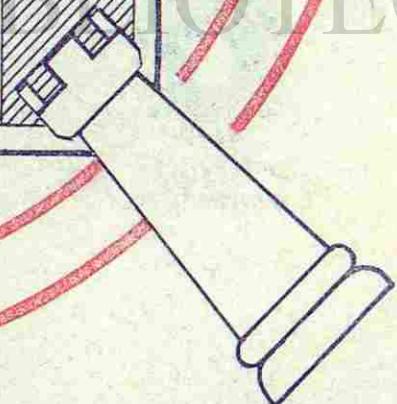
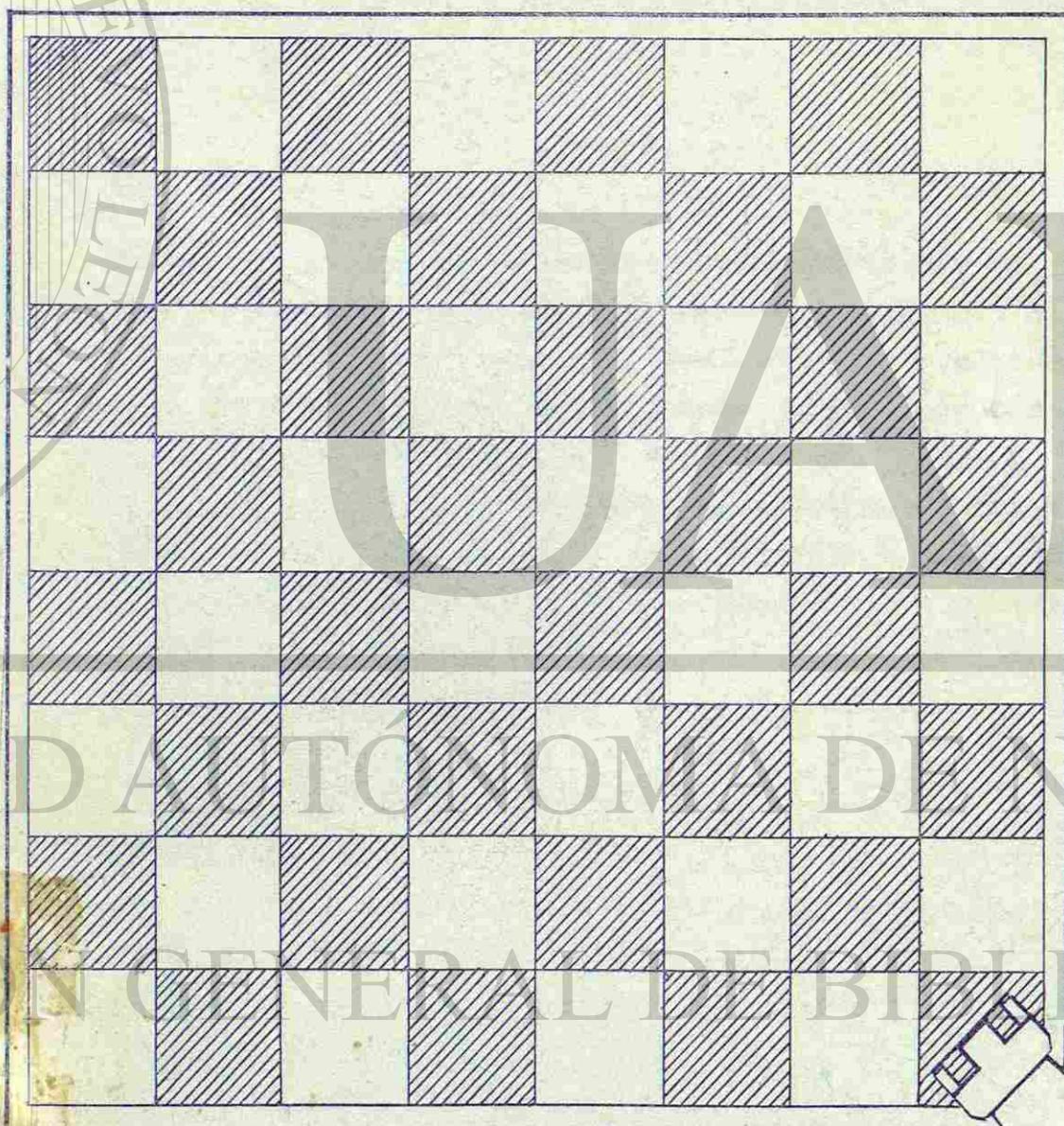


REGLAMENTO DE

AJEDREZ



1457
1

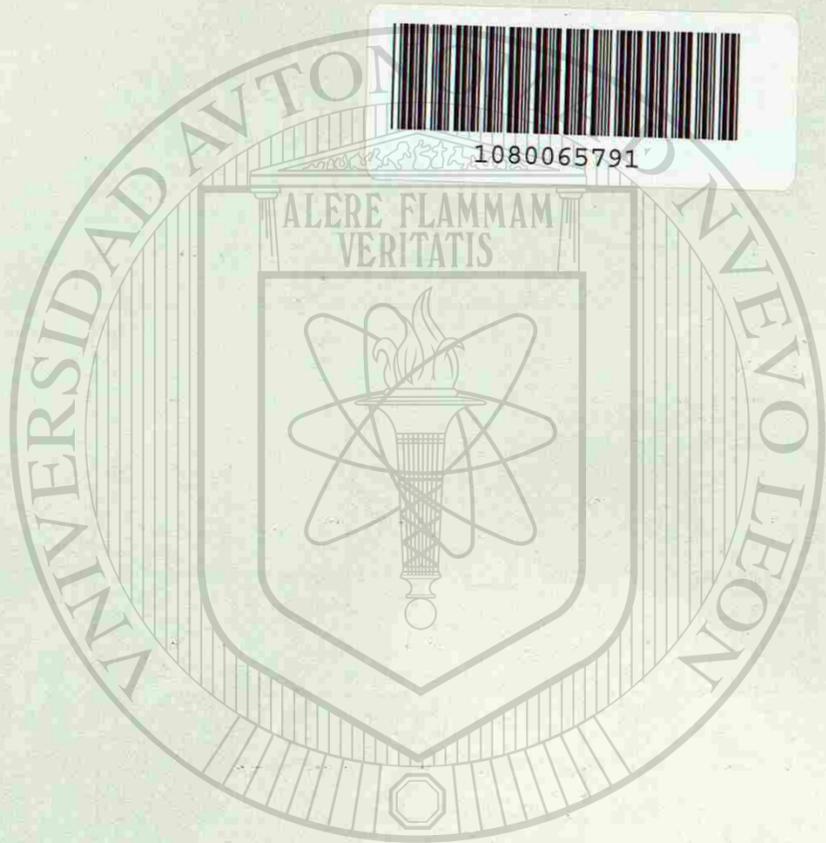
GV157

R4

C.1

GU 1957

R4



1080065791

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



INTRODUCCION

LA FUNCION.

La función principal de un oficial es hacer que el juego se lleve a cabo con la menor interferencia posible. El trabajo de un oficial es un arte. El individuo que pueda desarrollar este arte desde dentro de su potencialidad, puede ser un árbitro u oficial con éxito.

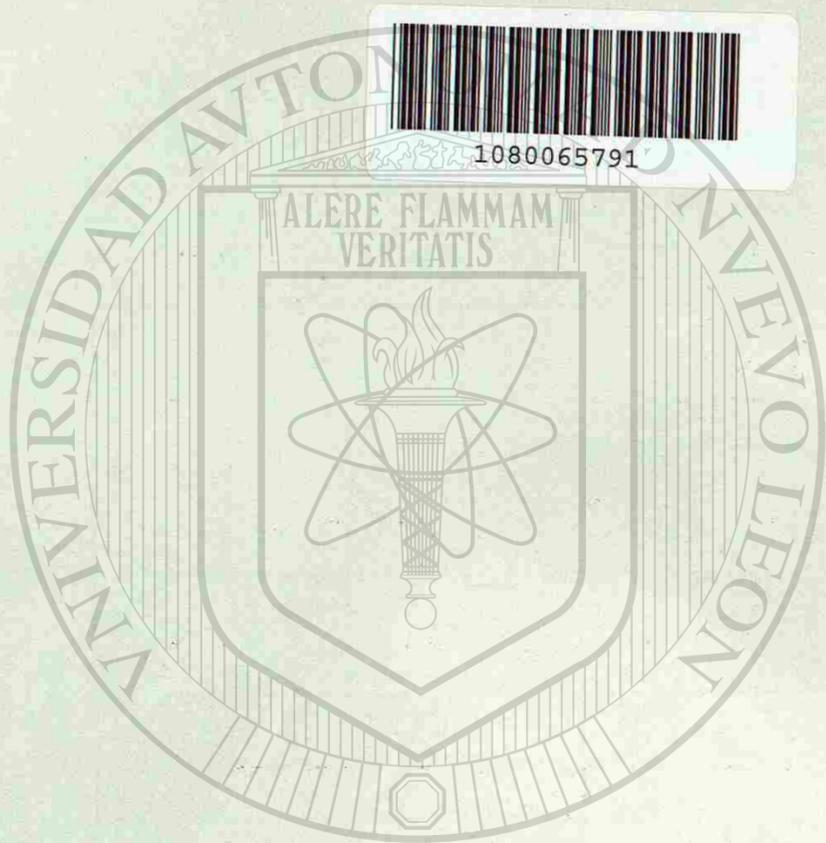
La primera oración implica algunas prácticas y actitudes definidas de parte del oficial. Relaciona al oficial con el juego y los contendientes en un papel específico. Los siguientes puntos se consideran esenciales para que el oficial ejecute su trabajo satisfactoriamente.

1. EL POTENCIAL DE LA PRESENCIA.

El oficial que a través de la influencia de su presencia hace que los jugadores eviten las violaciones a las reglas, ha logrado la perfecta relación con el juego. Su influencia se siente pero él no se nota. Probablemente no haya una simple regla o conjunto de características personales, las cuales cada oficial deba tener para poder lograr el acercamiento hacia esta relación. Ni tampoco es necesario que haya un patrón fijo. Los --

GU 1957

R4



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



INTRODUCCION

LA FUNCION.

La función principal de un oficial es hacer que el juego se lleve a cabo con la menor interferencia posible. El trabajo de un oficial es un arte. El individuo que pueda desarrollar este arte desde dentro de su potencialidad, puede ser un árbitro u oficial con éxito.

La primera oración implica algunas prácticas y actitudes definidas de parte del oficial. Relaciona al oficial con el juego y los contendientes en un papel específico. Los siguientes puntos se consideran esenciales para que el oficial ejecute su trabajo satisfactoriamente.

1. EL POTENCIAL DE LA PRESENCIA.

El oficial que a través de la influencia de su presencia hace que los jugadores eviten las violaciones a las reglas, ha logrado la perfecta relación con el juego. Su influencia se siente pero él no se nota. Probablemente no haya una simple regla o conjunto de características personales, las cuales cada oficial deba tener para poder lograr el acercamiento hacia esta relación. Ni tampoco es necesario que haya un patrón fijo. Los --

hombres son individuales y muchos alcanzan la misma meta, pero usualmente a través de diferentes rutas. Asimismo, no hay dos juegos o situaciones iguales.

El árbitro u oficial, por alguna combinación de características y a través de algún patrón que puede variar de juego a juego, crea una influencia que hace que los jugadores eviten la infracción de las reglas. Se establece la confianza y cooperación de alguna manera, los jugadores parecen darse cuenta o sentir que hay alguien que está cumpliendo con su trabajo; que está en el lugar correcto en el momento correcto; que es justo, que es consciente, que entiende, y que siente el significado de cada situación.

Es interesante notar que los árbitros establecen o fallan en establecer su influencia, al inicio del juego. La reacción inicial rara vez cambia.

2.- RELACION ENTRE ARBITRO Y JUGADOR.

Una relación personal que crea amistad y confianza, no antagonismo, es esencial para un control satisfactorio del juego. Se observa una relación armoniosa entre jugadores y árbitros sin saber exactamente como nació. Algunos oficiales la han logrado por tácticas estrictas al empezar el juego. Otros, por medio de una actitud severa y firme, pero a la vez cortés y amable. Y aún otros, por medio de un acercamiento cálido, placentero y amigable. Algunos oficiales han utilizado un acercamiento autoritario, mientras que otros han sido más humildes y a la vez sinceros. Algunos han introducido temor en el corazón de los jugadores, pero con eso se han ganado su respeto.

Aquí nuevamente debe decirse que los acercamientos correctos y adecuados deben encajar en la ocasión. También, cada individuo debe seguir el método que mejor encaje en su propia personalidad. El arte de ser uno mismo y de ser capaz de intuir el acercamiento correcto para cada situación, es el secreto para establecer la correcta relación.

3.- BUENAS RELACIONES PUBLICAS.

Un oficial puede hacer que los jugadores sientan su influencia y desarrollar las más finas relaciones con ellos, pero al mismo tiempo ser odioso para los espectadores. El amaneramiento del árbitro puede levantar el antagonismo del público. El oficial que parezca excitado, o que reaccione lentamente, o que parezca indeciso, o que no interprete sus decisiones o las haga lo suficientemente claras para los espectadores, tendrá dificultad en establecer unas buenas relaciones públicas. Debe ser un hombre fuerte y silencioso, debe dominar la jugada, pero hacerse notar lo menos posible. Debe recordar que el deporte fue creado para los jugadores y no para él.

El ser árbitro u oficial es uno de los trabajos más difíciles relacionados con el deporte. Por muchos es considerado una tarea mal agradecida y por otro lado, origina un reto dinámico. Para el individuo que ha heredado los atributos necesarios para ser un oficial de clase elevada y que ha desarrollado éstos hasta el punto donde se ha ganado la aclamación de jugadores y espectadores por su trabajo, hay una enorme satisfacción personal.

REQUISITOS DE UN ARBITRO U OFICIAL.

El arte de arbitrar u oficiar depende grandemente de variantes humanas. Es bueno o malo de acuerdo con el grado al cual cada individuo tenga combinaciones favorables de estas variantes -- junto con un entendimiento inteligente de la aplicación de las reglas. Aquí hablaremos de las cualidades personales más importantes que a la vez son los factores que ayudarán a proveer "El potencial de su presencia", "La relación entre oficial y jugador" y "Buenas relaciones Públicas", si se desarrollan y aplican con arte.

Las siguientes cualidades se enlistan en el orden de su importancia y en el orden inverso del control que tiene el individuo sobre cada cualidad.

1.- TIEMPO DE REACCION.

Esta cualidad se coloca primero porque ya sea que uno tiene -- una rápida reacción o simplemente no la tiene.

El mejor método para ganarse la confianza de los jugadores es hacer decisiones al momento que el jugador está maniobrando. El jugador, con frecuencia no se da cuenta del hecho de que está cometiendo un foul o violación. Si, por ejemplo, un jugador está empujando ilegalmente y se le llama la atención al estar haciéndolo, tendrá el mayor respeto y confianza en el oficial. Con frecuencia se sorprende al saber que ha desarrollado un hábito que es contrario a las reglas. Oficiando o arbitrando bien, en lo que se refiere a tiempo de reacción; en este caso, el oficial está haciendo que el jugador esté consciente de los errores, y por lo tanto, ayudándolo a corregirlos.

2.- CONFIANZA.

Hay muchos factores que reflejan la confianza de un oficial y los cuales ganan la confianza de competidores, entrenadores y espectadores. Probablemente, la característica más efectiva es la manera en la cual se comporta al llevar a cabo sus labores. Un movimiento que denota seguridad -- aún con cierto grado de presunción, cuando no llega al punto que cause resentimiento, transmite un sentimiento de confianza a otros--.

Una acción decisiva que no sea apresurada, pero sin elementos de titubeo, es altamente deseable. No deja duda en la mente de otros. Refleja positividad, la cual obtiene aceptación.

Una voz fuerte y resonante es un gran atributo para el oficial de aquellos deportes en los cuales es necesario el anuncio vocal de las decisiones. Para el propósito de claridad en el señalamiento de las decisiones, se recomienda agregar a la voz algo de pantomima (representación).

Por otro lado, debe recalcarse que la representación llevada al extremo de hacer teatro o exhibicionismo, cae mal. Tales tácticas quitan la atención del juego y los jugadores, y la enfocan sobre el oficial. Si se utilizara un silbato, debe hacerse para dar un sentido de certeza. Debe producir un sonido fuerte y agudo, no lento ni suave o prolongado.

3.- CALMA - TRANQUILIDAD.

El oficial excitable o nervioso contribuye más que los jugadores en un juego desordenado.

Los jugadores, particularmente los más jóvenes e inmaduros, están normalmente nerviosos y juegan bajo una tensión considerable. Consecuentemente, debe utilizarse cualquier acción que produzca calma y control emocional. Hay muchas situaciones de juego en las cuales la callada influencia del oficial puede ser la salvación. El oficial o árbitro puede emplear diversas tácticas para relajar la tensión. Son acciones que rara vez se notan, pero que son altamente efectivas.

Parece ser que los mejores oficiales o árbitros son aquellos -- que permanecen humanos y accesibles.

4.- CONSISTENCIA.

La consistencia es la virtud más grande que un árbitro u oficial pueda poseer.

Si la decisión y ejecución de un oficial son las mismas bajo las mismas o similares circunstancias, los jugadores pueden -- ajustar su juego para adecuarse al oficial. Podrán sorprenderse y confundirse momentáneamente, pero cuando descubren que el oficial sigue firme en sus procedimientos, pueden reorganizar su tipo de juego y continuar la contienda con confianza. Por el contrario, si un árbitro está fluctuando o cambiando sus métodos y decisiones, desbarata el juego o nivel de un equipo y mantendrá a los jugadores nerviosos y molestos emocionalmente, por lo que su efectividad se pierde completamente.

5.- CRITERIO.

El criterio y la consistencia van de la mano. Si se establecen los principios básicos que serán la guía para determinar la legalidad de una jugada y la responsabilidad por los actos cometidos, estará definida la base sobre la cual se desarrolla el criterio. Si estos principios básicos se captan adecuada--

mente, entonces se edificará un criterio sólido a través de la experiencia.

Para ser competente, se necesita practicar el arte de oficiar (arbitrar), de la misma forma que un jugador debe practicar su técnica para poder desarrollar su destreza. No es absolutamente necesario haber jugado para poder calificar como oficial. Sin embargo, el haber sido jugador le dá cierto entendimiento y antecedente para este arte, lo cual es invaluable. El buen criterio se desarrolla con la experiencia.

6.- COOPERACION.

En contiendas deportivas que requieren más de un oficial o árbitro, la habilidad para hacer equipo con otros, es absolutamente esencial para desarrollar bien un juego. Cada uno debe tener fé en el otro, y debe existir la mayor de las armonías. Cada uno debe agradecer el apoyo o ayuda de otro. Deben comprender que no siempre están en la posición más ventajosa para ver la acción, aunque estén más cerca.

Debe haber un espíritu de mutualidad y juego de equipo para lograr una efectiva administración del juego.

7.- CONOCIMIENTO DE LAS REGLAS.

Es deseable que un árbitro u oficial conozca las reglas a la perfección. Debe repasarlas muchas veces antes de que empiece cada temporada. Pero esto solo no es suficiente. Un perfecto conocimiento de las reglas, no garantiza el buen trabajo de un oficial. Es esencial que conozca la relación entre una regla y otra. Aun más, es muy importante que tenga antecedentes de las mismas: Si se entiende la razón por la cual se instituye una regla; si se conoce la historia de la evolución y desarrollo de la regla en conexión con el progreso del juego, y si la interpretación oficial de la misma en su aplicación a situaciones de juego es clara y adecuadamente relacionada al escrito literal de la misma, podrá administrarlas inteligentemente durante un juego. Es trabajo de las asociaciones de árbitros

u oficiales y conferencias y ligas atléticas el proporcionar esta información.

8.- DEBERES Y MECANICA DE LOS OFICIALES O ARBITROS.

Es deber de cada oficial saber exactamente donde debe estar, en qué debe fijar su atención y cómo debe apoyar y cooperar con los demás en cada situación que pueda ocurrir durante un juego. Estas son las mecánicas del arte de oficiar o arbitrar. Un árbitro que está en el lugar correcto en el momento correcto, al menos se verá eficiente. Estará donde pueda tomar decisiones cuando sean necesarias.

9.- APARIENCIA Y CONDICION.

Nadie tiene derecho a posar como árbitro u oficial si no está dispuesto a vestirse como tal y tener buena condición física. Casi cada deporte tiene un uniforme determinado para el oficial. Debe siempre presentar una apariencia limpia y elegante. El ser árbitro requiere la mejor condición física. No es posible que un hombre esté alerta y ejecute satisfactoriamente a un alto grado a través de un juego, a menos que esté en óptima condición física. Por lo tanto, debe entrenar fuertemente antes de su primer juego. Debe concentrar su atención en la fortaleza de sus piernas y resistencia.

Es de sorprenderse como la pulcritud de la indumentaria y la apariencia atlética impresionan al público y jugadores.

FILOSOFIA BASICA.

Cada oficial debe tener una concepción definida y clara sobre su responsabilidad total. Si todos los oficiales poseyeran la misma concepción, entonces habría la más grande uniformidad en la administración de los juegos.

El propósito de las reglas es castigar al jugador que por medio de un acto ilegal coloque al contrario en desventaja. No es únicamente lo que sucede, sino también el efecto que tiene so-

bre la jugada.

No es intención de las reglas el que sean interpretadas literalmente, más bien, deben aplicarse en relación al efecto que tiene la acción de los jugadores sobre los contrarios. Si se les afecta injustamente como resultado de una violación a las reglas, entonces el infractor debe ser castigado. Si no hay efecto apreciable sobre el progreso del juego, entonces éste no debe ser interrumpido. El acto debe ser ignorado, ya que es incidental y no vital. Realística y prácticamente no ha habido violación.

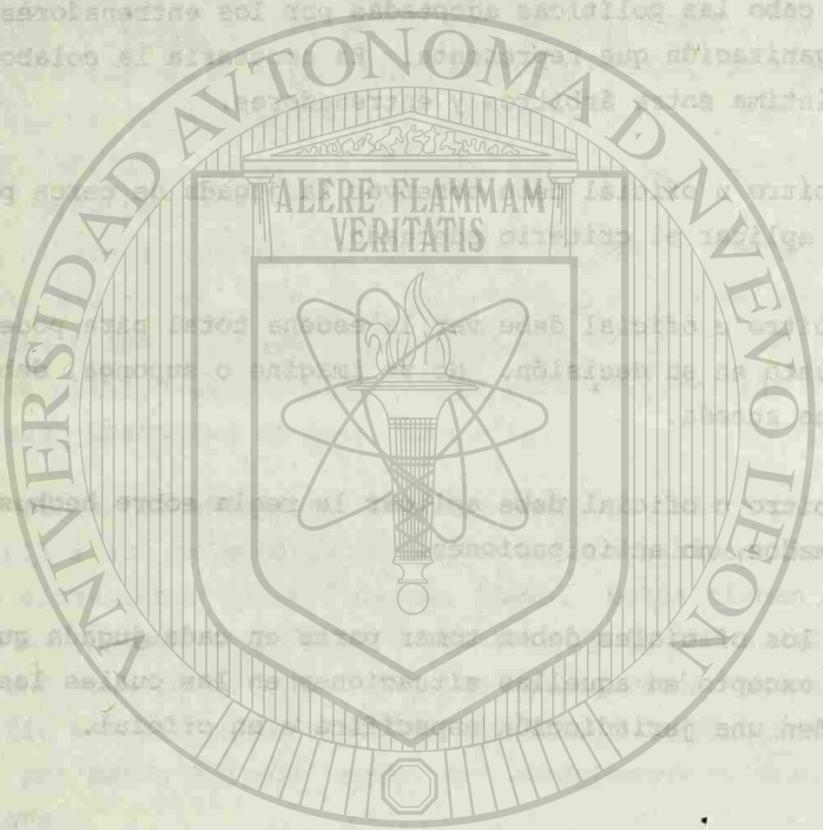
Esta filosofía supone que el oficial tiene un completo entendimiento del juego. Mas aún, suponemos que ha sido empleado para este trabajo porque tiene inteligencia deportiva. Se espera que utilice un criterio maduro para evaluar cada situación de juego basándose en esta filosofía.

Esta filosofía básica es el punto desde el cual empiezan a desarrollar los principios generales y se establecen las guías para situaciones específicas de juego. Estas tienen la intención de proveer la primera herramienta y de dar al oficial algunos dispositivos útiles por los cuales puede aplicar esta filosofía básica. Deben también ayudarlo a desarrollar un patrón por medio del cual pueda ser consistente en todas sus decisiones.

PRINCIPIOS GENERALES.

Se ha determinado una filosofía básica y su validez ha sido establecida por la evidencia y antecedentes que han sido tomados de las reglas oficiales. La lógica de esta filosofía se desarrolló por el interés de una mayor uniformidad y consistencia. La necesidad de eliminar el exceso de silbatazos y la reducción de interrupciones ha sido claramente demostrada. Para lograr estas metas enlistaremos los siguientes principios básicos:

- 1.- La responsabilidad principal para un buen arbitraje y una interpretación uniforme de las reglas, es de los entrenadores cuyos equipos crean los problemas.
- 2.- Los oficiales o árbitros tienen la responsabilidad de llevar a cabo las políticas adoptadas por los entrenadores o la organización que representa. Es necesaria la colaboración íntima entre árbitros y entrenadores.
- 3.- El árbitro u oficial debe observar la jugada de cerca para poder aplicar el criterio adecuado.
- 4.- El árbitro u oficial debe ver la escena total para poder ser justo en su decisión. No se imagine o suponga, debe ver que suceda.
- 5.- El árbitro u oficial debe aplicar la regla sobre hechos consumados, no anticipaciones.
- 6.- Todos los oficiales deben tomar parte en cada jugada que vean, excepto en aquellas situaciones en las cuales las reglas den una jurisdicción específica a un oficial.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

REGLAS

GENERALES

INTRODUCCION

El juego de ajedrez se efectúa en un tablero cuadrado (tablero de ajedrez) entre dos adversarios mediante el movimiento de -- piezas.

Interpretación de la FIDE del artículo 1° (19 59). Observacion es generales. Las leyes del ajedrez no pueden y no deberían -- formarse para cubrir todas las posibles situaciones que puedan surgir durante un juego ni pueden regular todos los asuntos de la organización. En la mayoría de ocasiones, la reglamentación no es precisa en ciertos artículos o leyes, uno debería poder -- llegar a un juicio correcto aplicando casos análogos para situa ciones de carácter similar. En cuanto a las tareas de los árbi tros en la mayoría de los casos uno debe presuponer que los ár bitros tienen la competencia, juicio y absoluta objetividad que se necesita para dar una interpretación. Una regla demasiado -- detallada quitaría al árbitro su libertad de juicio y podría -- además impedirle encontrar la solución dictada por la justicia y por las circunstancias compatibles de un caso en particular -- ya que uno no puede prever todas las posibilidades.

Las decisiones de esta comisión se fundan en los principios generales expresados arriba.

Interpretación FIDE Artículo I (1974). Durante años recientes la comisión ha sido abrumada por un número creciente de propuestas y preguntas. Lo anterior por si mismo es de beneficio.

Sin embargo existe una tendencia marcada en las preguntas y propuestas de traer más y más refinamientos y detalles dentro de las leyes del ajedrez. Claramente la intención es de obtener instrucciones más detalladas en cuanto a "como actuar en tal o cual caso". Esto podrá ser de beneficio para cierto tipo de juez, pero al mismo tiempo puede ser una desventaja severa para el otro tipo, generalmente el mejor tipo de árbitro.

La Comisión por unanimidad toma la firme posición que las leyes del ajedrez deberían ser tan cortas y tan claras como sea posible. La Comisión cree firmemente que los detalles menores deberían de ser dejados a la discreción del árbitro. Cada juez debería tener la oportunidad, en caso de un conflicto, de tomar en cuenta todos los factores del caso y no debería de estar sujeto por reglas demasiado detalladas que pueden no ser aplicables al caso en cuestión. De acuerdo con la Comisión, las reglas del ajedrez deberán ser cortas y claras y deberán dejar suficiente campo al árbitro para manejar los casos poco comunes o excepcionales.

La Comisión apela a todas las Federaciones afiliadas, aceptar este punto de vista, el cual, hablando en términos generales, beneficia a cientos de miles de ajedrecistas y a los árbitros. Si cualquier Federación afiliada quiere introducir una reglamentación más detallada, está en total libertad de hacerlo siempre y cuando:

- a) No se pongan en conflicto con las reglas oficiales de la FIDE.

- b) Que estén limitadas al territorio de la Federación en cuestión; y

- c) Que no sean válidas para cualquier torneo de la FIDE jugado en el territorio de la Federación en cuestión.

Artículo 2 EL TABLERO Y SU DISPOSICION:

- 2.1 El tablero se compone de 64 casillas cuadradas iguales alternativamente claras (las casillas blancas) y oscuras (las casillas negras).
- 2.2 El tablero se coloca entre los jugadores de manera que la casilla del ángulo, a la derecha de cada jugador, sea blanca.
- 2.3 Las ocho hileras de casillas, que van del borde del tablero más próximo a uno de los jugadores a aquel próximo al otro jugador se le llaman columnas.
- 2.4 Las ocho filas de casillas que van de un borde del tablero al otro extremo formando ángulos rectos con las columnas, se llaman " filas ".

Artículo 3 LAS PIEZAS Y SU DISPOSICION:

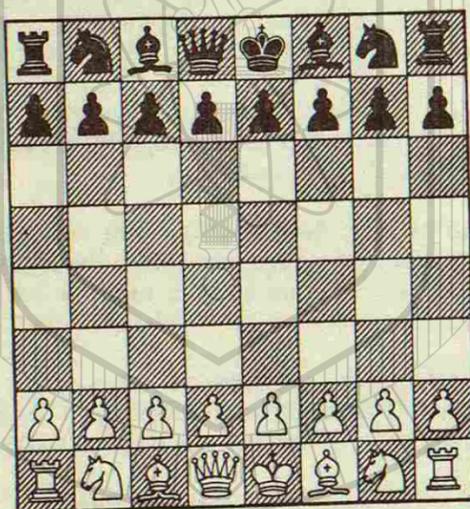
Al iniciarse el juego un jugador dispone de 16 piezas claras (las piezas blancas), el otro de 16 piezas oscuras (las piezas negras).

ESTAS PIEZAS SON LAS SIGUIENTES:

- | | | | |
|--------------|----------|---------------|---|
| Un rey | blanco, | símbolo |  |
| Una dama | blanca, | símbolo |  |
| Dos torres | blancas, | símbolo |  |
| Dos alfiles | blancos, | símbolo |  |
| Dos caballos | blancos, | símbolo |  |
| Ocho peones | blancos, | símbolo |  |

- Un rey negro, símbolo ♚
- Una dama negra, símbolo ♛
- Dos torres negras, símbolo ♖
- Dos alfiles negros, símbolo ♗
- Dos caballos negros, símbolo ♘
- Ocho peones negros, símbolo ♙

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



CONDUCCION DE LA PARTIDA

Artículo 4

4.1 Los dos jugadores deben jugar alternativamente realizando un movimiento cada vez. El jugador que tiene las piezas blancas es el que ha de comenzar la partida.

4.2 Se dice que un jugador juega, le corresponde jugar o está en juego, cuando por turno le toca realizar un movimiento.

DEFINICION GENERAL DE LA JUGADA

Artículo 5

5.1 A excepción del enroque (artículo 6°) una jugada consiste en el traslado de una pieza de una casilla a otra que esté libre u ocupada solamente por una pieza adversaria.

5.2 Ninguna pieza, salvo la torre al enrocar y el caballo (artículo 6.5), puede rebasar una casilla ocupada por otra pieza.

5.3 Una pieza jugada a una casilla ocupada por una pieza adversaria, captura, en la misma jugada, esta pieza, que debe ser retirada inmediatamente del tablero por el jugador que ha efectuado la captura. Para la captura al paso, vease el artículo 6.66

MOVIMIENTO PARTICULAR DE LAS PIEZAS

Artículo 6

6.1 El Rey, excepto cuando enroca, se traslada desde su casilla a una de las casillas contiguas que no estén amenazadas por una pieza adversaria.

El enroque es un traslado del Rey completado por el de una Torre que se considera como una sola jugada (del Rey) y se ejecuta estrictamente así :

El Rey abandona su casilla inicial para ocupar en la misma fila una u otra de las casillas del mismo color más próximas; -- después, la Torre hacia la que se ha dirigido pasa por encima de él para colocarse en la casilla que él acaba de franquear.

El enroque es definitivamente imposible a los dos lados :

- a) Si el Rey se ha jugado.
- b) El enroque es también definitivamente imposible con -- una Torre que ya ha jugado.

El enroque está momentáneamente impedido :

- a) Si la casilla inicial del Rey o la que debe franquear o aquella que debe ocupar está amenazada por una pieza adversaria.
- b) Si hay piezas entre el Rey y la Torre, hacia la que el Rey debe dirigirse.

Interpretación FIDE al Artículo 6.1 (1971). Si un jugador al enrocarse empieza por tocar la Torre, deberá recibir una advertencia del árbitro, pero el enroque deberá considerarse válido.

Si un jugador, con intenciones de enrocarse toca el Rey y la Torre al mismo tiempo y luego aparece que el enroque es ilegal, el jugador tendrá que mover su Rey. Si el Rey no tiene movida legal, la falta no tiene consecuencias.

Interpretación FIDE Artículo 6.1 (1974). La Comisión considera la advertencia dada por el árbitro como un medio adecuado para

manejar aquellos que se enrocan de manera equivocada.

La Comisión está en desacuerdo con el principio que si el Rey no tiene jugada legal, entonces deberá moverse la Torre; esto se aplicaría, si la jugada fuese inicialmente una de Torre sola.

6.2 La Dama. La dama se mueve a cualquier cuadro (excepto los limitados por el artículo 5.2) en la fila, columna o diagonales sobre las cuales se encuentre.

6.3 La Torre. La torre se mueve a cualquier cuadro (excepto los limitados por el artículo 5.2) en la fila o columna en la cual ella se encuentra.

6.4 El Alfil. El alfil se mueve a cualquier cuadro (excepto los limitados por el artículo 5.2) en las diagonales en la cual se encuentra.

6.5 El Caballo. La jugada del caballo se compone de dos pasos diferentes; primero, uno de una casilla, en la columna o hilera y después siempre alejándose de la casilla de partida, un paso de una sola casilla en la diagonal.

6.6 El Peón. El peón se mueve solamente hacia adelante.

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

b) Un peón que amenaza una casilla atravesada por un peón adversario que ha sido avanzado dos casillas a la vez -- desde su casilla inicial, puede capturar, pero solamente en la jugada inmediata siguiente, a este peón adver-

sario como si no hubiese avanzado más que una casilla. Esta captura se denomina "toma al paso".

- c) Todo peón que alcance la última fila, debe ser cambiado inmediatamente, como parte de la misma jugada, por una dama, una torre, un alfil o un caballo del mismo color que el peón, a elección del jugador y sin tener en cuenta las piezas que permanezcan aún en el tablero. Este cambio de un peón se denomina "coronación". La acción de la pieza coronada es inmediata.

Interpretación de la FIDE del artículo 6.6c (1971 A). En un juego entre el jugador A (blancas) y el jugador B (negras), B jugó en la jugada 45, C2 a C1 (P8AD). Sin embargo, se le pasó cambiar el peón inmediatamente por una dama. En su hoja de anotación había escrito 45 ... C2 C1/D (P8AD=D) y paró su reloj. Después, se levantó sin estar su oponente presente. Cuando A regresó al tablero, protestó porque B no había cambiado inmediatamente el peón por una Dama. La decisión del árbitro fué la siguiente:

El reloj de A fué restaurado a la posición antes de que se hiciera la jugada P8AD. B tuvo que hacer su jugada 45... (P8A=D) de nuevo, ya que era obvio que él tenía intenciones de cambiar, el peón por una dama. Después el juego se reanudó en la forma normal.

La Comisión confirma la decisión del árbitro.

Interpretación de la FIDE, artículo 6.6c (1971 B). En una competencia, si una pieza nueva no se consigue inmediatamente, el jugador deberá pedir asistencia del árbitro antes de hacer su jugada. Si este requisito se cumple y hay un retraso apreciable en obtener la nueva pieza, el árbitro deberá parar ambos relojes hasta que la pieza requerida se de al jugador que tiene la jugada. Si ningún pedimento se hace y el jugador ejecuta --

4. Al coronar un peón, cuando el peón ha sido retirado del tablero y la mano del jugador ha soltado la nueva pieza colocada en la casilla de coronación; si el jugador ha soltado de su mano el peón tras de llevarlo a la casilla de coronación, la jugada no está aún ejecutada pero el jugador no tiene ya derecho a jugar el peón a otra casilla.

Interpretación de la FIDE del artículo 7.1 (vea Interpretación de la FIDE del artículo 11.1 (1958).

LA PIEZA TOCADA

Artículo 8

- 8.1 A condición de prevenir al adversario, el jugador que le toca mover, puede ajustar una o más piezas en sus cuadros o casillas.

Interpretación de la FIDE del artículo 8.1 (1974). Un jugador que desea ajustar una o más piezas cuando su oponente se encuentra ausente puede hacer el ajuste después de prevenir al árbitro de su intención.

- 8.2 Fuera del caso anterior, si el jugador que le toca jugar - toca :

- a) Una o más piezas del mismo color, deberá mover o capturar la primera pieza tocada que pueda moverse capturar se; o
- b) Una de sus propias piezas y una de su oponente él deberá capturar la pieza del oponente con su propia pieza; o si esto no es posible mover su propia pieza; o si aun esto no es posible, capturar la pieza de su oponente.

Interpretación de la FIDE artículo 8.2 (1972). En un juego --

su jugada y para su reloj sin cambiar el peón coronado por una nueva pieza, está violando las leyes del ajedrez y debería dársele una advertencia o una penalidad disciplinaria tal como el aumento de tiempo en su reloj. En cualquier caso el reloj de su contrario debería de ser puesto al tiempo que se registró inmediatamente antes de que el jugador detuvo su propio reloj. La posición en el tablero deberá de restablecerse a la que era antes de que el jugador hubiese movido su peón y el reloj del jugador que le toca jugar deberá estar caminando. El jugador entonces deberá hacer su jugada correctamente de la manera indicada en el artículo 6.6c.

Interpretación de la FIDE del artículo 6.6c (1973). La penalidad a que se refiere en la Interpretación de la FIDE del artículo 6.6c (1971 B) tiene la intención de ser indefinida. Esta pena debería de depender de las circunstancias del caso.

EJECUCION DE LAS JUGADAS

Artículo 7

La ejecución de una jugada está concluida :

1. Al trasladar una pieza a una casilla libre, en el momento en que la mano del jugador ha soltado la pieza;
2. En una captura, cuando la pieza capturada ha sido retirada del tablero y el jugador, habiendo colocado en su nuevo lugar su propia pieza ha soltado esta de su mano.
3. En el enroque, cuando la mano del jugador ha soltado la torre en la casilla franqueada por el Rey; cuando el jugador ha soltado de su mano el Rey; la jugada no estaba aún ejecutada pero el jugador no tiene ya derecho a realizar otra jugada que el enroque.

reciente el jugador con las piezas blancas reclamó que su oponente había violado el artículo 8.2 tocando una pieza y después tocando una pieza diferente. El negro negó la acusación, y el árbitro fue llamado al tablero. No había testigos independientes para poder sostener la violación, de tal manera que el árbitro rechazó el reclamo por falta de evidencias. La Comisión declara que el árbitro estuvo en lo justo. Como en el caso de todas las otras leyes, la evidencia se necesita respaldar por hechos reales o con testigos para poder asegurar que su oponente violó la ley. Si el jugador acusado niega la acusación y es imposible probarlo por el testimonio de un oficial o cualquier testigo desinteresado y es solo cuestión de la palabra de un jugador contra la del otro, este reclamo por no tener en que basarse, deberá rechazarse.

Interpretación de la FIDE artículo 8.2 (1974 A). Un jugador que toca más piezas que las indicadas en este artículo puede castigarse a discreción del árbitro.

Interpretación de la FIDE artículo 8.2 (1974 B). Pregunta: -- ¿Si un jugador al estar alcanzando una pieza para hacer su jugada (pero aún no habiendo tocado la pieza) toca cualquier otra pieza con su brazo al pasar, es esto suficiente fundamento para que el oponente reclame que el jugador debe de mover esa pieza?

Contestación :

Una pieza se considera ser tocada bajo este artículo solamente cuando un jugador la toca con la intención de hacer una movida con ella. Casos dudosos se dejan a la discreción del árbitro.

8.3 Si la jugada o captura no es posible, el jugador se encuentra libre para hacer cualquier jugada legal que escoja.

8.4 Si un jugador desea reclamar una violación a esta regla, debe hacerlo antes de que él toque una pieza.

Interpretación de la FIDE artículo 8.4 (1974). El que el árbitro obligue a la aplicación de este artículo no requiere que se haga un reclamo.

POSICIONES ILEGALES

Artículo 9

9.1 Si durante un juego se encuentra que una jugada ilegal fue hecha, la posición será restablecida como estaba antes de ejecutarse el movimiento ilegal. El juego deberá continuar aplicando las reglas del artículo 8 y ejecutando un movimiento legal. Si la posición no puede volverse a reproducir, la partida será anulada y un nuevo juego se jugará.

Interpretación de la FIDE artículo 9.1 (1963). Pregunta: ¿Como deberán interpretarse las palabras "durante un juego" si el juego ya ha sido remitido para la adjudicación. Específicamente, se considera la partida no concluida en cuanto a la aplicación del artículo 9.1. Si antes de que el árbitro adjudique la partida se establece que se ejecutó una jugada ilegal o que una o más piezas fueron accidentalmente mal colocadas o colocadas incorrectamente?

Contestación :

La Comisión declara que en tales casos la partida que fue entregada para la adjudicación se considera estar todavía en progreso en cuanto al artículo 9.1

9.2 Si, durante una partida, una o más piezas han sido accidentalmente mal colocadas o incorrectamente repuestas, la posición deberá restablecerse tal como estaba antes de la irregularidad y la partida continuará. Si la posición no puede restablecerse, la partida deberá anularse y jugarse una nueva.

Interpretación de la FIDE del artículo 9.2. Vea Interpretación de la FIDE artículo 9.1 (1963).

9.3 Si después de una suspensión, la posición se coloca incorrectamente, deberá buscarse la posición como estaba en el momento de sellar y la partida deberá continuarse.

9.4 Si durante una partida se encuentra que la posición inicial de las piezas era incorrecta, se anulará el juego y deberá jugarse de nuevo.

Interpretación de la FIDE artículo 9.4 (1958). Pregunta: ¿Cual es el procedimiento cuando se establece, en el curso de una partida, que empezó con los colores invertidos?

Contestación :

La Comisión declara que esta es una situación del tipo indicado en el artículo 9.4.

Interpretación de la FIDE artículo 9.4 (1960).

En un torneo suizo, el árbitro tuvo el error de dar al jugador A las piezas blancas y al jugador B las piezas negras en lugar de lo opuesto. Después de detectar el error algunos días después, el jugador B reclamó que el juego debería anularse y que un juego nuevo debería jugarse en su lugar con él llevando las piezas blancas.

La Comisión declara que de acuerdo con los principios fundamentales de los artículos 9.4 y 9.5, el reclamo como fue hecho después de terminar la partida deberá rechazarse.

Interpretación de la FIDE artículo 9.4 (1973).

La Comisión específica que en el caso de la interpretación de -

la FIDE del artículo 9.4 (1958) no importa quien tuvo el error (aun si fue el árbitro o ambos jugadores). Las reglas deberán de obedecerse en cualquier caso.

9.5 Si durante la partida se encuentra que el tablero ha sido colocado erróneamente, la posición a la cual se llegue debe rá transferirse a un tablero colocado correctamente y la - partida continuará.

Interpretación de la FIDE artículo 9.5 (1973)

Este artículo solamente se aplica en el caso donde la posición inicial de las piezas en el tablero esté de acuerdo con lo especificado en el artículo 3°; con la diferencia de que los co lores de los cuadros se encuentren invertidos. De otra suerte el artículo 9.4 se aplica.

EL JAQUE

Artículo 10

10.1 El Rey se encuentra en jaque cuando la casilla que ocupa se encuentra atacada por cualquier pieza enemiga; se dice entonces que esta última pieza da jaque al rey.

10.2 El Jaque deberá ser parado o evitado por la jugada que -- sigue inmediatamente después. Si el jaque es imparable se llama mate (ver artículo 11.1)

10.3 Una pieza que intercepta un jaque al rey de su color, pue de, a la vez, dar jaque al rey adversario.

LA PARTIDA GANADA

Artículo 11

11.1 El juego se gana por el jugador que ha dado mate al rey adversario.

Interpretación del artículo 11.1 por la FIDE (1958) Pregunta : ¿Debería sujetarse uno a lo estipulado en el artículo 14.4 , - "que la última jugada no se considera completa hasta después - de que el jugador haya parado su reloj", en el caso en que la última jugada haya sido de mate, ejecutada sobre el tablero de acuerdo con el artículo 7.1 antes de que el límite de tiempo - haya expirado?.

Contestación :

La Comisión se refiere a los artículos 7.1, 11.1 y 14.4. Al - considerar esta pregunta deberá recordarse que las leyes del - ajedrez se dividen en leyes generales (artículos, 1 al 12) y - leyes suplementarias para torneos (artículos 13 al 21). En -- las leyes reglamentarias para torneos se hacen las modificación es pertinentes, a las leyes generales, que se han considerado necesarias para cumplir con los requisitos de los torneos. En las leyes generales se dice que una jugada se ha completado -- cuando el jugador ha soltado la pieza y esta es una definición final en cuanto al juego se refiere. Esta definición como tal no es cambiada por el artículo 14.4 donde dice solamente que - la última jugada no se considera haber terminado hasta después de que el jugador ha parado su reloj.

El por qué, en una situación especial, una jugada ya completa no deberá considerarse terminada hasta después de que una acción adicional ha sido tomada, es meramente debido a que en la mayoría de los casos, un control efectivo no puede tenerse a - la mano precisamente en el momento en que el jugador ha comple tado su jugada en el tablero cuando su reloj se encuentra toda vía en movimiento. En este caso en particular, deberá recordar se que la última jugada fue una de mate con la cual, el juego, de acuerdo con el artículo 11.1 ha terminado y ha sido ganado

por el jugador que dio mate al rey adversario de tal manera -- que, desde un punto de vista material, no tiene importancia para los jugadores que los relojes de uno u otro estén caminando después del juego.

Interpretación de la FIDE artículo 11.1 (1974)

La limitación de la FIDE en la Interpretación del artículo 11.1 (1958) en cuanto a la última jugada antes del control del tiempo, difiriendo de cualquier otra jugada que fuese una de mate, es correcto debido a que solamente entonces surgirá la controversia sobre la prioridad del mate y si el adversario ha hecho, dentro del tiempo límite, el número de jugadas necesarias.

Esta Interpretación debería aplicarse no solamente a casos similares de mate sino también a casos similares de ahogo.

11.2 El juego se gana por el jugador cuyo oponente declara que renuncia o se rinde.

Interpretación de la FIDE artículo 11.2 (1971).

Si un jugador le da la mano a su oponente, esto no debería considerarse como el abandonar el juego como se indica en el artículo 11.2

EL JUEGO EMPATADO

Artículo 12

12.1 Cuando el rey del jugador que está en juego no se halla en jaque y este jugador no puede efectuar ninguna jugada. Se dice entonces que el rey está "ahogado".

12.2 Por acuerdo entre ambos jugadores.

12.3 A petición de uno de los jugadores, cuando la misma posición se produce tres veces, estando en juego el mismo jugador las tres veces. La posición se considera la misma, si piezas del mismo género y color ocupan las mismas casillas y si todas las jugadas posibles de todas las piezas son las mismas.

El derecho de reclamar tablas corresponde exclusivamente al jugador:

- a) Que está en situación de hacer una jugada que produzca la repetición de la posición, si declara previamente que tiene intención de efectuar esta jugada;
- b) O que le toca contestar una jugada que produzca la posición repetida.

Si un jugador hace una jugada sin haber reclamado tablas de la manera prescrita en (a) y (b), pierde el derecho de reclamar - un empate; sin embargo, este derecho le será restituído estando el mismo jugador en juego.

Interpretación de la FIDE artículo 12.3a (1958). La Comisión declara que cuando un jugador ha reclamado tablas debido a la repetición de posición por tres veces y ha declarado su intención de hacer una jugada que en su opinión repetirá la posición por tercera vez, pero el árbitro establece, que después de comprobar el reclamo, que la posición no ha ocurrido tres veces, entonces el jugador deberá hacer la jugada que el declaró tenía intenciones de hacer.

Interpretación de la FIDE artículo 12.3a (1974). Un requerimiento al efecto de que un jugador no solamente declare su intención de hacer una jugada que lo lleve a la repetición de -- posición pero también de ejecutar la jugada declarada, sobre el tablero, no es necesario. Está claro que el jugador que --

reclama tablas tiene que hacer la jugada anunciada en cualquier caso, pero la Comisión es de la opinión que la jugada declarada no debería ser ejecutada inmediatamente sobre el tablero.

Interpretación de la FIDE artículo 12.3 (1960). Un juego no puede ser declarado tablas en base al artículo 12.3 al menos que el mismo jugador tenga la jugada después de cada una de las tres apariciones de la misma posición sobre el tablero. El derecho de reclamar tablas pertenece exclusivamente al jugador:

- a) Que tiene la posibilidad de hacer una jugada que lleve al cabo la repetición de la posición por tercera vez, bajo condición que él indique la jugada y reclame tablas antes de ejecutarla; o
- b) Que tenga que responder a una jugada por la cual la posición se ha repetido siendo condición que el reclamo de tablas sea hecho antes de ejecutar la jugada.

Si el reclamo resulta incorrecto (artículo 18.2) y el juego continúa, el jugador que ha indicado una jugada de acuerdo con inciso (a) se obliga a ejecutar esta jugada sobre el tablero.

Interpretación de la FIDE artículo 12.3 (1964). En cuanto a la repetición de una posición sobre el tablero, una posición no deberá de considerarse siempre la misma si piezas del mismo color ocupan las mismas casillas, (identidad estática), pero solamente con la condición adicional que las posibilidades de mover estas piezas sean también las mismas (esto es, que también existe identidad dinámica). Si uno añade esa última estipulación, un jugador ya no podría tener el derecho de demandar tablas si después de la repetición de la posición, el derecho de enroque o de tomar una pieza al paso a sido perdido.

12.4 Cuando un jugador que está en juego demuestra que durante

50 jugadas consecutivas, hechas por ambos bandos, sin que exista captura de piezas o el movimiento de un peón. Este número de 50 jugadas puede aumentarse para cierta posición siempre y cuando este aumente en el número y la o las posiciones estén claramente establecidas antes de empezar la partida.

Interpretación de la FIDE artículo 12.4 (1958 A). Pregunta: - ¿Puede un jugador perder el juego por exceder el límite de tiempo cuando la posición es tal, que no hay mate posible, con cualquier continuación que pueda emplear el jugador?.

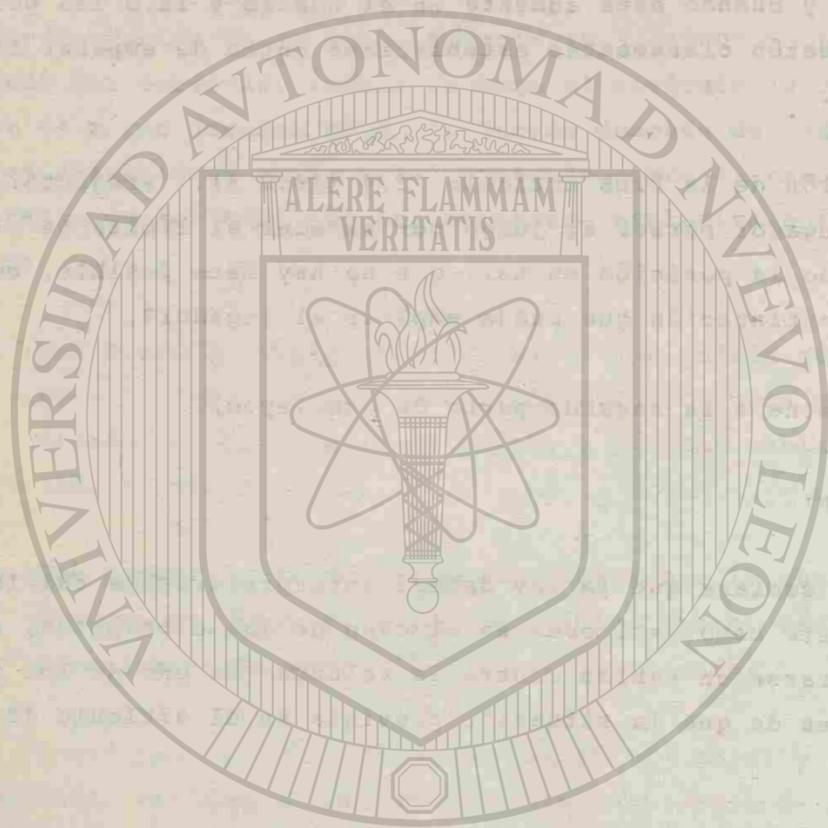
(Esto concierne a la segunda parte de las leyes).

Contestación:

La Comisión declara que la ley deberá interpretarse, de tal forma que en este caso, así como en el caso de jaque perpetuo, no puede declararse un tablas contra la voluntad de uno de los jugadores antes de que la situación prevista en el artículo 12.4 se obtenga.

Interpretación de la FIDE artículo 12.4 (1958 B).

La Comisión declara que este artículo concierne solamente a la posibilidad de indicar en el reglamento para un cierto torneo o encuentro ciertas posiciones para las cuales el número de 50 jugadas puede aumentarse. La FIDE no debería asumir la responsabilidad de agregar, a las leyes, detalles que puedan ser revelados como incorrectos o resultado de investigaciones futuras.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

no contestación de la partida que el jugador que le toque tocar
al oponente en el momento de mover sus piezas.

El jugador que no conteste la partida en el momento de mover sus piezas, será considerado como que ha abandonado la partida.

LEYES
SUPLEMENTARIAS
PARA
TORNEOS

ANOTACION DE LAS PARTIDAS

Artículo 13
13.1 En el curso del juego cada jugador está obligado a anotar la partida (sus jugadas y las de su adversario), jugada tras jugada, de manera tan clara y legible como sea posible en la papeleta para el torneo.

Interpretación de la FIDE artículo 13.1 (1970) Pregunta: Un jugador, refiriéndose a las leyes del ajedrez, pidió a su oponente que primero hiciera su jugada y solamente entonces la escribiera sobre la planilla. Se cree que escribir la jugada primero y después hacer la jugada no es correcto. El árbitro del torneo juzgó el caso como insignificante.

Contestación :

La Comisión es de la opinión que al jugador que le toque jugar tiene la elección de anotar antes o después de haber hecho la jugada.

Interpretación de la FIDE artículo 13.1 (1973). En un juego de torneo, un jugador que no estaba apurado de tiempo, (aunque su oponente si lo estaba), anotó sus jugadas dos a la vez (una jugada para blanco y otra para negro), como era su hábito. -- Varios jugadores tienen el mismo hábito. El árbitro le dijo a él que debería anotar sus jugadas una después de otra. El jugador consideró que esto era una molestia innecesaria y una ayuda indirecta a su oponente que estaba en dificultad de tiempo.

La pregunta es la siguiente: ¿Se considera una violación al artículo 13.1, de las leyes del ajedrez, si las jugadas no se anotan separadamente pero en pares (blancas y negras juntas), si el jugador, en cuestión, no se encuentra apurado de tiempo?

Contestación :

Hablando técnicamente, se puede afirmar que es una violación al artículo 13.1. Sin embargo, el árbitro debería intervenir, solamente, cuando el atraso en llevar la anotación sea más de una jugada para blanco y una jugada para negro.

13.2 Si se encuentra un jugador extremadamente presionado por tiempo y obviamente no puede cumplir con los requerimientos del artículo 13.1, él deberá indicar sobre su planilla el número de jugadas hechas. En cuanto su dificultad de tiempo termine, él deberá, inmediatamente, completar su anotación llenando las jugadas omitidas y copiándolas de la planilla de su adversario. Sin embargo, él no tendrá derecho a reclamar, en base a los artículos 12.3 o 12.4, un empate basado en cualquiera de las jugadas que no esten escritas de acuerdo con las prescripciones del artículo --

Interpretación de la FIDE artículo 13.2 (1958). Pregunta: -- Como deberían interpretarse las palabras, "extremadamente presionado por el tiempo"?

Contestación :

La Comisión al referirse a lo que se ha dicho en observaciones generales (Interpretación de la FIDE del artículo 1, 1959), es de la opinión que en cada caso particular, la interpretación debería de resolverse por el árbitro de la competencia.

Interpretación de la FIDE artículo 13.2 (1959). Las palabras, "extremadamente presionado por el tiempo", que forman parte del artículo 13.2 no pueden definirse con precisión. Es tarea del árbitro encontrar y averiguar, considerando el tiempo, el número de jugadas y el carácter de la posición en el momento, si estas palabras se aplican a la situación de un jugador o no. -- En este caso la opinión del árbitro decide.

Si el árbitro cree que las palabras anteriores no deben aplicarse, pero el jugador rehusa anotar el juego de acuerdo con el artículo 13.1 entonces deberá aplicarse el artículo 17.4

Si el jugador no se rehúsa a cumplir con lo requerido por el árbitro, pero declara que no puede completar su papeleta sin consultar la de su oponente, el requerimiento de esta planilla deberá ser hecha al árbitro. Este a su vez, determinará si podrá completarse la anotación antes de cumplirse el tiempo sin perjudicar al otro jugador. El jugador que presta la planilla no puede rehusarse por dos razones: la planilla pertenece a los organizadores del torneo y la restauración de las jugadas serán hechas con el tiempo del adversario. En todos los otros casos las planillas podrán completarse solamente después de pasado el apuro de tiempo. En este instante, pueden prevalecer

dos situaciones:

a) Si solo un jugador no ha completado su papeleta, lo --
hará en su propio tiempo; o

b) Si los dos jugadores no han completado sus anotaciones,
sus relojes se pararán hasta que las dos planillas --
estén completas. Si es necesario, con la ayuda del ta-
blero y bajo el control del árbitro que de antemano --
habrá anotado la posición.

Si en el caso (a) el árbitro nota, que las planillas de anota-
ción no pueden ayudar en la reconstrucción del juego, actuará
como si se tratase del caso (b).

Interpretación de la FIDE artículo 13.2 (1967). Durante el --
curso de un juego los dos jugadores bajo presión extrema de
tiempo, no escribieron sus jugadas a partir de la jugada 30. --
Después de una serie de jugadas, estuvieron de acuerdo en que
habían completado, cuando menos 40 jugadas. No pudiendo recons-
truir el curso del juego sin la ayuda de un tablero, pidieron
permiso al árbitro de reconstruir el juego. El árbitro permiti-
ó la reconstrucción y al hacerlo paró los relojes. Durante
el curso de la reconstrucción, el reloj del jugador con las pie-
zas negras fué arrancado por el jugador con las piezas blancas
porque el jugador con las piezas negras había empezado a reflex-
ionar o a pensar sobre el juego. Al inicio de la reconstruc-
ción, el jugador con las piezas negras disponía de un minuto y
medio de reflexión. Durante la reconstrucción este jugador --
excedió el límite de tiempo y se descubrió que había hecho sola-
mente 39 jugadas.

Es la opinión de la Comisión, ya que no se consiguen más deta-
lles, que el jugador con las piezas blancas ganó el juego (vea
también Interpretación de la FIDE artículo 13.2 (1974).

Interpretación de la FIDE artículo 13.2 (1972). Pregunta: --
¿En cuanto al artículo 13.2 de las leyes sobre llevar la anota-
ción, si un jugador, en dificultad de tiempo, es obligado a --
parar su reloj con la misma mano con la cual lleva la anotación?

Contestación :

Las leyes del ajedrez no hacen tal requerimiento, se encuentre
o no se encuentre el jugador en dificultad de tiempo, ni exis-
te una ley que requiera que un jugador pare su reloj con la ma-
no que usa para hacer sus anotaciones sobre la planilla.

Interpretación de la FIDE artículo 13.2 (1973). La Comisión --
hace resaltar que la dificultad o presión de tiempo es un asun-
to relativo, por ningún motivo es igual para todos los jugado-
res de ajedrez. Lo que puede ser presión de tiempo para un ju-
gador. Este punto deberá dejarse a la discreción del árbitro.

Interpretación de la FIDE artículo 13.2 (1974 A). Si un árbi-
tro para el reloj por las razones mencionadas en la Interpre-
tación de la FIDE artículo 13.2 (1967), entonces solamente el
árbitro decide cuando los relojes deberán ponerse en marcha de
nuevo.

Interpretación de la FIDE artículo 13.2 (1974 B). Existe cier-
ta ambigüedad en las palabras "tan pronto como se termine" la
dificultad de tiempo, la Comisión está de acuerdo que cuando --
la cuenta del árbitro sea tal, que se haya cumplido con el nú-
mero prescrito de jugadas, entonces el árbitro requerirá a los
jugadores poner al corriente planillas en ese momento si es ne-
cesario.

EL USO DEL RELOJ DE AJEDREZ

Artículo 14

14.1 Cada jugador deberá hacer un cierto número de jugadas en un período dado de tiempo. Estos dos factores se fijan por adelantado.

14.2 El control de tiempo de cada jugador se lleva al cabo por medio de un reloj equipado con un dispositivo especial.

14.3 A la hora fijada para el inicio de la partida, el reloj del jugador que tiene las piezas blancas se pone en marcha.

Durante la continuación del juego, cada uno de los jugadores, después de hacer su jugada, detiene su reloj y automáticamente pone en marcha el de su adversario.

Interpretación de la FIDE artículo 14.3 (1958) Pregunta: ¿Como deberá interpretarse este artículo en caso de que ambos jugadores se encuentren ausentes?

Contestación :

La Comisión considera que el artículo 14.3 deberá ser aplicado con todo rigor.

Interpretación de la FIDE artículo 14.3 (1967) Pregunta: ¿Tiene derecho un árbitro de llamarle la atención a un jugador que no detiene su reloj o cuando su oponente ha hecho una jugada y pone en marcha su reloj?.

Contestación :

La opinión de la Comisión es de que el árbitro debería frenarse o evitar cualquier acción de este tipo.

Interpretación de la FIDE artículo 14.3 (1973). Interpretación de la FIDE artículo 14.3 (1967). Se basa en la convicción sos-

tenida por la Comisión que el manejo normal del reloj debería ser hecho solo por los jugadores. Es responsabilidad del jugador que olvida detener su reloj cuando ha hecho su jugada. La función del árbitro no es corregir las fallas u omisiones de los jugadores en este aspecto. Además una acción correctora del árbitro, no deberá depender de que se dé cuenta de estos errores.

14.4 Para decidir si el número prescrito de jugadas ha sido -- hecho en un tiempo dado, la última jugada no se considera completa hasta después de que el jugador ha detenido su -- reloj.

Interpretación de la FIDE artículo 14.4 (1974). La Comisión rechaza la idea que considera a la bandera caída desde el momento en que el hecho se menciona, ya que la idea no es enteramente correcta. La bandera se considera haber caído cuando -- el árbitro observa ese hecho. En casos donde no hay árbitro -- presente, la bandera se considera haber caído cuando el reclamo ha sido hecho a este efecto por un jugador.

FIDE Interpretación del artículo 14.4 (Vea Interpretación de la FIDE artículo 11.1 (1958) y artículo 18.2 (1971).

14.5 Toda indicación dada por un reloj o su mecanismo, se considerará como definitiva en ausencia de defectos evidentes. El jugador que desea hacer constar uno de tales defectos, tendrá que hacerlo en cuanto lo advierta.

Interpretación de la FIDE artículo 15.5 (1958). Habiendo sido pedida una definición más exacta en relación a "defectos evidentes de un reloj", la Comisión contestó refiriéndose a los principios claramente descritos en observaciones generales. Interpretación de la FIDE del artículo 1 (1959).

Interpretación de la FIDE artículo 14.5 (1971). Con relación a

los artículos de 14.5 y 14.6, el árbitro deberá comprobar todos los relojes periódicamente para asegurarse que se encuentran -- funcionando debidamente.

Un reloj con un defecto obvio deberá de reemplazarse y el tiempo usado por cada jugador hasta el momento donde el juego fué -- interrumpido deberá indicarse en el nuevo reloj con tanta exactitud como sea posible.

Si una unidad del reloj defectuoso se ha parado, la unidad correspondiente del nuevo reloj deberá avanzarse de tal manera -- que el tiempo total indicado por las dos unidades sea igual al tiempo de la sesión durante la cual se ha estado jugando.

Si ambas unidades se han parado, la diferencia entre el total de los tiempos registrado por el reloj defectuoso y el tiempo transcurrido de la sesión deberá dividirse a la mitad y cada unidad -- del reloj avanzarse en esa cantidad.

Si cualquiera de los ajustes anteriores del reloj resultaran con una indicación de que un jugador ha excedido el límite de tiempo, o si el tiempo usado por cada jugador no puede determinarse con exactitud el árbitro puede poner las manecillas del nuevo -- reloj de acuerdo con su mejor juicio.

Interpretación de la FIDE artículo 14.5 (1973). El último párrafo de la Interpretación de la FIDE artículo 14.5 (1971). Indica claramente que la corrección de las manecillas de los relojes no deberá llegar a resultados desastrosos para ninguno de los dos -- jugadores. Por esa precisa razón, el último párrafo de la Interpretación da al árbitro el derecho de usar su mejor juicio.

Interpretación de la FIDE artículo 14.5 (1974). Es la opinión -- de la Comisión que en relación a la Interpretación de la FIDE -- artículo 14.5 (1973) los jugadores involucrados, nunca tendrán -- el derecho de manejar o tener que ver con las situaciones de un

reloj defectuoso. Esta tarea pertenece exclusivamente al árbitro.

14.6 Si el juego tiene que ser interrumpido por cualquier razón -- sin que ninguno de los jugadores sea responsable, ambos relojes deberán detenerse hasta que la causa de suspensión se ajuste o arregle. Esto deberá ser hecho, por ejemplo, en el caso de una posición ilegal a corregir en el caso de un reloj defectuoso que deberá cambiarse, o si la pieza que un jugador ha declarado desea cambiarse por un peón que haya alcanzado la última fila, no está inmediatamente disponible.

Interpretación de la FIDE artículo 14.6 (1972). Pregunta: --- ¿En relación con el artículo 14.6, se considera la enfermedad -- repentina de un jugador durante el curso de una partida o la -- muerte repentina de un pariente cercano estar cubiertas por -- este artículo?.

Contestación :

Con relación al artículo 14.6, si hay una enfermedad repentina durante el curso de una partida y se considera ser de corta duración, la contestación sería sí, pero si no es considerada como una enfermedad leve o pasajera la contestación es no. En este caso y también en el caso de una muerte repentina de un pariente cercano, el asunto deberá dejarse a la discreción del -- árbitro.

14.7 En el caso de los artículos 9.1 y 9.2, cuando no es posible determinar el tiempo empleado por cada jugador hasta el momento en que la irregularidad ocurrió, se atribuye a cada jugador, hasta ese momento, un tiempo proporcional -- al indicado por los relojes en el momento de ser comprobada la irregularidad.

Por ejemplo, después de la jugada 30 de las negras se encuentra que la irregularidad se produjo en la jugada 20. Para estas 30 jugadas los relojes muestran 90 minutos para el blanco y 60 minutos para el negro. Se deduce que los tiempos empleados por los dos jugadores para las primeras 20 jugadas fueron como sigue:

Blancas $\frac{90}{30} \times 20 = 60$ min.

Negras $\frac{60}{30} \times 20 = 40$ min.

SUSPENSIÓN DE LA PARTIDA

Artículo 15

15.1 Si un juego no ha terminado al concluir el tiempo de la sesión de esa ronda, el jugador a quien le toca la jugada deberá escribirla en forma clara y no ambigua sobre su planilla. Poner esta planilla y la de su oponente en un sobre, sellar el sobre y luego parar los relojes. Si el jugador hace dicha jugada en el tablero, deberá sellar esa misma jugada en su planilla.

Interpretación de la FIDE artículo 15.1 (1966). Al sellar una partida, el jugador a quien le tocaba jugar anotó la jugada secreta colocó el papel en un sobre, lo selló y lo puso en la mesa; sin embargo los relojes no fueron parados. Cuando el árbitro tomó el sobre, el jugador le pidió que se lo regresara ya que el todavía estaba pensando la jugada. El árbitro rehusó hacerlo, diciendo que en esa fase del juego no era posible permitir modificaciones a una jugada secreta.

La Comisión declara que la jugada sellada no había sido hecha definitivamente y por lo tanto la decisión del árbitro no fue correcta.

Interpretación de la FIDE artículo 15.1 (1973). La Comisión declara que debería dejarse a la discreción del árbitro si ningún juego deberá sellarse cuando falte más de una hora para finalizar el tiempo fijado por la sesión.

Interpretación de la FIDE artículo 15.1 (1974) Pregunta: ¿Es el tiempo de juego de las sesiones determinado por el tiempo total en los relojes de ajedrez o por el reloj de la pared?

Si el siguiente ejemplo indica la importancia de esta pregunta. Durante la primera sesión un jugador estuvo reflexionando sobre su jugada secreta por algún tiempo, de tal manera que la sesión se llevó 5 horas y 45 minutos. El ritmo de juego era de 2 horas y media por 40 jugadas y 16 jugadas por cada hora adicional. De acuerdo con el programa el juego debería reanudarse a las 16 horas y durar hasta las 22 horas. Después de 5 horas con 15 minutos de juego durante la segunda sesión; o sea a las 21:15 horas, uno de los jugadores pidió sellar debido a que el tiempo total registrado por ambos relojes para las dos sesiones sumaba 11 horas. Ambos jugadores habían pasado al tercer control de tiempo y habían hecho 90 jugadas cada uno. Sin embargo el otro jugador exigió la continuación del juego hasta las 22 horas, de acuerdo con el reloj de la pared, debido a que la segunda sesión debería continuarse por 6 horas. El árbitro decidió que lo que el tiempo total era de 11 horas y los controles de tiempo programados habían sido pasados de tal manera que le concedió el pedimento y lo dejó sellar su jugada.

Contestación:

Por el reloj de pared la duración de la primera sesión fue de 5 horas más el tiempo tomado para sellar la jugada (45 minutos).

Duración de la segunda sesión:

6 horas en el reloj de pared para los juegos sellados. Total -

de duración de las dos sesiones: 11 horas con 45 en el reloj de pared. Como sucede a menudo, el tiempo tomado al final de la primera sesión para sellar la jugada (45 minutos) no ha sido mencionado en el programa.

Además, la Comisión hace notar que se ha hecho práctica común, que un jugador tenga el derecho de sellar su jugada cuando el número indicado de jugadas ha sido hecho antes de finalizar la sesión y tenga todavía suficiente tiempo en su reloj de ajedrez, a menos que por razones de organización el árbitro lo considere de otra manera.

15.2 El sobre utilizado para sellar deberá contener lo siguiente:

- a) Los nombres de los jugadores.
- b) La posición inmediatamente antes de la jugada secreta.
- c) El tiempo usado por cada jugador y
- d) El nombre del jugador que selló la jugada y el número de la jugada.

15.3 La custodia adecuada del sobre deberá asegurarse.

REANUDACION DE LA PARTIDA SELLADA

Artículo 16

16.1 Cuando el juego se reanuda, la posición inmediatamente antes de haber hecho la jugada secreta deberá ser puesta sobre el tablero y el tiempo usado por cada uno de los jugadores cuando el juego fue sellado deberá indicarse en los relojes.

Interpretación de la FIDE artículo 16.1 (1958). Aunque se reconoce el precepto que antes de comenzar la última ronda de un torneo, todas las partidas no terminadas de rondas anteriores

deberán terminarse. Con objeto de que sea de cierta utilidad a la organización de torneos, en la mayoría de los casos, la Comisión permite a los organizadores completa libertad para llevar a cabo, si es necesario, otras medidas dictadas por las circunstancias.

Interpretación de la FIDE artículo 16.1 (1973 A). La Comisión acepta la propuesta que antes de que empiece la última ronda, todos los juegos sellados deberán de ser terminados como una recomendación.

Interpretación de la FIDE artículo 16.1 (1973 B). La Comisión declara que debería dejarse a la discreción del árbitro si, para poder terminar las partidas selladas lo más rápidamente posible, el árbitro tiene el derecho, en el día reservado para juegos suspendidos, de interrumpir un juego en que se suponga una duración demasiado larga en favor de una o más partidas suspendidas las cuales puedan terminarse más rápidamente.

Interpretación de la FIDE artículo 16.1 (1973 C). La Comisión declara que debería dejarse a la discreción del árbitro (siempre y cuando en los torneos de siete horas al día) si la duración del tiempo fijado para las partidas selladas, si es necesario, pueda prolongarse. Pero no por más de dos horas, siempre y cuando los jugadores involucrados hayan sido advertidos con anterioridad.

16.2 El sobre será abierto solamente cuando el jugador a quien le toca jugar (el jugador que debe contestar a la jugada sellada) esté presente. El reloj del jugador mencionado será puesto en marcha después de que la jugada sellada haya sido hecha sobre el tablero.

16.3 Si el jugador a quien le toca contestar a la jugada sellada se encuentra ausente, su reloj será puesto en marcha pero el sobre solo se abrirá en el momento de su llegada.

16.4 Si el jugador que tiene la jugada sellada se encuentra -- ausente, el jugador a quien le toca contestar no se obliga a replicar a la jugada sellada sobre el tablero. El -- tiene derecho a anotar su jugada en su planilla, poner la planilla en un sobre, parar su reloj y poner en marcha el del contrario. El sobre será puesto en seguridad y abierto en el momento en que llegue su rival.

Interpretación de la FIDE artículo 16.4 (1958). Pregunta: --- ¿Qué sucede en el caso cuando en la situación descrita en el -- artículo 16.4, un jugador ha sellado una jugada, y el significado real de la misma es imposible establecer?.

Contestación :

La Comisión declara que este caso se gobierna por el artículo -- 17.3

16.5 Si el sobre que contiene la jugada sellada de acuerdo con el artículo 16.4 ha desaparecido, el juego será reanudado de la posición y del tiempo antes de la suspensión y con los tiempos de los relojes anotados en el momento de sellar.

Si el sobre que contiene la jugada sellada ha desaparecido sin ser posible establecer, por acuerdo de los jugadores, la posición y los tiempos usados para el juego suspendido, o si por -- cualquier otra razón la posición mencionada no puede establecerse el juego se anulará y una nueva partida deberá jugarse en -- lugar de la partida suspendida.

Interpretación de la FIDE artículo 16.5 (1970). Pregunta: --- ¿Que medidas deberán tomarse cuando las condiciones indicadas -- en el artículo 16.5 solamente se cumplan parcialmente? por ejemplo, que el sobre que contiene la jugada sellada ha desaparecido, pero aun es posible establecer, por acuerdo de ambos jugado

res, la posición en el momento de la suspensión y los tiempos -- utilizados hasta este momento.

Contestación:

La Comisión decide que el juego bajo tales circunstancias tendrá que ser continuado.

Interpretación de la FIDE artículo 16.6 (1974). Pregunta:

Que sucede:

- a) Si dos jugadores están de acuerdo en unas tablas y --- anuncian su decisión al árbitro y luego encuentran que al abrir el sobre, se había puesto en él una jugada -- ilegal o
- b) Cuando uno de los jugadores en el juego suspendido notifica al árbitro por escrito que él abandona y luego encuentra, que al abrir el sobre su oponente había --- anotado una jugada ilegal.

Contestación :

En el caso (a) las tablas aún son válidas. En el caso -- (b) el abandono aún es válido.

16.6 Si al reanudar la partida, el tiempo usado ha sido incorrectamente indicado en cualquiera de los relojes, y si -- cualquier adversario hace notar esto antes de hacer su -- primera jugada, el error deberá corregirse. Si el error no se establece así, el juego continúa sin corrección.

Interpretación de la FIDE artículo 16.6 (1973). La Comisión -- hace ver que el comprobar los tiempos en los relojes antes de -- jugar es una responsabilidad total de los jugadores. Si ellos

ignoran comprobar los tiempos en los relojes antes de jugar es una responsabilidad total de los jugadores. Si ellos ignoran - comprobar los tiempos indicados en los relojes deberán de sufrir las consecuencias por negligencia.

LA PARTIDA PERDIDA

Artículo 17

Una partida se pierde por un jugador :

17.1 Que no ha realizado el número prescrito de jugadas en el tiempo dado.

Interpretación de la FIDE artículo 17.1 (1970). Con referencia a las observaciones generales (la Interpretación de la FIDE artículo 1 de (1959), la Comisión expresó la opinión que leyes especiales deberían permitirse, en lo que se requieran, para conducir torneos en los cuales el número de jugadores es grande y el número de oficiales es bastante pequeño, de tal manera que el procedimiento para determinar si un jugador perdió la partida bajo el artículo 17.1, puede no observarse.

17.2 Aquel que llega a jugar la partida con más de una hora de retraso.

Interpretación de la FIDE artículo 17.2 (1958). En los casos en que un jugador o un equipo de jugadores lleguen con retraso para un torneo, la Comisión considera que debería sostenerse -- el principio de las observaciones generales (FIDE Interpretación del artículo 1 (1959). Si el retraso se debe a una causa por la cual los jugadores no son responsables, entonces siguiendo el principio del deportivismo en el ajedrez, cuando menos en -- torneos Internacionales, concesiones deberán ser hechas en lo -- que sea posible sin crear dificultades eventuales a otros jugadores o a los organizadores.

Interpretación de la FIDE del artículo 17.2 (1962). La Comisión declara que lo estipulado en el artículo 17.2 y 17.4 de las leyes del ajedrez, que dicen que un juego está perdido o se pierde por jugadores que llegan al tablero con más de 1 hora de retraso, son aplicables tanto al principio del juego como en la -- reanudación de la partida después de que ha sido suspendida. Es la opinión de la Comisión que no puede haber ninguna dificultad al aplicar esta regla en la situación en la cual al reanudar un juego el adversario se encuentre ausente mientras que su oponente esté presente. Si el primero aún se encuentra ausente después del tiempo de 1 hora, el juego se pierde por él, a menos de que se haya decidido previamente por una de las tres circunstancias vista a continuación:

- a) El jugador ausente ha ganado el juego en virtud de que la jugada sellada es mate.
- b) El jugador ausente ha producido un juego ahogado en -- virtud de que la jugada sellada indica ahogo al rey.
- c) El jugador presente en el tablero ha perdido el juego de acuerdo con el artículo 17.1 por exceder su límite de tiempo.

Básicamente, esta declaración de la Comisión implica un mero esfuerzo al hecho evidente de que lo que pueda ocurrir a causa -- de una acción o de una omisión después de terminar una partida no tiene importancia.

Interpretación de la FIDE artículo 17.2 (1966). Pregunta: --- ¿Si al sellar una partida, un jugador cuenta con algo de tiempo de sobra a su favor (más de una hora) debería su oponente, cuando el juego se continúa, esperar una hora o esperar hasta que -- todo el tiempo que tenga el jugador a su favor haya terminado -- antes de reclamar un juego en caso de que el jugador no aparezca?

Contestación :

Este caso ya a sido resuelto por la FIDE, Interpretación del -- artículo 17.2 (1962).

17.3 El jugador que ha sellado una jugada cuyo significado real es imposible establecer.

Interpretación de la FIDE artículo 17.3 (1958). Habiendo sido pedida una formulación más precisa del artículo 17.3, la Comisión una vez más, hace mención de las observaciones generales - (Interpretación de la FIDE artículo 1 1959). Es la obligación del árbitro tomar la decisión necesaria de acuerdo con las circunstancias en cada caso particular.

Interpretación de la FIDE artículo 17.3 (1965). De acuerdo con la opinión de la Comisión debería establecerse claramente en las palabras del artículo que no solamente cuando la anotación sea - inexacta pero también cuando una anotación clara indique una jugada irregular, es de la incumbencia del árbitro juzgar si existe cualquier duda razonable en cuanto a la jugada que tenía intenciones de hacer el jugador.

17.4 Que durante la partida se rehúse a cumplir con las leyes del ajedrez.

Si ambos jugadores rehúsan cumplir con las leyes del ajedrez o si ambos se presentan al tablero con más de 1 hora de retardo, - la partida será declarada perdida por ambos.

EL JUEGO EMPATADO

Artículo 18

18.1 Una propuesta de empate prevista en el artículo 12.2 puede

hacerse por un jugador solamente en el momento en que él - acaba de hacer su jugada y después de la propuesta pone - en marcha el reloj de su oponente. Este último puede --- aceptar la propuesta o puede rechazarla ya sea oralmente o haciendo la jugada que le corresponde. En el intervalo en que el jugador ha hecho la propuesta no puede retirarla.

Interpretación de la FIDE artículo 18.1 (1974 A). Una propuesta para empate no hecha de acuerdo con el artículo 18.1 se le dá el tratamiento como sigue:

a) Si un jugador propone tablas mientras que el reloj de su oponente se encuentra en marcha, el oponente puede aceptar las tablas o puede rechazar la oferta; o

b) Si un jugador propone un empate mientras que su propio reloj se encuentra caminando, el oponente puede aceptar o rechazar la oferta, o puede no dar su decisión hasta después de que el jugador ha completado su jugada.

En estas situaciones, el adversario puede rechazar la propuesta oralmente o completando una jugada en su primera oportunidad. - En el intervalo entre el ofrecimiento de un empate y la aceptación del adversario, el jugador que hizo la propuesta no puede retirarla.

Interpretación de la FIDE artículo 18.1 (1974 B). Un jugador - propuso tablas e hizo su jugada en el tablero antes de que su oponente replicara al ofrecimiento. El oponente, después de -- algunos minutos de consideración, aceptó la oferta. El árbitro tomó la propuesta del jugador como válida y por tal motivo proclamó el juego empatado. Uno de los argumentos para esta decisión es que la propuesta mantiene su validez ya que la propuesta en sí misma es más importante que la forma.

La Comisión está en desacuerdo con el último argumento mencionado, ya que la forma de ofrecer el empate es la cosa que importa. A pesar del razonamiento ofrecido, la Comisión aprueba la decisión actual tomada en este caso en particular. La Comisión considera que este asunto ha sido adecuadamente cubierto por la -- Interpretación de la FIDE artículo 18.1 (1974 A).

Interpretación de la FIDE artículo 18.1 (1959, 1960, 1963, 1964). El asunto de tablas prematuras.

Interpretación de la FIDE artículo 18.1 (1959). Desde un punto de vista deportivo, es indebido que el juego sea terminado antes de que empiece la verdadera pelea; la competencia deberá implicar que todo jugador debería de tratar de pelear para poder ganar su juego hasta el momento en que la situación no ofrezca -- ninguna esperanza para la victoria.

Se llama la atención, al hecho en particular, que en este aspecto los Grandes Maestros Internacionales y Maestros Internacionales de la FIDE deberían de servir como ejemplos a otros ajedrecistas. Jugadores que repetidamente actúan sin respetar su obligación, a los organizadores y al público de ajedrez, pueden ser sujetos a medidas disciplinarias tomadas por el árbitro.

Interpretación de la FIDE artículo 18.1 (1960). Es casi imposible establecer prescripciones suficientemente detalladas para hacerlas directamente aplicables a cada caso en particular, en base del principio general, que jugadores pueden no ignorar la necesidad de una pelea honesta, el examen de cada caso en particular debía, de acuerdo con la opinión de la Comisión, recaer sobre la persona encargada del torneo en el que se ha jugado la partida.

En este examen no deberá olvidarse que un jugador puede tener -- razones legítimas (su situación actual en la tabla del torneo, su estado de salud, etc....) para desistir de cualquier proyec-

to que tenga en una situación dada para continuar el juego a -- una victoria y por lo tanto que pueda ser considerado al aceptar un ofrecimiento de tablas.

Interpretación de la FIDE artículo 18.1 (1963). Se considera -- necesario estipular claramente y por escrito ciertos principios morales que deberían guiar el juego, pero que no se incorporan en las leyes del ajedrez. Con esto, se permitiría al árbitro -- en lo que fuese posible, asegurar un torneo con cierto sentido de justicia y deportivismo.

La Comisión hace resaltar los siguientes puntos:

- a) Cada acuerdo de entablar debería, por principio, basarse en una posición del tablero, en la que en opinión -- de ambos jugadores, no ofrece ninguna posibilidad tangible de buscar una victoria sin llevar un riesgo obvio de derrota.
- b) Sin embargo, pueden existir circunstancias particulares que deberían autorizar a un jugador a proponer o -- aceptar un empate en casos distintos a los mencionados en el inciso (a). No es posible definir estas circunstancias particulares de una manera completa, así como en el reglamento oficial las cláusulas que gobiernen -- los acuerdos de tablas deberían, en la opinión de la -- Comisión, ser consideradas como reglas que comprendan los objetivos y los principios básicos. Se presupone que árbitros competentes conocen como aplicar dichas -- cláusulas a los casos concretos de una manera equitativa.

Los principios así formulados, se relacionan con un principio -- básico, según el cual cada jugador debería conducir todo su juego como una pelea para obtener el mejor resultado posible. Medidas voluntarias para evadir la pelea o favorecer al oponente o un tercer jugador, deberían de considerarse impropias por ra-

zones de deportivismo y deberán de juzgarse debidamente.

Es fácil establecer que es difícil, en ciertos casos y aún imposible, juzgar correctamente las medidas tomadas en situaciones que varían en carácter y el árbitro solo deberá imponer castigos en los casos en los cuales claramente constituyan violaciones de los principios morales involucrados.

Interpretación de la FIDE artículo 18.1 (1964). Un acuerdo de tablas antes de la jugada 30 puede, en muchos casos, involucrar un acto que con toda justicia se podría considerar como contradictorio a los principios estipulados en relación a empates prematuros.

Se les pide a los árbitros de torneo, en los casos en que haya violaciones claras y demostrables a los principios morales del juego, impongan penalidades que sean tan severas como la pérdida del juego.

18.2 Si un jugador reclama un empate de acuerdo con lo previsto en el artículo 12.3, su reloj deberá continuar en marcha hasta que el árbitro haya verificado la legitimidad de su reclamo.

Si el reclamo se encuentra correcto, el juego deberá declararse tablas aun cuando el reloj del reclamante sobrepase el límite de tiempo durante ese intervalo.

Si el reclamo se encuentra incorrecto, el juego deberá continuar a menos que el reclamante en ese intervalo haya perdido por tiempo, en tal caso, el juego será declarado perdido por el reclamante.

Interpretación de la FIDE artículo 18.2 (1971). Un jugador que debe hacer su última jugada en un período de control de tiempo y que reclama unas tablas de la manera estipulada en (a) o (b) del artículo 12.3 deberá hacer su última jugada en el tablero --

pero sin parar su reloj.

Si el árbitro cree que el jugador tiene suficiente tiempo de -- detener su reloj antes de que caiga la bandera, puede considerar que el jugador ha completado su jugada, las cláusulas del artículo 14.4 no son aplicables a esta situación. El árbitro deberá entonces investigar el reclamo de las tablas, y si se encuentra incorrecto el juego continuará o bien se sellará aunque la bandera del reclamante haya caído.

Interpretación de la FIDE artículo 18.2 (1974) Pregunta: Que sucede cuando un árbitro

a) Acepta el reclamo de unas tablas pero luego se prueba que estuvo en error; o

b) Rechaza el reclamo de unas tablas el que después se -- pruebe estar correcto?

Contestación :

Si un reclamo de tablas ha sido aceptado equivocadamente por un árbitro y una autoridad más alta rechaza el reclamo, entonces el jugador que no ha hecho el reclamo tiene el derecho de reanudar la partida.

Si un reclamo de tablas ha sido rehusado erróneamente por el árbitro, entonces el jugador que ha hecho el reclamo tiene el derecho de dejar de jugar y apelar a una autoridad más elevada. Si el reclamo del jugador se prueba estar incorrecto, el juego será declarado perdido por el jugador que se rehusó a jugar.

Interpretaciones de la FIDE artículo 18.2 vea Interpretaciones FIDE artículo 12.3 (1960).

Artículo 19

19.1 a) Durante el juego está prohibido a los jugadores hacer uso de notas manuscritas o impresas o analizar las partidas en otro tablero; también se les prohíbe recibir consejo u opinión de una tercera persona, sea solicitado o no.

Interpretación de la FIDE artículo 19.1 a (1960). La Comisión comparte la opinión de que el resultado de un juego de ajedrez debería depender exclusivamente de la fuerza de cada uno de los jugadores y que consecuentemente la colaboración de otros, no debería de permitirse después de haber suspendido una partida ni durante el curso del juego en el tablero. Debemos, sin embargo, tomar en cuenta que aunque en los salones de juego hay un control perfecto, este no será posible durante el tiempo en que la partida se encuentre suspendida. De aquí que se deba tener presente que una prohibición general en cuanto al uso de asistentes, probablemente no sería respetada por todos los jugadores y que en la práctica pueda reportar desventajas a los jugadores que con lealtad respeten la prohibición.

De aquí, que el único medio efectivo y justo de eliminar, en lo que sea posible, el uso de asistentes, probablemente consiste en un cambio del sistema de organización de torneos.

19.1 b) Ningún análisis se permite en los salones de juego durante la partida o durante la suspensión.

19.1 c) Está prohibido distraer o molestar al oponente de cualquier manera.

Interpretación FIDE del artículo 19.1 c (1958). El artículo -- 19.1 c debería aplicarse al caso donde un jugador que ha propuesto tablas reitera su proposición sin razones que estén claramente fundadas antes de que el oponente, durante su turno, haga uso

de su derecho de proponer tablas.

El artículo 19.1 c protege a los jugadores suficientemente y la aplicación de este artículo puede siempre requerirse del árbitro, contra un jugador que propone tablas con demasiada frecuencia.

19.2 Infracciones a las reglas indicadas en el artículo 19.1 - pueden incurrir en penalidades que pueden llegar hasta la pérdida de la partida.

EL ARBITRO DEL TORNEO

Artículo 20

Para dirigir el torneo debe ser designado un árbitro.

Este tiene la obligación :

20.1 Hacer que las leyes del ajedrez sean estrictamente observadas.

20.2 Supervisar el progreso de la competencia y establecer si el tiempo prescrito ha sido o no sobrepasado por los jugadores, fijar el orden en que se deben resumir las partidas suspendidas, velar por que el contenido del artículo 15 sea observado (sobre todo asegurarse de que la información en el sobre esté correcta), conservar la jugada sellada en un sobre hasta el momento en que la partida suspendida se reanude, etc...

20.3 Hacer válidas las decisiones que se tomen durante las discusiones que hayan surgido durante el curso del torneo.

Interpretación de la FIDE artículo 20.3 (1958). La Comisión -- considera que no hay necesidad de incluir en las leyes del ajedrez cláusulas concernientes a la apelación contra la decisión

de un árbitro. Sin embargo, cuando se trate de torneos internacionales, es isn duda apropiado, tener un comité en el lugar -- donde se lleva al cabo el torneo, que tenga la tarea de resolver discusiones en caso de apelaciones contra la decisión del árbitro.

20.4 Imponer castigos a los jugadores por cualquier falta o -- infracción al presente reglamento de juego.

LA INTERPRETACION DE LAS LEYES

Artículo 21

En caso de dua en cuanto a la aplicación o interpretación del -- presente reglamento, la FIDE examinará las consultas y rendirá decisiones oficiales. Las reglas que se publiquen son obligato -- riamente válidas para todas las Federaciones afiliadas.

Interpretación de la FIDE artículo 21 (1957). PREMIOS INDIVIDUA -- LES EN TORNEOS DE EQUIPOS. (En torneos por equipos, premios --- especiales se instituyen para los jugadores individuales cuyos -- resultados de los participantes que han jugado un cierto número de rondas (cuando menos dos terceras partes) del número total, -- deberán ser tomados en cuenta.

Interpretación de la FIDE artículo 21 (1967). La aplicación del sistema Sonnenborn Berger en caso de que haya empate en un torneo de equipos.

Pregunta: ¿Como debe aplicarse el sistema Sonnenborn Berger en caso de empate en un torneo por equipo?

Contestación: --

En la aplicación del sistema Sonnenborn Berger (para desempatar) en un torneo individual, se le origina a cada jugador un número

de puntos calculados por una regla especial. Especificamente, a cada jugador se le dá el total de puntos hechos por cada uno de sus oponentes a quienes venció y la mitad de los puntos de los -- oponentes con quienes empató. Entonces, tres alternativas son -- posibles; juego ganado, dando el total de puntos hechos en el -- torneo por su oponente, un empate dándole la mitad de los puntos y partidas perdidas, dándole cero puntos.

En un torneo por equipos, cuando los puntos de juego son usados el número de alternativas posibles dependen del número de juga -- dores en cada uno de los equipos. Por ejemplo, en un torneo en donde el número de jugadores en cada equipo es de cuatro, hay nueve posibles alternativas: 4, 3 1/2, 3, 2 1/2, 2, 1 1/2, 1, 1/2 y 0.

Si, en un torneo de este tipo, dos equipos participantes, A y B, tienen el mismo número de puntos mientras que un tercer equipo C, tiene 16 puntos. Los totales Sonnenborn Berger que el equi -- po A y el equipo B obtuvieron en su encuentro con el equipo C se calculan como sigue:

Si el Equipo hizo	4	puntos	(100%)	el total S.B.	16
" " " "	3 1/2	"	(87 1/2 %)	" "	14
" " " "	3	"	(75 %)	" "	12
" " " "	2 1/2	"	(62 1/2 %)	" "	10
" " " "	2	"	(50 %)	" "	8
" " " "	1 1/2	"	(37 %)	" "	6
" " " "	1	"	(25 %)	" "	4
" " " "	1/2	"	(12 1/2 %)	" "	2
" " " "	0	"	(0 %)	" "	0

Interpretación de la FIDE artículo 21 (1970, 1973). Consecuen -- cias cuando un jugador o un equipo se retira o se le excluye de un torneo.

La Interpretación de la FIDE artículo 21 (1970). Pregunta: --

de un árbitro. Sin embargo, cuando se trate de torneos internacionales, es isn duda apropiado, tener un comité en el lugar -- donde se lleva al cabo el torneo, que tenga la tarea de resolver discusiones en caso de apelaciones contra la decisión del árbitro.

20.4 Imponer castigos a los jugadores por cualquier falta o -- infracción al presente reglamento de juego.

LA INTERPRETACION DE LAS LEYES

Artículo 21

En caso de dua en cuanto a la aplicación o interpretación del -- presente reglamento, la FIDE examinará las consultas y rendirá decisiones oficiales. Las reglas que se publiquen son obligato -- riamente válidas para todas las Federaciones afiliadas.

Interpretación de la FIDE artículo 21 (1957). PREMIOS INDIVIDUA -- LES EN TORNEOS DE EQUIPOS. (En torneos por equipos, premios --- especiales se instituyen para los jugadores individuales cuyos -- resultados de los participantes que han jugado un cierto número de rondas (cuando menos dos terceras partes) del número total, -- deberán ser tomados en cuenta.

Interpretación de la FIDE artículo 21 (1967). La aplicación del sistema Sonnenborn Berger en caso de que haya empate en un torneo de equipos.

Pregunta: ¿Como debe aplicarse el sistema Sonnenborn Berger en caso de empate en un torneo por equipo?

Contestación: --

En la aplicación del sistema Sonnenborn Berger (para desempatar) en un torneo individual, se le origina a cada jugador un número

de puntos calculados por una regla especial. Especificamente, a cada jugador se le dá el total de puntos hechos por cada uno de sus oponentes a quienes venció y la mitad de los puntos de los -- oponentes con quienes empató. Entonces, tres alternativas son -- posibles; juego ganado, dando el total de puntos hechos en el -- torneo por su oponente, un empate dándole la mitad de los puntos y partidas perdidas, dándole cero puntos.

En un torneo por equipos, cuando los puntos de juego son usados el número de alternativas posibles dependen del número de juga -- dores en cada uno de los equipos. Por ejemplo, en un torneo en donde el número de jugadores en cada equipo es de cuatro, hay nueve posibles alternativas: 4, 3 1/2, 3, 2 1/2, 2, 1 1/2, 1, 1/2 y 0.

Si, en un torneo de este tipo, dos equipos participantes, A y B, tienen el mismo número de puntos mientras que un tercer equipo C, tiene 16 puntos. Los totales Sonnenborn Berger que el equi -- po A y el equipo B obtuvieron en su encuentro con el equipo C se calculan como sigue:

Si el Equipo hizo	4	puntos	(100%)	el total S.B.	16
" " " "	3 1/2	"	(87 1/2 %)	" "	14
" " " "	3	"	(75 %)	" "	12
" " " "	2 1/2	"	(62 1/2 %)	" "	10
" " " "	2	"	(50 %)	" "	8
" " " "	1 1/2	"	(37 %)	" "	6
" " " "	1	"	(25 %)	" "	4
" " " "	1/2	"	(12 1/2 %)	" "	2
" " " "	0	"	(0 %)	" "	0

Interpretación de la FIDE artículo 21 (1970, 1973). Consecuen -- cias cuando un jugador o un equipo se retira o se le excluye de un torneo.

La Interpretación de la FIDE artículo 21 (1970). Pregunta: --

¿Cuales son las consecuencias cuando un equipo se retira o es expulsado de un torneo Round Robin?

Contestación :

Si un jugador no ha completado cuando menos el 50 % de sus juegos cuando se retira del torneo, su puntuación permanece en la tabla del torneo (simplemente con objeto histórico y de clasificación), pero los puntos hechos por él o contra él no se cuentan en los resultados finales. Para los juegos que no jugó o que no terminó el jugador así como su oponente obtienen un (-) en la tabla del torneo.

Si un jugador ha completado cuando menos el 50 % de sus juegos cuando abandona el torneo, su puntuación permanece en la tabla de posiciones y será contada en las posiciones finales. Para los juegos no jugados, el adversario obtendrá un (1) y el jugador obtendrá un cero. La misma regla se aplica cuando interviene un equipo en lugar de un jugador.

Interpretación de la FIDE artículo 21 (1973). Relacionado al retiro de jugadores de un torneo, los jueces de los eventos se encuentran en libertad de indicar en la tabla de clasificación del torneo, si las derrotas de tal jugador fueron jugando o bien fueron perdidas por default.

Interpretación de la FIDE artículo 21 (1971). Reparto de premios en caso de retiro. El asunto de si un jugador se ha retirado o no de un torneo todavía tiene derecho a recibir el premio del perdedor ya que esto no fue decidido. Interpretaciones de la FIDE artículo 21, (1957, 1975). Estándars del Equipo de Ajedrez para los Torneos FIDE.

Interpretación de la FIDE artículo 21 (1957). En una competencia de la FIDE o una bajo los auspicios de la FIDE se recomienda que las piezas sean del tipo Staunton o de un diseño similar para que los participantes puedan reconocer las piezas sin confu-

sión.

Si las piezas fuesen diferentes de las indicadas en el párrafo anterior y uno de los jugadores o el capitán de un equipo exige que el diseño indicado sea usado, el uso de tal tipo de piezas es obligatorio.

Interpretación de la FIDE artículo 21 (1975). Hay reglas que definen los estandars generales del equipo de ajedrez que debe usarse en las competencias de la FIDE. Fabricantes de equipo y organizadores se encuentran en entera libertad de fabricar y hacer uso de equipo para todos los otros torneos. Se alienta la manufactura de piezas con valores artísticos, no importando sus posibilidades prácticas para su uso.

- a) En encuentros de dos jugadores se emplearán las piezas con las que ambos oponentes estén de acuerdo. Su acuerdo deberá también observarse en cuanto a otro equipo, mesa de ajedrez, tablero y reloj. En caso de que los adversarios no estén de acuerdo con el equipo que se usará será decidido por el árbitro principal del encuentro que llevará en mente los siguientes estandars de tamaño y forma.
- b) Usado en los Torneos, Olimpiadas y otras competencias dentro de la FIDE será el tipo de equipo de ajedrez ofrecido por los organizadores de un torneo en particular, siempre y cuando esté de acuerdo con los siguientes estandars y que haya sido aprobado por el árbitro principal.

Piezas de Ajedrez. Material. Las Piezas de Ajedrez deberán fabricarse de madera, plástico o de una imitación de estos materiales.

Proporciones de Altura y Peso. La altura del Rey deberá ser --

de 8.5 a 19.5 cm. (3.3 a 4.1 pulgadas). El diámetro de la base del Rey deberá medir el 40 o 50% de su altura. El tamaño de las otras piezas deberán ser proporcionales a su altura y forma. - Otros elementos tales como estabilidad, consideraciones estáticas etc., pueden también tomarse en cuenta. El peso de las piezas deberá ser tal que se puedan mover confortablemente y que cuenten con suficiente estabilidad.

Forma y Estilo de Hechura: Se recomienda para el uso en torneos de la FIDE aquellas piezas de ajedrez y equipo que ya han sido usados en las Olimpiadas de hombres, en los Torneos Internacionales, en matches de Candidatos y en los matches de Campeonato -- Mundial. Las piezas deberán ser de tal forma que puedan distinguirse claramente una de la otra. En particular, la parte superior del Rey deberá diferir con toda distinción de la parte superior de la Dama. La parte superior del alfil puede llevar una hendidura o ser de un color especial para distinguirlo claramente de un peón.

Color de las Piezas de Ajedrez. Las piezas oscuras deberán ser de color café o negras o tonos oscuros de estos colores. Las piezas claras deberán ser blancas, cremas o de otros colores claros. El color natural de la madera (nogal maple, etc.) también puede usarse para este fin. Las piezas no deberán ser brillantes y deberán ser agradables a la vista.

Tableros: Material: Madera, plástico, cartón o tela se recomiendan como materiales para el uso de tableros. Los tableros también pueden ser de piedra (mármol) con colores claros y oscuros apropiados, y cuando el árbitro principal los encuentre aceptables. Madera natural con suficiente contraste, tal como el maple, nogal, etc., pueden también usarse para tableros que deberán ser opacos o contar con un acabado mate nunca brillante.

Color de los tableros. Combinación de colores tales como café

y verde o un café muy ligero y blanco, crema, marfil, etc., pueden usarse en los cuadros además de los colores naturales.

Proporciones. El tamaño del tablero deberá ser tal que las piezas no parezcan estar ni muy juntas ni muy separadas y solas en las casillas. Los lados del cuadrado y la base del rey deberán tener una relación de 2 a 1 y de las otras piezas una relación de 3 a 1 a 4 a 1. Se recomienda que un lado de la casilla mida de 5 a 6 1/2 centímetros (2 a 2.6 in). Mesas. Una mesa confortable de altura adecuada podrá ser equipada con el tablero. Si la mesa y tablero son separados, este último deberá sujetarse y así impedir que se juegue o se mueva durante la partida.

Relojes de Ajedrez. Los relojes de ajedrez deberán contar con un mecanismo de señal que indique cuando la manecilla pasa de la hora en horas completas. Por ejemplo, deberán tener una bandera en el 12 o en cualquier otra figura pero siempre de tal manera que pueda verse claramente, ayudando el árbitro y a los jugadores a comprobar el tiempo. El reloj no deberá contar con brillo que haga a la bandera verse mal. Deberá trabajar con tanto silencio como sea posible para no distraer a los jugadores durante la partida.

SUPLEMENTO No. 1

LA ANOTACION DE AJEDREZ

El reglamento de juego de la FIDE no reconoce actualmente más -- que los dos sistemas de notación más difundidos: El sistema algebraice y el sistema descriptivo.

Las Federaciones afiliadas se encuentran en libertad de emplear cualquiera de los dos sistemas que prefieran.

SISTEMA ALEGEBRAICO

NOTACION GENERAL

Las piezas, con la excepción de los peones, se representan por sus letras iniciales. A los peones no se les da designación alguna.

Las ocho hileras de izquierda a derecha para el blanco son designadas de la letra a a la h. Las ocho columnas se numeran del 1 al 8 contando desde la primera casilla del blanco (en la posición inicial, las piezas blancas se encuentran en las filas 1 y 2 y las piezas negras en las filas 7 y 8).

De aquí que cada casilla se defina invariablemente por la combinación de una letra y un número.

A la letra inicial de una pieza (pero no de peón) se añade la casilla de partida y la casilla a la que se llega. En el sistema abreviado de notación el cuadro de partida se omite.

Por ejemplo: Ac1-f4 es igual a el alfil en la casilla c1 se juega a la casilla f4. En la notación abreviada se escribiría Af4 o bien e7-f5 es igual al peón a la casilla e7 se juega la casilla e5 en la notación abreviada sería e5. Cuando dos piezas similares pueden ir a la misma casilla la notación condensada se completa de la siguiente manera: Si por ejemplo dos caballos están en g1 y d2 la movida Cg1-f3 debería escribirse Cgf3 en la notación abreviada.

ABREVIATURAS

0-0 = enroque con la torre en h1 o h8 (enroque del lado del rey).

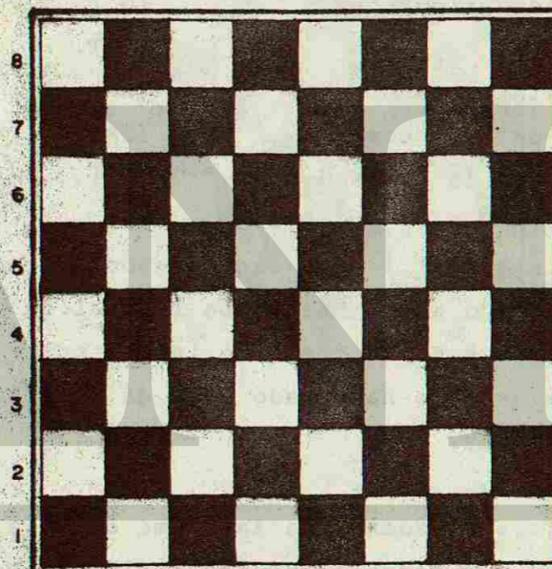
0-0-0 = enroque con la torre en a1 o a9 (enroque del lado de la dama).

:ox = captura

+ = jaque

++ + mate

NEGRAS



a b c d e f g h
BLANCAS
SIGNOS COMUNES

! = Buena jugada
? = Mala jugada

SISTEMA DESCRIPTIVO
NOTACION GENERAL

Las piezas y los peones se designan por sus letras iniciales. La distinción se hace entre la torre del rey, caballo, alfil y aquellos de la dama por las letras R y D. Las ocho columnas - (de izquierda a derecha para el blanco inversamente para el negro) se designan como sigue:

La columna de la torre de dama se designa como (TD).
Columna del caballo de la dama como (CD).
La columna del alfil de la dama como (AD).
La columna de la dama se designa como (D).
La columna del rey como (R).
La columna del alfil del rey como (AR).
La columna del caballo del rey como (CR).
Y finalmente la columna de la torre del rey (TR).

Las ocho hileras se numeran del 1 al 8 cada jugador cuenta del lado del tablero más cercano a él. La letra inicial de la pieza jugada y el cuadro a la cual se juega se indica por ejemplo: D4AR esto indica que la dama se ha jugado a la 4a. casilla de la columna del alfil del rey.

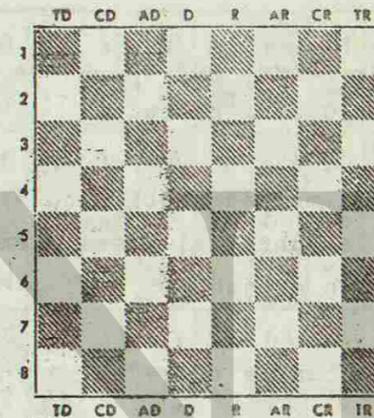
Cuando; dos piezas similares pueden ir a la misma casilla, las casillas de donde parten y a donde llegan se indican. Por ejemplo, T4CR-2CR lo anterior indica que hay dos torres que pueden ir a la misma casilla pero la notación nos indica que la que se encuentra en la columna 4 caballo se mueve a la segunda casilla de la misma columna.

Interpretación de la FIDE Suplemento No. 1 (1971). La Comisión recomienda que todas las Federaciones afiliadas promuevan el uso de la notación algebraica del ajedrez tanto como sea posible. En particular con los jóvenes jugadores; estos deberían de animarse a usar la notación algebraica.

EL SISTEMA DESCRIPTIVO

NOTACION GENERAL

NEG R A S



B L A N C A S
ABREVIATURAS

- 0 - 0 = enroque del lado del rey
- 0-0-0 = enroque del lado de la dama
- x = toma o captura
- J o + = jaque

SIGNOS COMUNES

- ! = Bien jugado
- ? = Mala jugada

1. Pieza. En uso no oficial, un término general que quiere -- decir cualquiera de las piezas excepto un peón.
2. Interponer. Colocar una pieza entre su propio Rey y otra -- que está dando jaque.
3. Pieza Clavada. La pieza interpuesta para evitar el jaque, cuya libertad de movimiento se anula, se dice estar clavada.
4. Jaque a la descubierta. Jaque por una pieza cuya acción ha sido descubierta moviendo otra pieza.
5. Jaque doble. Un jaque simultáneo obtenido al mover una pieza la cual da jaque y descubre, al mismo tiempo, la acción de otra pieza que también da jaque.
6. Enroque largo. Enroque con la torre en, a1 o a8, T1TD (torre de la dama).
7. Enroque corto. Al enrocarse con la torre en h1 o h8 T1TR -- (torre del rey).
8. Ganan la Calidad. Cambiar un caballo o alfil por una torre.
9. Perder la Calidad. Cambio de una torre por una caballo o -- alfil.
10. J'Adoube (Compongo). Expresión utilizada cuando un jugador ajusta las piezas sobre los escaques.

A- NOTACION PARA PARTIDAS POR CORRESPONDENCIA.

1. Cada casilla del tablero se designa por un número de dos -- dígitos como se muestra en el diagrama de abajo.

8	18	28	38	48	58	68	78	88
7	17	27	37	47	57	67	77	87
6	16	26	36	46	56	66	76	86
5	15	25	35	45	55	65	75	85
4	14	24	34	44	54	64	74	84
3	13	23	33	43	53	63	73	83
2	12	22	32	42	52	62	72	82
1	11	21	31	41	51	61	71	81
	1	2	3	4	5	6	7	8

2. Una jugada (con captura o sin ella) se indica por el número de la casilla de partida y el número de la casilla de llegada así formando un número de 4 dígitos. El enroque se expresa simplemente como una movida de rey por ejemplo: --- e2-e4=5254, y 0-0 = 5171 del lado del rey para el blanco o 5878 del lado del rey para el negro.

B. NOTACION DE TELECOMUNICACION
(CLAVE UEDEMANN)

1. Cada casilla del tablero se designa por dos letras como se muestra en el diagrama de abajo.

MA	NA	PA	RA	SA	TA	WA	ZA
ME	NE	PE	RE	SE	TE	WE	ZE
MI	NI	OI	RI	SI	TI	WI	ZI
MO	NO	PO	RO	SO	TO	WO	ZO
BO	CO	DO	FO	GO	HO	KO	LO
BI	CI	DI	FI	GI	HI	KI	LI
BE	CE	DE	FE	GE	HE	KE	LE
BA	CA	DA	FA	GA	HA	KA	LA

REGLAS PARA JUGAR AJEDREZ ENTRE
VIDENTES E INVIDENTES

En Ajedrez de competencia entre personas videntes e invidentes, el uso de dos tableros será obligatorio. El jugador vidente -- usará un tablero normal mientras que el jugador invidente usa uno con pernos que aseguren las piezas.

Las siguientes reglas deberán de gobernar el juego.

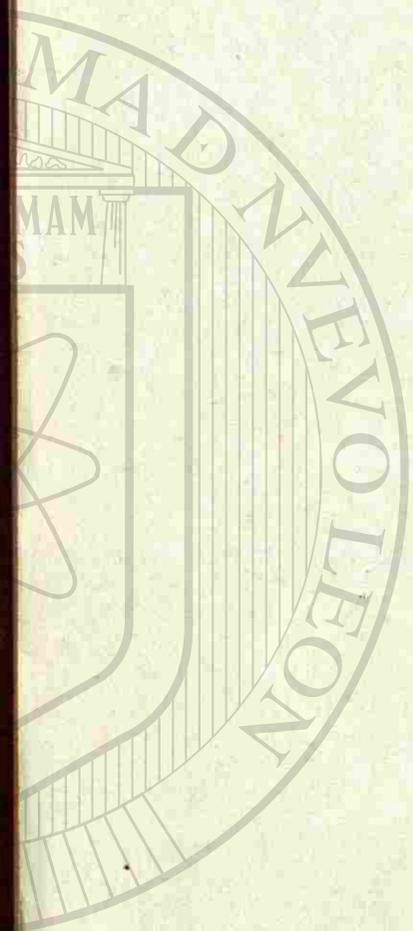
1. Las jugadas deberán anunciarse claramente, repetidas por el adversario y ejecutadas en su tablero.
2. Sobre el tablero del jugador invidente, una pieza se considerará tocada cuando este la saca del orificio que la asegura al tablero.
3. Una jugada se considerará ejecutada cuando:
 - a) Una pieza se coloca, después de haber sido sacada de un orificio en otro.
 - b) En el caso de una captura, la pieza capturada ha sido -- quitada del tablero por el jugador que está en juego y
 - c) Que la jugada haya sido anunciada.

Solamente después de esto, se podrá poner en marcha el reloj -- del contrario.

4. Un reloj de ajedrez, con bandera hecha especialmente para los invidentes, será permitido.
5. El jugador invidente puede llevar la anotación del juego en Braille o en una grabadora de cinta.

6. Una equivocación al anunciar una jugada deberá corregirse - inmediatamente antes de que se ponga en marcha el reloj del contrincante.
7. Si durante una partida, surgieran diferentes posiciones sobre los dos tableros, tales diferencias tendrán que ser corregidas con la asistencia del árbitro y consultando las planillas de notación de ambos jugadores. Al resolver tales diferencias, el jugador que tiene escrita la jugada correcta pero ejecutó la incorrecta tiene que aceptar ciertas desventajas.
8. Si cuando ocurran tales discrepancias, las dos planillas se encuentran diferentes, las jugadas serán seguidas hasta el punto donde las dos planillas concuerden y el árbitro reajustará los relojes proporcionalmente.
9. El jugador ciego tendrá derecho a emplear un asistente que tendrá las siguientes obligaciones:
 - a) Hacer las jugadas sobre el tablero del adversario del invidente.
 - b) Anunciar las jugadas del jugador vidente.
 - c) Conservar la planilla o llevar la planilla para el jugador invidente y poner en marcha el reloj de su contrario.
 - d) Informar al jugador invidente, cuando él lo requiera, del número de jugadas hechas y del tiempo consumido por ambos jugadores.
 - e) Reclamar el juego en casos donde el límite de tiempo ha sido excedido, y
 - f) Llevar a cabo las necesidades suficientes en los casos - donde el juego se sella.

10. Si el jugador invidente no requiere de ninguna asistencia, el jugador vidente hará uso de un asistente que anunciará sus jugadas y hará las jugadas sobre el tablero del jugador invidente.



UAN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



SECRETARÍA GENERAL DE BIBLIOTECA

E L O D

