

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

LEYES
SUPLEMENTARIAS
PARA
TORNEOS

La Comisión recomienda que el jugador que le toque jugar anote antes de hacer la jugada. La Comisión recomienda que el jugador que le toque jugar anote antes de hacer la jugada. La Comisión recomienda que el jugador que le toque jugar anote antes de hacer la jugada.

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 posi-- ble 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 opo-- nente que primero hiciera su jugada y solamente entonces la es-- cribiera sobre la planilla. Se cree que escribir la jugada pri-- mero 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 rehúsa 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.