

# Anexos



## **Anexos**

### ***Club de Ajedrez, el Deporte ciencia***

**Autora: Paola Lizbeth Guzmán**

Investigadora académica, ILCE

Correo de contacto: [ajedrez@ilce.edu.mx](mailto:ajedrez@ilce.edu.mx)

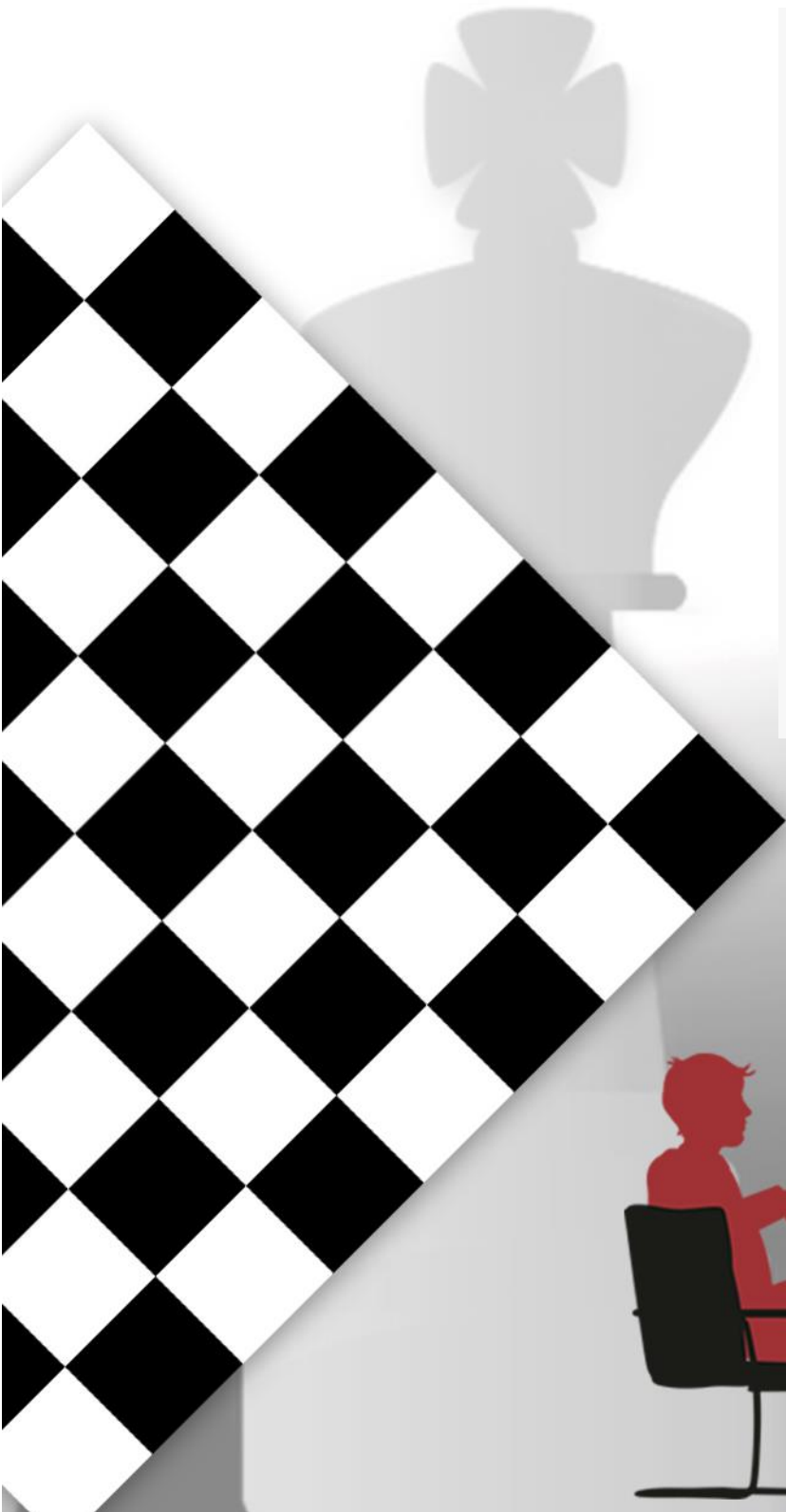
*“El ajedrez es una actividad donde los problemas deben ser resueltos con la razón, con la imaginación y con la conciencia. Una necesidad de realizar, de que lo que se hace tenga impacto, despierte interés y sea objeto de una respuesta de los demás. El principio de efectividad se hace presente por el amor y el trabajo productivo.”*

Erich Fromm

# Anexo

## Índice

1. Texto: La leyenda del ajedrez
2. Recurso didáctico Memorama: protagonistas del ajedrez
3. Manual básico: *Aprendiendo ajedrez desde cero*
4. Instructivo: Tablero de mesa
5. Instructivo: Tablero de pared
6. Instructivo: Piezas de plastilina
7. Instructivo: Piezas de ensamble
8. Manual *Tipos de aperturas*
9. Texto *Reglamento del Juego*
10. Texto *Reglamento del Torneo*



## 1. La leyenda del ajedrez



“La leyenda del Ajedrez”. Dominio popular. [En línea] Tomada de:  
<https://sinalefa2.wordpress.com/leyendas-y-mitos/la-leyenda-del-ajedrez/>

Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo reinaba en cierta parte de la India un rey llamado Sheram. En una de las batallas en las que participó su ejército perdió a su hijo, y eso le dejó profundamente consternado. Nada de lo que le ofrecían sus súbditos lograba alegrarle.

Un buen día, un tal **Sissa** se presentó en su corte y pidió audiencia. El rey lo hizo pasar y Sissa le presentó un juego que, aseguró, conseguiría divertirle y alegrarle de nuevo: **el ajedrez**.

Después de explicarle las reglas y entregarle un tablero con sus piezas, el rey comenzó a jugar y se sintió maravillado: jugó y jugó y su pena desapareció en gran parte. Sissa lo había conseguido.

Sheram, agradecido por tan preciado regalo, le dijo a Sissa:

- Sissa, quiero recompensarte dignamente por el ingenioso juego que has inventado.

El sabio contestó con una inclinación:

– Soy bastante rico como para poder cumplir tu deseo más elevado – continuó diciendo el rey–. Di la recompensa que te satisfaga y la recibirás.

Sissa continuó callado.

– No seas tímido –le animó el rey-. Expresa tu deseo. No escatimaré nada para satisfacerlo.

– Grande es tu magnanimidad, soberano. Pero concédeme un corto plazo para meditar la respuesta. Mañana, tras maduras reflexiones, te comunicaré mi petición.

Cuando al día siguiente Sissa se presentó de nuevo ante el trono, dejó maravillado al rey con su petición, por su modestia.

– Soberano –dijo Sissa–, manda que me entreguen un grano de trigo por la primera casilla del tablero del ajedrez.

– ¿Un simple grano de trigo? –contestó admirado el rey.

– Sí, soberano. Por la segunda casilla ordena que me den dos granos; por la tercera, 4; por la cuarta, 8; por la quinta, 16; por la sexta, 32...

– Basta –le interrumpió irritado el rey-. Recibirás el trigo correspondiente a las 64 casillas del tablero de acuerdo con tu deseo; por cada casilla doble cantidad que por la precedente. Pero has de saber que tu petición es indigna de mi generosidad. Al pedirme tan mísera recompensa, menosprecias, irreverente, mi benevolencia. En verdad que, como sabio que eres, deberías haber dado mayor prueba de respeto ante la bondad de tu soberano. Retírate. Mis servidores te sacarán un saco con el trigo que necesitas.

Sissa sonrió, abandonó la sala y quedó esperando a la puerta del palacio.

Durante la comida, el rey se acordó del inventor del ajedrez y envió para que se enteraran de si habían entregado ya al reflexivo Sissa su mezquina recompensa.

– Soberano, tu orden se está cumpliendo –fue la respuesta-. Los matemáticos de la corte calculan el número de granos que le corresponde.

El rey frunció el ceño. No estaba acostumbrado a que tardaran tanto en cumplir sus órdenes.



Por la noche, al retirarse a descansar, el rey preguntó de nuevo cuánto tiempo hacía que Sissa había abandonado el palacio con su saco de trigo.

– Soberano –le contestaron–, tus matemáticos trabajan sin descanso y esperan terminar los cálculos al amanecer.

– ¿Por qué va tan despacio este asunto? –gritó iracundo el rey–. Que mañana, antes de que me despierte, hayan entregado hasta el último grano de trigo. No acostumbro a dar dos veces una misma orden.

Por la mañana comunicaron al rey que el matemático mayor de la corte solicitaba audiencia para presentarle un informe muy importante.

El rey mandó que le hicieran entrar.

– Antes de comenzar tu informe –le dijo Sheram–, quiero saber si se ha entregado por fin a Sissa la mísera recompensa que ha solicitado.

– Precisamente para eso me he atrevido a presentarme tan temprano –contestó el anciano–. Hemos calculado escrupulosamente la cantidad total de granos que desea recibir. Resulta una cifra tan enorme...

– Sea cual fuere su magnitud –le interrumpió con altivez el rey– mis graneros no empobrecerán. He prometido darle esa recompensa y, por lo tanto, hay que entregársela.

– Soberano, no depende de tu voluntad el cumplir semejante deseo. En todos tus graneros no existe la cantidad de trigo que exige Sissa. Tampoco existe en los graneros de todo el reino. Hasta los graneros del mundo entero son insuficientes. Si deseas entregar sin falta la recompensa prometida, ordena que todos los reinos de la Tierra se conviertan en labrantíos, manda desecar los mares y océanos, ordena fundir el hielo y la nieve que cubren los lejanos desiertos del Norte. Que todo el espacio sea totalmente sembrado de trigo, y toda la cosecha obtenida en estos campos ordena que sea entregada a Sissa. Sólo entonces recibirá su recompensa.

El rey escuchaba lleno de asombro las palabras del anciano sabio.

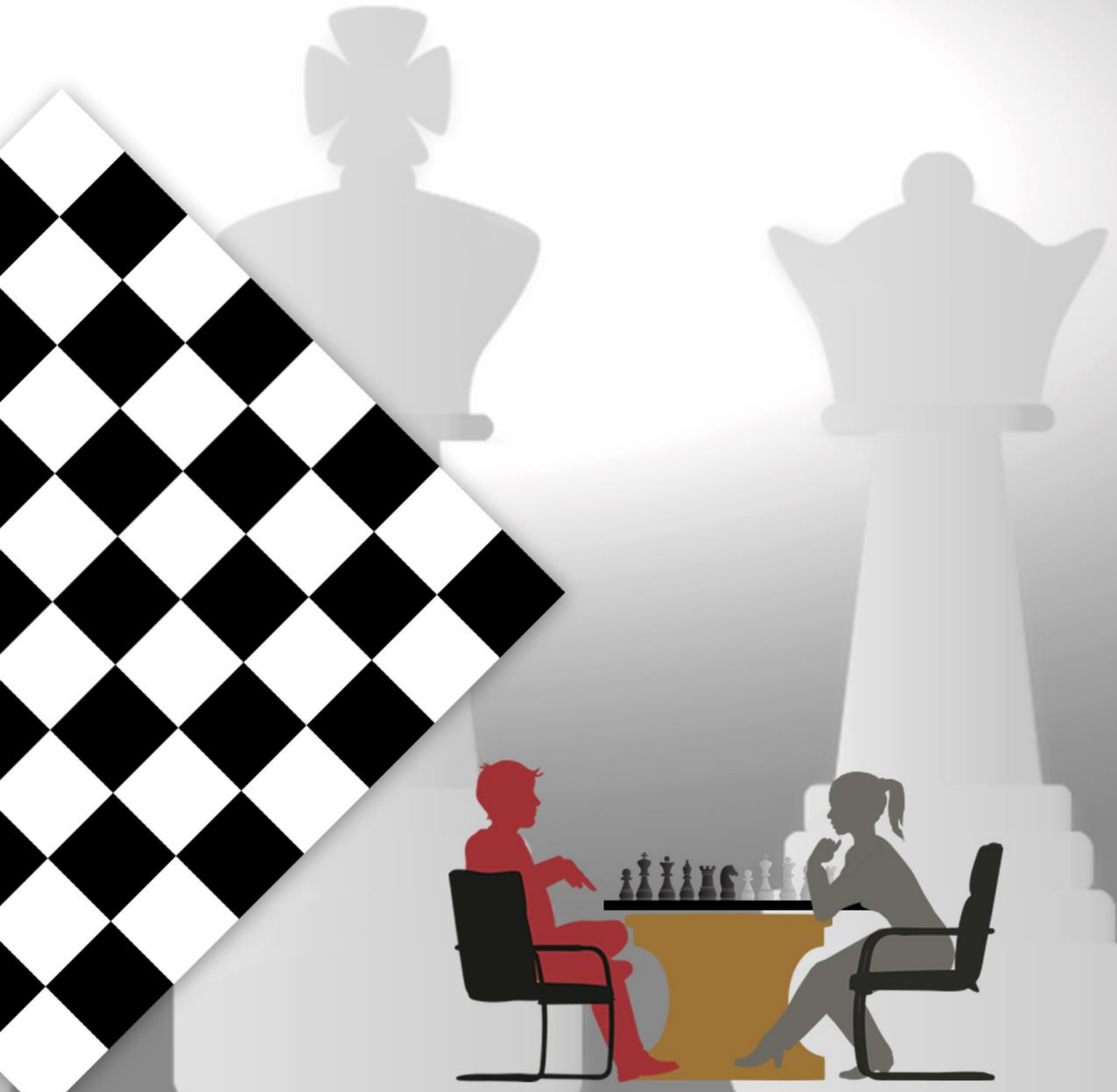
– Dime cuál es esa cifra tan monstruosa –dijo reflexionando–.

– ¡Oh, soberano! Dieciocho trillones cuatrocientos cuarenta y seis mil setecientos cuarenta y cuatro billones setenta y tres mil setecientos nueve millones quinientos cincuenta y un mil seiscientos quince (18.446.744.073.709.551.615) granos de trigo.

El rey se quedó de piedra. Pero en ese momento Sissa renunció al presente. Tenía suficiente con haber conseguido que el rey volviera a estar feliz y además les había dado una lección matemática que no se esperaban.



# 2. Memorama







Karpov en 1967

#### Anatoli Karpov

Su carrera fue exitosa desde muy temprana edad. Se convirtió en el maestro nacional más joven de la Unión Soviética en 1966 a sus 15 años y en 1969 ganó el campeonato mundial juvenil.



Anatoli Karpov

#### Anatoli Karpov

El 22 de octubre de 2006, la biografía del gran campeón Anatoli Karpov se convirtió en el libro más autografiado por una celebridad, según los Records Mundiales Guinness. En el Zócalo de la Ciudad de México, y a lo largo de seis horas, Anatoli firmó 1951 ejemplares, cifra que coincide –intencionadamente– con su fecha de nacimiento.



Bobby Fischer

#### Bobby Fischer

Sus primeras partidas fueron siempre con su hermana, con la que pasaba tardes interminables jugando al Ajedrez.



José Raúl Capablanca

#### José Raúl Capablanca

Ajedrecista cubano, campeón mundial de ajedrez de 1921 a 1927. Por su genio precoz, fue apodado "el Mozart del ajedrez"; además, por el aura de invencibilidad en su época dorada se le llamó "la máquina del ajedrez". En toda su carrera Capablanca sufrió menos de cincuenta derrotas en partidas oficiales. Excepcionalmente fue incapaz de resolver algunos finales difíciles.



Alexander Alekhine

### Alexander Alekhine

Fue su abuela quien lo enseñó a jugar al ajedrez.

Alekhine también sobresalió de forma considerable en el ajedrez a la ciega, el cual consiste en que se juega sin ver el tablero, por lo que cada jugador ha de retener la posición en su mente.

Las jugadas se comunican de palabra.



Ruslan Ponomarev

### Ruslan Ponomarev

En 1998, con 14 años, ganó el título de Gran Maestro. Sin embargo, sufrió la derrota más insólita, ridícula y fulminante durante la 1ra. ronda del Campeonato de Europa por equipos, que se disputa en Plovdiv (Bulgaria). Todo a causa de su teléfono móvil que sonó a mitad del encuentro, por lo que el árbitro lo sancionó inmediatamente con la pérdida de la partida.



Sissa, creador del chaturanga ("ajedrez"); dibujo del artista brasileño Thiago Cruza (2007).

### Sissa

Sissa le dijo: «Señor, soy hombre modesto, y me conformaría con que me paguéis un grano de trigo por el primer cuadrado, dos por el segundo, cuatro en el tercero, ocho en el cuarto, etc.».

Sissa tenía un hijo llamado Shah, y de ahí derivó el nombre de su juego: shak ('jaque').



Deep Blue

### Deep Blue

Una supercomputadora desarrollada por el fabricante estadounidense IBM para jugar al ajedrez. Fue la primera que venció a un campeón del mundo vigente, Gary Kasparov, con un ritmo de juego lento. Esto ocurrió el 10 de febrero de 1996, en una memorable partida. Sin embargo, Kasparov ganó 3 y empató 2 de las siguientes partidas, derrotando a Deep.



Paul Morphy

Paul Morphy

A los 12 años, Morphy ya era uno de los mejores jugadores de su estado natal, atrayendo la atención como "niño prodigio". Después hizo giras por casi todas las grandes ciudades de Estados Unidos derrotando a todos sus adversarios, algunos mucho más experimentados. Llegó a dominar muy bien el inglés, el español, el francés y el alemán.



Katerina Lahno

Katerina Lahno

Nació en 1989 y consiguió la norma de Gran Maestro femenina el 29 de abril del 2002, la mujer más joven en conseguir este título.



Maia Chiburdaniye

Maia Chiburdaniye

Originaria de Kutaisi (Georgia), nació en plenas montañas del Cáucaso. Una de las mujeres más fuertes en el mundo del ajedrez. Campeona del mundo desde 1978 (con 17 años) hasta 1991.

Chiburdaniye se convirtió en un Maestro Internacional en 1978 y en Gran Maestro en 1984. Su estilo del juego es sólido y agresivo, bien asentado en los principios del ajedrez clásico.



Susan Polgar

Susan Polgar

Tal vez la jugadora más famosa en el mundo, Susan Polgar - junto con sus hermanas Judit y Sofia - fue reconocida como prodigio de ajedrez temprano en su vida.

Fue la primera mujer en ganarse el título de Gran Maestra a través de juego en torneos, en vez de simplemente ganar el Campeonato de Ajedrez Femenino. Además de ser la primera en calificar para participar en el ciclo de Campeonatos Mundiales en 1986 - aunque no le permitieron competir, debido a su género.

CLUB de  
**Ajedrez** el Deporte ciencia





Xie Jun

Xie Jun

Su carrera fue exitosa desde muy temprana edad. Se convirtió en el maestro nacional más joven de la Unión Soviética en 1966 a sus 15 años y en 1969 ganó el campeonato mundial juvenil.



Hou Yifan

Hou Yifan

Ajedrecista china que posee el título de Gran Maestro. De acuerdo con la lista de ELO de la FIDE publicada en septiembre del 2014, tiene un puntaje de 2663, siendo la tercera mujer que supera los 2600 puntos de Elo. Desde los 6 años empezó a jugar ajedrez. Disputó el Campeonato del Mundo Femenino 2008 en Nalchik, la capital de Kabardino-Balkaria (Federación Rusa). Perdió la final ante la rusa Aleksandra Kosteniuk.



Anna Ushenina

Anna Ushenina

Vive en Járkov, donde nació. La joven Ushenina desarrollaría talentos intelectuales y creativos, su madre la introdujo en el ajedrez a la edad de siete años, junto con la pintura y la música. Se convirtió en una de las niñas ucranianas (menores de 20); campeona apenas 15 años de edad. Muchas de sus habilidades en el ajedrez han sido autodidactas.



Magnus Carlsen

Magnus Carlsen

A los 22 años se proclamó campeón mundial, era el 22 de noviembre de 2013. De este modo, es considerado el segundo campeón más joven de la historia después de Garry Kasparov. También, el segundo ajedrecista del hemisferio occidental en romper la supremacía de la escuela soviética de ajedrez desde Bobby Fischer.



Manuel León Hoyos

### Manuel León Hoyos

(10 de febrero de 1989, Mérida, Yucatán, México)  
Ajedrecista mexicano con título de Gran Maestro Internacional. En la lista de la FIDE de octubre de 2012 tiene un Elo de 2603. Actualmente (2013) es el primer clasificado de México. Empezó a jugar a los 7 años. Consiguió los títulos de Maestro FIDE a los 10 años; de Maestro Internacional a los 14, y de Gran Maestro Internacional a los 18.



Carlos Sandoval  
Mercado

### Carlos Sandoval Mercado

Medallista en el Panamericano de Ajedrez Mar del Plata 2009, en la categoría Sub 8 años.



José González García

### José González García

A los 13 años jugó ajedrez por primera vez en un torneo..., conoció el juego como a los 8 años, pero no tenía con quien jugar, y a los 13 años tuvo la suerte de jugar el campeonato de la Delegación Tlalpan, en el que resultó vencedor definitivo.



Hermanas Polgar:  
Judit, Zsuzsa y Sofía

### Hermanas Polgar: Judit, Zsuzsa y Sofía

El ajedrez actual permite, en muchas de sus competiciones, que hombres y mujeres compartan tablero. Prácticamente ningún deporte cumple este requisito  
Un deporte donde no importa el sexo al que pertenezcas, sino la capacidad creativa de cada cual.



Vera Menchik

### Vera Menchik

La primera jugadora que se atrevió a desafiar las normas de la sociedad de principios del siglo XX. Decidió participar en torneos de ajedrez reservados exclusivamente para hombres, se mostró firme y demostró mucho valor para enfrentarse a las duras críticas que fueron vertidas sobre su persona.



Sonja Graf

### Sonja Graf

Fue cautivada por el ajedrez a los 21 años. Según cuenta ella misma, volviendo de hacer unas compras por la ciudad de Munich pasó enfrente de un club de ajedrez y se quedó mirando ensimismada por una de las ventanas observando una de las partidas.



Judit Polgar

### Judit Polgar

A temprana edad comenzó a destacar y con 8 años derrotaba a ajedrecistas veteranos, aunque lo que más llamaba la atención en ella era su estilo, atrevido e imaginativo, algo impropio en una mente de tan corta edad. En sus primeros torneos siempre iba acompañada por su madre y resultaba gracioso ver a una niña (que siempre jugaba con un peluche al lado del tablero) ganando a jugadores experimentados y curtidos en mil batallas.



Ketevan Arakhamia

### Ketevan Arakhamia

Durante toda su carrera se ha mostrado como una jugadora táctica, amante de las posiciones complicadas y del juego agresivo, aunque fuera del ajedrez ha confesado que prefiere una vida tranquila y familiar.



Diego Armando Maradona

### Diego Armando Maradona

El futbolista más grande de todos los tiempos. Participó en cuatro Copas del Mundo y fue capitán de la selección de Argentina que ganó el título en 1986.

Maradona siempre se ha interesado por el ajedrez y encantado formó parte de la campaña "Ajedrez y sociedad" ("Chess & Society") que se llevó a cabo en los Emiratos Árabes.



El Turco

### El Turco

Famosa farsa que simulaba ser un autómatas que jugaba al ajedrez. Un maniquí vestido con túnica y turbante sentado sobre una cabina de madera con puertas que al abrir mostraban un mecanismo de relojería y cuando se hallaba activado era capaz de jugar una partida de ajedrez contra un jugador humano a un alto nivel. Sin embargo, la cabina era una ilusión óptica bien planteada que permitía a un maestro del ajedrez esconderse en su interior y operar el maniquí.



[Escriba una cita del documento o el resumen de un punto interesante. Puede situar el cuadro de texto en cualquier lugar del documento. Use la ficha Herramientas de dibujo para cambiar el formato del cuadro de texto de la cita.]

### El séptimo sello (en sueco: "Det sjunde inseglet"),

Película sueca de 1957 dirigida y escrita por Ingmar Bergman. Ambientada en la Europa medieval durante la Peste negra, relata el viaje de un caballero cruzado (Max von Sydow) y de una partida de ajedrez que él juega con la Muerte (Bengt Ekerot), la cual ha venido a tomar su alma.



El Ajedrecista

### El Ajedrecista

Autómata construido en 1912 por Leonardo Torres Quevedo. El ajedrecista hizo su debut durante la Feria de París de 1914, generando gran expectación en aquellos tiempos y hubo una extensa primera mención en Scientific American como "Torres and His Remarkable Automatic Device" ("Torres y Su Extraordinario Dispositivo Automático") el 6 de noviembre de 1915. Es considerado por muchos como el primer juego por computadora de la historia.



# 3. Manual básico: Aprendiendo ajedrez desde cero



Javier Cordero Fernández

### **3. Aprendiendo ajedrez desde cero**

[www.ajedrezdeataque.com](http://www.ajedrezdeataque.com)



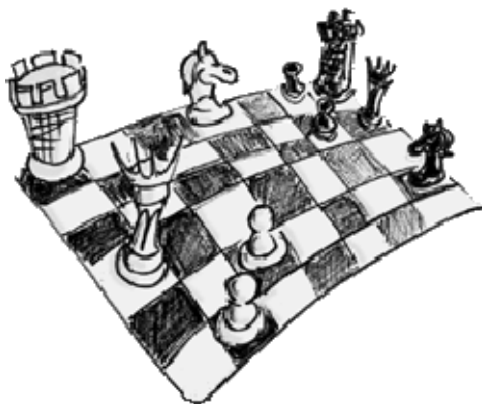
## ÍNDICE

### Página

1- El tablero.....	3
Filas, columnas y diagonales. Colocación inicial de las piezas.	
2- Las piezas.....	6
Su movimiento y cómo captura cada una de ellas.	
3- Jaque y jaque mate.....	14
4- Tablas y rey ahogado.....	18
Ejemplos.	
5- El enroque.....	21
6- Captura al paso.....	25
7- Fases de la partida.....	27
Apertura, medio juego y final.	
8- Diccionario.....	29
9- Soluciones a ejercicios propuestos a lo largo del libro.....	32

## APARTADO 1

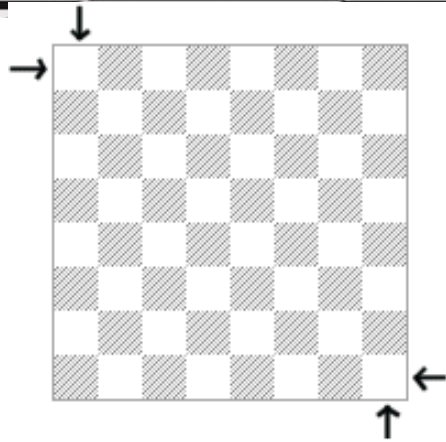
### EL TABLERO



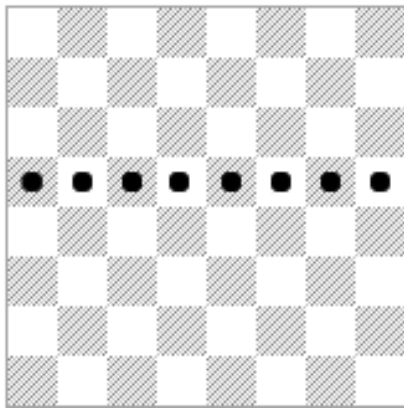
*"No existe tanto misterio en diez asesinatos  
como en una partida de ajedrez".*

**Akiba Rubinstein**

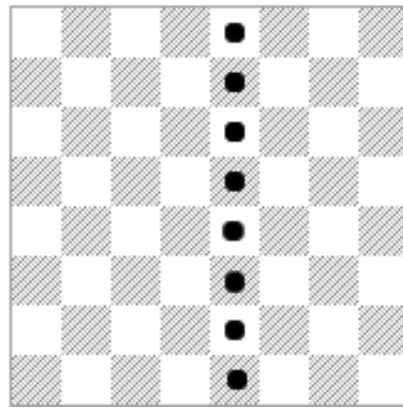
Las fichas de Ajedrez tienen su propio y particular campo de batalla: un tablero de 64 casillas, 32 blancas y 32 negras (a veces se pueden usar otros colores, pero éstos son los más habituales). Lo primero que tenemos que conocer es cómo se coloca dicho tablero. Siempre lo haremos de la misma forma, de tal manera que a nuestra derecha haya una casilla blanca:



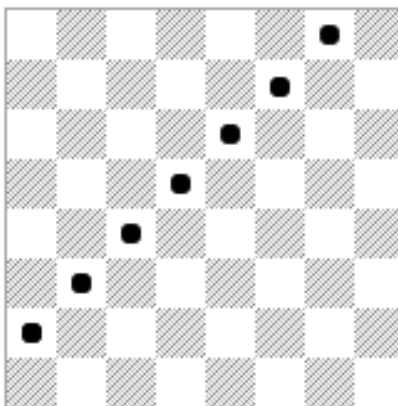
El tablero está dividido en filas, columnas y diagonales. Es importante familiarizarse con estos conceptos, ya que serán muy utilizados a lo largo del manual. Veámoslo en diagramas:



Fila



Columna



## Diagonal

El tablero consta de ocho filas, numeradas del 1 al 8, y ocho columnas, definidas por otras tantas letras, de la 'A' a la 'H'. De este modo podemos identificar cada casilla de manera sencilla con sólo dar un número y una letra. Así, por ejemplo, las casillas de las esquinas del tablero serán: a1, h1, a8 y h8

A continuación, vamos a conocer cómo se colocan inicialmente las piezas, el momento en que ambos ejércitos esperan impacientes el comienzo de la batalla. Su distribución es armónica y tiene bastante lógica. Por delante se sitúan los peones, que actúan como soldados de infantería y protegen al resto de las piezas. El rey y la dama se colocan en las posiciones centrales, ya que son las piezas más importantes y de ese modo están más resguardadas. A izquierda y derecha de los monarcas se colocan el resto de piezas, con las torres situadas en las esquinas del tablero, como si de una fortaleza se tratase. Veamos con nuestros propios ojos donde debe situarse cada pieza:



Según están colocadas, las blancas se mueven hacia arriba y las negras hacia abajo. Ya conocemos cómo se sitúan las 32 piezas sobre un tablero de ajedrez, el siguiente paso no puede ser otro que descubrir cómo se mueve cada una de ellas, pero para ello tendréis que pasar al siguiente apartado y seguir leyendo.

## APARTADO 2

### LAS PIEZAS



*"El ajedrez es un juego útil y honesto,  
indispensable en la educación de  
la juventud"*

**Simón Bolívar**

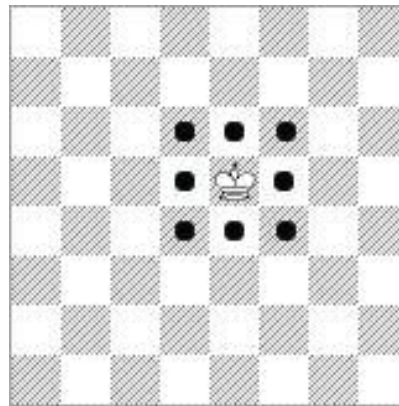
Cada pieza de ajedrez tiene su propia personalidad y significado, podemos decir que incluso tiene vida propia. Sus similitudes con el mundo real son curiosas, lo que nos hace pensar que su creador, allá por el año 600, tenía en mente representar fielmente una batalla.

Sin más, conozcamos en profundidad el movimiento de cada pieza para poder ir pensando en disputar nuestra primera partida:

## El rey



Sin duda, la pieza más importante. De él depende el resultado final de la partida, detalle que comprobaréis en el siguiente capítulo al conocer el concepto de jaque mate. El monarca reina sobre sus súbditos, los cuales tendrán que velar por su seguridad durante toda la partida. Como hemos dicho, es la pieza más importante, pero no la más poderosa, de hecho sus movimientos son muy limitados. Conozcámoslos.



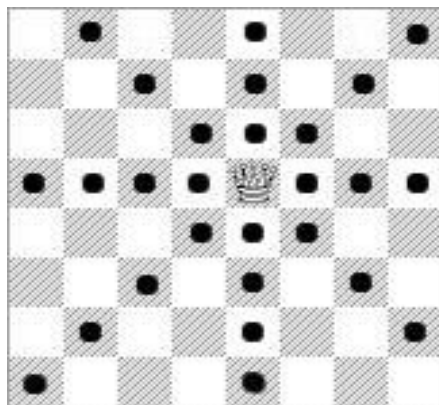
**CONSEJO:** Trata de mantener a tu rey protegido. De él depende el destino de la partida, así que no facilites la tarea a tu rival dejándolo expuesto (como por ejemplo situándolo en el centro del tablero, lugar donde sería atacado con facilidad).

## La dama



La dueña y señora del reino, la dama es la pieza más poderosa y decisiva de ambos ejércitos. Por eso debemos cuidarla y moverla con mucho cuidado, ya que su pérdida puede resultar fatal para el resultado final de la partida. ¿Por qué es la pieza más poderosa? Sencillo, es la pieza que tiene mayor alcance ya que se puede desplazar en todas direcciones. Estos son los movimientos de la dama:





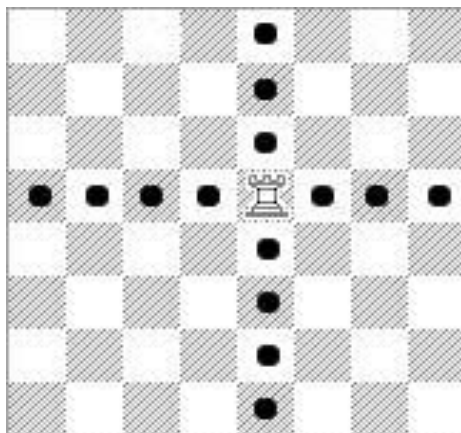
**CONSEJO:** La dama es una pieza vital para poder atacar debido a su gran movilidad, así que no la pongáis en juego demasiado pronto y esperad al momento oportuno para moverla.

## La Torre



La torre es una pieza polivalente, puede ser muy útil para la defensa y más tarde convertirse en una poderosa arma ofensiva. Cuando se encuentra en tareas defensivas puede acudir en ayuda de otras piezas que se vean amenazadas. Cuando se usa para atacar forma una pareja temible con su 'hermana', sobre todo cuando ambas se sitúan en la misma fila o columna; ya sabes, la unión hace la fuerza.

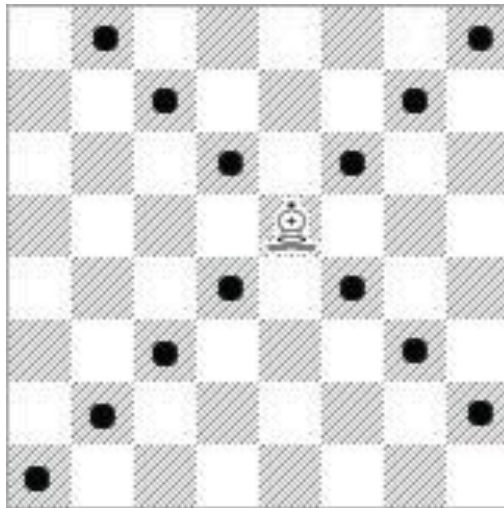
Tras la dama, la torre es la pieza que tiene más movilidad. Se desplaza a lo largo de las columnas y de las filas, siempre en línea recta, lo que le permite moverse por el tablero con gran rapidez. Estos son sus movimientos:



## El alfil



Esta es la pieza que tiene un diseño más extraño. Lo que no todo el mundo sabe es que representa a un miembro del clero, de hecho, en inglés se llama *bishop*, que significa obispo. Su movimiento es muy limitado, ya que siempre debe ir por casillas del mismo color y de forma diagonal. Veámoslo en el tablero:

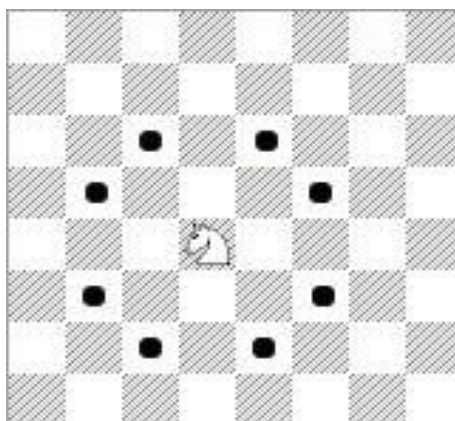


El alfil resulta muy útil por su largo alcance, ya que puede cruzar el tablero entero en una sola jugada. Cuando quedan pocas piezas en juego su poder aumenta, ya que dispone de mucho espacio por el que moverse.

## El caballo



El movimiento del caballo es el más curioso de todas las piezas de ajedrez, ya que lo hace en forma de 'L'. Además, tiene otra característica especial: es la única pieza que puede saltar por encima de las demás, lo que compensa su corto alcance. Estas propiedades le dan una gran movilidad, lo que la convierte en una pieza imprevisible y peligrosa. Este es su movimiento:

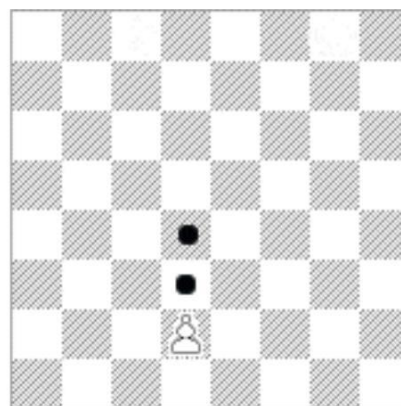
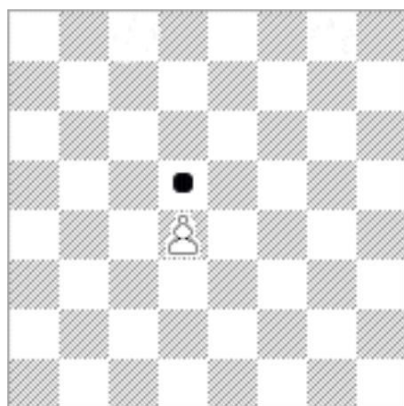


Al poder 'saltar' obstáculos, el caballo es la única pieza que se puede poner en juego sin necesidad de mover ningún peón. Como puedes apreciar, se puede desplazar por cualquier rincón del tablero, por lo que siempre trataremos de colocarlo en la mejor posición posible, si es cerca del rey enemigo, mejor.

## El peón



Si uno echa un vistazo al tablero con todas sus piezas colocadas, rápidamente pensará que el peón es la más débil de todas... y no estará equivocado. Su movimiento es el más simple: sólo puede avanzar una casilla y siempre, hacia delante. Esta norma sólo se rompe cuando el peón se encuentra en su posición inicial (en la segunda fila), en ese momento podrá mover dos casillas o sólo una, según elijamos. Es importante no olvidar que los peones no pueden mover hacia atrás, por lo que debéis meditar a fondo cada movimiento de esta pieza ya que no puede retroceder. Veamos en un diagrama cómo se mueven estos soldados rasos, la infantería del ajedrez:

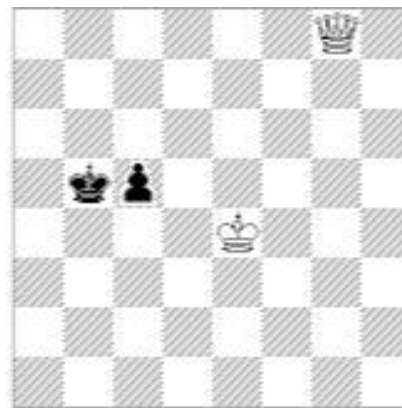
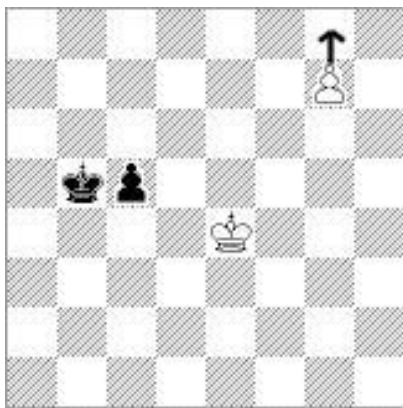


Recuerda, el peón sólo puede mover hacia delante, nunca puede retroceder.

Cuando el peón se encuentra en su casilla inicial podemos escoger entre moverlo una casilla o dos.

### La coronación, el soldado raso asciende de rango

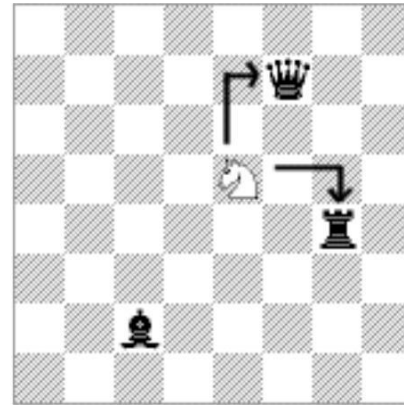
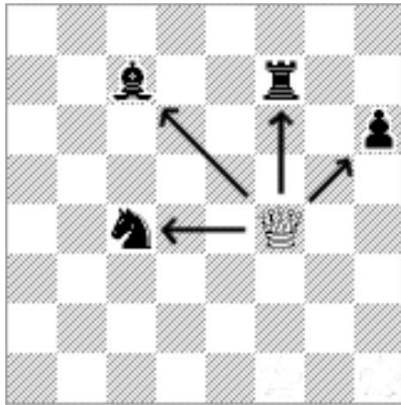
Otra característica especial y única de los peones es su capacidad de convertirse en otra pieza cuando llegan a la octava fila. Esta transformación se conoce como **coronación**. Un peón, al coronar, puede convertirse en la pieza que deseemos (menos el rey), aunque esa pieza ya esté en el tablero. De esta forma podremos llegar a tener dos damas o incluso tres torres. Lo normal es escoger la pieza más poderosa: la dama. Veámoslo en un ejemplo:



El peón blanco llega a la última fila...      ... y se convierte en dama.

### Cómo capturar una pieza enemiga

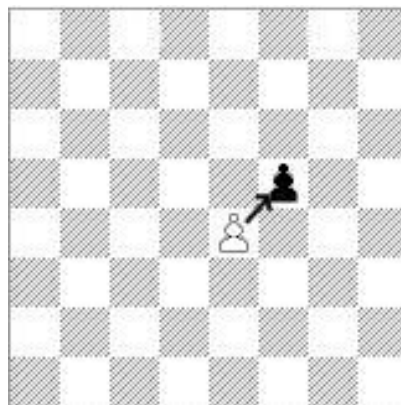
Todas las piezas, salvo el peón, capturan según se mueven. Es decir, pueden capturar cualquier pieza enemiga que se encuentren en su camino. Al capturar una pieza del rival situamos nuestra pieza en su lugar y sacamos la pieza capturada del tablero. No hace falta señalar que no se pueden capturar piezas propias. Veamos un ejemplo de cómo capturan la dama y el caballo:



La dama blanca puede capturar las 4 piezas negras.

El caballo blanco puede capturar la dama y la torre negras.

El peón es la única pieza que no captura según se mueve, es decir, no captura hacia delante, sino que lo hace en diagonal. No olvides que los peones sólo pueden avanzar una casilla, por tanto, al capturar sólo se desplazan una casilla en diagonal. En el siguiente ejemplo el peón blanco puede capturar al peón negro, pero si le tocase mover a las negras sería el peón negro el que capturaría al blanco:



No está de más recordar que la única pieza que puede saltar por encima del resto es el caballo, las demás están obligadas a detenerse si en su camino hay una pieza de su mismo ejército o del ejército enemigo (que podrá ser tomada si así se desea).

**¡¡Practiquemos!!**

A continuación, se plantean unos problemas, relacionados con la captura de piezas, para que el lector intente resolverlos:



**P.1** ¿Cuántas piezas puede capturar la torre blanca?

**P.2** ¿Cuántos peones puede capturar el alfil?



**P.3** ¿Qué piezas puede capturar el caballo blanco sin que él mismo sea capturado?

**P.4** ¿Qué piezas puede tomar la dama blanca?

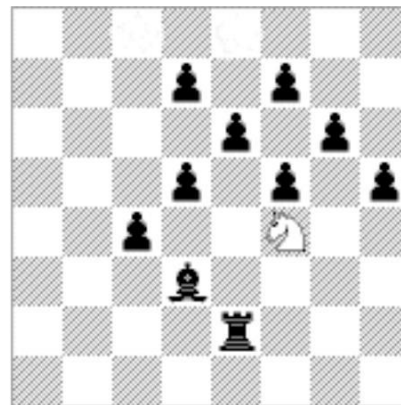
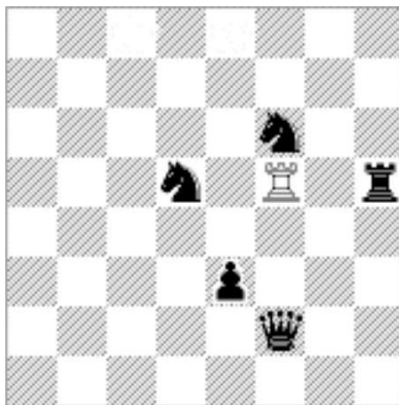
*(las soluciones al final del manual)*

### Valor de las piezas

Cada pieza de ajedrez tiene asignado un valor en puntos. Esto os será muy útil durante vuestras primeras partidas, ya que de este modo sabréis si podéis realizar algún intercambio de piezas. Veamos las fuerzas con que cuentan ambos bandos y el valor de cada pieza:

1 Rey		1
1 Dama		10 puntos
2 Torres		5 puntos
2 Alfiles		3 puntos
2 Caballos		3 puntos
8 Peones		1 punto

Es evidente que no es beneficioso cambiar una torre, que vale 5 puntos, por un caballo del rival, que sólo vale 3. Y también salta a la vista que podemos cambiar un caballo por un alfil sin que la situación varíe demasiado. Intentad resolver los siguientes problemas en los que se plantean cambios de piezas:



P.5 ¿Qué cambios puede realizar la torre blanca en los que no salga perdiendo?

P.6 ¿Qué cambios puede realizar el caballo blanco en los que no salga perdiendo?

### Algunas normas que hay que respetar

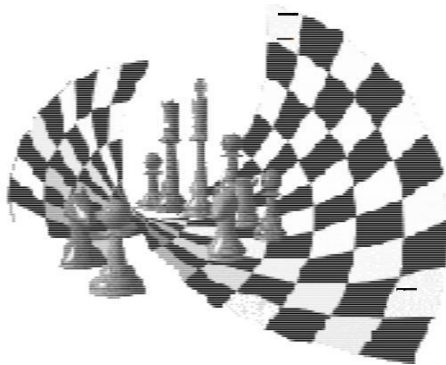
- Si un jugador toca una pieza, está obligado a moverla. Es importante que meditéis vuestro movimiento y sólo toquéis una pieza cuando tengáis claro que es lo que deseáis mover.

- Si movéis una pieza a una casilla y la soltáis, ese movimiento ya no tendrá vuelta atrás, no se podrá hacer otro.

- Si alguna pieza no está bien centrada en su casilla la podéis recolocar, pero antes de hacerlo debéis decir la palabra '**compongo**', de este modo vuestro rival sabrá que no deseáis hacer un movimiento.

## APARTADO 3

### EL JAQUE Y EL JAQUE MATE





*"Si pudiéramos observar el interior de la cabeza de un jugador de ajedrez, encontraríamos ahí un mundo lleno de sentimientos, imágenes, ideas, emoción y pasión".*

Alfred Bine

### *Jaque al Rey*

Ya hemos comentado que el rey es la pieza más importante del ajedrez, conozcamos el motivo que nos lleva a asegurar esto. El objetivo de una partida de ajedrez no es otro que 'dar caza' al rey enemigo, por tanto, el resultado de la partida dependerá de lo que le ocurra a esta pieza. El bando que consiga atrapar al rey enemigo se habrá apuntado la victoria, sin importar el número de piezas que tenga cada jugador en ese momento.

Por este motivo, cuando el rey se encuentra amenazado se produce una de los hechos más importantes del ajedrez: **el jaque**. Decimos que uno de los reyes está en jaque cuando es atacado directamente por una pieza enemiga.

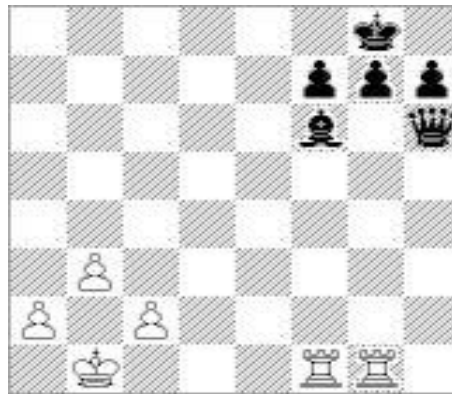
Estamos ante un concepto de gran importancia, ya que cuando uno de los dos bandos se encuentra en jaque está obligado a de tener esa amenaza, es decir, sólo podrá realizar un movimiento que sirva para que su rey deje de estar en jaque. ¿Cómo lo conseguimos?, hay 3 formas:

a) Mover el rey a una casilla donde no esté amenazado



Por último, conozcamos una norma muy importante: es totalmente prohibido mover el rey a una casilla donde se encuentre en jaque, es decir, mover el rey a una casilla que esté controlada por alguna pieza del rival. Por este motivo un rey nunca se puede situar al lado del rey enemigo, error en el que suelen caer muchos jugadores que se están iniciando en el ajedrez.

En el siguiente diagrama vemos que el rey blanco no puede moverse a ninguna casilla, ya que si lo hiciera se encontraría en jaque:



El rey no se puede mover, por eso las blancas están obligadas a mover cualquiera de sus otras fichas

### ***Jaque mate***

Ha llegado el momento de conocer el concepto más importante del ajedrez: el **jaque mate**. Si das jaque al rival y esa amenaza no se puede detener de ninguno de los 3 modos vistos en el apartado anterior, entonces se dice que el rey está en **jaque mate**, la partida se habrá acabado y la victoria será suya. Veamos un ejemplo donde el rey blanco se encuentra en jaque mate:



La torre negra está dando jaque al rey blanco. El rey tiene que tratar de evitar ese jaque, pero como vemos, no se puede mover a ninguna casilla donde no esté amenazado por una pieza enemiga. Además, ninguna pieza blanca puede 'comerse' a la torre negra ni interponerse entre la torre y el rey. Las negras han conseguido dar jaque mate a las blancas y por tanto han ganado la partida.

El objetivo principal de una partida es dar jaque mate al rey rival, esa es la manera de obtener la victoria. Da igual que un bando cuente con más piezas que el otro, el vencedor final será el que logre dar ja que mate. En el capítulo 15 el lector encontrará varios ejercicios de jaque mate p ara poder practicar este aspecto tan importante del ajedrez.

Durante sus primeras partidas, si el rival es también un principiante, será normal que la batalla finalice en jaque mate. Cuando su nivel aumente las partidas se irán complicando y casi ninguna se podrá finalizar en jaque mate. De hecho, en ajedrez no es habitual que una partida llegue a su fin con un jaque mate, lo normal es abandonar cuando la desventaja es demasiado grande por parte de uno de los dos bandos.

**RECUERDA:** Si tu rey está en jaque estás obligado a detener e sa amenaza, no puedes realizar un movimiento cualquiera y que tu rey continúe en jaque.

**CONSEJO:** No des jaques innecesarios. El jugador novato suele creer que dar un jaque es siempre positivo, pero eso no siempre es así. Por ejemplo, puede que uno de los bandos de un jaque y su rival lo aproveche para colocar alguna de sus piezas en una posición más beneficiosa.

## APARTADO 4

### TABLAS Y REY AHOGADO



$\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$



*"No hay mejor evasión de los males de la vida  
que una partida de ajedrez".*

**Francis Bacon**

En una partida se pueden dar tres resultados diferentes: victoria para las blancas, victoria para las negras o empate. En ajedrez a un empate se le llama **tablas** y se puede llegar a él de distintas formas. Veamos cuando una partida finaliza en tablas:

a) Por acuerdo entre los dos jugadores. Durante la partida cualquier jugador puede proponer tablas cuando lo desee (siempre que sea su turno de mover), propuesta que el rival aceptará si lo cree conveniente. Si un jugador rechaza la oferta de tablas se seguirá jugando. Si la acepta, la partida se da por finalizada y el resultado final será de empate.

b) Cuando la misma posición se repite 3 veces y uno de los jugadores reclama este hecho al árbitro.

c) Cuando uno de los jugadores lo solicite porque se han realizado 50 jugadas sin capturar ninguna ficha o sin mover un peón. Ese número de jugadas puede variar según esté estipulado en las bases del torneo.

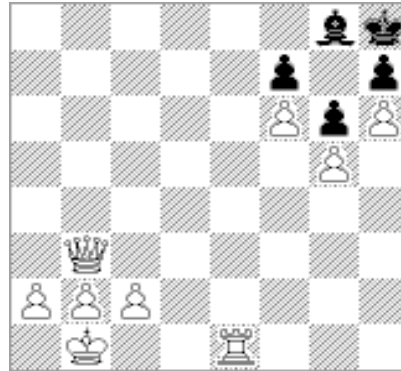
d) Cuando no haya piezas suficientes para que cualquiera de los jugadores pueda dar jaque mate a su rival. Veamos algunos casos:

- Rey contra rey.
- Rey y caballo contra rey.
- Rey y alfil contra rey.
- Rey y dos caballos contra rey.
- Rey y caballo contra rey y caballo.
- Rey y alfil contra rey y alfil (si ambos alfiles se mueven por casillas del mismo color).

e) Por **rey ahogado**. Este apartado es especialmente importante, por lo que vamos a desarrollarlo en profundidad.

### *Rey ahogado*

Se dice que un rey está ahogado cuando el jugador al que le toca mover, sin estar su rey en jaque, no tiene posibilidad de realizar ningún movimiento legal. Al no poder mover ninguna de sus piezas se dice que su rey está ahogado y la partida finaliza en tablas. Veamos un ejemplo para dejar claro este concepto:

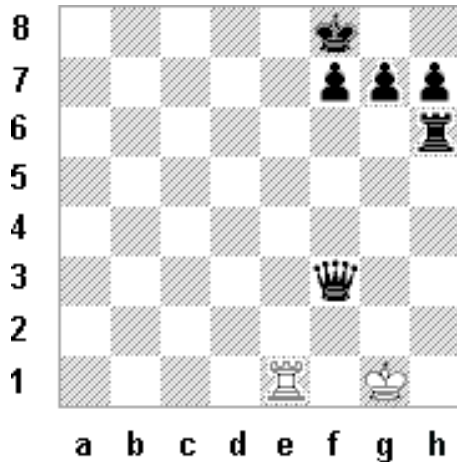


Es el turno de las negras, pero no pueden mover ninguna de sus piezas: ahogado.

En las partidas disputadas por principiantes es habitual encontrar posiciones que finalizan en ahogado, sobre todo cuando uno de los bandos lleva mucha ventaja y deja a su rival sólo con el rey. La mejor forma de evitar este tipo de situaciones es no precipitarse al mover, meditar tranquilamente la jugada y no despistarse jamás... con la experiencia iréis aprendiendo a no caer en esta peligrosa trampa.

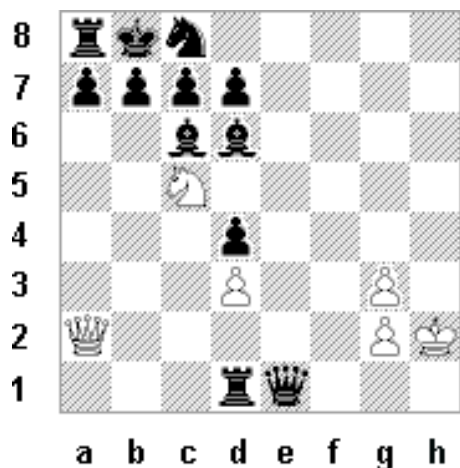
**CONSEJO:** Cuando llevéis mucha ventaja, no tratéis de capturar todas las piezas del rival. Es más recomendable buscar el mate directamente, de esa forma nunca ahogaréis al rey rival.

El ahogado es un buen recurso para situaciones en que uno de los dos bandos se encuentra perdido. Siempre se puede buscar una serie de jugadas que finalice en un ahogado forzado, dando la vuelta a una situación desesperada. Veamos dos ejemplos (para comprender la notación de los diagramas debéis leer 'Cómo anotar una partida de ajedrez', apartado que encontraréis en la Zona de aprendizaje):



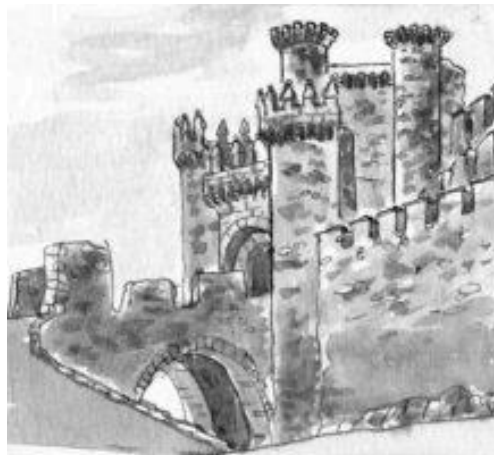
Las blancas jugaron **1. Te8+**, las negras se vieron obligadas a tomar la torre para no recibir jaque mate **1...Rxe8** y tablas por ahogado, el rey blanco no se puede mover.

El jugador que lleva las negras está sonriente, tiene mucha ventaja material y además amenaza mate en h1... tal vez debería haber prestado más atención a la posición, ya que el turno de mover es de las blancas: **1. Cxd7+ Axd7 2. Dxa7+ Rxa7** y ahogado. Las negras estaban obligadas a tomar el caballo y la dama, de lo contrario hubiesen recibido jaque mate.



## APARTADO 5

### EL ENROQUE



*"El enroque es el primer paso  
hacia una vida ordenada"*

Xavielly Tartakower

En este capítulo vamos a conocer uno de los movimientos más curiosos y útiles que existen en el ajedrez: **el enroque**. Su utilidad es puramente defensiva, ya que sirve para colocar al rey en un lugar seguro, que como ya hemos comentado es una pieza que debe estar lo más protegida posible.

Creo que con lo visto hasta ahora ha quedado claro que el rey es muy vulnerable, se mueve de una forma lenta, puede recibir jaques y si nos dan jaque mate la partida habrá finalizado. Por eso es muy importante situar al rey en un lugar lo más seguro posible, el enroque puede resultaros muy útil para ello. Conozcamos cómo se realiza este peculiar movimiento, el único en el que se pueden mover dos piezas a la vez: el rey y la torre.

Comencemos diciendo que sólo se puede enrocar una vez por partida. Eso sí, tenemos la opción de escoger entre dos tipos de enroque: el corto y el largo. Para poder realizar ambos enroques es necesario que el rey y la torre que queremos utilizar no se hayan movido hasta ese momento. Además, entre ellos no puede haber situada ninguna otra pieza.

Para realizar el enroque el rey se ha de mover dos casillas en dirección hacia la torre y la torre ha de 'saltar' por encima del rey y colocarse a su lado. Para comprenderlo mejor veamos ambos enroques en unos diagramas.

Existen ciertas normas que hay que cumplir a la hora de enrocarse, ya que en determinadas ocasiones no está permitido realizar este movimiento. Veamos los casos en que no es posible realizar el enroque:

Si el rey está en jaque, no se puede enrocar, al menos en esa jugada:

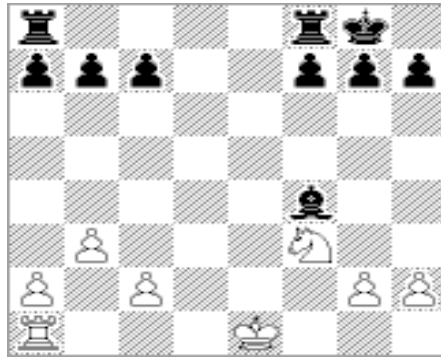
En el diagrama anterior el rey blanco está en jaque y por tanto no se puede enrocar. Las blancas han de buscar un movimiento que evite ese jaque.

a) Si habéis movido el rey, aunque sólo sea una casilla, ya no podréis enrocar en toda la partida. Aunque el rey vuelva a su casilla de origen en una jugada posterior, seguiréis sin poder enrocar.

b) Si habéis movido la torre con la que pretendíais enrocar, dicho enroque ya no se podrá realizar hacia ese lado. Aunque la torre vuelva a su casilla de origen en una jugada posterior, seguiréis sin poder enrocar.

c) Ya sabemos que al realizar el enroque el rey ha de moverse dos casillas. Si una de esas dos casillas está amenazada por una pieza de vuestro adversario, entonces no podéis enrocar. Veamos un ejemplo en el que las blancas no pueden realizar el enroque largo por este motivo:



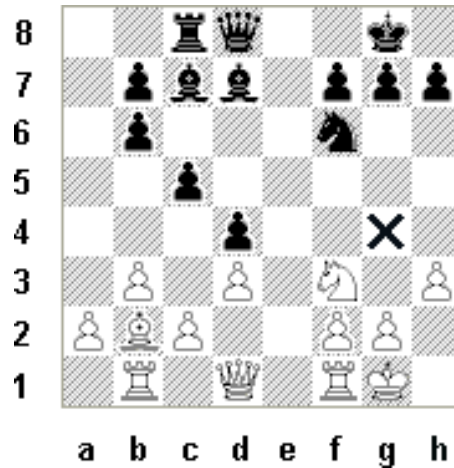


Como ves, el enroque puede resultar muy útil. El rey se encontrará protegido por una muralla de peones, lo que evitará que os den molestos jaques y facilitará la organización de una sólida defensa. El resto de piezas podrán ayudar a que ese muro defensivo sea más seguro al apoyar a los peones cuando sea preciso. Es como si construyésemos un castillo donde el rey puede refugiarse, allí se sentirá seguro y podrá gobernar su reino y planear los ataques para derrotar al enemigo.

Habrà partidas donde un bando realice el enroque corto y su rival se decante por el enroque largo. A esta situación se la conoce como *enroques opuestos* y suele generar posiciones con mucha tensión donde ambos bandos se lanzan al ataque sin mirar atrás.

**RECUERDA:** Si mueves el rey en algún momento de la partida ya no podrás enrocar. Esto es muy importante, ya que si no queréis que vuestro rival enroque podéis intentar dar algún jaque que le obligue a mover su rey.

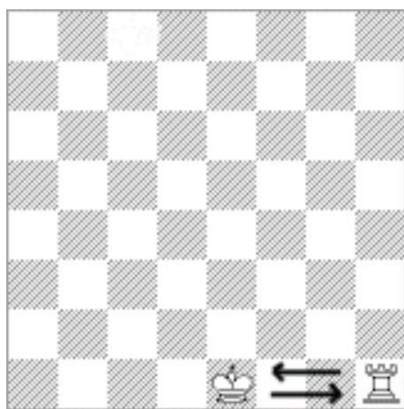
**CONSEJO:** Procura no mover los tres peones del enroque, si lo haces crearás huecos a través de los cuales las piezas enemigas podrán amenazar a tu rey. Recuerda que los peones del enroque son un muro que protege al rey, por eso no debéis debilitar ese bastión defensivo. El único movimiento de algún peón del enroque que puede tener algo de lógica es h3 (en el enroque corto) o a3 (en el enroque largo), lo cual puede evitar que piezas rivales se sitúen en la molesta casilla g4 (o b4 para el enroque largo)



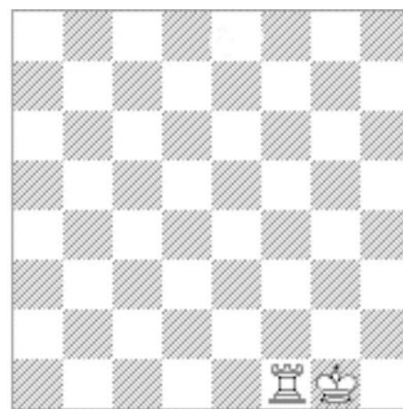
**OJO:** Para realizar el enroque hay que tocar primero el rey y después la torre. Si se toca primero la torre, el rival puede reclamar que lo que pretendéis es mover esta pieza y no enrocaros, por lo que estaríais obligados a mover solamente la torre por la norma de "pieza tocada, pieza movida".

### Enroque corto

Posición antes del enroque

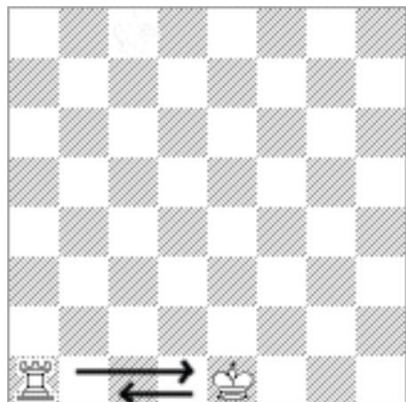


Posición después del enroque

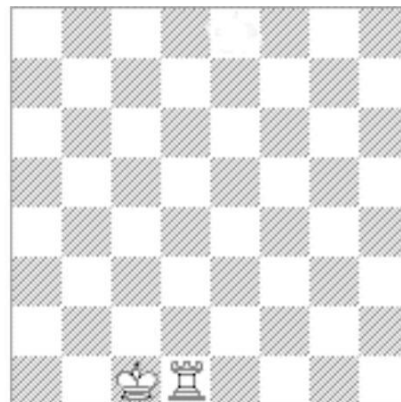


## Enroque largo

Posición antes del enroque



Posición después del enroque



Existen ciertas normas que hay que cumplir a la hora de enrocarse, ya que en determinadas ocasiones no está permitido realizar este movimiento. Veamos los casos en que no es posible realizar el enroque:

- a) Si el rey está en jaque, no se puede enrocar, al menos en esa jugada:



En el diagrama anterior el rey blanco está en jaque y por tanto no se puede enrocar. Las blancas han de buscar un movimiento que evite ese jaque.

b) Si habéis movido el rey, aunque sólo sea una casilla, ya no podréis enrocar en toda la partida. Aunque el rey vuelva a su casilla de origen en una jugada posterior, seguiréis sin poder enrocar.

c) Si habéis movido la torre con la que pretendíais enrocar, dicho enroque ya no se podrá realizar hacia ese lado. Aunque la torre vuelva a su casilla de origen en una jugada posterior, seguiréis sin poder enrocar.

d) Ya sabemos que al realizar el enroque el rey ha de moverse dos casillas. Si una de esas dos casillas está amenazada por una pieza de vuestro adversario, entonces no podéis enrocar. Veamos un ejemplo en el que las blancas no pueden realizar el enroque largo por este motivo:



Como ves, el enroque puede resultar muy útil. El rey se encontrará protegido por una muralla de peones, lo que evitará que os den molestos jaques y facilitará la organización de una sólida defensa. El resto de piezas podrán ayudar a que ese muro defensivo sea más seguro al apoyar a los peones cuando sea preciso. Es como si construyésemos un castillo donde el rey puede refugiarse, allí se sentirá seguro y podrá gobernar su reino y planear los ataques para derrotar al enemigo.

Habr  partidas donde un bando realice el enroque corto y su rival se decante por el enroque largo. A esta situaci n se la conoce como *enroques opuestos* y suele generar posiciones con mucha tensi n donde ambos bandos se lanzan al ataque sin mirar atr s.

**RECUERDA:** Si mueves el rey en alg n momento de la partida ya no podr s enrocar. Esto es muy importante, ya que si n o quer is que vuestro rival enroque pod is intentar dar alg n jaque que le obligue a mover su rey.

**CONSEJO:** Procura no mover los tres peones del enroque, si lo haces crear s huecos a trav s de los cuales las piezas en emigas podr n amenazar a tu rey. Recuerda que los peones del enroque son un muro que protege al rey, por eso no deb is debilitar ese basti n defensivo. El  nico movimiento de alg n pe n del enroque que puede tener algo de l gica es h3 (en el enroque corto) o a3 (en el enroque largo), lo cual puede evitar que piezas rivales se sit en en la molesta casilla g4 (o b4 para el enroque largo):



**OJO:** Para realizar el enroque hay que tocar primero el rey y despu s la torre. Si se toca primero la torre, el rival puede reclamar que lo que pretend is es mover esta pieza y no enrocaros, por lo que estar is obligados a mover solamente la torre por la norma de "pieza tocada, pieza movida".

## APARTADO 6

### COMER AL PASO



*"Los peones son el alma del ajedrez".*

***André Danican Philidor***

Este tema se merece un capítulo aparte por la dificultad que suele entrañar para el principiante. Comencemos diciendo que la captura al paso sólo la pueden realizar, única y exclusivamente, los peones. Además, la pieza que se puede capturar sólo podrá ser otro peón. Dicha captura se podrá realizar en una situación concreta, la cual se da cuando un peón del rival, que parta de su posición inicial y se mueva dos casillas, se sitúe al lado de uno de nuestros peones. En ese momento podemos elegir entre tomar al paso o no, ya que no estamos obligados a hacerlo, es una decisión que tomaremos según nos convenga.

Como ya sabemos, los peones capturan en diagonal, por ello la captura al paso también se hace en diagonal. Veámoslo paso a paso en unos diagramas para aclarar el concepto, que de momento puede parecer algo extraño:

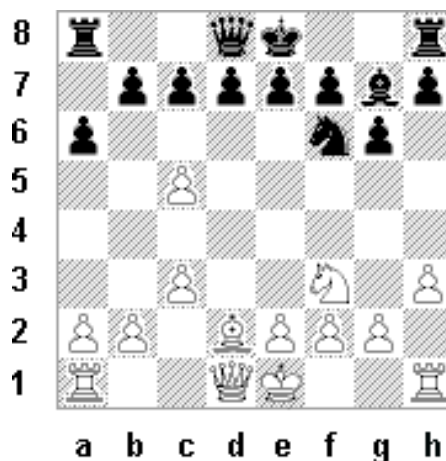
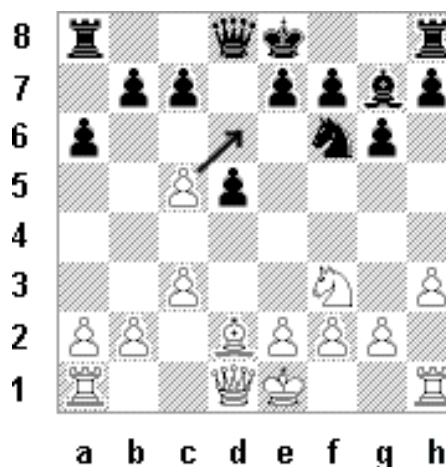


Diagrama anterior: Estamos en una posición cualquiera. Le toca mover a las negras, que van a realizar el movimiento **d5**:



El peón negro que había en d7 ha sido movido a d5 y se ha situado al lado del peón blanco que se encuentra en c5. En este momento el peón blanco ya puede capturar al paso según marca la flecha en el diagrama, jugada que se anotaría como **cxd6**. La posición final, tras haber capturado al peón negro, es la siguiente:



Como es lógico, se puede capturar al paso si un peón enemigo se coloca a la derecha o a la izquierda de nuestro peón.

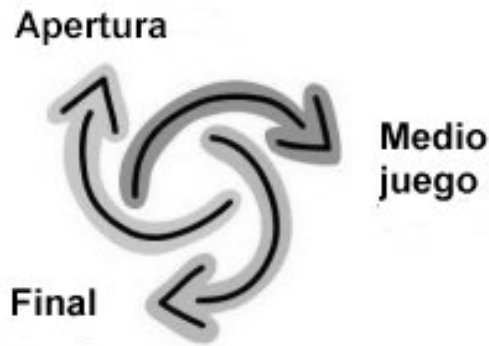
**RECUERDA:** Este movimiento sólo se puede hacer cuando el peón rival ha movido dos casillas, es decir, cuando parte de su posición inicial. Además, sólo se puede realizar justo después de que el rival haya movido su peón, si hacemos otra jugada ya no podremos 'comer al paso' a ese peón en un futuro.

**CONSEJO:** No siempre resultará beneficioso capturar al paso, no olvides que no es obligatorio hacerlo, es una elección que dependerá de la posición.



## APARTADO 7

### FASES DE LA PARTIDA



*"Juega la apertura como un libro,  
el medio juego como un mago  
y los finales como una máquina".*

**Rudolf Spielmann**

Una partida se divide en distintas fases y cada una de ellas se ha de jugar de forma diferente. Por ello, es necesario que conozcáis ciertos aspectos que harán mejorar vuestro juego en cada uno de esos apartados. Veamos cuales son esas fases, que son tres, y cuales son sus misterios:

### APERTURA

La apertura comienza con el primer movimiento de la partida y durará, más o menos, hasta que ambos bandos hayan desarrollado todas sus piezas. Ese será el momento en que debéis exprimir vuestras neuronas y crear un plan de juego que desequilibre la balanza a vuestro favor. Diremos entonces que hemos entrado en el *medio juego*, del que hablaremos en el siguiente apartado de este capítulo.

La apertura se rige por unos principios que es necesario respetar. Si no se siguen dichos principios se saldrá de esta fase con desventaja y la partida se habrá puesto cuesta arriba demasiado pronto. El juego durante los primeros movimientos se trata en profundidad en la Zona de aprendizaje de la web.

Desde hace siglos en el mundo del ajedrez se estudia cómo jugar la apertura, maestros de todas las épocas han experimentado durante las primeras jugadas y el resultado ha sido la creación de muchas aperturas diferentes que juntas reciben el nombre de **teoría de aperturas**. Los jugadores experimentados estudian esta teoría de aperturas y por tanto hacen los primeros movimientos de la partida de memoria, sin detenerse a meditar.

## MEDIO JUEGO

Una vez finalizada la apertura dará comienzo el medio juego, una fase propicia para las maniobras, emboscadas, ataques y contraataques. Aquí es donde se demuestra el talento de cada jugador, ya que se habrán abandonado los caminos conocidos de la apertura para adentrarse en territorios que deben ser explorados por cada jugador. Es entonces cuando tienes que hacer funcionar tu cerebro y crear jugadas de fantasía que te conduzcan al triunfo.

El medio juego es el tiempo de la magia, de la imaginación, de hacer jugadas que el adversario no se espere. En esta fase entrará en juego una palabra que resultará familiar en cuanto des una vuelta por la web: **táctica**, apartado del juego que es tratado ampliamente en la Zona de aprendizaje.

## FINAL

Cuando la posición se ha simplificado y no quedan demasiadas piezas en el tablero, podemos decir que se ha entrado en el *final*, última parte de la partida. Habrá partidas que no llegarán hasta esta fase y finalizarán en el medio juego, pero muchas otras se convertirán en una tensa lucha con unas pocas piezas correteando por el tablero.

En esta fase del juego la estrategia varía en gran medida, por lo que siempre es bueno estar bien preparado, lo cual se puede conseguir estudiando alguno de los muchos libros dedicados exclusivamente a los finales (en la Zona de aprendizaje tienes varios consejos para iniciar); de hecho, muchos entrenadores recomiendan empezar el aprendizaje por este apartado del juego.

## APARTADO 8

### DICCIONARIO



*"El Ajedrez es la vida".*

***Bobby Fischer***

**Abandonar:** Si un jugador considera que está perdido, puede optar por retirarse de la partida, apuntándose la victoria su rival.

**Blitz:** En castellano significa relámpago. Se refiere a partidas que se juegan con poco tiempo de reloj para ambos jugadores, generalmente menos de 10 minutos.

**Calidad:** Cuando se cambia un caballo o un alfil por una torre se dice que se ha ganado la calidad. Es decir, se tiene ventaja ya que se ha cambiado una pieza que vale 3 puntos por una que vale 5.

**Columna abierta:** Es aquella columna que no tiene ningún peón de nuestro bando.

**Combinación:** Serie de jugadas a través de la cual se logra un beneficio a largo plazo.

**¡Compongo!:** Es necesario decir esta palabra cuando se quiere colocar una ficha que está mal centrada en su casilla, de esta manera el rival sabrá que no se pretende realizar un movimiento.

**Desarrollo:** Cuando ponemos una pieza (que no sea un peón) en juego durante la apertura, se dice que hemos desarrollado una pieza. La palabra desarrollo se refiere a poner en juego todas las piezas en las mejores casillas posibles.

**Gambito:** Son las aperturas donde se entrega un peón a cambio de desarrollar nuestras piezas con más rapidez que nuestro rival.

**Fianchetto:** Se refiere a la situación en que las blancas mueven un peón a g3 o b3 y colocan un alfil en g2 o en b2. Lo mismo para las negras.

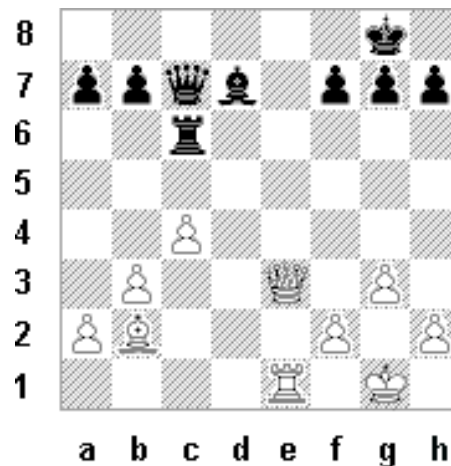
**Flanco:** Si dividimos el tablero en dos partes según la vertical, a cada mitad se le denominará flanco.



**Miniatura:** Partida en la que uno de los dos jugadores obtiene la victoria en pocas jugadas, generalmente en menos de 20.

**Piezas menores:** Se llama de este modo a los caballos y a los alfiles.

**Sacrificio:** Se llama sacrificio de pieza al cambio de una pieza de mayor valor por una menos valiosa. Gracias a ese cambio, unas jugadas después se obtendrá algún tipo de ventaja o beneficio. Veamos un ejemplo:



Las blancas sacrifican su dama, pero a cambio dan mate: **1. De8+ Axe8 2.Txe8++.**

**Tiempo:** En la apertura un tiempo se refiere a una jugada en la que se desarrolla alguna pieza. Mover dos veces seguidas la misma pieza es 'perder un tiempo'.

**Ventaja material:** Uno de los dos bandos tendrá ventaja material cuando la puntuación de todas sus piezas sea mayor que la de su rival.

**Zeitnot:** Palabra que se utiliza cuando uno de los dos jugadores entra en apuros de tiempo (siempre que se esté jugando con relojes).

**Zugzwang:** Palabra alemana que se refiere a una situación donde uno de los jugadores no tiene ninguna jugada buena para realizar, haga el movimiento que haga su posición empeorará.

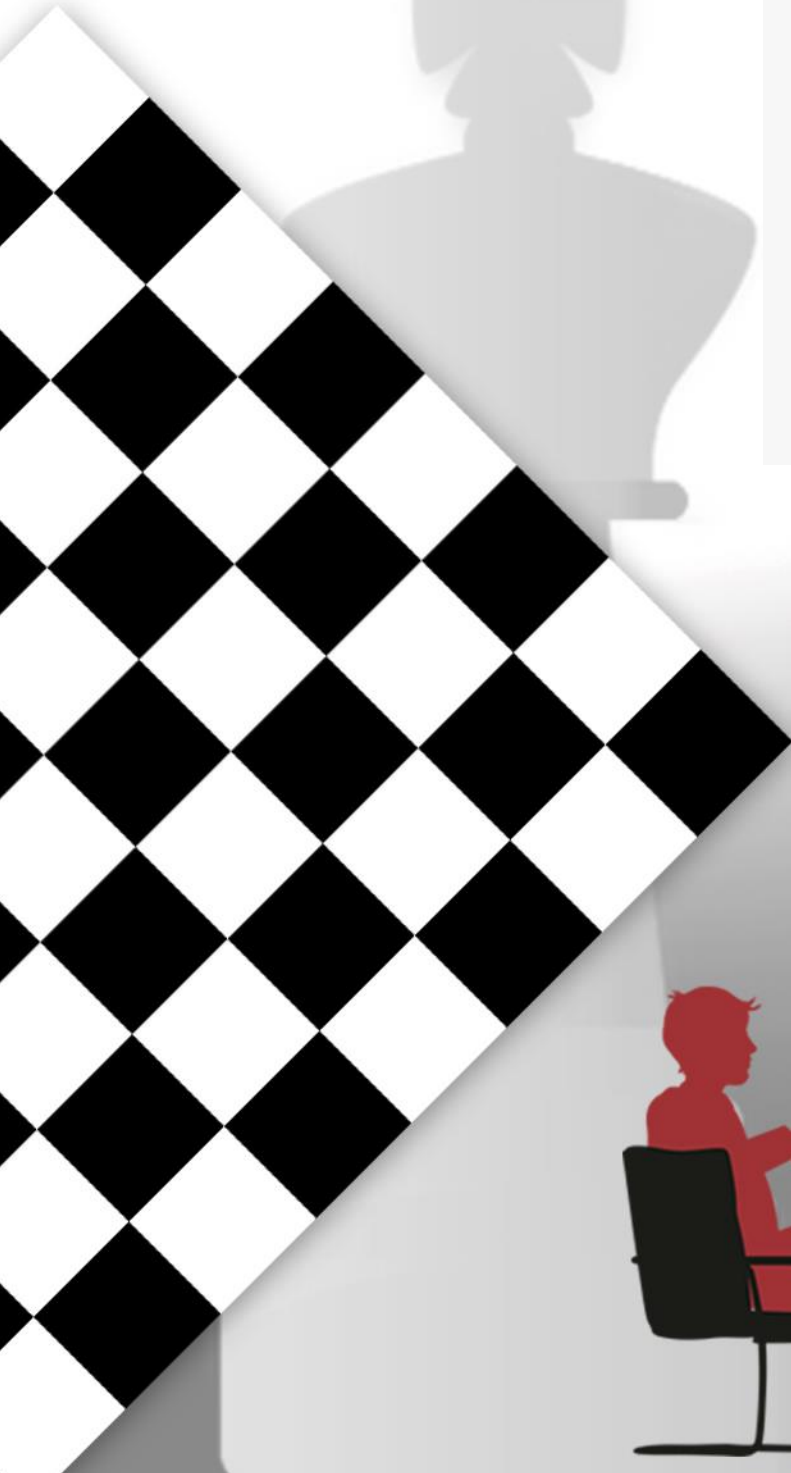
**APARTADO 9****SOLUCIONES**

- P. 1** - La torre blanca puede capturar al peón negro y al caballo negro.
- P. 2** - El alfil puede capturar tres peones, aunque uno de ellos está defendido.
- P. 3** - Sólo puede capturar a la torre negra.
- P. 4** - La dama puede capturar al peón y al alfil.
- P. 5** - Capturando a la torre o a la dama.
- P. 6** - Capturando al alfil o a la torre.
- P. 7** - Capturando el caballo blanco con el alfil.
- P. 8** - Colocando la torre o el alfil en la casilla d8.

# Anexo

## Instructivos

- 4. Tablero de mesa*
- 5. Tablero de pared*
- 6. Piezas de plastilina*
- 7. Piezas de ensamble*



## 4. Instructivo Tablero de mesa

---

*Un tablero de ajedrez no tiene que resultar costoso ni complicado. La sugerencia que tenemos para ustedes es muy práctica.*

*Elaboración individual o por equipos.*

### *Materiales*

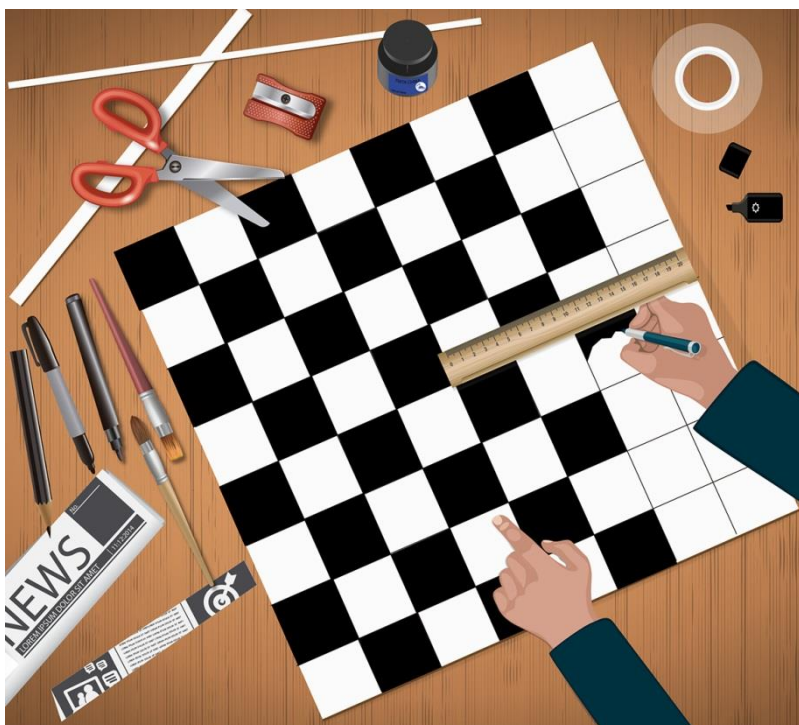
- Papel periódico
- Cartoncillo o papel cascarón.
- Lápiz y plumón o marcador o tinta color negro
- Regla
- Tijeras
- Cinta adhesiva
- Pegamento blanco
- Pincel
- Adicional: Mica y madera.

### *Instrucciones:*

- 1.** Cubran la superficie de trabajo con papel periódico y fíjenlo con la cinta adhesiva.
- 2.** Recorten un cuadrado sobre el cartoncillo, de modo que tenga dimensiones 40 X 40 cm aprox.; según la superficie total que se desee para el tablero de ajedrez. Pueden darle uno o dos centímetros adicionales para colocar los identificadores de filas (1-8) y columnas (A-H) en el contorno.
- 3.** Sobre el cartoncillo, dibujen una cuadrícula proporcional de 8 X 8, es decir, 8 columnas de 8 filas. Realicen la operación y midan con precisión el trazo de los cuadrados idénticos. No contabilicen los centímetros adicionales.
- 4.** Cuadriculen la superficie, de manera que obtengan 64 cuadrados en total.
- 5.** Den color a las casillas. Para conseguir la combinación del mosaico blanco y negro, comiencen con el primer cuadrado superior izquierdo en blanco, iluminen de color negro el segundo cuadro y continúen alternando, blanco, negro hasta completar la fila; la fila inferior inmediata, deberá iniciar con negro, seguido de blanco e igual, alternar color en la fila. Este procedimiento se continúa hasta completar el tablero, el que debe terminar con cuadro blanco.



6. Cuiden de no manchar los cuadros blancos al momento de dar color a los cuadros negros. Pueden decorar al gusto con algunas grecas el marco de su tablero. Dejen secar la tinta, por la que se hayan decidido.
7. Una vez seca la tinta, cubran con pegamento blanco toda la superficie del tablero para brindarle una capa (o más) de protección y hacerlo más duradero. Entre capa y capa, dejen secar.
8. Si deciden darle más resistencia, pueden colocar mica sobre la superficie e incluso, colocar el cartoncillo sobre madera. Se trata de tener un tablero que resista los embates del juego.



## 5. Instructivo Tablero de pared

*Un tablero de ajedrez de pared también es una excelente opción para optimizar espacios. Aquí compartimos nuestra sugerencia para ustedes.*

*Elaboración individual o por equipos.*

### ***Materiales***

- 9.** Cartón o tabla de 30X30 cm aproximadamente
- 10.** Dos lienzos de tela de fieltro: una de color negro, otra de color blanco. O bien, listones en dos colores.
- 11.** Regla
- 12.** Tijeras
- 13.** Cinta adhesiva doble cara
- 14.** Engrapadora y perforadora
- 15.** Pegamento blanco
- 16.** Cordón

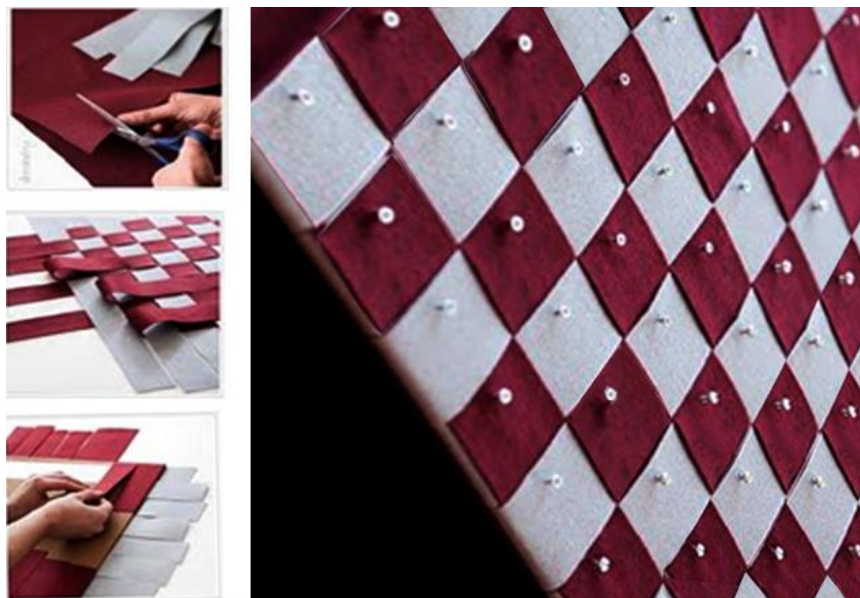


### ***Instrucciones:***

1. En el lienzo de fieltro de ambos colores marquen y recorten ocho tiras largas de cada color, que sobrepasen ligeramente el largo del cartón o tabla y tengan un ancho de 3 cm.
2. Tomen las tiras de fieltro de un color y cubran la totalidad de la tabla para formar las ocho columnas que conforman el tablero de ajedrez.
3. Ahora, entrecrucen/entrelacen las ocho tiras del otro color para construir las filas del tablero; comiencen a entretrejerlas de manera que den forma al mosaico bicolor.
4. Utilicen pegamento blanco para fijar las tiras sobre el cartón; en caso que se requiera pegar fieltro sobre fieltro, pueden usar la cinta doble cara.
5. Los restantes y remates de las tiras serán colocadas y fijadas en la parte posterior del cartón o tabla.
6. Se ha creado el tablero, y para que lo puedan colgar en la pared, pueden agregar un cordón amarrado por cada una de las esquinas superiores, a manera de estandarte.
7. Lo que sigue es elaborar sus trebejos y ¡a Jugar!

Variantes de color: Ustedes pueden decidir la combinación de colores; la sugerencia siempre es un tono oscuro y otro claro.

En lugar del fieltro, pueden utilizar listones.



## 6. Piezas de Plastilina

Crean sus propios trabajos, mejor conocidos como piezas de ajedrez. Esta es sólo una idea, pero ustedes pueden recrearlas empleando el tema que más les atraiga.



### Materiales:

- Barras grandes de Plastilina: color blanco (clara) y negro (oscura). O barro.
- Palillos de dientes
- Agua
- Pegamento blanco

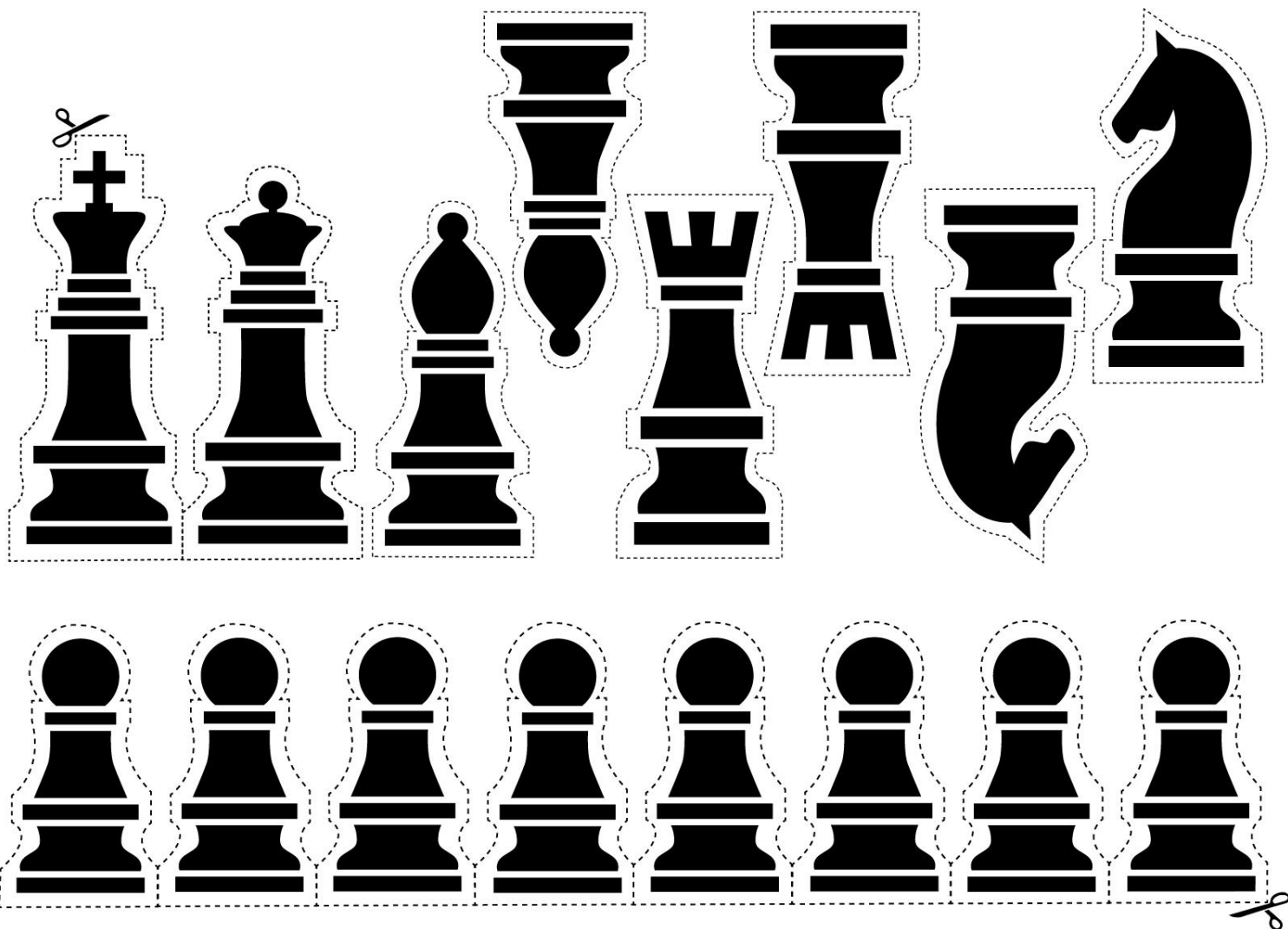


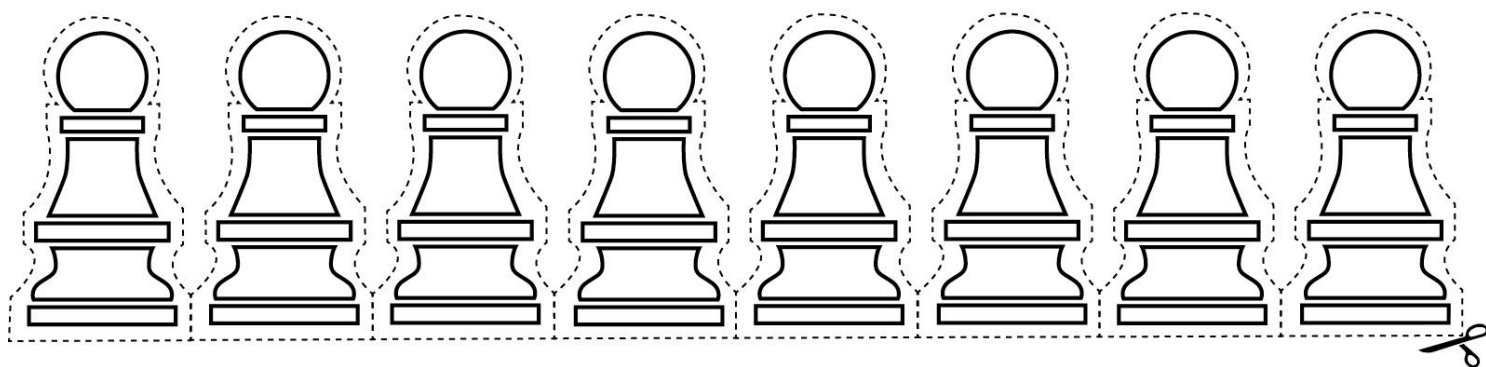
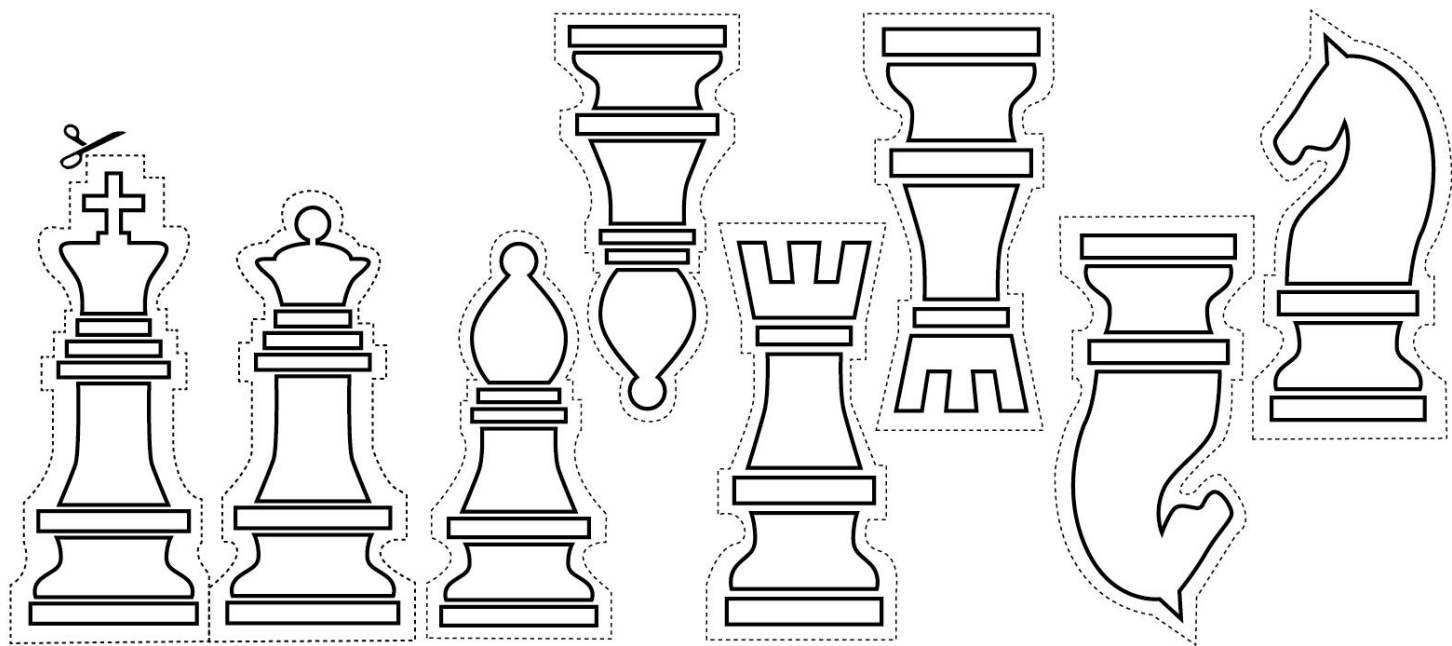
1. Es necesario reconocer el nombre de cada una de las piezas de ajedrez para no omitir ninguna; sobre todo al momento de su elaboración.
  - a. Un Rey
  - b. Una Dama o reina
  - c. Dos Alfiles
  - d. Dos Caballos
  - e. Dos Torres
  - f. Ocho Peones
2. Amasen la plastilina para modelar cada pieza y formar cada uno de los ejércitos. Utilicen los palillos para afinar algunos detalles de sus figuras. Consideren elaborar un grupo de piezas por cada color.
3. Para ayudar un poco a su resistencia y durabilidad, den un baño de pegamento blanco a las piezas.

Variante: Pueden usar barro en lugar de plastilina.

## 7. Piezas de ensamble

*Elaboren sus piezas de ajedrez con esta idea sencilla y fácil.*





**Materiales:**

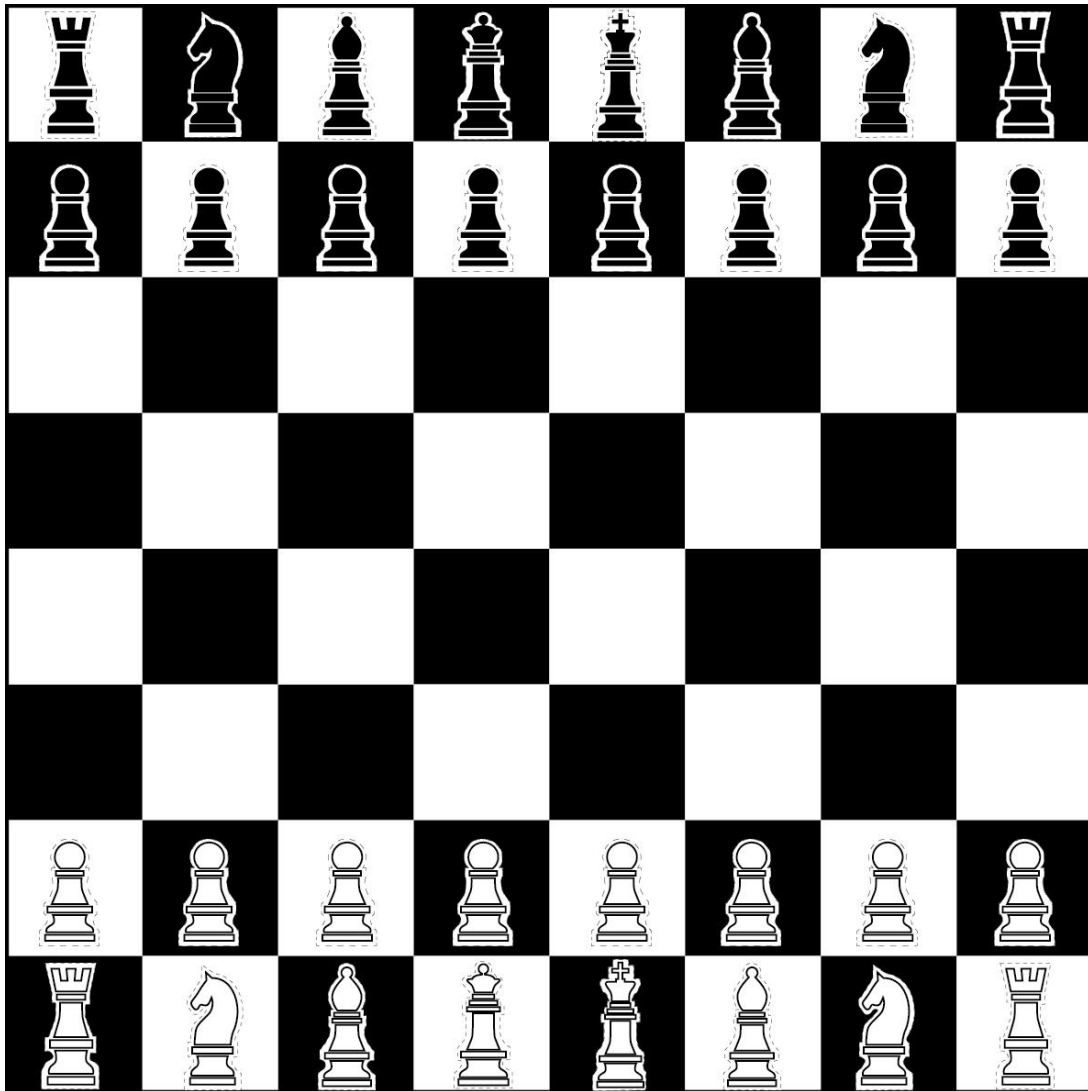
- Piezas recortables
  - Cartoncillo
  - Pegamento blanco
  - Cucharitas de madera
  - Tachuelas o “chinchas” o pines
1. Imprimir las piezas recortables que se proporcionan. Es necesario reconocer el nombre de cada una de las piezas de ajedrez para no omitir ninguna al momento de su elaboración.
    - a. Un Rey
    - b. Una Dama o reina
    - c. Dos Alfiles
    - d. Dos Caballos
    - e. Dos Torres
    - f. Ocho Peones

Si imprimen en blanco y negro, recuerden elaborar un grupo de piezas por cada color.

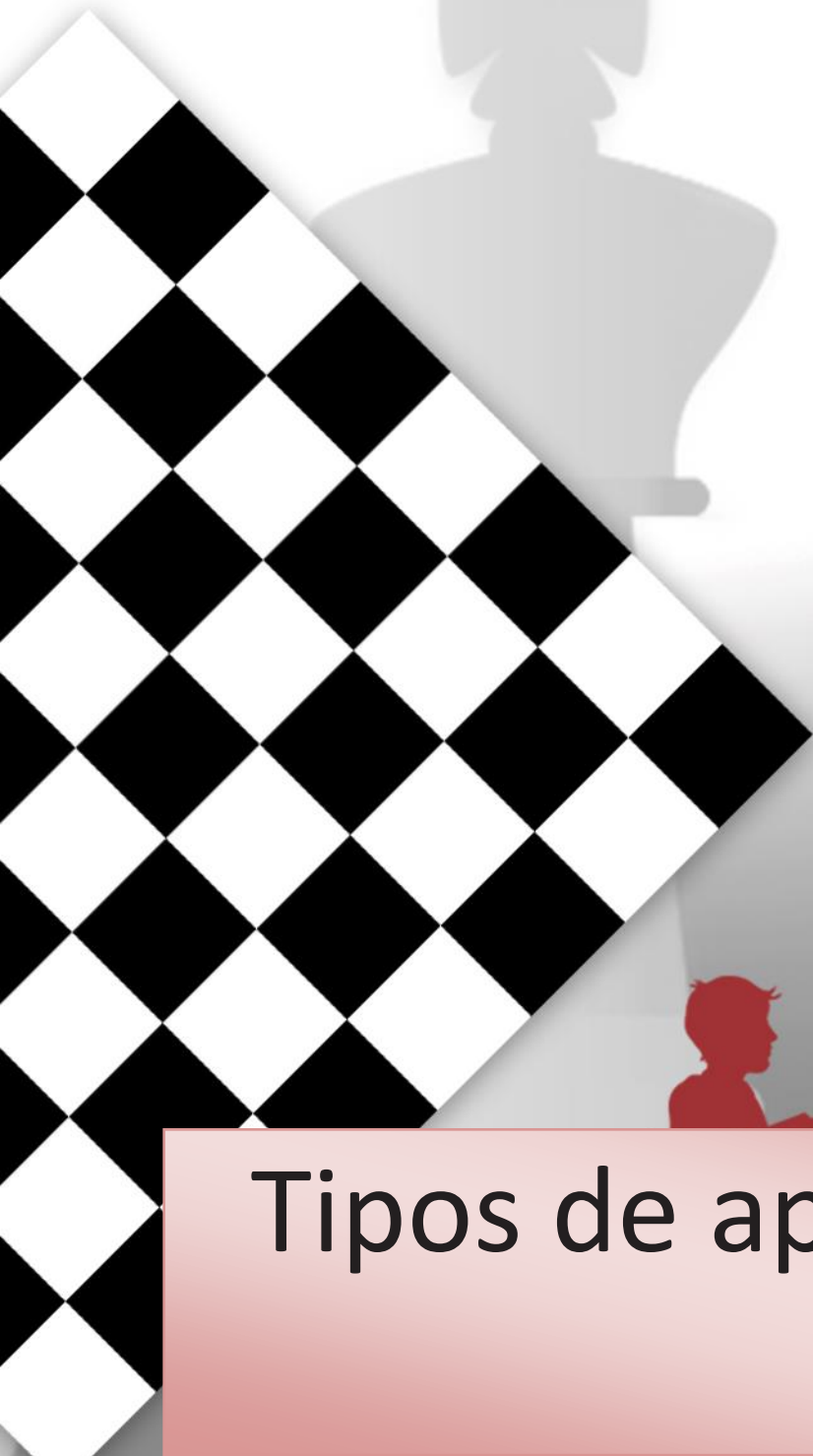
2. Recortar por los bordes y pegar sobre cartoncillo para hacer más resistente cada pieza.
3. Antes del pegado total, coloquen la cucharita de madera a cada pieza como una paleta para que puedan insertarla en su tablero colgante.
4. Si deciden no colocar la cucharita de madera, pueden perforar por el centro la pieza, que moverán por el tablero con apoyo de una tachuela o “chinche”.







# 8: Manual Tipo de Aperturas



Tipos de aperturas

## Clasificación

Apertura con 1.e4

Aperturas con 1.d4

Aperturas sin 1.e4 ni 1.d4



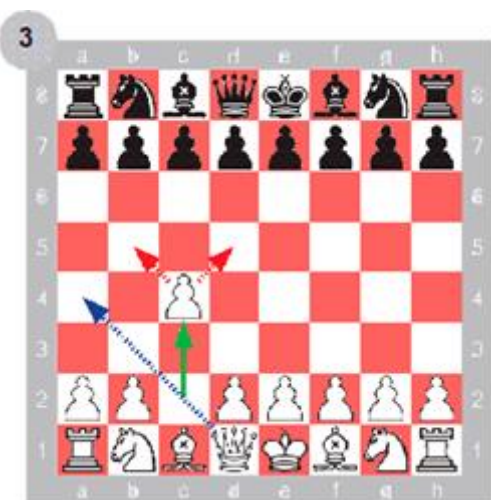
## Ejemplos



Esta forma de iniciar el juego se denomina Apertura del Peón de Rey (1.e4). Es la forma más popular y además de controlar d5 y f5, da paso por las diagonales al alfil de rey y la dama.



Esta otra forma recibe el nombre de Apertura del Peón de Dama (1.d4). Es también bastante popular y además de controlar e5 y c5, da paso al alfil de dama.



Se puede iniciar también mediante 1.c4 que se conoce como Apertura Inglesa. El peón controla la casilla central d5 y domina b5. No se facilita por el momento la salida de los alfiles, sólo se abre la diagonal d1-a4 para la dama.



El primer movimiento con el caballo de rey 1.Cf3, se conoce como Apertura Reti, en honor al famoso maestro y pedagogo checo. A la vez que se desarrolla una pieza menor, se controlan las casillas centrales d4 y e5.

*Otra forma de clasificar las aperturas es dividiéndolas en abiertas, semiabiertas y cerradas. Pero presenta el inconveniente de que en muchas aperturas existen simultáneamente todas estas variantes.*



Para este tipo de clasificación debe observarse la cantidad de líneas (columnas, filas y diagonales) que hay disponibles para la acción de las piezas y el tipo de centro, que depende principalmente del grado de bloqueo de los peones centrales (unidad 2 del Intermedio 2).

## Ejemplos



### Gambito Danés

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 4.Ac4 cxb2 5.Axb2

Las blancas entregan dos peones a cambio de más desarrollo y abrir líneas para atacar. No hay peones bloqueados en el centro y las piezas tienen una gran movilidad.

### Apertura Italiana

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5

Se le considera una apertura abierta. En muchas de sus variantes hay poco o ningún bloqueo de peones en el centro.



**Siciliana**

1.e4 c5 2.Cc3 Cc6 3.f4 e6 4.Cf3 d5  
Ab5 Cf6 6.Axc6+ bxc6 7.De2 Ae7  
8.d3 0-0 9.0-0

Es una variante en la cual no se han cambiado ni bloqueado peones centrales.



**Defensa Benoni**

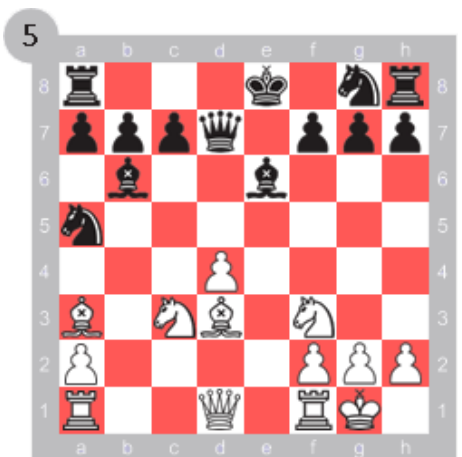
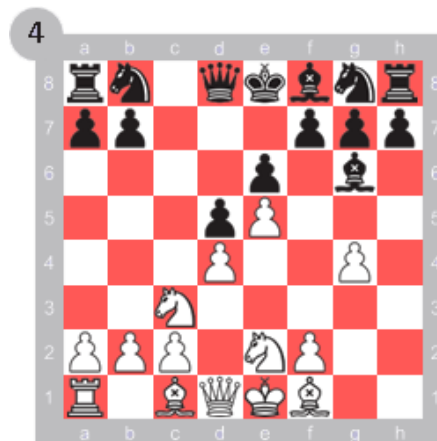
1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e5 4.Cc3 d6  
5.e4 Ae7

Existe un fuerte bloqueo de peones en el centro (peones e, d y c).

**1**

Escribe si la posición de apertura presentada para cada diagrama es abierta, cerrada, o semiabierta.





*Como ya se mencionó, a veces el carácter de la posición se transforma dentro de una misma apertura, pasando, por ejemplo, de posición abierta a semiabierta, o a cerrada, y viceversa.*



### Ejemplos



### Apertura Italiana

Partiendo del diagrama 2 de la página 3, se llega a éste tras las jugadas: 4.c3 De7 5.0-0 Cf6 6. d4 Ab6 7.d5 Cb8 8.Ad3 d6.

Posición bloqueada en el centro del tablero.

### Defensa Siciliana

Partiendo del diagrama 3 de la página 3, se llega a éste tras las jugadas: 9... Dc7 10.Ca4 a5 11.c4 Te8 12.b3 Cd7 13.e5 d4.

Se observa el fuerte bloqueo de peones que se ha producido.



### Defensa Benoni

Partiendo del diagrama 4 de la página 3, se llega a éste tras las jugadas: f4 exf4 7.Axf4 0-0 8.Ad3 Cbd7 9.Cf3 Ce8 10.e5 dxe5 11.Cxe5 Cxe5 12.Axe5.



### Defensa Siciliana

Tras 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ae2 e5 7.Cb3 Ae7 8.Ae3 La posición es semiabierta. Si 8... Ae6 9.0-0 d5 10.exd5 Cxd5



2

Escribe entre qué tipo de posiciones se producen las siguientes transformaciones del carácter de la posición.

1



1. Ae2 f6 2. exf6 Dxf6 3. Cf1 e5 4. dxe5 Cdx5 5. Dxd5 Ae6 6. Db5

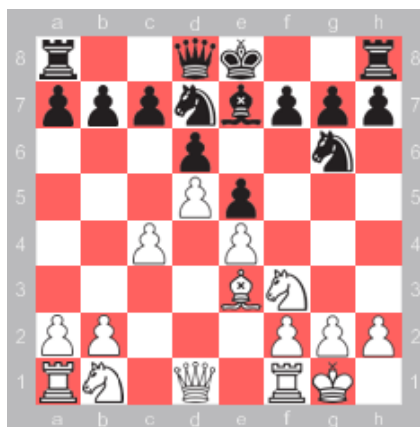


→

2



1. d5 Cb8 2. Axd7+ Cxd7 3. c4



→

3



1. Ae2 f5 2. exf5 gxf5 3. Ah5+ Rf8  
4. Cf3 Af6 5. h4 h6 6. g4 e4 7. Cd2 Axc3  
8. bxc3 Cd7 9. gxf5



→

## Aperturas con 1.e4



*Existen en total 20 formas posibles de responder a 1.e4.*

Muchas de ellas cumplen con los principios que deben observarse durante la apertura y son, por supuesto, las que más se utilizan. Otras no cumplen esos principios y no deben, por tanto, ser utilizadas.

### Ejemplos



1. e4 e5

Las negras, que realizan un movimiento simétrico en el centro, buscan controlar d4 y f4 y facilitar el desarrollo de las piezas.



1. e4 e6

Las negras preparan el avance de su peón d a d5, para luchar de esa forma por el control del centro del tablero.



1. e4 c5

Las negras controlan la casilla d4 y, a diferencia de 1.e4 e5, se crea una situación asimétrica en el centro del tablero. Se pretende conseguir una columna semiabierta (o abierta) c si las blancas avanzan d2-d4 en algún momento.



1. e4 c6

Las negras preparan el avance de su peón d a d5, para luchar por el control del centro del tablero (como en la Defensa Francesa, pero con la diferencia que el alfil de dama negro no queda limitado por su estructura de peones).

**En ocasiones se producen transposiciones entre una apertura y otra.**



Por ejemplo: 1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 e5, comenzó como una Defensa Pirc pero ha transpuesto a una Apertura del doble peón de rey.

**Ejemplos**



1. e4 d5

Cuestiona la posición del peón blanco en e4 y abre líneas rápidamente para el desarrollo de las piezas. Tiene el inconveniente de que la dama se expone tempranamente en el centro del tablero, después de 2.exd5 Dxd5.



1. e4 d6

Controla la casilla central e5 y abre paso al alfil de dama. Generalmente se combina con la salida del alfil de rey vía fianchetto (g6 y Ag7).



1. e4 Cf6

Desarrolla una pieza y ataca de inmediato el peón blanco, tentando a las blancas a avanzar. La idea es realizar un contraataque sobre los peones blancos centrales cuando hayan avanzado, pero conlleva el riesgo de mover repetidamente el caballo en las primeras jugadas y dejar el centro a los peones blancos.



1.e4 Cc6

Desarrolla el caballo pero permite a las blancas ocupar de inmediato el centro con 2.d4. Se pretende contra- atacar entonces, ya sea con 2... d5 (idea original de Nimzowitsch) o 2... e5.

***De las aperturas que se muestran en esta página la más frecuente es la del Fianchetto de rey, a veces llamada también Defensa Moderna.***



Es una defensa flexible que en ocasiones transpone a posiciones de la Defensa Pirc o incluso de otras aperturas.

### Ejemplos



1. e4 g6

Desarrolla el alfil de rey vía fianchetto. No ocupa de inmediato el centro con peones, sino que pretende contraatacar posteriormente sobre el centro de las blancas.



1. e4 b6

Desarrolla el alfil de dama vía fianchetto y similarmente al caso anterior busca contraatacar posteriormente el centro de las blancas.



1. e4 a6

Forma dudosa de jugar que contradice los principios del juego en la apertura. Su idea es jugar 2... b5, desarrollar el alfil por b7 y después intentar contra-atacar sobre el centro que formen las blancas.



1.e4 g5

Jugada provocadora que debilita bastante la posición de las negras. La idea es desarrollar el alfil a g7 y eventualmente contraatacar sobre el centro que formen las blancas. Sólo suele utilizarse ocasionalmente a modo de sorpresa.

3

Escribe a cuál de las aperturas derivadas de 1.e4 pertenece cada una de las posiciones mostradas.





## Aperturas con 1.d4



Después de 1.d4, las negras también tienen 20 jugadas posibles para su primer movimiento peón de rey.

Ejemplos



1. d4 d5

Las negras realizan un movimiento simétrico en el centro. Buscan controlar e4 y se facilita, en principio, el desarrollo del alfil de dama.



1. d4 Cf6 (tras 2. c4)

El caballo se desarrolla y controla el punto central e4, impidiendo que las blancas avancen e2-e4. La jugada más usual de las blancas es 2.c4 y a partir de ahí surgen las que se conocen como Defensas Indias.



1. d4 c5

Se contraataca de inmediato sobre el centro blanco, proponiendo el cambio de peones. Parece que se está sacrificando el peón en c5, pero en realidad puede ser recuperado con facilidad, en caso de que las blancas lo capturen.



1. d4 f5

Esta es la tercera forma que tienen las negras de controlar de inmediato el punto e4 (además de 1... d5 y 1... Cf6). Se considera una defensa de rico contenido estratégico.

*En la relación que se expone en esta unidad sobre las distintas formas en que pueden las negras responder a 1.d4, no aparecen algunas muy lógicas como 1.d4 e6, 1.d4 c6 ó 1.d4 d6.*



Esto se debe a que generalmente estas formas de jugar llegan por transposición a otros sistemas de apertura. Como por ejemplo, 1.d4 e6 2.c4 d5 produce una transposición hacia el Gambito de Dama Rehusado.

## Ejemplos



1. d4 b6

Las negras preparan el fianchetto de dama para que el alfil actúe a distancia sobre el centro, y posteriormente contraatacar con sus peones sobre el centro blanco. Similar a la Defensa Owen del peón de rey.



1. d4 g6

Prepara el fianchetto del alfil de rey, es similar a la Defensa del mismo nombre frente al peón de rey.



1. d4 b5

Se prepara el fianchetto de dama, pero avanzando dos pasos el peón, en vez de uno. Por un lado, esto gana más espacio en el flanco de dama, pero por otro provoca más debilidades, empezando por el propio peón b que no está defendido. Es poco usual.



1. d4 Cc6

Esta es una defensa poco común, parecida a la Defensa Nimzowitsch frente al peón de rey. Es una jugada de desarrollo natural, pero el caballo queda expuesto a posibles ataques por parte del peón d blanco.



*Las dos formas más comunes de responder a 1.d4 son 1... d5 y 1... Cf6. En las siguientes páginas se muestran las aperturas más usuales que se producen con 1.d4.*



En esta página se muestran las principales aperturas tras 1.d4 d5. La réplica fundamental es 2.c4 que plantea el Gambito de Dama; también existe la posibilidad de jugar sin el avance c2-c4, lo cual conduce a lo que se conoce como Juegos del Doble Peón de Dama.

## Ejemplos



1.d4 d5 2.c4

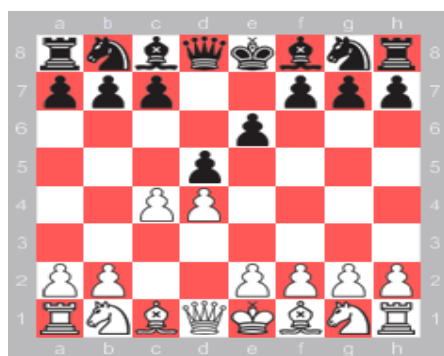
Las blancas sacrifican, al menos momentáneamente, el peón **c**, para desviar el peón negro **d** del centro del tablero y poder así ganar mayor control de ese importante sector.



1. d4 d5 2.c4 dxc4

En esta variante las negras aceptan el peón ofrecido. Si bien se pierde control del centro, se obtiene provisionalmente una pequeña ventaja material y se busca desarrollar las piezas rápidamente.

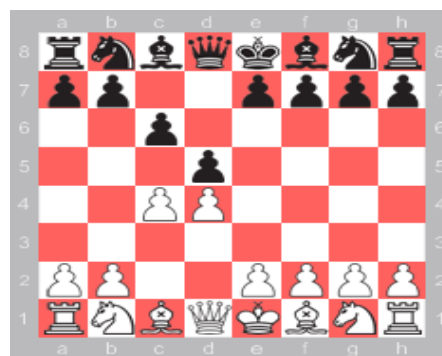
## Gambito de Dama Rehusado



1.d4 d5 2.c4 e6

Las negras defienden su peón central para mantener control del centro. Se abre la diagonal f8-a3 para desarrollar el alfil de rey. Tiene el inconveniente de que la diagonal c8-h3 queda cerrada para el alfil de dama de las negras.

## Defensa Eslava



1.d4 d5 2.c4 c6

Las negras defienden su peón central para mantener control del centro, pero en este caso lo hacen con el peón **c**, en vez del peón **e**. El alfil de dama negro mantiene posibilidades de ser desarrollado a través de la diagonal

## En esta página se muestran las principales aperturas tras 1.d4 Cf6.



Las negras desarrollan el caballo de rey y controlan la casilla e4 con lo cual se evita que las blancas la ocupen con su peón e. Cuando las blancas continúan con 2.c4, se da origen a lo que se conoce como las Defensas Indias, de las cuales se muestran las principales a continuación.

### Ejemplos



1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4

El alfil es desarrollado, y al clavar el caballo de c3, impide el avance e2-e4.



1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6

Se prepara la salida del alfil vía fianchetto, desde donde el alfil controlará las casillas centrales e4 y d5.



1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 Ab4+

Se desarrolla el alfil con jaque y se prepara el enroque corto.



1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ag7

Se caracteriza por el fianchetto del alfil de rey negro. El peón d negro se coloca en d6 (permitiendo a las blancas avanzar e2-e4) y sólo tras enrocar buscan las negras contraatacar en el centro.

**En los tres primeros diagramas se continúa enumerando las Defensas Indias.**



Cuando las blancas no juegan c2-c4 se entra en los juegos del Doble Peón de Dama, uno de ellos es el Ataque Torre (diagrama 4).

**Ejemplos**



1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5

También se caracteriza por el fianchetto de rey, pero aquí las negras juegan d5 para atacar el centro rápidamente.



1.d4 Cf6 2.c4 c5

Las negras atacan en el centro de inmediato. La entrega de peón es sólo aparente, pues las negras lo recuperan fácilmente en caso de capturar las blancas.



1.d4 Cf6 2.c4 d6 3.Cc3 e5  
4.Cf3 Cbd7 5.e4 Ae7

Se caracteriza por el desarrollo del alfil a e7 y la posición central de peones negros (e5, d6).



1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.Ag5

Existen también otras aperturas sin 2.c4 como los Sistemas Londres y Colle (éste último se mostrará en la unidad 1 del Avanzado 2).

4

Escribe a cuál de las aperturas derivadas de 1.d4 pertenece cada una de las posiciones mostradas.



## Aperturas sin 1.e4 ni 1.d4



*Además de abrir el juego con 1.e4 o 1.d4, las blancas también pueden hacerlo de otras formas. Ya mostramos 1.c4 y 1.f3.*

A continuación, se muestran otras aperturas que también suelen utilizarse.

### Ejemplos



1. f4

Dirigida a controlar el punto e5 con este peón.



1. b3

Desarrolla el alfil de dama por fianchetto.



1. g3

Las blancas preparan el fianchetto de rey. Es flexible, pues no se definen tempranamente las posiciones de los peones.



1. b4

Para desarrollar el alfil de dama por fianchetto, pero se gana más espacio en el flanco de dama; como contrapartida el peón queda más expuesto y se crean más debilidades.

5

Escribe a qué apertura pertenece cada una de las posiciones mostradas (son aperturas sin 1.e4 ni 1.d4).



A

Escribe a cuál de las aperturas tratadas en esta unidad pertenece cada una de las posiciones mostradas.

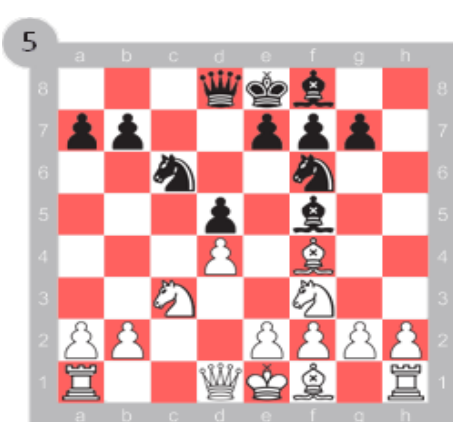


# CLUB de Ajedrez el Deporte ciencia



**B**

Escribe a cuál de las aperturas tratadas en esta unidad pertenece cada una de las posiciones mostradas.





# 9: Texto Reglamento del Juego



## 9. Reglamento del Juego

# LEYES DEL AJEDREZ F.I.D.E.



*(Fédération Internationale des Échecs)*

(Traducción del FIDE *Handbook*, E.I.01, por AI José Martínez García)

Las Leyes del Ajedrez de la FIDE abarcan el juego sobre el tablero.  
El texto en inglés es la versión auténtica de las Leyes del Ajedrez adoptadas por el 77º Congreso de la FIDE de Dresden (Alemania), Noviembre de 2008, entrando en vigor el 1º de julio de 2009.  
En estas Leyes las palabras 'él', 'de él' y 'suyo' abarcan 'ella' y 'suya'.

## P R E F A C I O

Las Leyes del Ajedrez no pueden cubrir todas las posibles situaciones que puedan surgir durante un juego, ni pueden regular todas las cuestiones administrativas. En los casos que no estén precisamente regulados por un Artículo de las Leyes, será posible alcanzar una decisión correcta por el estudio de situaciones análogas, las cuales están discutidas en las Leyes. Las Leyes asumen que los árbitros tienen la competencia necesaria, sano juicio y absoluta objetividad.

Detallar demasiado una regla puede privar al árbitro de su libertad de juicio y así impedir que él llegue a descubrir la solución a un problema dictaminando por medio de justicia, lógica y factores especiales.

La FIDE pide a todos los ajedrecistas y federaciones aceptar estos puntos de vista.

Una federación miembro es libre de introducir más detalles a las reglas, estipulando ellas:

- a. no tendrán conflicto de ningún modo con las oficiales Leyes del Ajedrez de la FIDE, y
- b. estarán limitadas al territorio de la federación en cuestión, y
- c. no serán válidas para ningún match FIDE, campeonato o evento clasificatorio, o para título o torneos para rating.

## **REGLAS BASICAS DE JUEGO**

### **Artículo 1: La naturaleza y objetivos del juego de ajedrez**

**1.1** El juego de ajedrez es jugado entre dos oponentes que mueven alternativamente piezas sobre un tablero cuadrado llamado 'tablero de ajedrez'. El jugador con las piezas blancas comienza el juego. A un jugador se dice que 'le toca jugar' cuando el movimiento de su oponente ha sido 'realizado'. (Ver Artículo 6.7)

**1.2** El objetivo de cada jugador es el de poner al rey oponente 'bajo ataque' de tal forma que el oponente no tenga movimiento legal. El jugador que logra esto se dice que tiene en 'jaque mate' al rey del oponente y ha ganado el juego. Abandonar su propio rey bajo ataque, exponer su propio rey al ataque y también 'capturar' el rey del oponente no está permitido. El oponente cuyo rey ha recibido jaque mate ha perdido el juego.

**1.3** Si la posición es tal que ningún jugador tiene posibilidad de dar jaque mate, el juego es tablas.

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

**2.1** El tablero de ajedrez está compuesto de un enrejado de 8x8 de 64 casillas iguales alternativamente claras (las casillas 'blancas') y oscuras (las casillas 'negras').

El tablero de ajedrez es colocado entre los jugadores de tal forma que la casilla de la esquina más cercana a la derecha del jugador sea blanca.

**2.2** En el momento de empezar el juego un jugador tiene 16 piezas de color claro (las piezas 'blancas'); el otro tiene 16 piezas de color oscuro (las piezas 'negras'):

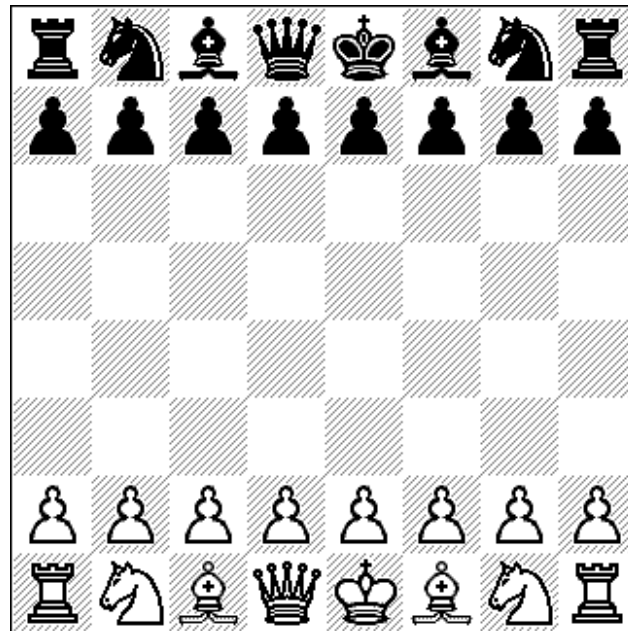
Estas piezas son las siguientes:

- Un rey blanco, usualmente indicado por el símbolo
- Una dama blanca, usualmente indicada por el símbolo
- Dos torres blancas, usualmente indicadas por el símbolo
- Dos alfiles blancos, usualmente indicados por el símbolo
- Dos caballos blancos, usualmente indicados por el símbolo
- Ocho peones blancos, usualmente indicados por el símbolo
- Un rey negro, usualmente indicado por el símbolo



Una dama negra, usualmente indicada por el símbolo  
Dos torres negras, usualmente indicadas por el símbolo  
Dos alfiles negros, usualmente indicados por el símbolo  
Dos caballos negros, usualmente indicados por el símbolo  
Ocho peones negros, usualmente indicados por el símbolo





**2.3** La posición inicial de las piezas sobre el tablero de ajedrez es como sigue:

**2.4** Las ocho hileras de casillas verticales son llamadas 'columnas'. Las ocho hileras de casillas horizontales son llamadas 'filas'. Una línea recta de casillas del mismo color, corriendo de un extremo del tablero hasta el extremo adyacente es llamada una 'diagonal'.

### **Artículo 3: El movimiento de las piezas**

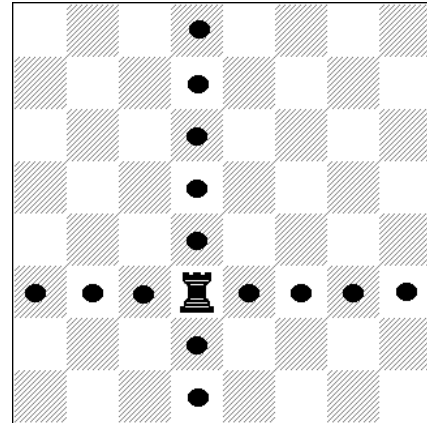
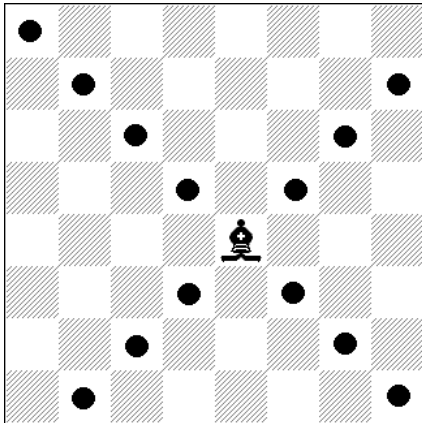
**3.1** No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color. Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza oponente esta última es capturada y removida del tablero de ajedrez como parte del mismo movimiento. Se dice que una pieza ataca una pieza oponente si la pieza puede realizar una captura sobre esa casilla de acuerdo a los Artículos 3.2 a 3.8.

Se considera que una pieza ataca una casilla, aún si tal pieza está restringida de moverse a esa casilla a causa de que dejaría o colocaría al rey de su propio color bajo ataque.

**3.2** El alfil se puede mover a cualquier casilla a lo largo de la diagonal sobre la que está colocado.

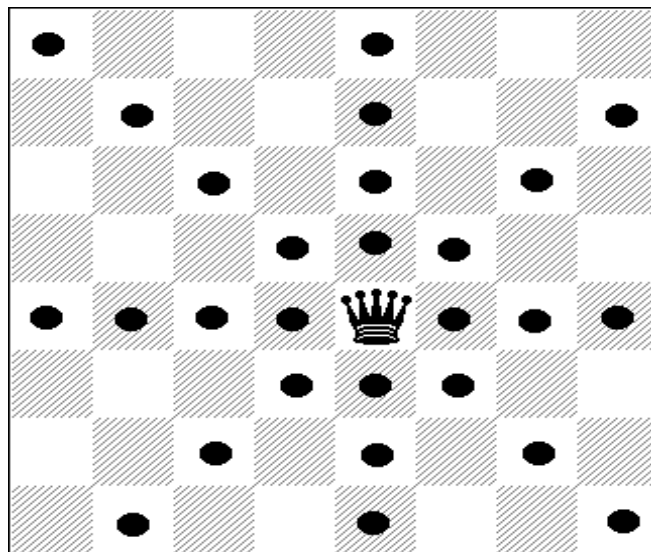
**3.3** La torre se puede mover a cualquier casilla a lo largo de la columna o la fila sobre la que esté colocada.

**3.4** La dama se puede mover a cualquier casilla a lo largo de la columna, la fila o la diagonal sobre la que esté colocada.



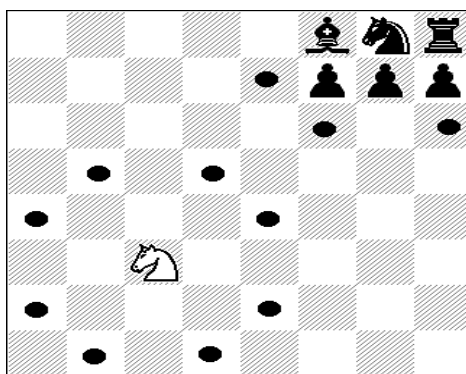
**3.5** Cuando se realizan estos movimientos de alfil, torre o dama no podrán ser movidos sobre cualesquiera piezas intermedias.

**3.6** El caballo puede moverse a una de las casillas más cercanas a la que está colocado, pero no de la misma columna, fila o diagonal.



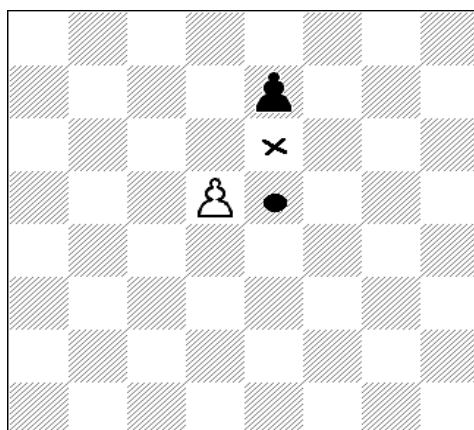
### 3.7

a. El peón puede ser movido hacia adelante a la casilla desocupada inmediatamente enfrente de él de la misma columna, o Si es el primer movimiento el peón puede moverse como en 3.7a; alternativamente él puede avanzar dos casillas a lo largo de la misma columna, estipulando que ambas casillas estén desocupadas, o el peón se puede moverse a una casilla ocupada por una pieza oponente en la diagonal de enfrente de una columna adyacente, capturando esa pieza.



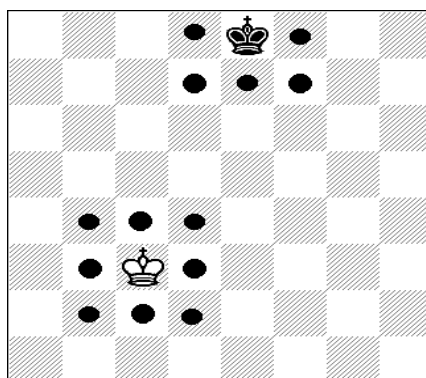
b. Un peón atacando una casilla cruzada por un peón oponente que ha avanzado dos casillas en un movimiento a partir de su casilla original puede capturar este peón oponente como si este hubiese movido sólo una casilla. Esta captura sólo es legal en el siguiente movimiento de este avance y es llamada captura 'al paso'.

c. Cuando un peón alcanza la fila más alejada de su posición inicial este deberá de ser intercambiado como parte del mismo movimiento sobre la misma casilla por una nueva dama, torre, alfil o caballo del mismo color. La elección del jugador no estará restringida por las piezas que hayan sido capturadas previamente. El intercambio de un peón por otra pieza es llamado 'promoción' y el efecto de la nueva pieza es inmediato.

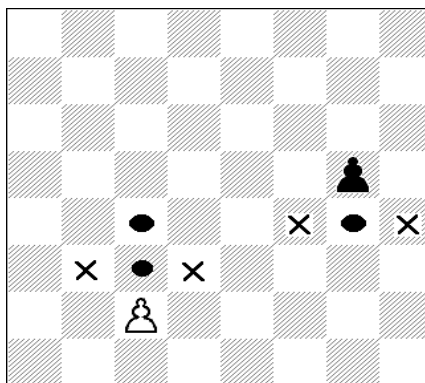


**3.8** Hay dos diferentes formas de mover el rey:

moverse a cualquier casilla adyacente que no este atacada por una o más piezas oponentes.



Este es un movimiento del rey y cualquiera de las dos torres del mismo color a lo largo de la primera fila, considerándose un simple movimiento del rey y ejecutándose como sigue: el rey es transferido de su casilla original dos casillas hacia la torre sobre su casilla original, entonces esa torre es transferida a la casilla que justamente cruzó el rey.



- b. (1) El derecho de enrocar ha sido perdido:
- (a) si el rey ya ha sido movido, o
  - (b) con una torre que ya ha sido movida.
- (2) El enroque está temporalmente impedido:
- (a) si la casilla sobre la que el rey se encuentra, o la casilla que este deberá cruzar, o la casilla que este va a ocupar, están atacadas por una o más piezas oponentes,
  - (b) si hay cualquier pieza entre el rey y la torre con la que el enroque se efectuará.



**3.9** Se dice que el rey esta 'en jaque' si está atacado por una o más piezas oponentes, aún si tales piezas están restringidas de moverse hacia esa casilla a causa de que ellas dejarían o colocarían a su propio rey en jaque. Ninguna pieza podrá moverse cuando exponga al rey del mismo color a jaque o abandone a ese rey en jaque.

#### **Artículo 4: La acción de mover las piezas**

**4.1** Cada movimiento deberá realizarse con una mano solamente.

**4.2** Estipulando que él primero exprese su intención (porejemplo diciendo "j'adoube" o "l adjust"), el jugador que le toca mover puede ajustar una o más piezas en sus casillas.

**4.3** Excepto lo previsto en el Artículo 4.2, si el jugador que le toca mover deliberadamente toca sobre el tablero

- a. una o más de sus propias piezas, él debe mover la primera pieza tocada que pueda ser movida
- b. una o más piezas de su oponente, él deberá capturar la primera pieza tocada, que pueda ser capturada
- c. una pieza de cada color, él deberá capturar la pieza oponente con la pieza propia o, si esto es ilegal, mover o capturar la primera pieza tocada que pueda ser movida o capturada. Si esto no es claro ya sea que la pieza propia del jugador o la de su oponente fue tocada primero, la pieza propia del jugador deberá de ser considerada tocada antes que la del oponente.

**4.4** Si un jugador que le toca mover

- a. deliberadamente toca su rey y torre él deberá enrocar en ese lado si es legal hacer esto, o
- b. deliberadamente toca una torre y después su rey él no tiene permitido el enroque en ese lado en ese movimiento y la situación deberá de ser gobernada por el Artículo 4.3.a
- c. intentando enrocarse, toca el rey o rey y torre al mismo tiempo, pero el enroque en ese lado es ilegal, el jugador debe hacer otro movimiento legal con su rey, (que puede incluir el enroque sobre el otro lado). Si el rey no tiene movimiento legal, el jugador es libre de hacer cualquier movimiento legal
- d. promociona un peón, la elección de la nueva pieza finaliza cuando la nueva pieza ha tocado la casilla de promoción.

**4.5** Si ninguna de las piezas tocadas puede ser movida o capturada, el jugador puede hacer cualquier movimiento legal.

**4.6** Cuando en un movimiento legal o parte de un movimiento legal, una pieza ha sido soltada sobre una casilla, esta no puede ser movida a otra casilla. El movimiento es entonces considerado realizado:

en el caso de una captura, cuando la pieza capturada ha sido removida del tablero y el jugador colocado su propia pieza sobre esta nueva casilla, ha soltado la pieza que captura de su mano en el caso de enroque, cuando la mano del jugador ha soltado la torre sobre la casilla previamente cruzada por el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey de su mano, el movimiento no es considerado realizado, pero el jugador no tiene más derecho de hacer cualquier otro movimiento que el enroque sobre ese lado, si esto es legal en el caso de la promoción de un peón, cuando el peón ha sido removido del tablero y la mano del jugador ha soltado la nueva pieza después de colocarla sobre la casilla de promoción.

Si el jugador ha soltado de su mano el peón que ha alcanzado la casilla de promoción, el movimiento no es considerado realizado, pero el jugador no tiene más el derecho de jugar el peón a otra casilla.

El movimiento es considerado legal cuando todos los requerimientos relevantes del Artículo 3 han sido cumplidos. Si el movimiento no es legal, otro movimiento deberá hacerse en su lugar según el Artículo.

**4.7** Un jugador pierde su derecho a reclamar contra su oponente una violación del Artículo 4 una vez que él deliberadamente toque una pieza.

## Artículo 5: El juego completado

- 5.1**
- a. El juego es ganado por el jugador que da jaque mate al rey del oponente. Esto inmediatamente finaliza el juego, previendo que el movimiento que produce la posición de jaque mate fue un movimiento legal.
  - b. El juego es ganado por el jugador cuyo oponente declara que se rinde. Esto inmediatamente finaliza el juego.
- 5.2**
- a. El juego es empate cuando al jugador que le toca mover no tiene movimiento legal y su rey no está en jaque. El juego se dice que terminó en 'ahogado'. Esto inmediatamente finaliza el juego, previendo que el movimiento que produjo la posición de ahogado fue legal.
  - b. El juego es empate cuando una posición ha sido alcanzada en la cual ningún jugador puede dar jaque mate al rey oponente con ninguna serie de movimientos legales. El juego se dice que finalizó en una 'posición muerta'. Esto inmediatamente finaliza el juego, previendo que el movimiento que produjo la posición fue legal. (Ver Artículo 9.6)
  - c. El juego es empate bajo acuerdo entre los dos jugadores durante la partida. Esto inmediatamente finaliza el juego. (Ver Artículo 9.1)
  - d. El juego puede ser tablas si cualquier posición idéntica está a punto de aparecer o ha aparecido sobre el tablero en por lo menos tres ocasiones. (Ver Artículo 9.2)
  - e. El juego puede ser tablas si cada jugador ha realizado los últimos 50 movimientos consecutivos sin el movimiento de ningún peón y sin ninguna captura. (Ver Artículo 9.3)

## **REGLAS DE COMPETENCIA**

### **Artículo 6: El Reloj de Ajedrez**

**6.1** “Reloj de Ajedrez” quiere decir un reloj con dos carátulas, conectada la una a la otra de tal forma que sólo una de ellas pueda correr a la vez.

“Reloj” en las Leyes de Ajedrez quiere decir una de las dos carátulas. Cada carátula deberá tener una ‘bandera’.

“Caída de bandera” significa la terminación del tiempo asignado para un jugador.

**6.2** a. Cuando se utiliza un reloj de ajedrez, cada jugador debe de hacer un mínimo número de movimientos, ó todos los movimientos, en un período de tiempo asignado y/o puede asignársele una cantidad adicional de tiempo después de cada movimiento. Todo esto deberá ser especificado por adelantado.

b. El tiempo ahorrado por un jugador durante un período es asignado a su tiempo disponible para el siguiente período, excepto en el modo de “tiempo diferido”. En el modo de tiempo diferido a ambos jugadores es asignado “tiempo principal de pensamiento”. Cada jugador también recibe “tiempo extra fijo” con cada movimiento. El consumo del tiempo principal empieza sólo después de que el tiempo fijo ha expirado. Estipulando que si el jugador detiene su reloj antes de que termine el tiempo fijo el tiempo principal para pensar no cambia, independientemente de la porción de tiempo fijo utilizado.

**6.3** Inmediatamente después de que la bandera caiga, los requerimientos del Artículo 6.2 a. deberán de ser revisados.

**6.4** Antes de iniciar el juego el árbitro decide donde será colocado el reloj de ajedrez.

**6.5** En el momento determinado para empezar el juego el reloj del jugador que tiene las piezas blancas es puesto en marcha.

- a. Cualquier jugador que arribe al tablero de ajedrez después del inicio de la sesión deberá perder el juego. Así el tiempo de default es 0 minutos. Las reglas de la competencia podrán especificarlo de otro modo.
- b. Si las reglas de la competencia especifican un tiempo de default diferente, lo siguiente será aplicado. Si ninguno de ambos jugadores está presente inicialmente, el jugador que tiene las piezas blancas perderá todo el tiempo que transcurra hasta su arribo, a menos que las reglas de la competencia lo especifiquen o el árbitro lo decida de otro modo.

**6.7 a.** Durante el juego cada jugador habiendo realizado su movimiento sobre el tablero debe de detener su reloj y poner en marcha el de su oponente. A un jugador siempre debe de permitírsele detener su reloj. Su movimiento no se considera que ha sido completado hasta que él hace esto, a menos que el movimiento realizado termine el juego. (Ver Artículos 5.1 a, 5.2 a, 5.2 b, 5.2 c y 9.6). El tiempo transcurrido entre realizar la jugada sobre el tablero y detener su reloj, poniendo en marcha el del adversario, se considera como parte del tiempo asignado al jugador.

b. Un jugador debe de detener su reloj con la misma mano con la que realiza sus movimientos. Esta prohibido dejar el dedo sobre el botón o 'revolotear' sobre este.

c. Los jugadores deben de manejar el reloj de ajedrez con propiedad. Está prohibido presionar con violencia, levantarlo o tumbarlo. Manejos impropios del reloj deberán de ser penalizados de acuerdo al Artículo 13.4.

d. Si un jugador es incapaz de usar el reloj, un asistente, quien sea aceptable para el árbitro, podrá ser provisto por el jugador para llevar a cabo esta operación. El reloj deberá de ser ajustado por el árbitro en forma equitativa.

**6.8** Una bandera se considera que ha caído cuando el árbitro observa este hecho o cuando cualquiera de ambos jugadores hacen una reclamación válida a este efecto.

**6.9** Excepto donde uno de los Artículos 5.1 a, 5.1 b, 5.2 a, 5.2 b, 5.2 c apliquen, si un jugador no completa el número prescrito de movimientos en el tiempo asignado, el juego es perdido por el jugador. Sin embargo, el juego es tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del jugador por cualquier serie posible de movimientos legales.

### **6.10**

a. Cualquier indicación dada por los relojes es considerada concluyente en ausencia de cualquier defecto evidente. Un reloj de ajedrez con algún defecto evidente deberá de ser reemplazado. El árbitro deberá reemplazar el reloj y utilizará su mejor juicio para determinar los tiempos que presentará el reloj de ajedrez de reemplazo.

b. Si durante el juego se descubre que uno o ambos relojes se configuraron incorrectamente, cualquier jugador o el árbitro detendrán los relojes inmediatamente. El árbitro instalará la configuración correcta y ajustará los tiempos y el contador de movimientos. Él utilizará su mejor juicio para determinar la correcta configuración.

**6.11** Si ambas banderas han caído y es imposible establecer cual bandera cayó primero entonces:

El juego deberá de continuar si esto sucede en cualquier período del juego, excepto el último período.

el juego es tablas si esto sucede en el período de un juego en el que todos los movimientos restantes deben de ser completados.

### **6.12**

a. Si el juego necesita ser interrumpido, el árbitro detendrá los relojes.

Un jugador puede detener los relojes solamente a fin de buscar la asistencia del árbitro; por ejemplo, cuando una promoción ha tenido lugar y la pieza requerida no está disponible.

El árbitro decidirá cuando el juego es reanudado en cualquiera de los dos casos.

Si un jugador detiene los relojes a fin de solicitar la asistencia del árbitro, el árbitro determinará si el jugador tiene cualquier razón válida para hacer esto. Si es obvio que el jugador no tiene razón válida para detener los relojes, el jugador deberá de ser penalizado de acuerdo con el artículo 13.4.

**6.13** Si sucede una irregularidad y/o las piezas deben de ser restablecidas a una posición previa, el árbitro deberá de usar su mejor juicio para determinar los tiempos que presentarán los relojes. Él deberá también, si es necesario, ajustará el contador de movimientos del reloj.

**6.14** Pantallas, monitores o tableros de demostración presentando la posición actual sobre el tablero de ajedrez, los movimientos y el número de movimientos realizados, y relojes que también presenten el número de movimientos, serán permitidos en la sala de juego. Sin embargo, el jugador no puede hacer una reclamación confiando solamente en información presentada de esta manera.

## **Artículo 7: Irregularidades**

**7.1** a. Si durante un juego se descubre que la posición inicial de las piezas fue incorrecta, el juego será cancelado y una nueva partida jugada.

b. Si durante un juego se descubre que el tablero ha sido colocado contrariamente al Artículo 2.1, el juego continuará, pero la posición alcanzada deberá de ser transferida a un tablero de ajedrez correctamente colocado.

**7.2** Si un juego ha empezado con colores cambiados este deberá continuar, a menos que el árbitro regule de otro modo.

**7.3** Si un jugador desplaza una o más piezas, él deberá de restablecer la posición correcta en su propio tiempo. Si es necesario, cualquiera el jugador o su oponente detendrán los relojes y pedirán la asistencia del árbitro. El árbitro podrá penalizar al jugador que desplazó las piezas.

#### 7.4

a. Si durante un juego se descubre que una jugada ilegal, incluyendo fallar en lo requerido para la promoción de un peón o capturar el rey oponente, ha sido completada, la posición anterior a la irregularidad deberá de ser restituida. Si la posición inmediatamente anterior a la irregularidad no puede ser determinada, el juego deberá de continuar a partir de la última posición identificable anterior a la irregularidad. Los relojes deberán de ser ajustados de acuerdo con el Artículo 6.13. Los Artículos 4.3 y 4.6 serán aplicados al movimiento que reemplace a la jugada ilegal. El juego deberá de continuar desde esta posición reconstruida.

b. Después de tomar acción bajo el Artículo 7.4 (a), para los dos primeros movimientos ilegales de un jugador el árbitro deberá de dar dos minutos de tiempo extra a su oponente en cada caso; para un tercer movimiento ilegal por el mismo jugador, el árbitro deberá de declarar el juego perdido para ese jugador. Sin embargo, el juego es tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del jugador por ninguna serie posible de movimientos legales.

**7.5** Si durante un juego se descubre que las piezas han sido desplazadas de sus casillas, la posición anterior a la irregularidad deberá de ser restituida. Si la posición inmediatamente anterior a la irregularidad no puede ser determinada, el juego deberá continuar desde la última posición identificable anterior a la irregularidad. Los relojes deberán de ser ajustados de acuerdo al Artículo 6.13. El juego deberá de continuar desde esa posición reconstruida.

### **Artículo 8: El registro de los movimientos.**

**8.1** En el curso del juego cada jugador está obligado a apuntar sus movimientos y los de su oponente de la forma correcta, movimiento tras movimiento, lo más claro y legible posible, en notación algebraica (Apéndice C), sobre la 'papeleta' prescrita para la competencia. Está prohibido escribir las jugadas por adelantado, a menos que el jugador reclame tablas de acuerdo al Artículo 9.2 o 9.3 o aplazando un juego de acuerdo a las Pautas de Juegos Aplazados punto 1.a. Un jugador puede replicar el movimiento de su oponente antes de apuntar este, si él así lo desea. Él debe apuntar su movimiento anterior antes de hacer otro. Ambos jugadores deberán de apuntar la oferta de tablas sobre la papeleta (Apéndice C.13). Si un jugador es incapaz de anotar, un asistente, aceptable para el árbitro, podrá ser provisto por el jugador para que escriba los movimientos. El reloj deberá de ser ajustado por el árbitro en forma equitativa.

**8.2** La papeleta deberá de estar a la vista del árbitro durante todo el juego.

**8.3** Las papeletas son propiedad de los organizadores del evento.

**8.4** Si un jugador tiene menos de cinco minutos restantes en su reloj en alguna etapa de un período y no tenga tiempo adicional de 30 segundos o más sumados con cada movimiento, entonces para el tiempo restante del período él no está obligado a satisfacer los requerimientos del Artículo 8.1. Inmediatamente después de que una bandera haya caído el jugador deberá de actualizar completamente su papeleta antes de mover una pieza sobre el tablero de ajedrez.

### **8.5**

a. Si ningún jugador está obligado a seguir apuntando bajo el Artículo 8.4, el árbitro o uno de sus asistentes tratará de estar presente y apuntar. En ese caso, inmediatamente después de que una bandera haya caído, el árbitro detendrá los relojes. Entonces ambos jugadores deberán de actualizar sus papeletas, utilizando la papeleta del árbitro o la de su oponente.

b. Si sólo uno de los jugadores no está obligado a seguir apuntando bajo el Artículo 8.4, tan pronto como una bandera caiga, actualizará su papeleta completamente antes de mover una pieza sobre el tablero de ajedrez. Estipulando que mueve este jugador, él puede usar la papeleta de su oponente, pero tendrá que regresarla antes de hacer un movimiento.

c. Si una papeleta completa no está disponible, los jugadores deben de reconstruir el juego sobre un segundo tablero bajo el control del árbitro o un asistente. Él deberá primero de apuntar la posición actual del juego, tiempo en los relojes y el número de movimientos realizados, si esta información está disponible, antes de que la reconstrucción tenga lugar.

**8.6** Si las papeletas no pueden ser actualizadas demostrando que un jugador ha sobrepasado el tiempo asignado, el siguiente movimiento deberá de ser considerado como el primero del siguiente período de tiempo, a menos de que haya evidencia de que mas movimientos han sido realizados.

**8.7** Sobre la conclusión del juego ambos jugadores deberán de firmar ambas papeletas, indicando el resultado del juego. Aún si es incorrecto, este resultado deberá de permanecer, a menos que el árbitro decida de otro modo.

## **Artículo 9: La partida tablas.**

**9.1** a. Las reglas de una competencia pueden especificar que los jugadores no pueden acordar un empate, ya sea en menos de un número específico o de todos los movimientos, sin el consentimiento del árbitro.

b. Si las reglas de una competencia permiten un acuerdo de tablas lo siguiente aplicará:

(1) Un jugador que desee ofrecer un empate deberá hacerlo después de realizar un movimiento sobre el tablero de ajedrez y antes de detener su reloj y poner en marcha el reloj de su oponente. Un ofrecimiento en cualquier otro tiempo durante el juego es sin embargo válido, pero el Artículo 12.6 deberá de ser considerado. Ninguna condición podrá acompañar a la oferta. En ambos casos la oferta no podrá ser

retirada y permanecerá válida hasta que el oponente la acepte, la rechace oralmente, rechace esta por tocar una pieza con intención de moverla o capturarla, o la partida concluya por algún otro camino.

(2) La oferta de tablas deberá de ser anotada por cada jugador en su papeleta con un símbolo (Ver Apéndice C.13).

(3) Una reclamación de tablas bajo 9.2, 9.3 o 10.2 deberá de ser considerada como una oferta de tablas.

**9.2** La partida es tablas bajo una correcta reclamación del jugador que le toca mover, cuando la misma posición por lo menos en tres ocasiones (no necesariamente por repetición de movimientos):

- a. Esta a punto de aparecer, si él primero apunta su jugada sobre su papeleta y declara al árbitro su intención de hacer esa jugada, o
- b. Justamente ha aparecido, y el jugador reclamante de tablas le toca mover.

Las posiciones según (a) y (b) son consideradas las mismas si al mismo jugador le toca mover, las piezas de la misma clase y color ocupan las mismas casillas, y los posibles movimientos de todas las piezas de ambos jugadores son los mismos.

Las posiciones no son las mismas si un peón pudo ser capturado al paso y ya no puede ser capturado de esa manera. Cuando un rey o una torre están forzados a moverse, esto perderá sus derechos a enrocar, suponiendo alguno, solo después de este movimiento.

**9.3** La partida es tablas bajo una correcta reclamación del jugador que le toca mover, si

- a. Él escribe su movimiento sobre su papeleta, y declara al árbitro su intención de hacer ese movimiento el cual da como resultado que por lo menos los últimos 50 movimientos han sido realizados por cada jugador sin el movimiento de ningún peón y sin ninguna captura, ó

Los últimos 50 movimientos consecutivos han sido realizados por cada jugador sin el movimiento de ningún peón y sin ninguna captura

**9.4** Si un jugador toca una pieza como en el Artículo 4.3 sin haber reclamado el empate él pierde el derecho de reclamar, como en el Artículo 9.2 ó 9.3, en ese movimiento.

**9.5** Si un jugador reclama un empate bajo el Artículo 9.2 ó 9.3 él deberá detener ambos relojes. (Ver Artículo 6.12.b) Él no tiene permitido retirar su reclamación.

a. Si la reclamación es encontrada correcta, el juego es inmediatamente tablas.

b. Si la reclamación es encontrada incorrecta, el árbitro deberá sumar tres minutos al tiempo de reflexión restante del oponente. Entonces el juego deberá de continuar. Si la reclamación fue basada en un movimiento propuesto, este movimiento deberá de ser realizado de acuerdo al Artículo 4.

**9.6** El juego es empate cuando una posición es alcanzada donde un jaque mate no puede ocurrir por ninguna serie posible de movimientos legales. Esto inmediatamente finaliza la partida, previendo que el movimiento que produce esta posición fue legal.



## **Artículo 10: El Juego de Terminación Rápida**

**10.1** Un “Juego de Terminación Rápida” es la fase de una partida donde todos los movimientos (restantes) deben de ser realizados en un tiempo límite.

**10.2** Si un jugador, teniendo el turno de mover, tiene menos de dos minutos restantes en su reloj, él puede reclamar un empate antes de que su bandera caiga. Él llamará al árbitro y podrá detener los relojes. (Ver Artículo 6.12.b)

- a. Si el árbitro esta satisfecho de que el oponente no está haciendo esfuerzo para ganar la partida por medios normales, o que esta no es posible ganarla por medios normales, entonces él declarará la partida tablas. De otro modo él pospondrá su decisión o rechazará la reclamación.
- b. Si el árbitro pospone su decisión, al oponente podrán asignársele dos minutos extras y la partida deberá de continuar en presencia del árbitro, si es posible. El árbitro deberá de declarar el resultado final después, en el juego o tan pronto como sea posible después de que una bandera caiga. Él declarará el juego tablas si está de acuerdo que la posición final no puede ser ganada por medios normales, o que el oponente no estaba haciendo suficientes intentos para ganar por medios normales.
- c. Si el árbitro rechaza la reclamación, al oponente deberán de otorgársele dos minutos de tiempo extra.

## **Artículo 11: Puntos**

**11.1** A menos que se haya anunciado por adelantado de otra manera, un jugador que gana su partida, o gana por incomparecencia, marca un punto (1), un jugador que pierde su partida, o incomparece no marca puntos (0) y un jugador que entabla su partida marca medio punto ( $\frac{1}{2}$ ).

## **Artículo 12: La conducta de los jugadores.**

**12.1** Los jugadores no deberán de tomar acciones que conduzcan al desprestigio del juego de ajedrez.

**12.2** Los jugadores no tienen permitido abandonar la ‘sala de juego’ sin permiso del árbitro. La sala de juego es definida como el área de juego, sanitarios, área de refresco, área aparte para fumar y otros lugares designados por el árbitro. Al jugador que le corresponde mover no tiene permitido abandonar el área de juego sin permiso del árbitro.

**12.3** a. Durante el juego los jugadores tienen prohibido hacer uso de cualquier nota, fuente de información, consejos ó analizar sobre otro tablero.

b. Sin el permiso del árbitro un jugador tiene prohibido tener teléfono móvil u otro medio electrónico de comunicación en la sala de juego, a menos que este esté completamente apagado. Si cualquiera de tales dispositivos produce un sonido el jugador perderá el juego. El oponente ganará. Sin embargo, si el oponente no puede ganar el juego por cualquier serie de movimientos legales, su puntuación será de empate.

c. Fumar es permitido solo en la sección de la sala designada por el árbitro.

**12.4** La papeleta deberá de ser utilizada solamente para apuntar los movimientos, los tiempos de los relojes, la oferta de tablas y asuntos relacionados con una reclamación y otros datos relevantes.

**12.5** Los jugadores que hayan finalizado sus partidas deberán de ser considerados como espectadores.

**12.6** Esta prohibido distraer o molestar al oponente de cualquier manera con cualquier cosa; esto incluye reclamaciones u ofertas de tablas no razonables o la introducción de una fuente de ruido en el área de juego.

**12.7** Infracciones de cualquier parte de los Artículos 12.1 a 12.6 deberán de conducir a penalizaciones de acuerdo al Artículo 13.4.

**12.8** Persistente negativa de un jugador a cumplir las Leyes de Ajedrez deberá de ser penalizado con la pérdida de la partida. El árbitro decidirá la puntuación del oponente.

**12.9** Si ambos jugadores son encontrados culpables de acuerdo al Artículo 12.8, la partida deberá de ser declarada perdida para ambos jugadores.

**12.10** En el caso del Artículo 10.2.d o el Apéndice D un jugador no podrá apelar contra la decisión del árbitro. Aparte de esto, un jugador podrá apelar contra la decisión del árbitro, a menos que las reglas de la competencia lo especifiquen de otro modo.

### **Artículo 13: La función del árbitro (ver Prefacio)**

**13.1** El árbitro deberá vigilar que las Leyes del Ajedrez sean estrictamente observadas.

**13.2** El árbitro deberá actuar en el mejor interés de la competencia. Él deberá de asegurarse de que un buen ambiente de juego sea mantenido y que los jugadores no sean distraídos. Él deberá supervisar el progreso de la competencia.

**13.3** El árbitro deberá de observar las partidas, especialmente donde los jugadores tienen poco tiempo, hacer cumplir las decisiones que haya tomado e imponer penalizaciones sobre los jugadores

donde sea apropiado.

**13.4** El árbitro podrá aplicar una o más de las siguientes penalizaciones:

- a. Una advertencia,
- b. Incrementar el tiempo restante del oponente,
- c. Reducir el tiempo restante del jugador ofensor,
- d. Declarar la partida perdida,
- e. reducir los puntos marcados en un juego del jugador ofensor,
- f. incrementar los puntos marcados en un juego para el oponente hasta el máximo disponible para ese juego,
- g. Expulsión del evento

**13.5** El árbitro puede otorgar a uno o ambos jugadores tiempo adicional en el evento en caso de disturbio externo del juego.

**13.6** El árbitro no deberá intervenir en una partida excepto en los casos descritos por las Leyes del Ajedrez. Él no indicará el número de movimientos realizados, excepto en aplicación del Artículo 8.5, donde al menos una bandera haya caído. El árbitro deberá de abstenerse de informar a un jugador que su oponente ha completado un movimiento ó que el jugador no ha presionado su reloj.

**13.7** a. Los espectadores y jugadores de otras partidas no deben de hablar acerca de ó interferir de cualquier forma en una partida. Si es necesario el árbitro podrá expulsar a los ofensores de la sala de juego. Si alguien observa una irregularidad, podrá informarlo sólo al árbitro.  
b. A menos que esté autorizado por el árbitro, está prohibido para cualquiera el uso de teléfono móvil o cualquier tipo de dispositivo de comunicación en la sala de juego y en cualquier área contigua designada por el árbitro.

## **Artículo 14: F.I.D.E.**

**14.1.** Las Federaciones miembros pueden preguntar a la FIDE para dar una decisión oficial sobre problemas relacionados con las Leyes del Ajedrez.

# **APÉNDICE**

## **A. Juego Rápido**

**A.1** Una “partida de juego rápido” es una donde todos los movimientos deberán realizarse en un tiempo fijo de al menos 15 minutos, pero menos de 60 minutos por cada jugador; o el tiempo asignado +60 veces cualquier incremento sea al menos de 15 minutos, pero menos de 60 minutos por cada jugador.

**A.2** Los jugadores no necesitan apuntar las jugadas.

**A.3** Donde haya una supervisión de juego adecuada (por ejemplo, un árbitro para no más de tres partidas) las Reglas de Competencia se aplicarán.

**A.4** Cuando la supervisión sea inadecuada las Reglas de Competencia se aplicarán, excepto cuando éstas sean cubiertas por las siguientes Leyes del Juego Rápido:

- a. Una vez que cada jugador complete tres movimientos, no podrán hacerse reclamaciones respecto a incorrecta colocación de piezas, orientación del tablero o configuración del reloj. En el caso de rey y dama colocados de forma inversa el enroque de este rey no estará permitido.
- b. El árbitro dará un fallo de acuerdo al Artículo 4 (La acción de mover las piezas), sólo si le es requerido hacer esto por uno o ambos jugadores.
- c. Un movimiento ilegal es completado una vez que el reloj del oponente ha sido puesto en marcha. El oponente tiene entonces el derecho de reclamar que el jugador completó un movimiento ilegal, antes de que el reclamante realice su propio movimiento. Sólo después de semejante reclamación, el árbitro deberá de dar un fallo. Sin embargo, si ambos reyes están en jaque o si la promoción de un peón no ha sido completada, el árbitro intervendrá, si es posible.
- d.
  1. La bandera se considera que ha caído cuando un jugador hace una reclamación válida para tal efecto. El árbitro deberá de abstenerse de señalar una caída de bandera, pero él puede hacer esto si ambas banderas han caído.
  2. Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante deberá de detener ambos relojes y notificarlo al árbitro. Para que la reclamación prospere, la bandera del reclamante deberá de permanecer arriba y la bandera de su oponente abajo después de que los relojes hayan sido detenidos.
  3. Si ambas banderas han caído como se describe en el (1) y (2), partida tablas.

## ***B. Blitz***

**B.1** Un “juego blitz” es uno donde todos los movimientos deberán realizarse en un tiempo fijo menor a 15 minutos para cada jugador, o el tiempo asignado +60 veces cualquier incremento sea menor que 15 minutos.

**B.2** Cuando la supervisión de juego sea adecuada, (un árbitro para cada juego) las Reglas de Competencia y el Apéndice A.2 serán aplicados.

**B.3** Cuando la supervisión de juego sea inadecuada lo siguiente será aplicado:

- a. El juego deberá de ser gobernado por las Leyes del Juego Rápido como en el Apéndice A, excepto donde estas sean cubiertas por las siguientes Leyes de Blitz.
- b. El Artículo 10.2 y el Apéndice A.4.c no se aplicarán.

- c. Un movimiento ilegal es completado una vez que el reloj del oponente ha sido puesto en marcha. El oponente tiene entonces el derecho de reclamar una victoria, antes de realizar su propia jugada. Sin embargo, si el oponente no puede dar jaque mate al rey del jugador por cualquier serie posible de movimientos legales, entonces el reclamante tiene derecho de reclamar un empate antes de realizar su propio movimiento. Una vez que el oponente ha realizado su propia jugada un movimiento ilegal no podrá ser corregido excepto por mutuo acuerdo sin la intervención de un árbitro.

### ***C. Notación Algebraica***

La FIDE reconoce para sus torneos y matches sólo un sistema de notación, el Sistema Algebraico, y recomienda el uso de esta notación uniforme de Ajedrez tanto para Literatura y Publicaciones. Papeletas utilizando otro sistema de notación diferente al algebraico no podrán ser usadas como evidencia en casos donde normalmente la papeleta de un jugador es utilizada para tal propósito. Un árbitro que observe que un jugador este usando otro sistema de notación diferente al algebraico deberá de advertir al jugador en cuestión de ese requisito.

#### **Descripción del Sistema Algebraico**

**C.1** En esta descripción 'pieza' quiere decir una pieza diferente a un peón.

**C.2** Cada pieza es indicada por la primera letra, una letra mayúscula, de ese nombre. Ejemplo: R=rey, D=dama, T=torre, A=alfil, C=caballo. (En el caso del caballo -knight en inglés- por razón de conveniencia N es usada).

**C.3** Por la primera letra del nombre de una pieza, cada jugador es libre de utilizar la primera letra del nombre que es comúnmente usado en su país. Ejemplos: F=fou (francés para alfil), L=loper (holandés para alfil). En publicaciones impresas, el uso de figurines para las piezas es recomendado.

**C.4** Los peones no son indicados por su primera letra, pero son reconocidos por la ausencia de tal letra. Ejemplos: e5, d4, a5.

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

**C.6** Las ocho filas (de abajo hacia arriba para blancas y de arriba hacia abajo para negras) son numeradas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectivamente. Consecuentemente, en la posición inicial los peones y las piezas blancas son colocados en la primera y segunda fila; las piezas negras y peones sobre la octava y séptima fila.

**C.7** Como una consecuencia de las reglas previas cada una de las 64 casillas es invariablemente indicada por una combinación única de una letra y un número.

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

**C.8** Cada movimiento de una pieza es indicado por a) la primera letra del nombre de la pieza en cuestión y b) la casilla de llegada. No hay guión entre a) y b). Ejemplos: Ae5, Cf3, Td1. En el caso de peones, sólo la casilla de llegada es indicada. Ejemplos: e5, d4, a5.

**C.9** Cuando una pieza realiza una captura, una x es insertada entre a) la primera letra del nombre de la pieza en cuestión y b) La casilla de llegada. Ejemplos: Axe5, Cxf3, Txd1. Cuando un peón realiza una captura, la columna de salida deberá de ser indicada, seguida por una x, seguida de la casilla de llegada. Ejemplos: dxe5, gxf3, axb5. En caso de una 'captura al paso' la casilla de llegada es dada como el escaque sobre el cual fue capturado el peón finalmente espacio y 'a.p.' es el apéndice de la notación. Ejemplo: exd6 a.p.

**C.10** Si dos piezas idénticas pueden moverse a la misma casilla, la pieza movida es indicada como sigue:

1. Si ambas piezas están en la misma fila: por a) la primera letra del nombre de la pieza, b) la columna de salida, y c) la casilla de llegada.
  2. Si ambas piezas están en la misma columna: por a) la primera letra del nombre de la pieza, b) la fila de la casilla de salida, y c) la casilla de llegada.
- Si las piezas están sobre diferentes filas y columnas el método 1)

Ejemplos:

1. Hay dos caballos sobre las casillas g1 y e1 y uno de ellos se mueve hacia la casilla f3: Cgf3 o Cef3 según sea el caso.

2. Hay dos caballos sobre las casillas g5 y g1, y uno de ellos se mueve hacia la casilla f3: C5f3 o C1f3 según sea el caso.

3. Hay dos caballos sobre las casillas h2 y d4 y uno de ellos se mueve hacia la casilla f3: Chf3 o Cdf3, según sea el caso.

Si una captura tiene lugar en la casilla f3, los ejemplos previos son cambiados por la inserción de una x: 1) Cgxf3 o Cexf3, 2) C5xf3 o C1xf3, 3) Chxf3 o Cdx3, según sea el caso.

**C.11** Si dos peones pueden capturar la misma pieza o peón del oponente, el peón que es movido es indicado por a) la letra de la columna de salida, b) una x, c) la casilla de llegada. Ejemplo: Si hay peones blancos sobre las casillas c4 y e4 y un peón o pieza negra sobre la casilla d5, la notación de la jugada de las Blancas es cxd5 o exd5, según sea el caso.

**C.12** En el caso de la promoción de un peón, el actual movimiento del peón es indicado, seguido inmediatamente de la primera letra de la nueva pieza. Ejemplos: d8D, f8C, b1A, g1T.

**C.13** La oferta de tablas deberá de ser señalada como (=).

#### Abreviaturas esenciales:

0-0	= enroque con la torre h1 o torre h8 (enroque en el flanco rey)
0-0-0	= enroque con la torre a1 o a8 (enroque en el flanco dama)
x	= captura
+	= jaque
++ o #	= jaque mate
a.p.	= capturas 'al paso'

No es obligatorio apuntar el jaque, jaque mate y captura sobre la papeleta.

Juego Muestra:

1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Ag5 Cc6 8. De3+ Ae7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1(=)

### ***D. Las finalizaciones del juego de terminación rápida donde el árbitro no está presente en el lugar***

**D.1** Donde las partidas son jugadas según el Artículo 10, un jugador puede reclamar un empate cuando él tenga menos de dos minutos restantes en su reloj y antes de que su bandera caiga. Esto concluye la partida.

Él puede reclamar bajo las bases:

- a. Su oponente no puede ganar por medios normales, y/ó
- b. Su oponente no esta haciendo esfuerzo por ganar por medios normales.

En a) el jugador debe de apuntar abajo la posición final y su oponente verificar esta.

En b) el jugador debe de apuntar abajo la posición final sometida a una papeleta actualizada. El oponente deberá de verificar ambas, la papeleta y la posición final.

La reclamación deberá de ser remitida a un árbitro cuya decisión será final.

### ***E. Reglamento para el juego con invidentes y débiles visuals***

**E.1** Los directores de torneos tendrán el poder de adoptar las siguientes reglas de acuerdo a las circunstancias locales. En el ajedrez de competencia entre jugadores con visión y discapacitados visuales (legalmente ciegos) cualquiera de ambos jugadores puede solicitar el uso de dos tableros, el jugador con visión usa un tablero normal y el débil visual usa uno especialmente construido. El tablero especialmente construido deberá tener los siguientes requisitos:

- a. de por lo menos 20 por 20 centímetros, y
- b. las casillas negras ligeramente levantadas, y
- c. una abertura de seguridad en cada casilla, y
- d. todas las piezas provistas de una clavija que ajuste en la abertura de seguridad, y
- e. piezas de diseño Staunton, las piezas negras especialmente marcadas.

**E.2** Las siguientes regulaciones gobernarán el juego

1. Las jugadas serán anunciadas claramente, repetidas por el oponente y ejecutadas sobre su tablero. Cuando promocióne un peón, el jugador deberá anunciar que pieza fue elegida. Para hacer el anuncio tan claro como sea posible, el uso de los siguientes nombres es sugerido en lugar de las letras correspondientes del sistema algebraico:

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

Las filas de blancas a negras reciben los números alemanes: 1 - eins; 2 - zwei; 3 - drei; 4 - vier; 5 - fuenf; 6 - sechs; 7 – sieben; 8 - acht.

El enroque es anunciado: “Lange Rochade” (Enroque Largo en alemán) y “Kurze Rochade” (Enroque Corto en alemán).

Las piezas llevan los nombres: Rey = Koenig; Dama = Damme; Torre = Turm; Alfil = Laeufer; Caballo = Springer; Peón = Bauer.

2. En el tablero del jugador discapacitado visual una pieza se considera tocada cuando ella ha sido sacada de la abertura de seguridad.



3. Una jugada se considera 'ejecutada' cuando:

- a. En el caso de una captura, la pieza capturada ha sido removida del tablero del jugador que tiene el turno de mover
- b. Una pieza es colocada dentro de una diferente abertura de seguridad
- c. La jugada ha sido anunciada.

Solamente entonces el reloj del oponente será puesto en marcha.

En lo que corresponde a los puntos 2 y 3 las reglas normales son validas para el jugador con visión.

4. Un reloj de ajedrez especialmente construido para jugadores débiles visuales será admisible, este deberá incorporar los siguientes rasgos:

- a. Una carátula apropiada con manecillas reforzadas, donde cada cinco minutos sean marcados por un punto, y cada 15 minutos por dos puntos resaltados, y
- b. Una bandera la cual pueda ser fácilmente sentida. Se tendrá cuidado para que sea tomada esto tanto para arreglarla como para permitir que el jugador sienta cada minuto de la manecilla durante los últimos 5 minutos de la hora completa.

5. El jugador discapacitado visual debe anotar la partida en braille o en escritura manual o grabando los movimientos en una cinta grabable.

6. Un error de lenguaje en el anuncio de una jugada debe ser corregido inmediatamente y antes de que el reloj del oponente sea puesto en marcha.

7. Si durante un juego diferentes posiciones surgen sobre los dos tableros, estas deberán de ser corregidas con la asistencia del controlador y por la consulta de las anotaciones del juego de ambos

jugadores. Si las dos anotaciones del juego corresponden la una con la otra, el jugador que escribió el movimiento correcto, pero ejecutó uno equivocado deberá de ajustar su posición para que corresponda con el movimiento de la anotación del juego.

8. Si, cuando semejante diferencia aparece y las dos anotaciones del juego fundamentan la diferencia, los movimientos deberán de ser regresados hasta el punto donde las dos anotaciones estén de acuerdo y el controlador deberá de ajustar los relojes convenientemente.

9. El jugador visualmente impedido tendrá el derecho de hacer uso de un asistente quien tendrá uno o todos los siguientes deberes:

- a. Hacer cualquiera de los movimientos de los dos jugadores sobre el tablero del oponente.
- b. Anunciar los movimientos de ambos jugadores.
- c. Llevar la anotación del juego del jugador impedido visualmente y poner en marcha el reloj del oponente (teniendo en mente la regla 3.c.).

- d. Informar al jugador visualmente imposibilitado, sólo si este lo requiere, del número de movimientos completados y del tiempo usado por ambos jugadores.
  - e. Reclamar la partida en los casos donde el tiempo límite ha sido excedido, e informar al controlador cuando el jugador con vista ha tocado una de sus piezas.
  - f. Llevar a cabo las formalidades necesarias en caso de que la partida sea aplazada.
10. Si el jugador visualmente imposibilitado no hace uso de un asistente, el jugador con vista puede hacer uso de uno, quien llevará a cabo los deberes mencionados bajo los puntos 9.a y 9.b.

## ***F. Reglas de Ajedrez960***

**F.1** Antes del inicio de una partida de Ajedrez960 la posición inicial es sorteada, sujeta a ciertas reglas. Después de esto, el juego es jugado de la misma forma que en el ajedrez normal. En particular, las piezas y peones tienen movimientos normales, y el objetivo de cada jugador es dar jaque mate al rey del oponente.

### **F.2 Requerimientos de la posición inicial**

La posición inicial para el Ajedrez960 debe reunir ciertas reglas. Los peones blancos se colocan en la segunda fila como en el ajedrez regular. Todas las restantes piezas blancas son colocadas aleatoriamente sobre la primera fila, pero con las siguientes restricciones:

- a. el rey es colocado en algún lugar entre las dos torres, y
- b. los alfiles son colocados sobre casillas de diferente color, y
- c. Las piezas negras son colocadas igual y enfrente de las piezas blancas.

La posición inicial puede ser generada antes del juego por medio de un programa de computadora o usando dados, monedas, cartas, etc.

### **F.3 Reglas para enrocar en Ajedrez960**

El Ajedrez960 permite que cada jugador se pueda enrocar una vez por juego, un movimiento por potencialmente ambos el rey y la torre en un simple movimiento. Sin embargo, unas pocas interpretaciones de las reglas de los juegos de ajedrez normal son necesarias para enrocar, porque las reglas normales presumen colocaciones iniciales de la torre y el rey que no son frecuentemente aplicables en Ajedrez960.

#### ***a. Como enrocarse***

En Ajedrez960, dependiendo de la posición pre-enroque del rey y torre a enrocarse, la maniobra del enroque se realiza por uno de estos cuatro métodos:

1. enroque por doble movimiento: por realizar un movimiento con el rey y uno con la torre, o
2. enroque por trasposición: por transponer la posición del rey y la torre, o
3. enroque por movimiento de rey solamente: por realizar sólo un movimiento con el rey, o
4. enroque por movimiento de torre solamente: por realizar sólo un movimiento con la torre.

### *Recomendación*

1. Cuando se enroque un jugador humano sobre un tablero físico, es recomendable que el rey sea movido fuera de la superficie de juego contiguo a su posición final, la torre entonces moverá de su posición inicial a final, y entonces el rey será colocado sobre su casilla final.
2. Después de enrocar, las posiciones finales del rey y la torre serán exactamente las mismas que en el ajedrez normal.

### *Aclaración*

Así, después de enrocar en el lado c (anotado como 0-0-0 y conocido como enroque en el flanco dama en ajedrez ortodoxo), el Rey estará en la casilla c (c1 para Blancas y c8 para Negras) y la Torre estará sobre la casilla d (d1 para Blancas y d8 para Negras). Después de enrocar en el lado g (anotado como 0-0 y conocido como enroque en el flanco rey en ajedrez ortodoxo), el Rey estará sobre la casilla g (g1 para Blancas y g8 para Negras) y la Torre estará en la casilla f (f1 para Blancas y f8 para Negras).

### *Notas*

1. Para evitar cualquier malentendido, podría ser útil declarar “estoy a punto de enrocar” antes de enrocar.
2. En algunas posiciones iniciales, el rey o la torre (pero no ambas) no se mueven durante el enroque.
3. En algunas posiciones iniciales, enrocar puede tener lugar tan temprano como en el primer movimiento.
4. Todas las casillas entre la posición inicial y final del rey (incluyendo la casilla final), y todas las casillas entre la posición inicial y final de la torre (incluyendo la casilla final), deberán de estar vacías excepto por el rey y la torre a enrocarse.
5. En algunas posiciones iniciales, algunas casillas podrán quedar ocupadas durante el enroque que deberían de estar vacías en el ajedrez normal. Por ejemplo, después de enrocar en el lado c (0-0-0), es posible tener ocupadas a, b y/o e, y después de enrocar en el lado g (0-0), es posible tener ocupadas e y/o h.

## *Guía en el caso de que un juego necesite ser aplazado*

1.
  - a. Si una partida no es terminada para el fin del tiempo prescrito para el juego, el árbitro requerirá al jugador que le toca jugar que 'selle' esa jugada. El jugador deberá de escribir su movimiento en notación no ambigua sobre su papeleta, colocar su papeleta y la de su oponente en un sobre, cerrarlo y sólo entonces detener su reloj sin poner en marcha el reloj de su oponente. Hasta que él haya detenido los relojes el jugador conserva el derecho de cambiar su movimiento sellado. Si después de haber sido avisado por el árbitro que selle su movimiento el jugador realiza una jugada sobre el tablero, él deberá de escribir esa misma jugada sobre su papeleta como su jugada sellada.
  - b. Un jugador que le toca mover, quien aplaza la partida antes del final de la sesión de juego, deberá de ser considerado haber sellado sobre el tiempo nominal para el fin de la sesión, y deberá de ser grabado a su tiempo restante.
2. Lo siguiente deberá de ser indicado encima del sobre:
  - a. los nombres de los jugadores, y
  - b. la posición inmediatamente anterior al movimiento sellado, y
  - c. el tiempo usado por cada jugador, y
  - d. el nombre del jugador que ha sellado su jugada, y
  - e. el número de la jugada sellada, y
  - f. la oferta de un empate, si la propuesta es vigente, y
  - g. la fecha, hora y lugar de reanudación del juego.
3. El árbitro deberá revisar la precisión de la información encima del sobre y es responsable de la seguridad de este.
4. Si un jugador propone tablas después de que su oponente ha sellado su jugada, la oferta es válida hasta que el oponente haya aceptado esta ó la haya rechazado como en el Artículo 9.1.
5. Antes de la reanudación de la partida, la posición inmediatamente anterior a la jugada sellada será puesta sobre el tablero, y los tiempos usados por cada jugador cuando el juego fue aplazado deberán de ser indicados en los relojes.
6. Si antes de la reanudación de la partida se acuerdan tablas, ó si uno de los jugadores notifica al árbitro que él se rinde, la partida es terminada
7. El sobre deberá de ser abierto sólo cuando el jugador que debe de replicar a la jugada sellada este presente.

8. Excepto en los casos mencionados en los Artículos 5, 6.9 y 9.6, la partida es perdida por un jugador quien apunta su jugada sellada:
- ambigua, o
  - es falsa, en tal caso el verdadero significado es imposible de establecer.
  - es ilegal.
9. Si sobre el tiempo acordado de reanudación
- El jugador que tiene que responder a la jugada sellada está presente, el sobre es abierto, la jugada sellada es realizada sobre el tablero y su reloj puesto en marcha.
  - El jugador que tiene que responder a la jugada sellada no está presente, su reloj deberá de ser puesto en marcha. A su llegada él puede detener su reloj y llamar al árbitro. El sobre es entonces abierto y la jugada sellada realizada sobre el tablero. Su reloj es puesto en marcha de nuevo.
  - El jugador que ha sellado la jugada no está presente, su oponente tiene el derecho de apuntar su replica sobre la papeleta, sellar su papeleta en un nuevo sobre, detener su reloj y poner en marcha el reloj de su oponente en lugar de hacer su replica de manera normal. Si es así el sobre deberá de ser tomado por el árbitro.
10. La partida es perdida por el jugador que llega más de una hora después de la reanudación de la partida aplazada (a menos que las reglas de la competencia ó el árbitro decidan de otra forma). Sin embargo, si el jugador que ha realizado la jugada sellada es el jugador retardado, la partida es decidida de otra forma, si:
- El jugador ausente ha ganado la partida en virtud de que la jugada sellada realizada es jaque mate, ó
  - El jugador ausente ha producido una partida tablas en virtud de que la jugada sellada realizada produce ahogado, o una posición como la descrita en el Artículo 9.6 ha surgido sobre el tablero, ó
  - (c) El jugador presente en el tablero ha perdido la partida de acuerdo al Artículo 6.9.
- 11.
- Si el sobre que contiene la jugada sellada desaparece, la partida deberá de continuar a partir de la posición del aplazamiento, con los tiempos de los relojes apuntados en el momento de la suspensión. Si el tiempo usado por cada jugador no puede ser establecido, los relojes deberán ser colocados por el árbitro. El jugador que sello su movimiento realizará la jugada que él declare sello sobre el tablero.
  - Si es imposible restablecer la posición, el juego es anulado y una nueva partida deberá de ser jugada.
12. Si, sobre la reanudación del juego, cualquier jugador señala antes de hacer su primer movimiento que el tiempo utilizado ha sido incorrectamente indicado en uno u otro reloj, el error deberá de ser corregido. Si el error no es así establecido el juego continuará sin corrección a menos que el árbitro sienta que las consecuencias serán demasiado severas.
13. La duración de cada sesión de reanudación deberá de ser controlado por el reloj del árbitro. tiempo de inicio y el tiempo de finalización deberán de ser anunciados por adelantado.

# 10: Texto Reglamento del Torneo



## 10. Texto Reglamento del Torneo

### Handbook | C. Reglas Generales y recomendaciones para Torneos | 06. Reglas de Torneo FIDE

Aprobado por la Asamblea General de 1986.

Enmiendas de las Asambleas Generales 1989, 1992,1993, 1994 y 1998.

El evento será jugado de acuerdo con las Leyes del Ajedrez de la FIDE. Las Reglas de Torneo serán utilizadas en conjunción con las Leyes del Ajedrez sin contradecir estas de ninguna manera. Ellas serán aplicables a todas las competencias oficiales FIDE. Es recomendado también que ellas apliquen para todos los torneos válidos para rating FIDE, si son aplicables.

Se espera que los Organizadores, Competidores y Árbitros involucrados en cualquier competencia estén familiarizados con estas reglamentaciones antes del inicio de la competencia.

- I. Invitación y Registro
- II. Sorteo
- III. El juego
- IV. Capitán del Equipo
- V. La conducta de los jugadores
- VI. El Árbitro en Jefe y sus deberes
- VII. Castigos, apelaciones
- VIII. Prohibición de Fumar
- IX. Derechos de TV, filmaciones, fotografías
- X. Miscelanea

Anexo de las Reglas de Torneo FIDE

I. Invitación y Registro

1. Una vez que el organizador (administrador) sea designado por la FIDE, deberán enviar, a través de las respectivas federaciones nacionales, invitaciones para todos los participantes calificados para es competencia. La carta de invitación deberá primero ser aprobada por el Presidente de la FIDE en el caso de competencias mundiales y por el ayudante del Presidente involucrado en el caso de competencias continentales.

2. La invitación será tan completa como sea posible, exponiendo claramente las condiciones esperadas y dando todos los detalles que puedan ser de utilidad al jugador.

Lo siguiente será incluido en la carta de invitación:

a. Las fechas y lugar del torneo

b. El hotel donde se hospedarán los jugadores (incluyendo e-mail, fax y números de teléfono)

c. El programa el torneo: fechas, tiempos y lugares de: arribo, la ceremonia inaugural, sorteo, juego, la ceremonia de clausura, salida.

d. El ritmo de juego y la clase de relojes que serán utilizados en el torneo.

e. Las disposiciones financieras: gastos de transporte; alojamiento, duración del hospedaje y alimentación que serán proporcionados, o el costo de tal alojamiento, incluido para personas acompañantes del jugador; disposiciones para alimentos; dinero inicial, dinero de bolsillo, cuota de inscripción, detalles completos del fondo de premios, incluyendo premios especiales, apunte de dinero, la monda con que se desembolsarán; obligaciones de impuestos; visas y de que modo se obtienen estas.

f. La categoría propuesta de un torneo round robin, el número de participantes, el nombre de los jugadores invitados y el nombre del árbitro.

g. La fecha en la que el jugador deberán dar una respuesta definitiva a la invitación y donde reportará su tiempo de arribo.

h. El Sistema de responsabilidad que será utilizado.

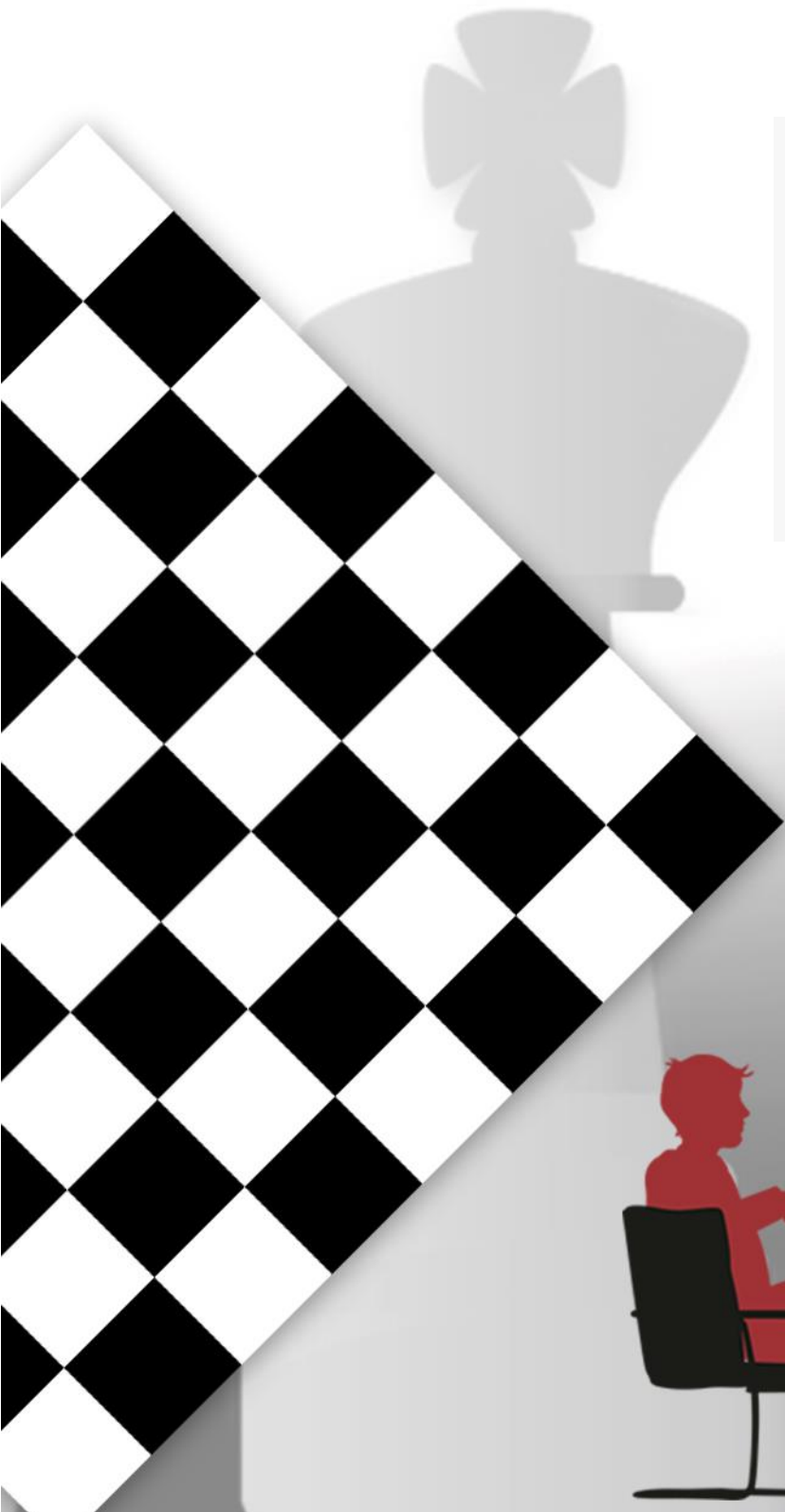
3. Las invitaciones para una competencia FIDE serán enviadas, si es técnicamente posible, por lo menos cuatro meses antes del inicio del evento.

4. La federación nacional, que es responsable de la organización de una competencia FIDE puede confiar la organización técnica a un administrador. La federación nacional deberá nombrar un Comité Organizador.



# Anexo

***Recursos*** del  
***Club de Ajedrez, el***  
***Deporte ciencia***



**Recursos del Club de Ajedrez, el Deporte ciencia**

**Manual del Docente y ANEXO**

Inicio	Audio poema "Ajedrez", escrito y en la voz de Jorge Luis Borges	Tomado de Internet. URL <a href="https://youtu.be/_VthzXtNnoE">https://youtu.be/_VthzXtNnoE</a>
Presentación	Video Ajedrez para la vida, Marina Rizzo.	Tomado de Internet. URL <a href="http://youtu.be/q5tNR0HbXe4">http://youtu.be/q5tNR0HbXe4</a>
Estrategia	Tutorial Revista digital con Issuu  Herramientas de divulgación ISSUU o Youblisher	<a href="https://web2apf.wikispaces.com/file/view/Tutorial_Issuu.pdf">https://web2apf.wikispaces.com/file/view/Tutorial_Issuu.pdf</a>  <a href="http://issuu.com/martinfont/docs/rev_105/1">http://issuu.com/martinfont/docs/rev_105/1</a>  <a href="http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/nuestra_respon/doc/manual_youblisher.pdf">http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/nuestra_respon/doc/manual_youblisher.pdf</a>
Test Foros de discusión	Test inicial – Test final  Foro de discusión para Docentes	<a href="http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_prim15/test_inicial.html">http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_prim15/test_inicial.html</a>

<p>Etapa # 1</p>	<p>Video conferencia <i>Ajedrez, una herramienta para la vida</i></p> <p>Interactivo <i>Azar y probabilidad</i></p> <p>Origen e historia del ajedrez</p> <p>Origen del ajedrez</p> <p>La leyenda del ajedrez</p> <p>Programa Audacity</p> <p>Texto complementario: ¿Qué es una leyenda?</p> <p>Mentes brillantes: Susan Polar</p> <p>Cápsulas de video 1, 2 y 3</p> <p>Memorama: Protagonistas del ajedrez.</p>	<p>Tomada de Internet. URL <a href="http://youtu.be/Biwl76xZ7cs">http://youtu.be/Biwl76xZ7cs</a></p> <p><a href="http://www.ceibal.edu.uy/UserFiles/P0001/ODEA/ORIGINAL/100618_probabilidad_nivel1.elp/">http://www.ceibal.edu.uy/UserFiles/P0001/ODEA/ORIGINAL/100618_probabilidad_nivel1.elp/</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=LkVlcMLj5uM">https://www.youtube.com/watch?v=LkVlcMLj5uM</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=H7rzCc6iDJw">https://www.youtube.com/watch?v=H7rzCc6iDJw</a></p> <p><a href="http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_prim15/pdf/leyenda_ajedrez.pdf">http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_prim15/pdf/leyenda_ajedrez.pdf</a></p> <p><a href="http://audacity.es/">http://audacity.es/</a></p> <p><a href="http://www.edu.xunta.es/centros/ceipnumero1tui/system/files/27que_es_una_leyenda.pdf">http://www.edu.xunta.es/centros/ceipnumero1tui/system/files/27que_es_una_leyenda.pdf</a></p> <p><a href="http://youtu.be/6PZqGXlaepQ">http://youtu.be/6PZqGXlaepQ</a></p> <p><a href="http://youtu.be/31R1AFEPETk">http://youtu.be/31R1AFEPETk</a></p> <p><a href="http://youtu.be/iWK69yfDwUs">http://youtu.be/iWK69yfDwUs</a></p> <p><a href="http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_prim15/pdf/memorama.pdf">http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_prim15/pdf/memorama.pdf</a></p>
<p>Etapa # 2</p>	<p>Tablero de mesa</p> <p>Tablero colgante</p> <p>Piezas de plastilina</p> <p>Piezas de ensamble</p> <p>Microtaller Crea tu Wiki</p> <p>Crea tu Blog</p>	<p><a href="http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_pri19/pdf/instructivo_tablero_mesa.pdf">http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_pri19/pdf/instructivo_tablero_mesa.pdf</a></p> <p><a href="http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_pri19/pdf/instr_tablero_pared.pdf">http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_pri19/pdf/instr_tablero_pared.pdf</a></p> <p><a href="http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_pri19/pdf/piezas_plastilina.pdf">http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_pri19/pdf/piezas_plastilina.pdf</a></p> <p><a href="http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_pri19/pdf/piezas_ensamble.pdf">http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_pri19/pdf/piezas_ensamble.pdf</a></p> <p><a href="http://creandowikis.wikispaces.com/Crear+un+wiki">http://creandowikis.wikispaces.com/Crear+un+wiki</a></p> <p><a href="https://es.wordpress.com/">https://es.wordpress.com/</a></p>
<p>Etapa # 3</p>	<p>Manual Tipos de Aperturas</p>	<p><a href="http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_prim15/pdf/manual_tipos_apertura_">http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_prim15/pdf/manual_tipos_apertura_</a></p>

		<a href="#">ajedrez.pdf</a>
Etapa # 4	<p>Video Jugada Mate del Pastor</p> <p>Video Jugadas Jaque mate</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- con dos torres</li> <li>- con una torre</li> <li>- de alfil y caballo</li> </ul> <p>Entrenador de Táctica</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=yZOSa-V3Qp8">https://www.youtube.com/watch?v=yZOSa-V3Qp8</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=2xJ1bWxahm0">https://www.youtube.com/watch?v=2xJ1bWxahm0</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=mRagE8vd-sl">https://www.youtube.com/watch?v=mRagE8vd-sl</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=cP7gKHQScX8">https://www.youtube.com/watch?v=cP7gKHQScX8</a></p> <p><a href="https://chess24.com/es/aprende/entrena_dortactica">https://chess24.com/es/aprende/entrena_dortactica</a></p>
Etapa # 5	<p>Reglamento del Juego</p> <p>Reglamento del Torneo</p> <p>Ajedrez en línea</p> <p>Zona de Juego</p>	<p><a href="http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_prim15/pdf/leyes_del_ajedrez_fide_2009.pdf">http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_prim15/pdf/leyes_del_ajedrez_fide_2009.pdf</a></p> <p><a href="http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_prim15/pdf/reglas_de_torneo_Ajedrez_de_la_fide.pdf">http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_prim15/pdf/reglas_de_torneo_Ajedrez_de_la_fide.pdf</a></p> <p><a href="http://chesslive.com/es">http://chesslive.com/es</a></p> <p><a href="http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_prim15/">http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_prim15/</a><a href="https://chess24.com/es/juega/lobby">https://chess24.com/es/juega/lobby</a></p>
Complementarios	<p>Poema Ajedrez, Rosario Castellanos</p> <p>Ajedrez desde cero</p> <p>Ajedrez estrategia multidisciplinar</p> <p>Manual método de ajedrez para niños.</p>	<p><a href="http://www.poemas-del-alma.com/rosario-castellanos-ajedrez.htm">http://www.poemas-del-alma.com/rosario-castellanos-ajedrez.htm</a></p> <p>En Manual</p> <p>En Manual</p> <p><a href="http://issuu.com/planbgrupoasesor/docs/metodo_de_ajedrez_para_ninos">http://issuu.com/planbgrupoasesor/docs/metodo_de_ajedrez_para_ninos</a></p>

	Partidas de personajes históricos	<a href="http://issuu.com/search?q=ajedrez">http://issuu.com/search?q=ajedrez</a> <a href="http://www.ajedrezdeataque.com/02%20Partidas/Famosos.htm">http://www.ajedrezdeataque.com/02%20Partidas/Famosos.htm</a>
Literatura recomendada	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Novela "La tabla de Flandes", de Arturo Pérez-Reverte.</li> <li>- Novela "El tango de la guardia vieja", de Arturo Pérez-Reverte.</li> <li>- Novela "El Ocho", de Katherine Neville.</li> <li>- Novela "La torre herida por el rayo", de Fernando Arrabal.</li> <li>- El "Panajedrez", de Xul Solar.</li> <li>- A Chess Dispute, 1903.</li> <li>- Sherlock Holmes: Game of shadows</li> <li>- <i>La fiebre del ajedrez</i> (<i>Shakhmatnaya Goryachka</i>, 1925)</li> <li>- <i>Jaque a la locura</i>, 1960.</li> <li>- <i>Los jugadores de ajedrez</i> (<i>Shatranj ke khilari</i>, 1977)</li> <li>- <i>En busca de Bobby Fischer</i> (<i>Searching for Bobby Fischer</i>, 1993)</li> <li>- <i>La defensa Luzhin</i> (<i>The Luzhin Defence</i>, Reino Unido, 2000).</li> <li>- <i>Viva la reina</i> (<i>Lang leve de</i></li> </ul>	
Ajedrez en el Cine		

*koningin, Países Bajos, 1995).*

- *La jugada perfecta (La partie d'échecs, 1994).*

- *Casablanca.*

- *Harry Potter y la piedra filosofal.*

- *Jaque al asesino (Knight Moves, 1993).*

- *El séptimo sello, 1956.*

*La tabla de Flandes.* Basada en la novela de Arturo Pérez-Reverte.

- *X-men.*

- *X-men: la batalla final.*

- *Blade Runner.*

- *Code Geass.*

- *2001: Odisea del espacio.*

Frank Poole (tripulante del Discovery) juega una partida contra el supercomputador «HAL 9000».

- *Geri's Game*, corto animado de Pixar Studios publicado en 1997, Premio de la Academia.

Referencias	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comité Olímpico Internacional, COI</li><li>- Planes y programas de estudio de Educación Básica, SEB 2011.</li><li>- Federación Nacional de Ajedrez de México, A.C., FENAMAC</li><li>- Federación Internacional de Ajedrez, FIDE.</li><li>- Clínicas de ajedrez UNAM</li></ul>	<p><a href="http://www.olympic.org/">http://www.olympic.org/</a></p> <p><a href="http://basica.sep.gob.mx/dgdc/sitio/pdf/PlanEdu2011.pdf">http://basica.sep.gob.mx/dgdc/sitio/pdf/PlanEdu2011.pdf</a></p> <p><a href="http://basica.sep.gob.mx/">http://basica.sep.gob.mx/</a></p> <p><a href="http://fenamac.org.mx/index/">http://fenamac.org.mx/index/</a></p> <p><a href="http://www.fide.com/">http://www.fide.com/</a></p> <p><a href="http://mediacampus.cuaed.unam.mx/clinicas-de-ajedrez-unam">http://mediacampus.cuaed.unam.mx/clinicas-de-ajedrez-unam</a></p>
-------------	---	---

Correo de contacto: [ajedrez@ilce.edu.mx](mailto:ajedrez@ilce.edu.mx)

CLUB de

# Ajedrez

el Deporte ciencia



RedEscolar

Créditos: **Paola Lizbeth Guzmán**

Diseño Gráfico: **Luz María Medina Trejo**

Web: **Pablo Linares Pantoja**

La Autonomía curricular en el

**NUEVO MODELO  
EDUCATIVO**

