

APÉNDICES

A. Ajedrez rápido

A1. Una partida de «Ajedrez Rápido» es aquella en la que o bien todas las jugadas deben efectuarse en un tiempo fijo de 15 minutos como mínimo, pero menos de 60 minutos por jugador; o bien el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por jugada multiplicado por 60 es 15 minutos como mínimo, pero menos de 60 minutos por jugador.

A2. Los jugadores no están obligados a anotar las jugadas.

A3. Cuando haya adecuada supervisión del juego (por ejemplo, un árbitro para tres partidas como máximo), se aplicarán las Reglas de Competición.

A4. Cuando la supervisión sea inadecuada, se aplicarán las Reglas de Competición, excepto cuando sean anuladas por las siguientes Reglas de Ajedrez Rápido:

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 está permitido enrocar con este rey.

b. El árbitro adoptará una decisión de acuerdo al Artículo 4 (La acción de mover las piezas) sólo a requerimiento de uno o de ambos jugadores.

c. Una jugada ilegal se ha completado cuando se ha puesto en marcha el reloj del adversario. El adversario tiene entonces el derecho de reclamar que el jugador ha completado una jugada ilegal antes de que el reclamante haya realizado su jugada. Únicamente tras dicha reclamación adoptará el árbitro una decisión. Sin embargo, si ambos reyes están en jaque o no se ha completado la coronación de un peón, el árbitro intervendrá, si es posible.

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 hacerlo si ambas han caído.

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.

3. Si ambas banderas han caído como se describe en (1) y (2), el árbitro declarará la partida tablas.

B. Ajedrez relámpago

B1. Una partida de «Ajedrez Relámpago» es aquella en la que todas las jugadas deben efectuarse en un tiempo fijo menor a 15 minutos para cada jugador; o bien el resultado de la

suma del tiempo asignado más el incremento por jugada multiplicado por 60 es menor a 15 minutos.

B2. Cuando haya adecuada supervisión del juego (un árbitro para cada partida), se aplicarán las Reglas de Competición y el Apéndice A2.

B3. Cuando la supervisión sea inadecuada, se aplicará lo siguiente:

a. El juego se regirá por el Reglamento de Ajedrez Rápido, como en el apéndice A, excepto en lo que quede anulado por el siguiente Reglamento de Ajedrez Relámpago.

b. Los Artículos 10.2 y A.4.c no se aplicarán.

c. Una jugada ilegal se ha completado cuando se ha puesto en marcha el reloj del adversario. El adversario tiene el derecho de reclamar la victoria antes de que haya realizado su propia jugada. Sin embargo, si el adversario no puede alcanzar el mate mediante ninguna posible sucesión de jugadas legales, entonces el reclamante tiene el derecho de reclamar tablas antes de que haya realizado su propia jugada. Una vez que el adversario ha realizado su propia jugada, una jugada ilegal no puede corregirse, a menos que se haga por mutuo acuerdo sin intervención del árbitro.

C. Notación algebraica

La FIDE sólo reconoce para sus propios torneos y matches un sistema de anotación, el sistema algebraico, y recomienda también el uso de este sistema uniforme de anotación ajedrecística para libros y revistas de ajedrez. Las planillas en las que se utilice un sistema de anotación distinto al algebraico no podrán ser utilizadas como prueba en casos en los que la planilla de un jugador se usa para tal fin. Un árbitro que observe que un jugador utiliza un sistema de anotación distinto al algebraico advertirá al jugador acerca de este requisito.

Descripción del sistema algebraico

C1. En esta descripción, "pieza" significa cualquier pieza excepto un peón.

C2. Cada pieza se designa por la letra inicial, en mayúscula, de su nombre. Por ejemplo: R = rey, D = dama, T = torre, A = alfil, C = caballo.

C3. Para la letra inicial del nombre de una pieza, cada jugador es libre de usar la letra inicial del nombre utilizado normalmente en su país. Por ejemplo: A = alfil (en español); F = fou (en francés); L = loper (en holandés). En publicaciones impresas se recomienda el uso de figuras.

C4. Los peones no se designan por su letra inicial, sino que se los reconoce precisamente por la ausencia de tal letra. Por ejemplo: e5, d4, a5.

C5. Las ocho columnas (de izquierda a derecha para las blancas y de derecha a izquierda para las negras) se designan por las letras minúsculas: a, b, c, d, e, f, g, h, respectivamente.

C6. Las ocho filas (de abajo arriba para las blancas y de arriba abajo para las negras) están numeradas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8, respectivamente. Consecuentemente, en la posición inicial

las piezas y peones blancos se colocan en la primera y segunda filas; las piezas y peones negros en la octava y séptima filas.

C7. Como consecuencia de las reglas anteriores, cada una de las 64 casillas está designada invariablemente por una combinación única de una letra y un número.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

C8. Cada movimiento de una pieza se indica por: a) la letra inicial del nombre de la pieza en cuestión y b) la casilla de llegada. No hay guión entre (a) y (b). Por ejemplo: Ae5, Cf3, Td1.

En el caso de peones, sólo se indica la casilla de llegada. Por ejemplo: e5, d4, a5.

C9. Cuando una pieza realiza una captura, se inserta una x entre a) la letra inicial del nombre en cuestión y b) la casilla de llegada. Por ejemplo: Axe5, Cxf3, Txd1.

Cuando un peón realiza una captura, debe indicarse la columna de partida, luego una x y finalmente la casilla de llegada. Por ejemplo: dxe5, gxf3, axb5. En el caso de una captura al paso, se pone como casilla de llegada la que finalmente ocupa el peón que realiza la captura, añadiéndose a la anotación «a.p.». Ejemplo: exd6 «a.p.».

C10. Si dos piezas idénticas pueden moverse a la misma casilla, la pieza que se mueve se indica como sigue:

1. Si ambas piezas están en la misma fila: por a) la letra inicial del nombre de la pieza, b) la columna de la casilla de salida y c) la casilla de llegada.
2. Si ambas piezas están en la misma columna: por a) la letra inicial del nombre de la pieza, b) la fila de la casilla de salida y c) la casilla de llegada.

Si las piezas están en filas y columnas distintas, es preferible el método (1).

En el caso de una captura, se inserta una x entre (b) y (c).

Ejemplos:

1. Hay dos caballos, en las casillas g1 y e1, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser Cgf3 o Cef3.
2. Hay dos caballos, en las casillas g5 y g1, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser C5f3 o C1f3.

3. Hay dos caballos, en las casillas h2 y d4, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser Chf3 o Cdf3.

Si se da una captura en la casilla f3, se modifican los ejemplos anteriores insertando una x: según el caso, puede ser 1) Cgxf3 o Cexf3, 2) C5xf3 o C1xf3, 3) Chxf3 o Cdx3.

C11. Si dos peones pueden capturar la misma pieza o peón adversario, el peón que se mueve se indica por a) la letra de la columna de salida, b) una x, c) la casilla de llegada. Por ejemplo: si hay peones blancos en las casillas c4 y e4 y un peón o pieza negro en la casilla d5, la anotación para la jugada de las blancas puede ser, según el caso: cxd5 o exd5.

C12. En el caso de la coronación de un peón, se indica el movimiento efectivo del peón, seguido inmediatamente por la letra inicial de la nueva pieza. Por ejemplo: d8D, f8C, b1A, g1T.

C13. La oferta de tablas se anotará como (=).

Abreviaturas esenciales:

0-0 enroque con la torre de h1 o h8 (enroque por el flanco de rey o enroque corto)

0-0-0 enroque con la torre de a1 o a8 (enroque por el flanco de dama o enroque largo)

x captura

+ jaque

++ o **#** mate

a.p. captura de peón al paso

No es obligatorio anotar en la planilla el jaque, el mate o la captura.

Ejemplo de partida: 1. e4 e5 2. Cf 3 Cf6 3. d4 dxe4 4.e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 a. p. Cxd6 7. Ag5 Cc6 8. De3+ Ae7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

D. Finales a caída de bandera cuando no hay árbitro en el local de juego

D1. Cuando se disputan partidas de acuerdo con el Artículo 10, un jugador puede reclamar tablas cuando le queden menos de dos minutos en su reloj y antes de que caiga su bandera. Esto pone fin a la partida.

Puede reclamar basándose en que:

a. su adversario no puede ganar por medios normales, o

b. su adversario no ha estado haciendo ningún esfuerzo para ganar por medios normales.

En (a) el jugador debe anotar la posición final y su adversario verificarla.

En (b) el jugador debe anotar la posición final y presentar una planilla actualizada. El adversario verificará tanto la planilla como la posición final.

La reclamación será remitida a un árbitro, cuya decisión será inapelable.

E. Reglas para partidas con ciegos y discapacitados visuales

E1. La organización del torneo tendrá la potestad de adaptar las siguientes reglas conforme a las circunstancias concretas. En el ajedrez de competición entre un jugador que ve y otro discapacitado visual (legalmente ciego), cualquiera de los contendientes puede exigir la utilización de dos tableros, utilizando el jugador que ve un tablero normal y el jugador discapacitado visual uno especialmente construido. El tablero especial debe reunir los siguientes requisitos:

- a.** un tamaño de al menos 20 x 20 centímetros;
- b.** las casillas negras ligeramente elevadas;
- c.** un agujero de seguridad en cada casilla;
- d.** cada pieza provista de una clavija que encaje en el agujero de seguridad;
- e.** piezas de diseño Staunton, con las piezas negras especialmente identificadas.

E2. El juego se regirá por las siguientes reglas:

1. Las jugadas se anunciarán claramente, repetidas por el adversario y ejecutadas en su tablero. Cuando se corona un peón, el jugador debe anunciar qué pieza se elige. Para hacer que tal anuncio sea lo más claro posible, se sugiere la utilización de los siguientes nombres en lugar de las correspondientes letras del sistema algebraico:

A-Anna
B-Bella
C-Cesar
D-David
E-Eva
F-Felix
G-Gustav
H-Hector

Las filas, de blancas a negras, recibirán los números en alemán:

1-eins
2-zwei
3-drei
4-vier
5-fuenf
6-sechs
7-sieben
8-acht

El enroque se anuncia «Lange Rochade» (en alemán, enroque largo) y «Kurze Rochade» (en alemán, enroque corto).

Las piezas llevan los nombres: Koenig (rey), Dame (dama), Turm (torre), Laeuffer (alfil), Springer (caballo) y Bauer (peón).

2. En el tablero del jugador discapacitado visual, se considerará «tocada» una pieza cuando haya sido sacada del agujero de seguridad.

3. Se considerará una jugada «realizada» cuando:

- a.** en el caso de una captura, la pieza capturada ha sido retirada del tablero del jugador al que le corresponde jugar;
- b.** se coloca una pieza en un agujero de seguridad distinto;
- c.** la jugada ha sido anunciada.

Sólo entonces se pondrá en marcha el reloj del adversario.

En lo que se refiere a estas reglas 2 y 3 para el jugador no discapacitado serán válidas las reglas normales.

4. Se admitirá un reloj de ajedrez especialmente construido para discapacitados visuales. Incorporará las siguientes características:

- a.** una esfera adaptada con manecillas reforzadas, con un punto resaltado cada cinco minutos y con dos cada quince;
- b.** una bandera que pueda ser tocada fácilmente. Debería cuidarse de que la bandera esté emplazada de tal manera que permita al jugador tocar la manecilla de los minutos durante los últimos cinco minutos de cada hora.

5. El jugador discapacitado visual debe anotar la partida en Braille o escritura normal, o bien grabar las jugadas mediante un magnetófono.

6. Un *lapsus linguae* en el anuncio de una jugada debe ser corregido inmediatamente, antes de poner en marcha el reloj del adversario.

7. Si en el transcurso de una partida aparecieran posiciones diferentes en los dos tableros, deben ser corregidas con la ayuda de un árbitro y consultando ambas planillas. Si las dos planillas coinciden, el jugador que ha anotado bien la jugada pero la ha ejecutado mal debe ajustar su posición a la que corresponde con lo escrito.

8. En el caso de que sucedan tales diferencias y se observe que las planillas difieren, se retrocederán las jugadas hasta el punto en que ambas estén de acuerdo y, consecuentemente, el árbitro ajustará los relojes.

9. El jugador discapacitado visual tendrá derecho a valerse de un ayudante, quien se encargará de alguna o de todas las funciones siguientes:

- a.** Realizar la jugada de cualquiera de los jugadores en el tablero del adversario.
- b.** Anunciar las jugadas de ambos jugadores.
- c.** Encargarse de anotar la partida en la planilla del discapacitado visual y poner en marcha el reloj del adversario (teniendo en cuenta la regla 3.c).
- d.** Informar al discapacitado visual, sólo a requerimiento de éste, del número de jugadas completadas y del tiempo empleado por ambos jugadores.

- e. Reclamar la partida en caso de que se haya excedido el límite de tiempo e informar al árbitro cuando el jugador no discapacitado haya tocado una de sus piezas.
- f. Llevar a cabo las formalidades necesarias en caso de que se aplace la partida.

10. Si el discapacitado visual no se vale de un ayudante, su adversario puede hacer uso de uno que se encargue de las labores mencionadas en los puntos 9.a y 9.b.

F. Reglamento de Ajedrez-960

F1. Antes del comienzo de una partida de Ajedrez-960 se sortea la posición inicial de las piezas según unas reglas determinadas. Después se juega la partida de la misma forma que en el ajedrez normal.

En concreto, las piezas y peones se mueven normalmente y el objetivo de cada jugador es dar mate al rey adversario.

F2. Requerimientos de la posición inicial

La posición inicial en Ajedrez-960 debe reunir ciertas reglas. Los peones blancos se ponen en la segunda fila como en el ajedrez normal. Todas las piezas blancas restantes se sitúan al azar en la primera línea, pero con las restricciones siguientes:

1. El rey se sitúa en algún lugar entre las dos torres.
2. Los alfiles se ponen en casillas de colores diferentes.
3. Las piezas negras se sitúan simétricamente a las piezas blancas.

La posición inicial se puede generar antes de la partida por medio de un programa informático o usando dados, monedas, cartas, etc.

F3. El enroque en Ajedrez-960

a. El Ajedrez-960 permite que cada jugador se enroque una vez por partida, en un único movimiento que podrá incluir potencialmente al rey y la torre. Sin embargo, hay que hacer unas pocas precisiones sobre las reglas del enroque del ajedrez normal, pues éstas presuponen una localización del rey y la torre que no es aplicable a menudo en Ajedrez-960.

b. *Cómo enrocarse*

En Ajedrez-960 la maniobra del enroque se realiza siguiendo uno de estos cuatro métodos, según la posición inicial del rey y la torre:

1. Enroque por doble movimiento: en el mismo turno se realiza un movimiento con el rey y otro con la torre.
2. Enroque por trasposición: se trasponen las posiciones del rey y la torre.
3. Enroque por movimiento de rey: se mueve sólo el rey.
4. Enroque por movimiento de torre: se mueve sólo la torre.

Recomendación

1. Cuando el enroque lo realice un jugador humano en un tablero físico, se recomienda que mueva el rey fuera de la superficie de juego junto a la que ha de ser su posición final, mueva la torre de su casilla de origen a la de destino, y sitúe entonces el rey en su casilla de destino.
2. Después de enrocarse, las posiciones finales del rey y la torre serán exactamente las mismas que en el ajedrez normal.

Aclaración

De esta forma, tras enrocarse por el flanco c (anotado como O-O-O y conocido como enroque largo en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa sobre la casilla c (c1 para las blancas y c8 para las negras) y la torre sobre la d (d1 para las blancas y d8 para las negras). Tras enrocarse por el flanco g (anotado como O-O y conocido como enroque corto en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa sobre la casilla g (g1 para las blancas y g8 para las negras) y la torre sobre la f (f1 para las blancas y f8 para las negras).

Notas

1. Para evitar cualquier malentendido, podría ser útil declarar “me voy a enrocar” antes de enrocarse.
2. En algunas posiciones iniciales es posible que no se mueva el rey o la torre (pero no ambos).
3. En algunas posiciones iniciales es posible que el enroque tenga lugar en la primera jugada.
4. Todas las casillas situadas entre la casilla de origen del rey y la de destino (incluyendo esta última), y todas las casillas situadas entre la casilla de origen de la torre y la de destino (incluyendo esta última), deberán estar vacías, a excepción de la del rey y la de la torre con la que se enroque.
5. En algunas posiciones iniciales, determinadas casillas podrán permanecer ocupadas durante el enroque, aunque en el ajedrez normal deberían estar vacías. Por ejemplo, tras enrocarse por el flanco c (O-O-O), es posible que a, b o e permanezcan ocupadas, y tras enrocarse por el flanco g (O-O) es posible que e o h permanezcan ocupadas.

A. Partidas aplazadas

A1.

a. Si una partida no ha terminado al final del tiempo establecido para la sesión, el árbitro exigirá al jugador a quien le toque mover que «selle» su jugada. El jugador debe anotar su jugada sin ambigüedades en su planilla, poner su planilla y la de su adversario en un sobre, cerrar el sobre y, sólo entonces, parar su reloj sin poner en marcha el de su adversario. Hasta que haya parado los relojes, el jugador mantiene el derecho a cambiar su jugada secreta. Si, luego de que el árbitro le ordene sellar la jugada, el jugador realiza una jugada sobre el tablero, debe anotar dicha jugada en su planilla como su jugada secreta.

b. Si un jugador, tocándole mover, aplaza la partida antes del fin de la sesión de juego, se considerará que ha sellado a la hora establecida para el fin de la sesión, indicándose así su tiempo restante.

A2. En el sobre se escribirán los siguientes datos:

- a.** los nombres de los jugadores;
- b.** la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta;
- c.** el tiempo empleado por cada jugador;
- d.** el nombre del jugador que ha realizado la jugada secreta;
- e.** el número de la jugada secreta;
- f.** la oferta de tablas, si la propuesta está vigente;
- g.** la fecha, hora y lugar de reanudación de la partida.

A3. El árbitro comprobará la exactitud de la información escrita en el sobre y es el responsable de su custodia.

A4. Si un jugador propone tablas después de que su adversario haya sellado su jugada, la oferta permanece válida hasta que el adversario la haya aceptado o rechazado, como en el Artículo 9.1.

A5. Antes de reanudarse la partida, se pondrá sobre el tablero la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta y se indicará en los relojes el tiempo empleado por cada jugador en el momento del aplazamiento.

A6. Si antes de la reanudación de la partida se acuerdan tablas o uno de los jugadores notifica al árbitro que abandona, finaliza la partida.

A7. El sobre se abrirá sólo cuando esté presente el jugador que debe responder a la jugada secreta.

A8. Excepto en los casos mencionados en los Artículos 5, 6.9 y 9.6, pierde la partida un jugador cuya anotación de la jugada secreta:

- a.** sea ambigua; o
- b.** esté escrita de tal forma que sea imposible establecer su significado real; o bien
- c.** sea ilegal.

A9. Si a la hora acordada para la reanudación:

- a.** está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, se abre el sobre, se ejecuta la jugada secreta sobre el tablero y se pone en marcha su reloj.
- b.** no está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, se pondrá en marcha su reloj. Al llegar, el jugador puede detener su reloj y requerir la presencia del árbitro. Es entonces cuando se abre el sobre y se ejecuta la jugada secreta sobre el tablero, volviéndose a poner en marcha su reloj.
- c.** no está presente el jugador que selló su jugada, su adversario tiene derecho a anotar su respuesta en la planilla, sellar su jugada en un nuevo sobre, detener su reloj y poner en marcha el del jugador ausente, en lugar de ejecutar su jugada en la forma normal. Si así

fuere, el sobre se lo pasará al árbitro para su custodia y se abrirá a la llegada del jugador ausente.

A10. Perderá la partida el jugador que se presente ante el tablero con más de una hora de retraso para la reanudación de una partida aplazada (salvo que las bases de la competición o el árbitro decidan otra cosa).

No obstante, si el jugador retrasado es el que hizo la jugada secreta, la partida se decide de otra forma, si:

- a. el jugador ausente ha ganado la partida porque la jugada secreta da mate; o
- b. el jugador ausente ha entablado la partida porque la jugada secreta genera una posición de rey ahogado o una posición como la descrita en el Artículo 9.6; o bien
- c. el jugador presente ante el tablero ha perdido la partida conforme al Artículo 6.9.

A11.

- a. Si se pierde el sobre que contiene la jugada secreta, la partida continuará a partir de la posición y con los tiempos anotados en el momento del aplazamiento. Si no se pudiera restablecer el tiempo consumido por cada jugador, el árbitro ajustará los relojes. El jugador que hizo la jugada secreta ejecuta sobre el tablero la jugada que declara ser la que selló.
- b. Si es imposible restablecer la posición, se anulará la partida y se jugará una nueva.

A12. Si, en la reanudación de la partida y antes de hacer su primera jugada, uno de los jugadores muestra que el tiempo consumido ha sido puesto incorrectamente en alguno de los relojes, el error debe ser corregido. Si no se prueba el error en ese momento, la partida continúa sin hacer correcciones, salvo que el árbitro considere que las consecuencias serían demasiado graves.

A13. La duración de cada sesión de reanudación estará controlada por el reloj del árbitro. Las horas de comienzo y finalización serán anunciadas con antelación.