

(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-

presión de que este párrafo legaliza el hecho de regresar movidas, lo cual es falso, ya que este asunto se trata por separado en el Art. VII. Cuando un jugador ha concluido una movida legal sin que su adversario haya reclamado violación a las reglas de la pieza tocada, el artículo VIII nada tiene que ver en el asunto. La movida concluida debe quedarse tal como está, y si el jugador la regresa está violando el Art. VII. Su adversario no puede condonar esta violación ni el hecho de no reclamarla puede legalizarla.

#### Art. IX POSICIONES IRREGULARES

1.—Si durante el curso de una partida se advierte que alguna jugada fue ejecutada en forma irregular, se reconstruirá la partida hasta la posición alcanzada antes de la jugada irregular, desde donde deberá continuar la partida aplicándose las disposiciones del Art. VIII, para determinar la jugada que deberá sustituir a la irregular.

Si no se puede reconstruir tal posición, se anulará la partida debiendo jugarse una nueva.

2.—Si durante el curso de una partida, una o más piezas han sido accidentalmente desplazadas o colocadas incorrectamente, la posición se reconstruirá a la anterior a la irregularidad y deberá continuar la partida. Si la posición correcta no puede reconstruirse, se anulará la partida y se jugará una nueva.

3.—Si después de una suspensión la posición se reconstruye incorrectamente, deberá reconstruirse correctamente la alcanzada en el momento de la suspensión y se continuará la partida.

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

5.—Si durante la partida se comprueba que la posición del tablero estaba equivocada, la posición alcanzada por las piezas se transferirá a un tablero correctamente colocado y se continuará la partida.

#### COMENTARIOS

Las cinco secciones del artículo noveno fueron incorporadas al Reglamento en el Congreso de la F. I. D. E. de 1953, en sustitución de las reglas que para posiciones ilegales se adoptaron en el congreso de 1952.

En la anterior versión de la primera sección, una movida ilegal no se podía ni debía corregir si cualquiera de los jugadores ya había ejecutado su siguiente movida. Hubo violentas objeciones a esta regla ante la evidencia de que la misma encauzaba a hacer trampas y de paso hasta premiaba a los tramposos. Afortunadamente fue abolida de inmediato.

Ahora la ley ordena que la movida ilegal debe corregirse siempre y cuando se localice antes de terminar la partida. La partida después de terminada no puede ser afectada por ley alguna, y si algunas movidas ilegales se hicieron en ella, así se quedan.

En el caso de la sección 2 del artículo IX, aun no habiendo movida ilegal de por medio, la interpretación del Manual Oficial del Ajedrez (OFFICIAL CHESS HAND BOOK) de Harkness, dice que al continuar la partida deberá aplicarse el Art. VIII a la primera movida. Sin embargo, la opinión general no coincide con la anterior porque un jugador que en una posición que a la postre resulte adulterada contesta con una movida que considera adecuada a la posición, al corregir la misma puede resultar que la pieza que anteriormente había movido, no le convenga moverla, pero como fue tocada deberá hacerlo según la interpretación de Harkness.

En casos de discusión a este respecto deberán tomarse en cuenta todas las circunstancias, y sólo el fallo imparcial del director puede decidir; mientras tanto, corresponde a la F. I. D. E. dar su última palabra sobre este asunto dando su propia interpretación a esta sección.

La Sección 5 de este artículo contradice a la sección 4. La F. I. D. E. deberá corregir esta anomalía.

Debe enfatizarse que estas reglas sólo son aplicables a la partida antes de que haya terminado, mientras que después de terminada ninguna irregularidad se debe corregir.

Sin embargo, en juegos adjudicados la F. I. D. E. establece que el juego no termina sino hasta que el adjudicador haya dado su decisión.

#### Art. X EL JAQUE

1.—El rey está en jaque cuando la casilla que ocupa está amenazada por una pieza adversaria; se dice entonces que ésta da jaque al rey.

2.—El jaque debe evadirse con la jugada inmediata siguiente. Si el jaque es imparable se denomina mate. (Véase el Art. XI sección primera).

3.—Una pieza que intercepta (cubre) un jaque al rey de su propio color, puede, a su vez, dar jaque al rey contrario.

#### Art. XI LA PARTIDA GANADA

1.—Un jugador gana la partida cuando da jaque mate al rey adversario.

2.—Una partida se considera ganada por un jugador cuando su adversario le declara que la abandona, es decir; que se rinde.

#### Art. XII LA PARTIDA EMPATADA

La partida se considera empatada:

1.—Cuando el jugador a quien le corresponde el turno, no estando en jaque su rey, no puede ejecutar jugada legal alguna. Se dice entonces que el rey está "AHOGADO".

2.—Por mutuo acuerdo entre los dos adversarios.

3.—A petición de uno de los jugadores, cuando se ha repetido tres veces la misma posición durante las cuales, al mismo jugador le corresponde el turno. El derecho de exigir el empate compete exclusivamente al jugador.

(a) Que se encuentra en condiciones de ejecutar una jugada que conduce a la tercera repetición de la posición y que declara previamente su intención de ejecutar tal jugada.

(b) Que debe responder a una jugada con la cual se ha repetido por tercera vez la posición, siempre y cuando no haya ejecutado su siguiente jugada. Un jugador que no ha reclamado el empate bajo las condiciones previstas en (a) y (b) y ha ejecutado su siguiente jugada perdiendo el derecho de exigir el empate, readquiere tal derecho si la posición se vuelve a presentar y le corresponde el turno al propio jugador. Además, un jugador que de acuerdo con (a) ha reclamado tablas y se le comprueba que estaba equivocado, queda obligado a ejecutar la movida anunciada.

4.—Cuando el jugador a quien le corresponde el turno demuestra que de una y otra parte se han ejecutado por lo menos 50 jugadas sin que se haya efectuado captura alguna y sin que se haya movido algún peón.

El número de 50 jugadas puede ser aumentado en algunas posiciones a condición de que tanto el número de jugadas como la posición específica hayan sido claramente establecidos antes del comienzo de la competencia.

## SEGUNDA PARTE

### NORMAS SUPLEMENTARIAS PARA COMPETENCIAS

#### Art. XIII

#### LA ANOTACION DE LA PARTIDA

1.—Durante el juego, cada jugador está obligado a anotar la partida (tanto sus propias jugadas como las de su adversario) jugada por jugada en la forma más legible y clara posible, en el formulario apropiado para el evento.

2.—Si un jugador llega a encontrarse en la evidente imposibilidad de cumplir con la obligación contenida en la sección 1 de este artículo por encontrarse apremiado de tiempo; deberá sin embargo esforzarse por anotar en su formulario aunque sea el número de jugadas ejecutadas; pero tan pronto como las dificultades causadas por el apremio de tiempo hayan pasado, está en la imprescindible obligación de completar inmediatamente sus anotaciones, con la indicación de las jugadas antes omitidas. Sin embargo, no tendrá derecho a presentar, basándose en lo dispuesto por el Art. XII-3, petición alguna de empate, en la cual figuren jugadas que no hayan sido anotadas oportunamente de acuerdo con las disposiciones de la sección 1 de este artículo.

#### COMENTARIOS AL Art. XIII

El nuevo Art. XIII pone en claro que un jugador extremadamente apremiado por el tiempo, puede por el momento omitir la anotación y en su lugar colocar sencillamente una marca (paloma) en el número correspondiente a la jugada omitida en su planilla, y ni siquiera eso se le exige, aunque sí debería esforzarse por hacerlo. En la práctica, aparte de perder su derecho a reclamar las tablas por repetición de jugadas, ninguna otra pena se le aplica al jugador que, por estar extremadamente apremiado de tiempo omita momentáneamente la anotación de sus jugadas, aunque ni siquiera las indique

con marcas. Sin embargo el cuerpo Legislativo de la F. I. D. E. dio en 1959 una importante interpretación al Art. XIII de la manera siguiente:

“1.—Las palabras “EXTREMADAMENTE APREMIADO DE TIEMPO”, del Art. XII-2, no pueden ser definidas con precisión. Es cuestión del director (árbitro) decidir (considerando el tiempo que quede en el reloj, el número de jugadas que falten para el primer control de tiempo que siga y el carácter de la posición en el momento) si tales palabras son o no aplicables a la situación específica de ese jugador. En estos casos lo único que vale es la opinión del árbitro. Si este considera que dichas palabras no son aplicables a esa situación, puede requerir al jugador a que anote sus movidas de acuerdo con el Art. XIII-1. Si el jugador se rehusa a hacerlo, el árbitro puede declarar perdida la partida por dicho jugador en los términos del Art. XVII-4”.

“2.—Si el árbitro ordena al jugador que anote las movidas y el jugador declara que no lo puede hacer sin consultar la planilla de su adversario, la solicitud de la misma deberá ser hecha por el árbitro, quien estimará si la anotación puede completarse antes del tiempo de control sin molestar al adversario. Este no puede rehusarse a prestar la hoja por dos razones: (a) Porque la forma corresponde a los organizadores y (b) Porque el jugador que ha sido requerido a completar sus anotaciones lo tiene que hacer en su propio tiempo de juego”.

“3.—En los demás casos las anotaciones solo pueden completarse después del control de tiempo. Para entonces hay 2 posibilidades: (a) sólo un jugador tiene incompleta la anotación, en cuyo caso, éste tendrá que completarla en su propio tiempo de juego, y (b) ambos jugadores tienen incompleta su anotación en cuyo caso se detienen los dos relojes hasta que las dos formas estén al corriente. Si se hiciera necesario podrán utilizar otro tablero con piezas para ir reproduciendo las posiciones pero solamente bajo el control del árbitro, quien de antemano habrá anotado la posición final”.

“Si en el caso (a) el árbitro advierte que las anotaciones del jugador que las completó no son correctas o suficientes para reproducir la posición final, actuará como en el caso (b)”.

Art. XIV

DE LA UTILIZACION DEL RELOJ

1.—Cada jugador debe ejecutar determinado número de jugadas en determinado período de tiempo, debiendo establecerse previamente a la iniciación de la competencia, estos dos factores.

2.—El control del tiempo de cada jugador se efectúa mediante un reloj provisto de un dispositivo especial.

3.—A la hora fijada para la iniciación de la partida, se pone en movimiento el reloj del jugador a quien corresponden las blancas. En seguida, cada jugador, después de haber ejecutado una jugada, debe detener su propio reloj y poner en movimiento el de su adversario.

4.—Al completar el número prescrito de jugadas, la última de ellas no puede considerarse concluida sino hasta que el jugador haya detenido su reloj.

5.—Las indicaciones proporcionadas por el reloj o su dispositivo se consideran definitivamente válidas a menos que existan defectos evidentes bien sea en el reloj o en su dispositivo, pero el jugador que pretenda hacer comprobar alguno de esos defectos, deberá hacerlo en el momento en que se haya dado cuenta del mismo.

6.—Si la partida tiene que interrumpirse por alguna causa no imputable a alguno de los dos jugadores, los relojes deben ser detenidos hasta que se elimine la causa. Esto debe hacerse por ejemplo en el caso de que deba corregirse una posición irregular, cuando haya que cambiar un reloj defectuoso o cuando la pieza por la que un jugador manifiesta que desea cambiar un peón que ha llegado a la octava línea para su coronación, no se encuentra disponible de inmediato.

7.—En el caso indicado en el artículo IX-1 y 2, cuando no es posible determinar el tiempo empleado por cada uno de ellos hasta ese momento, un tiempo proporcional al indicado por los relojes deberá asignarse a cada jugador. Por ejemplo: después de la movida número 30 del negro se descubre una irregularidad cometida en la movida

número 20. Si después de la jugada 30 los relojes indican respectivamente una hora y media para el blanco (noventa minutos), y una hora para el negro (60 minutos), debe concluirse que el tiempo empleado por ambos jugadores para las primeras 20 movidas fue proporcional por lo tanto:

90 X 20  
30 son 60 minutos para el blanco y

60 X 20  
30 son 40 minutos para el negro.

COMENTARIOS AL Art. XIV

La F.I.D.E. ha reglamentado que llegada la hora en que deba comenzar la partida, se ponga en marcha el reloj del blanco, aunque ambos jugadores estén ausentes.

Se le pidió a la F.I.D.E. su interpretación al Art. XIV-4 sobre la parte siguiente que parecía algo obscura y que había suscitado algunas discusiones: La última movida fue mate y la bandera del reloj cayó después de que este jugador había soltado la pieza que produjo el mate. Se le preguntó si este jugador completó o no su movida o si perdió por tiempo.

En contestación, el CUERPO LEGISLATIVO DE LA F.I.D.E. indicó que la primera parte de este código define perfectamente que una jugada se considera concluida cuando el jugador ha soltado la pieza movida, (Art. VII) y que el Art. XIV no es contradictorio con esta regla básica; y aclara la F.I.D.E.: El objeto de esta última reglamentación especial para competencias es el de resolver situaciones en que el director no haya estado presente en el preciso momento en que un jugador completó sus movidas con su tiempo aún corriendo, en cuyo caso si la movida no es conclusiva solo se considera completada al parar su reloj; no así en el caso en que dicha movida haya dado fin al juego. Esto también se aplica en el caso de ahogo (Art. XII-1 y también en el caso de que una movida concluida de acuerdo con el Art. VII, le haya dado derecho al jugador a exigir tablas por repeti-

ción de posición conforme al Art. XII-3. Por lo tanto si la movida en cuestión fue mate, en los términos descritos, el jugador que dio mate ha ganado la partida, o si dicha movida motivó las tablas en los términos descritos, la partida es tablas, y el hecho de que uno u otro reloj haya seguido caminando carece de importancia.

Ordinariamente el director encontrará suficientes datos para decidir sobre cualquier cuestión en relación con el Art. XIV-4, y de inmediato se dará cuenta si la última movida fue hecha dentro del límite de tiempo aunque haya estado ausente en el preciso momento de su ejecución. La bandera del reloj y el formulario del jugador son usualmente evidencia suficiente para formular una decisión. Sin embargo, de acuerdo con lo antes dicho, un jugador puede haber concluido su movida de acuerdo con el artículo VII la cual haya conducido al mate o al empate, y que su bandera haya caído antes o después de soltar la pieza movida, en cuyo caso no es posible adivinarlo y para saberlo solamente sería posible estando presente. Por tal motivo, el director del torneo deberá asegurarse de que nunca falte su presencia para atestiguar las últimas movidas de jugadores que apremiados por el tiempo tengan la posibilidad de llegar a un mate, un empate o una reclamación de tablas por repetición de jugadas.

Con respecto a la sección No. 5, cada jugador es responsable de que los relojes funcionen correctamente. Cada uno debe asegurarse de que al pisar el botón, su propio reloj se detenga mientras el de su adversario se pone en movimiento.

También debe cerciorarse de que los relojes guarden un tiempo razonablemente exacto y que las banderitas funcionen correctamente.

Cualquier demora en reportar un defecto del reloj no puede remediarse a base de ajustar los tiempos ya registrados. Si un jugador pretende exigir que su reloj se atrase o el de su adversario se adelante, debe rechazarse su proposición. (En el Match de EE.UU. contra la U.R.S.S. de 1954, Reshevsky pedía que el reloj de Smislov, su contrincante, se ajustara porque había permanecido parado durante 35 minutos. Naturalmente, su pretensión fue rechazada).

Sin embargo, si el director se da cuenta de que los relojes no es-

tán funcionando perfectamente deberá parar la partida y sólo continuarla cuando éstos hayan sido reparados o substituidos tomando en cuenta los tiempos registrados por los relojes defectuosos al tiempo de la interrupción. Ningún ajuste de tiempo debe hacerse. Además debe tomarse en cuenta que esta intervención del director es aplicable únicamente en el caso de que los relojes estén descompuestos. Bajo ninguna circunstancia deberá el director (o cualquiera otra persona) llamar la atención al hecho de que un jugador se olvidó de pisar el botón de su reloj.

En la sección 6 del artículo XIV hay una parte que dice: "los relojes deben ser detenidos..." Nótese que los jugadores no tienen el derecho de parar los relojes durante el curso de una partida, este le corresponde exclusivamente al director. El único caso en que el jugador puede y debe parar los relojes, es el de partida suspendida a que se refiere el Art. XV-1.

#### Art. XV DE LA SUSPENSION DE LA PARTIDA

1.—Cuando transcurrido el tiempo determinado para juego, la partida aun no ha terminado, el jugador a quien le corresponde el turno, debe anotar en su formulario de manera clara, íntegra y precisa, la jugada que pretende ejecutar, luego deberá colocar dentro de un sobre suministrado para el caso, tanto su formulario como el de su adversario, sellar el sobre y parar los relojes. Si el jugador ha ejecutado su movida sobre el tablero, deberá sellar esa misma movida en su formulario.

2. En la carátula del sobre deben indicarse:

- (a) los nombres de ambos jugadores.
- (b) la posición producida inmediatamente antes de la movida sellada.
- (c) El tiempo consumido por cada jugador.