

Reglamento internacional de Ajedrez

Prefacio

Las Leyes del Ajedrez no pueden cubrir todas las situaciones posibles que puedan presentarse durante una partida, ni tampoco pueden regular todas las cuestiones administrativas. En los casos que no estén reguladas precisamente por un artículo determinado de las Leyes, es posible alcanzar una decisión correcta a la luz de situaciones análogas que han sido discutidas anteriormente. Las leyes consideran que los árbitros poseen la competencia necesaria, el juicio probado y una objetividad absoluta. El concretar demasiado las reglas podría privar al árbitro de su libertad de juicio y así, limitarlo para encontrar la solución a un problema enmarcado por honestidad, lógica y factores especiales. La FIDE apela a todos los jugadores y federaciones para aceptar estos puntos de vista. Cualquier federación nacional que use otras leyes o desee modificar las actuales, está en libertad de hacerlo, siempre que:

- a) No contradigan de modo alguno las leyes del ajedrez oficiales de la FIDE.
- b) Estén limitadas al territorio de la federación en cuestión
- c) No tengan validez para match alguno de la FIDE, campeonato o evento de calificación de la misma, o para torneos de rating o título de la FIDE.

En estas Leyes, las palabras "el", "de el", "a el" son usadas indiscriminadamente para incluir "ella" y "de ella".

Artículo 1

El tablero de Juego

El juego de Ajedrez es jugado entre dos oponentes, moviendo piezas sobre un tablero cuadrado, denominado *tablero*.

1. El tablero está compuesto de 64 cuadrados iguales, alternadamente claros (los cuadros blancos) y oscuros (los cuadros negros).
2. El tablero estará situado entre los dos jugadores, de tal manera que el cuadro más próximo a la derecha de cada jugador es blanco.
3. La sucesión vertical de cada 8 cuadros es llamada *columna*.
4. La sucesión horizontal de cada 8 cuadros es llamada *fila*.
5. La alineación de cuadros del mismo color que se tocan de esquina a esquina es llamada *diagonal*.

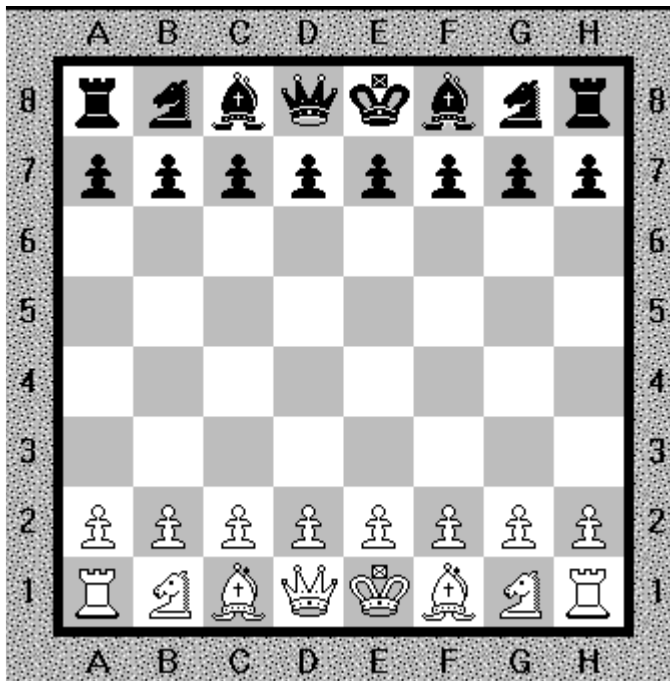
Artículo 2

Las piezas

1. Al comienzo del juego, un jugador tiene 16 piezas de color claro (las piezas blancas), y el otro 16 piezas de color oscuro (las piezas negras).
2. Estas piezas son las siguientes:

- Un rey blanco usualmente indicado por el símbolo ♔
- Una dama blanca usualmente indicado por el símbolo ♕
- Dos torres blancas usualmente indicado por el símbolo ♖
- Dos alfiles blancos usualmente indicado por el símbolo ♗
- Dos caballos blancos usualmente indicado por el símbolo ♘
- Ocho peones blancos usualmente indicado por el símbolo ♙
- Un rey negro usualmente indicado por el símbolo ♚
- Una dama negra usualmente indicado por el símbolo ♛
- Dos torres negras usualmente indicados por el símbolo ♜
- Dos alfiles negros usualmente indicados por el símbolo ♝
- Dos caballos negros usualmente indicados por el símbolo ♞
- Ocho peones negros usualmente indicados por el símbolo ♟

3. La posición inicial de las piezas en el tablero de Ajedrez es como sigue:



Artículo 3

El derecho a mover

1. El jugador que posee las piezas blancas comienza la partida. Los jugadores hacen alternativamente un movimiento cada vez, hasta que la partida termina.
2. A un jugador se dice que le toca jugar cuando el movimiento de su oponente ha sido completado. (Ver [artículo 6](#)).

Artículo 4

La definición general de la jugada

1. Con la excepción del enroque ([artículo 5.1 b](#)), una jugada es la transferencia de una pieza de un cuadrado o casilla a otra, la cual se encuentra vacía u ocupada por una pieza adversaria.
2. Ninguna pieza, con excepción de la torre cuando efectúa el enroque ([artículo 5.1 b](#)) y el caballo ([artículo 5.5](#)), puede cruzar una casilla ocupada por otra pieza.
3. Una pieza jugada a una casilla ocupada por una pieza adversaria la captura como parte de dicha jugada. La pieza capturada tiene que ser retirada inmediatamente del tablero por el jugador que efectúa la captura. (ver [artículo 5.6 c](#) referente a la captura al paso).

Artículo 5

El movimiento de las piezas

1. El Rey.

- a. Excepto cuando se efectúa el enroque, el rey se mueve a cualquiera casilla adyacente, siempre que la misma no se encuentre atacada por una pieza adversaria.
- b. El enroque es un movimiento conjunto del rey y cualquiera de las dos torres y se considera como una sola jugada, efectuándose como sigue: el rey se traslada dos casillas en dirección de la torre seleccionada partiendo de su casilla original, por la misma fila, entonces la torre es trasladada sobre el rey a la casilla adyacente al mismo, o sea aquella casilla que el rey acaba de cruzar.
- c. Si un jugador toca una torre y después él su rey, no le está permitido efectuar el enroque con esa torre y la situación será regulada por los [artículos 7.2, y 7.3](#).
- d. Si un jugador pretendiendo enrocarse toca primero su rey, o el rey y la torre al mismo tiempo y dicho enroque es ilegal, el jugador puede escoger entre mover su rey enrocando hacia el otro lado, siempre que el enroque hacia ese lado sea legal. Si el rey no tiene movimiento legal, el jugador está en libertad de efectuar cualquier movimiento legal.
- e. El enroque es ilegal: i.Si el rey se ha movido o ii.si la torre con la cual se pretende enrocar ya se ha movido.
- f. El enroque no puede efectuarse momentáneamente: i.Si el rey se encuentra en jaque, o la casilla sobre la cual el rey tiene que cruzar o la que pretende ocupar está atacada por una pieza adversaria. ii.Si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la cual intenta enrocarse.

2. La Dama.

La dama se mueve a cualquiera casilla (con las limitaciones del [artículo 4.2](#)) en la columna, fila o diagonal en que se halla.

3. La Torre.

La torre se mueve a cualquiera casilla (con las limitaciones del [artículo 4.2](#)) en la columna o fila en donde se encuentra.

4. El Alfil.

El alfil se mueve a cualquiera casilla (con las limitaciones del [artículo 4.2](#)) en las diagonales en donde se encuentra.

5. El Caballo.

El movimiento del caballo está compuesto de dos partes: la primera consiste en desplazarse a una casilla contigua a la ocupada originalmente, bien sea por la fila o por la columna y entonces, siempre alejándose de la casilla original de partida, da otro paso de una casilla diagonalmente. No importa que la casilla a la que se refiere el primer paso esté ocupada.

6. El Peón.

a. El peón solo se mueve hacia adelante.

b. Excepto cuando se realiza una captura, él avanza desde su casilla original ya sea una o dos casillas adelante, siguiendo la columna sobre la que está situado y en los movimientos subsiguientes, avanza solo una casilla sobre su columna. Cuando efectúa una captura avanza una casilla a lo largo de las diagonales sobre las que está situado.

c. Un peón que ataca una casilla cruzada por un peón adversario que ha sido avanzado dos casillas en un solo movimiento partiendo de su casilla original, puede capturar al peón adversario tal como si él mismo hubiera avanzado una sola casilla. Esta captura puede ser hecha solamente en respuesta a tal avance y es llamada una captura al paso (en passant).

d. Cuando alcance a llegar a la última fila, un peón tiene que ser cambiado como parte de la misma jugada por una dama, torre, alfil o caballo del mismo color del peón, de acuerdo a la elección del jugador, y sin tener en cuenta las piezas que aún quedan sobre el tablero. Este cambio de un peón por otra pieza es llamado "promoción" y el efecto de la pieza promovida es inmediato.

e. En un evento, si una nueva pieza necesitada para la promoción no está disponible inmediatamente, el jugador puede detener su reloj para solicitar la asistencia del árbitro. El jugador tiene que completar su jugada correctamente tal como lo especifica en el .

Artículo 6

La consumación de la jugada

La jugada se considera consumada:

1. En el caso del desplazamiento de una pieza a una casilla desocupada, cuando la mano del jugador haya soltado la pieza.
2. En el caso de una captura, cuando la pieza capturada haya sido retirada del tablero y el jugador, habiendo colocado su propia pieza en la casilla ocupada anteriormente por la pieza adversaria, haya soltado ésta.
3. En el caso del enroque, cuando la mano del jugador haya soltado la torre en la casilla adyacente al rey, recién cruzado por éste. Cuando el jugador haya soltado el rey, la jugada no se considera terminada, pero el jugador no tiene otra jugada que efectuar sino el enroque previsto, en caso de que el mismo sea legal.
4. En el caso de la promoción de su peón, cuando el peón haya sido retirado del tablero y el jugador haya soltado la nueva pieza después de situarla en la casilla de promoción. Si el jugador ha soltado el peón que ha alcanzado la casilla de promoción, la jugada no ha sido aún completada, pero el jugador carece ya del derecho de jugar el peón a otra casilla.
5. Cuando haya que determinar si se ha hecho el número de jugadas prescrito en el tiempo estipulado, el último movimiento no se considera consumado hasta después de que el jugador no haya detenido su reloj. Esto se aplica en todas las situaciones, excepto en aquellas enmarcadas en los [artículos 10.1, 10.2, 10.3, 10.4 y 10.6](#).

Artículo 7

La pieza tocada

1. Siempre que primero exprese su intención (diciendo - "compongo, J'adoube") el jugador que le toca mover puede arreglar una o más piezas en sus casillas.
2. Excepto en el caso anterior, si el jugador con el turno de mover toca deliberadamente
 - a. Una o más piezas del mismo color, él tiene obligación de mover o capturar la primera pieza que pueda ser movida o capturada.
 - b. Toca una de sus propias piezas y una de las piezas de su adversario, él tiene que capturar la pieza adversaria con su propia pieza, o si esto es ilegal, debe mover o capturar la primera pieza tocada que pueda ser movida o capturada. Si es imposible de establecer cual fue la pieza tocada primeramente, la pieza del jugador será considerada como la pieza tocada.
3. Si ninguna de las piezas tocadas tiene movimiento legal, o si ninguna de las piezas adversarias tocadas pueden ser legalmente capturadas), el jugador se encuentra en libertad de hacer cualquiera jugada legal.
4. Si un jugador desea reclamar que su oponente ha violado el [artículo 7.2](#), está obligado a hacerlo antes de que él mismo toque una pieza.

Artículo

8

Posiciones ilegales

1. Si durante una partida se determina que se ha ejecutado una jugada ilegal, la posición debe regresarse a aquella existente, antes de que la jugada ilegal fuese hecha. La partida debe continuar, aplicando el [artículo 7](#) a la jugada que sustituirá a la jugada ilegal. Si una posición no puede ser restablecida, el juego se anulará y una nueva partida será

comenzada. Esto se aplica para todas las sesiones de juego y para partidas pendientes de adjudicación.

2. Si durante una partida una o más piezas han sido desplazadas de sus casillas accidentalmente y reubicadas incorrectamente, se deberá restablecer la posición inmediatamente anterior a dicho desplazamiento y entonces continuar la partida. Si la posición no puede ser restablecida, la partida deberá anularse y comenzar una nueva partida.

3. Si un jugador efectúa su jugada y al hacerlo derriba una pieza o varias piezas, él está obligado a restablecer la posición en su propio tiempo.

4. Si después de un aplazamiento la posición es situada incorrectamente, la posición original del aplazamiento debe ser establecida correctamente, y entonces continuar con la partida.

5. Si durante la partida se determina que la posición original de las piezas era incorrecta, la partida será anulada y será efectuada una nueva partida.

6. Si una partida ha comenzado con los colores correspondientes a los jugadores invertidos, la misma continuará, si ha transcurrido un tiempo equivalente a la cuarta parte del tiempo asignado al primer control de tiempo. Anteriormente a este límite, el Árbitro puede determinar que se comience una nueva partida con los colores corregidos, si el calendario del evento lo permite.

7. Si durante una partida se comprueba que el tablero ha sido situado contrariamente a lo estipulado en el [artículo 1.2](#), la posición alcanzada será transferida a un tablero correctamente situado y se continuará la partida.

Artículo 9

El jaque

1. El rey está en jaque cuando la casilla que él ocupa es atacado por una o dos piezas adversarias; en este caso, se dice que el oponente está dando jaque al rey, (un jugador no puede hacer una jugada que deje a su rey en una casilla atacada por cualquiera pieza de su adversario).
2. Todo jaque debe ser parado inmediatamente en el movimiento siguiente del jugador cuyo rey recibe el mismo. Si cualquier jaque no puede ser parado, entonces se dice que el rey ha recibido "jaque mate" (o mate). (Ver [artículo 10](#))

Artículo 10

La partida terminada

1. La partida es ganada por el jugador que da mate al rey adversario. Esto inmediatamente termina la partida.
2. La partida es ganada por el jugador cuyo adversario declara que abandona. Esto inmediatamente termina la partida.

3. La partida es tablas (empate) cuando el rey del jugador a quien le toca mover no está en jaque, y dicho jugador no puede efectuar ningún movimiento legal. Se dice entonces que el rey está ahogado. Esto inmediatamente termina la partida.

4. La partida es tablas (empate) cuando uno de los siguientes finales se produce:

a. Rey contra Rey.

b. Rey contra rey, uno de los contendientes poseyendo alfil o caballo.

c. Rey y alfil contra Rey y alfil, con ambos alfiles sobre diagonales de igual color. Esto inmediatamente termina la partida.

5. Un jugador que posee solamente su rey no puede ganar el juego. Será declarada tablas la partida si el oponente del jugador que posee solamente su rey, sobrepasa el límite de tiempo ([artículo 10.13 y 10.14](#)), o ha anotado en la suspensión de la partida una jugada ilegal. ([Artículo 10.16](#)).

6. La partida es tablas (empate), de mutuo acuerdo entre ambos oponentes. Esto inmediatamente termina la partida.

7. Una proposición de tablas de acuerdo a las previsiones del [artículo 10.6](#) puede ser hecha solamente por el jugador en el momento justo de haber movido. Hecha la propuesta, el jugador pone en marcha el reloj de su oponente. Este último puede aceptar la propuesta, la cual será tomada siempre como incondicional., o puede rechazarla, bien sea oralmente o realizando una jugada. Una oferta de tablas está vigente hasta que el adversario la haya aceptado o rechazado.

8. Si un jugador propone tablas mientras el reloj de su oponente está funcionando y el jugador está considerando su jugada, el citado oponente puede aceptar o rechazar la oferta. El jugador que propone tablas de esta manera podría ser penalizado por el Arbitro ([artículo 16.5](#)).

9. Si un jugador propone tablas cuando su reloj está funcionando o después de haber realizado su jugada secreta, el adversario puede aceptar o rechazar la oferta, o puede posponer su decisión hasta después de que su adversario haya realizado su jugada.

10. La partida es tablas, a petición del jugador a quien le toque jugar cuando la misma posición, por tercera vez:

a. Va a producirse, si dicho jugador primero escribe en su papeleta de anotación la jugada y declara al Arbitro su intención de efectuar la jugada

b. Acaba de producirse, correspondiéndole jugar al mismo jugador cada vez.

La posición es considerada la misma si las piezas de la misma clase y color ocupan las mismas casillas, y si las jugadas posibles de todas las piezas son las mismas, incluyendo el derecho a enrocarse o de tomar un peón adversario "al paso".

11. Si un jugador efectúa una jugada sin haber reclamado tablas de acuerdo con una de las reglas establecidas en el [artículo 10.10](#), él pierde el derecho de reclamar tablas. Este

derecho es restituido a él, no obstante, si la misma posición vuelve a aparecer otra vez, con el mismo jugador teniendo el turno de jugar.

12. La partida es tablas, cuando un jugador al cual le corresponde jugar reclama las tablas y demuestra que al menos los últimos 50 movimientos consecutivos han sido realizados por cada contendiente sin la captura de alguna pieza, y sin haberse realizado algún movimiento de peón. Este número de 50 movimientos puede ser aumentado para ciertas posiciones, siempre que este aumento en número y que estas posiciones hayan sido anunciadas claramente por el organizador antes del comienzo del evento.

13. Si un jugador reclama tablas bajo lo previsto en los [artículos 10.10 y/o 10.12](#), el Árbitro está obligado a detener primero el reloj mientras la reclamación es investigada. En la ausencia del Árbitro el jugador puede detener ambos relojes, para buscar la ayuda del Árbitro.

- a. Si la reclamación es hallada correcta, la partida es declarada tablas.
- b. Si la reclamación es hallada incorrecta, el Arbitro añadirá 5 minutos al tiempo que marque el reloj del reclamante. Si esto significa que el reclamante ha sobrepasado el límite de tiempo establecido, la partida será declarada perdida. De otra forma, la partida continuará y el jugador que ha iniciado una jugada de acuerdo al [artículo 10.10](#), está obligado a efectuar dicha jugada sobre el tablero.
- c. Un jugador que haya hecho una reclamación bajo este artículo no puede retirar la misma.

14. La partida es perdida por el jugador que no haya completado el número establecido de jugadas en el tiempo estipulado, a no ser que su oponente posea solamente su rey, en este caso, la partida es tablas. (Ver [artículo 6.5](#) y [10.5](#)).

15. La partida es perdida por el jugador que comparece ante el tablero de juego con más de una hora de retraso, ya sea al comienzo de la partida o para la reanudación de la misma. Este tiempo de retraso es contado a partir del momento del comienzo de la sesión. No obstante esto, en el caso de una partida aplazada, si el jugador que ha hecho la jugada secreta es el jugador retrasado, el juego se decide de otra forma si:

- a. El jugador ausente ha ganado la partida en virtud del hecho de que la jugada secreta es jaque mate
- b. El jugador ausente ha forzado tablas en virtud del hecho que la jugada secreta ha provocado el ahogado del rey adversario, o si una de las posiciones referidas en el [artículo 10.7](#) ha sido alcanzada como consecuencia de la jugada secreta
- c. El jugador ante el tablero ha perdido la partida, de acuerdo con el [artículo 10.14](#) por exceder el límite de tiempo.

16. En la reanudación de una partida suspendida, la misma es perdida por el jugador cuya anotación de la jugada secreta (a) es ambigua o (b), resultará en un movimiento falso, la verdadera significación del mismo es imposible de establecer o (c), resultará en una jugada ilegal.

17. Pierde la partida el jugador que durante el juego rehusa cumplir las leyes; si ambos jugadores rehusan cumplir con las leyes o si ambos jugadores comparecen ante el tablero con más de una hora de retraso, la partida será declarada perdida por los dos jugadores.

Artículo 11

La anotación de la partida

1. Durante la partida, cada jugador está obligado a anotar la misma (sus propios movimientos y los de su contrario jugada tras jugada, tan clara y legible como sea posible en la anotación algebraica, en la papeleta prescrita para la competencia. Es irrelevante si el jugador primeramente hace su movimiento y después lo anota, que si lo hace al revés.

2. Si a un jugador le quedan menos de 5 minutos en su reloj para el control de tiempo, no está obligado a cumplir con lo requerido en el [artículo 11.11](#). Tan pronto como el dispositivo en el reloj (banderita) indique el fin del tiempo establecido para el control, el jugador estará obligado a completar su anotación, escribiendo las jugadas omitidas en su papeleta.

3. Si ambos jugadores no pueden anotar la partida, el Árbitro o su delegado debe estar presente y anotar la partida. El Árbitro no puede intervenir hasta que una de las banderas caiga, y hasta que esto suceda, no indicará de manera alguna a los jugadores cuantas jugadas han efectuado.

4. Si el [artículo 11.2](#) no tiene aplicación y un jugador se niega a notar su partida de acuerdo al [artículo 11.1](#), entonces el [artículo 10.17](#) puede ser aplicado.

5. Si un jugador no se niega a cumplir con la petición del Arbitro referente a completar las jugadas en su papeleta, pero alega que no puede completarla sin consultar la de su oponente, la petición de dicha papeleta debe hacerse al Arbitro, el cual determinará si la papeleta puede ser completada antes del control de tiempo sin molestar al otro jugador. Este no puede negarse a facilitar su papeleta, ya que la misma pertenece a los organizadores y la reconstrucción se hará en el tiempo de su oponente. En todos los demás casos las papeletas serán completadas solo después del control de tiempo.

6. Si después del control de tiempo un solo jugador tiene que completar la anotación de su papeleta, éste lo hará antes de hacer otra jugada con su reloj en marcha, si su adversario ya hizo su jugada.

7. Si después del control de tiempo, ambos jugadores necesitan completar sus papeletas, ambos relojes serán detenidos hasta que las dos papeletas sean completadas, si fuera necesario con la ayuda de la papeleta del Arbitro y/u otro tablero, bajo el control del Arbitro, el cual deberá anotar la posición aparecida en el tablero, previo a este momento.

8. Si en el [artículo 11.6](#) el Arbitro observa que las papeletas por sí solas no pueden ayudar en la reconstrucción de la partida, entonces él actuará tal como se ordena en el [artículo 11.7](#).

9. Si es imposible reconstruir las jugadas tal como está estipulado en el [artículo 11.7](#), la partida continuará. En este caso, el próximo movimiento será considerado como el primer movimiento del siguiente control de tiempo.

Artículo 12

El reloj de ajedrez

1. Cada jugador tiene que realizar un cierto número de movimientos en un período de tiempo determinado, estos dos requisitos deben ser especificados con anterioridad. El tiempo ahorrado por un jugador durante un período, es añadido a su tiempo disponible para el próximo período de control.

2. El control del tiempo de cada jugador se efectúa por medio de un reloj equipado con una bandera, (o cualquier otro dispositivo especial) para este propósito. La bandera se considera caída cuando el árbitro observa este hecho, o cuando el árbitro determina que se ha sobrepasado el tiempo estipulado, aún cuando la bandera, a causa de un defecto mecánico, no haya caído cuando el extremo del minutero haya rebasado el extremo de la bandera. En los casos en que no esté presente el Árbitro, la bandera se considera caída cuando una reclamación ha sido hecha para un jugador a tal efecto.

3. A la hora determinada para el comienzo de la partida el reloj del jugador que conduce las piezas blancas es puesto en marcha. Durante la partida cada uno de los jugadores, habiendo efectuado su jugada, detiene su propio reloj y pone en marcha el reloj de su oponente.

4. Cualquiera indicación dada por un reloj se considera concluyente en la ausencia de defectos evidentes. Un jugador que desea reclamar cualquiera de tales defectos, tiene que hacerlo tan pronto como se dé cuenta del mismo, pero no más tarde que inmediatamente después de que su bandera haya caído en el control de tiempo. Un reloj con un defecto evidente será reemplazado, y el tiempo utilizado por cada jugador hasta el momento en que la partida fue interrumpida, será indicado en el nuevo reloj tan exactamente como sea posible. El Árbitro usará su mejor criterio al determinar qué tiempos serán indicados en el nuevo reloj. Si el Árbitro decide añadir tiempo al reloj de uno o ambos jugadores, no dejará a un jugador bajo circunstancia alguna con: a. Menos de 5 minutos para el control de tiempo; o b. menos de un minuto por jugada para el control de tiempo.

5. Si el juego necesita ser interrumpido por alguna razón en la que se necesite la intervención del Árbitro, éste puede detener ambos relojes. Esto puede ser por ejemplo, en el caso de que una posición ilegal deba ser corregida, cuando un reloj defectuoso deba ser cambiado, en una promoción cuando la pieza que solicita el jugador para cambiar por su peón no está disponible inmediatamente, o en el caso de una solicitud de tablas por repetición de posición o bajo la regla de 50 movimientos. Si el Árbitro no está presente, el jugador puede detener ambos relojes para buscar la asistencia del Árbitro.

6. En el caso del [artículo 8.1 y 8.2](#), cuando no es posible determinar el tiempo utilizado por cada jugador y en el momento de ocurrida la irregularidad, a cada jugador se le asignará un tiempo proporcional al indicado por los relojes en el momento en que fue detectada la irregularidad. Por ejemplo: después de 30 movimientos de las negras se

detectó una irregularidad en el movimiento 20. Para esos 30 movimientos, el reloj indicaba 90 minutos para blancas y 60 minutos para negras, se asume por lo tanto que el tiempo utilizado en los primeros 20 movimientos fue el siguiente: Blancas $90 \times 20 / 30 = 60$ minutos Negras $60 \times 20 / 30 = 40$ minutos Esta regla no debe ser usada para dejar a un jugador con menos de 5 minutos para el control de tiempo, o para dejarlo con menos de un minuto para cada movimiento para el control de tiempo, (la ocasión más común en que este problema ocurre es inmediatamente después del aplazamiento, cuando los tiempos en el reloj pueden ser fácilmente ajustados usando los tiempos indicados en el sobre de suspensión).

7. Un abandono o un acuerdo de tablas permanecen válidos aún cuando luego se encuentre que la bandera ha caído.

8. Si ambas banderas han caído virtualmente al mismo tiempo y el árbitro no puede establecer claramente cual cayó primero, la partida continuará. En este caso, si las papeletas de anotación no pueden ser actualizadas mostrando que se ha pasado el control de tiempo, el próximo movimiento que se haga será considerado como el primero del próximo control de tiempo.

9. El Árbitro se abstendrá de llamar la atención a un jugador por el hecho de que su adversario haya jugado, o que el jugador haya olvidado detener su reloj después de hacer su jugada, o informarle cuantas jugadas ha realizado, etc.

Artículo 13

El aplazamiento de la partida

1. a) Si una partida no es terminada al final del tiempo establecido para la sesión de juego, el jugador que tiene la obligación de jugar tiene que anotar su jugada en una anotación precisa en su papeleta, poner su papeleta y la de su oponente en un sobre, cerrar el sobre y detener su reloj. Hasta que el jugador no detenga su reloj, mantiene el derecho de cambiar su jugada secreta. Si después de ser notificado por el Árbitro para que selle su jugada, el jugador hace su jugada sobre el tablero, y él tiene la obligación de anotar esta jugada en su papeleta, como jugada secreta. b) Un jugador a quien le corresponde jugar, que selle su partida antes del fin de la sesión de juego, se añadirá al tiempo indicado en su reloj el total del tiempo faltante para terminar la sesión.

2. En el sobre se anotará: a) El nombre de los jugadores. b) La posición inmediata anterior a la jugada secreta. c) El tiempo utilizado por cada jugador. d) El nombre del jugador que ha hecho la jugada secreta. e) El número de la jugada secreta.

3. El Árbitro es responsable del sobre.

Artículo 14

La reanudación de la partida aplazada

1. Cuando la partida sea reanudada, la posición inmediata anterior a la jugada secreta será puesta en el tablero, y el tiempo utilizado por cada jugador hasta el momento del aplazamiento será indicado en los relojes.

2. El sobre será abierto solamente cuando el jugador a quien le corresponde jugar (el jugador que tiene que contestar a la jugada secreta) esté presente. El reloj de este jugador será puesto en marcha después de que la jugada secreta sea efectuada en el tablero.

a. Si dos jugadores han acordado tablas y anunciado su decisión al Árbitro, y después encuentran cuando el sobre se abre, que una jugada ilegal ha sido anotada como ilegal

b. Si uno de los jugadores en una partida aplazada notifica al Árbitro que abandona y entonces, al abrir el sobre, se halla que su oponente ha anotado una jugada no válida de acuerdo al [artículo 10.16](#), entonces en (a) las tablas prevalecen y en (b) el abandono sigue siendo válido.

3. Si el jugador que tiene que responder a la jugada secreta no está presente, se pondrá en marcha su reloj, pero el sobre que contiene la jugada secreta será abierto solo cuando él comparezca. Entonces, su reloj será detenido y puesto en marcha nuevamente, cuando la jugada secreta sea realizada sobre el tablero.

4. Si el jugador que ha efectuado la jugada secreta no está presente, el jugador que tiene que contestarla no tiene la obligación de hacerlo sobre el tablero. El tiene el derecho de anotar su respuesta en su papeleta, poner la misma bajo sobre cerrado, detener su reloj y poner en marcha el de su oponente. Este sobre entonces será guardado en un lugar seguro y se abrirá a la llegada del oponente.

5. Si el sobre conteniendo la jugada secreta de acuerdo al [artículo 13](#) ha desaparecido: a. La partida será reanudada a partir de la posición de la suspensión y con los tiempos consumidos en el momento de la suspensión. b. Si es imposible de restablecer la posición, la partida será anulada y una nueva partida tendrá que ser jugada. c. Si el tiempo utilizado en el momento del aplazamiento no puede ser restablecido, esta cuestión es decidida por el Arbitro. El jugador que hizo la jugada secreta la efectúa sobre el tablero.

6. Si en la reanudación de la partida el tiempo utilizado ha sido indicado incorrectamente en cualquiera de los relojes, y si cualquiera de los jugadores lo señala antes de hacer su primera jugada, el error debe ser corregido. Si el error no es así determinado, la partida continuará sin corrección, a no ser que el Árbitro interprete que las consecuencias de esto sean demasiado severas.

7. La duración de la sesión de partidas aplazadas será regida por el reloj de juego con las horas del comienzo y terminación, notificadas previamente.

Artículo 15

La conducta de los jugadores

1. Prohibiciones.

a. Durante la partida, los jugadores tienen prohibido el uso de cualquier material, bien sea manuscrito, impreso o compilado, o de cualquier otra forma, o analizar su partida en

otro tablero. A ellos también se les prohíbe recurrir a comentarios, consejos u opiniones de una tercera persona, bien sea que los mismos los haya solicitado o no.

b. El uso de notas hechas durante la partida como ayuda a la memoria está también prohibido, a no ser la anotación real en la papeleta y los tiempos de los relojes.

c. Ningún análisis es permitido en el salón de juego, durante la sesión ordinaria de juego, ni en las sesiones de partidas aplazadas.

d. Está prohibido distraer o molestar al adversario de cualquiera manera con cualquier cosa. Esto incluye el ofrecimiento persistente de tablas.

2. Las infracciones a las reglas indicadas en el [artículo 15.1](#) pueden incurrir en sanciones llegando a alcanzar la pérdida de la partida. (Ver [artículo 16.5](#)).

Artículo 16

El árbitro

Un Árbitro será designado para controlar la competencia. Sus deberes son:

1. Velar porque las Leyes del Ajedrez sean observadas estrictamente.

2. Supervisar el desarrollo de la competencia, determinar que el límite de tiempo preestablecido no haya sido excedido por los jugadores, determinar el orden de reanudación de las partidas suspendidas, velar por el cumplimiento de lo estipulado en el [artículo 13](#), comprobar que la información anotada en el sobre de suspensión es correcta, guardar el sobre de la partida suspendida hasta la reanudación de la misma, etc.

3. Hacer cumplir las decisiones que haya tomado en litigios que hayan surgido durante el curso de la competencia.

4. Actuar en el mejor interés de la competencia para asegurar que un buen ambiente de juego sea mantenido, y que los jugadores no sean molestados, ya sea por otros jugadores o por el público.

5. Imponer sanciones a los jugadores por cualquiera infracción de las leyes o por cualquiera otra falta.

Artículo 17

Puntuación

En una partida ganada, el jugador obtiene un punto (1) y el perdedor cero (0). En una partida tablas ambos jugadores obtienen medio punto (1/2).

Artículo 18

La interpretación de las leyes

En caso de duda en la aplicación o interpretación de las Leyes, la FIDE examinará las evidencias y rendirá un informe oficial. Las Leyes publicadas obran en poder de todas las Federaciones afiliadas. Cualquiera propuesta y consulta sobre las interpretaciones podrían ser sometidas por las Federaciones miembros, acompañadas de una información completa.

Artículo 19

Validez

El texto en inglés es la versión auténtica de las Leyes del Ajedrez, que fue adoptado por el Congreso de la FIDE de 1984 con enmiendas aprobadas por el Congreso de 1988, entrando en vigor en Enero 1° de 1993.