

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

de la casilla de origen, según que la confusión sea causada por la omisión del dato correspondiente de la misma. Ejemplos: Chxf6 o Ch: f6 ambas significan que el caballo de la columna "h" captura en f6; así como C3:e5 o C3xe5, ambas significan que el caballo de la línea 3 captura en e5.

ABREVIATURAS

O-O Enroque corto con la torre de h1 para el blanco o con la de h8 para el negro.

O-O-O Enroque largo, con la torre de al para el blanco o con la de a8 para el negro.

X captura o toma de pieza.

+ Una cruz o signo más: Jaque

+ + Dos cruces seguidas: Jaque mate.

¡ Signo de admiración, Bien jugado.

? Signo de interrogación, Mal jugado.

Nota. Por regla general, el sistema algebraico abreviado no se columniza, pues para anotar en columna, el sistema no abreviado es lo suficientemente útil, mientras que para escribir en línea horizontal presenta ciertos problemas que propician errores, mientras el sistema abreviado es bastante útil y se presta menos para cometer dichos errores cuando se trata de anotación en línea horizontal.

Generalmente se utilizan combinados; el no abreviado va en columna indicando la variante principal, mientras con el abreviado se dan en línea horizontal las variantes secundarias y las sub-variantes de la partida. (FFG).

SISTEMA DESCRIPTIVO (NOTESE QUE PARA ESTE SISTEMA TODAS LAS INICIALES SON MAYUSCULAS)

Todas las piezas se designan con sus iniciales.

La distinción entre la torre del lado del rey de la del lado de la dama se hace agregándole a la inicial de la pieza la R si es del rey o la D si es de la dama, y de igual manera se distinguen, según que correspondan al lado del rey o al de la dama, el alfil y el caballo.

Las 8 columnas de izquierda a derecha para las blancas e inversamente para las negras se designan como sigue:

Columna de la torre de dama:	TD.
Columna de caballo de dama:	CD.
Columna de alfil de dama:	AD.
Columna de rey:	R.
Columna de alfil de rey:	AR.
Columna de caballo de rey:	CR.
Columna de torre de rey:	TR.

Las ocho líneas se numeran del 1 al 8 a partir de la más cercana, tanto para las piezas blancas como para las negras. En consecuencia, cada casilla tiene dos números distintos con los que se puede simbolizar; uno desde el lado blanco y el otro desde el negro, mientras las letras son iguales para ambos bandos, pues debe observarse que las columnas llevan los nombres y se indican con las iniciales de la pieza que en la posición inicial va colocada en ellas, siendo la misma para ambos bandos. Esto es: la columna de rey, lo es tanto para las blancas como para las negras, puesto que en esta columna se colocan ambos reyes en la posición inicial e igual puede afirmarse de la dama y de todas las demás.

Las líneas por el contrario, llevan distinto número para cada bando, puesto que cada cual empieza a numerarlas por la más cercana a sí.

Por lo tanto, la primera línea del blanco es la octava del negro, así como la tercera del negro viene a ser la sexta del blanco, etc.

Cada bando indica las casillas desde su lado asignándoles el número correspondiente a la línea en que se encuentran seguido de las iniciales que simbolizan la columna. Por ejemplo: la casilla 4CR, es la

que se encuentra en el cruzamiento de la cuarta línea con la columna de caballo rey.

Las movidas se indican anotando primeramente la inicial correspondiente a la pieza movida, en seguida un guión y por último el símbolo de la casilla de llegada. En casos de confusión entre dos piezas iguales que puedan moverse a una misma casilla, se le agrega el número de la línea de la casilla de origen a inicial de la pieza movida, si es que ambas piezas en cuestión se encuentran en la misma columna, o el símbolo de la columna si es que se encuentran en la misma línea. Si las piezas a que nos referimos no se encuentran en la misma línea ni en la misma columna pero ambas pueden ser trasladadas a la casilla de llegada, se agrega a la inicial de la pieza movida simplemente el número de la línea de la casilla de origen: Ejemplos A-5CR, indica que el alfil se traslada a la quinta casilla de la columna caballo rey. Si dos caballos se encuentran en la columna de caballo rey, uno en la segunda casilla y el otro en la cuarta, la jugada indicada con C2-3R, indica que el caballo que se encontraba en la segunda línea se movió a la tercera casilla de la columna de rey; o si ambos caballos se encuentran respectivamente en 1CD 2R, C2-3AD, aclara que el caballo de la segunda línea es el que fue movido a la casilla 3AD. También se acostumbra y es muy conveniente omitir cuantas indicaciones sean innecesarias para dejar aclarada la movida, por lo tanto, volviendo al último ejemplo, no se hace necesario indicar completo el símbolo de la casilla de llegada del caballo, siendo suficiente indicar la columna, así: C2-3A, puesto que ninguno de los dos caballos puede alcanzar en un movimiento la tercera casilla de la columna AR.

Las abreviaturas comunes son exactamente iguales en este sistema que en el algebraico.

SUPLEMENTO NUMERO 2

EXPRESIONES USUALES

PIEZA: Término genérico que comprende en su significado, al rey, la dama, la torre, el alfil y el caballo. Es decir: a todos los trebejos excepto el peón.

CUBRIR UN JAQUE: Colocar una pieza propia entre la adversaria que ha dado el jaque y el rey propio. El jaque de caballo no puede cubrirse.

PIEZA CLAVADA: la pieza que está cubriendo un jaque, la cual consecuentemente ha disminuido su libertad de acción.

JAQUE A LA DESCUBIERTA: Jaque dado por una pieza cuya acción se ha desenmascarado por el desplazamiento de otra de su propio bando que estaba obstruyendo dicho jaque.

JAQUE DOBLE: Es la combinación de dos jaques que se dan simultáneamente: uno de los cuales es el JAQUE A LA DESCUBIERTA mientras el otro es producido por otro lado por la pieza movida.

ENROQUE LARGO: El enroque con la torre de dama.

ENROQUE CORTO: El enroque con la torre de rey.

GANAR LA CALIDAD: Cambiar un alfil o un caballo por una torre enemiga.

PERDER LA CALIDAD: Cambiar una torre por un caballo o un alfil enemigo.

COMPONGO: Expresión corriente en español para advertir al adversario antes de reajustar alguna o algunas piezas sobre el tablero.

J'ADOUBE: La expresión internacional que se usa en lugar de "COMPONGO", y con el mismo significado.

RATING: Clasificación de un jugador estimada numéricamente.

DEFAULT: Omisión de un juego.

SUPLEMENTO NUMERO TRES

1.—Un jugador ciego tiene derecho de utilizar un tablero especial y piezas de encajar. Todas las casillas del tablero deberán estar provistas de una base de seguridad para poder estabilizar las piezas.

El jugador no ciego deberá adoptar el tablero y las piezas ordinarias. Las jugadas ejecutadas por los dos jugadores deberán ser transferidas de uno al otro tablero siguiendo el orden de sus ejecuciones, observando las siguientes reglas:

2.—Para el jugador ciego se aplicarán las siguientes normas especiales:

a).—Una pieza no puede considerarse “tocada”, hasta que no ha sido levantada de la base de seguridad.

b).—Una jugada se considera ejecutada hasta que la pieza ha sido colocada en su base de seguridad, y, en el caso de una captura, hasta que la pieza capturada ha sido retirada del tablero por el jugador ciego.

3.— a).—Tan pronto se ha ejecutado una jugada por un jugador, éste debe anunciarla a su adversario, quien la reproducirá de inmediato en su tablero.

b).—Si al anunciarse una jugada, se comete un “lapsus linguae” (error en la dicción), no hay sanción alguna para el jugador que lo cometa.

c).—Si se utilizan relojes, el jugador que ha ejecutado una jugada, debe detener su reloj y poner en marcha el del adversario, después de haber anunciado su propia jugada.

4.—Un jugador ciego tiene derecho a auxiliarse por un ayudante (cuya admisión debe someterse a la aprobación del director del torneo). El ayudante deberá:

a).—Reproducir en el tablero normal del torneo todas las jugadas ejecutadas sobre el tablero especial del jugador ciego;

b).—Anunciar todas las jugadas ejecutadas en el tablero normal del torneo, por el jugador no ciego y controlar que dicha jugada se ejecute igualmente en el tablero especial;

c).—Indicar, siempre previa petición la hora señalada por el reloj de cualquiera de los dos jugadores.

d).—Hacer anotar en un formulario todas las jugadas ejecutadas por los dos competidores.

e).—Poner en marcha y detener los relojes de los dos jugadores.

