

años. El campeón del mundo, Spasski, tiene 32 años y desde hace tres se dice de él que es el mejor jugador del orbe, lo que dejó probado en junio de este año al imponerse en 23 partidas a Tigrán Petrosián.

La URSS tiene 18 millones de ajedrecistas, hombres, mujeres y niños. Cuatro millones participan anualmente en torneos perfectamente organizados. Nuestra meta sería tener en los próximos cinco años, haciendo un poderoso esfuerzo, siquiera 1000 torneistas clasificados, y lograr por lo menos que tres ajedrecistas obtuvieran el título de Maestros Internacionales. En México hay madera; pero es indispensable y urgente pulirla.

Diciembre de 1969



JOSE RAUL CAPABLANCA, el genio cubano que en 1921 se coronara campeón del mundo venciendo al Dr. Emanuel Lasker, en La Habana. Capablanca está considerado como uno de los más grandes jugadores de todos los tiempos.

REGLAMENTO Y CODIGO DEL JUEGO DE AJEDREZ

(F. I. D. E.)

Art. I
INTRODUCCION

El juego de ajedrez se ejecuta sobre una tabla cuadrada (TABLERO) entre dos adversarios, mediante el movimiento de las piezas.

Art. II
EL TABLERO Y SU DISPOSICION

1.—El tablero se compone de 64 escaques o casillas iguales, alternativamente claros, (CASILLAS BLANCAS) y oscuros CASILLAS NEGRAS).

2.—El tablero se coloca entre los dos jugadores de tal modo que la casilla del ángulo a la derecha de cada jugador sea blanca.

3.—Las ocho filas de casillas que van del lado más cercano de uno de los jugadores al lado más cercano del otro se llaman "COLUMNAS".

4.—Las ocho filas de casillas que van de un lado al otro del tablero en ángulo recto con las columnas se denominan "FILAS" o "LINEAS".

5.—Las filas de casillas del mismo color que, tocándose por los ángulos recorren diagonalmente el tablero, se llaman "DIAGONALES".

Art. III
LAS PIEZAS Y SU COLOCACION

Al principiar el juego, uno de los jugadores dispone de 16 piezas claras (PIEZAS BLANCAS) y el otro de 16 piezas oscuras (PIEZAS NEGRAS).

Las piezas son las siguientes;

En seguida se encuentran los simbolos usuales de cada una de ellas.

L A S

D

Un REY blanco
cuyo símbolo usual es



I

Una DAMA blanca
cuyo símbolo usual es



E

Dos TORRES blancas
cuyo símbolo usual es



Z

Dos CABALLOS blancos
cuyo símbolo usual es



A

Ocho PEONES blancos
cuyo símbolo usual es



S

Un REY negro
cuyo símbolo usual es



Una DAMA negra
cuyo símbolo usual es



Dos TORRES negras
cuyo símbolo usual es



Dos ALFILES negros
cuyo símbolo usual es



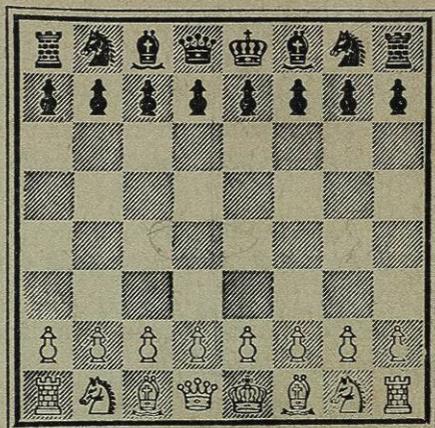
Dos CABALLOS negros
cuyo símbolo usual es



Ocho PEONES negros
cuyo símbolo usual es



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



Art. IV DE LA CONDUCCION DE LA PARTIDA

1.—Ambos jugadores deben ejecutar alternativamente las jugadas efectuando una sola por turno. Inicia la partida el jugador que tiene las piezas blancas.

2.—Se dice que le "TOCA EL TURNO" a un jugador cuando le corresponde ejecutar la jugada.

Art. V NOCIONES GENERALES DE LAS JUGADAS

1.—A excepción del enroque (Art. VI.) una "JUGADA" es la transferencia de una pieza de una casilla a otra, libre u ocupada por una pieza del adversario.

2.—Ninguna pieza puede pasar por encima de una casilla ocupada por otra pieza a excepción del caballo o de la torre en el enroque (AR. VI.).

EL REY

A excepción de la jugada denominada "enroque", el rey sólo puede ser trasladado de su casilla a una de las inmediatamente contiguas que no se encuentre amenazada, es decir: en "JAQUE" por una pieza contraria.

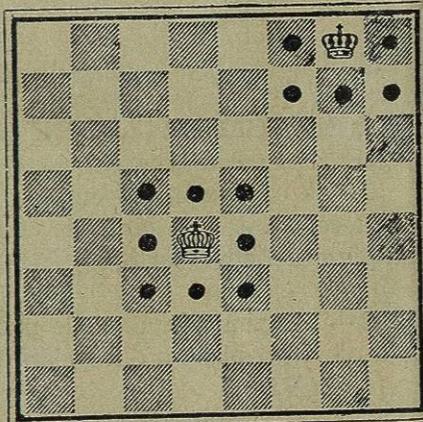
El "ENROQUE" es la transferencia del rey completada por la translación de una torre, contándose ambos movimientos como una sola jugada del rey que debe ejecutarse en la siguiente forma: El rey abandona su casilla inicial para ocupar en la misma fila una o la otra de las casillas más próximas del mismo color; en seguida, la torre hacia la cual el rey se haya dirigido, pasa sobre él para colocarse en la casilla sobre la cual haya pasado el rey.

El enroque se vuelve definitivamente imposible hacia ambos lados cuando el rey haya sido movido; también es definitivamente imposible efectuar el enroque con una torre que ya haya sido movida.

El enroque se considera temporalmente impedido:

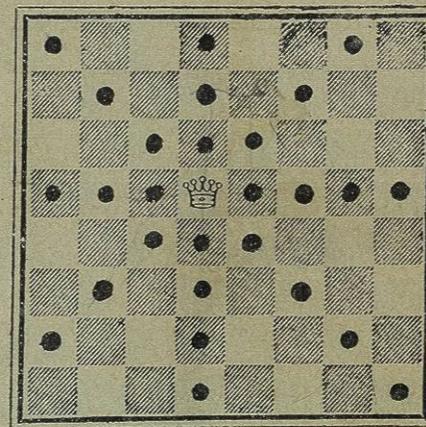
(a) Si la casilla inicial del rey, o la casilla sobre la que debe pasar o la que debe ocupar se encuentran amenazadas por alguna pieza del adversario;

(b) Si entre el rey y la torre hacia la cual se dirige se interponen alguna o algunas piezas.



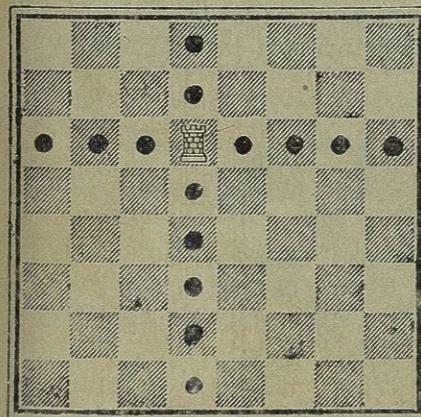
LA DAMA

La dama puede desplazarse a lo largo de las columnas, de las líneas, o de las diagonales en que se encuentre.



LA TORRE

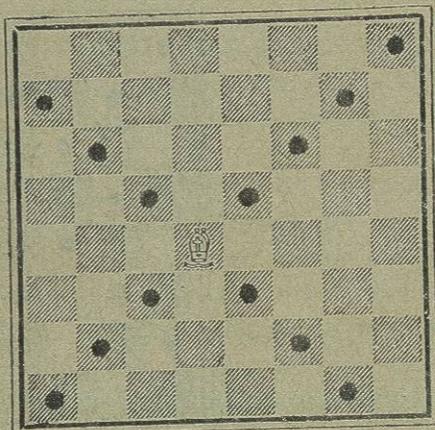
La torre puede moverse a lo



largo de las columnas o de las líneas sobre las cuales se encuentre.

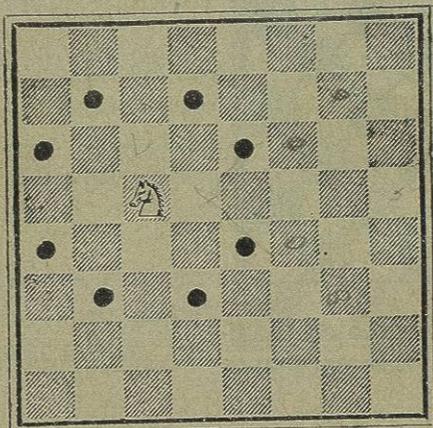
EL ALFIL

El alfil se desplaza a lo largo de las diagonales sobre las cuales se encuentre. En todos estos casos existe la excepción indicada por las limitaciones del Art. V.- 2.



EL CABALLO

El desplazamiento del caballo se compone de un paso combinado en dos diferentes direcciones: se desplaza una sola casilla sobre la co-



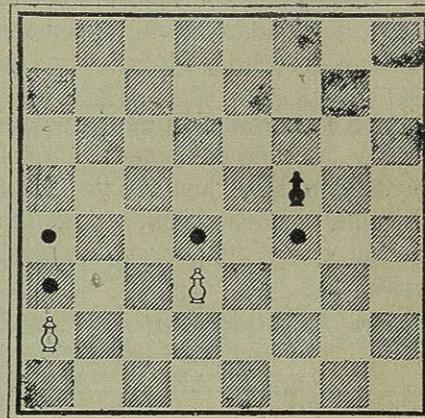
lumna o la línea en que se encuentre, después, alejándose de la propia casilla de origen, se desplaza una movida más sobre una diagonal. De otro modo: avanza dos casillas en línea vertical y una horizontal o dos en línea horizontal y una vertical, pasando de una casilla blanca a una negra y viceversa.

LOS PEONES

El peón se desplaza únicamente avanzando:

(a) Exceptuando el caso de captura el peón puede avanzar desde su casilla inicial uno o dos espacios libres sobre la columna que ocupa, después solo puede avanzar una casilla en cada movida

• En el caso de captura, avanza a la casilla contigua a la propia pero por una diagonal.



(b) Un peón que amenaza una casilla que ha sido cruzada por un peón contrario que al ser desplazado desde su casilla inicial ha avanzado dos casillas puede tomar dicho peón pero solamente en la jugada inmediata siguiente como si el peón adversario hubiera sido avanzado una sola casilla; a esta captura se le denomina "TOMA AL PASO".

(c) El peón que avanza hasta llegar a la octava línea debe ser cambiado de inmediato por una dama, una torre, un alfil o un caballo del mismo color, sin que deban tomarse en cuenta las piezas que aún queden sobre el tablero. A este cambio se le denomina coronación. La acción de la pieza cambiada por el peón coronado es inmediata.

Art. VII

LA EJECUCION DE LAS JUGADAS

La ejecución de una jugada se considera concluida:

(a) En el caso de translación de una pieza a una casilla libre, cuando la mano del jugador ha soltado la pieza.

(b) En una captura, cuando la pieza capturada ha sido quitada del tablero, y el jugador, después de haber colocado su propia pieza en la nueva casilla la ha soltado de la mano.

(c) En el enroque, cuando la mano del jugador ha soltado la torre en la casilla sobrepasada por el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey, la jugada todavía no se considera terminada pero el jugador ya no tiene derecho a ejecutar una jugada distinta del enroque.

En la coronación de un peón cuando éste ha sido quitado del tablero y la mano del jugador ha soltado la nueva pieza en la casilla de coronación. Si el jugador ya ha soltado de su mano el peón llegado a la casilla de coronación, la jugada aun no se considera totalmente ejecutada pero el jugador ya no tiene derecho de mover el peón a otra casilla.

COMENTARIOS PARA JUGADORES DE TORNEO

En el Art. VI. se aclara perfectamente que en el caso del enroque, primero debe moverse el rey y después la torre hacia la cual el rey se ha dirigido, la cual se coloca en la casilla rebasada por el rey.

Este concepto está confirmado también en el Art. VII. de este mismo reglamento. En el congreso de la F. I. D. E. de 1952 fue propuesta la siguiente interpretación:

Aquel jugador que toque primero la torre, deberá moverla y ya no se le permitirá hacer el enroque con la misma.

Art. VIII LA PIEZA TOCADA

El jugador a quien le corresponde el turno para jugar puede acomodar o reajustar una o más piezas sobre el tablero siempre y cuanpreviamente lo notifique a su adversario.

A excepción de este caso, si el que ha de jugar toca una o más piezas, deberá mover o capturar la primera pieza tocada que pueda ser movida o capturada.

Si el adversario no reclama esta falta antes de a su vez haber tocado alguna pieza o si ninguna de las piezas tocadas puede ser movida o capturada legalmente, dicha irregularidad queda sin castigo.

COMENTARIOS

Nada se dice de aquel a quien no corresponde la movida porque éste debe abstenerse de meter su mano al tablero y a las piezas.

Si un jugador desea ajustar piezas en ausencia de su adversario, deberá, según la F.I. D. E. informar al director sobre sus intenciones. En consecuencia es antiético aprovecharse de la ausencia del adversario para tocar una pieza y luego no moverla, a pesar de que éste podría permitirse no reclamar falta en caso de estar presente.

El segundo párrafo del Art. VIII simplifica la antigua redacción del código de 1929, pero no modifica su significado. "Si el que ha de mover toca:

(a) Una pieza propia que puede ser movida, debe moverla.

(b) Una pieza del adversario que puede ser capturada, debe capturarla.

(c) Dos o más piezas, debe mover o capturar la primera pieza tocada que pueda ser movida o capturada.

El tercer párrafo indica que la regla en relación con la pieza tocada sólo se aplica en el caso de que el adversario haga la reclamación antes de, a su vez, haber tocado alguna pieza sobre el tablero.

Aunque estas leyes están vigentes desde 1952, todavía existe confusión en las mentes de algunos torneístas en relación con el significado del tercer párrafo del Art. VIII. Algunos están bajo la im-