

Cambios en las leyes del ajedrez en vigor desde el 1 de julio.

30 Junio 2014 por Oscar de Prado- [0 Comentarios](#)



La Federación Internacional de Ajedrez, la [FIDE](#), introduce muchos **cambios** en las **nuevas leyes del ajedrez**, válidas desde el día **1 de julio de 2014**, los cambios se producen tanto en **reglamentación** propia del juego, [como](#) la coronación, **nuevos ritmos de juego**, ilegales, móviles... [También](#) sufre bastantes cambios el tema del **ELO** en cuanto a los requisitos para conseguirlo, como sobre todo la **K**, vamos a resumir los cambios más importantes que hay que saber.

• *Reglamento de evaluación ELO*

Los cambios más importantes son los requisitos para sacar el ELO FIDE, a partir de ahora un jugador **necesita** al menos **0,5 puntos** y un **mínimo de 5 partidas** (antes eran 9), las 5 partidas no tienen que ser en un mismo torneo, sino que se van guardando en cada torneo hasta llegar a las 5 partidas necesarias, las 5 partidas tienen que ser en un periodo de 26 meses, ahora sacar elo FIDE ya está al alcance de cualquiera y el mínimo sigue siendo 1000 puntos.

Otro cambio importante es la variación de la **K**, que mide la variación de elo de cada jugador y en cada partida, a partir del 1 de julio la **K=40** (antes **K=30**) [para](#) los **nuevos jugadores** hasta completar 30 partidas, **K=20** (antes **K=15**) para el resto de jugadores que no lleguen a 2400 puntos, **K=10** una vez **alcanzados los 2400**, es de por vida aunque se baje luego de 2400, los jugadores **sub-18 mantendrán la K=40** hasta que **cumplan los 18 o lleguen a 2300**, esto va a hacer que los menores de edad suban el ELO (o bajen) muy rápidamente y sobre todo inflación de elo [cuando](#) ganan a uno de **K=20**.

• *Leyes del Ajedrez*

Artículo

4.6

La promoción de un peón puede hacerse de varios modos:
a) El peón no tiene que situarse en la casilla de llegada.
b) Quitar el peón y poner la nueva pieza, puede hacerse en cualquier orden.
c) Si una pieza del oponente está en la casilla de llegada, ésta debe ser capturada. Así que [ahora](#) sí se puede levantar el peón de la séptima fila y poner la nueva Dama en la octava, ya no es necesario avanzar el peón como antes.

Artículo

6.2a

Durante una partida cada jugador que haya hecho su movimiento, presionará el reloj. Esto completa el movimiento.
El movimiento [también](#) se completa si:
1.- El movimiento finaliza la partida o

2.- El jugador ha hecho su siguiente movimiento, en el caso que su anterior movimiento no se hubiera completado.

Un jugador debe poder presionar el reloj después de haber hecho su movimiento, incluso si el oponente ya ha movido el siguiente movimiento. El tiempo que transcurre mientras se hace el movimiento y se presiona el reloj es parte del tiempo adjudicado al jugador. La definición de movimiento completado ha sido ampliada. Acabamos de mover y antes de poder darle al reloj, el otro ya ha movido, se presentan dos posibilidades:

1.- O [bien](#) le damos al reloj aunque el otro ya haya movido. (Sobre todo cuando haya tiempo añadido)

2.- O bien movemos de nuevo y eso completa el movimiento anterior que no nos dejaron completar.

Artículo 7.5a (segunda parte)

Si un jugador llega con su peón a octava fila, presiona el reloj pero no reemplaza el peón por una nueva pieza, el movimiento es ilegal. El peón se reemplazará por una Dama del mismo color del peón.

Esto suena un poco raro, pero es para algún caso concreto que al coronar pieza ahogamos al Rey contrario, o se pierde material definitivo, entonces el "listo" deja el peón en octava.

Artículo 7.5b

[Este](#) artículo dice ahora que el árbitro dará 2 minutos al oponente por la primera jugada ilegal y para la segunda ilegal se pierde la partida. En cualquier caso si el oponente no puede dar mate con movimientos legales la partida será tablas. Esto cambia sustancialmente, pues siempre fueron dos ilegales permitidas (valga el desatino) y a la tercera se perdía la partida.

Artículo 9.5

Si un jugador reclama tablas según los artículos 9.2 o 9.3 él o el árbitro pararán los relojes. Lo primero recordar que los artículos mencionados 9.2 y 9.3 se refieren a [cuando](#) el jugador llama al árbitro, en muchas ocasiones se le olvida parar el reloj, para solicitar tablas por repetición de la posición tres veces (Tablas fotográficas) o para reclamar las tablas por 50 jugadas sin movimiento de peón y sin capturar ninguna pieza. Esto viene a colación porque era muy corriente que con los nervios, al jugador se le olvidase parar el reloj. Entonces llegaba el árbitro y al ver el reloj en marcha se negaba (en su derecho) a atender la reclamación del jugador. Lo que le daba la pista al oponente [para](#) hacer algo al respecto. Ahora si el jugador no ha parado el reloj, lo hará el árbitro.

Artículo 9.6 (nuevo)

Si una o las dos circunstancias que se detallan a continuación ocurren, entonces la partida será tablas.

1.- La misma posición aparece en el tablero, como en la 9.2, cinco movimientos alternativos consecutivos por [cada](#) jugador.

2.- Los últimos 75 movimientos se han completado por cada jugador sin movimientos de peones o captura alguna.

Así que quede claro que la regla de los 50 movimientos y la de la triple repetición sigue vigente, pero se aplica con la reclamación de uno de los jugadores. Eso no ha cambiado. La novedad es que con las cinco repeticiones o los 75 movimientos, si los jugadores no reclaman, que [puede](#) interesarles, da igual, el árbitro detendrá la partida y será tablas. No hace falta reclamación por jugador alguno.

Artículo 11.3b

Durante el juego está prohibido tener un teléfono móvil y/o cualquier otro instrumento de comunicación en el área de juego. Si es evidente que un jugador ha introducido un instrumento de este [tipo](#) en la sala de juego, perderá la partida y su oponente ganará.

Las reglas de la Competición pueden especificar un castigo menos severo. El árbitro puede requerir al jugador para autorizar una inspección de su ropa, bolsas y otras pertenencias, en privado. El árbitro o una persona autorizada por el árbitro inspeccionarán al jugador, teniendo que ser del mismo sexo. Si el jugador rehúsa esta inspección el árbitro actuará de acuerdo al *artículo 12.9. (Sanciones que puede aplicar el árbitro.)*

Artículo

12.9

Queda claro que esta regla se endurece debido al abuso de jugadores tramposos. [Antes](#) se perdía la partida si sonaba el móvil, ahora es por meter en la sala el móvil o cualquier otro aparato.

Otro cambio es que: el contrario al tramposo, gana la partida aunque tenga solo el Rey, o no pueda dar mate de ninguna forma. (¿Cómo saber cuánto tiempo lleva usando el aparato?) Esta norma va ser complicada pero hay que **acostumbrarse a NO llevar el móvil a la sala de juego.**

Artículo

11.9

El jugador tiene el derecho a pedir al árbitro una explicación de un punto particular de las Leyes del Ajedrez. Esto [antes](#) no estaba escrito y te preguntaban igualmente. Ahora ya sabemos que el jugador tiene el derecho a hacerlo.

Artículo

11.10

A no ser que las bases de la Competición especifiquen lo contrario, un jugador [puede](#) apelar cualquier decisión del árbitro aunque ya haya firmado la planilla. Aquí se ha añadido la parte subrayada.

Esto es básicamente lo que va a cambiar dentro de las Leyes del Ajedrez que ahora se dividen en dos partes: Las Reglas básicas de juego y las reglas de Competición. Los apéndices también cambian, pero [para](#) un jugador no excesivamente interesado en las reglas, esto le va a valer.

APENDICE

A

(Partidas

rápidas)

A1

El concepto de partida rápida cambia a partidas en las que la totalidad de las jugadas deben hacerse entre 10 y 60 minutos, cuando antes era entre 15 y 60 minutos. Para contabilizar el tiempo total con los tiempos añadidos por jugadas se hace de la siguiente manera. Se suma el tiempo fijo más el añadido por cada jugada multiplicado por 60.

A4.a

Antes cuando la posición del tablero o de las piezas estaba mal puesta, a partir del tercer movimiento ya no se podían cambiar. [Ahora](#) a partir del 1 de Julio 2014, eso cambia a 10 movimientos. Y en algunos casos se puede cambiar hasta el tiempo del reloj.

A4.b

Un movimiento ilegal se completa una vez que el jugador ha presionado su reloj. Si el árbitro lo ve, declarará la partida perdida para el infractor, siempre antes de que el oponente haya hecho su siguiente movimiento. Si el árbitro no interviene el jugador puede reclamar la victoria, siempre antes de que el oponente haya hecho su siguiente movimiento. En cualquier caso el juego es tablas si la posición es tal que no se puede dar mate por ninguna serie de jugadas legales. Si el oponente no reclama y el árbitro no interviene, la jugada ilegal se mantiene y el juego continúa. Una vez que el oponente ha hecho su siguiente movimiento la jugada ilegal no se puede corregir a no ser que los dos jugadores se pongan de acuerdo sin la intervención del árbitro.

[Este](#) es uno de los grandes cambios de Julio 2014. Ahora el árbitro no puede señalar la jugada ilegal. A partir del 1 de Julio del 2014 no solo declarará la jugada ilegal sino que además dará la partida por perdida. Siempre antes de que el oponente haya hecho su siguiente movimiento y todavía pueda dar mate al Rey adversario.

APENDICE B (Partidas relámpago)

B.1

La Partida relámpago es la que la totalidad de los movimientos deben completarse en 10 minutos o [menos](#) por cada jugador o la que el tiempo fijo mas el añadido por 60 veces es de 10 minutos o menos. Así una partida de tres minutos más 5" añadidos, sigue siendo relámpago.

APENDICE

G

G.5

Cuando a un jugador le quedan menos de 2 [minutos](#), puede reclamar tablas antes de que su bandera se caiga. Parará el reloj y llamará al árbitro. Puede reclamar en base a que el oponente no puede ganar con el material que le queda, o que no está haciendo ningún esfuerzo por ganar de manera normal.

a) Si el árbitro está de acuerdo con la reclamación, declarará la partida tablas. Si no, [puede](#) posponer su decisión o rechazar la reclamación.

b) Si el árbitro pospone su decisión, se le darán dos minutos al oponente y se seguirá jugando en presencia del árbitro. Lo [antes](#) posible o cuando alguna bandera caiga, el árbitro tomará su decisión al respecto.

c) Si el árbitro rechaza la reclamación le otorgará dos minutos al oponente del reclamante. Este era el antiguo artículo 10.2 tan polémico y que tantos quebraderos nos trajo. Aquí el gran cambio es que antes no se podía reclamar la decisión arbitral y a partir del 1 de Julio SI se podrá reclamar.

G.6

Lo que sigue tendrá lugar [cuando](#) no haya un árbitro presente. Un jugador podrá reclamar las tablas, igual que en el apartado anterior cuando tenga menos de dos minutos y su bandera no haya caído. Esto termina la partida. Los motivos [para](#) reclamar son los mismos que en el párrafo anterior G5. El jugador tendrá que escribir la posición y su oponente verificarlo, en el caso de escasez de material.

El jugador tendrá que escribir la posición final de la reclamación y además aportar una planilla en el caso de "no esfuerzos para ganar" y el oponente verificarlo todo. La reclamación se dirigirá al árbitro designado o al Comité de Competición. [También](#) se podrá reclamar cualquier decisión.