

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.

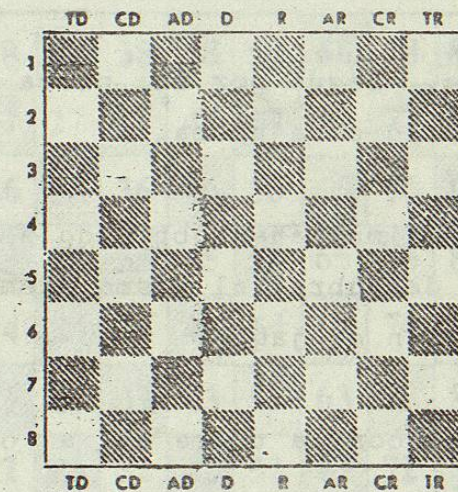
Cuando; dos piezas similares pueden ir a la misma casilla, las casillas de donde parten y a donde llegan se indican. Por ejemplo, T4CR-2CR lo anterior indica que hay dos torres que pueden ir a la misma casilla pero la notación nos indica que la que se encuentra en la columna 4 caballo se mueve a la segunda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

N E G R A S



B L A N C A S

ABREVIATURAS

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

SIGNOS COMUNES

- ! = Bien jugado
- ? = Mala jugada



SUPLEMENTO No. 2  
EXPRESIONES COMUNES

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 (to- rre 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.

SUPLEMENTO No. 3

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 ex-- presa 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

SUPLEMENTO No. 4

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 asegure 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.





**E L O D**

[Empty red-bordered box]