

de un árbitro. Sin embargo, cuando se trate de torneos internacionales, es sin 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 duda 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 obligatoriamente válidas para todas las Federaciones afiliadas.

Interpretación de la FIDE artículo 21 (1957). PREMIOS INDIVIDUALES 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. Específicamente, 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 jugadores 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 equipo 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). Consecuencias 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

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

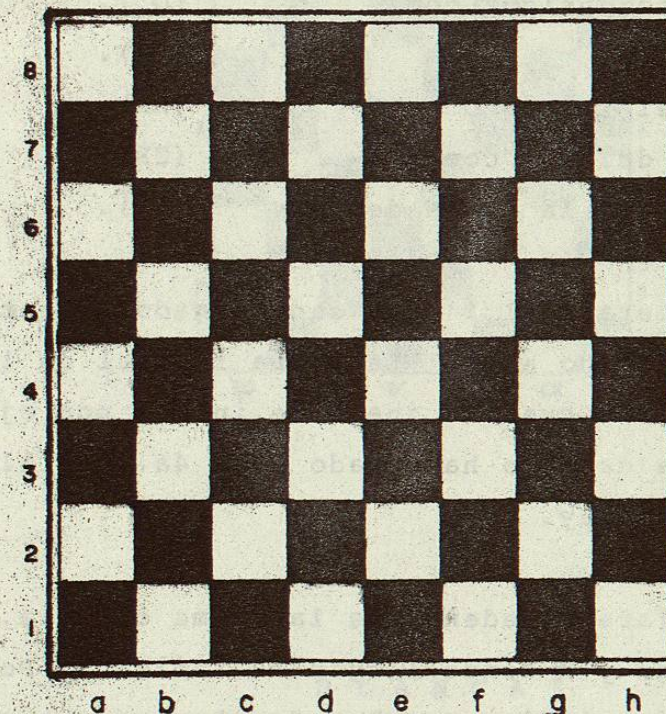
O-O-O = enroque con la torre en a1 o a9 (enroque del lado de la dama).

:ox = captura

+ = jaque

++ + mate

NEGRAS



BLANCAS SIGNOS COMUNES

! = Buena jugada

? = Mala jugada