

Reglamento Ajedrez



1. Introducción

El ajedrez se juega sobre un plano cuadrado (tablero) entre dos adversarios, con movimientos de piezas.

2. El tablero y su disposición

El tablero está compuesto de 64 casillas cuadradas, iguales, alternativamente claras (las casillas blancas) y oscuras (las casillas negras).

El tablero se coloca entre dos jugadores de manera que la casilla del ángulo derecho de cada jugador sea blanca.

Las ocho filas de casillas que van de(borde del tablero más cercano de uno de los jugadores hasta el borde más cercano del otro jugador se llaman "columnas".

Las ocho filas de casillas que van de un borde del tablero al otro perpendicularmente con las columnas, se denominan "líneas".

Las filas de casillas de un solo color que se tocan en los ángulos se llaman "diagonales".

3. Las piezas y su disposición

Al comienzo del juego, uno de los jugadores dispone de 16 piezas claras (las piezas blancas) y el otro de 16 piezas oscuras (las piezas negras) (como indica el gráfico).

4. Conducción de la partida

5. Noción general de la jugada

1) Con excepción del enroque (Art.6) una jugada es el traslado de una pieza de una casilla a otra, libre u ocupada por una pieza adversaria.

2) Ninguna pieza, salvo la Torre cuando enroca y el Caballo (Art.6) puede pasar por sobre una casilla ocupada por otra pieza.

3) Una pieza jugada a una casilla ocupada por una pieza adversaria captura en la misma jugada esta pieza, la que debe ser retirada enseguida del tablero por el jugador que ha efectuado la captura. Para la toma al paso debe verse el Art.6.

6. El movimiento de las piezas

El Rey

Excepto al enrocar, el Rey se mueve de su casilla hacia una de las casillas contiguas no amenazadas por una pieza adversaria.

El enroque consiste en un movimiento del Rey completada por el de una Torre, lo cual se cuenta como una sola jugada (del Rey). Se ejecuta estrictamente así:

El Rey deja su casilla inicial para ocupar una a otra de las casillas del mismo color más próxima de la misma línea; luego la Torre hacia la cual se dirigió pasa por sobre el Rey ubicándose en la casilla que éste acaba de saltar.

El enroque es definitivamente irrealizable para cualquiera de los contendientes si el Rey ha sido jugado.

El enroque es, asimismo, definitivamente irrealizable con la Torre que haya sido jugada.

El enroque está momentáneamente impedido:

a) Si la casilla inicial del Rey o la casilla que debe saltar o aquella que debe ocupar está amenazada por una pieza adversaria;

b) Si hay piezas entre el Rey y la Torre hacia la cual el Rey va a dirigirse.

La Dama

La Dama se mueve a lo largo de la columna, línea y diagonales sobre las que se encuentre.

La Torre

La Torre se mueve a lo largo de la columna y línea sobre las que se encuentre.

El Alfil

El Alfil se mueve a lo largo de las diagonales sobre las que se encuentre.

El Caballo

El movimiento del Caballo está compuesto de dos pasos diferentes (en la misma jugada). Hace un paso de una sola casilla sobre la columna o línea y luego, alejándose de la casilla de partida, otro paso de una sola casilla sobre la diagonal

El Peón

El Peón se mueve únicamente hacia adelante.

a) Excepto el caso de captura, avanza desde su casilla inicial una o dos casillas libres sobre la columna y en lo sucesivo sólo una casilla libre sobre la columna. En caso de captura, avanza sobre una casilla contigua a la suya, en diagonal.

b) Un Peón que amenaza una casilla saltada por un Peón adversario que avanzó dos casillas - desde su casilla Inicial- puede capturar ese Peón adversario como si éste hubiese avanzado una sola casilla, pero esta captura sólo la puede realizar en la jugada inmediata siguiente. Dicha forma de captura se llama "toma al paso".

c) Todo Peón que llega a la línea extrema debe ser cambiado inmediatamente, como parte de la misma jugada, por una Dama, una Torre, un Alfil o un Caballo del mismo color, a elección del jugador y sin tener en cuenta las otras piezas que todavía existan en el tablero. Este cambio de un peón se llama "promoción". La acción de la pieza promovida es inmediata.

7. Ejecución de las jugadas

La ejecución de una jugada se completa:

a) Después de trasladar la pieza a una casilla libre, cuando la mano del jugador ha soltado la pieza;

b) En el momento de la captura, cuando la pieza tomada ha sido quitada del tablero y el jugador, después de haber colocado en su nuevo lugar su pieza propia ha soltado ésta;

c) En el enroque, cuando la mano del jugador ha dejado la Torre en la casilla saltada por el Rey. Cuando el jugador ha soltado el Rey, la jugada no ha sido completada aún, pero el jugador no tiene ya derecho de efectuar otra jugada que no sea el enroque.

d) En la promoción de un Peón, cuando el Peón ha sido quitado del tablero y la mano del jugador ha soltado la nueva pieza situada en la casilla de promoción. Si el jugador ha soltado el Peón que alcanzó la casilla de promoción, la jugada no ha sido completada aún, pero el jugador no tiene ya derecho de jugar el Peón a otra casilla.

8. Pieza tocada

Con la condición de advertirla su adversario, el jugador que le toca el turno puede acomodar en sus casillas una o varias piezas.

Excepto este caso, si el jugador a quien le corresponde el turno tocara una o varias piezas, deberá ejecutar su jugada moviendo o capturando la primera pieza tocada que pueda ser movida o capturada.

Si el adversario no hizo comprobar la falta antes de tocar una pieza o si ninguna de las jugadas indicadas anteriormente puede ser ejecutada reglamentariamente, la falta queda sin consecuencias.

9. Posiciones irregulares

1) Si en el curso de una partida se comprueba que una jugada fue ejecutada irregularmente, la posición será restablecida tal como era antes de la ejecución de la jugada irregular. Se reanudará la partida aplicando las reglas del Art. 8 para la jugada que reemplaza la jugada irregular. Si la posición no pudiera reconstruirse, se anulará la partida jugándose una nueva.

2) Si en el curso de la partida una o más piezas hubieran sido movidas accidentalmente y

colocadas de nuevo incorrectamente, la posición será restablecida tal como era antes de la irregularidad y la partida continuará. Si la posición no pudiera ser restablecida, se anulará la partida jugándose una nueva.

3) Si después de una suspensión la posición fuera reconstruida incorrectamente ella será restablecida tal como era en el momento de la suspensión y la partida proseguirá.

4) Si durante la partida se comprueba que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida se anulará jugándose una nueva.

5) Si durante la partida se comprueba que la colocación del tablero es incorrecto, la posición alcanzada será transferida a un tablero colocado reglamentariamente y la partida continuará.

10.El Jaque

1) El Rey está en Jaque cuando la casilla en que se encuentra está amenazada por una pieza adversaria dícese entonces que ésta pieza da Jaque al Rey.

2) El Jaque debe ser eludido en la jugada inmediata siguiente. Si el Jaque no puede ser eludido se denomina "mate".

3) Una pieza que intercepta un Jaque al Rey de su color, a su vez puede dar Jaque al Rey adversario.

11.La partida ganada

1) Gana la partida el jugador que da mate al Rey contrario.

2) Se considerará ganada la partida por aquel jugador cuyo adversario declara abandonar.

12.La partida tablas

La partida es tablas:

1) Cuando el Rey del jugador que le toca jugar no está en jaque y este jugador no puede ejecutar ninguna jugada. Dícese que el Rey está "ahogado".

2) Por convenio entre los dos jugadores.

3) A pedido de uno de los jugadores cuando la misma posición aparece tres veces tocándole jugar las tres veces al mismo jugador. La posición se considera la misma si piezas del mismo género y del mismo color ocupan las mismas casillas y si las posibilidades de mover esas piezas son las mismas.

El derecho de reclamar tablas pertenece exclusivamente al jugador:

a) Que va a hacer una jugada que conduce a la repetición de la posición, si declare previamente que tiene la intención de ejecutar esa jugada.

b) Que debe responder a una jugada con la cual se ha producido la posición repetida.

Si el jugador no reclama tablas en el orden previsto en a) y b) y ejecuta su jugada, pierde el derecho de reclamar tablas; no obstante ese derecho se le restituye si la misma posición aparece de nuevo tocándole el mismo jugador.

4) Que le toca jugar y demuestra que se hicieron cincuenta jugadas de una y otra parte sin que tuviera efecto captura alguna ni movimientos de Peón.

El número de cincuenta jugadas puede ser aumentado para determinadas posiciones con la condición de que ese número y esas posiciones se hayan establecido claramente antes de comenzar la partida.

13.Notación de la partida

1) Durante el juego cada jugador tiene la obligación de anotar su partida (sus jugadas y las de su adversario) jugada por jugada, lo más claro y legible posible, en la planilla establecida para la competencia.

2) Si un jugador extremadamente apremiado por el tiempo se encuentra en la imposibilidad evidente de cumplir las obligaciones indicadas en el inciso 1), debe esforzarse por señalar en su planilla el número de jugadas ejecutadas. Cuando las dificultades de tiempo desaparecieron tiene la obligación ineludible de completar inmediatamente su planilla anotando las jugadas que omitió. De ningún modo tendrá derecho a presentar, sobre la base del Art. 12. inc. 3), una reclamación de tablas si en su planilla figuraban jugadas que no hayan sido anotadas conforme con lo estipulado en el Inc.1).

14.El empleo del reloj

- 1) En un tiempo dado cada jugador debe ejecutar cierto número de jugadas. Factores estos que se estipularán previamente.
- 2) El control de tiempo de cada jugador se realizará mediante un reloj provisto de un dispositivo especial.
- 3) En la hora fijada para iniciar la partida se pondrá en marcha el reloj del jugador que conduzca las piezas blancas. Subsiguientemente después de ejecutar su jugada, cada jugador detendrá su reloj y hará marchar el de su adversario.
- 4) En el momento de efectuarse el número preestablecido de jugadas, no se considerará cumplida la última jugada hasta después que el jugador haya detenido su reloj.
- 5) Toda indicación ofrecida por un reloj o su dispositivo se considerará definitiva, no surgiendo defectos evidentes. El jugador que desee hacer comprobar un defecto tal deberá solicitarlo en el momento que lo observe.
- 6) Si la partida debe interrumpirse por una causa cualquiera ajena a los jugadores, los relojes se detendrán hasta la supresión de la causa. Esto se hará, por ejemplo, en el caso de una posición irregular a corregir en el caso de un reloj defectuoso que haya que cambiar, o cuando no está Inmediatamente disponible la pieza que un jugador ha solicitado para colocar en el lugar de uno de sus Peones que ha legado a la línea extrema.
- 7) En los casos del Art. 9. Inc. 1) y 2), si no fuera posible restablecer el tiempo empleado por cada uno de los jugadores hasta el momento de la irregularidad, se adjudicará a cada uno de ellos un tiempo proporcional al indicado por los relojes en el momento que fue comprobada la irregularidad.

15.La suspensión de la partida

- 1) En el caso de que no haya terminado la partida en el tiempo establecido para el juego, el jugador que le toca el turno debe inscribir en su planilla su jugada siguiente, con notación completa, colocar esa planilla junto con la de su adversario en un sobre, cerrar el sobre y detener después el reloj.
- 2) En el sobre se indicará:
El nombre de los jugadores;
La posición en el momento de la suspensión de la partida;
El tiempo empleado por cada jugador;
El nombre del jugador que ha anotado su jugada y el número de esta jugada;
El cuidado del sobre debe estar asegurado.

16.La reanudación de la partida

- 1) En el momento de la reanudación se reconstruirá la posición en el tablero y se indicará en los relojes el tiempo empleado por cada jugador en el momento de la suspensión.
- 2) El sobre no será abierto hasta que el jugador que le toque el turno (el que debe responder a la jugada guardada en el sobre) esté presente. El reloj de éste será puesto en marcha después de que la jugada anotada se haya ejecutado en el tablero.
- 3) Si el jugador que la toca jugar no está presente, su reloj será puesto en marcha, pero el sobre no será abierto hasta el momento de su llegada.
- 4) Si el jugador que anotó su jugada no está presente, el jugador que le toca el turno no está obligado a responder en el tablero la jugada anotada. Tiene el derecho de anotar su respuesta en su planilla, colocar ésta en un sobre, detener su reloj y poner en marcha el del adversario. El sobre deberá ser guardado en lugar seguro y abrirlo cuando llegue el adversario.
- 5) Si el sobre que contiene la jugada anotada en el momento de la suspensión ha desaparecido, sin que sea posible restablecer, por acuerdo de los jugadores, la posición y los tiempos empleados para la partida suspendida, o si por cualquiera otra causa dicha posición y dichos tiempos no pudieran ser restablecidos, la partida será anulada jugándose una nueva en su lugar. Si el sobre que contiene la jugada anotada según el inciso 4° hubiera desaparecido, la partida se reanudará partiendo de la posición existente en el momento de la suspensión y con los tiempos empleados en ese momento.
- 6) Si en el momento de la reanudación los tiempos empleados fueran puestos incorrectamente y

uno de los jugadores lo hace comprobar antes de su primera jugada, el error debe ser corregido. Si el error no fuera señalado en ese momento, la partida continuará sin corrección.

17.La pérdida de la partida

Un jugador pierde la partida:

- a) Cuando no haya realizado el número de jugadas establecidas dentro del tiempo fijado.
- b) Cuando se presente frente al tablero con más de una hora de retraso.
- c) Cuando haya dejado en el sobre una jugada en que su significación real sea imposible de establecer.
- d) Cuando durante una partida rehúse aplicar el presente reglamento del juego.

Art. 17a. La partida tablas

- 1) Una proposición de tablas no podrá ser hecha por un jugador sino después de ejecutar una jugada. Al proponer tablas pone en marcha el reloj del adversario. Este puede aceptar la proposición o rechazarla, sea oralmente, sea por la ejecución de una jugada; en el intervalo el jugador que ha hecho la proposición no puede retirarla.
- 2) Si un jugador reclama tablas de acuerdo con el Art. 12, Inc. 3), su reloj debe continuar la marcha hasta que el director de la competencia verifique la legitimidad de la reclamación.
 - a) Si la reclamación resultara correcta, la partida se declarará tablas aunque el reclamante en aquel intervalo haya excedido el límite de tiempo.
 - b) Si la reclamación resultara incorrecta, la partida proseguirá, excepto que el reclamante, en aquel Intervalo, haya excedido su límite de tiempo, en cuyo caso la partida será declarada perdida para el declarante.

18.La conducta de los jugadores

- 1) a) Durante la partida se prohíbe a los jugadores servirse de notas manuscritas o impresas o analizar la partida en otro tablero; se prohíbe igualmente recurrir a consejos a opiniones de terceros, fueren o no solicitados.
- b) Durante la partida, así como durante la suspensión, no se permite ningún análisis en la sala de juego.
- c) Se prohíbe distraer o molestar al adversario de cualquier manera que ello se haga.
- 2) Las infracciones a lo dispuesto en el Inc.1 pueden ser motivo de sanciones que comprendan hasta la pérdida de la partida.

19.El juez de la competencia

Para dirigir una competencia debe designarse un juez. Este tiene el deber:

- a) De velar por la estricta observancia del presente reglamento de juego;
- b) De vigilar la marcha de la competencia, de comprobar si el tiempo establecido no ha sido excedido por los jugadores; fijar el orden de la reanudación de las partidas suspendidas; velar por la observancia de las disposiciones contenidas en el Art. 15; fiscalizar sobre todo que las Indicaciones escritas en el sobre sean exactas y guardar dicho sobre hasta el momento de la reanudación de la partida suspendida, etcétera;
- c) De hacer cumplir las decisiones que haya tomado en las controversias suscitadas durante la competencia;
- d) De imponer sanciones a los jugadores por toda falta o infracción al presente reglamento de juego.

23.Reglamento de la Federación Metropolitana de Ajedrez para los torneos relámpagos

Artículo 1 Los torneos Individuales de Ajedrez Rápido estarán reservados exclusivamente para jugadores de las respectivas categorías.

Art. 2 Las entidades podrán inscribir directamente a sus jugadores en las categorías 2º, 3º y 4º únicamente. Para la 1º categoría se aceptará a aquellos jugadores fichados ya en dicha categoría en ajedrez pensado y a aquellos otros que hubieran adquirido el derecho por méritos realizados de acuerdo con la presente reglamentación.

Art. 3 Por consiguiente, al hacer actuar una entidad por primera vez a un representante en determinado torneo, registra de hecho al mismo como jugador de la respectiva categoría. En consecuencia, no podrá intervenir en una competencia de categoría inferior quien lo haya hecho

alguna vez en un torneo individual de categoría superior.

Art.4 En los campeonatos individuales de Ajedrez Rápido ascenderán a la categoría inmediata superior los jugadores mejor clasificados que representen un equivalente del 5 % del total de participantes que hayan iniciado la prueba. En este cálculo la fracción mayor de 0,5 promoverá un nuevo ascenso.

Art.5 Cualquiera sea el número de participantes, el campeón anual metropolitano asciende siempre a la categoría inmediata superior.

Art. 6 Un jugador podrá estar registrado en Ajedrez Rápido en categoría superior a la que le corresponde en ajedrez pensado.

Art. 7 En ningún caso un jugador podrá actuar en Ajedrez Rápido en categoría inferior a la que le corresponde en ajedrez pensado.

Art. 8 El ascenso de un jugador en ajedrez pensado determinará su simultáneo ascenso en Ajedrez Rápido.

Art. 9 Por el contrario, el descenso de un jugador en ajedrez pensado de acuerdo al Ranking no implica su modificación de categoría en Ajedrez Rápido, a menos que nunca haya alcanzado el 50 % en un torneo rápido de la categoría adquirida por su ascenso en ajedrez pensado.

