

Cuadro comparativo entre las leyes del ajedrez vigentes desde el 1 de Julio de 2009 (77º congreso, Dresde) y las vigentes desde el 1 de Julio de 2014 (84º congreso, Tallin).

Leyes hasta el 30 de Junio de 2014	Leyes desde el 1 de Julio de 2014
	Las Leyes del Ajedrez se componen de dos partes: 1. Reglas básicas de juego y 2. Reglas de competición.
<p>Una federación afiliada es libre de introducir reglas más detalladas, siempre que éstas:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. no sean contradictorias en ningún sentido con las <i>Leyes del Ajedrez</i> oficiales de la FIDE; b. se limiten al territorio de la federación en cuestión; y c. no sean válidas para ningún match, campeonato o prueba clasificatoria de la FIDE, ni para un torneo valedero para la obtención de un título o de <i>rating</i> FIDE. 	<p>Una condición necesaria para que una partida sea valorada por la FIDE es que se debe jugar de acuerdo con las <i>Leyes del Ajedrez</i> de la Fide.</p> <p>Se recomienda que las partidas no valoradas por la FIDE se jueguen de acuerdo con las <i>Leyes del Ajedrez</i> de la FIDE.</p> <p>Las Federaciones afiliadas pueden solicitar a la FIDE que se pronuncie sobre las cuestiones relativas a las <i>Leyes del Ajedrez</i>.</p>
<p>Artículo 14: FIDE</p> <p>14. Las federaciones afiliadas pueden solicitar a la FIDE que adopte una decisión oficial en problemas relacionados con las <i>Leyes del Ajedrez</i>.</p>	<p>PRÓLOGO</p> <p>Las Federaciones afiliadas pueden solicitar a la FIDE que se pronuncie sobre las cuestiones relativas a las <i>Leyes del Ajedrez</i>.</p>
<p>3.7</p> <p>d. Un peón que ataca una casilla atravesada por un peón del adversario que ha avanzado dos casillas en un movimiento desde su casilla original, puede capturarlo como si sólo hubiera avanzado una casilla. Esta captura sólo puede efectuarse en el movimiento inmediatamente siguiente al citado avance y se denomina captura “al paso”.</p> <p>e. Cuando un peón alcanza la fila más alejada desde su posición inicial debe ser</p>	<p>3.7</p> <p>d. Un peón que ocupa una casilla en la misma fila y en una columna adyacente que un peón del adversario que acaba de avanzar dos casillas en un solo movimiento desde su casilla original, puede capturar este peón del adversario como si éste hubiera avanzado sólo una casilla. Esta captura es sólo legal en el movimiento inmediatamente siguiente al citado avance y se denomina captura “al paso”.</p> <p>e. Cuando un jugador, que está en juego,</p>

<p>cambiado como parte del mismo movimiento, en la misma casilla, por una dama, torre, alfil o caballo del color del peón. La elección del jugador no está limitada a piezas que hayan sido capturadas anteriormente. Este cambio de un peón por otra pieza se denomina “promoción”, siendo inmediato el efecto de la nueva pieza.</p>	<p>mueve un peón a la fila más alejada desde su posición inicial, debe cambiarlo como parte del mismo movimiento por una dama, torre, alfil o caballo del color del peón en la casilla de llegada. Esta se conoce como la casilla de “promoción”. La elección del jugador no está limitada a piezas que hayan sido capturadas anteriormente. Este cambio de un peón por otra pieza se denomina “promoción”, siendo inmediato el efecto de la nueva pieza.</p>
<p>3.8 Hay dos formas diferentes de mover el rey: i. desplazándolo a cualquier casilla adyacente no atacada por una o más piezas del adversario,</p>	<p>3.8 Hay dos formas diferentes de mover el rey: a. desplazándolo a cualquier casilla adyacente,</p>
	<p>3.10 a. Un movimiento es legal cuando se han cumplido todos los requisitos pertinentes de los artículos 3.1 - 3.9. b. Un movimiento es ilegal cuando no cumpla con los requisitos pertinentes de los artículos 3.1 -3.9 c. Una posición es ilegal cuando no se puede alcanzar mediante una serie de movimientos legales.</p>
<p>4.2 El jugador que está en juego puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo “compongo”).</p>	<p>4.2 Sólo el jugador que está en juego puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo “j’adoube” o “compongo”).</p>
<p>4.5 Si ninguna de las piezas tocadas puede ser movida o capturada, el jugador puede realizar cualquier jugada legal. 4.6 Cuando se ha dejado una pieza en una casilla, como jugada legal o parte de una jugada legal, ya no puede ser movida a otra casilla en esta jugada. Se considera</p>	<p>4.5 Si ninguna de las piezas tocadas de acuerdo con los artículos 4.3 o 4.4 puede ser movida o capturada, el jugador puede realizar cualquier movimiento legal. 4.6 El acto de promoción puede realizarse de varias maneras:</p>

realizado un movimiento cuando:

- a. en el caso de una captura, cuando la pieza capturada se ha retirado del tablero y el jugador ha soltado su propia pieza después de situarla en su nueva casilla, o
- b. en el caso del enroque, cuando el jugador ha soltado la torre en la casilla previamente cruzada por el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey la jugada no se considera todavía completada, pero el jugador ya no tiene otra opción que realizar el enroque por ese lado, siempre que sea legal, o
- c. en el caso de la promoción de un peón, cuando éste ha sido retirado del tablero y la mano del jugador ha soltado la nueva pieza después de situarla en la casilla de promoción. Cuando el jugador ha soltado el peón que ha alcanzado la casilla de promoción, la jugada no se considera todavía completada, pero el jugador no tiene ya el derecho de jugar el peón a otra casilla.

Se denomina legal a una jugada cuando se han cumplido todos los requisitos pertinentes del Artículo 3. Si la jugada no es legal, se realizará otra jugada en su lugar de acuerdo con el artículo 4.5.

4.7

Un jugador pierde su derecho a reclamar la violación por parte de su adversario del artículo 4 una vez que él mismo haya tocado deliberadamente una pieza.

1. el peón no tiene por qué ser colocado en la casilla de llegada,

2. la retirada del peón y la colocación de la nueva pieza en la casilla de promoción pueden realizarse en cualquier orden.

Si una pieza del oponente se encuentra en la casilla de llegada, debe ser capturada.

4.7

Cuando se ha dejado una pieza en una casilla, como movimiento legal o parte de un movimiento legal, ya no puede ser movida a otra casilla en este movimiento.

Se considera

realizado un movimiento:

- a. en el caso de una captura, cuando la pieza capturada se ha retirado del tablero y el jugador ha soltado su propia pieza después de situarla en su nueva casilla, o
- b. en el caso del enroque, cuando el jugador ha soltado la torre en la casilla previamente

cruzada por el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey, el movimiento no se considera todavía completado, pero el jugador ya no tiene otra opción que realizar

el enroque por ese lado, siempre que sea legal. Si el enroque por ese lado es ilegal, el jugador debe hacer otro movimiento legal con su rey (que puede incluir el enroque

con la otra torre). Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal.

c. en el caso de la promoción, cuando la mano del jugador ha soltado la nueva pieza en la casilla de promoción, y el peón se ha retirado del tablero.

4.8

Una vez que un jugador toca una pieza con la intención de moverla o capturarla, pierde su derecho a reclamar la violación por parte de su adversario de los artículos 4.1 – 4.7.

4.9.

Si un jugador es incapaz de mover las piezas, puede proporcionar un asistente, que deberá

	<p>ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación.</p>
	<p>6.2. a. Durante la partida, cada jugador, una vez realizada su movimiento sobre el tablero, detendrá su reloj y pondrá en marcha el de su adversario (es decir, deberá pulsar su reloj). Esto "completa" el movimiento. También se completa un movimiento si: (1) el movimiento termina la partida (véanse los artículos 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6a, 9.6b y 9.7), o (2) el jugador ha realizado su siguiente movimiento, en caso de que no se haya completado su movimiento anterior. A un jugador siempre se le debe permitir detener su reloj después de realizar su movimiento, incluso después de que su adversario haya realizado su siguiente movimiento. El tiempo transcurrido entre la realización del movimiento y la puesta en marcha del reloj se considera como parte del tiempo asignado al jugador. b. Un jugador debe pulsar su reloj con la misma mano con la que realizó su movimiento. Está prohibido que un jugador mantenga el dedo sobre el pulsador o "rondando" por encima del mismo. c. Los jugadores deben manejar el reloj de ajedrez correctamente. Está prohibido golpearlo violentamente, cogerlo, pulsar antes de jugar o tirarlo. Un manejo incorrecto del reloj será penalizado de acuerdo con el Artículo 12.9. d. Sólo se permite ajustar las piezas al jugador cuyo reloj está en marcha. e. Si un jugador es incapaz de utilizar el reloj, puede proporcionar un asistente, que deberá ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada. Este ajuste no se aplicará al reloj de un jugador discapacitado.</p>
<p>6.6 a. El jugador que se presente ante el tablero después de comenzada la sesión de juego perderá la partida. Es decir, el</p>	<p>6.7 a. Las bases del torneo deberán especificar por adelantado un tiempo de incomparecencia. Cualquier jugador que</p>

<p>tiempo permitido de retraso es de 0 minutos. Las bases de la competición podrán especificar otra cosa.</p> <p>b. En el caso de que las bases de la competición especifiquen otra cosa, si al comienzo de la partida no está presente ninguno de los jugadores, el jugador de blancas perderá todo el tiempo transcurrido hasta su llegada, salvo que las bases de la competición o el árbitro decidan otra cosa.</p>	<p>se presente ante el tablero después del tiempo de incomparecencia perderá la partida a menos que el árbitro decida otra cosa.</p> <p>b. En el caso de que las bases del torneo especifiquen que el tiempo de incomparecencia no sea cero y si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el Blanco perderá todo el tiempo transcurrido hasta su llegada, salvo que las bases de la competición o el árbitro decidan otra cosa.</p>
<p>6.13</p> <p>Si se produce una irregularidad y/o las piezas deben ser reubicadas a una posición anterior, el árbitro hará uso de su mejor criterio para determinar los tiempos que deben aparecer en los relojes. Si fuera necesario, deberá ajustar también el contador de jugadas del reloj.</p>	<p>7.1</p> <p>Si se produce una irregularidad y las piezas deben ser reubicadas a una posición anterior, el árbitro hará uso de su mejor criterio para determinar los tiempos que deben aparecer en los relojes. Esto incluye el derecho de no cambiar el tiempo del reloj. También, en caso necesario, ajustará el contador de movimientos.</p>
<p>7.4</p> <p>a. Si en el curso de una partida se comprueba que se ha realizado una jugada ilegal, incluyendo el incumplimiento de los requisitos relativos a la promoción de un peón o la captura del rey del adversario, se restablecerá la posición previa a producirse la irregularidad. Si no puede determinarse la posición inmediata anterior a producirse la irregularidad, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. Los relojes se ajustarán de acuerdo con el Artículo 6.13. A la jugada que reemplace a la jugada ilegal se le aplican los artículos 4.3 y 4.6. Después continuará la partida a partir de la antes citada posición restablecida.</p> <p>b. Después de actuar conforme al Artículo 7.4.a, para las dos primeras jugadas ilegales el árbitro concederá en cada caso dos minutos de tiempo extra al adversario; para una tercera jugada ilegal del mismo jugador, el árbitro decretará la pérdida de la partida para el infractor. Sin embargo, decretará tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey</p>	<p>7.5</p> <p>a. Si en el curso de una partida se comprueba que se ha completado un movimiento ilegal, se restablecerá la posición inmediatamente anterior a la irregularidad. Si no puede determinarse la posición inmediatamente anterior a la irregularidad, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. Al movimiento que reemplace al movimiento ilegal se le aplicarán los artículos 4.3 y 4.7. Después continuará la partida a partir de esta posición restablecida. Si el jugador mueve un peón a la fila más lejana y pulsa el reloj, pero no sustituye el peón por una nueva pieza, el movimiento es ilegal. El peón se sustituye por una dama del mismo color que el peón.</p> <p>b. Después de actuar conforme al Artículo 7.5.a, para el primer movimiento ilegal completada el árbitro concederá dos minutos de tiempo extra al adversario; para el segundo movimiento ilegal completada del mismo jugador, el árbitro decretará la</p>

<p>del infractor mediante cualquier serie de jugadas legales.</p>	<p>pérdida de la partida para el infractor. Sin embargo, decretará tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del infractor mediante cualquier serie de movimientos legales.</p>
<p>8.1 En el transcurso de la partida cada jugador está obligado a anotar sus propias jugadas y las de su adversario en la forma correcta, jugada tras jugada, de forma tan clara y legible como sea posible, en anotación algebraica (ver Apéndice C), en la planilla prescrita para la competición. Está prohibido anotar las jugadas antes de realizarlas, excepto cuando el jugador esté reclamando tablas según los artículos 9.2, 9.3 o aplazando la partida según la <i>Directrices de Partidas Aplazadas</i>. Si así lo desea, un jugador puede replicar a una jugada de su adversario antes de anotar-la. Debe anotar su jugada previa antes de realizar otra. Ambos jugadores deben anotar en su planilla la oferta de tablas. (Apéndice C13) Si un jugador está imposibilitado para anotar, puede ser acompañado por un asistente, aceptado por el árbitro, para desempeñar dicha labor. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada.</p>	<p>8.1 a. En el transcurso de la partida cada jugador está obligado a anotar sus propios movimientos y las de su adversario en la forma correcta, movimiento tras movimiento, de forma tan clara y legible como sea posible, en anotación algebraica (ver Apéndice C), en la planilla prescrita para la competición. Está prohibido anotar los movimientos antes de realizarlos, excepto cuando el jugador esté reclamando tablas según los artículos 9.2, 9.3 o aplazando la partida según el Apéndice E.1.a. b. La planilla se utilizará únicamente para anotar los movimientos, los tiempos de los relojes, las ofertas de tablas, temas relacionados con una reclamación u otros datos relevantes. c. Un jugador puede replicar a un movimiento de su adversario antes de anotarlo, si así lo desea. Debe anotar su movimiento previo antes de realizar otra. d. Ambos jugadores deben anotar en su planilla la oferta de tablas con el símbolo (=). e. Si un jugador es incapaz de anotar, puede proporcionar un asistente, aceptable para el árbitro, para anotar los movimientos. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada. Este ajuste no se aplicará a un jugador discapacitado.</p>
<p>9.2 La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, cuando la misma posición, al menos por tercera vez (no necesariamente por repetición secuencial de jugadas): a. va a producirse, si el jugador primero anota su jugada en su planilla y de-clara al árbitro su intención de realizarla; o</p>	<p>9.2 La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, cuando la misma posición, al menos por tercera vez (no necesariamente por repetición de movimientos): a. va a producirse, si el jugador primero anota su movimiento, que no puede ser</p>

<p>b. acaba de producirse, añadiéndose la circunstancia de que el reclamante está en juego.</p> <p>Se considera que las posiciones como las de (a) y (b) son la misma si es el mismo jugador quien está en juego, las piezas del mismo tipo y color ocupan las mismas casillas, y los movimientos posibles de todas las piezas de ambos jugadores son los mismos.</p> <p>Las posiciones no se consideran la misma si un peón pudiera haber sido capturado al paso -ya que después no podrá ser capturado-. Si se ha de mover un rey o una torre, se perderá el derecho al enroque, si lo hubiera, sólo tras realizar el movimiento.</p>	<p>cambiada, en su planilla y declara al árbitro su intención de realizarla; o</p> <p>b. acaba de producirse y el reclamante está en juego.</p> <p>Se considera que las posiciones son la misma si y solo si el mismo jugador está en juego, las piezas del mismo tipo y color ocupan las mismas casillas, y los movimientos posibles de todas las piezas de ambos jugadores son los mismos. Por lo tanto, las posiciones no son la misma si:</p> <p>(1) al principio de la secuencia un peón pudiera haber sido capturado al paso.</p> <p>(2) un rey o una torre tuvieran derecho al enroque, pero perdieran este derecho después de moverse. El derecho al enroque se pierde sólo después de mover el rey o la torre.</p>
<p>9.5</p> <p>Si un jugador reclama tablas según los Artículos 9.2 ó 9.3, podrá parar ambos relojes (ver Artículo 6.12.b). No se le permite retirar su reclamación.</p> <p>a. Si se comprueba que la reclamación es correcta, la partida es tablas de forma inmediata.</p> <p>b. Si se comprueba que la reclamación es incorrecta, el árbitro añadirá tres minutos al tiempo restante de su adversario y la partida continuará. Si la reclamación se basaba en una jugada anunciada, ésta habrá de realizarse según el Artículo 4.</p>	<p>9.5</p> <p>Si un jugador reclama tablas según los Artículos 9.2 o 9.3, el jugador o el árbitro detendrá el reloj de ajedrez (ver Artículo 6.12a o 6.12.b). No se le permite retirar su reclamación.</p> <p>a. Si se comprueba que la reclamación es correcta, la partida es tablas de forma inmediata.</p> <p>b. Si se comprueba que la reclamación es incorrecta, el árbitro añadirá dos minutos al tiempo de reflexión restante de su adversario y continuará la partida. Si la reclamación se basaba en un movimiento anunciado, ésta habrá de realizarse de acuerdo con los artículos 3 y 4.</p> <p>9.6 La partida es tablas si se produce uno o los dos siguientes casos:</p> <p>a. la misma posición ha aparecido, como en 9.2b, por al menos cinco movimientos alternativos consecutivos de cada jugador.</p> <p>b. se ha completado cualquier serie consecutiva de 75 movimientos por cada jugador sin movimientos de peón, ni capturas. Si el último movimiento resulta de jaque mate,</p>

	este prevalecerá.
<p>Artículo 11: Puntuación</p> <p>11.1 Salvo que se haya anunciado otra cosa de antemano, un jugador que gana su partida, o que gana por incomparecencia, recibe un punto (1); un jugador que pierde su partida, o que pierde por incomparecencia, recibe cero puntos (0); y un jugador que entabla su partida recibe medio punto (½).</p>	<p>Artículo 10: Puntuación</p> <p>A menos que las bases de la competición especifiquen otra cosa, un jugador que gana su partida, o que gana por incomparecencia, recibe un punto (1); un jugador que pierde su partida, o que pierde por incomparecencia, recibe cero puntos (0); y un jugador que entabla su partida recibe medio punto (½).</p>
<p>12.2</p> <p>No está permitido a los jugadores abandonar el recinto de juego sin permiso del árbitro. Se entiende por “recinto de juego” el constituido por las zonas de juego, de descanso, de fumadores, aseos y cualesquiera otras designadas por el árbitro.</p> <p>Al jugador que está en juego no le está permitido abandonar la zona de juego sin permiso del árbitro.</p> <p>12.3</p> <p>a. Durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información, consejos o análisis en otro tablero.</p> <p>b. Está prohibido tener teléfonos móviles o cualquier otro medio electrónico de comunicación sin el permiso del árbitro dentro del recinto de juego, salvo que estén completamente desconectados. Si tal dispositivo produce un sonido, el jugador perderá la partida. El oponente será declarado vencedor. Sin embargo, si el oponente no puede vencer la partida por medio de ninguna serie de jugadas legales, su puntuación será de tablas.</p> <p>c. Sólo se permitirá fumar en la sección del local de juego designada por el árbitro.</p>	<p>11.2</p> <p>El “recinto de juego” se define como la “zona de juego”, aseos, salas de descanso, aseos, zona de refrigerios, zona anexa de fumadores y otros lugares designados por el árbitro.</p> <p>La zona de juego se define como el lugar donde se juegan las partidas de una competición.</p> <p>Sólo con el permiso del árbitro puede:</p> <p>a. un jugador abandonar el recinto de juego.</p> <p>b. el jugador que está en juego salir de la zona de juego.</p> <p>c. una persona que no es ni jugador ni árbitro acceder a la zona de juego.</p> <p>11.3</p> <p>a. Durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información o consejos; o analizar cualquier partida en otro tablero.</p> <p>b. Durante la partida, está prohibido que un jugador tenga un teléfono móvil y/u otros medios de comunicación electrónicos en el recinto de juego. Si es evidente que un jugador trajo un dispositivo de este tipo al recinto de juego, perderá la partida. El adversario ganará.</p> <p>Las bases de un torneo pueden especificar una sanción diferente, menos grave.</p> <p>El árbitro puede requerir al jugador que permita la inspección de su ropa, bolsos y otros artículos en privado. El árbitro o una</p>

	<p>persona autorizada por el árbitro deberá inspeccionar al jugador y deberá ser del mismo sexo que éste. Si un jugador se niega a cooperar con estas obligaciones, el árbitro tomará medidas de acuerdo con el artículo 12.9.</p> <p>c. Sólo se permitirá fumar en la sección del recinto de juego designada por el árbitro.</p>
	<p>11.9 Un jugador tiene derecho a solicitar al árbitro una explicación de cualquier punto de las <i>Leyes del Ajedrez</i>.</p> <p>11.10 A menos que las reglas de la competición especifiquen lo contrario, un jugador puede apelar contra cualquier decisión del árbitro, aunque el jugador haya firmado la planilla (véase el Artículo 8.7).</p>
<p>13.2 El árbitro actuará en el mejor provecho de la competición. Se asegurará de que se mantengan unas buenas condiciones de juego y de que los jugadores no sean molestados. Supervisará el desarrollo de la competición.</p> <p>13.3 El árbitro observará las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados de tiempo, exigirá el cumplimiento de las decisiones que haya adoptado y, cuando corresponda, impondrá sanciones a los jugadores.</p> <p>13.4 El árbitro puede aplicar una o más de las siguientes sanciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. una advertencia; b. aumentar el tiempo de reflexión que disponga el adversario; c. reducir el tiempo de reflexión que disponga el infractor; d. decretar la pérdida de la partida; e. reducir la puntuación obtenida en la partida al infractor; f. aumentar la puntuación obtenida en la partida por el adversario, hasta el máximo posible para dicha partida; 	<p>12.2 El árbitro deberá:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) garantizar el juego limpio. b) actuar en el mejor interés de la competición. c) asegurarse de que se mantiene un buen ambiente de juego. d) asegurarse de que los jugadores no sean molestados. e) supervisar el desarrollo de la competición. f) tomar medidas especiales en los casos de los jugadores con discapacidad y de las personas que necesitan atención médica. <p>12.3 El árbitro observará las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados de tiempo, exigirá el cumplimiento de las decisiones que haya adoptado y, cuando corresponda, impondrá sanciones a los jugadores.</p> <p>12.4 El árbitro puede nombrar ayudantes para observar las partidas, por ejemplo, cuando hay varios jugadores apurados de tiempo.</p> <p>12.5</p>

g. la expulsión de la competición.

13.5

El árbitro puede conceder tiempo adicional a uno o ambos jugadores en caso de desorden ajeno a la partida.

13.6

El árbitro no puede intervenir en una partida excepto en los casos descritos en las *Leyes del Ajedrez*. No indicará el número de jugadas realizadas, excepto en aplicación del Artículo 8.5 cuando al menos una de las banderas haya caído. El árbitro se abstendrá de informar a un jugador de que su adversario ha realizado una jugada o de que no ha pulsado su reloj.

13.7

- a. Los espectadores y jugadores de otras partidas no pueden hablar o interferir de cualquier otro modo en una partida. Si fuera necesario, el árbitro puede expulsar del recinto de juego a los infractores. Si alguien observa una irregularidad, sólo puede informar al árbitro.
- b. Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles o de cualquier otro dispositivo de comunicación en el recinto de juego y en cualquier otra zona designada por el árbitro, salvo que cuente con su autorización.

El árbitro puede conceder tiempo adicional a uno o ambos jugadores en caso de desorden ajeno a la partida.

12.6

El árbitro no puede intervenir en una partida excepto en los casos descritos en las *Leyes del Ajedrez*. No indicará el número de movimientos completados, excepto en aplicación del Artículo 8.5 cuando al menos una de las banderas haya caído. El árbitro se abstendrá de informar a un jugador de que su adversario ha realizado un movimiento o de que no ha pulsado su reloj.

12.7

Si alguien observa una irregularidad, sólo puede informar al árbitro. Los jugadores de otras partidas no pueden hablar o interferir de ningún modo en una partida. Los espectadores no están autorizados a intervenir en una partida. El árbitro puede expulsar a los infractores del recinto de juego.

12.8

Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles o de cualquier otro dispositivo de comunicación en el recinto de juego y en cualquier otra zona designada por el árbitro, salvo que cuente con su autorización.

12.9

El árbitro puede aplicar las siguientes sanciones:

- a. una advertencia;
- b. aumentar el tiempo restante del adversario;
- c. reducir el tiempo restante del infractor;
- d. aumentar la puntuación obtenida en la partida por el adversario, hasta el máximo posible para dicha partida;
- e. reducir la puntuación obtenida

	<p>en la partida por el infractor; f. declarar la partida perdida al infractor (el árbitro también decidirá la puntuación del adversario) g. una multa anunciada con antelación. h. la expulsión de la competición.</p>
<p>A Ajedrez Rápido A 1 Una “partida de Ajedrez Rápido” es aquella en la que todas las jugadas deben efectuarse en un tiempo fijo de al menos 15 minutos pero menos de 60 por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por jugada multiplicado por 60 está incluido entre al menos 15 y menos de 60 minutos. A2 Los jugadores no están obligados a anotar las jugadas. A3 Cuando se cuente con una supervisión adecuada (por ejemplo, un árbitro para un máximo de tres partidas), se aplicarán las <i>Reglas de Competición</i>. A4 Cuando la supervisión sea inadecuada se aplicarán las <i>Reglas de Competición</i>, salvo cuando quede anulado por las siguientes <i>Reglas de Ajedrez Rápido</i>: a. Una vez completadas tres jugadas por cada jugador, no pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, la colocación del tablero o los tiempos que figuran en los relojes. En caso de emplazamiento cambiado de rey y dama, no se permite el enroque con ese rey. b. El árbitro adoptará una decisión con respecto al Artículo 4 (la acción de mover las piezas) sólo a</p>	<p>A Ajedrez Rápido A.1 Una partida de “Ajedrez Rápido” es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de más de 10 minutos pero menos de 60 minutos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por movimiento multiplicado por 60 es más de 10 pero menos de 60 minutos para cada jugador. A.2 Los jugadores no están obligados a anotar los movimientos. A.3 Se aplicarán las Reglas de Competición si: a. un árbitro supervisa un máximo de tres partidas y b. cada partida es apuntada por el árbitro o su asistente y, si es posible, por medios electrónicos. A.4 En caso contrario se aplicará lo siguiente: a. Desde la posición inicial, una vez se hayan completado diez movimientos por cada jugador, (1) No se hará ningún cambio en el ajuste del reloj, a menos que el horario del evento se viera afectado negativamente. (2) no pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, o la colocación del tablero. En caso de emplazamiento incorrecto del rey, no se permitirá el enroque. En el caso de la colocación incorrecta de una torre, el enroque con esta torre no estará permitido. b. Un movimiento ilegal se completa una vez que el jugador ha pulsado su reloj. Si</p>

<p>requerimiento de uno o de ambos jugadores.</p> <p>c. Se considera que se ha completado una jugada ilegal cuando se ha puesto en marcha el reloj del adversario. El adversario cuenta entonces con el derecho, siempre antes de realizar su jugada, de reclamar que el jugador ha completado una jugada ilegal. Únicamente tras dicha reclamación adoptará el</p> <p>árbitro una decisión. En cambio, el árbitro intervendrá, si es posible, cuando ambos reyes estén en jaque o cuando no se haya completado la promoción de un peón.</p> <p>d. 1. Se considera que la bandera ha caído cuando un jugador ha hecho una reclamación válida a tal efecto. El árbitro se abstendrá de señalar una caída de bandera, pero podrá señalar la caída de ambas.</p> <p>2. Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante debe detener ambos relojes y notificárselo al árbitro. Para que la reclamación prospere, la bandera del reclamante debe permanecer en alto, y la de su adversario caída, después de que se hayan parado los relojes.</p> <p>3. Si ambas banderas han caído como se describe en (1) y (2), la partida es tablas.</p>	<p>el árbitro observa esto, declarará la partida perdida por el jugador, siempre y cuando el oponente no haya realizado su próximo movimiento. Si el árbitro no interviene, el oponente tiene derecho a reclamar la victoria, siempre y cuando no haya realizado su próximo movimiento. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante cualquier posible combinación de movimientos legales. Si el oponente no reclama y el árbitro no interviene, el movimiento ilegal permanecerá y la partida continuará. Una vez que el oponente ha hecho su siguiente movimiento, un movimiento ilegal no se puede corregir a menos que haya mutuo acuerdo entre los jugadores sin la intervención del árbitro.</p> <p>c. Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante debe detener el reloj de ajedrez y notificárselo al árbitro. Para que la reclamación prospere, el reclamante debe tener todavía tiempo en su propio reloj, después de haber detenido el reloj de ajedrez. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el reclamante no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante ninguna combinación posible de movimientos legales.</p> <p>d. Si el árbitro observa que ambos reyes están en jaque, o un peón en la fila más alejada de su posición original, deberá esperar hasta que se complete el próximo movimiento. Entonces, si la posición ilegal sigue sobre el tablero, se declarará la partida tablas.</p> <p>A.5 Las bases de la competición deberán especificar si se aplicará el artículo A.3 o el artículo</p> <p>A.4 durante toda la competición.</p>
<p>B Ajedrez Relámpago</p>	<p>B Ajedrez Relámpago</p>

<p>B.1 Una “partida de Ajedrez Relámpago” es aquella en la que todas las jugadas deben efectuarse en un tiempo fijo menor de 15 minutos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por jugada multiplicado por 60 sea menor de 15 minutos por cada jugador.</p> <p>B.2 Cuando se cuente con una supervisión adecuada (un árbitro para cada partida), se aplicarán las <i>Reglas de Competición</i> y el Artículo A.2.</p> <p>B.3 Cuando la supervisión sea inadecuada se aplicará lo siguiente:</p> <p>a. El juego se registrará por las <i>Leyes del Ajedrez Rápido</i>, como en el Apéndice A, excepto en lo que quede anulado por las siguientes reglas de <i>Ajedrez Relámpago</i>.</p> <p>b. Los Artículos 10.2 y A4c no son aplicables.</p> <p>c. Una jugada ilegal se completa en cuanto se pone en marcha el reloj del adversario. En cualquier caso, el adversario está autorizado a reclamar la victoria antes de realizar su propia jugada. Si el adversario no puede alcanzar el mate por cualquier serie de jugadas legales, entonces está autorizado a reclamar tablas antes de realizar su propia jugada. Una vez que el adversario ha realizado su jugada, no puede corregirse una jugada ilegal, salvo por mutuo acuerdo sin la intervención de un árbitro.</p>	<p>B.1 Una partida de “Ajedrez Relámpago” es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de 10 minutos o menos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por movimiento multiplicado por 60 sea de 10 minutos o menos por cada jugador.</p> <p>B.2 Las penalizaciones señaladas en los artículos 7 y 9 de las Reglas de Competición serán de un minuto en lugar de dos minutos.</p> <p>B.3 Las Reglas de Competición se aplicarán si:</p> <p>a. cada arbitro supervisa una partida y b. cada partida es anotada por el árbitro o un asistente y, si es posible, por medios electrónicos.</p> <p>B.4 De lo contrario, el juego se registrará por las <i>Leyes de Ajedrez Rápido</i> como en el Apéndice</p> <p>A.4.</p> <p>B.5 Las bases de la competición deberán especificar si se aplicará el artículo B.3 o el artículo B.4 durante toda la competición.</p>
<p>10.2 Si al jugador que está en juego le quedan menos de dos minutos en su reloj, puede reclamar tablas antes de que caiga su bandera. Requerirá la presencia del árbitro y podrá parar los relojes (ver Artículo 6.12.b).</p> <p>a. Si el árbitro está de acuerdo en que el adversario no está haciendo ningún esfuerzo para ganar la partida por</p>	<p>G Final a caída de bandera</p> <p>G.1 Un “final a caída de bandera” es la última fase de una partida, cuando todos los movimientos (restantes) deben hacerse en un tiempo limitado.</p> <p>G.2 Se anunciará antes del inicio del torneo si se aplicará o no este Apéndice.</p> <p>G.3. Este Apéndice sólo se aplicará a las partidas estándar y partidas de ajedrez Rápido sin incremento y no a partidas</p>

procedimientos normales, o que no es posible ganar por procedimientos normales, declarará la partida tablas. En otro caso aplazará su decisión o rechazará la reclamación.

b. Si el árbitro aplaza su decisión, puede otorgar al adversario dos minutos de tiempo extra de reflexión y la partida continuará, si ello fuera posible, en presencia de un árbitro. El árbitro decretará el resultado final posteriormente durante la partida o tan pronto como sea posible después de que una bandera haya caído. Declarará la partida tablas si está de acuerdo en que la posición final no puede ser ganada por medios normales, o que el adversario no estaba haciendo lo suficiente para ganar por medios normales.

c. Si el árbitro ha rechazado la reclamación, se le concederán dos minutos de tiempo extra de reflexión al adversario.

d. En relación con los anteriores (a), (b) o (c), la decisión del árbitro será definitiva.

Blitz.

G.4 Si el jugador que está en juego tiene menos de dos minutos en su reloj, puede solicitar que se conceda, si fuera posible, una demora de tiempo o un tiempo acumulado extra de cinco segundos por movimiento para ambos jugadores. Esta solicitud constituye también una oferta de tablas. Si ésta se rechaza, y el árbitro está de acuerdo con la solicitud, los relojes se ajustarán con el tiempo extra, al oponente se le concederán dos minutos extra y el juego continuará.

G.5 Si el artículo G.4 no es aplicable y el jugador que está en juego tiene menos de dos minutos en su reloj, puede reclamar tablas antes de que caiga su bandera. Llamará al árbitro y puede detener el reloj (véase el artículo 6.12 b). Puede reclamar sobre la base de que su adversario no puede ganar por medios normales, y/o que su oponente no hace ningún esfuerzo para ganar por medios normales

a. Si el árbitro está de acuerdo en que el adversario no está haciendo ningún esfuerzo para ganar la partida por procedimientos normales, o que no es posible ganar por procedimientos normales, declarará la partida tablas. En otro caso aplazará su decisión o rechazará la reclamación.

b. Si el árbitro aplaza su decisión, puede otorgar al adversario dos minutos de tiempo extra de reflexión y la partida continuará, si ello fuera posible, en presencia de un árbitro. El árbitro decretará el resultado final posteriormente durante la partida o tan pronto como sea posible después de que una bandera haya caído. Declarará la partida tablas si está de acuerdo en que la posición final no puede ser ganada por medios normales, o que el adversario no estaba haciendo lo suficiente para ganar por

	<p>medios normales.</p> <p>c. Si el árbitro ha rechazado la reclamación, se le concederán dos minutos de tiempo extra de reflexión al adversario.</p> <p>G.6 Lo que sigue es aplicable cuando la competición no está supervisada por ningún árbitro:</p> <p>a. Un jugador puede reclamar tablas cuando le queden menos de dos minutos en su reloj y antes de que caiga su bandera. Esto concluye la partida.</p> <p>Puede reclamar en base a que:</p> <ol style="list-style-type: none">1. su adversario no puede ganar por procedimientos normales, y/o2. su adversario no ha estado haciendo ningún esfuerzo para ganar por procedimientos normales. <p>En (1) el jugador debe anotar la posición final y su adversario verificarla.</p> <p>En (2) el jugador debe anotar la posición final y presentar como prueba una planilla actualizada. El adversario verificará tanto la planilla como la posición final.</p> <p>b. La reclamación será remitida a un árbitro designado.</p>
--	--