

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). Observaciones 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 situaciones de carácter similar. En cuanto a las tareas de los árbitros en la mayoría de los casos uno debe presuponer que los árbitros 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:

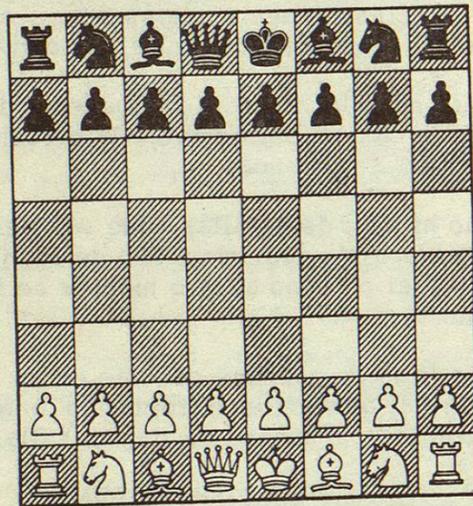
Al iniciarse el juego un jugador dispone de 16 piezas claras (las piezas blancas), el otro de 16 piezas oscuras (las piezas negras).

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 -- a 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-