LEYES DEL AJEDREZ DE LA FIDE

Las Leyes del Ajedrez de la FIDE cubren el juego sobre el tablero.

Las Leyes del Ajedrez *se componen de dos partes: 1. Reglas básicas de juego y 2. Reglas de competición.*
El texto en inglés es la versión auténtica de las Leyes del Ajedrez que se adoptaron en el ***87º*** *Congreso de la FIDE celebrado en* ***Bakú (Azerbaiyán) y el Consejo Presidencial de la FIDE 2017 en Atenas****, entrando en vigor el 1 de Julio de* ***2017****.*

En estas Leyes, *las palabras* "él", "al" (a él), "su" (de él) *y* "suyo" *incluyen a* "ella", "a ella", "su" (de ella) *y* "suya". *En todos los casos* "jugador" *y* "adversario" *incluyen a* "jugadora" *y* "adversaria".

PRÓLOGO

Las *Leyes del Ajedrez* no pueden 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 de las *Leyes*, debería ser posible llegar a una decisión correcta estudiando situaciones análogas examinadas en las mismas.

Las *Leyes* presuponen 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 apela a todos los jugadores de ajedrez y federaciones para que acepten este criterio.

Una condición necesaria para que una partida sea valorada por la FIDE es que se debe jugar de acuerdo con las *Leyes del Ajedrez* de la FIDE.

Se recomienda que las partidas no valoradas por la FIDE se jueguen de acuerdo con las *Leyes del Ajedrez* de la FIDE.
Las federaciones afiliadas pueden solicitar a la FIDE que se pronuncie sobre las cuestiones relativas a las *Leyes del Ajedrez.*

FIDE LAWS OF CHESS

FIDE Laws of Chess cover over-the-board play.

The Laws of Chess have two parts: 1. Basic Rules of Play and 2. Competition Rules.
The English text is the authentic version of the Laws of Chess (which were adopted at the 87th FIDE Congress at Baku, Azerbaijan and 2017 FIDE Presidential Board in Athens) coming into force on 1 July 2017.

In these Laws the words 'he', 'him', and 'his' shall be considered to include 'she' and 'her'.

PREFACE

The Laws of Chess cannot cover all possible situations that may arise during a game, nor can they regulate all administrative questions. Where cases are not precisely regulated by an Article of the Laws, it should be possible to reach a correct decision by studying analogous situations which are regulated in the Laws.

The Laws assume that arbiters have the necessary competence, sound judgement and absolute objectivity. Too detailed a rule might deprive the arbiter of his freedom of judgement and thus prevent him from finding a solution to a problem dictated by fairness, logic and special factors. FIDE appeals to all chess players and federations to accept this view.

A necessary condition for a game to be rated by FIDE is that it shall be played according to the FIDE Laws of Chess.

It is recommended that competitive games not rated by FIDE be played according to the FIDE Laws of Chess.
Member federations may ask FIDE to give a ruling on matters relating to the Laws of Chess.

REGLAS DE 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 propias piezas sobre un tablero cuadrado, llamado "tablero de ajedrez".

1.2 El jugador con las piezas claras (el Blanco) realiza el primer movimiento, y posteriormente los jugadores mueven alternativamente, con lo que el jugador con las piezas oscuras (el Negro) realiza el siguiente movimiento.

1.3 Se dice que un jugador "está en juego" cuando se ha realizado el movimiento de su adversario.

1.4 El objetivo de cada jugador es situar al rey de su adversario "bajo ataque", de tal forma que el adversario no disponga de ningún movimiento legal.

1.4.1 Del jugador que alcanza este objetivo se dice que ha dado "mate" al rey de su adversario y que ha ganado la partida. No está permitido dejar el propio rey bajo ataque, ni exponerlo al ataque ni capturar el rey del oponente.

1.4.2 El adversario, cuyo rey ha recibido mate, pierde la partida.

1.5 Si la posición es tal que ninguno de los jugadores puede dar mate, la partida es tablas. (Ver artículo 5.2.2)

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

2.1 El tablero de ajedrez es un cuadrado dividido en 64 casillas cuadradas del mismo tamaño, con distribución 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 derecha más cercana a cada jugador sea blanca.

2.2 Al comienzo de la partida, el Blanco dispone de 16 piezas de color claro (las piezas "blancas"); el Negro tiene 16 piezas de color oscuro (las piezas "negras").

Estas piezas son las siguientes:

BASIC RULES OF PLAY

Article 1: The nature and objectives of the game of chess

1.1 The game of chess is played between two opponents who move their pieces on a square board called a 'chessboard'.

1.2 The player with the light-coloured pieces (White) makes the first move, then the players move alternately, with the player with the dark-coloured pieces (Black) making the next move.

1.3 A player is said to 'have the move' when his opponent's move has been 'made'.

1.4 The objective of each player is to place the opponent's king 'under attack' in such a way that the opponent has no legal move.

1.4.1 The player who achieves this goal is said to have 'checkmated' the opponent's king and to have won the game. Leaving one's own king under attack, exposing one's own King to attack and also 'capturing' the opponent's king is not allowed.

1.4.2 The opponent whose king has been checkmated has lost the game.

1.5 If the position is such that neither player can possibly checkmate the opponent's king, the game is drawn (see Article 5.2.2).

Article 2: The initial position of the pieces on the chessboard

2.1 The chessboard is composed of an 8 x 8 grid of 64 equal squares alternately light (the 'white' squares) and dark (the 'black' squares).
The chessboard is placed between the players in such a way that the near corner square to the right of the player is white.

2.2 At the beginning of the game White has 16 light-coloured pieces (the 'white' pieces); Black has 16 dark-coloured pieces (the 'black' pieces).

These pieces are as follows:

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:

Piezas Staunton:

p D R A C T

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

A white king usually indicated by the symbol K

A white queen usually indicated by the symbol Q

Two white rooks usually indicated by the symbol R

Two white bishops usually indicated by the symbol B

Two white knights usually indicated by the symbol N

Eight white pawns usually indicated by the symbol

A black king usually indicated by the symbol K

A black queen usually indicated by the symbol Q

Two black rooks usually indicated by the symbol R

Two black bishops usually indicated by the symbol B

Two black knights usually indicated by the symbol N

Eight black pawns usually indicated by the symbol

Staunton Pieces

p Q K B N R

2.3 The initial position of the pieces on the chessboard is as follows:

2.4 Las ocho hileras verticales de casillas se denominan "columnas". Las ocho hileras horizontales de casillas se denominan "filas". Una sucesión de casillas del mismo color en línea recta que va desde un borde del tablero hasta otro adyacente, se denomina "diagonal".

Artículo 3: El movimiento de las piezas

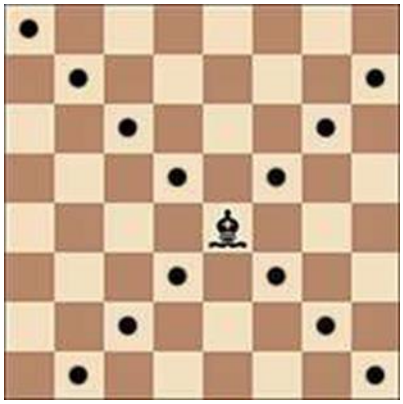
3.1 No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color.

3.1.1 Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza de su adversario, esta es capturada y retirada del tablero como parte del mismo movimiento.

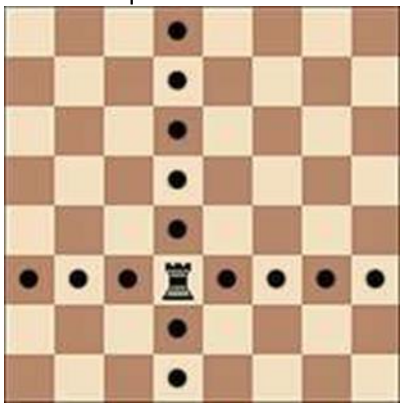
3.1.2 Se dice que una pieza ataca a otra del adversario si puede efectuar una captura en esa casilla, conforme a los artículos 3.2 a 3.8.

3.1.3 Se considera que una pieza ataca una casilla, incluso si esta, no puede ser movida a dicha casilla porque este movimiento dejaría o colocaría su propio rey bajo ataque.

3.2 El alfil puede ser movido a cualquier casilla a lo largo de una de las diagonales sobre las que se encuentra.



3.3 La torre puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila o columna en las que se encuentra.



2.4 The eight vertical columns of squares are called 'files'. The eight horizontal rows of squares are called 'ranks'. A straight line of squares of the same colour, running from one edge of the board to an adjacent edge, is called a 'diagonal'.

Article 3: The moves of the pieces

3.1 It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece of the same colour.

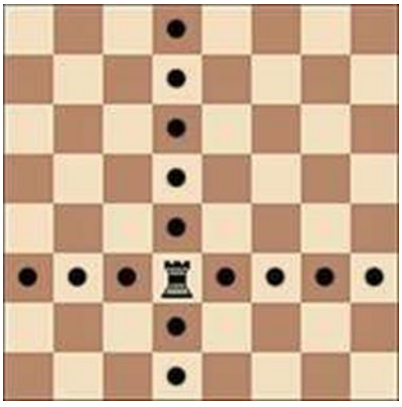
3.1.1 If a piece moves to a square occupied by an opponent's piece the latter is captured and removed from the chessboard as part of the same move.

3.1.2 A piece is said to attack an opponent's piece if the piece could make a capture on that square according to Articles 3.2 to 3.8.

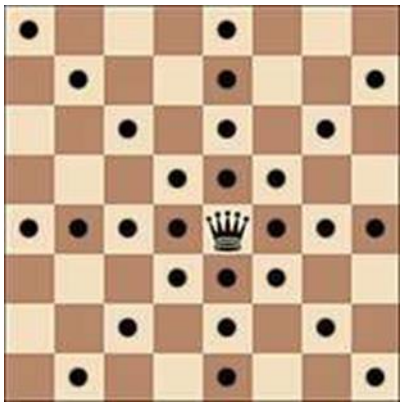
3.1.3 A piece is considered to attack a square even if this piece is constrained from moving to that square because it would then leave or place the king of its own colour under attack.

3.2 The bishop may move to any square along a diagonal on which it stands.

3.3 The rook may move to any square along the file or the rank on which it stands.



3.4 La dama puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila, columna o diagonal en las que se encuentra.



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

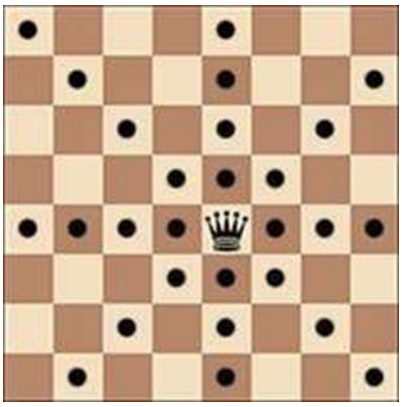
3.6 El caballo puede ser movido a una de las casillas más próximas a la que se encuentra, sin ser de la misma fila, columna o diagonal.

3.7.1 El peón puede ser movido hacia adelante a la casilla inmediatamente delante suyo en la misma columna, siempre que dicha casilla esté desocupada; o

3.7.2 En su primer movimiento el peón puede ser movido como en 3.7.1; alternativamente, puede avanzar dos casillas a lo largo de la misma columna, siempre que ambas casillas estén desocupadas; o

3.7.3 El peón puede ser movido a una casilla ocupada por una pieza del adversario que esté en diagonal delante de él, sobre una columna adyacente, capturando dicha pieza.

3.4 The queen may move to any square along the file, the rank or a diagonal on which it stands.



3.5 When making these moves, the bishop, rook or queen may not move over any intervening pieces.

3.6 The knight may move to one of the squares nearest to that on which it stands but not on the same rank, file or diagonal.

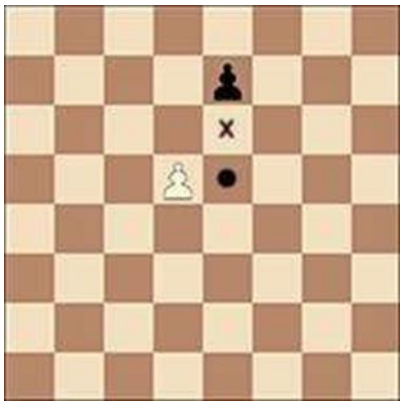
3.7.1 The pawn may move forward to the square immediately in front of it on the same file, provided that this square is unoccupied, or

3.7.2 on its first move the pawn may move as in 3.7.1 or alternatively it may advance two squares along the same file, provided that both squares are unoccupied, or

3.7.3 the pawn may move to a square occupied by an opponent's piece diagonally in front of it on an adjacent file, capturing that piece.

3.7.4.1 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 este hubiera avanzado solo una casilla.

3.7.4.2 Esta captura es solo legal en el movimiento inmediatamente siguiente al citado avance y se denomina captura "al paso".



3.7.5.1 Cuando un jugador, que está en juego, 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".

3.7.5.2 La elección del jugador no está limitada a piezas que hayan sido capturadas anteriormente.

3.7.5.3 Este cambio de un peón por otra pieza se denomina "promoción", siendo inmediato el efecto de la nueva pieza.

3.8 Hay dos formas diferentes de mover el rey:

3.8.1 Desplazándolo a cualquier casilla adyacente,

3.7.4.1 A pawn occupying a square on the same rank as and on an adjacent file to an opponent's pawn which has just advanced two squares in one move from its original square may capture this opponent's pawn as though the latter had been moved only one square.

3.7.4.2 This capture is only legal on the move following this advance and is called an 'en passant' capture.

3.7.5.1 When a player, having the move, plays a pawn to the rank furthest from its starting position, he must exchange that pawn as part of the same move for a new queen, rook, bishop or knight of the same colour on the intended square of arrival. This is called the square of 'promotion'.

3.7.5.2 The player's choice is not restricted to pieces that have been captured previously.

3.7.5.3 This exchange of a pawn for another piece is called promotion, and the effect of the new piece is immediate.

3.8. There are two different ways of moving the king:

3.8.1 by moving to an adjoining square

3.8.2 "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 un simple movimiento del rey y que se realiza como sigue: el rey es trasladado dos casillas desde su casilla original hacia la torre en su casilla original y luego dicha torre es trasladada a la casilla que acaba de cruzar el rey.

3.8.2 by 'castling'. This is a move of the king and either rook of the same colour along the player's first rank, counting as a single move of the king and executed as follows: the king is transferred from its original square two squares towards the rook on its original square, then that rook is transferred to the square the king has just crossed.

Antes y después del enroque blanco en el flanco de rey
Antes y después del enroque negro en el flanco de dama

Before white kingside castling After white kingside castling Before black queenside castling After black queenside castling

Antes y después del enroque blanco en el flanco de dama
Antes y después del enroque negro en el flanco de rey

Before white queenside castling After white queenside castling Before black kingside castling After black kingside castling

3.8.2.1 Se ha perdido el derecho al enroque:

3.8.2.1.1 si el rey ya ha sido movido, o

3.8.2.1.2 con una torre que ya ha sido movida.

3.8.2.1 The right to castle has been lost:

3.8.2.1.1 if the king has already moved, or

3.8.2.1.2 with a rook that has already moved.

3.8.2.2 El enroque está temporalmente impedido:

3.8.2.2 Castling is prevented temporarily:

3.8.2.2.1 si la casilla en la que se encuentra el rey, o la que debe cruzar, o la que finalmente va a ocupar, está atacada por una o más piezas del adversario,

3.8.2.2.1 if the square on which the king stands, or the square which it must cross, or the square which it is to occupy, is attacked by one or more of the opponent's pieces, or

3.8.2.2.2 si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la que se va a efectuar el enroque.

3.8.2.2.2 if there is any piece between the king and the rook with which castling is to be effected.

3.9.1 Se dice que el rey está “en jaque” si está atacado por una o más piezas del adversario, incluso aunque dichas piezas no pudieran ser movidas a la casilla ocupada por el rey porque dejarían o situarían a su propio rey en jaque.

3.9.1 The king is said to be 'in check' if it is attacked by one or more of the opponent's pieces, even if such pieces are constrained from moving to the square occupied by the King because they would then leave or place their own king in check.

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

3.9.2 No piece can be moved that will either expose the king of the same colour to check or leave that king in check.

3.10.1 Un movimiento es legal cuando se han cumplido todos los requisitos pertinentes de los artículos 3.1 - 3.9.

3.10.1 A move is legal when all the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9 have been fulfilled.

3.10.2 Un movimiento es ilegal cuando no cumpla con los requisitos pertinentes de los artículos 3.1 -3.9

3.10.2 A move is illegal when it fails to meet the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9

3.10.3 Una posición es ilegal cuando no se puede alcanzar mediante una serie de movimientos legales.

3.10.3 A position is illegal when it cannot have been reached by any series of legal moves.

Artículo 4: La acción de mover las piezas

Article 4: The act of moving the pieces

4.1 Cada movimiento debe ***ser jugado*** con una sola mano.

4.1 Each move must be played with one hand only.

4.2.1 Solo 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”).

4.2.1 Only the player having the move may adjust one or more pieces on their squares, provided that he first expresses his intention (for example by saying “j’adoube” or “I adjust”).

4.2.2 Cualquier otro contacto físico con una pieza, excepto si es claramente accidental, se considerará intencionado.

4.2.2 Any other physical contact with a piece, except for clearly accidental contact, shall beconsidered to be intent.

4.3 Exceptuando lo previsto en el artículo 4.2, si el jugador que está en juego toca sobre el tablero con la intención de mover o capturar:

4.3 Except as provided in Article 4.2, if the player having the move touches on the chessboard, with the intention of moving or capturing:

4.3.1 una o más piezas propias, debe mover la primera pieza tocada que se pueda mover;

4.3.1 one or more of his own pieces, he must move the first piece touched that can be moved

4.3.2 una o más piezas del adversario, debe capturar la primera pieza tocada que pueda ser capturada;

4.3.2 one or more of his opponent’s pieces, he must capture the first piece touched that can be captured

4.3.3 una ***o más piezas*** de cada color, debe capturar la ***primera pieza tocada*** del adversario con ***su primera pieza***

4.3.3 one or more pieces of each colour, he must capture the first touched opponent’s piece with his first touched

tocada 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.

4.4 Si el jugador que está en juego

4.4.1 toca su rey y una torre, debe enrocar por ese lado si fuera legal hacerlo, o

4.4.2 toca deliberadamente una torre y luego su rey, no podrá enrocar por ese lado en ese movimiento y se procederá según lo establecido en el artículo 4.3.a, o

4.4.3 con la intención de enrocar, toca el rey y luego una torre, siendo ilegal el enroque con esa torre, el jugador debe realizar otro movimiento legal con su rey (lo 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, o

4.4.4 promociona un peón, la elección de la nueva pieza se considerará definitiva cuando esta toque la casilla de promoción.

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:

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

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

4.6.3 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:

4.7.1 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

piece or, if this is illegal, move or capture the first piece touched that can be moved or captured. If it is unclear whether the player's own piece or his opponent's was touched first, the player's own piece shall be considered to have been touched before his opponent's.

4.4 If a player having the move:

4.4.1 touches his king and a rook he must castle on that side if it is legal to do so

4.4.2 deliberately touches a rook and then his king he is not allowed to castle on that side on that move and the situation shall be governed by Article 4.3.1

4.4.3 intending to castle, touches the king and then a rook, but castling with this rook is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling with the other rook). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move.

4.4.4 promotes a pawn, the choice of the piece is finalised when the piece has touched the square of promotion.

4.5 If none of the pieces touched in accordance with Article 4.3 or Article 4.4 can be moved or captured, the player may make any legal move.

4.6 The act of promotion may be performed in various ways:

4.6.1 the pawn does not have to be placed on the square of arrival,

4.6.2 removing the pawn and putting the new piece on the square of promotion may occur in any order.

4.6.3 If an opponent's piece stands on the square of promotion, it must be captured.

4.7 When, as a legal move or part of a legal move, a piece has been released on a square, it cannot be moved to another square on this move. The move is considered to have been made in the case of:

4.7.1 a capture, when the captured piece has been removed from the chessboard and the player, having placed his own piece on its new square, has released this capturing piece from his hand,

4.7.2 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.

4.7.2 castling, when the player's hand has released the rook on the square previously crossed by the king. When the player has released the king from his hand, the move is not yet made, but the player no longer has the right to make any move other than castling on that side, if this is legal. If castling on this side is illegal, the player must make another
legal move with his king (which may include castling with the other rook). If the King has no legal move, the player is free to make any legal move.

4.7.3 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.

4.7.3 promotion, when the player's hand has released the new piece on the square of promotion and the pawn has been removed from the board.

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.

4.8 A player forfeits his right to claim against his opponent's violation of Articles 4.1 – 4.7 once the player touches a piece with the intention of moving or capturing it.

4.9. Si un jugador es incapaz de mover las piezas, puede proporcionar un asistente, que deberá ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación.

4.9 If a player is unable to move the pieces, an assistant, who shall be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation.

Artículo 5: La finalización de la partida

Article 5: The completion of the game

5.1.1 La partida es ganada por el jugador que ha dado mate al rey de su adversario. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que generó la posición de mate cumpla con el artículo 3 y con los artículos 4.2 - 4.7.

5.1.1 The game is won by the player who has checkmated his opponent's king. This immediately ends the game, provided that the move producing the checkmate position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.

5.1.2 La partida es ganada por el jugador cuyo adversario declara que abandona. Esto finaliza inmediatamente la partida.

5.1.2 The game is won by the player whose opponent declares he resigns. This immediately ends the game.

5.2.1 La partida es tablas cuando el jugador que está en juego no puede hacer ningún movimiento legal y su rey no está en jaque. Se dice entonces que el rey está "ahogado". Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que generó la posición de rey ahogado cumpla con el artículo 3 y los artículos 4.2 - 4.7.

5.2.1 The game is drawn when the player to move has no legal move and his king is not in check. The game is said to end in 'stalemate'. This immediately ends the game,provided that the move producing the stalemate position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.

5.2.2 La partida es tablas cuando se alcanza una posición en la que ningún jugador puede dar mate al rey del adversario con cualquier serie de movimientos legales. Se dice entonces que la partida termina en una "posición muerta". Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que generó tal posición cumpla con el artículo 3 y con los artículos 4.2 a 4.7.

5.2.2 The game is drawn when a position has arisen in which neither player can checkmate the opponent's king with any series of legal moves. The game is said to end in a 'dead position'. This immediately ends the game, provided that the move producing the position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.

5.2.3 La partida es tablas por acuerdo entre los dos jugadores durante el desarrollo de la misma, ***siempre y cuando ambos jugadores hayan efectuado al menos un movimiento***. Esto finaliza inmediatamente la partida.

REGLAS DE COMPETICIÓN

Artículo 6: El reloj de ajedrez

6.1 Se entiende por "reloj de ajedrez" un reloj con dos indicadores de tiempo, conectados entre sí de tal forma que solo uno de ellos pueda funcionar en cada momento.
En las presentes *Leyes*, el término "reloj" hace referencia a uno de los dos citados indicadores de tiempo.
Cada pantalla del reloj cuenta con una "bandera".
Se entiende por "caída de bandera" la finalización del tiempo asignado a un jugador.

6.2.1 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:

6.2.1.1 el movimiento termina la partida (véanse los artículos 5.1.***1***, 5.2.***1***, 5.2.***2***, 9.6.***1***, 9.6.***2***), o

6.2.1.2 el jugador ha realizado su siguiente movimiento, ***cuando*** no se haya completado su movimiento anterior.

6.2.2 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.

6.2.3 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.

6.2.4 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.

6.2.5 Solo se permite ajustar las piezas al jugador cuyo reloj está en marcha.

5.2.3 The game is drawn upon agreement between the two players during the game, provided both players have made at least one move. This immediately ends the game.

COMPETITION RULES

Article 6: The chessclock

6.1 'Chessclock' means a clock with two time displays, connected to each other in such a way that only one of them can run at one time.
'Clock' in the Laws of Chess means one of the two time displays.
Each time display has a 'flag'.
'Flag-fall' means the expiration of the allotted time for a player.

6.2.1 During the game each player, having made his move on the chessboard, shall stop his own clock and start his opponent's clock (that is to say, he shall press his clock). This "completes" the move. A move is also completed if:

6.2.1.1 the move ends the game (see Articles 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 and 9.6.2), or

6.2.1.2 the player has made his next move, when his previous move was not completed.

6.2.2 A player must be allowed to stop his clock after making his move, even after the opponent has made his next move. The time between making the move on the chessboard and pressing the clock is regarded as part of the time allotted to the player.

6.2.3 A player must press his clock with the same hand with which he made his move. It is forbidden for a player to keep his finger on the clock or to 'hover' over it.

6.2.4 The players must handle the chessclock properly. It is forbidden to press it forcibly, to pick it up, to press the clock before moving or to knock it over. Improper clock handling shall be penalised in accordance with Article 12.9.

6.2.5 Only the player whose clock is running is allowed to adjust the pieces.

6.2.6 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.

6.2.6 If a player is unable to use the clock, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way. This adjustment of the clock shall not apply to the clock of a player with a disability.

6.3.1 Al utilizar un reloj de ajedrez, cada jugador debe completar un número mínimo de movimientos, o todos, en un período de tiempo prefijado ***que incluye una cantidad de*** tiempo adicional con cada movimiento. Todas estas cuestiones deben ser especificadas con antelación.

6.3.1 When using a chessclock, each player must complete a minimum number of moves or all moves in an allotted period of time including any additional amount of time with each move. All these must be specified in advance.

6.3.2 El tiempo no consumido por un jugador durante un período se añade a su tiempo disponible para el siguiente período, si lo hubiere.
En la modalidad de demora, ambos jugadores reciben un determinado "tiempo principal de reflexión". Además, por cada movimiento reciben un "tiempo extra fijo". El descuento del tiempo principal comienza solo cuando el tiempo extra fijo 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.

6.3.2 The time saved by a player during one period is added to his time available for the next period, where applicable. In the time-delay mode both players receive an allotted 'main thinking time'. Each player also receives a 'fixed extra time' with every move. The countdown of the main thinking time only commences after the fixed extra time has expired. Provided the player presses his clock before the expiration of the fixed extra time, the main thinking time does not change, irrespective of the proportion of the fixed extra time used.

6.4 Inmediatamente después de una caída de bandera, deben comprobarse los requisitos del artículo 6.3.1

6.4 Immediately after a flag falls, the requirements of Article 6.3.1 must be checked.

6.5 Antes del comienzo de la partida, el árbitro decidirá la ubicación del reloj de ajedrez.

6.5 Before the start of the game the arbiter shall decide where the chessclock is placed.

6.6 A la hora especificada para el comienzo de la partida, se pone en marcha el reloj del Blanco.

6.6 At the time determined for the start of the game White's clock is started.

6.7.1. ***Las bases del torneo*** deberán especificar por adelantado un tiempo de incomparecencia. ***Si no se especifica, el tiempo de espera es cero***. Cualquier jugador que se presente ante el tablero después del tiempo de incomparecencia perderá la partida a menos que el árbitro decida otra cosa.

6.7.1 The regulations of an event shall specify a default time in advance. If the default time is not specified, then it is zero. Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise.

6.7.2 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 ***del torneo*** o el árbitro decidan otra cosa.

6.7.2 If the regulations of an event specify that the default time is not zero and if neither player is present initially, White shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the regulations of an event specify or the arbiter decides otherwise.

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

6.8 A flag is considered to have fallen when the arbiter observes the fact or when either player has made a valid claim to that effect.

6.9 Excepto los casos donde se aplique uno de los artículos 5.1.***1***, 5.1.***2***, 5.2.***1***, 5.2.***2*** o 5.2.***3***, si un jugador no completa el número prescrito de movimientos 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 cualquier posible combinación de movimientos legales

6.9 Except where one of Articles 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 applies, if a player does not complete the prescribed number of moves in the allotted time, the game is lost by that player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.

6.10.1 Toda indicación proporcionada por el reloj de ajedrez se considera concluyente en ausencia de algún defecto evidente. Un reloj de ajedrez con un defecto evidente debe ser reemplazado por el árbitro, quien deberá hacer uso de su mejor criterio al determinar los tiempos que deben aparecer en el reloj de ajedrez reemplazado.

6.10.1 Every indication given by the chessclock is considered to be conclusive in the absence of any evident defect. A chessclock with an evident defect shall be replaced by the arbiter, who shall use his best judgement when determining the times to be shown on the replacement chessclock.

6.10.2 Si se descubre durante la partida que la configuración de cualquiera de ambos relojes es incorrecta, un jugador o el árbitro parará los relojes de inmediato. El árbitro introducirá la configuración correcta y ajustará los tiempos y el contador de movimientos si es necesario. El árbitro hará uso de su mejor criterio al determinar la configuración del reloj.

6.10.2 If during a game it is found that the setting of either or both clocks is incorrect, either player or the arbiter shall stop the chessclock immediately. The arbiter shall install the correct setting and adjust the times and move-counter, if necessary. He shall use his best judgement when determining the clock settings.

6.11.1 Si la partida debe ser interrumpida, el árbitro detendrá el reloj de ajedrez.

6.11.1 If the game needs to be interrupted, the arbiter shall stop the chessclock.

6.11.2 Un jugador puede detener el reloj de ajedrez solo para solicitar la asistencia del árbitro, por ejemplo, cuando se ha producido una promoción y no está disponible la pieza requerida.

6.11.2 A player may stop the chessclock only in order to seek the arbiter's assistance, for example when promotion has taken place and the piece required is not available.

6.11.3 El árbitro decidirá cuándo se va a reanudar la partida.

6.11.3 The arbiter shall decide when the game restarts.

6.11.4 Si un jugador detiene el reloj de ajedrez para solicitar la asistencia del árbitro, este determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si resulta obvio que el jugador no tenía una razón válida para detenerlo, será sancionado conforme al artículo 12.9.

6.11.4 If a player stops the chessclock in order to seek the arbiter's assistance, the arbiter shall determine whether the player had any valid reason for doing so. If the player had no valid reason for stopping the chessclock, the player shall be penalised in accordance with Article 12.9.

6.12.1 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 movimientos realizados o completados, así como relojes que muestren incluso el número de movimientos.

6.12.1 Screens, monitors, or demonstration boards showing the current position on the chessboard, the moves and the number of moves made/completed, and clocks which also show the number of moves, are allowed in the playing hall.

6.12.2 El jugador no puede realizar una reclamación basándose solo en la información mostrada por este tipo de dispositivos.

6.12.2 The player may not make a claim relying only on information shown in this manner.

Artículo 7: Irregularidades

Article 7: Irregularities

7.1 Si se produce una irregularidad y las piezas deben ser reubicadas a una posición anterior, el árbitro hará uso de su

7.1 If an irregularity occurs and the pieces have to be restored to a previous position, the arbiter shall use his

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.

best judgement to determine the times to be shown on the chessclock. This includes the right not to change the clock times. He shall also, if necessary, adjust the clock's move-counter.

7.2.1 Si en el ***trascurso*** de la partida, se compruebe que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida se anulará y se jugará una nueva.

7.2.1 If during a game it is found that the initial position of the pieces was incorrect, the game shall be cancelled and a new game shall be played.

7.2.2 Si en el ***trascurso*** de una partida se comprueba que el tablero no se colocó de acuerdo con el artículo 2.1, la partida continuará, pero la posición deberá transferirse a un tablero colocado correctamente.

7.2.2 If during a game it is found that the chessboard has been placed contrary to Article 2.1, the game shall ontinue but the position reached must be transferred to a correctly placed chessboard.

7.3 Si una partida ha comenzado con los colores cambiados entonces, si ambos jugadores han hecho menos de 10 movimientos, se interrumpirá y se jugará una nueva partida con los colores correspondientes. Después de realizados 10 o más movimientos, la partida continuará.

7.3 If a game has started with colours reversed then, if less than 10 moves have been made by both players, it shall be discontinued and a new game played with the correct colours. After 10 moves or more, the game shall continue.

7.4.1 Si un jugador desplaza una o más piezas, restablecerá la posición correcta en su propio tiempo.

7.4.1 If a player displaces one or more pieces, he shall re-establish the correct position in his own time.

7.4.2 Si es necesario, tanto el jugador como su adversario pueden detener el reloj de ajedrez y solicitar la asistencia del árbitro.

7.4.2 If necessary, either the player or his opponent shall stop the chessclock and ask for the arbiter's assistance.

7.4.3 El árbitro puede sancionar al jugador que desplazó las piezas.

7.4.3 The arbiter may penalise the player who displaced the pieces.

7.5.1 ***Un movimiento ilegal se completa una vez que el jugador ha pulsado su reloj***. Si durante la 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.

7.5.1 An illegal move is completed once the player has pressed his clock. If during a game it is found that an illegal move has been completed, the position immediately before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. Articles 4.3 and 4.7 apply to the move replacing the illegal move. The game shall then continue from this reinstated position.

7.5.2 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.

7.5.2 If the player has moved a pawn to the furthest distant rank, pressed the clock, but not replaced the pawn with a new piece, the move is illegal. The pawn shall be replaced by a queen of the same colour as the pawn.

7.5.3 Después de actuar conforme al artículo 7.5.***1 o 7.5.2***, para el primer movimiento ilegal completado, el árbitro ***concederá*** dos minutos de tiempo extra al adversario; para el segundo movimiento ilegal completada del mismo jugador, el árbitro decretará la pérdida de la partida para el infractor.

7.5.3 After the action taken under Article 7.5.1 or 7.5.2, for the first completed illegal move by a player, the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second completed illegal move by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However,

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.

7.6 Si durante una partida se comprueba que algunas piezas han sido desplazadas de sus casillas, deberá restablecerse la posición anterior a la irregularidad. Si no puede identificarse dicha posición, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. ***Después la partida continuará a partir de esta posición.***

7.7.1 Si un jugador utiliza las dos manos para hacer un movimiento (en caso de enroque, captura o promoción), se considerará como un movimiento ilegal.

7.7.2 Para la primera infracción del Art. 7.7.1, el árbitro concederá dos minutos de tiempo extra a su oponente; Para la segunda infracción del Art.7.7.1 por el 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 del infractor mediante cualquier serie de movimientos legales.

7.8.1 Si el jugador presiona el reloj sin hacer ningún movimiento, se considerará como un movimiento ilegal

7.8.2 Para la primera infracción del art. 7.8.1, el árbitro concederá dos minutos de tiempo extra a su oponente. Para la segunda infracción del art.7.8.1 por el 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 del infractor mediante cualquier serie de movimientos legales.

Artículo 8: La anotación de los movimientos

8.1.1 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.

8.1.2 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.1.1.

the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.

7.6 If, during a game it is found that any piece has been displaced from its correct square, the position before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. The game shall then continue from this reinstated position.

7.7.1 If a player uses two hands to make a single move (in case of castling, capturing or promotion), it shall be considered as an illegal move.

7.7.2 For the first violation of the rule 7.7.1, the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second violation of the rule 7.7.1 by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.

7.8.1. If the player presses the clock without making a move, it shall be considered as an illegal move.

7.8.2 For the first violation of the rule 7.8.1, the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second violation of the rule 7.8.1 by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.

Article 8: The recording of the moves

8.1.1 In the course of play each player is required to record his own moves and those of his opponent in the correct manner, move after move, as clearly and legibly as possible, in the algebraic notation (Appendix C), on the 'scoresheet' prescribed for the competition.

8.1.2 It is forbidden to write the moves in advance, unless the player is claiming a draw according to Article 9.2, or 9.3 or adjourning a game according to Guidelines I.1.1

8.1.3 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.

8.1.3 A player may reply to his opponent's move before recording it, if he so wishes. He must record his previous move before making another.

8.1.4 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.

8.1.4 The scoresheet shall be used only for recording the moves, the times of the clocks, offers of a draw, matters relating to a claim and other relevant data.

8.1.5 Ambos jugadores deben anotar en su planilla la oferta de tablas con el símbolo (=).

8.1.5 Both players must record the offer of a draw on the scoresheet with a symbol (=).

8.1.6 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.

8.1.6 If a player is unable to keep score, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to write the moves. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way. This adjustment of the clock shall not apply to a player with a disability.

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

8.2 The scoresheet shall be visible to the arbiter throughout the game.

8.3 Las planillas son propiedad de los organizadores del torneo.

8.3 The scoresheets are the property of the organiser of the competition.

8.4 Si un jugador dispone de menos de cinco minutos en su reloj en algún momento de un periodo y no tiene un tiempo adicional de 30 segundos o más añadidos con cada movimiento, no está obligado hasta el final del periodo a cumplir los requisitos del artículo 8.1.

8.4 If a player has less than five minutes left on his clock at some stage in a period and does not have additional time of 30 seconds or more added with each move, then for the remainder of the period he is not obliged to meet the requirements of Article 8.1.1.

8.5.1 Si ningún jugador anota la partida según el artículo 8.4, el árbitro o un asistente procurarán estar presentes y anotar los movimientos. En tal caso, inmediatamente después de que haya caído una bandera, el árbitro parará el reloj de ajedrez y ambos jugadores actualizarán sus planillas, utilizando la planilla del árbitro o la del adversario.

8.5.1 If neither player keeps score under Article 8.4, the arbiter or an assistant should try to be present and keep score. In this case, immediately after a flag has fallen the arbiter shall stop the chessclock. Then both players shall update their scoresheets, using the arbiter's or the opponent's scoresheet.

8.5.2 Si solo un jugador ha dejado de 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 cualquier pieza en el tablero. En el supuesto de que el jugador esté en juego, puede utilizar la planilla de su adversario pero tendrá que devolverla antes de hacer un movimiento.

8.5.2 If only one player has not kept score under Article 8.4, he must, as soon as either flag has fallen, update his scoresheet completely before moving a piece on the chessboard. Provided it is that player's move, he may use his opponent's scoresheet, but must return it before making a move.

8.5.3 Si no hay ninguna planilla completa disponible, los jugadores deben reconstruir la partida sobre un segundo tablero bajo el control del árbitro o un asistente. Primero, y antes de que se realice la reconstrucción, el árbitro anotará la posición actual de la partida, el tiempo transcurrido en ambos relojes, cuál estaba en marcha y el número de

8.5.3 If no complete scoresheet is available, the players must reconstruct the game on a second chessboard under the control of the arbiter or an assistant. He shall first record the actual game position, clock times, whose clock was running and the number of moves made/completed, if this information is available, before reconstruction takes place.

movimientos realizados o completados, 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, el siguiente movimiento realizado será considerado como el primero del siguiente periodo de tiempo, salvo que sea evidente que se han realizado o completado más movimientos.

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

Artículo 9: La partida tablas

9.1.1 Las ***bases del torneo*** podrán prohibir a los jugadores ***ofrecer o aceptar*** tablas, bien antes de un número concreto de movimientos o bien en ningún caso, sin el consentimiento del árbitro.

9.1.2 Sin embargo, si ***las bases del torneo*** permiten el acuerdo de tablas, se aplicará lo siguiente:

9.1.2.1 Un jugador que desee ofrecer tablas deberá hacerlo después de haber realizado un movimiento sobre el tablero y antes de pulsar su reloj. Una oferta en cualquier otro momento de la partida será válida, pero se tendrá en consideración el artículo 11.5. 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.

9.1.2.2 La oferta de tablas será anotada por cada jugador en su planilla con el símbolo (=).

9.1.2.3 Una reclamación de tablas conforme a los artículos 9.2 o 9.3 tendrá la consideración de una oferta de tablas.

9.2.1 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)

9.2.1.1 Va a producirse, si el jugador primero anota su movimiento, que no puede ser cambiada, en su planilla y declara al árbitro su intención de realizarla; o

8.6 If the scoresheets cannot be brought up to date showing that a player has overstepped the allotted time, the next move made shall be considered as the first of the following time period, unless there is evidence that more moves have been made or completed.

8.7 At the conclusion of the game both players shall sign both scoresheets, indicating the result of the game. Even if incorrect, this result shall stand, unless the arbiter decides otherwise.

Article 9: The drawn game

9.1.1 The regulations of an event may specify that players cannot offer or agree to a draw, whether in less than a specified number of moves or at all, without the consent of the arbiter.

9.1.2 However, if the regulations of an event allow a draw agreement the following shall apply:

9.1.2.1 A player wishing to offer a draw shall do so after having made a move on the chessboard and before pressing his clock. An offer at any other time during play is still valid but Article 11.5 must be considered. No conditions can be attached to the offer. In both cases the offer cannot be withdrawn and remains valid until the opponent accepts it, rejects it orally, rejects it by touching a piece with the intention of moving or capturing it, or the game is concluded in some other way.

9.1.2.2 The offer of a draw shall be noted by each player on his scoresheet with the symbol (=).

9.1.2.3 A claim of a draw under Article 9.2 or 9.3 shall be considered to be an offer of a draw.

9.2.1 The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, when the same position for at least the third time (not necessarily by a repetition of moves):

9.2.1.1 is about to appear, if he first writes his move, which cannot be changed, on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move, or

9.2.1.2 Acaba de producirse y el reclamante está en juego.

9.2.1.2 has just appeared, and the player claiming the draw has the move.

9.2.2 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:

9.2.2 Positions are considered the same if and only if the same player has the move, pieces of the same kind and colour occupy the same squares and the possible moves of all the pieces of both players are the same. Thus positions are not the same if:

9.2.2.1 al principio de la secuencia un peón pudiera haber sido capturado al paso.

9.2.2.1 at the start of the sequence a pawn could have been captured en passant

9.2.2.2 un rey tuviera derecho al enroque ***con una torre que no se ha movido***, pero perdiera este derecho después de moverse. El derecho al enroque se pierde solo después de mover el rey o la torre.

9.2.2.2 a king had castling rights with a rook that has not been moved, but forfeited these after moving. The castling rights are lost only after the king or rook is moved.

9.3 La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, si:

9.3 The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, if:

9.3.1 escribe en su planilla su movimiento, que no puede ser cambiado, y declara al árbitro su intención de realizarlo, lo que dará lugar a que, en los últimos 50 movimientos por cada jugador no se hayan realizado movimientos de peón ni capturas; o

9.3.1 he writes his move, which cannot be changed, on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move which will result in the last 50 moves by each player having been made without the movement of any pawn and without any capture, or

9.3.2 se hayan completado los últimos 50 movimientos de cada jugador sin movimientos de peón ni capturas.

9.3.2 the last 50 moves by each player have been completed without the movement of any pawn and without any capture.

9.4 Si un jugador toca una pieza según el artículo 4.3, pierde el derecho a reclamar tablas en ese movimiento según los artículos 9.2 y 9.3.

9.4 If the player touches a piece as in Article 4.3, he loses the right to claim a draw under Article 9.2 or 9.3 on that move.

9.5.1 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 6.12.1 o 6.12.2). No se le permite retirar su reclamación.

9.5.1 If a player claims a draw under Article 9.2 or 9.3, he or the arbiter shall stop the chessclock (see Article 6.12.1 or 6.12.2). He is not allowed to withdraw his claim.

9.5.2 Si se comprueba que la reclamación es correcta, la partida es tablas de forma inmediata.

9.5.2 If the claim is found to be correct, the game is immediately drawn.

9.5.3 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, este habrá de realizarse de acuerdo con los artículos 3 y 4.

9.5.3 If the claim is found to be incorrect, the arbiter shall add two minutes to the opponent's remaining thinking time. Then the game shall continue. If the claim was based on an intended move, this move must be made in accordance with Articles 3 and 4.

9.6 La partida es tablas si se produce uno o los dos siguientes casos:

9.6 If one or both of the following occur(s) then the game is drawn:

9.6.1 la misma posición ha aparecido, como en 9.2.2, al menos cinco veces

9.6.2 se ha efectuado cualquier serie de ***al menos*** 75 movimientos ***realizados*** por cada jugador sin movimientos de peón, ni capturas. Si el último movimiento resulta en jaque mate, este prevalecerá.

Artículo 10: Puntuación

10.1 A menos que las bases del ***torneo*** 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).

10.2 La puntuación total de cualquier partida nunca puede exceder de la máxima puntuación de una partida normal. ***Las puntuaciones dadas a un jugador individual deben ser aquellas normalmente asociadas con el juego, por ejemplo una puntuación de ¾ - ¼ no está permitida.***

Artículo 11: La conducta de los jugadores

11.1 Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez.

11.2.1 El "recinto de juego" se define como la "zona de juego", aseos, salas de descanso, zona de refrigerios, zona anexa de fumadores y otros lugares designados por el árbitro.

11.2.2 La zona de juego se define como el lugar donde se juegan las partidas de una competición.

11.2.3 Solo con el permiso del árbitro puede:

11.2.3.1 Un jugador abandonar el recinto de juego.

11.2.3.2 El jugador que está en juego salir de la zona de juego.

11.2.3.3 Una persona que no es ni jugador ni árbitro acceder a la zona de juego.

11.2.4 Las bases del torneo pueden especificar que el oponente de un jugador que esté en juego deba avisar al árbitro cuando desee abandonar la zona de juego.

9.6.1 the same position has appeared, as in 9.2.2 at least five times.

9.6.2 any series of at least 75 moves have been made by each player without the movement of any pawn and without any capture. If the last move resulted in checkmate, that shall take precedence.

Article 10: Points

10.1 Unless the regulations of an event specify otherwise, a player who wins his game, or wins by forfeit, scores one point (1), a player who loses his game, or forfeits, scores no points (0), and a player who draws his game scores a half point (½).

10.2 The total score of any game can never exceed the maximum score normally given for that game. Scores given to an individual player must be those normally associated with the game, for example a score of ¾ - ¼ is not allowed.

Article 11: The conduct of the players

11.1 The players shall take no action that will bring the game of chess into disrepute.

11.2.1 The 'playing venue' is defined as the 'playing area', rest rooms, toilets, refreshment area, area set aside for smoking and other places as designated by the arbiter.

11.2.2 The playing area is defined as the place where the games of a competition are played.

11.2.3 Only with the permission of the arbiter can:

11.2.3.1 a player leave the playing venue,

11.2.3.2 the player having the move be allowed to leave the playing area.

11.2.3.3 a person who is neither a player nor arbiter be allowed access to the playing area.

11.2.4 The regulations of an event may specify that the opponent of the player having a move must report to the arbiter when he wishes to leave the playing area.

11.3.1 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.

11.3.2.1 Durante la partida está prohibido que un jugador tenga ***cualquier dispositivo electrónico no aprobado específicamente por el árbitro en la sala de juego.***
Sin embargo, las bases del torneo pueden permitir que tales dispositivos se almacenen en la bolsa de los jugadores, siempre y cuando el dispositivo esté completamente apagado. Esta bolsa debe colocarse en el lugar designado por el árbitro. Ambos jugadores tienen prohibido utilizar esta bolsa sin el permiso del árbitro.

11.3.2.2 Si es evidente que un jugador ***lleva encima*** un dispositivo de este tipo ***dentro del*** recinto de juego, perderá la partida. El adversario ganará. Las ***bases de un torneo*** pueden especificar una sanción diferente, menos grave.

11.3.3 El árbitro puede requerir al jugador que permita la inspección de su ropa, bolsos, otros artículos y ***cuerpo*** en privado. El árbitro o una persona autorizada por el árbitro deberá inspeccionar al jugador y deberá ser del mismo sexo que este. Si un jugador se niega a cooperar con estas obligaciones, el árbitro tomará medidas de acuerdo con el artículo 12.9.

11.3.4 ***Fumar, incluidos los cigarrillos electrónicos***, solo estará permitido en la ***zona*** del recinto de juego designada por el árbitro.

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

11.5 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.

11.6 Las infracciones a las reglas establecidas en los artículos 11.1 a 11.5 darán lugar a sanciones conforme al artículo 12.9.

11.7 La persistente negativa de un jugador a cumplir con las *Leyes del Ajedrez* será sancionada con la pérdida de la partida. El árbitro decidirá la puntuación del adversario.

11.8 Si ambos jugadores son considerados culpables de acuerdo con el artículo 11.7, la partida se declarará perdida para ambos.

11.3.1 During play the players are forbidden to use any notes, sources of information or advice, or analyse any game on another chessboard.

11.3.2.1 During a game, a player is forbidden to have any electronic device not specifically approved by the arbiter in the playing venue.
However, the regulations of an event may allow such devices to be stored in a player's bag, provided the device is completely switched off. This bag must be placed as agreed with the arbiter. Both players are forbidden to use this bag without permission of the arbiter.

11.3.2.2 If it is evident that a player has such a device on their person in the playing venue, the player shall lose the game. The opponent shall win. The regulations of an event may specify a different, less severe, penalty.

11.3.3 The arbiter may require the player to allow his clothes, bags, other items or body to be inspected, in private. The arbiter or person authorised by the arbiter shall inspect the player, and shall be of the same gender as the player. If a player refuses to cooperate with these obligations, the arbiter shall take measures in accordance with Article 12.9.

11.3.4 Smoking, including e-cigarettes, is permitted only in the section of the venue designated by the arbiter.

11.4 Players who have finished their games shall be considered to be spectators.

11.5 It is forbidden to distract or annoy the opponent in any manner whatsoever. This includes unreasonable claims, unreasonable offers of a draw or the introduction of a source of noise into the playing area.

11.6 Infraction of any part of Articles 11.1 – 11.5 shall lead to penalties in accordance with Article 12.9.

11.7 Persistent refusal by a player to comply with the Laws of Chess shall be penalised by loss of the game. The arbiter shall decide the score of the opponent.

11.8 If both players are found guilty according to Article 11.7, the game shall be declared lost by both players.

11.9 Un jugador tiene derecho a solicitar al árbitro una explicación de cualquier punto de las *Leyes del Ajedrez*.

11.9 A player shall have the right to request from the arbiter an explanation of particular points in the Laws of Chess.

11.10 A menos que las ***bases del torneo*** especifiquen lo contrario, un jugador puede apelar contra cualquier decisión del árbitro, aunque el jugador haya firmado la planilla (véase el artículo 8.7).

11.10 Unless the regulations of an event specify otherwise, a player may appeal against any decision of the arbiter, even if the player has signed the scoresheet (see Article 8.7).

11.11 Ambos jugadores deben ayudar al árbitro en cualquier situación que requiera la reconstrucción de la partida incluidas las reclamaciones de tablas.

11.11 Both players must assist the arbiter in any situation requiring reconstruction of the game, including draw claims.

11.12 La comprobación de la reclamación de triple repetición o 50 movimientos es un deber de los jugadores, bajo la supervisión del árbitro.

11.12 Checking three times occurrence of the position or 50 moves claim is a duty of a the players, under supervision of the arbiter.

Artículo 12: El papel del árbitro (ver el Prólogo)

Article 12: The role of the Arbiter (see Preface)

12.1 El árbitro velará por que se cumplan las *Leyes del Ajedrez*.

12.1 The arbiter shall see that the Laws of Chess are observed.

12.2 El árbitro deberá:

12.2 The arbiter shall:

12.2.1 Garantizar el juego limpio.
12.2.2 Actuar en el mejor interés de la competición.

12.2.1 ensure fair play,
12.2.2 act in the best interest of the competition,

12.2.3 Asegurarse de que se mantiene un buen ambiente de juego.

12.2.3 ensure that a good playing environment is maintained,

12.2.4 Asegurarse de que los jugadores no sean molestados.

12.2.4 ensure that the players are not disturbed,

12.2.5 Supervisar el desarrollo de la competición.

12.2.5 supervise the progress of the competition,

12.2.6 Tomar medidas especiales en los casos de los jugadores con discapacidad y de las personas que necesitan atención médica.

12.2.6 take special measures in the interests of disabled players and those who need medical attention,

12.2.7 Seguir las reglas o directrices anti-trampas

12.2.7 follow the Anti-Cheating Rules or Guidelines

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.

12.3 The arbiter shall observe the games, especially when the players are short of time, enforce decisions he has made, and impose penalties on players where appropriate.

12.4 El árbitro puede nombrar ayudantes para observar las partidas, por ejemplo, cuando hay varios jugadores apurados de tiempo.

12.4 The arbiter may appoint assistants to observe games, for example when several players are short of time.

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

12.5 The arbiter may award either or both players additional time in the event of external disturbance of the game.

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.

12.6 The arbiter must not intervene in a game except in cases described by the Laws of Chess. He shall not indicate the number of moves completed, except in applying Article 8.5 when at least one flag has fallen. The arbiter shall refrain from informing a player that his opponent has completed a move or that the player has not pressed his clock.

12.7 Si alguien observa una irregularidad, solo 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.

12.7 If someone observes an irregularity, he may inform only the arbiter. Players in other games must not to speak about or otherwise interfere in a game. Spectators are not allowed to interfere in a game. The arbiter may expel offenders from the playing venue.

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.

12.8 Unless authorised by the arbiter, it is forbidden for anybody to use a mobile phone or any kind of communication device in the playing venue or any contiguous área designated by the arbiter.

12.9 El árbitro puede aplicar las siguientes sanciones:

12.9 Options available to the arbiter concerning penalties:

12.9.1 una advertencia;

12.9.1 warning,

12.9.2 aumentar el tiempo restante del adversario;

12.9.2 increasing the remaining time of the opponent,

12.9.3 reducir el tiempo restante del infractor;

12.9.3 reducing the remaining time of the offending player,

12.9.4 aumentar la puntuación obtenida en la partida por el adversario, hasta el máximo posible para dicha partida;

12.9.4 increasing the points scored in the game by the opponent to the maximum available for that game,

12.9.5 reducir la puntuación obtenida en la partida por el infractor;

12.9.5 reducing the points scored in the game by the offending person,

12.9.6 declarar la partida perdida al infractor (el árbitro también decidirá la puntuación del adversario)

12.9.6 declaring the game to be lost by the offending player (the arbiter shall also decide the opponent's score),

12.9.7 una multa anunciada con antelación.

12.9.7 a fine announced in advance,

12.9.8 exclusión de una o más rondas,

12.9.8 exclusion from one or more rounds,

12.9.9 la expulsión de la competición.

12.9.9 expulsion from the competition.

APÉNDICES

APÉNDICE A Ajedrez Rápido

A.1 Una partida de "Ajedrez Rápido" es aquella en la que todos las 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, ***pero no pierden sus derechos a reclamar basándose en una planilla. El jugador puede, en cualquier momento, pedir al árbitro que le proporcione una planilla para anotar los movimientos.***

A.3 Se aplicarán las Reglas de Competición si:

A.3.1.1 Un árbitro supervisa un máximo de tres partidas y

A.3.1.2 Cada partida es apuntada por el árbitro o su asistente y, si es posible, por medios electrónicos.

A.3.2 El jugador que está en juego puede solicitarle en cualquier momento al árbitro o a su asistente que le muestre la planilla. Esto se podrá solicitar un máximo de cinco veces durante la partida. Más peticiones se considerarán como una distracción del oponente.

A.4 En caso contrario se aplicará lo siguiente:

A.4.1 Desde la posición inicial, una vez se hayan completado diez movimientos por cada jugador,

A.4.1.1 No se hará ningún cambio en el ajuste del reloj, a menos que el horario del evento se viera afectado negativamente.

A.4.1.2 no pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, o la colocación del tablero. En caso de ubicación incorrecta 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.

A.4.2 Si el árbitro observa ***que se ha completado un movimiento ilegal***, 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

APPENDICES

Appendix A. Rapid chess

A.1 A 'Rapid chess' game is one where either all the moves must be completed in a fixed time of more than 10 minutes but less than 60 minutes for each player; or the time allotted plus 60 times any increment is of more than 10 minutes but less than 60 minutes for each player.

A.2 Players do not need to record the moves, but do not lose their rights to claims normally based on a scoresheet. The player can, at any time, ask the arbiter to provide him with a scoresheet, in order to write the moves.

A.3.1 The Competition Rules shall apply if:

A.3.1.1 one arbiter supervises at most three games and

A.3.1.2 each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means.

A.3.2 The player may at any time, when it is his move, ask the arbiter or his assistant to show him the scoresheet. This may be requested a maximum of five times in a game. More requests shall be considered as a distraction of the opponent.

A.4 Otherwise the following apply:

A.4.1 From the initial position, once 10 moves have been completed by each player,

A.4.1.1 no change can be made to the clock setting, unless the schedule of the event would be adversely affected

A.4.1.2 no claim can be made regarding incorrect set-up or orientation of the chessboard.
In case of incorrect king placement, castling is not allowed. In case of incorrect rook placement, castling with this rook is not allowed.

A.4.2 If the arbiter observes an illegal move has been completed, he shall declare the game lost by the player, provided the opponent has not made his next move. If the arbiter does not intervene, the opponent is entitled to claim a win, provided the opponent has not made his next move. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by

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.

any possible series of legal moves. If the opponent does not claim and the arbiter does not intervene, the illegal move shall stand and the game shall continue. Once the opponent has made his next move, an illegal move cannot be corrected unless this is agreed by the players without intervention of the arbiter.

A.4.3 Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante ***puede*** 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.

A.4.3 To claim a win on time, the claimant may stop the chessclock and notify the arbiter. For the claim to be successful, the claimant must have time remaining on his own clock after the chessclock has been stopped. However, the game is drawn if the position is such that the claimant cannot checkmate the player's king by any posible series of legal moves.

A.4.4 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.

A.4.4 If the arbiter observes both kings are in check, or a pawn on the rank furthest from its starting position, he shall wait until the next move is completed. Then, if an ilegal position is still on the board, he shall declare the game drawn.

A.4.5 El árbitro también puede cantar una caída de bandera si lo observa.

A.4.5 The arbiter can also call a flag fall, if he observes it.

A.5 Las bases ***del torneo*** deberán especificar si se aplicará el artículo A.3 o el artículo A.4 durante toda la competición.

A.5 The regulations of an event shall specify whether Article A.3 or Article A.4 shall apply for the entire event.

B Ajedrez Relámpago

Appendix B. Blitz

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.

B.1 A 'blitz' game is one where all the moves must be completed in a fixed time of 10 minutes or less for each player; or the allotted time plus 60 times any increment is minutes or less.

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.

B.2 The penalties mentioned in Articles 7 and 9 of the Competition Rules shall be one minute instead of two minutes.

B.3.1 Las Reglas de Competición se aplicarán si:

B.3.1 The Competition Rules shall apply if:

B.3.1.1 Cada árbitro supervisa una partida y,

B.3.1.1 one arbiter supervises one game and

B.3.1.2 Cada partida es anotada por el árbitro o un asistente y, si es posible, por medios electrónicos.

B.3.1.2 each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means.

B.3.2 El jugador que está en juego puede solicitarle al árbitro o a su asistente que le muestre la planilla de la partida. Esto se podrá solicitar un máximo de cinco veces

B.3.2 The player may at any time, when it is his move, ask the arbiter or his assistant to show him the scoresheet. This may be requested a maximum of five times in a game.

durante la partida. Más peticiones se considerarán como una distracción del oponente.

B.4 De lo contrario ***la partida*** se regirá por las *Leyes de Ajedrez Rápido* como en ***los art. A.2 y*** A.4.

B.5 Las bases del torneo deberán especificar si se aplicará el artículo B.3 o el artículo B.4 durante toda la competición.

More requests shall be considered as a distraction of the opponent.

B.4 Otherwise, play shall be governed by the Rapid chess Laws as in Article A.2 and A.4.

B.5 The regulations of an event shall specify whether Article B.3 or Article B.4 shall apply for the entire event.

C Notación Algebraica

La FIDE solo reconoce para sus propios torneos y encuentros un sistema de anotación, el Sistema Algebraico, y recomienda también el uso de este sistema uniforme de anotación ajedrecística para literatura y revistas de ajedrez. Las planillas en las que se utilice un sistema de anotación distinto al algebraico, podrán no 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.

Appendix C. Algebraic notation

FIDE recognises for its own tournaments and matches only one system of notation, the Algebraic System, and recommends the use of this uniform chess notation also for chess literature and periodicals. Scoresheets using a notation system other than algebraic may not be used as evidence in cases where normally the scoresheet of a player is used for that purpose. An arbiter who observes that a player is using a notation system other than the algebraic should warn the player of this requirement.

Descripción del Sistema Algebraico

C.1 En esta descripción, pieza significa cualquier pieza excepto un peón.

C.2 Cada pieza es indicada por una abreviatura. Es la primera letra, en mayúscula, de su nombre. Por ejemplo, en español: R = rey, D = dama, T = torre, A = alfil, C = caballo.

C.3 Para la abreviatura del nombre de las piezas, cada jugador es libre de usar la primera letra del nombre utilizado normalmente en su país. Por ejemplo: F = fou (alfil en francés); L = loper (alfil en holandés). En publicaciones impresas se recomienda el uso de figuras.

C.4 Los peones no son indicados por su primera letra, sino que se les reconoce por la ausencia de la misma. Por ejemplo: los movimientos se escriben e5, d4, a5, no pe5, Pd4, pa5.

C.5 Las ocho columnas (de izquierda a derecha para el Blanco y de derecha a izquierda para el Negro) son indicadas por las letras minúsculas: a, b, c, d, e, f, g y h, respectivamente.

C.6 Las ocho filas (de abajo arriba para el Blanco y de arriba abajo para el Negro) están numeradas: 1, 2, 3, 4, 5, 6,

Description of the Algebraic System

C.1 In this description, 'piece' means a piece other than a pawn.

C.2 Each piece is indicated by an abbreviation. In the English language it is the first letter, a capital letter, of its name. Example: K=king, Q=queen, R=rook, B=bishop, N=knight.
(N is used for a knight, in order to avoid ambiguity.)

C.3 For the abbreviation of the name of the pieces, each player is free to use the name which is commonly used in his country. Examples: F = fou (French for bishop), L = loper (Dutch for bishop). In printed periodicals, the use of figurines is recommended.

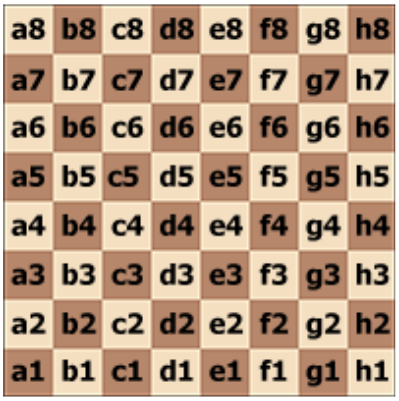
C.4 Pawns are not indicated by their first letter, but are recognised by the absence of such a letter. Examples: the moves are written e5, d4, a5, not pe5, Pd4, pa5.

C.5 The eight files (from left to right for White and from right to left for Black) are indicated by the small letters, a, b, c, d, e, f, g and h, respectively.

C.6 The eight ranks (from bottom to top for White and from top to bottom for Black) are numbered 1, 2, 3, 4, 5,

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.

C.7 Como consecuencia de las reglas anteriores, cada una de las 64 casillas está indicada invariablemente por una sola combinación de una letra y un número.



C.8 Cada movimiento de una pieza se indica por (a) la abreviatura del nombre de la pieza en cuestión y la casilla de llegada. No hay necesidad de un guion entre nombre de pieza y casilla. Por ejemplo: Ae5, Cf3, Td1.
En el caso de peones, solo se indica la casilla de llegada. Por ejemplo: e5, d4, a5.
Se acepta una forma más larga que contiene la casilla de salida. Ejemplos: Ab2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

C.9 Cuando una pieza realiza una captura, puede insertarse una x entre

C.9.1 La abreviatura del nombre de la pieza en cuestión y

C.9.2 La casilla de llegada. Por ejemplo: Axe5, Cxf3,Txd1. Véase también C10.

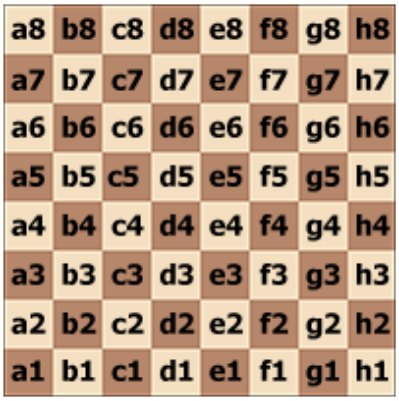
C.9.3 Cuando un peón realiza una captura, debe indicarse la columna de partida, luego puede insertarse una x y finalmente la casilla de llegada. Por ejemplo: dxe5, gxf3, axb5. En el caso de una captura al paso, se pone como casilla de llegada la que finalmente ocupa el peón que realiza la captura, pudiéndose añadir la anotación “a.p.”. Ejemplo: exd6 a.p..

C.10 Si dos piezas idénticas pueden moverse a la misma casilla, la pieza que se mueve se indica como sigue:

C.10.1 Si ambas piezas están en la misma fila:

6, 7, 8, respectively. Consequently, in the initial position the white pieces and pawns are placed on the first and second ranks; the black pieces and pawns on the eighth and seventh ranks.

C.7 As a consequence of the previous rules, each of the sixty-four squares is invariably indicated by a unique combination of a letter and a number.



C.8 Each move of a piece is indicated by the abbreviation of the name of the piece in question and the square of arrival. There is no need for a hyphen between name and square. Examples: Be5, Nf3, Rd1.
In the case of pawns, only the square of arrival is indicated. Examples: e5, d4, a5.
A longer form containing the square of departure is acceptable. Examples: Bb2e5, Ng1f3, Ra1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

C.9 When a piece makes a capture, an x may be inserted between:

C.9.1 the abbreviation of the name of the piece in question and

C.9.2 the square of arrival. Examples: Bxe5, Nxf3, Rxd1, see also C.10.

C.9.3 When a pawn makes a capture, the file of departure must be indicated, then an x may be inserted, then the square of arrival. Examples: dxe5, gxf3, axb5. In the case of an ‘en passant’ capture, ‘e.p.’ may be appended to the notation. Example: exd6 e.p.

C.10 If two identical pieces can move to the same square, the piece that is moved is indicated as follows:

C.10.1 If both pieces are on the same rank by:

C.10.1.1 la abreviatura del nombre de la pieza,

C.10.1.2 la columna de la casilla de salida y

C.10.1.3 la casilla de llegada.

C.10.2 Si ambas piezas están en la misma columna:

C.10.2.1 la abreviatura del nombre de la pieza,

C.10.2.2 la fila de la casilla de salida y

C.10.2.3 la casilla de llegada.

C.10.3 Si las piezas están en filas y columnas distintas, es preferible el método 1.

Ejemplos:
C.10.3.1 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.

C.10.3.2 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.

C.10.3.3 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.

C.10.3.4 Si se da una captura en la casilla f3, se modifican los ejemplos anteriores pudiéndose insertar una x: según el caso, puede ser (1) Cgxf3 o Cexf3, (2) C5xf3 o C1xf3, (3) Chxf3 o Cdxf3.

C.11 En el caso de la promoción de un peón, se indica el movimiento efectivo del peón, seguido inmediatamente por la abreviatura de la nueva pieza. Por ejemplo: d8D, exf8C, b1A, g1T.

C.12 La oferta de tablas se anotará como (=).

C.13 Abreviaturas:

0-0 enroque con la torre de h1 o de h8 (enroque por el flanco de rey o enroque corto).
0-0-0 enroque con la torre de a1 o de a8 (enroque por el flanco de dama o enroque largo).
x captura
+ jaque

C.10.1.1 the abbreviation of the name of the piece,

C.10.1.2 the file of departure, and

C.10.1.2 the square of arrival.

C.10.2 If both pieces are on the same file by:

C.10.2.1 the abbreviation of the name of the piece,

C.10.2.2 the rank of the square of departure, and

C.10.2.3 the square of arrival.

C.10.3 If the pieces are on different ranks and files, method 1 is preferred.

Examples:
C.10.3.1 There are two knights, on the squares g1 and e1, and one of them moves to the square f3: either Ngf3 or Nef3, as the case may be.

C.10.3.2 There are two knights, on the squares g5 and g1, and one of them moves to the square f3: either N5f3 or N1f3, as the case may be.

C.10.3.3 There are two knights, on the squares h2 and d4, and one of them moves to the square f3: either Nhf3 or Ndf3, as the case may be.

C.10.3.4 If a capture takes place on the square f3, the notation of the previous examples is still applicable, but an x may be inserted: 1) either Ngxf3 or Nexf3, 2) either N5xf3 or N1xf3, 3) either Nhxf3 or Ndxf3, as the case may be.

C.11 In the case of the promotion of a pawn, the actual pawn move is indicated, followed immediately by the abbreviation of the new piece. Examples: d8Q, exf8N, b1B, g1R.

C.12 The offer of a draw shall be marked as (=).

C.13 Abbreviations

0-0 = castling with rook h1 or rook h8 (kingside castling)
0-0-0 = castling with rook a1 or rook a8 (queenside castling)
x = captures
+ = check
++ or # = checkmate

++ o # mate
a.p. captura al paso
Las últimas cuatro son opcionales

Ejemplo de partida:
1.e4 e52.Cf3 Cf6 3.d4 exd4 4.e5 Ce4 5.Dxd4 d56.exd6 a.p. Cxd6; 7.Ag5 Cc6 8.De3+ Ae7 9.Cbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Rb1(=).

O: 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 CCe4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Ag5 Cc6 8. De3 Ae7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

O: 1. e2e4 e7e5 2.Cg1f3 Cg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Cf6e4 5. Dd1xd4 d7d5 6. e5xd6 a.p. Ce4xd6 7. Ac1g5 Cb8c6 8. Dd4d3 Af8e7 9. Cb1d2 0-0 10. 0-0-0 Tf8e8 11. Rb1 (=)

D Reglas para partidas con ciegos y discapacitados visuales

D.1 La organización, previa consulta con el árbitro, tendrá la potestad de adaptar las siguientes reglas conforme a las circunstancias concretas. En el ajedrez de competición, cuando uno de los jugadores es discapacitado visual (legalmente ciego), cualquiera de los contendientes puede exigir la utilización de dos tableros, utilizando el jugador discapacitado visual un tablero especialmente adaptado y su adversario uno normal. El tablero especial debe reunir los siguientes requisitos:

D.1.1 un tamaño de al menos 20 x 20 centímetros;

D.1.2 las casillas negras ligeramente elevadas;

D.1.3 un agujero de seguridad en cada casilla;

D.1.4 Los requisitos para las piezas son:

D.1.4.1 Cada pieza provista de una clavija que encaje en el agujero de seguridad;

D.1.4.2 Piezas de diseño Staunton, con las piezas negras especialmente identificadas.

D.2 El juego se regirá por las siguientes reglas:
D.2.1 Los movimientos se anunciarán claramente, repetidos por el adversario y ejecutados en su tablero. Cuando se promocione un peón, el jugador debe anunciar qué pieza 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:

e.p. = captures 'en passant'
The last four are optional.

Sample game:
1.e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

Or: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

Or: 1. e2e4 e7e5 2.Ng1f3 Ng8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Nf6e4 5. Qd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p. Ne4xd6 7. Bc1g5 Nb8c6 8. Qd4d3 Bf8e7 9. Nb1d2 0-0 10. 0-0-0 Rf8e8 11. Kb1 (=)

Appendix D. Rules for play with blind and visually disabled players

D.1 The organiser, after consulting the arbiter, shall have the power to adapt the following rules according to local circumstances. In competitive chess between sighted and visually disabled (legally blind) players either player may demand the use of two boards, the sighted player using a normal board, the visually disabled player using one specially constructed. This board must meet the following requirements:

D.1.1 measure at least 20 cm by 20 cm,

D.1.2 have the black squares slightly raised,

D.1.3 have a securing aperture in each square,

D.1.4 The requirements for the pieces are:

D.1.4.1 all are provided with a peg that fits into the securing aperture of the board,

D.1.4.2 all are of Staunton design, the black pieces being specially marked.

D.2 The following regulations shall govern play:
D.2.1 The moves shall be announced clearly, repeated by the opponent and executed on his chessboard. When promoting a pawn, the player must announce which piece is chosen. To make the announcement as clear as possible, the use of the following names is suggested instead of the corresponding letters:

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

A menos que el árbitro decida otra cosa, las filas, del Blanco al Negro, serán numeradas 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 para el enroque largo) y “Kurze Rochade” (en alemán para el enroque corto).
Las piezas llevan los nombres: Koenig (rey), Dame (dama), Turm (torre), Laeufer (alfil), Springer (caballo) y Bauer (peón).

D.2.2 En el tablero del jugador discapacitado visual, se considerará “tocada” una pieza cuando haya sido sacada del agujero de seguridad.

D.2.3 Se considerará un movimiento “realizado” cuando:

D.2.3.1 en el caso de una captura, la pieza capturada ha sido retirada del tablero del jugador al que le corresponde jugar;

D.2.3.2 una pieza ha sido colocada en un agujero de seguridad distinto;

D.2.3.3 el movimiento ha sido anunciado.

D.2.4 Solo entonces se pondrá en marcha el reloj del adversario.

D.2.5 En lo que se refiere a los puntos D.2.2 y D.2.3 (consideración de pieza tocada y movimiento realizado), para el jugador no discapacitado serán válidas las reglas normales.

D.2.6.1 Se admitirá un reloj de ajedrez especialmente construido para discapacitados visuales. ***Deben poder anunciar el tiempo y el número de movimientos al jugador deficiente visual.***

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

Unless the arbiter decides otherwise, ranks from White to Black shall be given the German numbers

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

Castling is announced “Lange Rochade” (German for long castling) and “Kurze Rochade” (German for short castling). The pieces bear the names: Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer.

D.2.2 On the visually disabled player's board a piece shall be considered ‘touched’ when it has been taken out of the securing aperture.

D.2.3 A move shall be considered ‘made’ when:

D.2.3.1 in the case of a capture, the captured piece has been removed from the board of the player whose turn it is to move,

D.2.3.2 a piece has been placed into a different securing aperture,

D.2.3.3 the move has been announced.

D.2.4 Only then shall the opponent's clock be started.

D.2.5 As far as points D.2.2 and D.2.3 are concerned, the normal rules are valid for the sighted player.

D.2.6.1 A specially constructed chessclock for the visually disabled shall be admissible. It should be able to announce the time and number of moves to the visually disabled player.

D.2.6.2 Como alternativa, se puede considerar un reloj analógico con las siguientes características:

D.2.6.2.1 una esfera adaptada con manecillas reforzadas, con un punto resaltado cada cinco minutos y con dos cada quince;

D.2.6.2.2 una bandera que pueda ser tocada fácilmente. Debería tenerse cuidado para 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.

D.2.7 El jugador discapacitado visual debe anotar la partida en Braille o escritura normal, o bien grabar los movimientos mediante un aparato de grabación.

D.2.8 Un lapsus linguae en el anuncio de un movimiento debe ser corregido inmediatamente, antes de poner en marcha el reloj del adversario.

D.2.9 Si en el trascurso 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 el movimiento pero la ha ejecutado mal debe ajustar su posición a la que corresponde con lo escrito. Cuando las anotaciones en las planillas difieren, se retrocederán los movimientos hasta el punto en que ambas estén de acuerdo y, consecuentemente, el árbitro ajustará los relojes.

D.2.10 El jugador discapacitado visual tendrá derecho a valerse de un asistente, quien se encargará de alguna o de todas las funciones siguientes:

D.2.10.1 Realizar el movimiento de cualquiera de los jugadores en el tablero del adversario.

D.2.10.2 Anunciar los movimientos de ambos jugadores.

D.2.10.3 Encargarse de anotar la partida del discapacitado visual y poner en marcha el reloj del adversario (teniendo en cuenta la regla 3.c).

D.2.10.4 Informar al discapacitado visual, solo a requerimiento de este, del número de movimientos completados y del tiempo empleado por ambos jugadores.

D.2.10.5 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.

D.6.2.2 Alternatively an analogue clock with the following features may be considered:

D.2.6.2.1 a dial fitted with reinforced hands, with every five minutes marked by one raised dot, and every 15 minutes by two raised dots, and

D.2.6.2.2 a flag which can be easily felt; care should be taken that the flag is so arranged as to allow the player to feel the minute hand during the last five minutes of the full hour.

D.2.7 The visually disabled player must keep score of the game in Braille or longhand, or record the moves on a recording device.

D.2.8 A slip of the tongue in the announcement of a move must be corrected immediately and before the clock of the opponent is started.

D.2.9 If during a game different positions should arise on the two boards, they must be corrected with the assistance of the arbiter and by consulting both players' game scores. If the two game scores correspond with each other, the player who has written the correct move but made the wrong one must adjust his position to correspond with the move on the game scores. When the game scores are found to differ, the moves shall be retraced to the point where the two scores agree, and the arbiter shall readjust the clocks accordingly.

D.2.10 The visually disabled player shall have the right to make use of an assistant who shall have any or all of the following duties:

D.2.10.1 making either player's move on the board of the opponent,

D.2.10.2 announcing the moves of both players,

D.2.10.3 keeping the game score of the visually disabled player and starting his opponent's clock

D.2.10.4 informing the visually disabled player, only at his request, of the number of moves completed and the time used up by both players,

D.2.10.5 claiming the game in cases where the time limit has been exceeded and informing the arbiter when the sighted player has touched one of his pieces,

D.2.10.6 Llevar a cabo las formalidades necesarias en caso de que se aplace la partida.

D.2.10.6 carrying out the necessary formalities in cases where the game is adjourned.

D.2.11 Si el jugador discapacitado visual no se vale de un asistente, su adversario puede hacer uso de uno que se encargue de las labores mencionadas en los puntos D.2.10.1 y D.2.10.2. Se debe usar un asistente en el caso de un jugador discapacitado visual emparejado con un jugador con discapacidad auditiva.

D.2.11 If the visually disabled player does not make use of an assistant, the sighted player may make use of one who shall carry out the duties mentioned in points D.2.10.1 and D.2.10.2. An assistant must be used in the case of a visually disabled player paired with a hearing impaired player.

DIRECTRICES I Aplazamiento de partidas

Guidelines I. Adjourned games

I.1.1 Si una partida no ha terminado al final del tiempo establecido para la sesión, el árbitro exigirá al jugador que esté en juego que "selle" su movimiento. El jugador debe anotar su movimiento de forma clara e inequívoca en su planilla, poner su planilla y la de su adversario en un sobre, cerrar el sobre y, solo entonces, parara el reloj de ajedrez. Hasta que no haya parado el reloj de ajedrez, el jugador mantiene el derecho a cambiar su movimiento secreto. Si tras haber sido advertido por el árbitro para que selle su movimiento, el jugador realiza un movimiento sobre el tablero, debe anotar dicho movimiento en su planilla como su movimiento secreto.

I.1.1 If a game is not finished at the end of the time prescribed for play, the arbiter shall require the player having the move to 'seal' that move. The player must write his move in unambiguous notation on his scoresheet, put his scoresheet and that of his opponent in an envelope, seal the envelope and only then stop the chessclock. Until he has stopped the chessclock the player retains the right to change his sealed move. If, after being told by the arbiter to seal his move, the player makes a move on the chessboard he must write that same move on his scoresheet as his sealed move.

I.1.2 Un jugador que, estando en juego, aplaza la partida antes del fin de la sesión de juego, se considerará que ha realizado el movimiento secreto a la hora establecida para el fin de la sesión, indicándose así su tiempo restante.

I.1.2 A player having the move who adjourns the game before the end of the playing sesión shall be considered to have sealed at the nominal time for the end of the session, and his remaining time shall so be recorded.

I.2 En el sobre se escribirán los siguientes datos:

I.2. The following shall be indicated upon the envelope:

I.2.1 los nombres de los jugadores;

I.2.1 the names of the players,

I.2.2 la posición inmediatamente anterior al movimiento secreto;

I.2.2 the position immediately before the sealed move,

I.2.3 el tiempo empleado por cada jugador;

I.2.3 the time used by each player,

I.2.4 el nombre del jugador que ha realizado el movimiento secreto;

I.2.4 the name of the player who has sealed the move,

I.2.5 el número del movimiento secreto;

I.2.5 the number of the sealed move,

I.2.6 la oferta de tablas, si la propuesta sigue vigente;

I.2.6 the offer of a draw, if the proposal is current,

I.2.7 la fecha, hora y lugar de reanudación de la partida.

I.2.7 the date, time and venue of resumption of play.

I.3 El árbitro comprobará la exactitud de la información escrita en el sobre y es el responsable de su custodia.

I.3 The arbiter shall check the accuracy of the information on the envelope and is responsible for its safekeeping.

I.4 Si un jugador propone tablas después de que su adversario haya sellado su movimiento, la oferta permanece válida hasta que el adversario la haya aceptado o rechazado, como en el artículo 9.1.

I.4 If a player proposes a draw after his opponent has sealed his move, the offer is valid until the opponent has accepted it or rejected it as in Article 9.1.

I.5 Antes de reanudarse la partida, se pondrá sobre el tablero la posición inmediatamente anterior al movimiento secreto y se indicará en los relojes el tiempo empleado por cada jugador en el momento del aplazamiento.

I.5 Before the game is to be resumed, the position immediately before the sealed move shall be set up on the chessboard, and the times used by each player when the game was adjourned shall be indicated on the clocks.

I.6 Si antes de la reanudación de la partida se acuerdan tablas o uno de los jugadores notifica al árbitro que abandona, finaliza la partida.

I.6 If prior to the resumption the game is agreed drawn, or if one of the players notifies the arbiter that he resigns, the game is concluded.

I.7 El sobre se abrirá solo cuando esté presente el jugador que debe responder al movimiento secreto.

I.7 The envelope shall be opened only when the player who must reply to the sealed move is present.

I.8 Excepto en los casos mencionados en los artículos 5, 6.9, 9.6 y 9.7, pierde la partida un jugador cuya anotación del movimiento secreto:

I.8 Except in the cases mentioned in Articles 5, 6.9, 9.6 and 9.7, the game is lost by a player whose recording of his sealed move:

I.8.1 sea ambigua; o

I.8.1 is ambiguous, or

I.8.2 esté escrita de tal forma que sea imposible establecer su significado real; o bien

I.8.2 is recorded in such a way that its true significance is impossible to establish, or

I.8.3 resulte ser un movimiento ilegal.

I.8.3 is illegal.

I.9 Si a la hora acordada para la reanudación:

I.9 If, at the agreed resumption time:

I.9.1 Está presente el jugador que tiene que responder al movimiento secreto, se abre el sobre, se ejecuta el movimiento secreto sobre el tablero y se pone en marcha su reloj.

I.9.1 the player having to reply to the sealed move is present, the envelope is opened, the sealed move is made on the chessboard and his clock is started,

I.9.2 No está presente el jugador que tiene que responder al movimiento secreto, 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 el movimiento secreto a sobre el tablero, volviéndose a poner en marcha su reloj.

I.9.2 the player having to reply to the sealed move is not present, his clock shall be started; on his arrival, he may stop his clock and summon the arbiter; the envelope is then opened and the sealed move is made on the chessboard; his clock is then restarted,

I.9.3 No está presente el jugador que selló su movimiento, su adversario tiene derecho a anotar su respuesta en la planilla, sellar su movimiento en un nuevo sobre, detener su reloj y poner en marcha el del jugador ausente, en lugar de ejecutar su movimiento 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.

I.9.3 the player who sealed the move is not present, his opponent has the right to record his reply on the scoresheet, seal his scoresheet in a fresh envelope, stop his clock and start the absent player's clock instead of making his reply in the normal manner; if so, the envelope shall be handed to the arbiter for safekeeping and opened on the absent player's arrival.

I.10 Cualquier jugador que se presente ante el tablero después del tiempo de incomparecencia, perderá la partida a menos que el árbitro decida otra cosa. Sin embargo, si el movimiento secreto acaba la partida, este resultado prevalecerá.

I.10 Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise. However, if the sealed move resulted in the conclusion of the game, that conclusion shall still apply.

I.11 Si las ***bases de un torneo*** especifican que el tiempo de incomparecencia no es cero, se aplicará lo siguiente: si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el jugador que tiene que responder al movimiento sellado pierde todo el tiempo que transcurre hasta que llega, a menos que las ***bases del torneo*** especifiquen o el árbitro decida otra cosa.

I.11 If the regulations of an event specify that the default time is not zero, the following shall apply: If neither player is present initially, the player who has to reply to the sealed move shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the regulations of an event specify or the arbiter decides otherwise.

I.12.1 Si se pierde el sobre que contiene el movimiento secreto, la partida continuará a partir de la posición aplazada 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 el movimiento secreto, ejecutará sobre el tablero el movimiento que declare ser el que selló.

I.12.1 If the envelope containing the sealed move is missing, the game shall continue from the adjourned position, with the clock times recorded at the time of adjournment. If the time used by each player cannot be re-established, the arbiter shall set the clocks. The player who sealed the move shall make the move he states he sealed on the chessboard.

I.12.2 Si es imposible restablecer la posición, se anulará la partida y deberá jugarse una nueva.

I.12.2 If it is impossible to re-establish the position, the game shall be annulled and a new game shall be played.

I.13 Si, en la reanudación de la partida y antes de hacer su primer movimiento, 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 decida otra cosa.

I.13 If, upon resumption of the game, either player points out before making his first move that the time used has been incorrectly indicated on either clock, the error must be corrected. If the error is not then established the game shall continue without correction unless the arbiter decides otherwise.

I.14 La duración de cada sesión de reanudación estará controlada por el reloj del árbitro. La hora de comienzo será anunciada con antelación.

I.14 The duration of each resumption session shall be controlled by the arbiter's timepiece. The starting time shall be announced in advance.

DIRECTRICES II Reglas de Ajedrez960

Guidelines II. Chess960 Rules

II.1 Antes del comienzo de una partida de Ajedrez960 se sortea la posición inicial de las piezas según unas reglas concretas. 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 jaque mate al rey del oponente.

II.1 Before a Chess960 game a starting position is randomly set up, subject to certain rules. After this, the game is played in the same way as regular chess. In particular, pieces and pawns have their normal moves, and each player's objective is to checkmate the opponent's king.

II.2 Requerimientos de la posición inicial
La posición inicial en Ajedrez960 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:

II.2 Starting-position requirements
The starting position for Chess960 must meet certain rules. White pawns are placed on the second rank as in regular chess. All remaining white pieces are placed randomly on the first rank, but with the following restrictions:

II.2.1 El rey se sitúa en algún lugar entre las dos torres.

II.2.1 the king is placed somewhere between the two rooks, and

II.2.2 Los alfiles se ponen en casillas de colores distintos.

II.2.2 the bishops are placed on opposite-coloured squares, and

II.2.3 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.

II.2.3 the black pieces are placed opposite the white pieces.
The starting position can be generated before the game either by a computer program or using dice, coin, cards, etc.

II.3 El enroque en Ajedrez960

II.3 Chess960 castling rules

II.3.1 El Ajedrez960 permite que cada jugador se enroque una vez por partida, en un único movimiento que podrá incluir al rey y la torre. Sin embargo, hay que hacer unas pocas precisiones sobre las reglas del enroque del ajedrez ***normal***, pues estas presuponen una localización del rey y la torre que no es aplicable en Ajedrez960.

II.3.1 Chess960 allows each player to castle once per game, a move by potentially both the king and rook in a single move. However, a few interpretations of regular chess rules are needed for castling, because the regular rules presume initial locations of the rook and king that are often not applicable in Chess960.

II.3.2 Cómo enrocarse. En Ajedrez960 la maniobra del enroque se realiza siguiendo uno de estos métodos, según la posición inicial del rey y la torre:

II.3.2 How to castle. In Chess960, depending on the pre-castling position of the castling King and rook, the castling manoeuvre is performed by one of these four methods:

II.3.2.1 Enroque por doble movimiento: se realiza un movimiento con el rey y otro con la torre.

II.3.2.1 double-move castling: by making a move with the king and a move with the rook, or

II.3.2.2 Enroque por trasposición: se trasponen las posiciones del rey y la torre.

II.3.2.2 transposition castling: by transposing the position of the king and the rook, or

II.3.2.3 Enroque por movimiento de rey: se mueve solo el rey.

II.3.2.3 king-move-only castling: by making only a move with the king, or

II.3.2.4 Enroque por movimiento de torre: se mueve solo la torre.

II.3.2.4 rook-move-only castling: by making only a move with the rook.

II.3.2.5 Recomendaciones

II.3.2.5 Recommendations:

II.3.2.5.1 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.

II.3.2.5.1 When castling on a physical board with a human player, it is recommended that the king be moved outside the playing surface next to his final position, the rook then be moved from its starting position to its final position, and then the king be placed on his final square.

II.3.2.5.2 Después de enrocarse, las posiciones finales del rey y la torre deben ser exactamente las mismas que en el ajedrez ***normal.***

II.3.2.5.2 After castling, the rook and king's final positions should be exactly the same positions as they would be in regular chess.

II.2.3.6 Aclaración:

II.3.2.6 Clarification:

De esta forma, tras enrocarse por el flanco c (anotado como 0-0-0 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 0-0 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).

Thus, after c-side castling (notated as 0-0-0 and known as queen-side castling in
orthodox chess), the king is on the c-square (c1 for white and c8 for black) and the rook is on the d-square (d1 for white and d8 for black). After g-side castling (notated as 0-0 and known as king-side castling in orthodox chess), the king is on the g-square (g1 for white and g8 for black) and the rook is on the f-square (f1 for white and f8 for black).

II.2.3.7 Notas

II.3.2.7 Notes

II.2.3.7.1 Para evitar cualquier malentendido, podría ser útil declarar “me voy a enrocar” antes de enrocarse.

II.3.2.7.1 To avoid any misunderstanding, it may be useful to state "I am about to castle" before castling.

II.2.3.7.2 En algunas posiciones iniciales es posible que no se mueva el rey o la torre (pero no ambos).

II.3.2.7.2 In some starting positions, the king or rook (but not both) does not move during castling.

II.2.3.7.3 En algunas posiciones iniciales es posible que el enroque tenga lugar en el primer movimiento.

II.3.2.7.3 In some starting positions, castling can take place as early as the first move.

II.2.3.7.4 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.

II.3.2.7.4 All the squares between the king's initial and final squares (including the final square) and all the squares between the rook's initial and final squares (including the final square) must be vacant except for the king and castling rook.

II.2.3.7.5 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 0-0-0), es posible que a, b y/o e permanezcan ocupadas, y tras enrocarse por el flanco g (O-O 0-0) es posible que e y/o h permanezcan ocupadas.

II.3.2.7.5 In some starting positions, some squares can stay filled during castling that would have to be vacant in regular chess. For example, after c-side castling 0-0-0, it is possible to have a, b, and/or e still filled, and after g-side castling (0-0), it is possible to have e and/or h filled.

DIRECTRICES III *Partidas sin incremento incluido* Final a caída de bandera

Guidelines III. Games without increment including Quickplay Finishes

III.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.

III.1 A ‘quickplay finish’ is the phase of a game when all the remaining moves must be completed in a finite time.

III.2.1 Las directrices que se indican a continuación sobre el último período de la partida, incluidos los finales a caída de bandera, solo se utilizarán en un evento si su uso se ha anunciado de antemano.

III.2.1 The Guidelines below concerning the final period of the game including Quickplay Finishes, shall only be used at an event if their use has been announced beforehand.

III.2.2 Estas directrices solo se aplicarán a las partidas estándar y partidas de ajedrez Rápido sin incremento y no a partidas Blitz.

III.2.2 These Guidelines shall apply only to standard chess and rapid chess games without increment and not to blitz games.

III.3.1 Si han caído ambas banderas y es imposible establecer cuál de ellas lo hizo en primer lugar, entonces
III.3.1.1 continuará la partida si esto ocurre en cualquier periodo excepto el último.

III.3.1.2 la partida será declarada tablas si esto ocurre en el último periodo, en el que se han de completar todos los movimientos restantes.

III.4 Si el jugador que está en juego tiene menos de dos minutos en su reloj, puede solicitar un ***incremento adicional de 5 segundos por movimiento para ambos jugadores***. Esta solicitud constituye también una oferta de tablas. Si ***se rechaza la oferta***, 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.

III.5 Si el artículo III.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 6.12.1). 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

III.5.1 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.

III.5.2 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.

III.5.3 Si el árbitro ha rechazado la reclamación, se le concederán dos minutos de tiempo extra de reflexión al adversario.

III.6 Lo que sigue es aplicable cuando la competición no está supervisada por ningún árbitro:

III.6.1 Un jugador puede reclamar tablas cuando le queden menos de dos minutos en su reloj y antes de que caiga su

III.3.1 If both flags have fallen and it is impossible to establish which flag fell first then:
III.3.1.1 the game shall continue if this occurs in any period of the game except the last period.

III.3.1.2 the game is drawn if this occurs in the period of a game in which all remaining moves must be completed.

III.4 If the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may request that an increment extra five seconds be introduced for both players. This constitutes the offer of a draw. If the offer refused, and the arbiter agrees to the request, the clocks shall then be set with the extra time; the opponent shall be awarded two extra minutes and the game shall continue.

III.5 If Article III.4 does not apply and the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may claim a draw before his flag falls. He shall summon the arbiter and may stop the chessclock (see Article 6.12.2). He may claim on the basis that his opponent cannot win by normal means, and/or that his opponent has been making no effort to win by normal means:

III.5.1 If the arbiter agrees that the opponent cannot win by normal means, or that the opponent has been making no effort to win the game by normal means, he shall declare the game drawn. Otherwise he shall postpone his decision or reject the claim.

III.5.2 If the arbiter postpones his decision, the opponent may be awarded two extra minutes and the game shall continue, if possible, in the presence of an arbiter. The arbiter shall declare the final result later in the game or as soon as possible after the flag of either player has fallen. He shall declare the game drawn if he agrees that the opponent of the player whose flag has fallen cannot win by normal means, or that he was not making sufficient attempts to win by normal means.

III.5.3 If the arbiter has rejected the claim, the opponent shall be awarded two extra minutes.

III.6 The following shall apply when the competition is not supervised by an arbiter:

III.6.1 A player may claim a draw when he has less than two minutes left on his clock and before his flag falls. This concludes the game. He may claim on the basis:

bandera. Esto concluye la partida. Puede reclamar en base a que:

III.6.1.1 su adversario no puede ganar por procedimientos normales, y/o

III.6.1.2 su adversario no ha estado haciendo ningún esfuerzo para ganar por procedimientos normales.

En III.6.1.1 el jugador debe anotar la posición final y su adversario verificarla.

En III.6.1.2 el jugador debe anotar la posición final y presentar como prueba una planilla actualizada. El adversario verificará tanto la planilla como la posición final.

III.6.2 La reclamación será remitida a un árbitro designado.

III.6.1.1 that his opponent cannot win by normal means, and/or

III.6.1.2 that his opponent has been making no effort to win by normal means.

In III.6.1.1 the player must write down the final position and his opponent must verify it.

In III.6.1.2 the player must write down the final position and submit an upto-date scoresheet. The opponent shall verify both the scoresheet and the final position.

III.6.2 The claim shall be referred to the designated arbiter.

GLOSARIO DE TÉRMINOS DE LAS LEYES DEL AJEDREZ

El número después del término se refiere a la primera vez que aparece en las *Leyes*.

Abandono: 5.1.2. Cuando un jugador se da por vencido, en lugar de jugar hasta recibir mate.

Ahogado: 5.2.1 Si el jugador no tiene ningún movimiento legal y su rey no está en jaque.

Ajedrez 960: Una variante del ajedrez donde las piezas de la fila trasera se configuran en una de las 960 posiciones distintas posibles

Ajedrez Rápido: A. Una partida donde el tiempo de reflexión de cada jugador es de más de 10 minutos, pero menos de 60.

Ajustar: Ver Compongo.

Al paso: 3.7.4.2. Ver este artículo para obtener una explicación. En la notación, a.p.

Analizar: 11.3. Cuando uno o más jugadores hacen movimientos en un tablero para tratar de determinar cuál es la mejor continuación.

Apelar: 11.10. Normalmente, un jugador tiene el derecho de apelar contra la decisión del árbitro o del organizador.

Aplazamiento: 8.1. En lugar de jugar la partida en una sesión, se detiene temporalmente y continúa posteriormente.

Glossary of terms in the Laws of Chess

The number after the term refers to the first time it appears in the Laws.

resigns: 5.1.2 Where a player gives up, rather than play on until mated.

stalemate: 5.2.1 Where the player has no legal move and his king is not in check.

Chess960: A variant of chess where the back-row pieces are set up in one of the 960 distinguishable possible positions

rapid chess: A. A game where each player's thinking time is more than 10 minutes, but less tan 60.

I adjust: See j'adoube.

en passant: 3.7.4.2 See that article for an explanation. In notation e.p.

analyse: 11.3. Where one or more players make moves on a board to try to determine what is the best continuation.

appeal: 11.10. Normally a player has the right to appeal against a decision of the arbiter or organiser.

adjourn: 8.1. Instead of playing the game in one session it is temporarily halted and then continued at a later time.

Árbitro: Prologo. La(s) persona(s) responsable(s) de asegurar que se cumplan las reglas de una competición.	arbiter: Preface. The person(s) responsible for ensuring that the rules of a competition are followed.
Área contigua: 12.8 sala adjunta a la sala de juego, que no es parte del área de juego. Por ejemplo, la zona reservada para los espectadores.	contiguous area: 12.8. An area touching but not actually part of the playing venue. For example, the area set aside for spectators.
Área/zona de juego: 11.2. El lugar donde se juegan las partidas de una competición.	playing area: 11.2. The place where the games of a competition are played.
Asistente: 8.1. Una persona que puede ayudar al buen funcionamiento de la competición de varias formas.	assistant: 8.1. A person who may help the smooth running of the competition in various ways.
Ataque: 3.1. Una pieza se dice que ataca a una pieza del oponente si la pieza puede efectuar una captura en esa casilla.	attack: 3.1. A piece is said to attack an opponent's piece if the player's piece can make a capture on that square.
Bandera: 6.1. El dispositivo que muestra cuando un período de tiempo ha expirado.	flag: 6.1. The device that displays when a time period has expired.
Bases del torneo: 6.7.1 En varios apartados de las *Leyes* hay opciones. Las bases del torneo deben indicar qué opciones se eligen.	regulations of an event: 6.7.1 At various points in the Laws there are options. The regulations of an event must state which have been chosen.
Blanco: 2.1.1. Hay 16 piezas de color claro y 32 casillas denominadas blancas. O 2. En mayúsculas, hace también referencia al jugador de las piezas blancas.	white: 2.2. 1. There are 16 light-coloured pieces and 32 squares called white. Or 2. When capitalised, this also refers to the player of the white pieces.
Blitz: Apéndice B una partida donde el tiempo de cada jugador es 10 minutos o menos.	blitz: B. A game where each player's thinking time is 10 minutes or less.
Caída de bandera: 6.1. Cuando el tiempo asignado a un jugador ha expirado.	flag-fall: 6.1. Where the allotted time of a player has expired.
Capturar: 3.1. Cuando una pieza se mueve de su casilla a una casilla ocupada por una pieza del oponente, esta se retira del tablero. Ver también 3.7.4.1 y 3.7.4.2. En la anotación x.	capture: 3.1. Where a piece is moved from its square to a square occupied by an opponent's piece, the latter is removed from the board. See also 3.7.4.1 i 3.4.7.2. In notation x.
Casilla de promoción: 3.7.5.1 La casilla que alcanza un peón en la octava fila.	square of promotion: 3.7.5.1 The square a pawn lands on when it reached the eighth rank.
Cigarrillo electrónico: dispositivo que contiene un líquido que se vaporiza e inhala por vía oral para simular el acto de fumar tabaco.	e-cigarette: device containing a liquid that is vaporised and inhaled orally to simulate the act of smoking tobacco.
Columna: 2.4. Una hilera vertical de ocho casillas del tablero.	vertical: 2.4. The 8th rank is often thought as the highest area on a chessboard. Thus each file is referred to as 'vertical'.

Componer ("Compongo") 4.2. Avisar de que el jugador desea ajustar una pieza, pero no necesariamente con intención de moverla.

j'adoube: 4.2. Giving notice that the player wishes to adjust a piece, but does not necessarily intend to move it.

Contador de movimientos: 6.10.2. Un dispositivo del reloj que puede utilizarse para registrar el número de veces que el reloj ha sido presionado por cada jugador.

move-counter: 6.10.2. A device on a chessclock which may be used to record the number of times the clock has been pressed by each player.

Control de tiempo: 1. La norma sobre el tiempo que tiene el jugador. Por ejemplo, 40 movimientos en 90 minutos, todos los movimientos en 30 minutos, más 30 segundos de forma acumulativa desde el movimiento 1. O 2. De un jugador se dice que 'ha llegado al control de tiempo', si, por ejemplo, ha completado los 40 movimientos en menos de 90 minutos.

time control: 1. The regulation about the time the player is allotted. For example, 40 moves in 90 minutes, all the moves in 30 minutes, plus 30 seconds cumulatively from move 1. Or 2. A player is said 'to have reached the time control', if, for example he has completed the 40 moves in less than 90 minutes.

Dama: Un peón en dama, significa promocionar un peón a dama

queen: As in queen a pawn, meaning to promote a pawn to a queen.

Deficiencia: Ver Discapacidad.

handicap: See disability.

Diagonal: 2.4. Línea recta de casillas del mismo color que va desde un borde del tablero hasta otro adyacente.

diagonal: 2.4. A straight line of squares of the same colour, running from one edge of the board to an adjacent edge.

Discapacidad: 6.2.6. Condición, como por ejemplo invalidez física o mental, que se traduce en pérdida parcial o completa de la capacidad de una persona para realizar ciertas actividades de ajedrez.

disability: 6.2.6 A condition, such as a physical or mental handicap, that results in partial or complete loss of a person's ability to perform certain chess activities.

Discreción del árbitro: Hay aproximadamente 39 casos en las *Leyes*, donde el árbitro debe usar su buen juicio.

arbiter's discretion: There are approximately 39 instances in the Laws where the arbiter must use his judgement.

Enroque: 3.8.2. Un movimiento del rey y la torre. Vea el artículo. En anotación 0-0 enroque en el flanco de rey, 0-0-0 enroque en el flanco de dama.

castling: 3.8.2 A move of the king towards a rook. See the article. In notation 0-0 kingside castling, 0-0-0 queenside castling.

Espectadores: 11.4. Las personas que no sean árbitros o jugadores que están viendo las partidas. Esto incluye a los jugadores después de que sus partidas han terminado.

spectators: 11.4. People other than arbiters or players viewing the games. This includes players after their games have been concluded.

Explicación: 11.9. El jugador tiene derecho a obtener una explicación de las *Leyes*.

explanation: 11.9. A player is entitled to have a Law explained.

Fila: 2.4. Una hilera horizontal de ocho casillas del tablero.

file: 2.4. A vertical column of eight squares on the chessboard.

Final a caída de bandera: III.1. La última parte de una partida en la que el jugador debe completar un número indeterminado de movimientos en un tiempo limitado.

quickplay finish: III.1 The last part of a game where a player must complete an unlimited number of moves in a finite time.

Flanco de dama: 3.8.1 La mitad vertical del tablero en el que la dama se encuentra en el inicio de la partida.

queenside: 3.8.1. The vertical half of the board on which the queen stands at the start of the game.

Flanco de rey: 3.8.1. La mitad vertical del tablero en el que el rey se encuentra al comienzo de la partida.

kingside: 3.8.1. The vertical half of the board on which the king stands at the start of the game.

Incremento: 6.1. Una cantidad de tiempo (de 2 a 60 segundos) que se añade desde el principio antes de cada movimiento del jugador. Esto puede ser en tanto en modo de retardo o en el modo acumulativo.

increment: 6.1. An amount of time (from 2 to 60 seconds) added from the start before each move for the player. This can be in either delay or cumulative mode.

Intercambio: 3.7.5.3 Cuando un peón promociona. O 2. Cuando un jugador captura una pieza del mismo valor que la suya y esta pieza es recapturada. O 3. Cuando un jugador ha perdido una torre y el otro ha perdido un alfil o caballo.

exchange: 1. 3.7.5.3 Where a pawn is promoted. Or 2.Where a player captures a piece of the same value as his own and this piece is recaptured. Or 3. Where one player has lost a rook and the other has lost a bishop or knight.

Intervenir: 12.7. Implicarse en algo que está sucediendo y que puede afectar al resultado.

intervene: 12.7. To involve oneself in something that is happening in order to affect the outcome.

Invalidez: Ver Discapacidad.

impairment: See disability

Jaque mate: 1.2. Cuando se ataca al rey y no se puede impedir la amenaza. En la notación ++ o #.

checkmate: 1.2. Where the king is attacked and cannot parry the threat. In notation ++ or #.

Jaque: 3.9. Cuando un rey es atacado por una o más de las piezas del oponente. En la notación +.

check: 3.9. Where a king is attacked by one or more of the opponent's pieces. In notation +.

Juego de piezas de ajedrez: Las 32 piezas sobre el tablero de ajedrez.

chess set: The 32 pieces on the chessboard.

Juego limpio: 12.2.1 Hacer justicia cuando el árbitro determina que las *Leyes* son inadecuadas o incompletas.

fair play: 12.2.1 Whether justice has been done has sometimes to be considered when an arbiter finds that the Laws are inadequate.

Juego sobre el tablero: Introducción. Las *Leyes* solo cubren este tipo de ajedrez, no internet, ni correspondencia, etc.

over-the-board: Introduction. The Laws cover only this type of chess, not internet, nor correspondence, and so on.

Movimiento ilegal: 3.10.1 Una posición o movimiento que es imposible debido a las *Leyes del Ajedrez*. Ver : discapacidad

illegal: 3.10.1. A position or move that is impossible because of the Laws of Chess. impairment: See

Jugada secreta: Apéndice E. Cuando se aplaza una partida y se sella su siguiente movimiento en un sobre.

sealed move: E. Where a game is adjourned the player seals his next move in an envelope.

Jugada/Jugar: 1.1. 1. 40 jugadas en 90 minutos, se refiere a 40 movimientos por cada jugador. O 2. Estar en juego se refiere al derecho del jugador para hacer la próxima jugada. O 3. Mejor jugada del Blanco se refiere a la única jugada del Blanco.

move: 1.1. 1. 40 moves in 90 minutes, refers to 40 moves by each player. Or 2. having the move refers to the player's right to play next. Or 3. White's best move refers to the single move by White.

Local de juego: 11.2. El único lugar al que los jugadores tienen acceso durante la partida.

playing venue: 11.2. The only place to which the players have access during play.

Mate: Abreviatura de jaque mate.

mate: Abbreviation of checkmate.

Medios normales/Procedimientos normales: III.5 esforzarse para tratar de ganar, o bien, tener una posición tal que existe la posibilidad real de ganar la partida de forma diferente que por caída de bandera.

normal means: III.5. Playing in a positive manner to try to win; or, having a position such that
there is a realistic chance of winning the game other than just flag-fall.

Modo acumulativo (Fischer): Cuando un jugador recibe una cantidad adicional de tiempo (a menudo 30 segundos) antes de cada movimiento.

cumulative (Fischer) mode: Where a player receives an extra amount of time (often 30 seconds) prior to each move.

Modo Bronstein: 6.3.2. Ver Modo de demora.

Bronstein mode: 6.3.2 See delay mode.

Modo de Fischer: Ver el modo acumulativo.

Fischer mode: See cumulative mode.

Modo de retardo (Bronstein): 6.3.2 Ambos jugadores reciben un asignado "tiempo principal de reflexión". Cada jugador también recibe un "tiempo extra fijo" con cada movimiento. La cuenta atrás del tiempo principal de reflexión solo comienza después de que haya transcurrido el tiempo extra fijo. Siempre y cuando el jugador presione su reloj antes de consumir el tiempo extra fijo, el tiempo principal de reflexión no cambia, independientemente de la proporción de tiempo extra fijo utilizado.

delay (Bronstein) mode: 6.3.2 Both players receive an allotted 'main thinking time'. Each player also receives a 'fixed extra time' with every move. The countdown of the main thinking time only commences after the fixed extra time has expired. Provided the player presses his clock before the expiration of the fixed extra time, the main thinking time does not change, irrespective of the proportion of the fixed extra time used.

Monitor: 6.13. Una pantalla electrónica con la posición del tablero.

monitor: 6.13. An electronic display of the position on the board.

Movimiento completado: 6.2.1 Cuando un jugador ha realizado su movimiento y luego se presiona su reloj.

completed move: 6.2.1 Where a player has made his move and then pressed his clock.

Movimiento legal: Véase el artículo 3.10.1

legal move: See Article 3.10a.

Negro: 2.2.1. Hay 16 piezas de color oscuro y 32 casillas de color negro. 2. Con mayúsculas, esto también hace referencia al jugador de las piezas negras.

black: 2.1. 1. There are 16 dark-coloured pieces and 32 squares called black. Or 2. When capitalised, this also refers to the player of the black pieces.

Notación algebraica: 8.1. Registro de los movimientos utilizando a-h y 1-8 en el tablero de 8x8.

algebraic notation: 8.1. Recording the moves using a-h and 1-8 on the 8x8 board.

Oferta de tablas: 9.1.2. Cuando un jugador ofrece tablas al oponente. Esto se indica en la planilla con el símbolo (=).

draw offer: 9.1.2 Where a player may offer a draw to the opponent. This is indicated on the scoresheet with the symbol (=).

Organizador. 8.3. La persona responsable del lugar de celebración, fechas, premios, invitaciones, formato de la competición, etc.

organiser. 8.3. The person responsible for the venue, dates, prize money, invitations, format of the competition and so on.

Pantalla: 6.13. Una pantalla electrónica con la posición en el tablero.

monitor: 6.13. An electronic display of the position on the board.

Partida estándar: III.2.2 Cuando el tiempo para cada jugador es al menos de 60 minutos.

standard chess: III.2 2 A game where each player's thinking time is at least 60 minutes.

Período de tiempo: 8.6 Una parte del juego donde los jugadores deben completar una serie de movimientos o todos los movimientos en un tiempo determinado.	time period: 8.6. A part of the game where the players must complete a number of moves or all the moves in a certain time.
Pieza menor. Alfil o caballo.	minor piece. Bishop or knight.
Pieza tocada: 4.3. Si un jugador toca una pieza con la intención de moverla, está obligado a moverla.	touch move: 4.3. If a player touches a piece with the intention of moving it, he is obliged to move it.
Pieza: 2. 1. Una de las 32 figuras sobre el tablero. O 2. Una dama, torre, alfil o caballo.	piece: 2. 1. One of the 32 figurines on the board. Or 2. A queen, rook, bishop or knight.
Planilla: 8.1. Una hoja de papel con espacios para escribir los movimientos. También puede ser electrónica.	scoresheet: 8.1. A paper sheet with spaces for writing the moves. This can also be electronic.
Posición muerta: 5.2.2. Cuando ninguno de los jugadores puede dar mate al rey del oponente con cualquier serie de movimientos legales	dead position: 5.2.2 Where neither player can mate the opponent's king with any series of legal moves.
Promoción: 3.7.5.3 Cuando un peón alcanza la octava fila y se sustituye por una reina, torre, alfil o caballo del mismo color.	promotion: 3.7.5.3 Where a pawn reaches the eighth rank and is replaced by a new queen, rook, bishop or knight of the same colour.
Pulsar el reloj: 6.2.1 El acto de accionar el botón o palanca en un reloj de ajedrez para que se detenga el reloj del jugador y comience a funcionar el de su oponente.	press the clock: 6.2.1 The act of pushing the button or lever on a chess clock which stops the player's clock and starts that of his opponent.
Puntos: 10. Normalmente, un jugador anota 1 punto por una victoria, ½ punto por empate, 0 por una derrota. Una alternativa es 3 por victoria, 1 por empate, 0 por derrota.	points: 10. Normally a player scores 1 point for a win, ½ point for a draw, 0 for a loss. An alternative is 3 for a win, 1 for a draw, 0 for a loss.
Realizado: 1.1. Un movimiento se dice que ha sido realizado cuando la pieza ha sido movida a su nueva casilla, la mano ha dejado la pieza y la pieza capturada, si la hay, se ha retirado del tablero.	made: 1.1. A move is said to have been 'made' when the piece has been moved to its new square, the hand has quit the piece, and the captured piece, if any, has been removed from the board.
Reclamar: 6.8. El jugador puede reclamar al árbitro en diversas circunstancias.	claim: 6.8. The player may make a claim to the arbiter under various circumstances.
Regla de los 50 movimientos: 5.3.2 Un jugador puede reclamar tablas si los últimos 50 movimientos se han completado por parte de cada jugador sin movimientos de peón y sin capturas.	50-move rule: 5.3.2 A player may claim a draw if the last 50 moves have been completed by each player without the movement of any pawn and without any capture.
Regla de los 75 movimientos: 9.6.2 La partida es tablas si los últimos 75 movimientos se han completado por parte de cada jugador sin movimientos de peón y sin capturas.	75-move rule: 9.6.2 The game is drawn if the last 75 moves have been completed by each player without the movement of any pawn and without any capture.
Reloj de ajedrez: 6.1. Un reloj con dos indicadores de tiempo conectados entre sí.	chessclock: 6.1. A clock with two time displays connected to each other.
Reloj: 6.1. Uno de los dos indicadores de tiempo.	clock: 6.1. One of the two time displays.

Renuncia: 4.8. 1. Perder el derecho de hacer una reclamación o movimiento. O 2. Perder una partida debido a una infracción de las *Leyes*.

forfeit: 4.8.1. To lose the right to make a claim or move. Or 2. To lose a game because of an infringement of the Laws.

Repetición: 5.3.1.1. Un jugador puede reclamar tablas si se produce la misma posición tres veces. 2. La partida es tablas si se produce la misma posición en cinco ocasiones.

repetition: 5.3.1. 1. A player may claim a draw if the same position occurs three times. 2. A game is drawn if the same position occurs five times.

Resultados: 8.7. Por lo general, el resultado es 1-0, 0-1 o ½-½. En circunstancias excepcionales, ambos jugadores pueden perder (artículo 11.10), o que uno puntúe ½ y el otro 0 (artículo 12.3b). Para las partidas sin jugar las puntuaciones se indican con +/- (Blanco gana por incomparecencia), -/+ (Negro gana por incomparecencia), -/- (Ambos jugadores pierden por incomparecencia).

result: 8.7. Usually the result is 1-0, 0-1 or ½-½. In exceptional circumstances both players may lose (Article 11.8), or one score ½ and the other 0. For unplayed games the scores are indicated by +/- (White wins by forfeit), -/+ (Black wins by forfeit), -/- (Both players lose by forfeit).

Salas de descanso: 11.2. Aseos, también la habitación de descanso en el Campeonato Mundial, donde los jugadores pueden relajarse.

rest rooms: 11.2. Toilets, also the room set aside in World Championships where the players can relax.

Sanciones: 12.3. El árbitro puede aplicar sanciones que se enumeran en el art. 12.9 por orden ascendente de gravedad.

penalties: 12.3. The arbiter may apply penalties as listed in 12.9 in ascending order of severity.

Supervisar: 12.2.5 Inspeccionar o controlar.

supervise: 12.2.5 Inspect or control.

Tablas: 5.2. Cuando la partida acaba sin victoria de ninguno de los jugadores.

draw: 5.2. Where the game is concluded with neither side winning.

Tablero de ajedrez: 1.1. Un cuadrado de 8x8 como en 2.1.

chessboard: 1.1. The 8x8 grid as in 2.1.

Tablero de demostración: 6.13. Pantalla que indica la posición del tablero donde las piezas se mueven manualmente.

demonstration board: 6.13. A display of the position on the board where the pieces are moved by hand.

Tablero: 2.4. Tablero de ajedrez.

board: 2.4. Short for chessboard

Teléfono celular: Ver Teléfono móvil.

cellphone: See mobile phone.

Teléfono móvil: 11.3.2 Teléfono celular.

mobile phone: 11.3.2. Cellphone.

Tiempo de incomparecencia: 6.7 El tiempo especificado en que un jugador puede llegar tarde sin perder por incomparecencia.

default time: 6.7. The specified time a player may be late without being forfeited.

Tolerancia cero: 6.7.1. Cuando un jugador tiene que llegar al tablero antes del inicio de la sesión.

zero tolerance: 6.7.1. Where a player must arrive at the chessboard before the start of the session.

Vertical: 2.4. La octava fila es considerada a menudo como la zona más alta de un tablero de ajedrez. Así, cada columna se conoce como “vertical”.

vertical: 2.4. The 8th rank is often thought as the highest area on a chessboard. Thus each file is referred to as ‘vertical’.