar y habrá que promocionar con ella.}

- 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.

{Todas las jugadas tienen que ser legales. Por lo tanto o, si el movimiento o captura es ilegal el jugador puede realizar cualquier otra jugada legal}

- 4.6 El acto de promoción puede realizarse de varias maneras:
1. el peón no tiene por qué ser colocado en la casilla de llegada,
 2. la retirada del peón y la colocación de la nueva pieza en la casilla de promoción pueden realizarse en cualquier orden.

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:
- a. 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
 - b. 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.
 - c. 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.

{Este artículo tiene por finalidad evitar estar obligado a realizar un movimiento sobre el cual no se tenía ninguna intención. Evitar que si en el transcurso del movimiento a un jugador se le cae una pieza sobre una casilla, de ahí “Cuando se ha dejado una pieza en una casilla”, siendo dicho movimiento legal tener que moverla a la misma. Al tocar una pieza hay que realizar cualquier movimiento legal con ella, pero hasta que no se suelte en una casilla podremos moverla a cualquier otra.}

- 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.

{Un asistente aceptable se debe entender como el asistente autorizado por el arbitro para realizar una determinada función. Debe conocer los movimientos de las piezas, la escritura de la partida, el uso del reloj y ha de quedar claro que solo actuará bajo petición del jugador, es decir que no puede hacer una reclamación por él y no puede aconsejar al jugador.}

Artículo 5: La finalización de la partida

{En este artículo, el último de las reglas del juego, se establecen los casos de finalización de la partida ya será de forma inmediata o por reclamación de algún jugador.}

- 5.1 a. 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.
- b. La partida es ganada por el jugador cuyo adversario declara que abandona. Esto finaliza inmediatamente la partida.
- 5.2 a. 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.
- b. 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.

{La expresión utilizada “esto finaliza inmediatamente la partida” quiere evitar cualquier tipo de discrepancia.

En el caso de mate si la jugada que lo generó fue legal la partida ha finalizado y no se puede reclamar nada. Pero si no lo fuera si se puede reclamar jugada ilegal. Puede suceder que un jugador abandone e inmediatamente se dé cuenta que puede ganar la partida. Sin embargo, cuando un jugador abandona no puede reclamar nada ni en el caso de que la última jugada sea ilegal.

Un caso que el árbitro se puede encontrar es el caso de Mate vs Bandera. Si el árbitro no estaba presente en el momento de la caída de la bandera y se encuentra en esta situación, prevalece el mate sobre la bandera.

En el caso del abogado la jugada que generó esa posición tiene que ser legal, de no ser así, como en el caso del mate, se puede reclamar la jugada ilegal.

Si ningún jugador puede dar mate, ningún jugador podrá ganar la partida. Existen casos en los que es imposible dar jaque mate independientemente de las jugadas que se realicen. En estos casos se dice que es una “posición muerta” y esto finalizará inmediatamente la partida siempre que la jugada que generó esa posición sea ilegal y el resultado será de tablas.

- c. La partida es tablas por acuerdo entre los dos jugadores durante el desarrollo de la misma. Esto finaliza inmediatamente la partida.

{Cuando los dos jugadores llegó al acuerdo de tablas la partida finalizada inmediatamente y el resultado permanecerá independientemente de que la última jugada sea legal o no}

- d. La partida puede ser tablas si se va a dar o ya se ha dado una posición idéntica al menos tres veces sobre el tablero. (Ver Artículo 9.2).
- e. La partida puede ser tablas si cada jugador ha realizado los últimos 50 movimientos sin que haya habido ningún movimiento de peón ni captura de pieza. (Ver Artículo 9.3).

{En estos dos apartados se dice “la partida puede ser tablas” lo que quiere decir que no finaliza. Para que sea tablas debe existir una reclamación en tal sentido y cumplir unos requisitos:

Que se vaya a repetir o se haya repetido al menos tres veces cualquier posición idéntica sobre el tablero. Explicado en el artículo 9.2.

Que se hayan hecho fin cuenta movimientos consecutivos por parte de ambos jugadores sin haber movido ningún peón ni capturado ninguna pieza. Explicado en el artículo 9.3}

REGLAS DE COMPETICIÓN

Artículo 6: El reloj de ajedrez

{Este artículo se refiere tanto a relojes analógicos como digitales, aunque la tendencia es a la desaparición de los relojes analógicos}

- 6.1 Se entiende por “reloj de ajedrez” un reloj con dos indicadores de tiempo, conectados entre sí de tal forma que sólo 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. a. 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:
- (1) el movimiento termina la partida (véanse los artículos 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6a, 9.6b y 9.7), o
 - (2) el jugador ha realizado su siguiente movimiento, en caso de que no se haya completado su movimiento anterior.

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 transcurrido entre la realización del movimiento y la puesta en marcha del reloj se considera como parte del tiempo asignado al jugador.

{La necesidad de permitirle a un jugador de tener su reloj sin poner en marcha el de adversario viene determinada por qué sería injusto perjudicarlo manteniendo su reloj en funcionamiento.

El procedimiento correcto para requerir la presencia del árbitro debido a una reclamación consiste en pagar el reloj propio sin poner en marcha el de adversario. En la segunda parte se dice que hasta que no se detiene su reloj se considera su tiempo y la jugada estará realizada pero no completada, a no ser que con dicha jugada finalice la partida. Después de una caída de bandera un jugador ha realizado el mínimo número de jugadas necesarias pero su última jugada no está completada se considerará que ha perdido la partida.}

- b. 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.

{Establece la obligación de cursar el reloj con la misma mano que se realiza la jugada. Si se hiciera con distinta mano podría suceder que no supiéramos que acción se hizo primero, el realizará jugada un impulsar el reloj, cuestión que se evita al hacerlo con la misma mano. El último párrafo trata de evitar que un jugador le impida para del reloj al oponente.

A veces sucede que algunos jugadores olvidan esta regla (o la desconocen). Si se observará que lo estaban haciendo intencionadamente para ganar tiempo inicialmente deberían ser advertidos y si procediera se le podría dar al adversario un tiempo adicional}

- c. 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.

{El manejo del reloj debe ser lo más correcto posible de tal forma que ningún jugador pueda obtener ninguna ventaja ilegal, y por lo tanto o se prohíbe golpearlo, cogerlo, tirarlo, mantenerlo pulsado con el dedo, etc.

A veces, algunos relojes digitales cuando son golpeados fallan y un jugador podría sacar ventaja de esa circunstancia. Otras veces el ruido provocado al golpear el reloj violentamente podría molestar o distraer al adversario. Esto es algo que se trata de evitar aquí.

Como siempre, este tipo de comportamientos deben ser advertidos y actuar en consecuencia.}

- d. Sólo se permite ajustar las piezas al jugador cuyo reloj está en marcha.
- e. 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.

{Hay varias razones por las que un jugador no puede accionar su reloj, desde una lesión hasta motivos religiosos. En estos casos puede accionarlo un asistente en su lugar, quien deberá ser aceptado por el árbitro. Su reloj deberá ser corregido, aunque en cualquier caso, no debe ser penalizado excesivamente por ello.

Entendemos por jugador discapacitado todo aquel con una minusvalía reconocida legalmente de un 33% o superior}

- 6.3 a. Al utilizar un reloj de ajedrez, cada jugador debe completar un número mínimo de movimientos, o todos, en un período de tiempo prefijado y/o puede recibir un determinado tiempo adicional con cada movimiento. Todas estas cuestiones deben ser especificadas con antelación.
- b. El tiempo no consumido por un jugador durante un período se añade a su tiempo disponible para el siguiente período, si lo hubiera.

En la modalidad de demora, ambos jugadores reciben un determinado “tiempo principal de reflexión”. Además, por cada movimiento reciben un “tiempo extra fijo”. El descuento del tiempo principal comienza sólo 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.a.

{Después de una caída de bandera se debe confirmar que sea que ha alcanzado como mínimo el número especificado de movimientos, en el caso contrario, el jugador cuya bandera ha caído pierde la partida.}

6.5 Antes del comienzo de la partida, el árbitro decidirá la ubicación del reloj de ajedrez.

{El reloj se colocaba donde el árbitro así lo decida. Es necesario que pueda verlo para asegurarse de su correcto funcionamiento y controlar la caída de bandera en su caso. Existe la creencia de que el reloj va a la derecha de las negras, aunque puede darse el caso de que el jugador será zurdo y probablemente lo prefiera a la izquierda. Pero es siempre el árbitro quien decide dónde va colocado. Los jugadores nunca puede mover el reloj, pueden, si el árbitro se lo permite, intercambiar su posición.}

6.6 A la hora especificada para el comienzo de la partida, se pone en marcha el reloj del Blanco.

{Debido a que el jugador de las piezas blancas y es el que comienza la partida también es su reloj el que se pone en marcha al principio de la misma.}

- 6.7 a. Las bases del torneo deberán especificar por adelantado un tiempo de incomparecencia. Cualquier jugador que se presente ante el tablero después del tiempo de incomparecencia perderá la partida a menos que el árbitro decida otra cosa.
- b. 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 transcurrido hasta su llegada, salvo que las bases de la competición o el árbitro decidan otra cosa.

{Las bases obligatoriamente han de poner el tiempo de espera para determinar la partida por incomparecencia. El árbitro puede decidir otra cosa si considera que han ocurrido factores especiales, por ejemplo un fallo en el transporte...}

- 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.

{Excepto en los ritmos de juego rápido o relámpago, que se verá más adelante, el árbitro debe tratar de estar presente cuando una bandera cae. Esto no siempre es posible y por lo tanto se permite que sea uno de los jugadores el que lo advierta y efectúe una reclamación en tal sentido.}

- 6.9 Excepto los casos donde se aplique uno de los Artículos 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b o 5.2.c, 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

{Exceptuando los casos de finalización de partida, cuando a un jugador se le cae la bandera pierde la partida siempre que el contrario tenga material suficiente para dar mate. En el caso de que no se pudiera encontrar una posición de Martí con las piezas que hay en el tablero la partida es tablas.

Por ejemplo: si un jugador se le cae y la bandera y el contrario tiene sólo el rey la partida es tablas, el contrario nunca podría darle mate; si el contrario tuviera solamente el rey y un alfil o el caballo, sería tablas igualmente; pero si el contrario tuviera el rey y un peón, entonces podría ganar porque el peón podría promocionar y en consecuencia se perdería la partida. Sin embargo, si el contrario tiene el rey y dos caballos, la posición de mate puede producirse y no importa que la práctica esto no sea muy improbable.}

- 6.10 a. 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.
- b. 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.

{Antes del comienzo de la sesión el árbitro debe revisar los relojes y comprobar su funcionamiento, sustituyendo aquellos que tengan algún punto defecto evidente, por lo que se entiende que toda la información que proporcionan debe ser considerada concluyente. Pero a veces los relojes pueden fallar y en este caso el árbitro debe hacer uso de su mejor criterio para determinar los tiempos en el reloj que lo reemplace.

El en los relojes digitales además del tiempo el árbitro está obligado a introducir la configuración correcta, a ajustar los tiempos y el contador de jugadas haciendo uso de su mejor criterio.}

- 6.11 Si han caído ambas banderas y es imposible establecer cuál de ellas lo hizo en primer lugar, entonces
- a. continuará la partida si esto ocurre en cualquier periodo excepto el último.
 - b. la partida será declarada tablas si esto ocurre en el último periodo, en el que se han de completar todos los movimientos restantes.

{Aunque es muy raro en torneos con jugadores de cierto nivel en ajedrez estándar, puede suceder que, en apuros de tiempo o en ajedrez relámpago por ejemplo, los jugadores no se den cuenta de que ha caído una de las banderas.

Entre ajedrecistas noveles o niños esto puede ser más común.

Si existe otro período de tiempo la partida debe continuar, pero en el caso de que sea el último la partida será declarada tablas}

- 6.12
- a. Si la partida debe ser interrumpida, el árbitro detendrá el reloj de ajedrez.
 - b. Un jugador puede detener el reloj de ajedrez sólo para solicitar la asistencia del árbitro, por ejemplo cuando se ha producido una promoción y no está disponible la pieza requerida.
 - c. El árbitro decidirá cuándo se va a reanudar la partida.
 - d. Si un jugador detiene el reloj de ajedrez para solicitar la asistencia del árbitro, éste determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si resulta obvio que el jugador no tenía una razón válida para detenerlo, será sancionado conforme al Artículo 12.9.

{Es fundamental aclarar que durante la partida un jugador solamente podrá para los relojes para solicitar la presencia del árbitro al objeto de hacerle una consulta o reclamación justificada. Como ejemplo podemos poner el caso de la promoción en el cual puede necesitar una pieza que no esté disponible, aunque no es el único y puede haber más.

Este artículo también trata de evitar que el jugador saque alguna ventaja de ello, como por ejemplo disponer de un tiempo extra cuando está en apuros, o cualquier otro motivo incorrecto. En este caso el árbitro haciendo uso de su mejor criterio sancionará al jugador conforme al artículo 12.9}

- 6.13 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. Sin embargo, el jugador no puede realizar una reclamación basándose sólo 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 a. Si en el curso de una partida se comprueba que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida será anulada y se jugará una nueva.
- b. Si en el curso 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.

{Esta situación es poco frecuente y fácilmente evitable si antes de del comienzo de la sesión el árbitro comprueba los tableros.}

- 7.3 Si una partida ha comenzado con los colores cambiados, continuará salvo que el árbitro decida otra cosa.

{La decisión es única y exclusivamente del árbitro}

- 7.4 Si un jugador desplaza una o más piezas, restablecerá la posición correcta en su propio tiempo. Si fuera necesario, tanto el jugador como su adversario pueden detener el reloj de ajedrez y solicitar la asistencia del árbitro. Éste puede sancionar al jugador que desplazó las piezas.

{Esta situación se da con más frecuencia en los apuros de tiempo donde un jugador trata de mover la pieza y darle al reloj la más rápidamente posible. En este caso el jugador que desplaza las piezas de recomponer la posición en su tiempo.

Si un jugador desplaza uno más piezas y pulsara reloj el adversario podrá parar su reloj para llamar al árbitro y efectuar una reclamación al respecto, pero nunca poner en marcha el del adversario.}

- 7.5 a. Si en el curso de una 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 reemplaza al movimiento ilegal se le aplicarán los artículos 4.3 y 4.7. Después continuará la partida a partir de esta posición restablecida.

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.

- b. Después de actuar conforme al Artículo 7.5.a, para el primer movimiento ilegal completada 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 continuará la partida a partir de esta posición.

Artículo 8: La anotación de los movimientos

- 8.1
- a. En el transcurso 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. 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.a.
 - b. 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.
 - c. 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.
 - d. Ambos jugadores deben anotar en su planilla la oferta de tablas con el símbolo (=).
 - e. 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.

{Requiere que los jugadores escriban de forma “tan clara y legible como sea posible”. Es torpes en tanto ambiguo, se podría entender como ser capaz de reconstruir la partida con el mínimo de asistencia.

El único sistema válido es la anotación algebraica, que se verá más adelante. Por lo tanto, la anotación descriptiva no está permitida.

La planilla es propiedad del organizador y este artículo nos dice cuáles su uso.

No está permitido anotar la jugada antes de realizar las jugadas excepto cuando el jugador esté reclamando tablas según el artículo 9.2, 9.3 y en aplazamientos.

Un jugador puede contestar la jugada del adversario sin anotarla, pero sólo puede tener una jugada suya y otra del contrario sin anotar.

Hay varias razones por las que un jugador no puede anotar en la planilla, desde una lesión hasta motivos religiosos. En estos casos puede ayudarse de un asistente en su lugar, quien deberá ser aceptado por el árbitro. Tanto si se ayuda de un asistente como si no anota su reloj deberá ser corregido, aunque en cualquier caso, no debe ser penalizado excesivamente por ello.}

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

{La planilla tiene que ser visible para el árbitro durante toda la partida, no así para el contrario, de manera que el árbitro pueda haber el número de movimientos jugados. No es aceptable que un jugador ponga el bolígrafo tapando las jugadas, aunque sea para que el rival las vea.}

8.3 Las planillas son propiedad de los organizadores del torneo.

{El jugador no es el dueño de la planilla, sólo es su escribiente, y por lo tanto no puede escribir en ella lo que le plazca si no sólo legalmente establecido y tampoco quedarse con el original.}

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.

{En partidas con menos de 30 segundos de tiempo añadido por jugada un jugador puede dejar de anotar en su planilla siempre y cuando tenga menos de cinco minutos en su reloj pero en el momento que tenga más o cuando haya caído la bandera de actualizar su planilla antes de mover ninguna pieza, si no se trataba del último periodo de tiempo, o después de haber perdido por partida por la caída de bandera, si se trataba del último periodo.}

- 8.5
- a. 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.
 - b. Si sólo 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. Supuesto que el jugador esté en juego, puede utilizar la planilla de su adversario pero tendrá que devolverla antes de hacer un movimiento.
 - c. 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 transcurrido en ambos relojes, cuál estaba en marcha y el número de movimientos realizados o completados, si se dispone de tal información.

{Cuando ambos jugadores tienen menos de cinco minutos en su reloj éstos pueden dejar de anotar la partida será el árbitro o un asistente los obligados a anotarla. Al caer una bandera el árbitro parará los relojes y ambos jugadores actualizarán sus planillas para lo que se ayudarán de la planilla del árbitro o del adversario. Si es un solo jugador el obligado anotarla cuando haya caído cualquier bandera tendrá que hacerlo en su tiempo para lo que puede utilizar la planilla del adversario y tendrá que devolvérsela antes de mover.}

A veces no hay ninguna planilla completa bien porque el árbitro no estaba presente o porque se estaba jugando tan rápidamente que era imposible anotar. En este caso se reconstruye la partida sobre un segundo tablero, pero antes de proceder a la reconstrucción del árbitro parara los relojes y apuntará la posición y si es posible el número de jugadas y el tiempo que señalan los relojes.

- 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 considerada como la primera del siguiente periodo de tiempo, salvo que sea evidente que se han realizado o completado más movimientos.

{Cuando se ha superado el tiempo asignado para un periodo y no se pueden actualizar las planillas, los jugadores no se ponen de acuerdo en el número de jugadas, la próxima jugada sea considerada la primera de siguiente periodo.}

- 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.

{Los jugadores están obligados a firmar las dos planillas al final de la partida y deben tener mucho cuidado con el resultado que reflejan en ellas porque aunque esté equivocado éste permanecerá siempre que el árbitro no decida otra cosa.}

Artículo 9: La partida tablas

- 9.1 a. Las bases del torneo podrán prohibir a los jugadores acordar tablas, bien antes de un número concreto de movimientos o bien en ningún caso, sin el consentimiento del árbitro.
- b. Sin embargo, si las bases del torneo permiten el acuerdo de tablas, se aplicará lo siguiente:
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.
 2. La oferta de tablas será anotada por cada jugador en su planilla con el símbolo (=).
 3. Una reclamación de tablas conforme a los Artículos 9.2 o 9.3 tendrá la consideración de una oferta de tablas.

{Se le da al organizador la posibilidad de modificar mediante las bases el ofrecimiento de tablas rápidas, que a veces, y por diferentes causas, suceden en algunos torneos.}

La forma correcta de ofrecer tablas es hacer la jugada, ofrecer las tablas y pulsar el reloj, y anotar en la planilla la oferta de tablas en este orden. (TRUCO: MOPA = Mover-Ofrecer-Pulsar-Anotar) La oferta antes de jugar o después de darle al reloj, aunque incorrecta, es válida. La oferta puede ser aceptada o rechazada verbalmente en ese momento, o puede esperarse a que le toque mover. Una vez que se haya tocado una pieza deliberadamente se entenderá rechazada. Ambos jugadores deben anotar la oferta de tablas en su planilla con el símbolo (=). Cuando se hace una reclamación de tablas (artículos 9.2, 9.3 ó 10.2) no podrá retirarse y el rival podrá aceptar que la partida se declare tablas independientemente de si la reclamación es correcta o no.}

9.2 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):

- a. 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
- b. acaba de producirse y el reclamante está en juego.

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:

- (1) al principio de la secuencia un peón pudiera haber sido capturado al paso.
- (2) un rey o una torre tuvieran derecho al enroque, pero perdieran este derecho después de moverse. El derecho al enroque se pierde sólo después de mover el rey o la torre.

{Para reclamar las tablas porque la misma posición va a repetirse o se ha repetido tres veces el jugador tiene que estar en juego, su reloj funcionando. La repetición no tiene por qué ser tres veces seguidas, sino que basta el con que se repita tres veces a lo largo de la partida.}

Si el jugador está en juego y con la jugada va a realizar “se va a producir” la misma posición por tercera vez, para reclamar las tablas por este motivo tiene que anotar la jugada en la planilla (en este caso sí está permitido anotar en la planilla antes de jugar) y llamar al árbitro a quién le manifestará que se va a repetir por tercera vez con la jugada anotada en la planilla. Nunca haremos la jugada en el tablero, ya que invalidaría la reclamación. Si el jugador está en juego y con la jugada que ha completado su adversario “se ha producido” por tercera vez la misma posición, para reclamar las tablas y llamará al árbitro. Aunque no es obligatorio parar el reloj sin poner en marcha en el contrario si es conveniente hacerlo antes de llamar para no gastar tiempo.}

En el ajedrez para que las posiciones sean idénticas, iguales, han de cumplir tres condiciones simultáneamente: que todas las piezas ocupen las mismas casillas, que las jugadas posibles que cada bando puede realizar en cada una de ellas sean las mismas (incluyendo las de captura al paso y enroque), y que le corresponda mover al mismo bando.}

- 9.3 La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, si:
- escribe en su planilla su movimiento, que no puede ser cambiado, y declara al árbitro su intención de realizarla, lo que dará lugar a que, en los últimos 50 movimientos por cada jugador no se hayan realizado movimientos de peón ni capturas; o
 - se hayan completado los últimos 50 movimientos de cada jugador sin movimientos de peón ni capturas.

{Para reclamar las tablas porque se van a dar o se han dado 50 movimientos por cada jugador sin que se haya realizado ninguna captura un movido ningún peón el procedimiento a seguir es el mismo que en el artículo anterior, el 9.2.

Si con la jugada que va a realizar el jugador que está en juego se van a dar los 50 movimientos, anotará la jugada de la planilla (aquí también está permitido, y se debe hacer, anotar antes de jugar) y llamará al árbitro manifestándole su intención de realizar dicha jugada. Nunca haremos la jugada en el tablero, ya que invalidaría la reclamación. Si con una jugada que ha completado del adversario se han dado los 50 movimientos, el jugador que está en juego llamara al árbitro.

Como en el caso anterior, aunque no es obligatorio parar el reloj sin poner en marcha en el contrario si es conveniente hacerlo antes de llamar para no gastar tiempo.}

- 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.

{Para reclamar las tablas según los artículos anteriores, 9.2 y 9.3, el jugador que reclama no tiene que haber tocado ninguna pieza porque una vez que lo haya hecho pierde el derecho a reclamar las en esa jugada.}

- 9.5 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 6.12a o 6.12.b). No se le permite retirar su reclamación.
- Si se comprueba que la reclamación es correcta, la partida es tablas de forma inmediata.
 - 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, ésta 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:
- la misma posición ha aparecido, como en 9.2b, por al menos cinco movimientos alternativos consecutivos de cada jugador.
 - se ha completado cualquier serie consecutiva de 75 movimientos por cada jugador sin movimientos de peón, ni capturas. Si el último movimiento resulta de jaque mate, este prevalecerá.

{En estos casos el arbitro actuará de oficio, sin mediar reclamación por parte de los jugadores}

- 9.7 La partida es tablas cuando se llega a una posición a partir de la cual no puede producirse un mate mediante ninguna posible combinación de movimientos legales. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que produjo esta posición esté de acuerdo con los artículos 3 y 4.2-4.7.

{No tiene ningún sentido continuar una partida en la que ningún bando podría dar mate al otro ni aunque este último le ayude, no se pudiera producir una posición de mate con las piezas que están sobre el tablero. Por otro lado también se evita que cuando se tiene un tiempo limitado para realizar el resto de jugadas algún jugador pudiera aprovecharse de esta circunstancia para intentar ganar la partida}

Artículo 10: Puntuación

- 10.1 A menos que las bases de la competición 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 ($\frac{1}{2}$).

{Este artículo de la a los organizadores la posibilidad de introducir un sistema de puntuación diferente el cual debe ser anunciado con antelación. No obstante para el informe y evaluación del torneo las puntuaciones enviadas serán 1- $\frac{1}{2}$ -0}

Artículo 11: La conducta de los jugadores

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

{Este artículo es bastante ambiguo y debe aplicarse con mucha discreción. Deshonrar puede ir desde cuestiones de higiene a comportamiento...}

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

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

Sólo con el permiso del árbitro puede:

- a. un jugador abandonar el recinto de juego.
- b. el jugador que está en juego salir de la zona de juego.
- c. una persona que no es ni jugador ni árbitro acceder a la zona de juego.

{Cuando un jugador está en juego debe estar en la zona de juego, el lugar en el que se están desarrollando las partidas, pero faculta al árbitro para que le permita abandonarla.

El recinto de juego es más amplio, comprende además de la zona de juego, otras zonas como las de descanso, fumadores, paseos y cualquier otra que designe el árbitro.

Por ejemplo, hay edificios en los que está prohibido fumar en este caso el árbitro bien pudiera declarar la calle adyacente como parte del recinto de juego.

Se trata de que en todo momento o el árbitro pueda controlar que los jugadores tengan igualdad de oportunidades y se sirvan única y exclusivamente de sus propios medios.}

- 11.3 a. 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.
- b. Durante la partida, está prohibido que un jugador tenga un teléfono móvil y/u otros medios de comunicación electrónicos en el recinto de juego. Si es evidente que un jugador trajo un dispositivo de este tipo al recinto de juego, perderá la partida. El adversario ganará.

Las bases de un torneo pueden especificar una sanción diferente, menos grave.

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

- c. Sólo se permitirá fumar en la sección del recinto de juego designada por el árbitro

{ En el apartado a se trata de que los jugadores jueguen en condiciones de igualdad, sin hacer uso de ningún tipo de ayuda.

Ahora está terminantemente prohibido la posesión de un móvil. Es decir, p.ej tenerlo en la mesa apagado en plan pisapapeles implica la pérdida de la partida. No obstante existe la opción de poder autorizar a algún jugador a tenerlo gracias al artículo 12.8 para casos como guardia, un familiar enfermo, etc), en este caso muchos árbitros lo permitirán siempre y cuando sea el modo silencioso, que no encendido, advirtiéndole de que si suena perderá la partida.

La última parte de este apartado trata de evitar que los jugadores puedan ser molestados por los sonidos que emitan estos dispositivos y castiga al jugador que le suenen con la pérdida de la partida, decidiendo el árbitro la puntuación del adversario. Puede resultar polémico que cuando suene un dispositivo electrónico se determine la pérdida de la partida mientras que si el ruido no es emitido por un dispositivo diferente no se determine lo mismo, pero es lo que pone en las leyes del ajedrez y hay que cumplirlas.}

Otro problema es el de cachear, ya que no somos cuerpos de la autoridad y eso puede acarrear problemas legales}

- 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.

{El ajedrez es un juego que necesita concentración y por lo tanto han de evitarse o reducir al mínimo todo tipo de distracciones o molestias. Esto incluye tanto las condiciones ambientales como el comportamiento de los jugadores. Se debe hacer un uso adecuado de las reclamaciones de tal forma que no se perturbe o moleste al adversario, esto no quiere decir que no se reclame. Por muy convencido que éste un jugador de la igualdad de la posición no puede estar ofreciendo tablas continuamente si el adversario se las ha rechazado, porque lo que estaríamos haciendo sería molestarle en corredores acción de este artículo.

Conviene aclarar que una reclamación improcedente no es la echa de buena fe que el árbitro que estime equivocada, si no aquella reclamación extraña cuya única justificación sea molestar al rival.

Pocas cosas molesta más a los jugadores que ruido de la sala. Cualquier ruido, por mínimo que sean, siempre será muy alto para el jugador que está calculando una variante.}

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.

{El árbitro debe hacer cumplir las leyes y ante la negativa persistente por parte de un jugador a cumplirlas la pérdida de la decretará la pérdida de la partida por parte del mismo. Esto no quiere decir que gane el adversario, porque dependiendo de la posición el árbitro decidirá su puntuación. No sería justo darle el punto si no cuenta con material suficiente para dar mate, por ejemplo.}

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

{Es lógico. Si ambos jugadores se niegan a cumplir las leyes repetidamente, los dos deben ser sancionados con la pérdida de la partida, siendo el resultado 0- 0.}

11.9 Un jugador tiene derecho a solicitar al árbitro una explicación de cualquier punto de las *Leyes del Ajedrez*.

{Los jugadores muchas veces no conocen las Leyes del Ajedrez o bien no están actualizados. Aunque debería ser la obligación del jugador conocer las reglas, el árbitro debe exponer de manera razonada su decisión, explicando los puntos del reglamento en los que el jugador pueda tener dudas.

11.10 A menos que las reglas de la competición especifiquen lo contrario, un jugador puede apelar contra cualquier decisión del árbitro, aunque el jugador haya firmado la planilla (véase el Artículo 8.7).

{Es decisión del arbitro cambiar el resultado de las planillas si han sido firmadas erróneamente}

Artículo 12: El papel del árbitro (ver el Prólogo)

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

12.2 El árbitro deberá:

- a) garantizar el juego limpio.
- b) actuar en el mejor interés de la competición.
- c) asegurarse de que se mantiene un buen ambiente de juego.
- d) asegurarse de que los jugadores no sean molestados.
- e) supervisar el desarrollo de la competición.
- f) tomar medidas especiales en los casos de los jugadores con discapacidad y de las personas que necesitan atención médica.

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.

{El árbitro en todo momento debe supervisar las partidas, y en particular tratar de estar presente en los controles de tiempo.}

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

{El ayudante se limitará a escribir las jugadas. No tomará decisión alguna}

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

{Cuando se producen desórdenes ajenos a las partidas un jugador o ambos pueden salir perjudicados. En estos casos el árbitro haciendo uso de su mejor juicio tratará de paliarlo en la medida de lo posible, esto puede ser mediante la concesión de tiempo adicional para uno o ambos jugadores.}

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.

{En este artículo se expresan cuáles son los límites de la función arbitral.}

12.7 Si alguien observa una irregularidad, sólo 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.

{Está prohibido interferir en una partida tanto a los espectadores como a los jugadores ajenos a la misma. Cualquier irregularidad observada solamente puede ser informada al árbitro. El expulsar del recinto de juego al infractor en la mayoría de los casos no resuelve el problema creado, puede que en estas circunstancias no haya una solución ideal.}

- 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:
- a. una advertencia;
 - b. aumentar el tiempo restante del adversario;
 - c. reducir el tiempo restante del infractor;
 - d. aumentar la puntuación obtenida en la partida por el adversario, hasta el máximo posible para dicha partida;
 - e. reducir la puntuación obtenida en la partida por el infractor;
 - f. declarar la partida perdida al infractor (el árbitro también decidirá la puntuación del adversario)
 - g. una multa anunciada con antelación.
 - h. la expulsión de la competición.

APÉNDICES

A Ajedrez Rápido

A.1 Una partida de “Ajedrez Rápido” es aquella en la que todas las 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.

{Los jugadores pueden anotar en la planilla si así lo desean. Cuando los jugadores no anotan, el hecho de que no existan planillas hace difícilísimo probar algunas reclamaciones tales como la de tablas por repetición o la de los 50 movimientos.}

A.3 Se aplicarán las Reglas de Competición si:

- a. un árbitro supervisa un máximo de tres partidas y
- b. cada partida es apuntada por el árbitro o su asistente y, si es posible, por medios electrónicos.

A.4 En caso contrario se aplicará lo siguiente:

- a. Desde la posición inicial, una vez se hayan completado diez movimientos por cada jugador,
 - (1) No se hará ningún cambio en el ajuste del reloj, a menos que el horario del evento se viera afectado negativamente.
 - (2) no pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, o la colocación del tablero. En caso de emplazamiento incorrecto 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.
- b. Un movimiento ilegal se completa una vez que el jugador ha pulsado su reloj. Si el árbitro observa esto, 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.
- c. Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante debe 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.
- d. 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.5 Las bases de la competición 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 Las Reglas de Competición se aplicarán si:
- a. cada arbitro supervisa una partida y
 - b. cada partida es anotada por el árbitro o un asistente y, si es posible, por medios electrónicos.
- B.4 De lo contrario, el juego se regirá por las *Leyes de Ajedrez Rápido* como en el Apéndice A.4.
- B.5 Las bases de la competición deberán especificar si se aplicará el artículo B.3 o el artículo B.4 durante toda la competición.

C Notación Algebraica

La FIDE sólo 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 = looper (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.

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

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

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

C.9 Cuando una pieza realiza una captura, puede insertarse una x entre (a) la abreviatura del nombre de la pieza en cuestión y (b) la casilla de llegada. Por ejemplo: Axe5, Cxf3, Txd1. Véase también C10.

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:

1. Si ambas piezas están en la misma fila: por (a) la abreviatura del nombre de la pieza, (b) la columna de la casilla de salida y (c) la casilla de llegada.
2. Si ambas piezas están en la misma columna: por (a) la abreviatura del nombre de la pieza, (b) la fila de la casilla de salida y (c) la casilla de llegada.

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

Ejemplos:

- a. 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.
- b. 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. 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.
- d. 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 Cdx3.

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 €Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Ag5
Cc6 8. De3 Ae7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1 (=)

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:

- a. un tamaño de al menos 20 x 20 centímetros;
- b. las casillas negras ligeramente elevadas;
- c. un agujero de seguridad en cada casilla;

Los requisitos para las piezas son:

- a. cada pieza provista de una clavija que encaje en el agujero de seguridad;
- b. piezas de diseño Staunton, con las piezas negras especialmente identificadas.

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

1. Los movimientos se anunciarán claramente, repetidas por el adversario y ejecutadas en su tablero. Cuando se promocióne un peón, el jugador debe anunciar qué pieza elige. Para hacer que tal anuncio sea lo más claro posible, se sugiere la utilización de los siguientes nombres en lugar de las correspondientes letras 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), Turm (torre), Laeuffer (alfil), Springer (caballo) y Bauer (peón).

2. En el tablero del jugador discapacitado visual, se considerará “tocada” una pieza cuando haya sido sacada del agujero de seguridad.
3. Se considerará un movimiento “realizado” cuando:
 - a. en el caso de una captura, la pieza capturada ha sido retirada del tablero del jugador al que le corresponde jugar;
 - b. una pieza ha sido colocada en un agujero de seguridad distinto;
 - c. el movimiento ha sido anunciado.

Sólo entonces se pondrá en marcha el reloj del adversario.

4. En lo que se refiere a los puntos 2 y 3 (consideración de pieza tocada y movimiento realizado), para el jugador no discapacitado serán válidas las reglas normales.

5. Se admitirá un reloj de ajedrez especialmente construido para discapacitados visuales. Incorporará las siguientes características:
 - a. una esfera adaptada con manecillas reforzadas, con un punto resaltado cada cinco minutos y con dos cada quince;
 - b. 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.
 - c. opcionalmente, un medio de audición que le anuncie al jugador discapacitado visual el número de movimientos.
6. El jugador discapacitado visual debe anotar la partida en Braille o escritura normal, o bien grabar los movimientos mediante un aparato de grabación.
7. Un lapsus linguae en el anuncio de un movimiento debe ser corregido inmediatamente, antes de poner en marcha el reloj del adversario.
8. Si en el transcurso 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.
9. El jugador discapacitado visual tendrá derecho a valerse de un asistente, quien se encargará de alguna o de todas las funciones siguientes:
 - a. Realizar el movimiento de cualquiera de los jugadores en el tablero del adversario.
 - b. Anunciar los movimientos de ambos jugadores.
 - c. Encargarse de anotar la partida del discapacitado visual y poner en marcha el reloj del adversario (teniendo en cuenta la regla 3.c).
 - d. Informar al discapacitado visual, sólo a requerimiento de éste, del número de movimientos completados y del tiempo empleado por ambos jugadores.
 - e. 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.
 - f. Llevar a cabo las formalidades necesarias en caso de que se aplace la partida.
10. 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 9.(a) y 9.(b).

E Aplazamiento de partidas

- E.1 a. 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 jugada. El jugador debe anotar su jugada de forma clara e inequívoca en su planilla, poner su planilla y la de su adversario en un sobre, cerrar el sobre y, sólo entonces, parara el reloj de ajedrez. Hasta que no haya parado el reloj de ajedrez, el jugador mantiene el derecho a cambiar su jugada secreta. Si tras haber sido advertido por el árbitro para que selle su jugada, el jugador realiza una jugada sobre el tablero, debe anotar dicha jugada en su planilla como su jugada secreta.
- b. Un jugador que, estando en juego, aplaza la partida antes del fin de la sesión de juego, se considerará que ha realizado la jugada secreta a la hora establecida para el fin de la sesión, indicándose así su tiempo restante.
- E.2 En el sobre se escribirán los siguientes datos:
- a. los nombres de los jugadores;
- b. la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta;
- c. el tiempo empleado por cada jugador;
- d. el nombre del jugador que ha realizado la jugada secreta;
- e. el número de la jugada secreta;
- f. la oferta de tablas, si la propuesta sigue vigente;
- g. la fecha, hora y lugar de reanudación de la partida.
- E.3 El árbitro comprobará la exactitud de la información escrita en el sobre y es el responsable de su custodia.
- E.4 Si un jugador propone tablas después de que su adversario haya sellado su jugada, la oferta permanece válida hasta que el adversario la haya aceptado o rechazado, como en el Artículo 9.1.
- E.5 Antes de reanudarse la partida, se pondrá sobre el tablero la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta y se indicará en los relojes el tiempo empleado por cada jugador en el momento del aplazamiento.
- E.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.
- E.7 El sobre se abrirá sólo cuando esté presente el jugador que debe responder a la jugada secreta.
- E.8 Excepto en los casos mencionados en los Artículos 5, 6.9, 9.6 y 9.7, pierde la partida un jugador cuya anotación de la jugada secreta:
- a. sea ambigua; o
- b. esté escrita de tal forma que sea imposible establecer su significado real; o bien
- c. resulte ser una jugada ilegal.

- E.9 Si a la hora acordada para la reanudación:
- a. Está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, se abre el sobre, se ejecuta la jugada secreta sobre el tablero y se pone en marcha su reloj.
 - b. No está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, 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 la jugada secreta sobre el tablero, volviéndose a poner en marcha su reloj.
 - c. No está presente el jugador que selló su jugada, su adversario tiene derecho a anotar su respuesta en la planilla, sellar su jugada en un nuevo sobre, detener su reloj y poner en marcha el del jugador ausente, en lugar de ejecutar su jugada 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.
- E.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 la jugada secreta acaba la partida, este resultado prevalecerá.
- E.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 a la jugada sellada pierde todo el tiempo que transcurre hasta que llega, a menos que el bases del torneo especifiquen o el árbitro decida otra cosa.
- E12
- a. Si se pierde el sobre que contiene la jugada secreta, 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 la jugada secreta, ejecutará sobre el tablero la jugada que declare ser la que selló.
 - b. Si es imposible restablecer la posición, se anulará la partida y deberá jugarse una nueva.
- E.13 Si, en la reanudación de la partida y antes de hacer su primera jugada, 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.
- E.14 La duración de cada sesión de reanudación estará controlada por el reloj del árbitro. La hora de comienzo será anunciada con antelación.

F Reglas de Ajedrez960

- F.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.
- F.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:

- a. El rey se sitúa en algún lugar entre las dos torres.
- b. Los alfiles se ponen en casillas de colores distintos.
- c. 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.

F.3 El enroque en Ajedrez960

- a. 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 éstas presuponen una localización del rey y la torre que no es aplicable en Ajedrez960.
- b. Cómo enrocarse

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

1. Enroque por doble movimiento: se realiza un movimiento con el rey y otro con la torre.
2. Enroque por trasposición: se trasponen las posiciones del rey y la torre.
3. Enroque por movimiento de rey: se mueve sólo el rey.
4. Enroque por movimiento de torre: se mueve sólo la torre.

Recomendación

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

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).

Notas

1. Para evitar cualquier malentendido, podría ser útil declarar “me voy a enrocar” antes de enrocarse.
2. En algunas posiciones iniciales es posible que no se mueva el rey o la torre (pero no ambos).

3. En algunas posiciones iniciales es posible que el enroque tenga lugar en la primera movimiento.
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.
5. En algunas posiciones iniciales, determinadas casillas podrán permanecer ocupadas durante el enroque, aunque en el ajedrez estándar 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.

G Final a caída de bandera

- G.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.

{Vulgarmente llamado a guillotina o finis}

- G.2 Se anunciará antes del inicio del torneo si se aplicará o no este Apéndice.

- G.3. Este Apéndice sólo se aplicará a las partidas estándar y partidas de ajedrez Rápido sin incremento y no a partidas Blitz.

- G.4 Si el jugador que está en juego tiene menos de dos minutos en su reloj, puede solicitar que se conceda, si fuera posible, una demora de tiempo o un tiempo acumulado extra de cinco segundos por movimiento para ambos jugadores. Esta solicitud constituye también una oferta de tablas. Si ésta se rechaza, y el árbitro está de acuerdo con la solicitud, los relojes se ajustaran con el tiempo extra, al oponente se le concederán dos minutos extra y el juego continuará.

- G.5 Si el artículo G.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 b). 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

- a. 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.
- b. 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.

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

{Con el uso de los relojes digitales y la generalización del incremento de tiempo por jugada este artículo tiene cada vez menor aplicación. Lo que le evita a los árbitros una de las tareas más difíciles, pero no por menos como es menos importante.

El este es uno de los artículos más conflictivos. En muchas ocasiones el nivel del árbitro es inferior al de los jugadores y juzgar si en una posición determinada es posible vencer por procedimientos normales es bastante difícil.

Por otro lado aún lo es más decidir si un jugador está intentando ganar o simplemente esperando a que se le caiga la bandera al rival, por lo que el árbitro debía fijarse en la actitud de los jugadores, gestos, movimientos para discernir la verdad.

Es por esta dificultad, y porque cuando llega a la partida se ha producido la reclamación y los relojes están parados, que se le permite al árbitro en este tipo de situaciones a aplazar su decisión dejando que en la partida continúe en su presencia, a ser posible, y tomar una decisión acerca del resultado durante el desarrollo de la misma o al final.

Si acepta la decisión la partida es tablas, si la plaza el árbitro puede añadir dos minutos a reloj del adversario y si la rechaza añadirá dos minutos al reloj del adversario.

Antes la decisión del árbitro en esta situación era definitiva, pero con las nuevas leyes es apelable.}

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

- a. 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:

1. su adversario no puede ganar por procedimientos normales, y/o
2. su adversario no ha estado haciendo ningún esfuerzo para ganar por procedimientos normales.

En (1) el jugador debe anotar la posición final y su adversario verificarla.

En (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.

- b. La reclamación será remitida a un árbitro designado.

GLOSARIO DE TERMINOS DE LAS *LEYES DEL AJEDREZ*

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

Abandono: 5.1b. Cuando un jugador se da por vencido, en lugar de jugar hasta recibir mate.

Ahogado: 5.2a. 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: 3.7d. 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: 11.11. 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: Prologo. 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: 6.7a. En varios apartados de las *Leyes* hay opciones. Las bases de la competición, deben indicar qué opciones se eligen.

Blanco: 2.2. 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, ésta se retira del tablero. Ver también 3.7d. En la anotación x.

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

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: 6.10b. 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: 6.2e. 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: 3.8b. Un movimiento del rey y la torre. Vea el artículo. En anotación 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: 11.6. 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: 3.8a. 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: 3.7e. 1. 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: 12.2a. Hacer justicia cuando el árbitro determina que las *Leyes* son inadecuadas o incompletas.

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

Movimiento ilegal: 3.10c. 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: 6.3b. Ver Modo de demora.

Modo de Fischer: Ver el modo acumulativo.

Modo de retardo (Bronstein): 6.3b. 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 sólo comienza después de que haya transcurrido 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: 6.7a. Cuando un jugador ha realizado su movimiento y luego se presiona su reloj.

Movimiento legal: Véase el artículo 3.10a.

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.b. 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: 5.2b. Cuando ninguno de los jugadores puede dar mate al rey del oponente con cualquier serie de movimientos legales

Promoción: 3.7e. Cuando un peón alcanza la octava fila y se sustituye por una reina, torre, alfil o caballo del mismo color.

Pulsar el reloj: 6.2a. 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: 10.1. Normalmente, un jugador anota 1 punto por una victoria, $\frac{1}{2}$ 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: 5.2e. 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: 9.6b. 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: 5.2.d. 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 $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$. En circunstancias excepcionales, ambos jugadores pueden perder (artículo 11.10), o que uno puntúe $\frac{1}{2}$ 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: 12.3.2e 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.b Teléfono celular.

Tiempo de incomparecencia: 6.6. El tiempo especificado en que un jugador puede llegar tarde sin perder por incomparecencia.

Tolerancia cero: 6.7b. 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".