

Reglamento de Ajedrez de la FIDE

Traducción revisada por Christian Sánchez

El Reglamento de Ajedrez de la FIDE rige el juego sobre el tablero.

El texto en inglés es la versión auténtica del Reglamento de Ajedrez, que se adoptó en el 79º Congreso de la FIDE celebrado en Dresde (Alemania) en noviembre de 2008, y que entró en vigor el 1º de julio de 2009.

En este Reglamento los términos "jugador" y "él" deben entenderse tanto en sentido masculino como femenino.

PRÓLOGO

El *Reglamento de Ajedrez* no puede abarcar todas las situaciones posibles que pueden surgir durante una partida, así como tampoco pueden regular todas las cuestiones administrativas. En los casos no regulados con precisión por un Artículo del Reglamento, debería ser posible llegar a una decisión correcta estudiando situaciones análogas tratadas en él. El Reglamento presupone que los árbitros tienen la competencia, recto juicio y absoluta objetividad necesarios para ello. Una reglamentación excesivamente detallada podría privar al árbitro de su libertad de criterio e impedirle hallar la solución a un problema, guiada por la ecuanimidad, la lógica y la consideración de factores especiales.

La FIDE solicita a todos los jugadores y federaciones de ajedrez que acepten este criterio.

Una federación afiliada es libre de introducir reglas más detalladas, siempre que éstas:

- a. no sean contradictorias en ningún sentido con el Reglamento de Ajedrez oficial de la FIDE;*
- b. se limiten al territorio de la federación interesada; 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 rating FIDE.*

REGLAS DEL JUEGO

Artículo 1: Naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez

1.1 La partida de ajedrez se juega entre dos adversarios que mueven alternativamente sus piezas sobre una superficie cuadrada, llamada "tablero". El jugador que tiene las piezas blancas comienza la partida. Se dice que a un jugador "le toca mover" cuando se ha "realizado" la jugada de su adversario. (Ver Artículo 6.7).

1.2 El objetivo de cada jugador es situar al rey adversario "bajo ataque", de tal forma que el adversario no disponga de ninguna jugada legal. Del jugador que alcanza este objetivo se dice que ha dado "mate" al rey adversario y que ha ganado la partida. No está permitido dejar al propio rey bajo ataque, ni exponerlo al ataque ni tampoco "capturar" el rey adversario. El jugador cuyo rey ha recibido el mate pierde la partida.

1.3 Si la posición es tal que a ninguno de los jugadores le es posible dar mate, la partida es tablas.

Artículo 2: La posición inicial de las piezas en el tablero

2.1 El tablero de ajedrez se compone de 64 casillas del igual tamaño, formando una cuadrícula de 8 x 8, alternativamente claras (las casillas «blancas») y oscuras (las casillas «negras»).

El tablero se coloca entre los jugadores de tal forma que la casilla de la esquina a la derecha de cada jugador sea blanca.

2.2 Al comienzo de la partida, un jugador dispone de 16 piezas de color claro (las piezas «blancas») y el otro, 16 piezas de color oscuro (las piezas «negras»).

Estas piezas son las siguientes:

Un rey blanco, representado habitualmente por el símbolo
Una dama blanca, representada habitualmente por el símbolo
Dos torres blancas, representadas habitualmente por el símbolo
Dos alfiles blancos, representados habitualmente por el símbolo
Dos caballos blancos, representados habitualmente por el símbolo
Ocho peones blancos, representados habitualmente por el símbolo
Un rey negro, representado habitualmente por el símbolo
Una dama negra, representada habitualmente por el símbolo
Dos torres negras, representadas habitualmente por el símbolo
Dos alfiles negros, representados habitualmente por el símbolo
Dos caballos negros, representados habitualmente por el símbolo
Ocho peones negros, representados habitualmente por el símbolo



2.3 La posición inicial de las piezas en el tablero es la siguiente:

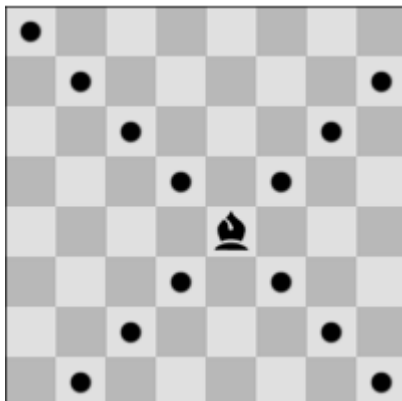


2.4 Las ocho hileras verticales de casillas se denominan «columnas». Las ocho hileras horizontales de casillas se denominan «filas». Una línea recta de casillas del mismo color, que va de un borde del tablero a otro adyacente, se denomina «diagonal».

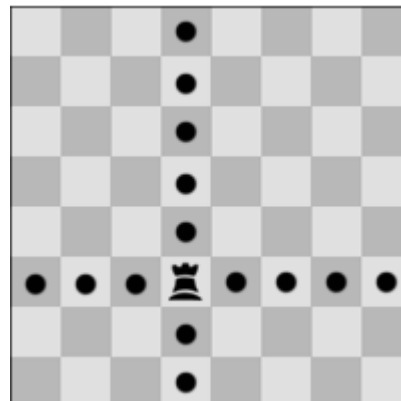
Artículo 3: El movimiento de las piezas

3.1 No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color. Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza adversaria, ésta es capturada y retirada del tablero como parte del mismo movimiento. Se dice que una pieza ataca a una adversaria si puede efectuar una captura en esa casilla conforme a los Artículos 3.2 a 3.8. Se considera que una pieza ataca una casilla incluso si está impedida de moverse a dicha casilla porque este movimiento dejaría o colocaría a su propio rey bajo ataque.

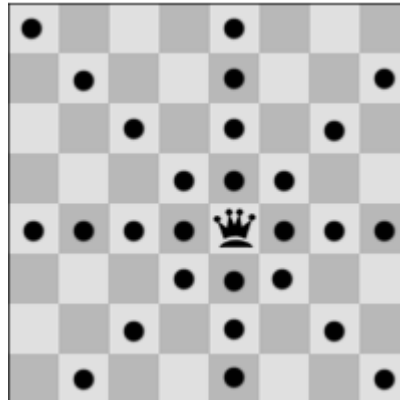
3.2 El alfil puede moverse a cualquier casilla de las diagonales en que se encuentra.



3.3 La torre puede moverse a cualquier casilla de la fila o de la columna en que se encuentra.

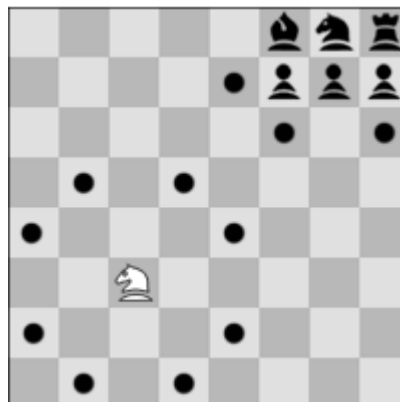


3.4 La dama puede moverse a cualquier casilla de la fila, de la columna o de las diagonales en que se encuentra.



3.5 Al realizar estos movimientos el alfil, la torre o la dama no pueden pasar sobre ninguna otra pieza.

3.6 El caballo puede moverse a una de las casillas más próximas a la que se encuentra, sin ser de la misma fila, columna o diagonal.



- 3.7**
- a. El peón puede moverse hacia adelante a la casilla inmediatamente delante de él en la misma columna, siempre que dicha casilla esté desocupada; o
 - b. en su primer movimiento el peón puede moverse como en (a); alternativamente, puede avanzar dos casillas a lo largo de la misma columna, siempre que ambas casillas estén desocupadas; o
 - c. el peón puede moverse a una casilla ocupada por una pieza adversaria que esté en diagonal delante de él, sobre una columna adyacente, capturando dicha pieza.
 - d. Un peón que ataca una casilla atravesada por un peón adversario que ha avanzado dos casillas en un movimiento desde su casilla original puede capturarlo como si sólo hubiera avanzado una casilla. Esta captura es legal sólo en el movimiento inmediatamente siguiente al citado avance y se denomina captura «al paso».
 - e. Cuando un peón alcanza la fila más alejada de su posición inicial debe ser cambiado, como parte del mismo movimiento, en la misma casilla, por una nueva dama, torre, alfil o caballo del mismo 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 «coronación», siendo inmediato el efecto de la nueva pieza.

3.8 Hay dos formas diferentes de mover el rey:

- i.** desplazándolo a cualquier casilla adyacente no atacada por una o más piezas adversarias, o bien
- ii.** «enrocando». El enroque es un movimiento del rey y de una de las torres del mismo color a lo largo de la primera fila del jugador, que cuenta como una sola jugada del rey y que se realiza como sigue: el rey es trasladado dos casillas desde su casilla original hacia la torre situada en su casilla original y luego dicha torre es trasladada a la casilla que acaba de cruzar el rey.

(1) Se ha perdido el derecho a enrocar:

- a.** si el rey ya se ha movido, o
- b.** con una torre que ya se ha movido.

(2) El enroque está transitoriamente impedido

- a.** si la casilla en la que se encuentra el rey, la que debe cruzar o la que finalmente va a ocupar, está atacada por una o más piezas adversarias, o
- b.** si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la que se va efectuar el enroque.

3.9 Se dice que el rey está «en jaque» si está atacado por una o más piezas adversarias, incluso aunque dichas piezas no pudieran moverse a esa casilla porque dejarían o situarían a su propio rey en jaque.

Ninguna pieza puede moverse de forma que ponga o deje a su propio rey en jaque.

Artículo 4: La acción de mover las piezas

4.1 Cada jugada debe efectuarse con una sola mano.

4.2 El jugador a quien le toca mover puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo «compongo»).

4.3 Exceptuando lo dispuesto en el Artículo 4.2, si el jugador a quien le toca mover toca deliberadamente sobre el tablero:

- a.** una o más piezas propias, debe mover la primera pieza tocada que se pueda mover; o
- b.** una o más piezas adversarias, debe capturar la primera pieza tocada que pueda ser capturada; o
- c.** una pieza de cada color, debe capturar la pieza adversaria con la suya o, si ello es ilegal, mover o capturar la primera pieza tocada que se pueda mover o capturar. Si resulta imposible establecer qué pieza se tocó en primer lugar, será la pieza propia la que se considere como pieza tocada primeramente.

4.4 Si el jugador a quien le toca mover:

- a.** toca deliberadamente su rey y torre, debe enrocar por ese lado si fuera legal hacerlo.

- b.** toca deliberadamente una torre y luego su rey, no podrá enrocar por ese lado en esa jugada y se procederá según lo establecido en el Artículo 4.3.a.
- c.** con la intención de enrocar, toca el rey o rey y torre a la vez, pero es ilegal el enroque por ese lado, el jugador debe hacer otra jugada legal con su rey (lo que puede incluir el enroque por el otro lado). Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier jugada legal.
- d.** corona un peón, la elección de la [nueva] pieza se considerará definitiva cuando ésta toque la casilla de coronación.

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 soltado 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 que el movimiento ha sido realizado:

- 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.
- 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 realizada, pero el jugador ya no tiene otra opción que realizar el enroque por ese lado, siempre que sea legal.
- c.** en el caso de la coronación de un peón, cuando éste ha sido retirado del tablero y el jugador ha soltado la nueva pieza después de situarla en la casilla de coronación. Cuando el jugador ha soltado el peón que ha alcanzado la casilla de coronación, la jugada no se considera todavía realizada, pero el jugador no tiene ya el derecho de jugar el peón a otra casilla.

La jugada se considera legal cuando se han cumplido todos los requisitos pertinentes del Artículo 3.

Si la jugada no es legal, deberá realizarse otra jugada en su lugar considerando 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.

Artículo 5: La finalización de la partida

- 5.1**
 - a.** La partida es ganada por el jugador que ha dado mate al rey adversario. Esto pone fin a la partida de inmediato, siempre que la jugada que generó la posición de mate fuera una jugada legal.
 - b.** La partida es ganada por el jugador cuyo adversario declara que abandona. Esto pone fin a la partida de inmediato.

- 5.2**
 - a.** La partida es tablas cuando el jugador a quien le toca mover no puede hacer ninguna jugada legal y su rey no está en jaque. Se dice entonces que el rey está

«ahogado». Esto pone fin a la partida de inmediato, siempre que la jugada que generó la posición de rey ahogado fuera legal.

b. La partida es tablas cuando se alcanza una posición en la que ningún jugador puede dar mate al rey adversario con ninguna [posible] sucesión de jugadas legales. Se dice entonces que la partida termina en una «posición de tablas muertas». Esto pone fin a la partida de inmediato, siempre que la jugada que generó tal posición fuera legal. (Ver Artículo 9.6).

c. La partida es tablas por acuerdo entre los dos jugadores durante el desarrollo del juego. Esto pone fin a la partida de inmediato. (Ver Artículo 9.1).

d. La partida puede ser tablas si está por producirse o se ha producido la misma posición, al menos tres veces sobre el tablero. (Ver Artículo 9.2).

e. La partida puede ser tablas si cada jugador ha realizado al menos los últimos 50 movimientos consecutivos sin movimiento de peón y sin captura alguna. (Ver Artículo 9.3).

REGLAS DE COMPETICIÓN

Artículo 6: El reloj de ajedrez

6.1 Se entiende por «reloj de ajedrez» un dispositivo con dos indicadores de tiempo, conectados entre sí de tal forma que sólo uno de ellos pueda funcionar en cada momento.

En el presente Reglamento, el término «reloj» hace referencia a uno de los dos citados indicadores de tiempo.

Cada indicador dispone de una «bandera».

Se entiende por «caída de bandera» la finalización del tiempo asignado a un jugador.

6.2 a. Al utilizar un reloj de ajedrez, cada jugador debe realizar un número mínimo de jugadas, o todas ellas, en un periodo de tiempo determinado y puede recibir una cantidad de tiempo adicional con cada jugada. Todas estas cuestiones deben ser especificadas con antelación.

b. El tiempo ahorrado por un jugador durante un periodo se añade a su tiempo disponible para el siguiente periodo, excepto en la modalidad de «tiempo diferido». En la modalidad de tiempo diferido, ambos jugadores reciben un determinado «tiempo principal de reflexión». Además, por cada jugada reciben un «tiempo extra fijo». El descuento del tiempo principal comienza sólo cuando el tiempo extra se ha agotado. El tiempo principal de reflexión no cambia siempre que el jugador detenga su reloj antes de que se agote el tiempo extra, independientemente de la proporción de tiempo extra utilizado.

6.3 Inmediatamente después de una caída de bandera, deben comprobarse los requisitos del Artículo 6.2.a.

6.4 Antes del comienzo de la partida, el árbitro decide la ubicación del reloj de ajedrez.

6.5 A la hora especificada para el comienzo de la partida, se pone en marcha el reloj del jugador que tiene las piezas blancas.

6.6 a. Cualquier jugador que se presente ante el tablero luego del comienzo de la sesión perderá la partida. Así el tiempo de tolerancia es de 0 minutos. Las bases de la competición podrán especificar otra cosa.

b. Si las bases de la competición especifican otro tiempo de tolerancia, se aplicará lo siguiente. Si al comienzo de la partida no está presente ninguno de los jugadores, el jugador que tiene las blancas perderá todo el tiempo transcurrido hasta su llegada, salvo que las bases de la competición o el árbitro decidan otra cosa.

6.7 a. Durante la partida, cada jugador, una vez realizada su jugada sobre el tablero, detendrá su reloj y pondrá en marcha el de su adversario. A un jugador siempre se le debe permitir detener su reloj. Hasta que el jugador lo haya hecho así, no se considera que su jugada esté completada, salvo que la jugada que ha realizado ponga fin a la partida. (Ver Artículos 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c y 9.6).

El tiempo transcurrido entre realizar la jugada sobre el tablero y detener su reloj, poniendo en marcha el del adversario, se considera como parte del tiempo asignado al jugador.

b. Un jugador debe detener su reloj con la misma mano con la que realizó su jugada. Está prohibido dejar el dedo sobre el pulsador o por encima de él.

c. Los jugadores deben manipular el reloj de ajedrez correctamente. Está prohibido golpearlo violentamente, levantarlo o volcarlo. Un manejo indebido del reloj será penalizado de acuerdo con el Artículo 13.4.

d. Si un jugador está imposibilitado para utilizar el reloj, un ayudante, aceptado por el árbitro, puede ser provisto por el jugador para realizar esta operación. El árbitro ajustará su reloj de manera equitativa.

6.8 Se considera que una bandera ha caído cuando el árbitro observa el hecho o cuando uno de los jugadores ha efectuado una reclamación válida en ese sentido.

6.9 Excepto los casos que se rigen por los Artículos 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b o 5.2.c, si un jugador no completa el número prescrito de jugadas en el tiempo asignado, pierde la partida. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el adversario no puede dar mate al jugador mediante ninguna posible sucesión de jugadas legales.

6.10 a. Toda indicación proporcionada por los relojes se considera concluyente en ausencia de algún defecto evidente. Un reloj de ajedrez con un defecto evidente debe ser reemplazado. El árbitro reemplazará el reloj y hará uso de su mejor criterio al determinar los tiempos que deben aparecer en el reloj de ajedrez de reemplazo.

b. Si en el curso de una partida se comprueba que la configuración de alguno de los relojes es incorrecta, cualquier jugador o el árbitro detendrá los relojes de inmediato. El árbitro introducirá la configuración correcta y ajustará los tiempos y el contador de jugadas. El árbitro hará uso de su mejor criterio al determinar la configuración correcta.

6.11 Si han caído ambas banderas y es imposible establecer cuál de ellas lo hizo en primer lugar, entonces:

- a.** continuará la partida si ocurre en cualquier periodo excepto el último.
- b.** la partida es tablas si ocurre en el periodo en el que se han de completar todas las jugadas restantes.

- 6.12**
- a.** Si la partida debe ser interrumpida, el árbitro detendrá los relojes.
 - b.** Un jugador puede detener los relojes sólo para solicitar la asistencia del árbitro, por ejemplo cuando se ha producido una coronación y no está disponible la pieza requerida.
 - c.** En ambos casos, el árbitro decidirá cuándo se va a reanudar la partida.
 - d.** Si un jugador detiene los relojes para solicitar la asistencia del árbitro, éste determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si resulta obvio que el jugador no tenía una razón válida para detener los relojes, el jugador será sancionado conforme al Artículo 13.4.

6.13 Si se produce una irregularidad 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, ajustará también el contador de jugadas del reloj.

6.14 En el recinto de juego se permite el uso de pantallas, monitores o tableros murales que muestren la posición actual sobre el tablero, los movimientos y el número de jugadas realizadas, así como relojes que muestren incluso el número de jugadas realizadas. Sin embargo, el jugador no puede realizar una reclamación basándose únicamente en la información mostrada de esta manera.

Artículo 7: Irregularidades

7.1 **a.** Si en el curso de una partida se comprueba que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida será anulada y se jugará una nueva.

b. Si en el curso de una partida se comprueba que el tablero no se colocó de acuerdo con el Artículo 2.1, la partida continuará, pero la posición existente deberá transferirse a un tablero dispuesto correctamente.

7.2 Si una partida ha comenzado con los colores invertidos, deberá continuar, salvo que el árbitro decida otra cosa.

7.3 Si un jugador desacomoda una o más piezas, deberá restablecer la posición correcta en su propio tiempo. Si fuera necesario, el jugador o su adversario detendrá los relojes y solicitará la asistencia del árbitro. Éste puede sancionar al jugador que desacomodó las piezas.

7.4 **a.** Si en el curso de una partida se comprueba que se ha completado una jugada ilegal, incluyendo el incumplimiento de los requisitos relativos a la coronación de un peón o la captura del rey adversario, se restablecerá la posición inmediata anterior a

la irregularidad. Si no puede determinarse la posición inmediata anterior a 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 esta posición restablecida.

b. Después de actuar conforme al Artículo 7.4.a, para las dos primeras jugadas ilegales de un jugador el árbitro concederá en cada ocasión 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, la partida es tablas si la posición es tal que el adversario no puede dar mate al jugador mediante ninguna posible sucesión de jugadas legales.

7.5 Si en el curso de una partida se comprueba que algunas piezas han sido desplazadas de sus casillas, deberá restablecerse la posición anterior a la irregularidad. Si no puede determinarse la posición inmediata anterior a la irregularidad, la partida continuará a partir de la última posición identificable anterior a la irregularidad. Los relojes serán ajustados de acuerdo al Artículo 6.13. Después continuará la partida a partir de esta posición restablecida.

Artículo 8: La anotación de las jugadas

8.1 En el curso 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, a menos que el jugador esté reclamando tablas según los Artículos 9.2 o 9.3, o aplazando la partida según la Directrices de Partidas Aplazadas 1.a.

Si así lo desea, un jugador puede responder a una jugada de su adversario antes de anotarla. Debe anotar su jugada previa antes de realizar otra. Ambos jugadores deben anotar en su planilla la oferta de tablas. (Ver apéndice C.13).

Si un jugador está imposibilitado para anotar, un ayudante, aceptado por el árbitro, puede ser provisto por el jugador para anotar las jugadas. El árbitro ajustará su reloj de manera equitativa.

8.2 La planilla estará a la vista del árbitro durante toda la partida.

8.3 Las planillas son propiedad de los organizadores de la competición.

8.4 Si un jugador dispone de menos de cinco minutos en su reloj en alguna etapa de un periodo y no tiene un tiempo adicional de 30 segundos o más añadidos con cada jugada, durante el resto del periodo no está obligado a cumplir los requisitos del Artículo 8.1. Inmediatamente después de que haya caído una bandera, el jugador debe actualizar completamente su planilla antes de mover una pieza sobre el tablero.

- 8.5**
- a.** Si ningún jugador está obligado a anotar la partida según el Artículo 8.4, el árbitro o un ayudante procurará estar presente y anotar las jugadas. En tal caso, inmediatamente después de que haya caído una bandera, el árbitro parará los relojes. Después ambos jugadores deberán actualizar sus planillas, utilizando la planilla del árbitro o la del adversario.
 - b.** Si sólo un jugador no está obligado a anotar la partida según el Artículo 8.4, debe actualizar completamente su planilla en cuanto haya caído cualquiera de las dos banderas antes de mover una pieza en el tablero. A condición de que le toque mover al jugador, puede utilizar la planilla de su adversario, pero tendrá que devolverla antes de hacer una jugada.
 - c.** Si no hay ninguna planilla completa disponible, los jugadores deben reconstruir la partida en un segundo tablero bajo el control del árbitro o un ayudante. Primero, y antes de que se realice la reconstrucción, el árbitro anotará la posición actual de la partida, el tiempo transcurrido en ambos relojes y el número de jugadas realizadas, si se dispone de tal información.

8.6 Si no se pueden actualizar las planillas de forma que muestren que un jugador ha sobrepasado el tiempo asignado, la siguiente jugada realizada será considerada como la primera del siguiente periodo de tiempo, salvo que haya evidencia de que se han realizado más jugadas.

8.7 Al finalizar la partida ambos jugadores firmarán las dos planillas, indicando el resultado. Dicho resultado se mantendrá aunque sea incorrecto, salvo que el árbitro decida otra cosa.

Artículo 9: La partida tablas

- 9.1**
- a.** Las bases de la competición pueden especificar la prohibición de que los jugadores acuerden tablas, sea en menos de un número determinado de jugadas o en absoluto, sin el consentimiento del árbitro.
 - b.** Si las bases de la competición permiten el acuerdo de tablas, se aplicará lo siguiente:
 - 1.** Un jugador que desee ofrecer tablas deberá hacerlo después de haber realizado una jugada sobre el tablero y antes de detener su reloj y poner en marcha el del adversario. Una oferta en cualquier otro momento de la partida sigue siendo válida, pero se tendrá en consideración el Artículo 12.6. La oferta no puede ir ligada a ninguna condición. En ambos casos, no se puede retirar la oferta y mantiene su validez hasta que el adversario la acepte, la rechace bien verbalmente o bien tocando una pieza con intención de moverla o capturarla, o la partida concluya de alguna otra forma.
 - 2.** La oferta de tablas deberá ser anotada por cada jugador en su planilla con un símbolo. (Ver apéndice C.13).
 - 3.** Una reclamación de tablas conforme a los Artículos 9.2, 9.3 o 10.2 será considerada una oferta de tablas.

9.2 La partida es tablas, tras una correcta reclamación del jugador a quien le toca mover, cuando la misma posición, al menos por tercera vez (no necesariamente por una repetición de jugadas):

- a. está por producirse, si el jugador primero anota su jugada en la planilla y declara al árbitro su intención de realizarla; o
- b. acaba de producirse y le toca mover al jugador que reclama las tablas.

Se considera que las posiciones como las de (a) y (b) son la misma si es el mismo jugador a quien le toca mover, piezas del mismo tipo y color ocupan las mismas casillas, y los movimientos posibles de todas las piezas de ambos jugadores son los mismos.

Las posiciones son diferentes si un peón que podría haber sido capturado al paso ya no puede ser capturado de esta manera. Cuando un rey o una torre son forzados a moverse, la pieza pierde su derecho a enrocar, si lo tuviera, sólo después de haberse movido.

9.3 La partida es tablas, tras una correcta reclamación del jugador a quien le toca mover, si:

- a. escribe su jugada en la planilla y declara al árbitro su intención de realizar esta jugada que tendrá como resultado que los últimos 50 movimientos [consecutivos] han sido realizados por cada jugador sin movimiento de peón y sin captura alguna; o
- b. los últimos 50 movimientos consecutivos han sido realizados por cada jugador sin movimiento de peón y sin captura alguna.

9.4 Si el jugador toca una pieza según el Artículo 4.3 sin haber reclamado tablas, pierde el derecho a reclamarlas en esa jugada, basándose en los Artículos 9.2 y 9.3.

9.5 Si un jugador reclama tablas basándose en los Artículos 9.2 o 9.3, podrá parar ambos relojes (ver Artículo 6.12.b). No se le permite retirar su reclamación.

- a. Si se comprueba que la reclamación es correcta, la partida es tablas de inmediato.
- b. Si se comprueba que la reclamación es incorrecta, el árbitro añadirá tres minutos al tiempo restante de su adversario. Luego la partida continuará. Si la reclamación se basó en una jugada anunciada, deberá realizarse esta jugada de acuerdo al Artículo 4.

9.6 La partida es tablas cuando se llega a una posición a partir de la cual no puede producirse un mate mediante ninguna posible sucesión de jugadas legales. Esto pone fin a la partida de inmediato, a condición de que la jugada que produjo esta posición fuera legal.

Artículo 10: Final a caída de bandera o juego a "finish"

10.1 Un «final a caída de bandera» es la fase de una partida en donde todas las jugadas (restantes) deben hacerse en un tiempo limitado.

10.2 Si al jugador a quien le toca mover 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).

- a. Si el árbitro está de acuerdo en que el adversario no está haciendo ningún esfuerzo para ganar la partida por medios normales, o que no es posible ganar por medios 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 extra y la partida continuará, si ello fuera posible, en presencia de un árbitro. El árbitro decretará el resultado final posteriormente, durante la partida o lo antes posible después de que una bandera haya caído. Declarará la partida tablas si está de acuerdo en que la posición final no se puede ganar por medios normales, o que el adversario no estaba realizando suficientes intentos de ganar por medios normales.
- c. Si el árbitro ha rechazado la reclamación, se le concederán dos minutos de tiempo extra al adversario.
- d. En relación con los puntos (a), (b) y (c), la decisión del árbitro será inapelable.

Artículo 11: Puntuación

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).

Artículo 12: La conducta de los jugadores

12.1 Los jugadores no actuarán de forma que desprestigien el juego del ajedrez.

12.2 No está permitido a los jugadores abandonar el «local de juego» sin permiso del árbitro. El local de juego está constituido por la zona de juego, sanitarios, zona de refrigerio, zona especial para fumadores y otros lugares designados por el árbitro.

Al jugador a quien le toca mover no le está permitido abandonar la zona de juego sin permiso del árbitro.

12.3

- a. Durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información, consejos, o analicen en otro tablero.
- b. Sin el permiso del árbitro está prohibido que un jugador tenga teléfonos celulares o cualquier otro medio electrónico de comunicación en el local de juego, a menos que estén completamente apagados. Si cualquier dispositivo de ese tipo produce un sonido, el jugador perderá la partida. El adversario ganará. Sin embargo, si el adversario no puede ganar la partida con ninguna [posible] sucesión de jugadas legales, la puntuación del adversario será la de tablas.
- c. Sólo está permitido fumar en la parte del local designada por el árbitro.

12.4 La planilla sólo se utilizará para anotar las jugadas, el tiempo indicado en los relojes, las ofertas de tablas, cuestiones relativas a una reclamación y otros datos relevantes.

12.5 Los jugadores que hayan finalizado sus partidas serán considerados espectadores.

12.6 Está prohibido distraer o molestar al adversario de cualquier manera. Esto incluye reclamaciones u ofertas de tablas improcedentes, o la introducción de una fuente de ruido en la zona de juego.

12.7 Las infracciones a las reglas establecidas en los Artículos 12.1 a 12.6 darán lugar a sanciones conforme al Artículo 13.4.

12.8 La persistente negativa de un jugador a cumplir con el Reglamento de Ajedrez será sancionada con la pérdida de la partida. El árbitro decidirá la puntuación del adversario.

12.9 Si ambos jugadores son considerados culpables de acuerdo con el Artículo 12.8, la partida se declarará perdida para ambos.

12.10 En el caso del Artículo 10.2.d o del Apéndice D un jugador no podrá apelar la decisión del árbitro. En cualquier otro caso un jugador podrá apelar cualquier decisión del árbitro, a menos que las bases de la competición especifiquen otra cosa.

Artículo 13: El papel del árbitro (ver el Prólogo)

13.1 El árbitro se encargará de que se cumpla estrictamente el Reglamento de Ajedrez.

13.2 El árbitro actuará para la mejor conveniencia 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.

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.

13.4 El árbitro puede aplicar una o más de las siguientes sanciones:

- a. advertencia;
- b. incremento del tiempo de reflexión del adversario;
- c. reducción del tiempo de reflexión del infractor;
- d. declaración de la pérdida de la partida;
- e. reducción de la puntuación obtenida en una partida por el infractor;
- f. aumento de la puntuación obtenida en una partida por el adversario, hasta el máximo posible para dicha partida;
- g. 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 debe intervenir en una partida excepto en los casos descritos en el Reglamento de 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 que su adversario ha completado una jugada o que el jugador 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 local de juego a los infractores. Si alguien observa una irregularidad, podrá informar al árbitro solamente.
- b.** A menos que esté autorizado por el árbitro, está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos celulares o cualquier tipo de dispositivo de comunicación en el local de juego y en cualquier zona contigua designada por el árbitro.

Artículo 14: FIDE

14.1 Las federaciones afiliadas pueden solicitar a la FIDE que adopte una decisión oficial en problemas relacionados con el Reglamento de Ajedrez.