



REGLAMENTO DE AJEDRÉZ

Tiempo de juego: Una hora "a finish" (significa que de no definirse la partida antes al primero de los jugadores que "se le caiga la aguja" pierde por tiempo)

Acto de mover las piezas

El movimiento de las piezas debe hacerse con una sola mano. Una vez que la mano suelta la pieza después de haberla movido el movimiento no puede deshacerse, salvo si fuera un movimiento ilegal. Al enrocar, el jugador debe mover primero el rey con una mano y luego mover la torre con la misma mano.

Regla de la pieza tocada

En una partida seria, si un jugador mueve una de sus piezas, como si tuviese la intención de moverla, entonces necesariamente la pieza deberá ser movida si dicho movimiento fuese permitido. Mientras que la mano no haya dejado la pieza en un nuevo escaque, esta última se puede colocar en cualquier escaque accesible. Si el jugador toca una de las piezas del oponente, debe capturarla, si la pieza pudiera ser capturada. Si ninguna de las piezas (propias o del oponente) pudiera ser movida o capturada, no hay sanciones.

Durante el enroque, el rey debe ser la primera pieza que se juegue. Si él toca su torre tocando al mismo tiempo al rey, debe realizar el enroque con la torre, si esto fuese posible. Si el jugador completa el movimiento de dos escaques con el Rey sin tocar la torre, el jugador debe mover la torre correcta para el enroque. Si el jugador empieza el enroque, pero este es ilegal, tiene que hacer otro movimiento con el Rey y, si es posible, incluyendo realizar el enroque con la otra torre.

Cuando un peón se mueve a su octava fila, una vez que el jugador ha dejado de tocar el peón, ya no puede ser sustituido por un movimiento diferente del peón. Sin embargo, el movimiento no está completo hasta que la pieza promocionada se coloque en ese escaque. (**)

Si un jugador desea tocar la pieza con la intención de ajustarla en el escaque del tablero, el jugador **debe primero advertir al oponente** de su intención diciendo "**Compongo**". Una vez que se inicia el juego, solamente el jugador que tenga el turno puede tocar las piezas en el tablero.



(**) Obs.: Es importante aclarar que si el jugador deja el peón en la casilla y, dando por finalizada su jugada, presiona el rejoy (deteniendo el suyo y dando comienzo al del otro) éste habrá realizado una jugada prohibida.

Condiciones para pieza tocada, pieza jugada

Todo jugador, cuando está en su turno de juego, ha de mover la primera pieza que toca. Si uno de los jugadores observa que las piezas en el tablero no están bien centradas sobre sus escaques, el jugador al que le toca jugar —y solo al que le toca jugar— puede ajustar una o más piezas en sus escaques, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo —por ejemplo, diciendo «compongo»—. El jugador que no está en turno no puede tocar las piezas.

A no ser que al jugador que le toca jugar haya expresado la intención de «componer» la posición, debe jugar la pieza que toca, si lo hace deliberadamente. Si un jugador tira, sin intención de hacerlo, alguna pieza del tablero, debe recomponer la posición lo antes posible. Si se juega con reloj lo ha de hacer a costa de su tiempo.

Si toca una o más piezas propias, debe mover la primera pieza tocada. Si la primera pieza tocada no se puede mover, debe mover la siguiente pieza tocada si es posible y así sucesivamente caso de que no sea posible.

Si la pieza que se mueve se deja sobre el tablero, la pieza deberá dejarse en esa casilla si es un movimiento legal.

Si toca una o más piezas del adversario, debe capturar la primera pieza tocada que pueda ser capturada.

Si toca una pieza de cada color, debe capturar la pieza del adversario con la suya o, si ello es ilegal, mover o capturar la pieza tocada con otra pieza propia. Si ello no es posible deberá moverse la pieza propia tocada.

Si resulta imposible establecer qué pieza se tocó en primer lugar, será la pieza propia la que se considere como pieza tocada.

Si un jugador toca deliberadamente su rey y torre, debe enrocar por ese lado si fuera legal hacerlo.

Si un jugador, con la intención de enrocar, toca el rey o rey y torre a la vez, y fuera ilegal el enroque por ese lado, el jugador debe hacer otra jugada legal con su rey, incluido el enroque por el otro lado. Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier jugada legal.

Si un jugador toca deliberadamente una torre y luego su rey, no podrá enrocar por ese lado en esa jugada, y deberá mover la torre o el rey.



XII Olimpiadas Deportivas, recreativas y culturales



Si ninguna de las piezas tocadas puede ser movida o capturada, el jugador puede realizar cualquier jugada legal.

Quien ha de reclamar que se juegue la pieza tocada es el adversario, pero ha de hacerlo antes de tocar él una pieza, en caso contrario pierde el derecho a la reclamación.

Una pieza tocada puede ser jugada a cualquier escaque legal. El escaque elegido solo se establece cuando se suelta la pieza o toca el tablero. Una vez soltada la pieza no se puede retirar. Es en este momento cuando se considera hecha la jugada. Si se juega con reloj, con la misma mano, se ha de poner en marcha el reloj del adversario, pero no hacerlo no impide que el adversario pueda hacer su jugada —con la salvedad de que el adversario siempre ha de permitir que se ponga en marcha su reloj una vez concluida la jugada—

Cronometraje

Los juegos del torneo se jugarán de acuerdo a ciertas limitaciones de tiempo, llamadas controles de tiempo, usando un reloj de ajedrez. Cada jugador debe hacer sus movimientos dentro del control de tiempo o pierde el juego. Existen diferentes tipos de controles de tiempo. En algunos casos, cada jugador tendrá una cierta cantidad de tiempo para hacer un cierto número de movimientos. En otros casos, cada jugador tendrá una cantidad limitada de tiempo para hacer todos sus movimientos. Además, el jugador puede ganar un poco de tiempo adicional por cada jugada realizada, ya sea por un pequeño incremento añadido por cada movimiento realizado, o por el reloj que retrasa una pequeña cantidad de tiempo cada vez que se inicia después de movimiento del oponente.

En este torneo cada jugador tendrá UNA HORA (sin otra condición de tiempo) para jugar su partida.

Si un jugador realiza un jaque mate, el juego ha terminado y ese jugador gana, no importa lo que posteriormente se observe acerca de la hora en el reloj.

Si el jugador A llama la atención al jugador B que está fuera de tiempo, mientras que el jugador A no está fuera de tiempo y alguna secuencia de movimientos legales conduce a que B esté en jaque mate, entonces el jugador A gana automáticamente.

Si el jugador A no tiene la posibilidad de dar jaque mate a B, entonces el juego está en tablas.



XII Olimpiadas Deportivas, recreativas y culturales



Si un jugador está fuera de tiempo y también llama la atención a su oponente acabando el tiempo, entonces:

Si no se utiliza un control de muerte súbita de tiempo, el juego continúa en el próximo período de control de tiempo.

Si la partida se jugó bajo un control de tiempo de muerte súbita, entonces si se puede establecer a qué jugador se le acabó el tiempo primero, el juego se pierde por ese jugador; de lo contrario la partida está en tablas.

Si un jugador cree que su oponente está tratando de ganar el juego a tiempo y no por medios normales (es decir, jaque mate), si se trata de un control de tiempo de muerte súbita y el jugador tiene menos de dos minutos para el final, el jugador puede detener los relojes y reclamar tablas con el árbitro. El árbitro puede declarar el juego tablas o posponer la decisión y adjudicarle al oponente dos minutos extra.