

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.

30

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

30

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 significa do 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 se-- llar.

Si el sobre que contiene la jugada sellada ha desaparecido sin ser posible establecer, por acuerdo de los jugadores, la posi-- ción 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 retirar-la.

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.