

LEYES DEL AJEDREZ DE LA FIDE.

PARA COMPETENCIAS QUE EMPIECEN EL 01 DE JULIO DE 2014 Y POSTERIORES.

(Traducción al castellano [en Latinoamérica, "español"] sugerida por I.A. Fernando Cortina Montes [México], con el apoyo y colaboración de I.A. Sabrina de San Vicente [Uruguay].)

INTRODUCCIÓN:

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

Las Leyes del Ajedrez tienen dos partes: 1. Reglas básicas del juego y 2. Reglas de Competición.

El texto en inglés es la versión auténtica de las Leyes del Ajedrez (que se adoptaron en el 84^{avo} Congreso de la FIDE en Tallinn, Estonia, y que entraron en vigor el 01 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".

PREFACIO:

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 (*o planteadas*) en las mismas. Las Leyes asumen 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.

Para que una partida sea válida para rating de la FIDE, es condición necesaria que se juegue de acuerdo a las Leyes del Ajedrez de la FIDE.

Se recomienda que también las partidas de competiciones que no se reportarán para rating FIDE, se jueguen de acuerdo a las Leyes del Ajedrez de la FIDE.

Las Federaciones afiliadas pueden solicitar a la FIDE que se pronuncie (que se explique) sobre las cuestiones relativas a las Leyes del Ajedrez.

REGLAS BÁSICAS DE JUEGO:

Artículo 1: La naturaleza y objetivos del juego de Ajedrez.

- 1.1. La partida de ajedrez se juega entre dos adversarios que mueven las piezas sobre un tablero cuadrado, llamado "tablero de ajedrez". El jugador con las piezas claras ("Blancas") hace el primer movimiento. Luego, los jugadores mueven alternadamente; por lo tanto, el jugador con las piezas oscuras ("Negras") hace el movimiento siguiente. A un jugador "le toca mover" (o "está en juego", o "tiene el turno") cuando el movimiento de su rival ha sido realizado.
- 1.2. El objetivo de cada jugador es poner al rey rival "bajo ataque", de tal forma que el oponente no tenga movimiento legal posible. Del jugador que consigue esto, se dice que ha dado jaque mate al rey de su rival y ha ganado la partida. No está permitido dejar al propio rey bajo ataque, ni exponer al propio rey a un ataque, ni capturar al rey rival. El adversario, cuyo rey ha recibido jaque mate, ha perdido la partida.
- 1.3. Si la posición es tal que ningún jugador puede dar jaque mate a su rival, la partida es tablas (ver artículo 5.2 b).

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

- 2.1. El tablero de ajedrez se compone de 8 por 8 cuadros, con 64 casillas de igual tamaño y pintadas alternadamente 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 empezar una partida, el bando Blanco tiene 16 piezas claras (las piezas blancas); y el bando Negro, tiene 16 piezas oscuras (las piezas negras). Estas piezas son las siguientes:

Un rey blanco, normalmente con símbolo:	 R
Una dama blanca, normalmente con símbolo:	 D
Dos torres blancas, normalmente con símbolo:	 T
Dos alfiles blancos, normalmente con símbolo:	 A
Dos caballos blancos, normalmente con símbolo:	 C
Ocho peones blancos, normalmente con símbolo:	 (p)
Un rey negro, normalmente con símbolo:	 R
Una dama negra, normalmente con símbolo:	 D
Dos torres negras, normalmente con símbolo:	 T
Dos alfiles negros, normalmente con símbolo:	 A
Dos caballos negros, normalmente con símbolo:	 C
Ocho peones negros, normalmente con símbolo:	 (p)

Piezas Staunton



p D R A C T

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



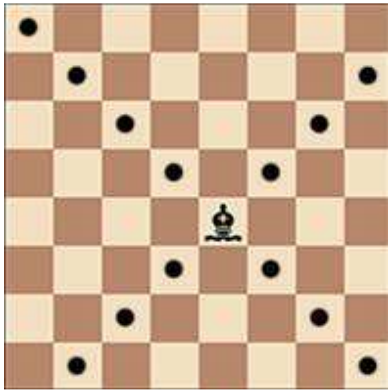
- 2.4. Las ocho hileras verticales de casillas se denominan “columnas”. Las ocho hileras horizontales de casillas, se denominan “filas”. Una línea recta de casillas del mismo color, que van de un borde del tablero a otro borde adyacente, se denomina “diagonal”.

Artículo 3: El movimiento de las piezas.

- 3.1. No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por otra pieza del mismo color. Si una pieza mueve a una casilla ocupada por una pieza rival, ésta última es capturada y se quita del tablero como parte del mismo movimiento. Se dice que una pieza ataca a otra pieza del rival, si la pieza puede capturar en esa casilla, moviendo como se describe en los artículos 3.2 al 3.8.

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

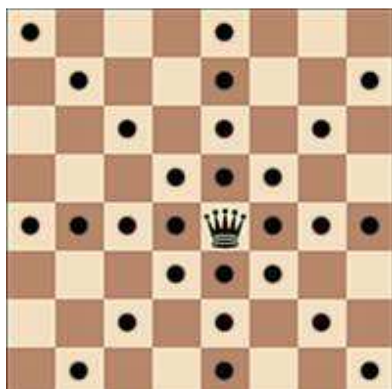
- 3.2. El alfil puede ser movido a cualquier casilla a lo largo de la diagonal sobre la que se encuentra.



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



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



- 3.5. Cuando se realizan estos movimientos de alfil, torre o dama, no pueden pasar por encima de ninguna otra pieza (no pueden saltar otras piezas que estén en su camino).
- 3.6. El caballo puede ser movido a cualquiera de las casillas más cercanas a su ubicación (o *posición*), pero que no sea casilla de su misma columna, fila, ni diagonal.



- 3.7. a. El peón puede ser movido hacia delante a la casilla que está inmediatamente en frente de su posición sobre la misma columna, siempre que dicha casilla esté desocupada; o
- b. En su primer movimiento, el peón puede ser movido como en el artículo 3.7.a, o existe la alternativa de moverlo avanzando dos casillas a lo largo de la misma columna, siempre que esas dos casillas estén desocupadas; o
- c. El peón puede ser movido a una casilla ocupada por una pieza rival, que esté en diagonal delante de él y sobre columna adyacente, capturando dicha pieza.



- d. Un peón que ataca una casilla atravesada por un peón del adversario que ha avanzado dos casillas en un solo movimiento desde su casilla original, puede capturarlo

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

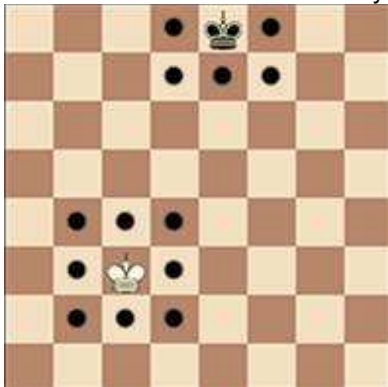


e. Cuando un jugador, teniendo el turno, mueve un peón a la fila más alejada de su posición inicial, tiene que (*o debe*) cambiar ese peón –como parte del mismo movimiento y sobre la misma casilla– por una nueva dama, torre, alfil o caballo, del mismo color del peón.

Esta casilla se denomina “casilla de promoción”. La elección del jugador de la nueva pieza no está restringida a piezas capturadas anteriormente. Este cambio, de un peón por otra pieza, se denomina “promoción”, y el efecto de la nueva pieza es inmediato.

3.8. Hay dos formas distintas de mover el rey:

a. Moverlo a una casilla adyacente.



b. Enroque. El enroque es un movimiento del rey y de una de las torres del mismo color (cualquiera de las dos), a lo largo de la primera fila del jugador, que cuenta y se considera como un simple movimiento del rey, y se ejecuta así: el rey es trasladado dos casillas, desde su casilla original y sobre su fila original, hacia una de las torres que esté en su casilla original; para luego trasladar esa torre a la casilla por la que acaba de atravesar el rey.



Antes de enrocar corto el blanco.

Antes de enrocar largo el negro.



Después del enroque corto blanco.

Después del enroque largo negro.



Antes de enrocar largo el blanco.

Antes de enrocar corto el negro.



Después del enroque largo blanco.

Después del enroque corto negro.

1. Se ha perdido el derecho al enroque (definitivamente):
 - a. Si el rey ha sido movido;
 - b. Con una torre que ya haya sido movida.
 2. El enroque está temporalmente impedido:
 - a. Si la casilla en la que está el rey, o la casilla que deberá cruzar, o la casilla que ocupará, está atacada por una o más piezas enemigas; o
 - b. Si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la que se va a enrocar.
- 3.9. Se considera que el rey está en jaque si está atacado por una o más piezas rivales, incluso si esas piezas no pueden moverse a la casilla que ocupa el rey porque con ese movimiento dejarían –o colocarían– a su propio rey en jaque. Ninguna pieza puede ser movida, si con ese movimiento pone –o deja– a su propio rey en jaque.
- 3.10. a. Una jugada es legal cuando cumple todos los requisitos relevantes de los artículos 3.1 al 3.9.

- b. Una jugada es ilegal cuando incumple algún requisito relevante de los artículos 3.1 al 3.9.
- c. Una posición es ilegal cuando no ha podido ser alcanzada por alguna serie legal de movimientos.

Artículo 4: La acción de mover las piezas.

- 4.1. Cada jugada debe efectuarse con una sola mano.
- 4.2. Solamente el jugador que está en juego (al que le toca mover) puede acomodar (ajustar, colocar, componer) una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo “acomodo”, “compongo”, o similar).
- 4.3. Exceptuando lo previsto en el artículo 4.2, si el jugador al que le toca mover toca sobre el tablero deliberadamente (con la intención de mover o capturar):
 - a. Una o más de sus propias piezas, debe mover la primera tocada que se pueda mover (que tenga movimiento legal).
 - b. Una o más de las piezas de su rival, debe capturar la primera tocada que se pueda capturar.
 - c. Una pieza de cada color, debe capturar la pieza rival con su pieza, o si ello es ilegal, debe mover o capturar la primera pieza tocada que pueda ser movida o capturada. Si no está claro qué pieza se tocó primero, si la propia o la del rival, se considerará que el jugador tocó primero su pieza, antes que la de su rival.
- 4.4. Si el jugador al que le toca mover:
 - a. Toca su rey y una de sus torres, debe enrocar por el lado de esa torre, si este enroque es legal.
 - b. Toca deliberadamente una torre y luego su rey, no tendrá permitido enrocar por ese lado en ese movimiento, y se aplicará a esta situación lo establecido en el artículo 4.3.a.
 - c. Con la intención de enrocar, toca el rey y luego una torre, pero el enroque con esa torre es ilegal, el jugador tendrá que hacer otra jugada legal con su rey (lo que puede incluir el enroque con la otra torre). Si el rey no tiene movimiento legal, el jugador es libre de hacer cualquier otra jugada legal.
 - d. Promociona un peón, la elección de la pieza finaliza (ya no se puede cambiar la nueva pieza) cuando ésta ha tocado la casilla de promoción.
- 4.5. Si ninguna de las piezas tocadas según los artículos 4.3 y 4.4 puede ser movida o capturada, el jugador puede hacer cualquier movimiento legal.
- 4.6. La promoción puede hacerse de varias formas:
 - 1. No es necesario situar el peón en la casilla de promoción.
 - 2. Quitar el peón del tablero y poner la nueva pieza en la casilla de promoción, se puede hacer en cualquier orden.

Si en la casilla de promoción se encuentra una pieza rival, ésta deberá ser capturada.

- 4.7. Cuando se ha soltado una pieza en una casilla, en un movimiento legal o en parte de un movimiento legal, esa pieza ya no puede moverse a otra casilla en esa jugada. La jugada (o movimiento) se considera realizada en los casos siguientes:
- a. 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.
 - b. Un enroque, cuando el jugador suelta la torre en la casilla que acaba de atravesar el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey, la jugada todavía no está realizada, pero el jugador ya no tiene derecho de hacer ninguna otra jugada que no sea enrocar por ese lado, si esto es legal. Si el enroque hacia ese lado es ilegal, el jugador debe hacer otra jugada legal con su rey (que puede incluir el enroque para el otro lado, con la otra torre). Si el rey no tiene movimiento legal, el jugador es libre de hacer cualquier otra jugada legal.
 - c. Una promoción, cuando el jugador ha soltado la nueva pieza en la casilla de promoción y el peón ha sido quitado del tablero.
- 4.8. Un jugador pierde el derecho a reclamar cualquier violación de su rival a los artículos 4.1 al 4.7, desde el momento en que él mismo toca (deliberadamente) una pieza, con la intención de moverla o capturarla.
- 4.9. Si un jugador está imposibilitado para mover las piezas, un asistente, que debe ser aceptado por el árbitro, puede ser provisto por el jugador para realizar esta operación.

Artículo 5: La finalización de la partida.

- 5.1. a. La partida es ganada por el jugador que ha dado jaque mate al rey de su rival. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que produjo la posición del mate haya sido de acuerdo al artículo 3 y a los artículos 4.2 al 4.7.
- b. La partida es ganada por el jugador cuyo rival declara que se rinde. Esto finaliza inmediatamente la partida.
- 5.2. a. La partida es tablas, cuando el jugador al que le toca mover no tiene movimiento legal y su rey no está en jaque. Se dice que la partida terminó por "ahogado". Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que produjo la posición de ahogado haya sido de acuerdo al artículo 3 y a los artículos 4.2 al 4.7.
- b. La partida es tablas cuando se alcanza una posición en la que ningún jugador pueda dar jaque mate al rey de su rival, con cualquier serie de movimientos legales. Se dice que la partida terminó por una "posición muerta". Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que produjo la posición muerta haya sido de acuerdo al artículo 3 y a los artículos 4.2 al 4.7.
- c. La partida es tablas bajo acuerdo de los dos jugadores durante el juego. Esto finaliza inmediatamente la partida.
- d. La partida puede ser tablas si se va a producir o ya se produjo una posición idéntica sobre el tablero, al menos en tres ocasiones (ver artículo 9.2).
- e. La partida puede ser tablas si cada jugador ha hecho los últimos 50 movimientos consecutivos sin que haya habido ningún movimiento de cualquier peón ni cualquier captura (ver artículo 9.3).

REGLAS DE COMPETICIÓN:

Artículo 6: El reloj de ajedrez.

- 6.1. “Reloj de ajedrez” significa un reloj con dos pantallas indicadoras de tiempo, conectadas entre sí de tal modo que sólo en una puede estar corriendo el tiempo en cada momento.

En las Leyes del Ajedrez, “reloj” significa una de esas dos pantallas.

Cada pantalla tiene una “bandera”.

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

- 6.2. a. Durante la partida, cada jugador, una vez realizado su movimiento sobre el tablero, detendrá su propio reloj y pondrá en marcha el de su rival (es decir, deberá pulsar su reloj). Esto “completa” (o “finaliza”) el movimiento. También se completa una jugada si:
1. La jugada finaliza la partida (ver Artículos 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6.a, 9.6.b y 9.7); o
 2. El jugador ha realizado su siguiente jugada, si su jugada anterior no se había completado.

A un jugador se le debe permitir detener su reloj después de realizar su movimiento, incluso después de que su rival ha realizado su siguiente jugada. El tiempo transcurrido entre la realización de la jugada y la pulsación del reloj, se considera como parte del tiempo asignado al jugador.

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 “revoloteando” sobre el mismo.

c. Los jugadores deben manejar el reloj de ajedrez correctamente (de forma apropiada). Está prohibido mantenerlo pulsado forzosamente, levantarlo, pulsarlo antes de realizar la jugada o golpearlo. Los manejos incorrectos del reloj se penalizarán de acuerdo al Artículo 12.9.

d. Sólo tiene permitido acomodar las piezas el jugador cuyo reloj está en marcha.

e. Si un jugador está imposibilitado para usar el reloj, puede proponer a un asistente, que deberá ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación. El árbitro ajustará su reloj de forma equitativa. Este ajuste del reloj no se aplicará para el reloj de un jugador discapacitado.

- 6.3. a. Cuando se usa un reloj de ajedrez, cada jugador debe completar un número mínimo de jugadas, o todas, en un periodo de tiempo prefijado y/o puede recibir un determinado tiempo adicional con cada movimiento. Todas estas cuestiones tienen que ser especificadas con anticipación.

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. Estipulando que 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.
- 6.5. Antes de empezar la partida, el árbitro decidirá la ubicación del reloj de ajedrez.
- 6.6. A la hora determinada para empezar la partida, se pone en marcha el reloj del Blanco.
- 6.7.
 - a. Las bases del torneo deberán especificar por adelantado un tiempo de incomparecencia ("default"). Cualquier jugador que llegue al tablero después del tiempo de default, perderá la partida; a menos que el árbitro decida otra cosa.
 - b. Si las reglas de la competencia (convocatoria, bases del torneo, etc.) especifican que el tiempo de default no es cero, y si ninguno de los dos jugadores está presente inicialmente, el Blanco perderá todo el tiempo que transcurra hasta su llegada, salvo que las reglas de la competencia, o el árbitro, decidan otra cosa.
- 6.8. Se considera que una bandera ha caído cuando el árbitro lo observa o cuando uno (cualquiera) de los dos jugadores ha hecho una reclamación válida al respecto.
- 6.9. Excepto donde 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 ha completado el número prescrito de movimientos en el tiempo asignado, pierde la partida. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que su rival no puede dar jaque mate al rey del jugador, por cualquier serie de movimientos legales posibles.
- 6.10.
 - a. Toda indicación proporcionada por el reloj de ajedrez es considerada concluyente, en ausencia de algún defecto evidente. Un reloj de ajedrez con un defecto evidente, será reemplazado por el árbitro, quien usará su mejor criterio para determinar los tiempos que se deben mostrar en el reloj de ajedrez de reemplazo.
 - b. Si durante una partida se descubre que la configuración de cualquiera de los dos, o de ambos relojes es incorrecta, cualquier jugador, o el árbitro, detendrá el reloj de ajedrez inmediatamente (detendrá ambos relojes). El árbitro instalará la configuración correcta y ajustará los tiempos y el contador de jugadas, de ser necesario. El árbitro usará su mejor criterio para determinar la nueva configuración.
- 6.11. Si ambas banderas han caído y es imposible establecer cuál cayó primero, entonces:
 - a. La partida continúa, si esto ocurre en cualquier periodo de la partida que no sea el último.
 - b. La partida es tablas, si esto ocurre en el periodo de la partida en el que todas las jugadas restantes deben ser completadas (si ocurre en el último periodo).
- 6.12.
 - a. Si la partida debe ser interrumpida, el árbitro detendrá los relojes.
 - b. Un jugador puede detener los relojes (ambos) solamente para solicitar la asistencia del árbitro; por ejemplo, cuando ha promocionado y no está disponible la pieza requerida.
 - c. El árbitro decidirá cuándo se reanuda la partida.
 - d. Si un jugador detiene los relojes para buscar la asistencia del árbitro, éste determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si el jugador no tenía una razón válida para detener los relojes, será sancionado conforme al Artículo 12.9.
- 6.13. En la sala de juego están permitidas pantallas, monitores o tableros murales que muestren las posiciones reales en cada momento en el tablero, los movimientos y el número de jugadas realizadas y/o completadas; también están permitidos relojes que muestren el

número de movimientos. Sin embargo, el jugador no puede hacer una reclamación basada solamente en la información mostrada por estos dispositivos.

Artículo 7: Irregularidades.

- 7.1. Si sucede una irregularidad y las piezas deben ser restablecidas a una posición anterior, el árbitro usará su mejor criterio para determinar los tiempos que mostrarán los relojes. Esto incluye el derecho a no cambiar los tiempos. De ser necesario, él también ajustará los contadores de jugadas del reloj de ajedrez.
- 7.2.
 - a. Si durante una partida se descubre que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida será anulada y se jugará una nueva.
 - b. Si durante una partida se descubre que el tablero de ajedrez se colocó contrariamente al Artículo 2.1, la partida continuará, pero la posición alcanzada se transferirá a un tablero correctamente colocado.
- 7.3. Si una partida ha comenzado con los colores cambiados, continuará; salvo que el árbitro resuelva otra cosa.
- 7.4. Si un jugador desplaza una o más piezas, restablecerá la posición correcta en su propio tiempo (corriendo su reloj). De ser necesario, uno de los dos jugadores (cualquiera) detendrá los relojes y pedirá la asistencia del árbitro. Éste puede sancionar al jugador que desplazó las piezas.
- 7.5.
 - a. Si durante una partida se descubre que se ha completado un movimiento ilegal, se reinstalará la posición inmediatamente anterior a la irregularidad (a esa jugada ilegal). Si la posición inmediatamente anterior a la irregularidad no puede determinarse, la partida continuará desde la última posición identificable anterior a la irregularidad. Al movimiento que reemplace a la jugada ilegal, se le aplican los Artículos 4.3 y 4.7. Después, continuará la partida, desde esa posición restablecida.

Si el jugador ha movido un peón a la fila más distante a la de su salida, ha pulsado su reloj, pero no sustituye el peón por una nueva pieza, la jugada es ilegal. El peón se cambiará por una dama del mismo color del peón.

- b. Después de actuar conforme al Artículo 7.5.a., para el primer movimiento ilegal completado de un jugador, el árbitro dará dos minutos de tiempo extra a su rival; para el segundo movimiento ilegal completado por el mismo jugador, el árbitro decretará que este jugador (el infractor) ha perdido la partida. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el rival no puede dar jaque mate al rey del jugador, por ninguna serie de movimientos legales posibles.
- 7.6. Si durante una partida se descubre que cualquier pieza ha sido desplazada de su casilla correcta, se reinstalará la posición anterior a la irregularidad. Si la posición inmediatamente anterior a la irregularidad no puede determinarse, la partida continuará desde la última posición identificable anterior a la irregularidad. Después, continuará la partida, desde esa posición restablecida.

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 los de su rival, en la forma correcta, jugada tras jugada, tan claro y legible como le sea posible, en notación algebraica (Apéndice C), en la papeleta (o planilla) prescrita para la competencia. Está prohibido escribir jugadas por anticipado (antes de

realizarlas), excepto si el jugador está reclamando un empate de acuerdo a los Artículos 9.2 ó 9.3, o aplazando una partida conforme al Apéndice E.1.a.

b. La papeleta se usará solamente para registrar los movimientos, el tiempo de los relojes, las ofertas de tablas, asuntos relacionados a una reclamación y otros datos relevantes.

c. Un jugador puede replicar al movimiento de su rival antes de anotarlo, si así lo desea. Debe apuntar su movimiento anterior, antes de realizar otro.

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

e. Si un jugador es incapaz de apuntar, puede proporcionar un asistente, aceptable para el árbitro, para escribir las jugadas. El árbitro ajustará su reloj de forma equitativa (proporcionada). Este ajuste del reloj no se aplicará a un jugador discapacitado.

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

8.3. Las planillas son propiedad del organizador de la competencia.

8.4. Si un jugador tiene menos de cinco minutos restantes en su reloj en algún momento de un periodo y no tiene un tiempo adicional de 30 segundos o más añadidos con cada movimiento, entonces él no está obligado a cumplir los requisitos del Artículo 8.1, hasta el final de ese periodo ("entonces él no está obligado a apuntar, hasta el final de ese periodo").

8.5. a. Si ningún jugador anota la partida según el Artículo 8.4, el árbitro o un asistente intentará estar presente y apuntar. En este caso, inmediatamente después de la caída de una bandera, el árbitro detendrá los relojes. Entonces, ambos jugadores actualizarán sus planillas, usando la del árbitro o la del rival.

b. Si sólo un jugador no anota la partida según el Artículo 8.4, en cuanto una bandera caiga, él debe actualizar completamente su papeleta, antes de mover una pieza sobre el tablero. Supuesto que sea el turno de este jugador, él puede usar la planilla de su rival, pero tendrá que devolverla antes de hacer un movimiento.

c. Si ninguna papeleta completa está disponible, los jugadores deben reconstruir la partida sobre un segundo tablero, bajo el control del árbitro o de un asistente. Primero, y antes de que se realice la reconstrucción, el árbitro anotará la posición actual de la partida, el tiempo en los relojes, cuál reloj estaba en marcha y el número de movimientos realizados o completados, si se dispone de esta información.

8.6. Si no se pueden actualizar las papeletas demostrando que un jugador ha sobrepasado el tiempo asignado, el siguiente movimiento realizado será considerado como el primero del siguiente periodo, salvo que haya evidencia de que se han realizado o completado más movimientos.

8.7. Al terminar la partida, ambos jugadores firmarán las dos papeletas, indicando el resultado de la partida. Este resultado permanecerá, incluso si es incorrecto, salvo que el árbitro decida otra cosa.

Artículo 9: La partida tablas.

9.1. a. Las reglas de una competencia pueden especificar que los jugadores no puedan acordar tablas, sin el consentimiento del árbitro, ya sea en menos de un número de jugadas prescrito, o ya sea durante toda la partida.

b. Sin embargo, si las reglas de una competencia permiten el acuerdo de tablas, se aplicará lo siguiente:

1. Un jugador, queriendo ofrecer tablas, lo hará después de haber realizado su movimiento sobre el tablero de ajedrez y antes de pulsar su reloj. Una oferta hecha en cualquier otro momento durante la partida, también será válida, pero se deberá considerar el Artículo 11.5. La oferta no puede ir ligada a condición alguna. (“No se pueden poner condiciones a la oferta”.) En ambos casos, la oferta no podrá ser retirada; y mantiene su validez hasta que el rival la acepte, la rechace verbalmente, la rechace tocando una pieza con la intención de moverla o capturarla, o la partida finalice de alguna otra forma.

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

4. Una reclamación de tablas conforme a los Artículos 9.2 ó 9.3 se considerará una oferta de tablas.

9.2. La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador al que le toca mover, cuando “la misma posición”, al menos por tercera vez (no necesariamente por repetición de movimientos):

a. Está a punto de producirse, si el jugador primero escribe en su planilla su movimiento, que no puede ser cambiado, y declara al árbitro su intención de realizarlo. O

b. Acaba de producirse y le toca mover al jugador reclamante.

Las posiciones son consideradas “la misma”, si –y solamente si (*por tanto, deben darse las tres siguientes condiciones*)– al mismo jugador le toca mover (“si es el turno del mismo jugador”), 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 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 ese derecho después de moverse. El derecho al enroque se pierde solamente después de mover el rey o la torre.

9.3. La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador al que le toca mover, si:

a. Escribe en su planilla su movimiento, que no puede ser cambiado, y declara al árbitro su intención de realizarlo, lo que dará lugar a que los últimos 50 movimientos de cada jugador se hayan realizado sin movimiento de algún peón, y sin captura alguna. O

b. Se han completado los últimos 50 movimientos de cada jugador, sin movimiento de algún peón y sin captura alguna.

9.4. Si un jugador toca una pieza según el Artículo 4.3, en ese movimiento pierde el derecho a reclamar tablas invocando los Artículos 9.2 ó 9.3.

9.5. Si un jugador reclama tablas según los Artículos 9.2 ó 9.3, el jugador o el árbitro detendrá el reloj de ajedrez (*ambos relojes*) (ver Artículo 6.12.a ó 6.12. b). Él no tiene permitido retirar su reclamación.

a. Si la reclamación resultó ser correcta, la partida es inmediatamente tablas.

b. Si la reclamación es encontrada incorrecta, el árbitro añadirá dos minutos al tiempo de reflexión del rival. Luego, continuará la partida. Si la reclamación se basó en un movimiento anunciado, éste movimiento habrá de realizarse de acuerdo a los Artículos 3 y 4.

9.6. La partida es tablas si se produce(n) una, o las dos situaciones siguientes:

- a. La misma posición ha aparecido, como en 9.2.b, por al menos cinco movimientos consecutivos, alternados de cada jugador.
 - b. Se ha completado cualquier serie consecutiva de 75 movimientos de cada jugador, sin el movimiento de algún peón y sin captura alguna. Si el último movimiento resulta en jaque mate, éste prevalecerá.
- 9.7. La partida es tablas cuando se ha llegado a una posición a partir de la cual no puede producirse un jaque mate, mediante ninguna serie posible de jugadas legales. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que produjo esta posición estuvo de acuerdo con el Artículo 3 y con los Artículos 4.2 al 4.7.

Artículo 10: Puntos.

- 10.1. A menos que las reglas de una competencia lo especifiquen de otro modo, un jugador que gana su partida, o que gana por incomparecencia de su rival, recibe un punto (1); un jugador que pierde su partida, o que pierde por incomparecencia, recibe cero puntos (0); y un jugador que empata su partida, recibe medio punto ($\frac{1}{2}$).

Artículo 11: La conducta de los jugadores.

- 11.1. Los jugadores no actuarán de forma que deshonren al juego del ajedrez.
- 11.2. El “recinto de juego” se define como el “área de juego”, salas de descanso, aseos, zona de refrigerios, zona anexa de fumadores y otros lugares designados por el árbitro.

El área de juego se define como el lugar (*la zona*) donde se juegan las partidas de una competición.

Solamente con el permiso del árbitro, puede:

- a. Un jugador, abandonar el recinto de juego.
 - b. El jugador en turno, salir del área de juego.
 - c. Una persona que no es ni jugador ni árbitro, acceder al área de juego.
- 11.3. a. Durante la partida, los jugadores tienen prohibido hacer uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información o consejos; o analizar cualquier partida en otro tablero de ajedrez.

b. (Texto inicial, al 1 de julio de 2014): Durante la partida, un jugador tiene prohibido tener un teléfono móvil y/u otros medios de comunicación electrónicos en el recinto de juego. Si es evidente que un jugador introdujo al recinto de juego alguno de tales dispositivos, perderá la partida. Su rival ganará.

Las reglas de la competencia podrán especificar una sanción diferente, menos severa.

El árbitro podrá requerir al jugador que permita la inspección de su ropa, bolsas y otros artículos, en privado. El árbitro, o una persona autorizada por él, inspeccionará al jugador; y tendrá que ser del mismo sexo que el jugador. Si un jugador se niega a cooperar con estas obligaciones, el árbitro tomará medidas de acuerdo con el Artículo 12.9. (La FIDE publicó, el 17 de septiembre de 2014 una modificación, con la instrucción de aplicarla a partir del 01 de octubre de 2014. El 11.3.b vigente, es el siguiente):

b. Durante la partida está prohibido que un jugador tenga un teléfono móvil, cualquier otro medio de comunicación electrónico y/o cualquier dispositivo capaz de sugerir jugadas de ajedrez en el recinto de juego.

Sin embargo las bases del torneo podrán permitir que ese tipo de dispositivos sean guardados en los bolsos de los jugadores siempre y cuando el dispositivo esté

completamente apagado. Está prohibido que un jugador porte un bolso con ese tipo de dispositivo, sin permiso del árbitro.

Si es evidente que un jugador tiene encima un dispositivo de este tipo en el 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 inspeccionará 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 está permitido fumar en la sección o zona del recinto de juego designada por el árbitro.

- 11.4. Los jugadores que hayan finalizado sus partidas serán considerados espectadores.
- 11.5. Está prohibido distraer o molestar al rival de cualquier manera con cualquier cosa. Esto incluye reclamaciones y/u ofertas de tablas no razonables, y/o la introducción de una fuente de ruido en el área de juego.
- 11.6. Las infracciones a cualquier parte de los Artículos 11.1 al 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 rival.
- 11.8. Si ambos jugadores son encontrados culpables de acuerdo al Artículo 11.7., la partida se declarará perdida para ambos.
- 11.9. Un jugador tendrá derecho de solicitar al árbitro una explicación de puntos particulares de las Leyes del Ajedrez.
- 11.10. A menos que las reglas de la competencia especifiquen lo contrario, un jugador puede apelar contra cualquier decisión del árbitro, incluso si el jugador ha firmado la papeleta (ver Artículo 8.7).

Artículo 12: La función del árbitro (ver el Prefacio).

- 12.1. El árbitro velará por el estricto cumplimiento de 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 para los intereses de los jugadores discapacitados, y para quienes necesiten atención médica.

- 12.3. El árbitro observará las partidas, especialmente cuando a los jugadores les quede poco tiempo, hará cumplir las decisiones que haya tomado, e impondrá sanciones a los jugadores, cuando esto sea apropiado.
- 12.4. El árbitro puede nombrar ayudantes para observar las partidas, por ejemplo, cuando varios jugadores están en apuros de tiempo.
- 12.5. El árbitro puede adjudicar tiempo adicional a uno o ambos jugadores, en caso de perturbación externa de la partida.
- 12.6. El árbitro no puede intervenir en una partida, excepto en los casos descritos en las Leyes del Ajedrez. No indicará el número de movimientos completados, excepto en aplicación del Artículo 8.5 cuando por lo menos una bandera haya caído. El árbitro se abstendrá de informar a un jugador que su rival ha completado un movimiento, o que el jugador no ha pulsado su reloj.
- 12.7. Si alguien observa una irregularidad, solamente puede informar al árbitro. Los jugadores de otras partidas no pueden hablar acerca de, o interferir de cualquier forma en una partida. Los espectadores no están autorizados para intervenir en una partida. El árbitro puede expulsar del recinto de juego a los infractores.
- 12.8. A menos que esté autorizado por el árbitro, está prohibido para cualquier persona usar un teléfono móvil, o cualquier otro tipo de dispositivo de comunicación, dentro del recinto de juego, y en cualquier otra zona designada por el árbitro.
- 12.9. Las opciones disponibles para el árbitro en relación con las sanciones, son:
 - a. Una advertencia.
 - b. Aumentar el tiempo restante del rival.
 - c. Reducir el tiempo restante del infractor.
 - d. Aumentar la puntuación obtenida por el rival en la partida, hasta el máximo disponible para esa partida.
 - e. Reducir la puntuación obtenida por el infractor en la partida.
 - f. Declarar la partida perdida para el infractor (el árbitro también decidirá la puntuación del rival).
 - g. Una multa anunciada con antelación.
 - h. Expulsión de la competición.

APÉNDICES.

Apéndice A: Ajedrez Rápido.

- A.1. Una partida de “Ajedrez Rápido” es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de más de 10 minutos, pero menos de 60 minutos por cada jugador. O cuando el resultado de la suma del tiempo asignado, más el incremento por jugada multiplicado por 60, sea más de 10 pero menos de 60 minutos para cada jugador.
- A.2. Los jugadores no necesitan anotar los movimientos (*no están obligados a apuntar*).
- A.3. Las Reglas de Competición se aplicarán si:
- a. Un árbitro supervisa no más de 3 partidas; y
 - b. Cada partida es grabada (*o anotada*) 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 que cada jugador haya completado diez movimientos:
 1. No se podrá hacer cambio alguno en la configuración del reloj, a menos que el horario del evento se viera afectado negativamente.
 2. No se pueden hacer reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, o a la colocación del tablero. En caso de emplazamiento incorrecto del rey, el enroque no está permitido. En caso de emplazamiento incorrecto de una torre, no está permitido el enroque con esa torre.
 - 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 su rival no haya realizado su siguiente movimiento. Si el árbitro no interviene, el rival tiene derecho a reclamar la victoria, siempre y cuando no haya realizado su siguiente movimiento. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el rival no puede dar jaque mate al rey del jugador, mediante cualquier serie de jugadas legales posibles. Si el rival no reclama y el árbitro no interviene, el movimiento ilegal permanecerá y la partida continuará. Una vez que el rival ha realizado su siguiente movimiento, una jugada ilegal no se puede corregir, a menos que los jugadores acuerden hacerlo sin la intervención del árbitro.
 - c. Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante debe detener el reloj de ajedrez (*ambos relojes*) y notificar al árbitro. Para que la reclamación prospere, el reclamante debe tener tiempo restante 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 rival, mediante cualquier serie de jugadas legales posibles.
 - d. Si el árbitro observa que ambos reyes están en jaque, o un peón en la fila más alejada de su posición inicial, el árbitro deberá esperar hasta que la siguiente jugada sea completada. Entonces, si la posición ilegal sigue todavía sobre el tablero, él declarará la partida empatada.
- A.5. Las bases de la competencia especificarán si se aplicará el Artículo A.3 ó el Artículo A.4, durante toda la competición.

Apéndice B: Ajedrez Relámpago (“Blitz”).

- B.1. Una partida de Ajedrez Relámpago (o “Blitz”) es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de diez minutos o menos por cada jugador. O cuando el resultado de la suma del tiempo asignado, más el incremento por jugada multiplicado por 60, sea diez minutos o menos por cada jugador.
- B.2. Las sanciones mencionadas en los Artículos 7 y 9 de las de las Reglas de Competición serán de un minuto, en lugar de dos minutos.
- B.3. Las Reglas de Competición (y el Apéndice A.2)* se aplicarán si:
 - a. Un árbitro supervisa una partida (*hay un árbitro para cada partida*), y
 - b. Cada partida es grabada (o anotada) por el árbitro o su asistente y, si es posible, por medios electrónicos.
- B.4. De lo contrario, el juego se regirá por las Leyes del Ajedrez Rápido, como en el Artículo A.4.
- B.5. Las bases de la competencia especificarán si se aplicará el Artículo B.3 ó el Artículo B.4, durante toda la competición.

**(Nota del traductor: Por error en la redacción, no se incluyó aquí lo necesario [que sí estaba en las anteriores Leyes, vigentes desde el 1 de julio de 2009] para que en Ajedrez Relámpago no sea obligatorio anotar, que es lo siguiente:*

“Cuando la supervisión de juego sea adecuada, las Reglas de Competencia y el Apéndice A.2 serán aplicados.”

Apéndice C: La notación algebraica.

La FIDE sólo reconoce para sus torneos y encuentros (“matches”) un sistema de anotación, el Sistema Algebraico, y recomienda el uso de este sistema uniforme de anotación ajedrecística, también en literatura y publicaciones. Las papeletas en las que se use un sistema de anotación distinto al algebraico, podrán no ser utilizadas como evidencia, en los casos en que normalmente la planilla de un jugador se usa para tal fin. Un árbitro que observe que un jugador está usando un sistema de anotación distinto al algebraico, advertirá al jugador de este requisito.

Descripción del Sistema Algebraico.

- C.1. En esta descripción, “pieza” significa cualquier pieza diferente a peón.
- C.2. Cada pieza es indicada por una abreviatura. En idioma inglés, es la primera letra, la letra “capital” de su nombre. Ejemplo: K = King, Q = queen, R = rook, B = bishop, N = knight. (Se usa la N para el caballo, para evitar ambigüedades.) (*Ejemplo, en castellano: R = rey, D = dama, T = torre, C = caballo, A = alfil.*)
- C.3. Para la abreviatura del nombre de las piezas, cada jugador es libre de usar el nombre que comúnmente se utiliza en su país. Ejemplos: F = fou (francés, para alfil), L = loper (alemán, para alfil). En publicaciones impresas, se recomienda el uso de figurines.
- C.4. Los peones no son indicados por su primera letra, pero son reconocidos por la ausencia de la misma. Ejemplos: 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) son numeradas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectivamente. Consecuentemente, en la posición

inicial, las piezas y peones blancos se colocan en las filas primera y segunda. Y las piezas y peones negros, en las filas octava y séptima.

- C.7. Como consecuencia de las reglas anteriores, cada una de las 64 casillas está indicada invariablemente por una combinación única 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 es indicado por: a) la abreviatura del nombre de esa pieza, y b) la casilla de llegada. No hay guión entre a) y b). Ejemplos: Ae5, Cf3, Td1.

- C.9. Cuando una pieza realiza una captura, puede insertarse una x entre a) la abreviatura del nombre de esa pieza, y b) la casilla de llegada. Ejemplos: Axe5, Cxf3, Txd1. Véase también C.10.

Cuando un peón realiza una captura, se debe indicar la columna de salida; luego, se puede insertar una x; luego, la casilla de llegada. Ejemplos: dxe5, gxf3, axb5. En el caso de una captura "al paso", se puede añadir la anotación "a.p." Ejemplo: exd6 a.p.

- C.10. Si dos piezas idénticas pueden mover a la misma casilla, la pieza que ha sido movida 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 salida; 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 salida; c) la casilla de llegada.

Si las piezas están en filas y columnas distintas, se prefiere 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 ó 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 ó 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 ó Cdf3.
 - d. Si se produce una captura en la casilla f3, la anotación de los ejemplos anteriores todavía es aplicable, pero se puede insertar una x. Según el caso, puede ser: 1) Cgxf3 ó Cexf3; 2) C5xf3 ó C1xf3; 3) Chxf3 ó Cdx3.
- C.11. En el caso de la promoción de un peón, se indica el movimiento real del peón, seguido inmediatamente por la abreviatura de la nueva pieza. Ejemplos: d8D, exf8C, b1A, g1T.
- C.12. La oferta de tablas se anotará como (=).
- C.13. Abreviaturas:

- 0-0 Enroque con la torre de h1 ó de h8 (enroque corto, por el flanco rey).
- 0-0-0 Enroque con la torre de a1 ó de a8 (enroque largo, por el flanco dama).
- x Captura.
- + Jaque.
- ++ ó # Jaque 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. Rb1 (=).

Apéndice D: Reglas para partidas con invidentes y débiles visuales.

D.1. El organizador (*la organización*), previa consulta con el árbitro, tendrá la facultad de adaptar las reglas siguientes, de acuerdo a las circunstancias concretas. En ajedrez de competición entre un jugador con vista y un discapacitado visual (legalmente ciego), cualquiera de los jugadores puede solicitar el uso de dos tableros, usando el jugador discapacitado visual un tablero especialmente adaptado, y su rival uno normal. El tablero especial debe reunir los siguientes requisitos:

- a. Medidas de 20 x 20 cms., como mínimo.
- b. Tener ligeramente elevadas las casillas negras.
- c. Tener una abertura de seguridad en cada casilla.

Los requisitos de las piezas son:

- a. Todas tendrán una clavija que encaje en la abertura de seguridad.
- b. Todas serán diseño Staunton, con las piezas negras especialmente marcadas.

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

1. Las jugadas se anunciarán claramente, repetidos por el rival y ejecutados en su tablero. Cuando se promocióne un peón, el jugador debe anunciar qué pieza elige. Para hacer este anuncio lo más claramente posible, se sugiere el uso de los siguientes nombres, en lugar de las letras correspondientes:

- A – Anna.
- B – Bella.
- C – Cesar.
- D – David.

E – Eva.

F – Felix.

G – Gustav.

H – Hector.

Salvo que el árbitro decida otra cosa, las filas, del Blanco al Negro, tendrán asignados los números germanos:

1 – Eins.

2 – Zwei.

3 – Drei.

4 – Vier.

5 – Fuenf.

6 – Sechs.

7 – Sieben.

8 – Acht.

Los enroques son anunciados con “Lange Rochade” (enroque largo, en alemán) y “Kurze Rochade” (enroque corto, en alemán).

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

2. Sobre el tablero de un discapacitado visual, una pieza se considerará “tocada” cuando haya sido sacada de la abertura de seguridad.

3. Se considerará “realizado” un movimiento, cuando:

- a. En el caso de una captura, cuando la pieza capturada ha sido retirada del tablero del jugador al que le corresponde mover.
- b. Una pieza ha sido colocada dentro de una abertura de seguridad distinta.
- c. El movimiento ha sido anunciado.

Sólo entonces se pondrá en marcha el reloj del rival.

4. Para el jugador no discapacitado, en lo concerniente a los puntos 2 y 3, 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 5 minutos, y con dos puntos resaltados cada 15.
- b. Una bandera que pueda ser tocada fácilmente. Debería tenerse cuidado para que la bandera esté adaptada de tal forma que el jugador pueda sentir la manecilla de los minutos, durante los últimos 5 minutos de cada hora.

- c. Opcionalmente, un medio auditivo que le anuncie el número de movimientos al jugador visualmente discapacitado.
6. El jugador discapacitado visual debe anotar la partida en Braille o en escritura normal, o grabar las jugadas en una grabadora.
7. Un error de lenguaje en el anuncio de una jugada, debe ser corregido inmediatamente, y antes de poner en marcha el reloj del rival.
8. Si durante una partida aparecieran posiciones distintas sobre los dos tableros, deben ser corregidas con la asistencia del árbitro y mediante la consulta de las anotaciones del juego de los dos jugadores. Si las dos planillas coinciden, el jugador que anotó bien pero movió mal, debe corregir su posición para que corresponda con los movimientos anotados. Cuando se encuentran planillas que difieren, las jugadas deben retroceder hasta el punto donde las papeletas coinciden, y el árbitro ajustará los relojes consecuentemente.
9. El jugador discapacitado visual tendrá el derecho a valerse (*a hacer uso*) de un asistente, quien se encargará de cualquiera o de todas las tareas siguientes:
- a. Realizar el movimiento de cualquiera de los dos jugadores en el tablero del rival.
 - b. Anunciar los movimientos de ambos jugadores.
 - c. Anotar las jugadas en la planilla del jugador discapacitado visual y poner en marcha el reloj del rival (teniendo en cuenta el punto 3.c.).
 - d. Informar al discapacitado visual, sólo si éste lo requiere, del número de jugadas completadas y del tiempo empleado por ambos jugadores.
 - f. Llevar a cabo las formalidades necesarias en caso de que la partida se aplaze.
10. Si el jugador discapacitado visual no hace uso de un asistente, el jugador visualmente capacitado puede ocupar uno, quien se encargará de las labores mencionadas en los puntos 9.a y 9.b.

Apéndice E: Partidas aplazadas.

- E.1. a. Si una partida no ha terminado al final del tiempo prescrito para la sesión, el árbitro exigirá al jugador que tenga el turno que “selle” su jugada. El jugador debe anotar su jugada en su planilla en notación algebraica y sin ambigüedades (*de forma clara e inequívoca*), poner su planilla y la de su rival en un sobre, cerrar el sobre, y, sólo entonces, detener el reloj de ajedrez (*sin poner en marcha el reloj de su rival*). El jugador conserva el derecho a cambiar su jugada secreta (el movimiento sellado), hasta que él detiene los relojes. Si después de haber sido requerido por el árbitro para sellar su jugada, el jugador realiza un movimiento sobre el tablero, deberá escribir esa misma jugada en su papeleta, como su jugada sellada.
- b. Un jugador, estando en turno, que aplaza la partida antes de terminarse el tiempo prescrito para la sesión, será considerado que sella la jugada secreta a la hora establecida para el final de la sesión, y así será registrado su tiempo restante.
- E.2. En el sobre se escribirán lo siguientes datos:
- a. Los nombres de los jugadores.
 - b. La posición inmediatamente anterior al movimiento sellado.

- c. El tiempo consumido por cada jugador.
 - d. El nombre del jugador que ha sellado su jugada.
 - e. El número de la jugada sellada.
 - f. Si está vigente, la oferta de tablas.
 - 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 rival ha sellado su jugada, la oferta permanece válida hasta que el rival la haya aceptado o rechazado, según el Artículo 9.1.
- E.5. Antes de reanudarse la partida, se colocará sobre el tablero la posición inmediatamente anterior a la jugada sellada y se indicarán en los relojes los tiempos empleados por cada jugador en el momento del aplazamiento.
- E.6. Si se acuerdan tablas antes de la reanudación de la partida, o si uno de los jugadores notifica al árbitro que abandona, la partida finaliza.
- E.7. El sobre será abierto sólo cuando esté presente el jugador que debe responder a la jugada sellada.
- 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 sellada:
- a. Sea ambigua; o
 - b. Esté escrita de tal forma que sea imposible establecer su significado real; o
 - c. Sea 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 sobre el tablero la jugada sellada 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 realiza la jugada secreta sobre el tablero; y se vuelve a poner en marcha su reloj.
 - c. No está presente el jugador que selló la jugada secreta: su rival tiene el derecho de anotar su respuesta en la planilla, sellar su planilla en un nuevo sobre, detener su reloj poniendo en marcha el del jugador ausente, en lugar de hacer su réplica de forma normal. Si así fuere, el sobre será manejado por el árbitro, para custodiarlo y abrirlo cuando llegue el jugador ausente.
- E.10. Perderá la partida cualquier jugador que se presente ante el tablero de ajedrez después del tiempo de incomparecencia, salvo que el árbitro decida otra cosa. No obstante, si la jugada secreta finaliza la partida, esta finalización prevalecerá.
- E.11. Si las bases de una competencia especifican que el tiempo de incomparecencia no es cero, aplicará lo siguiente: si ninguno de los dos jugadores está presente inicialmente, el jugador que debe replicar a la jugada secreta perderá todo el tiempo que transcurra hasta

su llegada, salvo que las bases de la competencia especifiquen, o el árbitro decidan otra cosa.

- E.12. Si se pierde el sobre que contiene la jugada secreta, la partida continuará desde la posición aplazada, con los tiempos anotados en el momento del aplazamiento. Si no se puede restablecer el tiempo usado por cada jugador, el árbitro configurará los relojes. El jugador que selló la jugada secreta hará sobre el tablero la jugada que declare que fue la que selló.
- E.13. Si, en la reanudación de la partida y antes de hacer su primer movimiento, uno de los jugadores señala que el tiempo consumido ha sido puesto incorrectamente en alguno de los relojes, el error debe ser corregido. Si el error no queda establecido en ese momento, la partida continuará sin hacer correcciones, salvo que el árbitro decida otra cosa.
- E.14. La duración de cada sesión de reanudación será controlada por el reloj del árbitro. La hora de comienzo será anunciada por anticipado.

Apéndice F: Reglas del Ajedrez 960.

- F.1. Antes de empezar una partida de Ajedrez 960, la posición se establece aleatoriamente, sujetándose a ciertas reglas. Después de esto, la partida se juega de la misma forma que el ajedrez normal. En concreto, las piezas y peones tienen sus movimientos normales, y el objetivo de cada jugador es dar jaque mate al rey del rival.

F.2. Requisitos de la posición inicial.

La posición inicial para el Ajedrez 960 debe reunir ciertas reglas. Los peones blancos se colocan en la segunda fila, como en el Ajedrez normal. Todas las demás piezas blancas se colocan aleatoriamente sobre la primera fila, pero con las restricciones siguientes:

- a. El rey se coloca en alguna casilla entre las dos torres, y
- b. Los alfiles se colocan en casillas de colores distintos, y
- c. Las piezas negras se colocan en oposición (*simétricamente*) a las blancas.

La posición inicial se puede generar antes de la partida, ya sea mediante un programa de computadora, o usando dados, monedas, cartas, etc.

F.3. Reglas de los enroques en Ajedrez 960.

- a. El Ajedrez 960 permite que cada jugador se enroque una vez por partida, en un único movimiento que incluye al rey y una torre. Sin embargo, hay que hacer algunas precisiones sobre las reglas del enroque del ajedrez normal, puesto que éstas presuponen posiciones iniciales del rey y la torre, que a menudo no son aplicables en Ajedrez 960.

- b. Cómo enrocar.

En Ajedrez 960, la maniobra del enroque se realiza, dependiendo de las posiciones iniciales del rey y la torre con la que se quiere enrocar, mediante uno de los cuatro métodos siguientes:

1. Enroque por doble movimiento: realizando un movimiento con el rey y un movimiento con la torre; o
2. Enroque por trasposición: trasponiendo las posiciones del rey y la torre.
3. Enroque moviendo solamente el rey: realizando sólo un movimiento con el rey.
4. Enroque moviendo solamente la torre: realizando sólo un movimiento con la torre.

Recomendaciones:

1. Cuando se enroque sobre un tablero físico con un jugador humano, se recomienda mover el rey por fuera de la superficie de juego, dejándolo junto a la que será su posición final; luego, mover la torre desde su posición inicial hasta su posición final; y por último, situar al rey en su casilla de destino.
2. Después de enrocar, las posiciones finales de la torre y del rey deberán ser exactamente las mismas que en el ajedrez estándar.

Aclaración:

De esta forma, después del enroque por el flanco c (anotado como 0-0-0 y conocido como enroque largo en el ajedrez ortodoxo) el rey se sitúa en la casilla c (c1 para el blanco y c8 para el negro) y la torre en la casilla d (d1 para el blanco y d8 para el negro). Después del enroque en el flanco g (anotado como 0-0 y conocido como enroque corto en el ajedrez ortodoxo), el rey está en la casilla g (g1 para el blanco y g8 para el negro) y la torre se sitúa en la casilla f (f1 para el blanco y f8 para el negro).

Notas:

1. Para evitar cualquier malentendido, podría ser útil declarar “me voy a enrocar”, antes de enrocarse.
2. En algunas posiciones iniciales, el rey o la torre (pero no ambas piezas) no se mueven durante el enroque.
3. En algunas posiciones iniciales, el enroque puede hacerse tan pronto como desde la primera jugada.
4. Todas las casillas situadas entre la casilla de origen del rey (inicial) y la casilla de destino (final) del rey (incluyendo la casilla final), y todas las casillas que están entre la inicial y la final de la torre (incluyendo la final), deben estar vacías, excepto por el rey y la torre que se van a enrocar.
5. En algunas posiciones, algunas casillas podrán permanecer ocupadas durante el enroque, aunque en el ajedrez estándar deberían estar vacías. Por ejemplo, tras el enroque por el flanco c (0-0-0), es posible tener todavía ocupadas a, b y/o e; y después de enrocarse por el flanco g (0-0), es posible que e y/o h permanezcan ocupadas.

Apéndice G: Final a caída de bandera.

- G.1. Un “final a caída de bandera” es la fase de una partida donde todas las jugadas restantes deben ser completadas en un tiempo limitado.
- G.2. Antes del inicio de un evento, se anunciará si este Apéndice se aplicará, o no.
- G.3. Este Apéndice sólo se aplicará a las partidas sin incrementos de Ajedrez Clásico y de Ajedrez Rápido; y no se aplicará al Ajedrez Relámpago.
- G.4. Si el jugador que tiene el turno tiene menos de dos minutos restantes en su reloj, él puede solicitar que se introduzca a los relojes, de ser posible, 5 segundos de retardo (“delay”) o de incremento, para los dos jugadores. Esto constituye una oferta de tablas. Si es rechazada, y el árbitro está de acuerdo con la solicitud, entonces los relojes se programarán con el tiempo extra. El rival será recompensado con 2 minutos y la partida continuará.
- G.5. Si no se aplica el Artículo G.4 y el jugador que tiene el turno tiene menos de dos minutos restantes en su reloj, él puede reclamar tablas antes de que caiga su bandera. Llamará al árbitro y puede detener los relojes (ver Artículo 6.12.b). Puede reclamar sobre las bases de

que su rival no puede ganar por medios normales, y/o de que su rival no ha estado haciendo esfuerzo para ganar por medios normales.

a. Si el árbitro está de acuerdo con que el rival no puede ganar por medios normales, o no ha estado haciendo esfuerzo para ganar por medios normales, declarará la partida tablas. En otros casos, pospondrá su decisión o rechazará la reclamación.

b. Si el árbitro pospone su decisión, puede sumar dos minutos al rival y la partida continuará, de ser posible, con la presencia de un árbitro. El árbitro declarará el resultado final de la partida, ya sea más tarde, durante el juego, o tan pronto como sea posible tras la caída de la bandera de cualquier jugador. Declarará la partida tablas, si está de acuerdo con que el rival del jugador cuya bandera cayó, no puede ganar por medios normales, o no está haciendo intentos suficientes para ganar por medios normales,

c. Si el árbitro ha rechazado la reclamación, el rival será recompensado con dos minutos extra.

G.6. Cuando la competición no esté supervisada por un árbitro, aplicará lo siguiente:

a. Un jugador puede reclamar tablas cuando le queden menos de dos minutos en su reloj y antes de que caiga su bandera. Esto finaliza la partida.

Él puede reclamar sobre las bases:

1. Que su rival no puede ganar por medios normales; y/o
2. Que su rival no está haciendo esfuerzo para ganar por medios normales.

En 1, el jugador debe escribir la posición final, y su rival debe verificarlo.

En 2, el jugador debe escribir la posición final y presentar una papeleta actualizada. El rival deberá verificar tanto la papeleta como la posición final.

b. La reclamación será remitida al árbitro designado.

Glosario de términos en las Leyes del Ajedrez.

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

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

Ahogado (stalemate): 5.2.a. Cuando el jugador no tiene jugada legal y su rey no está en jaque.

Ajedrez 960 (chess 960): Una variante de ajedrez donde las piezas de las filas traseras se colocan en una de las 960 posiciones distintas posibles.

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

Ajustar: Ver "compongo".

Al paso (en passant): 3.7.d. Ver este artículo para obtener una explicación. En la notación, a.p.

Analizar (analyse): 11.3. Donde uno o más jugadores hacen jugadas sobre un tablero para intentar determinar cuál es la mejor continuación.

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

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

Árbitro (arbiter): Prefacio. La(s) persona(s) responsable(s) de asegurarse que se cumplan las reglas de una competencia.

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

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

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

Ataque (attack): 3.1. Se dice que una pieza de un jugador ataca a una pieza rival, si la pieza del jugador puede hacer una captura en esa casilla (en la que está la pieza rival).

Bandera (flag): 6.1. El dispositivo que muestra cuándo ha terminado un periodo de tiempo.

Bases de la competencia (bases del torneo, o de la competición) (rules of the competition): 6.7.a. En varios puntos de las Leyes hay opciones. Las bases del torneo deben indicar qué opciones han sido elegidas.

Blanco (white, White): 2.2. 1. Hay 16 piezas de color claro y 32 casillas llamadas blancas. O 2. Con mayúscula inicial, también se refiere al jugador con piezas blancas.

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

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

Capturar (capture): 3.1. Cuando una pieza se mueve de su casilla a una casilla ocupada por una pieza rival, y la pieza rival se retira del tablero. Ver también 3.7.d. En la anotación, x.

Casilla de promoción (square of promotion): 3.7.e. La casilla que alcanza un peón en la "octava" fila.

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

Componer ("compongo") (j'adoube): 4.2. Avisar de que un jugador quiere colocar una pieza, pero no necesariamente con intención de moverla.

Contador de movimientos (move-counter): 6.10.b. Un dispositivo en el reloj de ajedrez que puede ser usado para registrar el número de veces que cada jugador ha pulsado su reloj.

Control de tiempo (time control): 1. La regla acerca del tiempo que el jugador tiene asignado. Por ejemplo, 40 movimientos en 90 minutos, todas las jugadas en 30 minutos con incremento de 30 segundos desde el primer movimiento. O 2. Se dice que un jugador "ha alcanzado el control de tiempo", si, por ejemplo, él ha completado los 40 movimientos en menos de 90 minutos.

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

Default: 6.7. Ver tiempo de incomparecencia.

Discapacidad, Discapacitado (disability): 6.2.e. Condición, como invalidez física o mental, que se traduce en pérdida parcial o total de la capacidad de una persona para realizar ciertas actividades de ajedrez.

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

Enroque (castling): 3.8.b. Un movimiento del rey hacia una torre. Ver el artículo. En la notación, 0-0 enroque en el flanco de rey (corto); 0-0-0 enroque en el flanco de dama (largo).

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

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

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

Final a caída de bandera (quickplay finish): G. 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 (queenside): 3.8.a. La mitad vertical del tablero en la que está la dama al inicio de la partida.

Flanco de rey (kingside): 3.8.a. La mitad vertical del tablero en la que está el rey al inicio de la partida.

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

Intercambio (exchange): 3.7.e. **1.** Cuando se promociona un peón. **2.** Cuando un jugador captura una pieza del mismo valor que la suya propia, y esta pieza es recapturada. O **3.** Cuando un jugador ha perdido una torre y el otro jugador ha perdido un alfil o un caballo.

Intervenir (interfere): 12.7. Involucrarse en algo que está sucediendo y que puede afectar al resultado.

Invalidez (disability): Ver Discapacidad.

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

Jaque (check): 3.9. Cuando un rey está atacado por una o más piezas rivales. En la notación, +.

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

Juego limpio (fair play): 12.2.a. Hacer justicia cuando el árbitro considera que las Leyes son inadecuadas.

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

Jugada: En esta traducción, usado como sinónimo de movimiento.

Movimiento ilegal (illegal): 3.10.a. Una posición o movimiento que es imposible debido a las Leyes del Ajedrez.

Jugada secreta (sealed move): E. Cuando una partida es aplazada, el jugador sella su movimiento siguiente en un sobre.

Jugada/Movimiento (move): 1.1. **1.** 40 jugadas en 90 minutos, se refiere a 40 movimientos por cada jugador. O **2.** Estar en juego, tener el turno, se refiere al derecho del jugador para hacer la jugada siguiente. O **3.** Mejor jugada del Blanco, se refiere a solamente una jugada del Blanco.

Mate: Abreviatura de jaque mate.

Medios normales/Procedimientos normales (normal means): G.5. Jugar intentando ganar, de forma positiva, esforzándose. O bien, teniendo una posición en la que realmente exista posibilidad de ganar la partida, de forma distinta a la caída de bandera.

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

Modo Bronstein (Bronstein mode): 6.3.b. Ver modo de demora o retardo.

Modo de Fisher: Ver modo acumulativo.

Modo de demora o retardo (delay Bronstein mode): 6.3.b. Ambos jugadores reciben un “tiempo principal de reflexión”, asignado. Cada jugador también recibe un “tiempo fijo extra”, con cada movimiento. La cuenta regresiva del tiempo principal de reflexión, sólo comienza después de haberse terminado el tiempo fijo extra. Siempre y cuando el jugador presione su reloj antes de que se acabe el tiempo fijo extra, el tiempo principal de reflexión no cambia, independientemente de cuánto tiempo del fijo extra se haya usado.

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

Movimiento: En esta traducción, usado como sinónimo de jugada.

Movimiento completado (completed move): 6.2.a. Cuando un jugador ha realizado su movimiento y luego ha pulsado o presionado su reloj.

Movimiento legal (legal move): Ver el artículo 3.10.a.

Negro (black, Black): 2.1. **1.** Hay 16 piezas de color oscuro y 32 casillas llamadas negras. O **2.** Con mayúscula inicial, también se refiere al jugador con piezas negras.

Notación algebraica (algebraic notation): 8.1. Registro (anotación) de las jugadas usando a-h y 1-8, en el tablero de 8x8.

“Octava fila”: Comúnmente usado para referirse exactamente a la fila más alejada de la posición inicial de un peón. En ocasiones, se usa indistintamente “octava fila”, tanto para blancas (para las que es correcto), como para negras (para las que es incorrecto, puesto que los peones negros parten de la fila 7 y su “octava fila” es la fila 1).

Oferta de tablas (draw offer): 9.1.b. Cuando un jugador ofrece tablas a su rival. Esto es indicado en la planilla con el símbolo (=).

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

Pantalla (display): 6.13. Una pantalla electrónica que muestra la posición del tablero. (Usado como sinónimo de monitor.)

Papeleta (scoresheet): 8.1. Una hoja de papel con espacios para escribir los movimientos. También puede ser electrónica. (Sinónimo de “planilla”, en esta traducción.)

Partida estándar (standard play): G.3. Una partida en la que el tiempo de reflexión de cada jugador es de al menos 60 minutos.

Periodo de tiempo (time period): 8.6. Una parte del juego en la que los jugadores deben completar un número de jugadas, o todos los movimientos, en un tiempo determinado.

Pieza (piece): 2. **1.** Uno de los 32 figurines sobre el tablero. O **2.** Una dama, torre, alfil o caballo.

Pieza menor (minor piece): Alfil o caballo.

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

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

Posición muerta (dead position): 5.2.b. Cuando ninguno de los dos jugadores puede dar jaque mate al rey rival mediante cualquier serie de jugadas legales.

Posición ilegal: 3.10c Se da cuando no ha podido ser alcanzada por alguna serie legal de movimientos

Promoción (promotion): 3.7.e. Cuando un peón alcanza la “octava” fila y se sustituye por una dama, una torre, un alfil o un caballo del mismo color.

Pulsar el reloj (press the clock): 6.2.a. El acto de apretar (o accionar) el botón o palanca de un reloj de ajedrez, con lo cual se detiene el reloj del jugador y se pone en marcha el reloj de su rival.

Puntos (points): 10. Normalmente, un jugador anota 1 punto por una victoria, $\frac{1}{2}$ punto por un empate, 0 por una derrota. Una alternativa es 3 por victoria, 1 por empate y 0 por derrota.

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

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

Reclamar (claim): 6.8. El jugador puede hacer una reclamación al árbitro, bajo varias circunstancias.

Regla de los 50 movimientos (50-move rule): 5.2.e. Un jugador puede reclamar tablas si los últimos 50 movimientos se han completado por cada jugador, sin movimiento de peón, ni captura alguna.

Regla de los 75 movimientos (75-move rule): 9.6.b. La partida es tablas si cada jugador ha completado los últimos 75 movimientos, sin movimiento de peón, ni captura alguna.

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

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

Repetición (repetition): 5.2.d. **1.** Un jugador puede reclamar tablas si la misma posición se produce 3 veces. **2.** La partida es tablas si se produce la misma posición en 5 ocasiones.

Resultados (result): 8.7. Usualmente, los resultados son 1-0, 0-1, ó $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$. En circunstancias excepcionales, ambos jugadores pueden perder (Artículo 11.8), o uno puntuar $\frac{1}{2}$ y el otro 0 (Artículo 12.9.f). Para las partidas no jugadas, las puntuaciones se indican con +/- (Blanco gana por

incomparecencia), -/+ (Negro gana por incomparecencia), -/- (ambos jugadores pierden por incomparecencia).

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

Sanciones (penalties): 12.3. El árbitro puede imponer sanciones, listadas en orden ascendente de severidad, o gravedad, en el Artículo 12.9.

Supervisar (supervise): 12.2.e. Inspeccionar o controlar.

Tablas (draw): 5.2. Cuando la partida termina con ningún bando ganador. *(El texto original, en inglés, dice:*

draw: 5.2. Where the game is concluded with neither side winning.

Pero claramente esto es un error, puesto que una partida que termine con resultado 0-0, no es tablas, a pesar de que no hubo bando ganador.)

Tablero (board): 2.4. Abreviatura de tablero de ajedrez.

Tablero de ajedrez (chessboard): El cuadrado de 8x8 descrito en el Art. 2.1.

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

Teléfono celular (Cellphone): Ver teléfono móvil.

Teléfono móvil (mobile phone): 11.3.b. Teléfono celular.

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

Tolerancia cero (zero tolerance): 6.7.b. Cuando un jugador tiene que llegar al tablero antes del inicio de la sesión.

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