

COMENTARIOS AL Art. XVIII

Estas reglas comunes y corrientes se circunscriben a lo esencial dejando al director y a los jugadores decidir qué es lo que debe considerarse buena o mala conducta en otros aspectos. Sería muy difícil legislar sobre todas las formas en que un jugador puede molestar a su adversario.

El director puede determinar, de acuerdo con su criterio si un jugador ha sido molestado, distraído o perturbado por su adversario y si se necesita puede imponer un castigo de conformidad con el Art. XVIII-I (c). Sin embargo, mencionamos una de las más comunes formas en que algunos jugadores distraen y molestan muy a menudo a sus adversarios: la continua e insistente imploración de tablas. En contestación a una sugestión de la federación Rusa de Ajedrez, la F.I.D.E., por medio de su cuerpo legislativo dio la siguiente interpretación al Art. XVIII. I, (c):

“Esta cláusula debe aplicarse a aquel jugador que habiendo propuesto tablas, repita su proposición sin razones evidentemente bien fundadas, antes de que su adversario, en su turno, haya hecho uso de su derecho de proponer tablas”.

Art. XIX

DE LOS DIRECTORES DE TORNEO O DE MATCH

Para dirigir la competencia debe designarse un juez (también llamado árbitro o más comunmente DIRECTOR), sus atribuciones son las siguientes:

(a) Vigilar la observancia rigurosa de este reglamento.

(b) Vigilar el desarrollo de la competencia, determinar si los jugadores no se han excedido de los límites de tiempo establecidos; fijar la fecha y hora para la reanudación de las partidas suspendidas; cuidar que se observen las disposiciones del artículo XV de este reglamento; verificar muy especialmente si las anotaciones guardadas en el sobre son exactas; custodiar el sobre hasta la reanudación de la partida suspendida, etc., etc.

(c) Hacer aplicar sus decisiones en las controversias que se hayan suscitado durante el curso de la competencia.

(d) Aplicar a los jugadores las penas correspondientes por cualquier falta o infracción cometida contra el presente reglamento.

Art XX

DE LA INTERPRETACION DEL PRESENTE REGLAMENTO

En caso de dudas sobre la aplicación o interpretación del presente reglamento, la F.I.D.E. examinará las cuestiones que se le sometan y decidirá oficialmente.

Las decisiones publicadas en la Revista de la F.I.D.E. son de observancia obligatoria para todas las Federaciones afiliadas.

COMENTARIOS AL Art. XIX

He aquí una pequeña lista de otros trabajos que corresponden a los directores de torneos:

1.—Asegurarse de que todos los jugadores sepan la fecha y hora en que las partidas suspendidas deberán jugarse. El horario debe desplegarse prominentemente en la sala del torneo.

2.—Colocar en lugar prominente una lista de las especificaciones concernientes a límites de tiempo, sistemas de pareo, de desempate, etc.

3.—Preparar un pizarrón de antemano en el que aparecerán las listas de los jugadores con sus respectivas clasificaciones (RATINGS) y donde los resultados se irán anotando ronda por ronda diariamente.

4.—Obtener el domicilio y teléfono local de cada jugador con objeto de poder localizarlo en caso necesario.

5.—Revisar todos los relojes con objeto de cerciorarse de que no están defectuosos antes de que el torneo empiece.

6.—Proveer a cada jugador antes de cada ronda de un par de planillas para anotación y papel carbón, unidos o engrapados.

7.—Poner todos los relojes en la posición correcta antes de cada ronda.

8.—En los torneos llevados a cabo por sistema suizo, hacer los pareos en cada ronda.

9.—Custodiar todos los documentos relacionados con el torneo, tales como inscripciones, constancias, datos, partidas, etc.

Además de todo esto, existen otras muchas tareas que corresponden al director, o que por lo menos tiene que supervisarlas en cooperación con el comité local organizador. Deben prepararse tarjetas con los nombres de los jugadores para pegárselas a sus mesas antes de que empiece cada ronda, colocarse sogas alrededor de los jugadores con objeto de que los espectadores se conserven a distancia. Debe revisarse el alumbrado de la sala del torneo, de proveerse a los jugadores de ceniceros, agua para tomar, etc., las piezas deben colocarse en posición correcta antes de cada ronda y empacarse para retirarlas a un lugar seguro después.

SUPLEMENTO No. 1 ANOTACION AJEDRECISTICA

El reglamento de la F.I.D.E. solamente reconoce los dos sistemas de anotación más difundidos: El Algebraico y el Descriptivo.

SISTEMA ALGEBRAICO

Las piezas, a excepción de los peones, se indican con su inicial, debiendo esta ser mayúscula, mientras que para los peones no se usa letra alguna.

Las 8 columnas se identifican de izquierda a derecha con las minúsculas de la a, a la h.

A las 8 líneas se les identifica con los números cardinales conse-

cutivos del 1 al 8, a partir del lado de las piezas blancas. (En consecuencia, la posición inicial muestra las piezas blancas en las líneas 1 y 2, mientras las negras quedan colocadas en las líneas 7 y 8). En esta forma, cualquier casilla se identifica por la combinación de una letra con un número.

Para indicar una movida, la inicial de la pieza se antepone a la casilla de origen, luego un guión y por último la casilla de llegada. En la anotación abreviada se omiten, tanto la casilla de origen como el guión. Por ejemplo: Acl-f4, significa que el alfil que se encontraba en c1 se ha trasladado a f4. O abreviando Af4. Por otra parte c7-c5, que significa que el peón de c7 ha avanzado a c5 (abreviando se anota simplemente c5).

Cuando 2 piezas iguales pueden ser movidas a una misma casilla, la anotación abreviada se hace de la siguiente manera: Vamos a suponer que dos caballos se encuentran respectivamente en b2 y e3; la jugada Cb2-c4 se anota abreviadamente Cbc4; o si ambos caballos se encuentran en la misma columna, en g2 y g6, la jugada Cg2-f4 se abrevia C2f4.

Para indicar una captura se antepone a la casilla de origen, la inicial de la pieza actora, luego sigue una equis (X) o el signo de los dos puntos (:) la casilla en donde se encuentra la pieza capturada, por ejemplo: Afl xc4, o Afl-c4, indican que el alfil que se encuentra en fl, captura la pieza o el peón que se encuentra en c4.

La captura por un peón se indica con la letra que simboliza la columna en que se encuentra dicho peón, seguida de una equis o de los dos puntos y por último el símbolo de la casilla que ocupa la pieza capturada. Opcionalmente se puede usar un método para indicar la captura por un peón que consiste en combinar las letras correspondientes respectivamente de la columna de origen con la de llegada o captura. Por ejemplo ed significa que el peón de la columna e captura en la columna d.

En los casos en que pueda haber confusión, se le agrega a la inicial de la pieza movida, la letra de la columna o el número de la línea