

LEYES DEL AJEDREZ DE LA FIDE

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

El texto en inglés es la versión auténtica de las Leyes del Ajedrez que se adoptaron en el 77º Congreso de la FIDE celebrado en Dresde (Alemania) en noviembre de 2008, entrando en vigor el 1 de Julio de 2009.

En estas Leyes, las palabras “él”, “al” (a él), “su” (de él) y “suyo” incluyen a “ella”, “a ella”, “su” (de ella) y “suya”.

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 federación afiliada es libre de introducir reglas más detalladas, siempre que éstas:

- a. no sean contradictorias en ningún sentido con las *Leyes del Ajedrez* oficiales de la FIDE;
- b. se limiten al territorio de la federación en cuestión; y
- c. no sean válidas para ningún match, campeonato o prueba clasificatoria de la FIDE, ni para un torneo valedero para la obtención de un título o de *rating* FIDE.

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 blancas comienza la partida. Se dice que un jugador “está en juego” cuando se ha realizado la jugada de su adversario. (Ver artículo 6.7)
- 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 ninguna jugada 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 el mate, pierde la partida.
- 1.3 Si la posición es tal que ninguno de los jugadores puede dar mate, la partida es tablas.

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, un jugador dispone de 16 piezas de color claro (las piezas “blancas”); el otro 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:



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



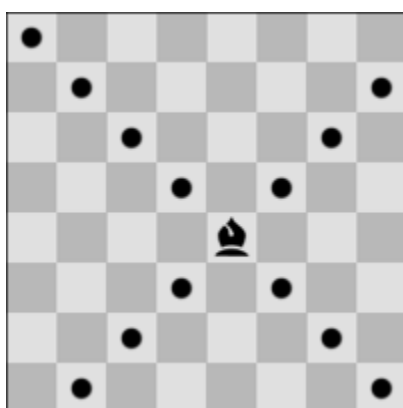
- 2.4 Las ocho hileras verticales de casillas se denominan “columnas”. Las ocho hileras horizontales de casillas se denominan “filas”. Una sucesión de casillas del mismo color en línea recta que va desde un borde del tablero hasta otro adyacente, se denomina “diagonal”.

Artículo 3: El movimiento de las piezas

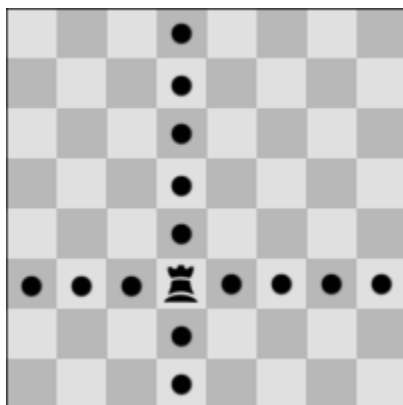
- 3.1 No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color. Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza de su adversario, ésta es capturada y retirada del tablero como parte del mismo movimiento. Se dice que una pieza ataca a otra del adversario si puede 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 no puede ser movida a dicha casilla porque este movimiento dejaría o colocaría su propio rey bajo ataque.

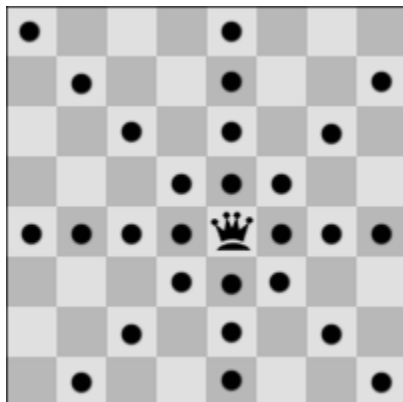
- 3.2 El alfil puede ser movido a cualquier casilla a lo largo de una de las diagonales sobre las que se encuentra.



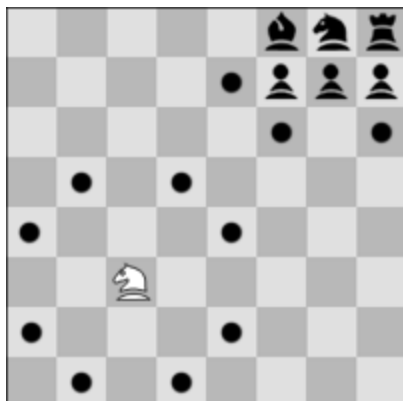
- 3.3 La torre puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila o columna en las que se encuentra.



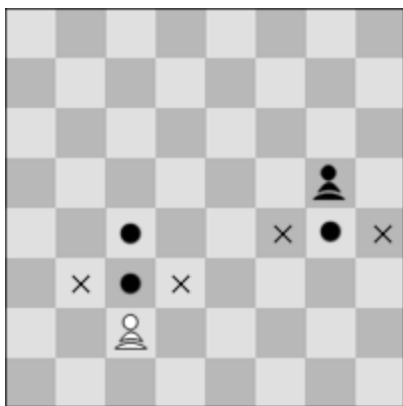
- 3.4 La dama puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila, columna o diagonal en las que se encuentra.



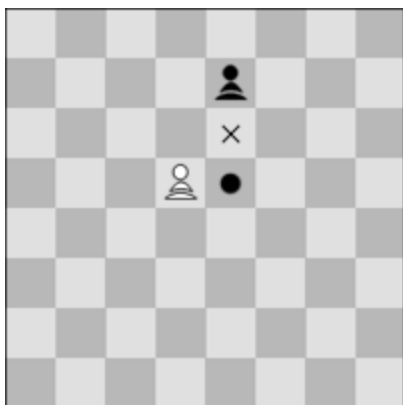
- 3.5 Al realizar estos movimientos, el alfil, la torre o la dama no pueden pasar sobre ninguna otra pieza.
- 3.6 El caballo puede ser movido a una de las casillas más próximas a la que se encuentra, sin ser de la misma fila, columna o diagonal.



- 3.7
- 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 (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.



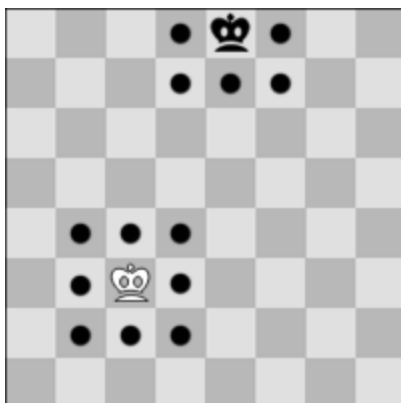
- d. Un peón que ataca una casilla atravesada por un peón del adversario que ha avanzado dos casillas en un movimiento desde su casilla original, puede capturarlo como si sólo hubiera avanzado una casilla. Esta captura sólo puede efectuarse en el movimiento inmediatamente siguiente al citado avance y se denomina captura “al paso”.



- e. Cuando un peón alcanza la fila más alejada desde su posición inicial debe ser cambiado como parte del mismo movimiento, en la misma casilla, por una dama, torre, alfil o caballo del color del peón. 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.

3.8 Hay dos formas diferentes de mover el rey:

- i. desplazándolo a cualquier casilla adyacente no atacada por una o más piezas del adversario,

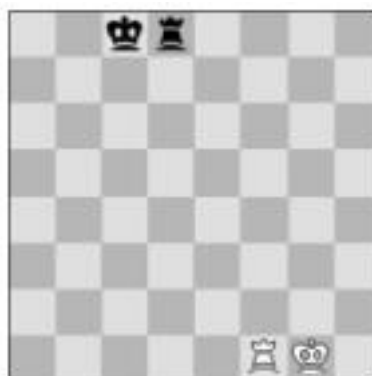


o bien

- ii. “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 una simple jugada 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 del enroque corto del blanco
Antes del enroque largo del negro



Tras el enroque corto del blanco
Tras el enroque largo del negro



Antes del enroque largo del blanco
Antes del enroque corto del negro



Tras el enroque largo del blanco
Tras el enroque corto del negro

- (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.
- 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 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.

Artículo 4: La acción de mover las piezas

- 4.1 Cada jugada debe efectuarse con una sola mano.
- 4.2 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 “compongo”).
- 4.3 Exceptuando lo previsto en el Artículo 4.2, si el jugador que está en juego toca deliberadamente sobre el tablero:
- a. una o más piezas propias, debe mover la primera pieza tocada que se pueda mover; o
 - b. una o más piezas del adversario, debe capturar la primera pieza tocada que pueda ser capturada; o
 - 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.
- 4.4 Si el jugador que está en juego
- a. toca deliberadamente su rey y 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 esa jugada y se procederá según lo establecido en el Artículo 4.3.a, o
 - c. con la intención de enrocar, toca el rey o rey y torre a la vez, siendo ilegal el enroque por ese lado, el jugador debe hacer otra jugada legal con su rey, lo que puede incluir el enroque por el otro lado. Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier jugada legal, o
 - d. promociona un peón, la elección de la nueva pieza se considerará definitiva cuando ésta toque la casilla de promoción.
- 4.5 Si ninguna de las piezas tocadas puede ser movida o capturada, el jugador puede

realizar cualquier jugada legal.

- 4.6 Cuando se ha dejado una pieza en una casilla, como jugada legal o parte de una jugada legal, ya no puede ser movida a otra casilla en esta jugada. Se considera realizado un movimiento cuando:
- 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
 - 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 la jugada no se considera todavía completada, pero el jugador ya no tiene otra opción que realizar el enroque por ese lado, siempre que sea legal, o
 - en el caso de la promoción de un peón, cuando éste ha sido retirado del tablero y la mano del jugador ha soltado la nueva pieza después de situarla en la casilla de promoción. Cuando el jugador ha soltado el peón que ha alcanzado la casilla de promoción, la jugada no se considera todavía completada, pero el jugador no tiene ya el derecho de jugar el peón a otra casilla.

Se denomina legal a una jugada cuando se han cumplido todos los requisitos pertinentes del Artículo 3. Si la jugada no es legal, se realizará otra jugada en su lugar de acuerdo con el artículo 4.5.

- 4.7 Un jugador pierde su derecho a reclamar la violación por parte de su adversario del artículo 4 una vez que él mismo haya tocado deliberadamente una pieza.

Artículo 5: La finalización de la partida

- 5.1
- La partida es ganada por el jugador que ha dado mate al rey de su adversario. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que generó la posición de mate fuera una jugada legal.
 - La partida es ganada por el jugador cuyo adversario declara que abandona. Esto finaliza inmediatamente la partida.
- 5.2
- La partida es tablas cuando el jugador que está en juego no puede hacer ninguna jugada legal y su rey no está en jaque. Se dice entonces que el rey está “ahogado”. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que generó la posición de rey ahogado fuera legal.
 - 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 jugadas legales. Se dice entonces que la partida termina en una “posición muerta”. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que generó tal posición fuera legal (ver Artículo 9.6).
 - La partida es tablas por acuerdo entre los dos jugadores durante el desarrollo de la misma. Esto finaliza inmediatamente la partida. (Ver Artículo 9.1).
 - La partida puede ser tablas si se va a dar o ya se ha dado cualquier posición idéntica al menos tres veces sobre el tablero. (Ver Artículo 9.2).
 - La partida puede ser tablas si cada jugador ha hecho los últimos 50 movi-

mientos consecutivos sin que haya habido ningún movimiento de peón ni captura de pieza. (Ver Artículo 9.3).

REGLAS DE COMPETICIÓN

Artículo 6: El reloj de ajedrez

6.1 Se entiende por “reloj de ajedrez” un reloj con dos indicadores de tiempo, conectados entre sí de tal forma que 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. Al utilizar un reloj de ajedrez, cada jugador debe realizar un número mínimo de jugadas, o todas, en un período de tiempo prefijado y/o puede recibir un determinado tiempo adicional con cada jugada. 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, excepto en la modalidad de “demora”.

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

6.3 Inmediatamente después de una caída de bandera, deben comprobarse los requisitos del Artículo 6.2.a.

6.4 Antes del comienzo de la partida, el árbitro decide la ubicación del reloj de ajedrez.

6.5 A la hora especificada para el comienzo de la partida, se pone en marcha el reloj del jugador que tiene las piezas blancas.

6.6 a. El jugador que se presente ante el tablero después de comenzada la sesión de juego perderá la partida. Es decir, el tiempo permitido de retraso es de 0 minutos. Las bases de la competición podrán especificar otra cosa.

b. En el caso de que las bases de la competición especifiquen otra cosa, si al comienzo de la partida no está presente ninguno de los jugadores, el jugador de blancas perderá todo el tiempo transcurrido hasta su llegada, salvo que las bases de la competición o el árbitro decidan otra cosa.

- 6.7 a. Durante la partida, cada jugador, una vez realizada su jugada sobre el tablero, detendrá su reloj y pondrá en marcha el de su adversario. A un jugador siempre se le debe permitir detener su reloj. Hasta que el jugador lo haya hecho así, no se considera que su jugada esté completada, salvo que la jugada que ha realizado finalice la partida (ver Artículos 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c y 9.6).
El tiempo transcurrido entre realizar la jugada sobre el tablero y detener su reloj, poniendo en marcha el del adversario, se considera como parte del tiempo asignado al jugador.
- b. Un jugador debe detener su reloj con la misma mano con la que realizó su jugada. Está prohibido que un jugador mantenga el dedo sobre el pulsador o rondando por encima del mismo.
- c. Los jugadores deben manejar el reloj de ajedrez correctamente. Está prohibido golpearlo violentamente, cogerlo o tirarlo. Un manejo incorrecto del reloj será penalizado de acuerdo con el Artículo 13.4.
- d. Si un jugador está imposibilitado para utilizar el reloj, puede ser acompañado por un asistente, que deberá ser aceptado por el árbitro, para desempeñar dicha labor. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada.
- 6.8 Se considera que una bandera ha caído cuando el árbitro lo observa o cuando uno de los dos jugadores ha efectuado una reclamación válida en ese sentido.
- 6.9 Excepto los casos donde se aplique uno de los Artículos 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b o 5.2.c, si un jugador no completa el número prescrito de jugadas 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 jugadas legales.
- 6.10 a. Toda indicación proporcionada por los relojes se considera concluyente en ausencia de algún defecto evidente. Un reloj de ajedrez con un defecto evidente debe ser reemplazado. El árbitro hará 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 era incorrecto, un jugador o el árbitro parará los relojes de inmediato. El árbitro introducirá la configuración correcta y ajustará los tiempos y el contador de jugadas. El árbitro hará uso de su mejor criterio al determinar la configuración correcta.
- 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 se trata de cualquier periodo excepto el último.
- b. la partida será declarada tablas si se trata del último periodo, en el que se han de realizar todas las jugadas restantes.

- 6.12
- a. Si la partida debe ser interrumpida, el árbitro detendrá los relojes.
 - b. Un jugador puede detener los relojes sólo para solicitar la asistencia del árbitro, por ejemplo cuando se ha producido una promoción y no está disponible la pieza requerida.
 - c. En cualquier caso, el árbitro decidirá cuándo se va a reanudar la partida.
 - d. Si un jugador detiene los relojes 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 detener los relojes, el jugador será sancionado conforme al Artículo 13.4.
- 6.13 Si se produce una irregularidad y/o 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. Si fuera necesario, deberá ajustar también el contador de jugadas del reloj.
- 6.14 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 jugadas realizadas, así como relojes que muestren incluso el número de jugadas realizadas. Sin embargo, el jugador no puede realizar una reclamación basándose en la información mostrada por este tipo de dispositivos.

Artículo 7: Irregularidades

- 7.1
- 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.
- 7.2 Si una partida ha comenzado con los colores invertidos, la misma continuará salvo que el árbitro decida otra cosa.
- 7.3 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 los relojes y solicitar la asistencia del árbitro. Éste puede sancionar al jugador que desplazó las piezas.
- 7.4
- a. Si en el curso de una partida se comprueba que se ha realizado una jugada ilegal, incluyendo el incumplimiento de los requisitos relativos a la promoción de un peón o la captura del rey del adversario, se restablecerá la posición previa a producirse la irregularidad. Si no puede determinarse la posición inmediata anterior a producirse la irregularidad, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. Los relojes se ajustarán de acuerdo con el Artículo 6.13. A la jugada que reemplace a la jugada ilegal se le aplican los artículos 4.3 y 4.6. Después continuará la partida a partir de la antes citada posición restablecida.

- b. Después de actuar conforme al Artículo 7.4.a, para las dos primeras jugadas ilegales el árbitro concederá en cada caso dos minutos de tiempo extra al adversario; para una tercera jugada ilegal 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 jugadas legales.
- 7.5 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 anterior a que se produjera la irregularidad. Los relojes serán ajustados de acuerdo al Artículo 6.14. Después continuará la partida a partir de la antes citada posición restablecida.

Artículo 8: La anotación de las jugadas

- 8.1 En el transcurso de la partida cada jugador está obligado a anotar sus propias jugadas y las de su adversario en la forma correcta, jugada tras jugada, 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 las jugadas antes de realizarlas, excepto cuando el jugador esté reclamando tablas según los artículos 9.2, 9.3 o aplazando la partida según la *Directrices de Partidas Aplazadas*. Si así lo desea, un jugador puede replicar a una jugada de su adversario antes de anotarla. Debe anotar su jugada previa antes de realizar otra. Ambos jugadores deben anotar en su planilla la oferta de tablas. (Apéndice C13)
Si un jugador está imposibilitado para anotar, puede ser acompañado por un asistente, **aceptado por el árbitro**, para desempeñar dicha labor. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada.
- 8.2 La planilla estará a la vista del árbitro durante toda la partida.
- 8.3 Las planillas son propiedad de los organizadores del torneo.
- 8.4 Si un jugador dispone de menos de cinco minutos en su reloj en algún momento de un periodo y no tiene un tiempo adicional de 30 segundos o más añadidos con cada jugada, no está obligado a cumplir los requisitos del Artículo 8.1. Inmediatamente después de que haya caído una bandera, el jugador debe actualizar completamente su planilla antes de mover una pieza sobre el tablero.
- 8.5
- a. Si ningún jugador está obligado a anotar la partida según el Artículo 8.4, el árbitro o un asistente procurará estar presente y anotar las jugadas. En tal caso, inmediatamente después de que haya caído una bandera, el árbitro parará los relojes. Después ambos jugadores actualizarán sus planillas, utilizando la planilla del árbitro o la del adversario.
 - b. Si sólo un jugador no está obligado a anotar la partida según el Artículo 8.4, debe actualizar completamente su planilla en cuanto haya caído cual-

quiera 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 una jugada.

- 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 y el número de jugadas realizadas, si se dispone de tal información.
- 8.6 Si no se pueden actualizar las planillas de forma que muestren que un jugador ha sobrepasado el tiempo asignado, la siguiente jugada realizada será considerada como la primera del siguiente periodo de tiempo, salvo que sea evidente que se han realizado más jugadas.
- 8.7 Al finalizar la partida ambos jugadores firmarán las dos planillas, indicando el resultado. Dicho resultado permanecerá aunque sea incorrecto, salvo que el árbitro decida otra cosa.

Artículo 9: La partida tablas

- 9.1
- a. Las bases del torneo podrán prohibir a los jugadores acordar tablas, **bien antes de un número concreto de jugadas o bien en ningún caso**, sin el consentimiento del árbitro.
 - b. 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 hecho una jugada sobre el tablero y antes de detener su reloj y poner en marcha el del adversario. Una oferta en cualquier otro momento de la partida será válida, pero se tendrá en consideración el Artículo 12.6. 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 un símbolo (ver Apéndice C13).
 3. Una reclamación de tablas conforme a los Artículos 9.2, 9.3 ó 10.2 tendrá la consideración de una oferta de tablas.
- 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 secuencial de jugadas):
- a. va a producirse, si el jugador primero anota su jugada en su planilla y declara al árbitro su intención de realizarla; o
 - b. acaba de producirse, añadiéndose la circunstancia de que el reclamante está en juego.

Se considera que las posiciones como las de (a) y (b) son la misma si es el mismo jugador quien 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.

Las posiciones no se consideran la misma si un peón pudiera haber sido capturado al paso -ya que después no podrá ser capturado-. Si se ha de mover un rey o una torre, se perderá el derecho al enroque, si lo hubiera, sólo tras realizar el movimiento.

- 9.3 La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, si:
- a. escribe en su planilla y declara al árbitro su intención de realizar una jugada que dará lugar a que, en los últimos 50 movimientos consecutivos por cada jugador, no se haya movido ningún peón ni se haya capturado alguna pieza; o
 - b. se hayan producido los últimos 50 movimientos consecutivos de cada jugador sin moverse algún peón y sin capturar pieza alguna.
- 9.4 Si un jugador toca una pieza según el Artículo 4.3 sin haber reclamado tablas, pierde el derecho a reclamarlas en esa jugada, en base a los Artículos 9.2 y 9.3.
- 9.5 Si un jugador reclama tablas según los Artículos 9.2 ó 9.3, podrá parar ambos relojes (ver Artículo 6.12.b). No se le permite retirar su reclamación.
- a. Si se comprueba que la reclamación es correcta, la partida es tablas de forma inmediata.
 - b. Si se comprueba que la reclamación es incorrecta, el árbitro añadirá tres minutos al tiempo restante de su adversario y la partida continuará. Si la reclamación se basaba en una jugada anunciada, ésta habrá de realizarse según el Artículo 4.
- 9.6 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 jugadas legales. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que produjo esta posición fuera legal.

Artículo 10: Final a caída de bandera

- 10.1 Un “final a caída de bandera” es la última fase de una partida, cuando todas las jugadas (restantes) deben hacerse en un tiempo limitado.
- 10.2 Si al jugador que está en juego le quedan menos de dos minutos en su reloj, puede reclamar tablas antes de que caiga su bandera. Requerirá la presencia del árbitro y podrá parar los relojes (ver Artículo 6.12.b).
- 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.
 - d. En relación con los anteriores (a), (b) o (c), la decisión del árbitro será definitiva.

Artículo 11: Puntuación

- 11.1 Salvo que se haya anunciado otra cosa de antemano, 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 ($\frac{1}{2}$).

Artículo 12: La conducta de los jugadores

- 12.1 Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez.
- 12.2 No está permitido a los jugadores abandonar el recinto de juego sin permiso del árbitro. Se entiende por "recinto de juego" el constituido por las zonas de juego, de descanso, de fumadores, aseos y cualesquiera otras designadas por el árbitro. Al jugador que está en juego no le está permitido abandonar la zona de juego sin permiso del árbitro.
- 12.3
- a. Durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información, consejos o análisis en otro tablero.
 - b. Está prohibido tener teléfonos móviles o cualquier otro medio electrónico de comunicación sin el permiso del árbitro dentro del recinto de juego, salvo que estén completamente desconectados. Si tal dispositivo produce un sonido, el jugador perderá la partida. El oponente será declarado vencedor. Sin embargo, si el oponente no puede vencer la partida por medio de ninguna serie de jugadas legales, su puntuación será de tablas.
 - c. Sólo se permitirá fumar en la sección del local de juego designada por el árbitro.
- 12.4 La planilla sólo se utilizará para anotar las jugadas, el tiempo indicado en los relojes, la oferta de tablas, cuestiones relativas a una reclamación y otros datos relevantes.
- 12.5 Los jugadores que hayan finalizado sus partidas serán considerados espectadores.

- 12.6 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.
- 12.7 Las infracciones a las reglas establecidas en los Artículos 12.1 a 12.6 darán lugar a sanciones conforme al Artículo 13.4.
- 12.8 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.
- 12.9 Si ambos jugadores son considerados culpables de acuerdo con el Artículo 12.8, la partida se declarará perdida para ambos.
- 12.10 En el caso del Artículo 10.2.d o del Apéndice D, el jugador no podrá apelar la decisión del árbitro. En cualquier otro caso el jugador contará con el derecho a reclamar cualquier decisión arbitral, salvo que las bases del torneo especifiquen otra cosa.

Artículo 13: El papel del árbitro (ver el Prólogo)

- 13.1 El árbitro se cuidará de que se cumplan estrictamente las *Leyes del Ajedrez*.
- 13.2 El árbitro actuará en el mejor provecho de la competición. Se asegurará de que se mantengan unas buenas condiciones de juego y de que los jugadores no sean molestados. Supervisará el desarrollo de la competición.
- 13.3 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.
- 13.4 El árbitro puede aplicar una o más de las siguientes sanciones:
- a. una advertencia;
 - b. aumentar el tiempo de reflexión que disponga el adversario;
 - c. reducir el tiempo de reflexión que disponga el infractor;
 - d. decretar la pérdida de la partida;
 - e. reducir la puntuación obtenida en la partida al infractor;
 - f. aumentar la puntuación obtenida en la partida por el adversario, hasta el máximo posible para dicha partida;
 - g. la expulsión de la competición.
- 13.5 El árbitro puede conceder tiempo adicional a uno o ambos jugadores en caso de desorden ajeno a la partida.
- 13.6 El árbitro no puede intervenir en una partida excepto en los casos descritos en las

Leyes del Ajedrez. No indicará el número de jugadas realizadas, 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 una jugada o de que no ha pulsado su reloj.

- 13.7
- a. Los espectadores y jugadores de otras partidas no pueden hablar o interferir de cualquier otro modo en una partida. Si fuera necesario, el árbitro puede expulsar del recinto de juego a los infractores. Si alguien observa una irregularidad, sólo puede informar al árbitro.
 - b. 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.

Artículo 14: FIDE

- 14.1 Las federaciones afiliadas pueden solicitar a la FIDE que adopte una decisión oficial en problemas relacionados con las *Leyes del Ajedrez*.

APÉNDICES

A Ajedrez Rápido

- A1 Una “partida de Ajedrez Rápido” es aquella en la que todas las jugadas deben efectuarse en un tiempo fijo de al menos 15 minutos pero menos de 60 por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por jugada multiplicado por 60 está incluido entre al menos 15 y menos de 60 minutos.
- A2 Los jugadores no están obligados a anotar las jugadas.
- A3 Cuando se cuente con una supervisión adecuada (por ejemplo, un árbitro para un máximo de tres partidas), se aplicarán las *Reglas de Competición*.
- A4 Cuando la supervisión sea inadecuada se aplicarán las *Reglas de Competición*, salvo cuando quede anulado por las siguientes *Reglas de Ajedrez Rápido*:
- a. Una vez completadas tres jugadas por cada jugador, no pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, la colocación del tablero o los tiempos que figuran en los relojes.
En caso de emplazamiento cambiado de rey y dama, no se permite el enroque con ese rey.
 - b. El árbitro adoptará una decisión con respecto al Artículo 4 (la acción de mover las piezas) sólo a requerimiento de uno o de ambos jugadores.
 - c. Se considera que se ha completado una jugada ilegal cuando se ha puesto en marcha el reloj del adversario. El adversario cuenta entonces con el derecho, siempre antes de realizar su jugada, de reclamar que el jugador ha completado una jugada ilegal. Únicamente tras dicha reclamación adoptará el

árbitro una decisión. En cambio, el árbitro intervendrá, si es posible, cuando ambos reyes estén en jaque o cuando no se haya completado la promoción de un peón.

- d. 1. Se considera que la bandera ha caído cuando un jugador ha hecho una reclamación válida a tal efecto. El árbitro se abstendrá de señalar una caída de bandera, pero podrá señalar la caída de ambas.
2. Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante debe detener ambos relojes y notificárselo al árbitro. Para que la reclamación prospere, la bandera del reclamante debe permanecer en alto, y la de su adversario caída, después de que se hayan parado los relojes.
3. Si ambas banderas han caído como se describe en (1) y (2), la partida es tablas.

B Ajedrez Relámpago

- B1 Una “partida de Ajedrez Relámpago” es aquella en la que todas las jugadas deben efectuarse en un tiempo fijo menor de 15 minutos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por jugada multiplicado por 60 sea menor de 15 minutos por cada jugador.
- B2 Cuando se cuente con una supervisión adecuada (un árbitro para cada partida), se aplicarán las *Reglas de Competición* y el Artículo A.2.
- B3 Cuando la supervisión sea inadecuada se aplicará lo siguiente:
- a. El juego se regirá por las *Leyes del Ajedrez Rápido*, como en el Apéndice A, excepto en lo que quede anulado por las siguientes reglas de *Ajedrez Relámpago*.
 - b. Los Artículos 10.2 y A4c no son aplicables.
 - c. Una jugada ilegal se completa en cuanto se pone en marcha el reloj del adversario. En cualquier caso, el adversario está autorizado a reclamar la victoria antes de realizar su propia jugada. Si el adversario no puede alcanzar el mate por cualquier serie de jugadas legales, entonces está autorizado a reclamar tablas antes de realizar su propia jugada. Una vez que el adversario ha realizado su jugada, no puede corregirse una jugada ilegal, salvo por mutuo acuerdo sin la intervención de un árbitro.

C Notación Algebraica

La FIDE sólo reconoce para sus propios torneos y matches 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, no podrán 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

- C1 En esta descripción, *pieza* significa cualquier pieza excepto un peón.
- C2 Cada pieza es indicada por la primera letra, en mayúscula, de su nombre. Por ejemplo: *R* = rey, *D* = dama, *T* = torre, *A* = alfil, *C* = caballo.
- C3 Para la letra inicial del nombre de las piezas, cada jugador es libre de usar la primera letra del nombre utilizado normalmente en su país. Por ejemplo: *A* = alfil (en español); *F* = *fou* (en francés); *L* = *loper* (en alemán). En publicaciones impresas se recomienda el uso de figuras.
- C4 Los peones no son indicados por su primera letra, sino que se les reconoce precisamente por la ausencia de la misma. Por ejemplo: *e5*, *d4*, *a5*.
- C5 Las ocho columnas (de izquierda a derecha para las blancas y de derecha a izquierda para las negras) son indicadas por las letras minúsculas: *a*, *b*, *c*, *d*, *e*, *f*, *g* y *h*, respectivamente.
- C6 Las ocho filas (de abajo arriba para las blancas y de arriba abajo para las negras) 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.
- C7 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.

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

- C8 Cada movimiento de una pieza se indica por (a) la letra inicial 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*.
- C9 Cuando una pieza realiza una captura, se inserta una *x* entre (a) la letra inicial del nombre de la pieza en cuestión y (b) la casilla de llegada. Por ejemplo: *Axe5*, *Cxf3*,

Txd1.

Cuando un peón realiza una captura, debe indicarse la columna de partida, luego 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, añadiéndose a la anotación “a.p.”. Ejemplo: *exd6 a.p.*

C10 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 letra inicial 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 letra inicial 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).

En el caso de una captura, puede insertarse una *x* entre (b) y (c).

Ejemplos:

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*.

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*.

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*.

Si se da una captura en la casilla *f3*, se modifican los ejemplos anteriores insertando una *x*: según el caso, puede ser (1) *Cgxf3* o *Cexf3*, (2) *C5xf3* o *C1xf3*, (3) *Chxf3* o *Cdxf3*.

C11 Si dos peones pueden capturar la misma pieza o peón del adversario, el peón que se mueve se indica por (a) la letra de la columna de salida, (b) una *x*, (c) la casilla de llegada. Por ejemplo: si hay peones blancos en las casillas *c4* y *e4* y un peón o pieza negro en la casilla *d5*, la anotación para la jugada de Blancas puede ser, según el caso: *cxd5* o *exd5*.

C12 En el caso de la promoción de un peón, se indica el movimiento efectivo del peón, seguido inmediatamente por la letra inicial de la nueva pieza. Por ejemplo: *d8D*, *f8C*, *b1A*, *g1T*.

C13 La oferta de tablas se anotará como (=).

Abreviaturas esenciales:

<i>0-0</i>	enroque con la torre de <i>h1</i> o de <i>h8</i> (enroque por el flanco de rey o enroque corto).
<i>0-0-0</i>	enroque con la torre de <i>a1</i> o de <i>a8</i> (enroque por el flanco de dama o enroque largo).
<i>x</i>	captura.
<i>+</i>	Jaque.
<i>++</i> o <i>#</i>	mate.
<i>a.p.</i>	captura de peón al paso.

No es obligatorio apuntar el jaque, el mate y la captura en la planilla.

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(=).

D Finales a caída de bandera cuando no hay un árbitro en el recinto de juego

D1 Cuando se disputan partidas de acuerdo con el Artículo 10, 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:

- a. su adversario no puede ganar por procedimientos normales, o
- b. su adversario no ha estado haciendo ningún esfuerzo para ganar por procedimientos normales.

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

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

La reclamación será remitida a un árbitro, cuya decisión será la definitiva.

E Reglas para partidas con ciegos y discapacitados visuales

E1 La organización del torneo 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;
- d. cada pieza provista de una clavija que encaje en el agujero de seguridad;
- e. piezas de diseño *Staunton*, con las piezas negras especialmente identificadas.

E2 El juego se regirá por las siguientes reglas:

1. Las jugadas se anunciarán claramente, repetidas por el adversario y ejecutadas en su tablero. 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*

Las filas, de blancas a negras, recibirán los números en alemán:

1 - *eins*

2 - *zwei*

3 - *drei*

4 - *vier*

5 - *fuenf*

6 - *sechs*

7 - *sieben*

8 - *acht*

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

Las piezas llevan los nombres: *Koenig* (rey), *Dame* (dama), *Turm* (torre), *Laeufer* (alfil), *Springer* (caballo) 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 una jugada "realizada" cuando:
 - a. en el caso de una captura, la pieza capturada ha sido retirada del tablero del jugador al que le corresponde jugar;
 - b. se coloca una pieza en un agujero de seguridad distinto;
 - c. la jugada ha sido anunciada.Sólo entonces se pondrá en marcha el reloj del adversario.

En lo que se refiere a estas reglas 2 y 3 (consideración de pieza tocada y jugada realizada), para el jugador no discapacitado serán válidas las reglas normales.

4. 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.
5. El jugador discapacitado visual debe anotar la partida en Braille o escritura normal, o bien grabar las jugadas mediante un magnetófono.
6. Un *lapsus linguae* en el anuncio de una jugada debe ser corregido inmediatamente, antes de poner en marcha el reloj del adversario.
7. 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 la jugada pero la ha ejecutado mal debe ajustar su posición a la que corresponde con lo escrito.

8. En el caso de que sucedan tales diferencias y se observe que las planillas difieren, se retrocederán las jugadas 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 la jugada de cualquiera de los jugadores en el tablero del adversario.
 - b. Anunciar las jugadas de ambos jugadores.
 - c. Encargarse de anotar la partida por parte 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 jugadas completadas 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 aplase la partida. Si el 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 (a) y (b).

F Reglas de Ajedrez960

F1 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.

F2 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.

F3 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 serán exactamente las mismas que en el ajedrez estándar.

Aclaración

De esta forma, tras enrocarse por el flanco c (anotado como O-O-O 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 O-O 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 jugada.
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), es posible que a, b y/o e permanezcan ocupadas, y tras enrocarse por el flanco g (O-O) es posible que e y/o h permanezcan ocupadas.

Directrices para el caso de que una partida tenga que ser aplazada

- 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, parar su reloj sin poner en marcha el de su adversario. Hasta que haya parado los relojes, 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.
- 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.
- 3 El árbitro comprobará la exactitud de la información escrita en el sobre y es el responsable de su custodia.
- 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.
- 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.
- 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.
- 7 El sobre se abrirá sólo cuando esté presente el jugador que debe responder a la jugada secreta.

- 8 Excepto en los casos mencionados en los Artículos 5, 6.10 y 9.6, 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.

- 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.

- 10 Perderá la partida el jugador que se presente ante el tablero con más de una hora de retraso sobre la hora programada para la reanudación de una partida aplazada (salvo que las bases de la competición o el árbitro decidan otra cosa).
No obstante, si el ausente es el jugador que hizo la jugada secreta, la partida se decide de otra forma, si:
 - a. el jugador ausente ha ganado la partida porque la jugada secreta da mate; o
 - b. el jugador ausente ha entablado la partida porque la jugada secreta genera una posición de rey ahogado o una posición como la descrita en el Artículo 9.6; o bien
 - c. el jugador presente ante el tablero ha perdido la partida conforme al Artículo 6.10.

- 11
 - a. Si se pierde el sobre que contiene la jugada secreta, la partida continuará a partir de la posición 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, ejecuta sobre el tablero la jugada que declara ser la que selló.
 - b. Si es imposible restablecer la posición, se anula la partida y deberá jugarse una nueva.

- 12 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 considere

que las consecuencias serían demasiado graves.

- 13 La duración de cada sesión de reanudación estará controlada por el reloj del árbitro. Las horas de comienzo y finalización serán anunciadas con antelación.