

# LEYES DEL AJEDREZ DE LA FIDE

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

*El texto en inglés es la versión auténtica de las Leyes del Ajedrez que se adoptaron en el 77º Congreso de la FIDE celebrado en Dresde (Alemania) en noviembre de 2008, entrando en vigor el 1 de Julio de 2009.*

*En estas Leyes, las palabras “él”, “al” (a él), “su” (de él) y “suyo” incluyen a “ella”, “a ella”, “su” (de ella) y “suya”.*

## PRÓLOGO

Las *Leyes del Ajedrez* no pueden abarcar todas las situaciones posibles que pueden surgir durante una partida, así como tampoco pueden regular todas las cuestiones administrativas. En los casos no regulados con precisión por un Artículo de las *Leyes*, debería ser posible llegar a una decisión correcta estudiando situaciones análogas examinadas en las mismas. Las *Leyes* presuponen que los árbitros tienen la competencia, recto juicio y absoluta objetividad necesarios para ello. Una reglamentación excesivamente detallada podría privar al árbitro de su libertad de criterio e impedirle hallar la solución a un problema, guiada por la ecuanimidad, la lógica y la consideración de factores especiales. La FIDE apela a todos los jugadores de ajedrez y federaciones para que acepten este criterio.

Una federación afiliada es libre de introducir reglas más detalladas, siempre que éstas:

- a. no sean contradictorias en ningún sentido con las *Leyes del Ajedrez* oficiales de la FIDE;
- b. se limiten al territorio de la federación en cuestión; y
- c. no sean válidas para ningún match, campeonato o prueba clasificatoria de la FIDE, ni para un torneo valedero para la obtención de un título o de *rating* FIDE.

## REGLAS DE JUEGO

### Artículo 1: Naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez

- 1.1 La partida de ajedrez se juega entre dos adversarios que mueven alternativamente sus propias piezas sobre un tablero cuadrado, llamado “tablero de ajedrez”. El jugador con las piezas blancas comienza la partida. Se dice que un jugador “está en juego” cuando se ha realizado la jugada de su adversario. (Ver artículo 6.7)
- 1.2 El objetivo de cada jugador es situar al rey de su adversario “bajo ataque”, de tal forma que el adversario no disponga de ninguna jugada legal. Del jugador que alcanza este objetivo se dice que ha dado “mate” al rey de su adversario y que ha ganado la partida. No está permitido dejar el propio rey bajo ataque, ni exponerlo al ataque ni capturar el rey del oponente. El adversario, cuyo rey ha recibido el mate, pierde la partida.
- 1.3 Si la posición es tal que ninguno de los jugadores puede dar mate, la partida es tablas.

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

The Laws of Chess have two parts: 1. Basic Rules of Play and 2. Competition Rules. The English text is the authentic version of the Laws of Chess (which was adopted at the 83<sup>rd</sup> FIDE

Congress at Istanbul (Turkey), September 2012 coming into force on 1 July 2013.

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

## PREFACE

The Laws of Chess cannot cover all possible situations that may arise during a game, nor can they regulate all administrative questions. Where cases are not precisely regulated by an Article of the Laws, it should be possible to reach a correct decision by studying analogous situations which are discussed in the Laws. The Laws assume that arbiters have the necessary competence, sound judgement and absolute objectivity. Too detailed a rule might deprive the arbiter of his freedom of judgement and thus prevent him from finding a solution to a problem dictated by fairness, logic and special factors. FIDE appeals to all chess players and federations to accept this view.

A member federation is free to introduce more detailed rules provided they:

- a. do not conflict in any way with the official FIDE Laws of Chess, and
- b. are limited to the territory of the federation concerned, and
- c. are not valid for any FIDE match, championship or qualifying event, or for a FIDE title or rating tournament.

## BASIC RULES OF PLAY

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

1.1 The game of chess is played between two opponents who move their pieces on a square board called a “chessboard”. **The player with the light coloured pieces (White)** makes the first move, then the players move alternately, with **the player with the dark-coloured pieces (Black)** making the next move. A player is said to “have the move”, when his opponent’s move has been “made”.

1.2 The objective of each player is to place the opponent’s king “under attack” in such a way that the opponent has no legal move. The player who achieves this goal is said to have “checkmated” the opponent’s king and to have won the game. Leaving one’s own king under attack, exposing one’s own king to attack and also “capturing” the opponent’s king are not allowed. The opponent whose king has been checkmated has lost the game.

1.3 If the position is such that neither player can possibly checkmate the opponent’s king, the game is drawn (see Article 5.2 b).

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

- 2.1 El tablero de ajedrez es un cuadrado dividido en 64 casillas cuadradas del mismo tamaño, con distribución 8 x 8, alternativamente claras (las casillas “blancas”) y oscuras (las casillas “negras”).

El tablero se coloca entre los jugadores de tal forma que la casilla de la esquina derecha más cercana a cada jugador sea blanca.

- 2.2 Al comienzo de la partida, un jugador dispone de 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, representado habitualmente por el símbolo:

Una dama blanca, representada habitualmente por el símbolo:

Dos torres blancas, representadas habitualmente por el símbolo:

Dos alfiles blancos, representados habitualmente por el símbolo:

Dos caballos blancos, representados habitualmente por el símbolo:

Ocho peones blancos, representados habitualmente por el símbolo:

Un rey negro, representado habitualmente por el símbolo:

Una dama negra, representada habitualmente por el símbolo:

Dos torres negras, representadas habitualmente por el símbolo:

Dos alfiles negros, representados habitualmente por el símbolo:

Dos caballos negros, representados habitualmente por el símbolo:

Ocho peones negros, representados habitualmente por el símbolo:



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



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













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

2.1 The chessboard is composed of an 8 x 8 grid of 64 equal squares alternately light (the “white” squares) and dark (the “black” squares).

The chessboard is placed between the players in such a way that the near corner square to the right of the player is white.

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

These pieces are as follows:

A white king	usually indicated by the symbol	K	
A white queen	usually indicated by the symbol	Q	
Two white rooks	usually indicated by the symbol	R	
Two white bishops	usually indicated by the symbol	B	
Two white knights	usually indicated by the symbol	N	
Eight white pawns	usually indicated by the symbol	(P)	
A black king	usually indicated by the symbol	K	
A black queen	usually indicated by the symbol	Q	
Two black rooks	usually indicated by the symbol	R	
Two black bishops	usually indicated by the symbol	B	
Two black knights	usually indicated by the symbol	N	
Eight black pawns	usually indicated by the symbol	(P)	

Staunton Pieces



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

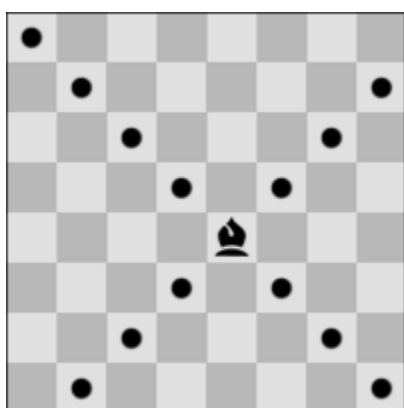


**Artículo 3: El movimiento de las piezas**

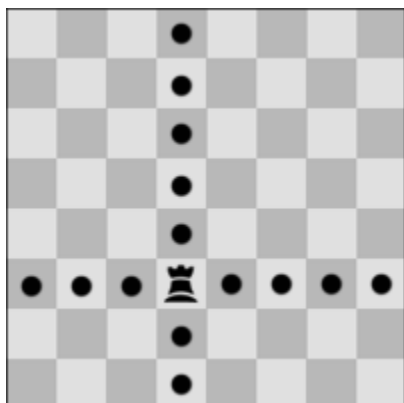
- 3.1 No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color. Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza de su adversario, ésta es capturada y retirada del tablero como parte del mismo movimiento. Se dice que una pieza ataca a otra del adversario si puede efectuar una captura en esa casilla conforme a los Artículos 3.2 a 3.8.

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

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



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



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

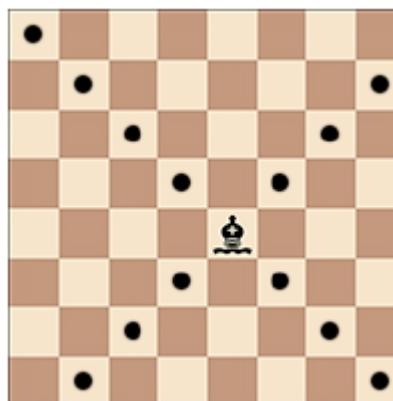
2.4 The eight vertical columns of squares are called “files”. The eight horizontal rows of squares are called “ranks”. A straight line of squares of the same colour, running from one edge of the board to an adjacent edge, is called a “diagonal”.

**Article 3: The moves of the pieces**

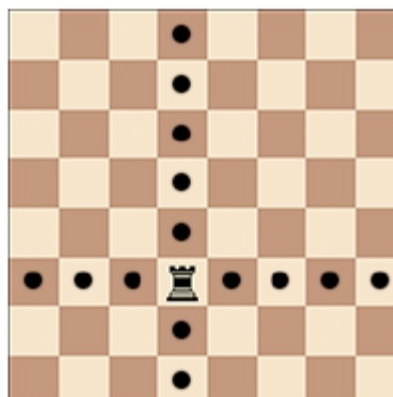
3.1 It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece of the same colour. If a piece moves to a square occupied by an opponent’s piece the latter is captured and removed from the chessboard as part of the same move. A piece is said to attack an opponent’s piece if the piece could make a capture on that square according to Articles 3.2 to 3.8.

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

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

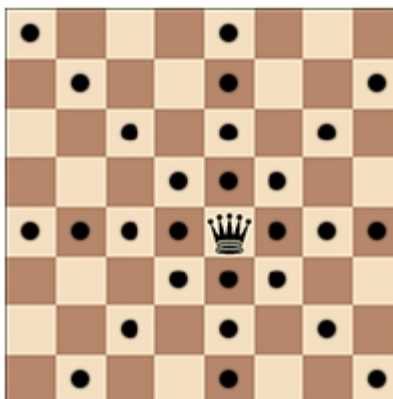


3.3 The rook may move to any square along the file or the rank on which it stands.



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



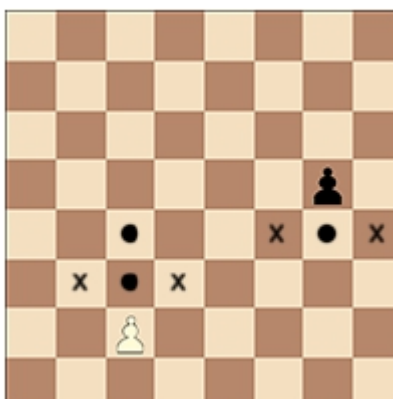


3.5 When making these moves, the bishop, rook or queen may not move over any intervening pieces.

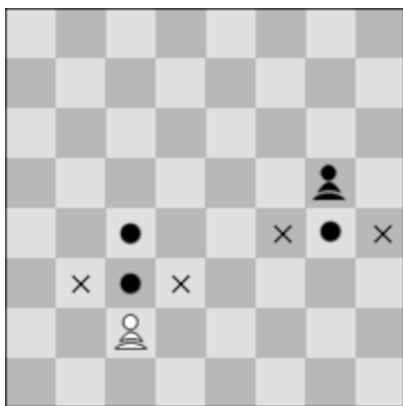
3.6 The knight may move to one of the squares nearest to that on which it stands but not on the same rank, file or diagonal.



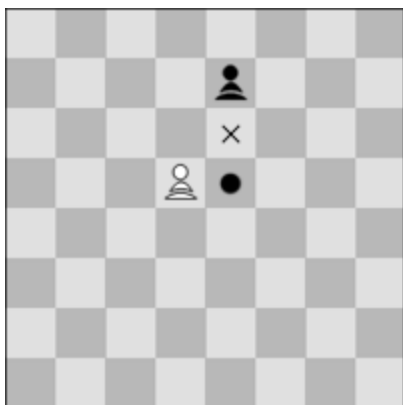
- 3.7 a. The pawn may move forward to the square immediately in front of it on the same file, provided that this square is unoccupied, or  
 b. on its first move the pawn may move as in 3.7.a or alternatively it may advance two squares along the same file provided, that both squares are unoccupied, or  
 c. the pawn may move to a square occupied by an opponent's piece diagonally in front of it on an adjacent file, capturing that piece.







- d. Un peón que ataca una casilla atravesada por un peón del adversario que ha avanzado dos casillas en un movimiento desde su casilla original, puede capturarlo como si sólo hubiera avanzado una casilla. Esta captura sólo puede efectuarse en el movimiento inmediatamente siguiente al citado avance y se denomina captura “al paso”.

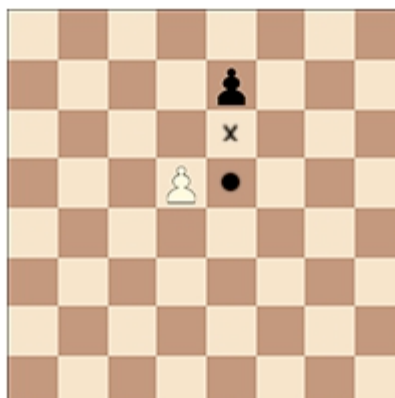


- e. Cuando un peón alcanza la fila más alejada desde su posición inicial debe ser cambiado como parte del mismo movimiento, en la misma casilla, por una dama, torre, alfil o caballo del color del peón. La elección del jugador no está limitada a piezas que hayan sido capturadas anteriormente. Este cambio de un peón por otra pieza se denomina “promoción”, siendo inmediato el efecto de la nueva pieza.

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

- i. desplazándolo a cualquier casilla adyacente no atacada por una o más piezas del adversario,

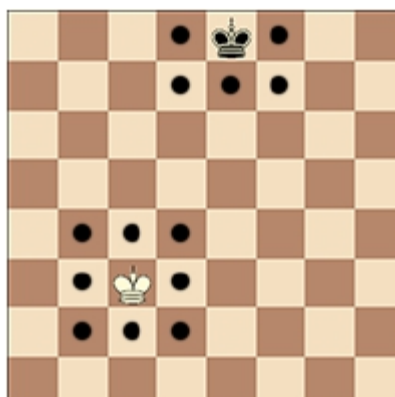
d. A pawn occupying a square on the same rank as and on an adjacent file to an opponent's pawn which has advanced two squares in one move from its original square may capture this opponent's pawn as though the latter had been moved only one square. This capture is only legal on the move following this advance and is called an "en passant" capture.

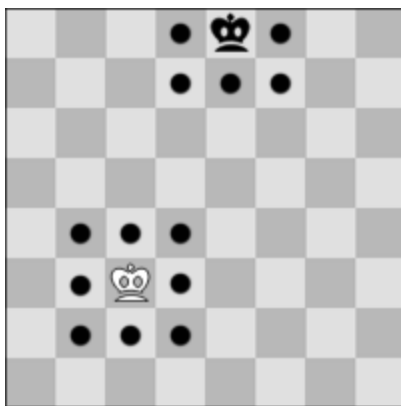


e. When a pawn reaches the rank furthest from its starting position it must be exchanged as part of the same move on the same square for a new queen, rook, bishop or knight of the same colour. The player's choice is not restricted to pieces that have been captured previously. This exchange of a pawn for another piece is called "promotion" and the effect of the new piece is immediate. **The pawn can be removed from the board and the new piece be put on the appropriate square in any order.**

3.8 There are two different ways of moving the king:

a. by moving to an adjoining square not attacked by one or more of the opponent's pieces



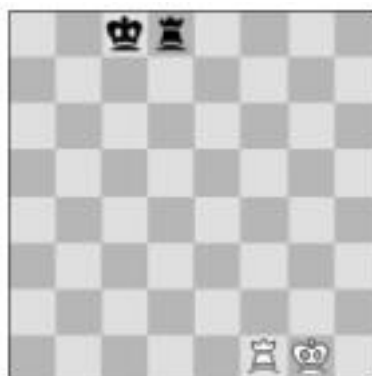


o bien

- ii. “enrocando”. El enroque es un movimiento del rey y de una de las torres del mismo color a lo largo de la primera fila del jugador, que cuenta como una simple jugada del rey y que se realiza como sigue: el rey es trasladado dos casillas desde su casilla original hacia la torre en su casilla original y luego dicha torre es trasladada a la casilla que acaba de cruzar el rey.



Antes del enroque corto del blanco  
Antes del enroque largo del negro



Tras el enroque corto del blanco  
Tras el enroque largo del negro



Antes del enroque largo del blanco  
Antes del enroque corto del negro



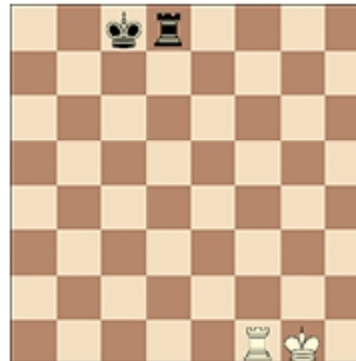
Tras el enroque largo del blanco  
Tras el enroque corto del negro

- (1) Se ha perdido el derecho al enroque:
  - a. si el rey ya ha sido movido, o

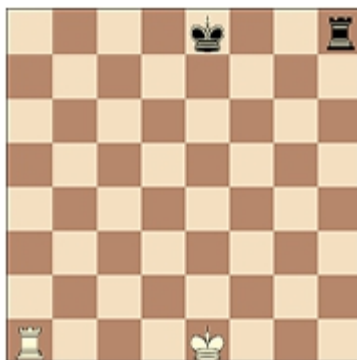
b. by “castling”. This is a move of the king and either rook of the same colour along the player’s first rank, counting as a single move of the king and executed as follows: the king is transferred from its original square two squares towards the rook on its original square, then that rook is transferred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



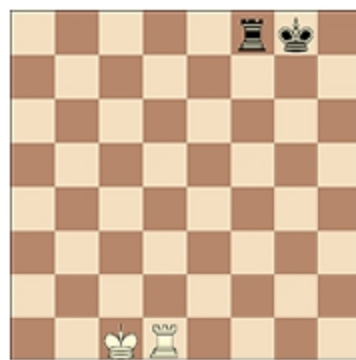
Before white kingside castling  
Before black queenside castling



After white kingside castling  
After black queenside castling



Before white queenside castling  
Before black kingside castling



After white queenside castling  
After black kingside castling

- b. con una torre que ya ha sido movida.
- (2) El enroque está temporalmente impedido:
- a. si la casilla en la que se encuentra el rey, o la que debe cruzar, o la que finalmente va a ocupar, está atacada por una o más piezas del adversario,
  - b. si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la que se va a efectuar el enroque.
- 3.9 Se dice que el rey está “en jaque” si está atacado por una o más piezas del adversario, incluso aunque dichas piezas no pudieran ser movidas porque dejarían o situarían a su propio rey en jaque. Ninguna pieza puede ser movida de forma que ponga o deje a su propio rey en jaque.

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

- 4.1 Cada jugada debe efectuarse con una sola mano.
- 4.2 El jugador que está en juego puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo “compongo”).
- 4.3 Exceptuando lo previsto en el Artículo 4.2, si el jugador que está en juego toca deliberadamente sobre el tablero:
- a. una o más piezas propias, debe mover la primera pieza tocada que se pueda mover; o
  - b. una o más piezas del adversario, debe capturar la primera pieza tocada que pueda ser capturada; o
  - c. una pieza de cada color, debe capturar la pieza del adversario con la suya o, si ello es ilegal, mover o capturar la primera pieza tocada que se pueda mover o capturar. Si resulta imposible establecer qué pieza se tocó en primer lugar, será la pieza propia la que se considere como pieza tocada.
- 4.4 Si el jugador que está en juego
- a. toca deliberadamente su rey y torre, debe enrocar por ese lado si fuera legal hacerlo, o
  - b. toca deliberadamente una torre y luego su rey, no podrá enrocar por ese lado en esa jugada y se procederá según lo establecido en el Artículo 4.3.a, o
  - c. con la intención de enrocar, toca el rey o rey y torre a la vez, siendo ilegal el enroque por ese lado, el jugador debe hacer otra jugada legal con su rey, lo que puede incluir el enroque por el otro lado. Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier jugada legal, o
  - d. promociona un peón, la elección de la nueva pieza se considerará definitiva cuando ésta toque la casilla de promoción.
- 4.5 Si ninguna de las piezas tocadas puede ser movida o capturada, el jugador puede

- (1) The right to castle has been lost:
  - [a] if the king has already moved, or
  - [b] with a rook that has already moved.
- (2) Castling is prevented temporarily:
  - [a] if the square on which the king stands, or the square which it must cross, or the square which it is to occupy, is attacked by one or more of the opponent's pieces, or
  - [b] if there is any piece between the king and the rook with which castling is to be effected.

3.9 The king is said to be “in check” if it is attacked by one or more of the opponent's pieces, even if such pieces are constrained from moving to the square occupied by the king because they would then leave or place their own king in check. No piece can be moved that will either expose the king of the same colour to check or leave that king in check.

3.10 The move is called legal when all the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9 inclusive have been fulfilled.

#### **Article 4: The act of moving the pieces**

4.1 Each move must be made with one hand only.

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

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

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

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

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

4.4 If a player having the move:

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

b. deliberately touches a rook and then his king he is not allowed to castle on that side on that move and the situation shall be governed by Article 4.3.a

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

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

realizar cualquier jugada legal.

- 4.6 Cuando se ha dejado una pieza en una casilla, como jugada legal o parte de una jugada legal, ya no puede ser movida a otra casilla en esta jugada. Se considera que el movimiento ha sido realizado cuando se han cumplido todos los requisitos pertinentes del Artículo 3. Si la jugada no es legal se realizará otra jugada en su lugar, de acuerdo con el artículo 4.5.
- en el caso de una captura, cuando la pieza capturada se ha retirado del tablero y el jugador ha soltado su propia pieza después de situarla en su nueva casilla, o
  - en el caso del enroque, cuando el jugador ha soltado la torre en la casilla previamente cruzada por el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey la jugada no se considera todavía completada, pero el jugador ya no tiene otra opción que realizar el enroque por ese lado, siempre que sea legal, o
  - en el caso de la promoción de un peón, cuando éste ha sido retirado del tablero y la mano del jugador ha soltado la nueva pieza después de situarla en la casilla de promoción. Cuando el jugador ha soltado el peón que ha alcanzado la casilla de promoción, la jugada no se considera todavía completada, pero el jugador no tiene ya el derecho de jugar el peón a otra casilla.
- 4.7 Un jugador pierde su derecho a reclamar la violación por parte de su adversario del artículo 4 una vez que él mismo haya tocado deliberadamente una pieza.

### **Artículo 5: La finalización de la partida**

- 5.1
- La partida es ganada por el jugador que ha dado mate al rey de su adversario. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que generó la posición de mate fuera una jugada legal.
  - La partida es ganada por el jugador cuyo adversario declara que abandona. Esto finaliza inmediatamente la partida.
- 5.2
- La partida es tablas cuando el jugador que está en juego no puede hacer ninguna jugada legal y su rey no está en jaque. Se dice entonces que el rey está “ahogado”. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que generó la posición de rey ahogado fuera legal.
  - La partida es tablas cuando se alcanza una posición en la que ningún jugador puede dar mate al rey del adversario con cualquier serie de jugadas legales. Se dice entonces que la partida termina en una “posición muerta”. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que generó tal posición fuera legal (ver Artículo 9.6).
  - La partida es tablas por acuerdo entre los dos jugadores durante el desarrollo de la misma. Esto finaliza inmediatamente la partida. (Ver Artículo 9.1).
  - La partida puede ser tablas si se va a dar o ya se ha dado cualquier posición idéntica al menos tres veces sobre el tablero. (Ver Artículo 9.2).
  - La partida puede ser tablas si cada jugador ha hecho los últimos 50 movimientos consecutivos sin que haya habido ningún movimiento de peón ni

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

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

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

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

c. promotion, when the player's hand has released the new piece on the square of promotion.

4.7 A player forfeits his right to claim against his opponent's violation of Articles 4.1 – 4.6 inclusive once the player touches a piece with the intention of moving or capturing it.

#### **Article 5: The completion of the game**

5.1 a. The game is won by the player who has checkmated his opponent's king. This immediately ends the game, provided that the move producing the checkmate position was **legal and in accordance with Articles 4.2 - 4.6 inclusive**.

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

5.2 a. The game is drawn when the player to move has no legal move and his king is not in check. The game is said to end in "stalemate". This immediately ends the game, provided that the move producing the stalemate position was legal and **in accordance with Articles 4.2 - 4.6 inclusive**.

b. The game is drawn when a position has arisen in which neither player can checkmate the opponent's king with any series of legal moves. The game is said to end in a "dead position". This immediately ends the game, provided that the move producing the position was legal and **in accordance with Articles 4.2 - 4.6 inclusive**.

c. The game is drawn upon agreement between the two players during the game. This immediately ends the game.

d. The game may be drawn if any identical position is about to appear or has appeared on the chessboard at least three times (see Article 9.2).

e. The game may be drawn if each player has made at least the last 50 consecutive moves without the movement of any pawn and without any capture (see Article 9.3).



captura de pieza. (Ver Artículo 9.3).

## REGLAS DE COMPETICIÓN

### Artículo 6: El reloj de ajedrez

- 6.1 Se entiende por “reloj de ajedrez” un reloj con dos indicadores de tiempo, conectados entre sí de tal forma que sólo uno de ellos pueda funcionar en cada momento.  
En las presentes *Leyes*, el término “reloj” hace referencia a uno de los dos citados indicadores de tiempo.  
Cada pantalla del reloj cuenta con una “bandera”.  
Se entiende por “caída de bandera” la finalización del tiempo asignado a un jugador.
- 6.2
- a. Al utilizar un reloj de ajedrez, cada jugador debe realizar un número mínimo de jugadas, o todas, en un período de tiempo prefijado y/o puede recibir un determinado tiempo adicional con cada jugada. Todas estas cuestiones deben ser especificadas con antelación.
  - b. El tiempo no consumido por un jugador durante un período se añade a su tiempo disponible para el siguiente período, excepto en la modalidad de “demora”.  
En la modalidad de demora, ambos jugadores reciben un determinado “tiempo principal de reflexión”. Además, por cada jugada reciben un “tiempo extra fijo”. El descuento del tiempo principal comienza sólo cuando el tiempo extra se ha agotado. El tiempo principal de reflexión no cambia siempre que el jugador detenga su reloj antes de que se agote el tiempo extra, independientemente de la proporción de tiempo extra utilizado.
- 6.3 Inmediatamente después de una caída de bandera, deben comprobarse los requisitos del Artículo 6.2.a.
- 6.4 Antes del comienzo de la partida, el árbitro decide la ubicación del reloj de ajedrez.
- 6.5 A la hora especificada para el comienzo de la partida, se pone en marcha el reloj del jugador que tiene las piezas blancas.
- 6.6
- a. El jugador que se presente ante el tablero después de comenzada la sesión de juego perderá la partida. Es decir, el tiempo permitido de retraso es de 0 minutos. Las bases de la competición podrán especificar otra cosa.
  - b. En el caso de que las bases de la competición especifiquen otra cosa, si al comienzo de la partida no está presente ninguno de los jugadores, el jugador de blancas perderá todo el tiempo transcurrido hasta su llegada, salvo que las bases de la competición o el árbitro decidan otra cosa.

**COMPETITION RULES****Article 6: The chessclock**

6.1 “Chessclock” means a **timing device** with two time displays, connected to each other in such a way that only one of them can run at one time.

“Clock” in the Laws of Chess means one of the two time displays.

Each time display has a “flag”.

“Flag-fall” means the expiration of the allotted time for a player.

6.2 a. During the game each player, having made his move on the chessboard, shall stop his own clock and start his opponent’s clock (that is to say, he shall “press” his clock).

**This “completes” the move. A move is also completed if:**

**(1) the move ends the game (see Articles 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c and 9.6), or**

**(2) the player has made his next move.**

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

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

c. The players must handle the chessclock properly. It is forbidden to press it before making a move; to punch it forcibly, to pick it up, or to knock it over. Improper clock handling shall be penalised in accordance with Article 13.9.

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

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

6.3 a. When using a chessclock, each player must complete a minimum number of moves or all moves in an allotted period of time and/or may be allocated an additional amount of time with each move **as specified in the rules of the event**. All these requirements must be specified in advance.

b. The time saved by a player during one period is added to his time available for the next period, where applicable.

6.4 Immediately after a flag falls, the requirements of Article 6.3 a. must be checked.

6.5 Before the start of the game the arbiter decides where the chessclock is to be placed.

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

- 6.7 a. Durante la partida, cada jugador, una vez realizada su jugada sobre el tablero, detendrá su reloj y pondrá en marcha el de su adversario. A un jugador siempre se le debe permitir detener su reloj. Hasta que el jugador lo haya hecho así, no se considera que su jugada esté completada, salvo que la jugada que ha realizado finalice la partida (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 detener su reloj con la misma mano con la que realizó su jugada. Está prohibido que un jugador mantenga el dedo sobre el pulsador o rondando por encima del mismo.
- c. Los jugadores deben manejar el reloj de ajedrez correctamente. Está prohibido golpearlo violentamente, cogerlo o tirarlo. Un manejo incorrecto del reloj será penalizado de acuerdo con el Artículo 13.4.
- d. Si un jugador está imposibilitado para utilizar el reloj, puede ser acompañado por un asistente, que deberá ser aceptado por el árbitro, para desempeñar dicha labor. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada.
- 6.8 Se considera que una bandera ha caído cuando el árbitro lo observa o cuando uno de los dos jugadores ha efectuado una reclamación válida en ese sentido.
- 6.9 Excepto los casos donde se aplique uno de los Artículos 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b o 5.2.c, si un jugador no completa el número prescrito de jugadas en el tiempo asignado, pierde la partida. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el adversario no puede dar mate al jugador mediante cualquier posible combinación de jugadas legales.
- 6.10 a. Toda indicación proporcionada por los relojes se considera concluyente en ausencia de algún defecto evidente. Un reloj de ajedrez con un defecto evidente debe ser reemplazado. El árbitro hará uso de su mejor criterio al determinar los tiempos que deben aparecer en el reloj de ajedrez reemplazado.
- b. Si se descubre durante la partida que la configuración de cualquiera de ambos relojes era incorrecto, un jugador o el árbitro parará los relojes de inmediato. El árbitro introducirá la configuración correcta y ajustará los tiempos y el contador de jugadas. El árbitro hará uso de su mejor criterio al determinar la configuración correcta.
- 6.11 Si han caído ambas banderas y es imposible establecer cuál de ellas lo hizo en primer lugar, entonces
- a. continuará la partida si se trata de cualquier periodo excepto el último.
- b. la partida será declarada tablas si se trata del último periodo, en el que se han de realizar todas las jugadas restantes.
- 6.12 a. Si la partida debe ser interrumpida, el árbitro detendrá los relojes.

6.7 a. Any player who arrives at the chessboard after the start of the session shall lose the game unless the arbiter decides to postpone the start of a game due to unforeseen circumstances. Thus the default time is 0 minutes. The rules of a competition may specify a different default time.

b. If the rules of a competition specify in advance a different default time, the following shall apply. If neither player is present initially, the player who has the white pieces shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the rules of the competition specify or the arbiter decides otherwise.

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

6.9 Except where one of Articles: 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c and 9.6 applies, if a player does not complete the prescribed number of moves in the allotted time, the game is lost by that player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.

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

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

6.11 If both flags have fallen and it is impossible to establish which flag fell first then:

a. the game shall continue if this occurs in any period of the game except the last period

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

- b. Un jugador puede detener los relojes sólo para solicitar la asistencia del árbitro, por ejemplo cuando se ha producido una promoción y no está disponible la pieza requerida.
  - c. En cualquier caso, el árbitro decidirá cuándo se va a reanudar la partida.
  - d. Si un jugador detiene los relojes para solicitar la asistencia del árbitro, éste determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si resulta obvio que el jugador no tenía una razón válida para detener los relojes, el jugador será sancionado conforme al Artículo 13.4.
- 6.13 Si se produce una irregularidad y/o las piezas deben ser reubicadas a una posición anterior, el árbitro hará uso de su mejor criterio para determinar los tiempos que deben aparecer en los relojes. Si fuera necesario, deberá ajustar también el contador de jugadas del reloj.
- 6.14 En el recinto de juego se permite el uso de pantallas, monitores o tableros murales que muestren la posición actual sobre el tablero, los movimientos y el número de jugadas realizadas, así como relojes que muestren incluso el número de jugadas realizadas. Sin embargo, el jugador no puede realizar una reclamación basándose en la información mostrada por este tipo de dispositivos.

### **Artículo 7: Irregularidades**

- 7.1
- a. Si en el curso de una partida se comprueba que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida será anulada y se jugará una nueva.
  - b. Si en el curso de una partida se comprueba que el tablero no se colocó de acuerdo con el Artículo 2.1, la partida continuará pero la posición deberá transferirse a un tablero colocado correctamente.
- 7.2 Si una partida ha comenzado con los colores invertidos, la misma continuará salvo que el árbitro decida otra cosa.
- 7.3 Si un jugador desplaza una o más piezas, restablecerá la posición correcta en su propio tiempo. Si fuera necesario, tanto el jugador como su adversario pueden detener los relojes y solicitar la asistencia del árbitro. Éste puede sancionar al jugador que desplazó las piezas.
- 7.4
- a. Si en el curso de una partida se comprueba que se ha realizado una jugada ilegal, incluyendo el incumplimiento de los requisitos relativos a la promoción de un peón o la captura del rey del adversario, se restablecerá la posición previa a producirse la irregularidad. Si no puede determinarse la posición inmediata anterior a producirse la irregularidad, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. Los relojes se ajustarán de acuerdo con el Artículo 6.13. A la jugada que reemplace a la jugada ilegal se le aplican los artículos 4.3 y 4.6. Después continuará la partida a partir de la antes citada posición restablecida.
  - b. Después de actuar conforme al Artículo 7.4.a, para las dos primeras juga-

- 6.12 a. If the game needs to be interrupted, the arbiter shall stop the chessclock.
- b. A player may stop the chessclock only in order to seek the arbiter's assistance, for example when promotion is about to take place and the piece required is not available.
- c. The arbiter shall decide when the game is to be restarted in all cases.
- d. If a player stops the chessclock in order to seek the arbiter's assistance, the arbiter shall determine if the player had any valid reason for doing so. If it is obvious that the player had no valid reason for stopping the chessclock, the player shall be penalised in accordance with Article 13.9.

6.13 Screens, monitors, or demonstration boards showing the current position on the chessboard, the moves and the number of moves made/completed, and clocks which also show the number of moves, are allowed in the playing hall. However, the player may not make a claim relying only on information shown in this manner.

### Article 7: Irregularities

7.1 **If an irregularity occurs and the pieces have to be restored** to a previous position, the position before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. The game shall then continue from this reinstated position. The arbiter shall use his best judgement to determine the times to be shown on the chessclock. **This includes the option not to change the clock times.** He shall also, if necessary, adjust the clock's move-counter.

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

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

7.3 If a game has begun with colours reversed then it shall continue, unless the arbiter rules otherwise.

7.4 If a player displaces one or more pieces, he shall re-establish the correct position in his own time. If necessary, either the player or his opponent shall stop the chessclock and ask for the arbiter's assistance. The arbiter may penalise the player who displaced the pieces in accordance with Article 13.9.

das ilegales el árbitro concederá en cada caso dos minutos de tiempo extra al adversario; para una tercera jugada ilegal del mismo jugador, el árbitro decretará la pérdida de la partida para el infractor. Sin embargo, decretará tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del infractor mediante cualquier serie de jugadas legales.

- 7.5 Si durante una partida se comprueba que algunas piezas han sido desplazadas de sus casillas, deberá restablecerse la posición anterior a la irregularidad. Si no puede identificarse dicha posición, la partida continuará a partir de la última posición identificable anterior a que se produjera la irregularidad. Los relojes serán ajustados de acuerdo al Artículo 6.14. Después continuará la partida a partir de la antes citada posición restablecida.

### **Artículo 8: La anotación de las jugadas**

- 8.1 En el transcurso de la partida cada jugador está obligado a anotar sus propias jugadas y las de su adversario en la forma correcta, jugada tras jugada, de forma tan clara y legible como sea posible, en anotación algebraica (ver Apéndice C), en la planilla prescrita para la competición. Está prohibido anotar las jugadas antes de realizarlas, excepto cuando el jugador esté reclamando tablas según los artículos 9.2, 9.3 o aplazando la partida según la *Directrices de Partidas Aplazadas*. Si así lo desea, un jugador puede replicar a una jugada de su adversario antes de anotarla. Debe anotar su jugada previa antes de realizar otra. Ambos jugadores deben anotar en su planilla la oferta de tablas. (Apéndice C13)  
Si un jugador está imposibilitado para anotar, puede ser acompañado por un asistente, aceptado por el árbitro, para desempeñar dicha labor. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada.
- 8.2 La planilla estará a la vista del árbitro durante toda la partida.
- 8.3 Las planillas son propiedad de los organizadores del torneo.
- 8.4 Si un jugador dispone de menos de cinco minutos en su reloj en algún momento de un periodo y no tiene un tiempo adicional de 30 segundos o más añadidos con cada jugada, no está obligado a cumplir los requisitos del Artículo 8.1. Inmediatamente después de que haya caído una bandera, el jugador debe actualizar completamente su planilla antes de mover una pieza sobre el tablero.
- 8.5
- Si ningún jugador está obligado a anotar la partida según el Artículo 8.4, el árbitro o un asistente procurará estar presente y anotar las jugadas. En tal caso, inmediatamente después de que haya caído una bandera, el árbitro parará los relojes. Después ambos jugadores actualizarán sus planillas, utilizando la planilla del árbitro o la del adversario.
  - Si sólo un jugador no está obligado a anotar la partida según el Artículo 8.4, debe actualizar completamente su planilla en cuanto haya caído cualquiera de las dos banderas antes de mover cualquier pieza en el tablero.

7.5 a. If during a game it is found that an illegal move, including failing to meet the requirements of promotion (not exchanging the pawn for a new piece), has been completed, the position immediately before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. Articles 4.3 and 4.6 apply to the move replacing the illegal move. The game shall then continue from this reinstated position.

b. After the action taken under Article 7.5.a, for the first two completed illegal moves by a player the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent in each instance; for a third completed illegal move by the same player, the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.

### **Article 8: The recording of the moves**

8.1 a. In the course of play each player is required to record his own moves and those of his opponent in the correct manner, move after move, as clearly and legibly as possible, in the algebraic notation (Appendix C), on the "scoresheet" prescribed for the competition. It is forbidden to write the moves in advance, unless the player is claiming a draw according to Article 9.2, or 9.3 or adjourning a game according to Appendix G.1 a.

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

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

d. Both players must record the offer of a draw on the scoresheet (see Appendix C.12).

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

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

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

8.4 a. If the players have an additional time of 30 seconds or more added with each move, they are required to record the moves during the entire game.

b. If a player has less than five minutes left on his clock at some stage in a period and does not have additional time of 30 seconds or more added with each move, then **for the remainder of the period** he is not obliged to meet the requirements of Article 8.1. Immediately after a flag has fallen, the player must update his scoresheet completely before moving a piece on the chessboard.

8.5 a. If neither player is required to keep score under Article 8.4, the arbiter or an assistant should try to be present and keep score. In this case, immediately after a flag has fallen, the arbiter shall stop the chessclock. Then both players shall update their



Supuesto que el jugador esté en juego, puede utilizar la planilla de su adversario pero tendrá que devolverla antes de hacer una jugada.

- c. Si no hay ninguna planilla completa disponible, los jugadores deben reconstruir la partida sobre un segundo tablero bajo el control del árbitro o un asistente. Primero, y antes de que se realice la reconstrucción, el árbitro anotará la posición actual de la partida, el tiempo transcurrido en ambos relojes y el número de jugadas realizadas, si se dispone de tal información.
- 8.6 Si no se pueden actualizar las planillas de forma que muestren que un jugador ha sobrepasado el tiempo asignado, la siguiente jugada realizada será considerada como la primera del siguiente periodo de tiempo, salvo que sea evidente que se han realizado más jugadas.
- 8.7 Al finalizar la partida ambos jugadores firmarán las dos planillas, indicando el resultado. Dicho resultado permanecerá aunque sea incorrecto, salvo que el árbitro decida otra cosa.

### **Artículo 9: La partida tablas**

- 9.1
- a. Las bases del torneo podrán prohibir a los jugadores acordar tablas, bien antes de un número concreto de jugadas o bien en ningún caso, sin el consentimiento del árbitro.
  - b. Si las bases del torneo permiten el acuerdo de tablas, se aplicará lo siguiente:
    1. Un jugador que desee ofrecer tablas deberá hacerlo después de haber hecho una jugada sobre el tablero y antes de detener su reloj y poner en marcha el del adversario. Una oferta en cualquier otro momento de la partida será válida, pero se tendrá en consideración el Artículo 12.6. La oferta no puede ir ligada a ninguna condición. En ambos casos, no se puede retirar la oferta y mantiene su validez hasta que el adversario la acepte, la rechace bien verbalmente o bien tocando una pieza con intención de moverla o capturarla, o la partida concluya de alguna otra forma.
    2. La oferta de tablas será anotada por cada jugador en su planilla con un símbolo (ver Apéndice C13).
    3. Una reclamación de tablas conforme a los Artículos 9.2, 9.3 ó 10.2 tendrá la consideración de una oferta de tablas.
- 9.2 La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, cuando la misma posición, al menos por tercera vez (no necesariamente por repetición secuencial de jugadas):
- a. va a producirse, si el jugador primero anota su jugada en su planilla y declara al árbitro su intención de realizarla; o
  - b. acaba de producirse, añadiéndose la circunstancia de que el reclamante está en juego.

Se considera que las posiciones como las de (a) y (b) son la misma si es el mismo

scoresheets, using the arbiter's or the opponent's scoresheet.

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

8.6 a. If neither player keeps score under Article 8.5 the arbiter or an assistant should try to be present and keep score. Immediately after a flag has fallen, the arbiter shall stop the chessclock. Then both players shall update their scoresheets, using the arbiter's information if available.

b. If only one player has not kept score under Article 8.5 he must, as soon as his flag has fallen, update his scoresheet completely before moving a piece on the chessboard, while his clock is still running. Provided it is that player's move, he may use his opponent's scoresheet, but must return it before making a move.

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

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

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

### **Article 9: The drawn game**

9.1 a. The rules of a competition may specify that players cannot agree to a draw in less than a specified number of moves, or cannot agree at all, without the permission of the arbiter.

b. However, if the rules of a competition allow a draw agreement the following shall apply:

(1) A player wishing to offer a draw shall do so after having made a move on the chessboard and before pressing his clock. An offer at any other time during play is still valid but Article 12.5 must be considered. No conditions can be attached to the offer. In both cases the offer cannot be withdrawn and remains valid until the opponent accepts it, rejects it orally, rejects it by touching a piece with the intention of moving or capturing it, or until the game is concluded in some other way.

(2) The offer of a draw shall be noted by each player on his scoresheet with a symbol (see Appendix C.12).

(3) A claim of a draw under Article 9.2, 9.3 or 10.2 shall be considered to be an offer of a draw.

jugador quien está en juego, las piezas del mismo tipo y color ocupan las mismas casillas, y los movimientos posibles de todas las piezas de ambos jugadores son los mismos.

Las posiciones no se consideran la misma si un peón pudiera haber sido capturado al paso -ya que después no podrá ser capturado-. Si se ha de mover un rey o una torre, se perderá el derecho al enroque, si lo hubiera, sólo tras realizar el movimiento.

- 9.3 La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, si:
- a. escribe en su planilla y declara al árbitro su intención de realizar una jugada que dará lugar a que, en los últimos 50 movimientos consecutivos por cada jugador, no se haya movido ningún peón ni se haya capturado alguna pieza; o
  - b. se hayan producido los últimos 50 movimientos consecutivos de cada jugador sin moverse algún peón y sin capturar pieza alguna.
- 9.4 Si un jugador toca una pieza según el Artículo 4.3 sin haber reclamado tablas, pierde el derecho a reclamarlas en esa jugada, en base a los Artículos 9.2 y 9.3.
- 9.5 Si un jugador reclama tablas según los Artículos 9.2 ó 9.3, podrá parar ambos relojes (ver Artículo 6.12.b). No se le permite retirar su reclamación.
- a. Si se comprueba que la reclamación es correcta, la partida es tablas de forma inmediata.
  - b. Si se comprueba que la reclamación es incorrecta, el árbitro añadirá tres minutos al tiempo restante de su adversario y la partida continuará. Si la reclamación se basaba en una jugada anunciada, ésta habrá de realizarse según el Artículo 4.
- 9.6 La partida es tablas cuando se llega a una posición a partir de la cual no puede producirse un mate mediante ninguna posible combinación de jugadas legales. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que produjo esta posición fuera legal.

### **Artículo 10: Final a caída de bandera**

- 10.1 Un “final a caída de bandera” es la última fase de una partida, cuando todas las jugadas (restantes) deben hacerse en un tiempo limitado.
- 10.2 Si al jugador que está en juego le quedan menos de dos minutos en su reloj, puede reclamar tablas antes de que caiga su bandera. Requerirá la presencia del árbitro y podrá parar los relojes (ver Artículo 6.12.b).
- a. Si el árbitro está de acuerdo en que el adversario no está haciendo ningún esfuerzo para ganar la partida por procedimientos normales, o que no es posible ganar por procedimientos normales, declarará la partida tablas. En otro caso aplazará su decisión o rechazará la reclamación.

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

- a. is about to appear, if he first writes his move, which cannot be changed, on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move, or
- b. has just appeared, and the player claiming the draw has the move.

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

- a. at the start of the sequence a pawn could have been captured en passant.
- b. a king or rook had castling rights, but forfeited these after moving. The castling rights are lost only after the king or rook is moved.

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

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

9.4 If the player touches a piece as in Article 4.3 without having claimed the draw, he loses the right to claim, as in Article 9.2 or 9.3, on that move.

9.5 If a player claims a draw under Article 9.2 or 9.3 **he or the arbiter shall** stop the chessclock (see Article 6.12 b). He is not allowed to withdraw his claim.

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

9.6 The game is drawn when a position is reached from which a checkmate cannot occur by any possible series of legal moves. This immediately ends the game, provided that the move producing this position was **legal and in accordance with Articles 4.2 - 4.6 inclusive**.

## Article 10: Quickplay Finish

10.1 A "quickplay finish" is the phase of a game when all the remaining moves must be made in a finite time.

10.2 If the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may claim a draw before his flag falls. He may claim on the basis that his opponent cannot win by "normal means", and/or that his opponent has been making no effort to win by normal means. He shall summon the arbiter and he or the arbiter shall stop the chessclock (see Article 6.12 b).

- a. If the arbiter agrees that the opponent is making no effort to win the game by normal means, or that it is not possible to win by normal means, he shall declare the

- b. Si el árbitro aplaza su decisión, puede otorgar al adversario dos minutos de tiempo extra de reflexión y la partida continuará, si ello fuera posible, en presencia de un árbitro. El árbitro decretará el resultado final posteriormente durante la partida o tan pronto como sea posible después de que una bandera haya caído. Declarará la partida tablas si está de acuerdo en que la posición final no puede ser ganada por medios normales, o que el adversario no estaba haciendo lo suficiente para ganar por medios normales.
- c. Si el árbitro ha rechazado la reclamación, se le concederán dos minutos de tiempo extra de reflexión al adversario.
- d. En relación con los anteriores (a), (b) o (c), la decisión del árbitro será definitiva.

### **Artículo 11: Puntuación**

- 11.1 Salvo que se haya anunciado otra cosa de antemano, un jugador que gana su partida, o que gana por incomparecencia, recibe un punto (1); un jugador que pierde su partida, o que pierde por incomparecencia, recibe cero puntos (0); y un jugador que entabla su partida recibe medio punto ( $\frac{1}{2}$ ).

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

- 12.1 Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez.
- 12.2 No está permitido a los jugadores abandonar el recinto de juego sin permiso del árbitro. Se entiende por "recinto de juego" el constituido por las zonas de juego, de descanso, de fumadores, aseos y cualesquiera otras designadas por el árbitro. Al jugador que está en juego no le está permitido abandonar la zona de juego sin permiso del árbitro.
- 12.3
- a. Durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información, consejos o análisis en otro tablero.
  - b. Está prohibido tener teléfonos móviles o cualquier otro medio electrónico de comunicación sin el permiso del árbitro dentro del recinto de juego, salvo que estén completamente desconectados. Si tal dispositivo produce un sonido, el jugador perderá la partida. El oponente será declarado vencedor. Sin embargo, si el oponente no puede vencer la partida por medio de ninguna serie de jugadas legales, su puntuación será de tablas.
  - c. Sólo se permitirá fumar en la sección del local de juego designada por el árbitro.
- 12.4 La planilla sólo se utilizará para anotar las jugadas, el tiempo indicado en los relojes, la oferta de tablas, cuestiones relativas a una reclamación y otros datos relevantes.
- 12.5 Los jugadores que hayan finalizado sus partidas serán considerados espectadores.

game drawn. **Otherwise the game shall continue as according to b, c or d.**

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

c. **The arbiter may decide, that the game shall be continued using a “time delay” or “cumulative time” mode. The extra time shall be 5 seconds added for each move for both players. The clocks shall then be set with the extra time and the opponent shall be awarded two extra minutes.**

d. If the arbiter rejects the claim the opponent shall be awarded two extra minutes.

#### Article 11: Points

11.1 Unless the rules of a competition specify otherwise, a player who wins his game, or wins by forfeit, scores one point (1), a player who loses his game, or forfeits scores no points (0) and a player who draws his game scores a half point ( $\frac{1}{2}$ ).

#### Article 12: The conduct of the players

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

12.2 The “playing venue” is defined as the “playing area”, rest rooms, toilets, refreshment area, area set aside for smoking and other places as designated by the arbiter. **The playing area is defined as the place where the games of an event are played.**

**Only with the permission of the arbiter can**

**a. a player leave the playing venue.**

**b. a player having the move leave the playing area.**

**c. people, who are neither players nor arbiters, be allowed access to the playing area.**

12.3 a. During play the players are forbidden to make use of any notes, sources of information or advice, or “analyse”, on another chessboard, **any** game.

b. A player is forbidden to have a mobile phone and/or other electronic means of **communication in the playing venue, unless permitted by the arbiter and the device is completely switched off. If it is evident that such a device is not completely switched off, the player shall lose the game.** The opponent shall win. However, if the opponent cannot win the game by any series of legal moves, his score shall be a draw.

**The rules of a competition may specify a different, less severe, penalty.**

c. Smoking is permitted only in the section of the venue designated by the arbiter.

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

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

- 12.6 Está prohibido distraer o molestar al adversario de cualquier manera. Esto incluye reclamaciones u ofertas de tablas improcedentes o la introducción de una fuente de ruido en la zona de juego.
- 12.7 Las infracciones a las reglas establecidas en los Artículos 12.1 a 12.6 darán lugar a sanciones conforme al Artículo 13.4.
- 12.8 La persistente negativa de un jugador a cumplir con las *Leyes del Ajedrez* será sancionada con la pérdida de la partida. El árbitro decidirá la puntuación del adversario.
- 12.9 Si ambos jugadores son considerados culpables de acuerdo con el Artículo 12.8, la partida se declarará perdida para ambos.
- 12.10 En el caso del Artículo 10.2.d o del Apéndice D, el jugador no podrá apelar la decisión del árbitro. En cualquier otro caso el jugador contará con el derecho a reclamar cualquier decisión arbitral, salvo que las bases del torneo especifiquen otra cosa.

### **Artículo 13: El papel del árbitro (ver el Prólogo)**

- 13.1 El árbitro se cuidará de que se cumplan estrictamente las *Leyes del Ajedrez*.
- 13.2 El árbitro actuará en el mejor provecho de la competición. Se asegurará de que se mantengan unas buenas condiciones de juego y de que los jugadores no sean molestados. Supervisará el desarrollo de la competición.
- 13.3 El árbitro observará las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados de tiempo, exigirá el cumplimiento de las decisiones que haya adoptado y, cuando corresponda, impondrá sanciones a los jugadores.
- 13.4 El árbitro puede aplicar una o más de las siguientes sanciones:
- a. una advertencia;
  - b. aumentar el tiempo de reflexión que disponga el adversario;
  - c. reducir el tiempo de reflexión que disponga el infractor;
  - d. decretar la pérdida de la partida;
  - e. reducir la puntuación obtenida en la partida al infractor;
  - f. aumentar la puntuación obtenida en la partida por el adversario, hasta el máximo posible para dicha partida;
  - g. la expulsión de la competición.
- 13.5 El árbitro puede conceder tiempo adicional a uno o ambos jugadores en caso de desorden ajeno a la partida.
- 13.6 El árbitro no puede intervenir en una partida excepto en los casos descritos en las *Leyes del Ajedrez*. No indicará el número de jugadas realizadas, excepto en

12.6 Infraction of any part of Articles 12.1 to 12.5 shall lead to penalties in accordance with Article 13.9.

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

12.8 If both players are found guilty according to Article 12.7, the game shall be declared lost by both players.

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

12.10 Unless the rules of the competition specify otherwise, a player may appeal against any decision of the arbiter, **even if he has signed the scoresheet as required in Article 8.8**.

### **Article 13: The role of the Arbiter (see Preface)**

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

13.2 The arbiter shall act in the best interest of the competition. He should ensure that a good playing environment is maintained and that the players are not disturbed. He shall supervise the progress of the competition. **The arbiter shall take special measures in the interests of disabled players and those who need medical attention.**

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

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

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

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

13.7 If someone observes an irregularity, he may inform only the arbiter. Otherwise spectators and players in other games are not to speak about or otherwise interfere in a game. If necessary, the arbiter may expel offenders from the playing venue.

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



aplicación del Artículo 8.5 cuando al menos una de las banderas haya caído. El árbitro se abstendrá de informar a un jugador de que su adversario ha realizado una jugada o de que no ha pulsado su reloj.

- 13.7
- a. Los espectadores y jugadores de otras partidas no pueden hablar o interferir de cualquier otro modo en una partida. Si fuera necesario, el árbitro puede expulsar del recinto de juego a los infractores. Si alguien observa una irregularidad, sólo puede informar al árbitro.
  - b. Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles o de cualquier otro dispositivo de comunicación en el recinto de juego y en cualquier otra zona designada por el árbitro, salvo que cuente con su autorización.

#### **Artículo 14: FIDE**

- 14.1 Las federaciones afiliadas pueden solicitar a la FIDE que adopte una decisión oficial en problemas relacionados con las *Leyes del Ajedrez*.

#### **APÉNDICES**

##### **A Ajedrez Rápido**

- A1 Una “partida de Ajedrez Rápido” es aquella en la que todas las jugadas deben efectuarse en un tiempo fijo de al menos 15 minutos pero menos de 60 por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por jugada multiplicado por 60 está incluido entre al menos 15 y menos de 60 minutos.
- A2 Los jugadores no están obligados a anotar las jugadas.
- A3 Cuando se cuente con una supervisión adecuada (por ejemplo, un árbitro para un máximo de tres partidas), se aplicarán las *Reglas de Competición*.
- A4 Cuando la supervisión sea inadecuada se aplicarán las *Reglas de Competición*, salvo cuando quede anulado por las siguientes *Reglas de Ajedrez Rápido*:
- a. Una vez completadas tres jugadas por cada jugador, no pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, la colocación del tablero o los tiempos que figuran en los relojes.  
En caso de emplazamiento cambiado de rey y dama, no se permite el enroque con ese rey.
  - b. El árbitro adoptará una decisión con respecto al Artículo 4 (la acción de mover las piezas) sólo a requerimiento de uno o de ambos jugadores.
  - c. Se considera que se ha completado una jugada ilegal cuando se ha puesto en marcha el reloj del adversario. El adversario cuenta entonces con el derecho, siempre antes de realizar su jugada, de reclamar que el jugador ha completado una jugada ilegal. Únicamente tras dicha reclamación adoptará el árbitro una decisión. En cambio, el árbitro intervendrá, si es posible, cuando

**13.9 Options available to the arbiter concerning penalties:**

- a. warning
- b. increasing the remaining time of the opponent
- c. reducing the remaining time of the offending player
- d. **a fine announced in advance**
- e. declaring the game to be lost by the offending player (the arbiter also shall decide the opponent's score)
- f. increasing the points scored in the game by the opponent to the maximum available for that game
- g. reducing the points scored in the game by the offending person
- h. expulsion from the event **which should only be considered in conjunction with the organiser.**

**Article 14: FIDE**

14.1 Member federations may ask FIDE to give a ruling on matters relating to the Laws of Chess.

**APPENDICES****Appendix A Rapidplay**

A.1 A "Rapidplay" game is one where either all the moves must be made in a fixed time of at least **10 minutes** but less than 60 minutes for each player; or the time allotted + 60 times any increment is at **least 10 minutes**, but less than 60 minutes for each player.

A.2 Players do not need to record the moves.

A.3 Where each arbiter supervises at most three games **from the start of play in a particular round of an event** the Competition Rules shall apply.

A.4 Where one arbiter supervises more than three games **from the start of play in a particular round of an event** the Competition Rules shall apply, except where they are overridden by the following Laws of Rapidplay:

a. Once **each** player has completed three moves, no claim can be made regarding incorrect piece placement, orientation of the chessboard or clock setting.

In case of incorrect king placement, castling is not allowed. In case of incorrect rook placement, castling with this rook is not allowed.

b. The arbiter shall make a ruling in accordance with Article 4 (The act of moving the pieces), only if requested to do so by one or both players.

c. An illegal move is completed once the player has pressed his clock. Before making a move, the opponent is then entitled to claim that the player completed an illegal move. Only after such a claim shall the arbiter make a ruling. However, if both kings are in check or the promotion of a pawn is not completed (the pawn has not been exchanged for a new piece), the arbiter shall intervene **if he observes the fact.**

d. 1. A flag is considered to have fallen when a player has made a valid claim to that effect. The arbiter shall refrain from signalling a flag-fall, but he may do so if both

ambos reyes estén en jaque o cuando no se haya completado la promoción de un peón.

- d. 1. Se considera que la bandera ha caído cuando un jugador ha hecho una reclamación válida a tal efecto. El árbitro se abstendrá de señalar una caída de bandera, pero podrá señalar la caída de ambas.
2. Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante debe detener ambos relojes y notificárselo al árbitro. Para que la reclamación prospere, la bandera del reclamante debe permanecer en alto, y la de su adversario caída, después de que se hayan parado los relojes.
3. Si ambas banderas han caído como se describe en (1) y (2), la partida es tablas.

## **B Ajedrez Relámpago**

- B1 Una “partida de Ajedrez Relámpago” es aquella en la que todas las jugadas deben efectuarse en un tiempo fijo menor de 15 minutos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por jugada multiplicado por 60 sea menor de 15 minutos por cada jugador.
- B2 Cuando se cuente con una supervisión adecuada (un árbitro para cada partida), se aplicarán las *Reglas de Competición* y el Artículo A.2.
- B3 Cuando la supervisión sea inadecuada se aplicará lo siguiente:
- a. El juego se registrará por las *Leyes del Ajedrez Rápido*, como en el Apéndice A, excepto en lo que quede anulado por las siguientes reglas de *Ajedrez Relámpago*.
  - b. Los Artículos 10.2 y A4c no son aplicables.
  - c. Una jugada ilegal se completa en cuanto se pone en marcha el reloj del adversario. En cualquier caso, el adversario está autorizado a reclamar la victoria antes de realizar su propia jugada. Si el adversario no puede alcanzar el mate por cualquier serie de jugadas legales, entonces está autorizado a reclamar tablas antes de realizar su propia jugada. Una vez que el adversario ha realizado su jugada, no puede corregirse una jugada ilegal, salvo por mutuo acuerdo sin la intervención de un árbitro.

## **C Notación Algebraica**

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

flags have fallen, in which case he shall declare the game drawn.

2. To claim a win on time, the claimant must stop the chessclock and notify the arbiter. For the claim to be successful, the claimant must have time remaining on his own clock after the chessclock has been stopped.

### Appendix B. Blitz

B.1 A “blitz” game” is one where all the moves must be made in a fixed time of less than **10 minutes** for each player; or the allotted time + 60 times any increment is less than 10 minutes.

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

B.3 Where **each** arbiter supervises one game **from the start of play in a particular round of an event** the Competition Rules and A.2 shall apply.

B.4 Where one arbiter supervises more than one game **from the start of play in a particular round of an event** the following shall apply:

a. Play shall be governed by the Rapidplay Laws as in Appendix A except where they are overridden by the following Laws of Blitz.

b. Article 10.2 and Appendix A.4.c do not apply.

c. An illegal move is completed once the player has pressed his clock. Before making a move, the opponent is then entitled to claim a win. **However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player’s king by any possible series of legal moves.**

Once the opponent has made his own move, an illegal move cannot be corrected unless this is agreed by the players without intervention of an arbiter.

d. If both kings are in check or the promotion of a pawn is not completed (the pawn has not been exchanged for a new piece), the arbiter shall intervene if he observes the fact.

### Appendix C. Algebraic notation

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

#### Description of the Algebraic System

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

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

### Descripción del Sistema Algebraico

- C1 En esta descripción, *pieza* significa cualquier pieza excepto un peón.
- C2 Cada pieza es indicada por la primera letra, en mayúscula, de su nombre. Por ejemplo: *R* = rey, *D* = dama, *T* = torre, *A* = alfil, *C* = caballo.
- C3 Para la letra inicial del nombre de las piezas, cada jugador es libre de usar la primera letra del nombre utilizado normalmente en su país. Por ejemplo: *A* = alfil (en español); *F* = *fou* (en francés); *L* = *loper* (en alemán). En publicaciones impresas se recomienda el uso de figuras.
- C4 Los peones no son indicados por su primera letra, sino que se les reconoce precisamente por la ausencia de la misma. Por ejemplo: *e5*, *d4*, *a5*.
- C5 Las ocho columnas (de izquierda a derecha para las blancas y de derecha a izquierda para las negras) son indicadas por las letras minúsculas: *a*, *b*, *c*, *d*, *e*, *f*, *g* y *h*, respectivamente.
- C6 Las ocho filas (de abajo arriba para las blancas y de arriba abajo para las negras) están numeradas: *1*, *2*, *3*, *4*, *5*, *6*, *7* y *8*, respectivamente. Consecuentemente, en la posición inicial las piezas y peones blancos se colocan en la primera y segunda filas; las piezas y peones negros en la octava y séptima filas.
- C7 Como consecuencia de las reglas anteriores, cada una de las 64 casillas está indicada invariablemente por una sola combinación de una letra y un número.

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

- C8 Cada movimiento de una pieza se indica por (a) la letra inicial del nombre de la pieza en cuestión y (b) la casilla de llegada. No hay guión entre (a) y (b). Por ejemplo: *Ae5*, *Cf3*, *Td1*.  
En el caso de peones, sólo se indica la casilla de llegada. Por ejemplo: *e5*, *d4*, *a5*.
- C9 Cuando una pieza realiza una captura, se inserta una *x* entre (a) la letra inicial del nombre de la pieza en cuestión y (b) la casilla de llegada. Por ejemplo: *Axe5*, *Cxf3*,

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

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

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

C.6 The eight ranks (from bottom to top for White and from top to bottom for Black) are numbered 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectively. Consequently, in the initial position the white pieces and pawns are placed on the first and second ranks; the black pieces and pawns on the eighth and seventh ranks.

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

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 Each move of a piece is indicated by a) the first letter of the name of the piece in question and b) the square of arrival. There is no hyphen between a) and b). Examples: Be5, Nf3, Rd1.

In the case of pawns, only the square of arrival is indicated. Examples: e5, d4, a5.

C.9 When a piece makes a capture, an x may be inserted between a) the first letter of the name of the piece in question and b) the square of arrival. Examples: Bxe5, Nxf3, Rxd1, but see also C10.

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

*Txd1.*

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

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

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

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

En el caso de una captura, puede insertarse una *x* entre (b) y (c).

Ejemplos:

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

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

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

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

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

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

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

Abreviaturas esenciales:

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

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

*x* captura.

*+* Jaque.

*++* o *#* mate.

*a.p.* captura de peón al paso.

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

1. If both pieces are on the same rank: by a) the first letter of the name of the piece, b) the file of departure, and c) the square of arrival.

2. If both pieces are on the same file: by a) the first letter of the name of the piece, b) the rank of the square of departure, and c) the square of arrival.

If the pieces are on different ranks and files method 1) is preferred.

Examples:

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

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

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

4. If a capture takes place on the square f3, the notations of the previous examples are still applicable, but an x may be inserted: 1) either Ngxf3 or Nexf3, 2) either N5xf3 or N1xf3, 3) either Nhxf3 or Ndx3, as the case may be.

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

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

C.13 Essential abbreviations

0-0 = castling with rook h1 or rook h8 (kingside castling)

0-0-0 = castling with rook a1 or rook a8 (queenside castling)

x = captures

+ = check

++ or # = checkmate

e.p. = captures “en passant”

Sample game:

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

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



No es obligatorio apuntar el jaque, el mate y la captura en la planilla.

Ejemplo de partida: 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 exd4 4.e5 Ce4 5.Dxd4 d5 6.exd6 a.p. Cxd6 7.Ag5 Cc6 8.De3+ Ae7 9.Cbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Rb1(=).

## D Finales a caída de bandera cuando no hay un árbitro en el recinto de juego

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

Puede reclamar en base a que:

- a. su adversario no puede ganar por procedimientos normales, o
- b. su adversario no ha estado haciendo ningún esfuerzo para ganar por procedimientos normales.

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

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

La reclamación será remitida a un árbitro, cuya decisión será la definitiva.

## E Reglas para partidas con ciegos y discapacitados visuales

E1 La organización del torneo tendrá la potestad de adaptar las siguientes reglas conforme a las circunstancias concretas. En el ajedrez de competición, cuando uno de los jugadores es discapacitado visual (legalmente *ciego*), cualquiera de los contendientes puede exigir la utilización de dos tableros, utilizando el jugador discapacitado visual un tablero especialmente adaptado y su adversario uno normal.

El tablero especial debe reunir los siguientes requisitos:

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

E2 El juego se regirá por las siguientes reglas:

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

- a - *Anna*
- b - *Bella*
- c - *Cesar*
- d - *David*
- e - *Eva*
- f - *Felix*
- g - *Gustav*

**Appendix D. Quickplay finishes where no arbiter is present in the venue**

D.1 Where games are played as in Article 10, a player may claim a draw when he has less than two minutes left on his clock and before his flag falls. This concludes the game.

He may claim on the basis:

- a. that his opponent cannot win by normal means, and/or
- b. that his opponent has been making no effort to win by normal means.

In a) the player must write down the final position and his opponent must verify it.

In b) the player must write down the final position and submit an up-to-date scoresheet.

The opponent shall verify both the scoresheet and the final position.

The claim shall be referred to **the designated arbiter**.

**Appendix E. Rules for play with blind and visually disabled players**

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

- a. measure at least 20 cm by 20 cm, and
- b. the black squares slightly raised, and
- c. a securing aperture in each square, and
- d. every piece provided with a peg that fits into the securing aperture, and
- e. pieces of Staunton design, the black pieces being specially marked.

E.2 The following regulations shall govern play:

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

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

**Unless the arbiter decides otherwise: ranks from white to black shall receive the German numbers**

- 1 - eins
- 2 - zwei
- 3 - drei

h - *Hector*

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

1 - *eins*

2 - *zwei*

3 - *drei*

4 - *vier*

5 - *fuenf*

6 - *sechs*

7 - *sieben*

8 - *acht*

El enroque se anuncia "*Lange Rochade*" (en alemán para el enroque largo) y "*Kurze Rochade*" (en alemán para el enroque corto).

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

2. En el tablero del jugador discapacitado visual, se considerará "tocada" una pieza cuando haya sido sacada del agujero de seguridad.
3. Se considerará una jugada "realizada" cuando:
  - a. en el caso de una captura, la pieza capturada ha sido retirada del tablero del jugador al que le corresponde jugar;
  - b. se coloca una pieza en un agujero de seguridad distinto;
  - c. la jugada ha sido anunciada.Sólo entonces se pondrá en marcha el reloj del adversario.

En lo que se refiere a estas reglas 2 y 3 (consideración de pieza tocada y jugada realizada), para el jugador no discapacitado serán válidas las reglas normales.

4. Se admitirá un reloj de ajedrez especialmente construido para discapacitados visuales. Incorporará las siguientes características:
  - a. una esfera adaptada con manecillas reforzadas, con un punto resaltado cada cinco minutos y con dos cada quince;
  - b. una bandera que pueda ser tocada fácilmente. Debería tenerse cuidado para que la bandera esté emplazada de tal manera que permita al jugador tocar la manecilla de los minutos durante los últimos cinco minutos de cada hora.
5. El jugador discapacitado visual debe anotar la partida en Braille o escritura normal, o bien grabar las jugadas mediante un magnetófono.
6. Un *lapsus linguae* en el anuncio de una jugada debe ser corregido inmediatamente, antes de poner en marcha el reloj del adversario.
7. Si en el transcurso de una partida aparecieran posiciones diferentes en los dos tableros, deben ser corregidas con la ayuda de un árbitro y consultando

- 4 - vier
- 5 - fuenf
- 6 - sechs
- 7 - sieben
- 8 - acht

Castling is announced “Lange Rochade” (German for long castling) and “Kurze Rochade” (German for short castling).

The pieces bear the names: Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer.

2. On the visually disabled player's board a piece shall be considered “touched” when it has been taken out of the securing aperture.

3. A move shall be considered “made” when:
- a. in the case of a capture, the captured piece has been removed from the board of the player whose turn it is to move
  - b. a piece is placed into a different securing aperture
  - c. the move has been announced.
- Only then shall the opponent's clock be started.

As far as points 2 and 3 are concerned the normal rules are valid for the sighted player.

4. A specially constructed chessclock for the visually disabled shall be admissible. It shall incorporate the following features:

- a. a dial fitted with reinforced hands, with every five minutes marked by one raised dot, and every 15 minutes by two raised dots, and
- b. a flag which can be easily felt; care should be taken that the flag is so arranged as to allow the player to feel the minute hand during the last 5 minutes of the full hour.

**c. optionally, a means of announcing audibly only to the visually disabled player the number of moves.**

5. The visually disabled player must record the moves in Braille or longhand or record the moves on a electronic device.

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

ambas planillas. Si las dos planillas coinciden, el jugador que ha anotado bien la jugada pero la ha ejecutado mal debe ajustar su posición a la que corresponde con lo escrito.

8. En el caso de que sucedan tales diferencias y se observe que las planillas difieren, se retrocederán las jugadas hasta el punto en que ambas estén de acuerdo y, consecuentemente, el árbitro ajustará los relojes.
9. El jugador discapacitado visual tendrá derecho a valerse de un asistente, quien se encargará de alguna o de todas las funciones siguientes:
  - a. Realizar la jugada de cualquiera de los jugadores en el tablero del adversario.
  - b. Anunciar las jugadas de ambos jugadores.
  - c. Encargarse de anotar la partida por parte del discapacitado visual y poner en marcha el reloj del adversario (teniendo en cuenta la regla 3.c).
  - d. Informar al discapacitado visual, sólo a requerimiento de éste, del número de jugadas completadas y del tiempo empleado por ambos jugadores.
  - e. Reclamar la partida en caso de que se haya excedido el límite de tiempo e informar al árbitro cuando el jugador no discapacitado haya tocado una de sus piezas.
  - f. Llevar a cabo las formalidades necesarias en caso de que se aplase la partida. Si el discapacitado visual no se vale de un asistente, su adversario puede hacer uso de uno que se encargue de las labores mencionadas en los puntos (a) y (b).

## **F Reglas de Ajedrez960**

**F1** Antes del comienzo de una partida de Ajedrez960 se sortea la posición inicial de las piezas según unas reglas concretas. Después se juega la partida de la misma forma que en el ajedrez normal. En concreto, las piezas y peones se mueven normalmente y el objetivo de cada jugador es dar jaque mate al rey del oponente.

### **F2 Requerimientos de la posición inicial**

La posición inicial en Ajedrez960 debe reunir ciertas reglas. Los peones blancos se ponen en la segunda fila como en el ajedrez normal. Todas las piezas blancas restantes se sitúan al azar en la primera línea, pero con las restricciones siguientes:

- a. El rey se sitúa en algún lugar entre las dos torres.
- b. Los alfiles se ponen en casillas de colores distintos.
- c. Las piezas negras se sitúan simétricamente a las piezas blancas.

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

### **F3 El enroque en Ajedrez960**

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

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

- a. making either player's move on the board of the opponent
- b. announcing the moves of both players
- c. keeping the game score of the visually disabled player and starting his opponent's clock (keeping point 3.c in mind)
- d. informing the visually disabled player only at his request of the number of moves completed and the time used up by both players
- e. claiming the game in cases where the time limit has been exceeded and informing the arbiter when the sighted player has touched one of his pieces
- f. carrying out the necessary formalities in case the game is adjourned.

9. If the visually disabled player does not make use of an assistant, the sighted player may make use of one who shall carry out the duties mentioned in points 8.a and 8.b.

## **Appendix F. Chess960 Rules**

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

### **F.2 Starting position requirements**

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

- a. the king is placed somewhere between the two rooks, and
- b. the bishops are placed on opposite-coloured squares, and
- c. the black pieces are placed opposite the white pieces.

The starting position can be generated before the game either by a computer program or using dice, coin, cards, etc.

### **F.3 Chess960 Castling Rules**

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

#### *b. How to castle*

In Chess960, depending on the pre-castling position of the castling king and rook,

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

**b. *Cómo enrocarse***

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

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

***Recomendación***

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

***Aclaración***

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

***Notas***

1. Para evitar cualquier malentendido, podría ser útil declarar “me voy a enrocar” antes de enrocarse.
2. En algunas posiciones iniciales es posible que no se mueva el rey o la torre (pero no ambos).
3. En algunas posiciones iniciales es posible que el enroque tenga lugar en la primera jugada.
4. Todas las casillas situadas entre la casilla de origen del rey y la de destino (incluyendo esta última), y todas las casillas situadas entre la casilla de origen de la torre y la de destino (incluyendo esta última), deberán estar vacías, a excepción de la del rey y la de la torre con la que se enroque.
5. En algunas posiciones iniciales, determinadas casillas podrán

the castling manoeuvre is performed by one of these four methods:

1. double-move castling: by making a move with the king and a move with the rook, or
2. transposition castling: by transposing the position of the king and the rook, or
3. king-move-only castling: by making only a move with the king, or
4. rook-move-only castling: by making only a move with the rook.

#### *Recommendations*

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

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

#### *Clarification*

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

#### *Notes*

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

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

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

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

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

## **Appendix G Adjournd games**

G.1 a. If a game is not finished at the end of the time prescribed for play, the arbiter shall require the player having the move to "seal" that move. The player must write his move in unambiguous notation on his scoresheet, put his scoresheet and that of his opponent in an envelope, seal the envelope and only then stop the chessclock. Until he has stopped the chessclock the player retains the right to change his sealed move.

If, after being told by the arbiter to seal his move, the player makes a move on the chessboard he must write that same move on his scoresheet as his sealed move.

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



permanecer ocupadas durante el enroque, aunque en el ajedrez estándar deberían estar vacías. Por ejemplo, tras enrocarse por el flanco c (O-O-O), es posible que a, b y/o e permanezcan ocupadas, y tras enrocarse por el flanco g (O-O) es posible que e y/o h permanezcan ocupadas.

### **Directrices para el caso de que una partida tenga que ser aplazada**

- 1
  - a. Si una partida no ha terminado al final del tiempo establecido para la sesión, el árbitro exigirá al jugador que esté en juego que “selle” su jugada. El jugador debe anotar su jugada de forma clara e inequívoca en su planilla, poner su planilla y la de su adversario en un sobre, cerrar el sobre y, sólo entonces, parar su reloj sin poner en marcha el de su adversario. Hasta que haya parado los relojes, el jugador mantiene el derecho a cambiar su jugada secreta. Si, tras haber sido advertido por el árbitro para que selle su jugada, el jugador realiza una jugada sobre el tablero, debe anotar dicha jugada en su planilla como su jugada secreta.
  - b. Un jugador que, estando en juego, aplaza la partida antes del fin de la sesión de juego, se considerará que ha realizado la jugada secreta a la hora establecida para el fin de la sesión, indicándose así su tiempo restante.
- 2 En el sobre se escribirán los siguientes datos:
  - a. los nombres de los jugadores;
  - b. la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta;
  - c. el tiempo empleado por cada jugador;
  - d. el nombre del jugador que ha realizado la jugada secreta;
  - e. el número de la jugada secreta;
  - f. la oferta de tablas, si la propuesta sigue vigente;
  - g. la fecha, hora y lugar de reanudación de la partida.
- 3 El árbitro comprobará la exactitud de la información escrita en el sobre y es el responsable de su custodia.
- 4 Si un jugador propone tablas después de que su adversario haya sellado su jugada, la oferta permanece válida hasta que el adversario la haya aceptado o rechazado, como en el Artículo 9.1.
- 5 Antes de reanudarse la partida, se pondrá sobre el tablero la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta y se indicará en los relojes el tiempo empleado por cada jugador en el momento del aplazamiento.
- 6 Si antes de la reanudación de la partida se acuerdan tablas o uno de los jugadores notifica al árbitro que abandona, finaliza la partida.
- 7 El sobre se abrirá sólo cuando esté presente el jugador que debe responder a la jugada secreta.

- G.2 The following shall be indicated upon the envelope:
- a. the names of the players, and
  - b. the position immediately before the sealed move, and
  - c. the time used by each player, and
  - d. the name of the player who has sealed the move, and
  - e. the number of the sealed move, and
  - f. the offer of a draw, if the proposal is current, and
  - g. the date, time and venue of resumption of play.
- G.3 The arbiter shall check the accuracy of the information on the envelope and is responsible for **its safekeeping**.
- G.4 If a player proposes a draw after his opponent has sealed his move, the offer is valid until the opponent has accepted it or rejected it as in Article 9.1.
- G.5 Before the game is to be resumed, the position immediately before the sealed move shall be set up on the chessboard, and the times used by each player when the game was adjourned shall be indicated on the clocks.
- G.6 If prior to the resumption the game is agreed drawn, or if one of the players notifies the arbiter that he resigns, the game is concluded.
- G.7 The envelope shall be opened only when the player who must reply to the sealed move is present.
- G.8 Except in the cases mentioned in Articles 5, 6.9 and 9.6, the game is lost by a player whose recording of his sealed move:
- a. is ambiguous, or
  - b. is recorded in such a way that its true significance is impossible to establish, or
  - c. is illegal.
- G.9 If, at the agreed resumption time:
- a. the player having to reply to the sealed move is present, the envelope is opened, the sealed move is made on the chessboard and his clock is started.
  - b. the player having to reply to the sealed move is not present, his clock shall be started on his arrival, he may stop his clock and summon the arbiter; the envelope is then opened and the sealed move is made on the chessboard; his clock is then restarted.
  - c. the player who sealed the move is not present, his opponent has the right to record his reply on the scoresheet, seal his scoresheet in a fresh envelope, stop his clock and start the absent player's clock instead of making his reply in the normal manner. If so, the envelope shall be handed to the arbiter for safekeeping and opened on the absent player's arrival.
- G.10 Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless **the arbiter decides otherwise. However, if the player who made the sealed move arrives after the default time: he shall win if he sealed checkmate; he shall draw if he sealed stalemate. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.**

- 8 Excepto en los casos mencionados en los Artículos 5, 6.10 y 9.6, pierde la partida un jugador cuya anotación de la jugada secreta:
  - a. sea ambigua; o
  - b. esté escrita de tal forma que sea imposible establecer su significado real; o bien
  - c. resulte ser una jugada ilegal.
  
- 9 Si a la hora acordada para la reanudación:
  - a. Está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, se abre el sobre, se ejecuta la jugada secreta sobre el tablero y se pone en marcha su reloj.
  - b. No está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, se pondrá en marcha su reloj. Al llegar, el jugador puede detener su reloj y requerir la presencia del árbitro. Es entonces cuando se abre el sobre y se ejecuta la jugada secreta sobre el tablero, volviéndose a poner en marcha su reloj.
  - c. No está presente el jugador que selló su jugada, su adversario tiene derecho a anotar su respuesta en la planilla, sellar su jugada en un nuevo sobre, detener su reloj y poner en marcha el del jugador ausente, en lugar de ejecutar su jugada en la forma normal. Si así fuere, el sobre se lo pasará al árbitro para su custodia y se abrirá a la llegada del jugador ausente.
  
- 10 Perderá la partida el jugador que se presente ante el tablero con más de una hora de retraso sobre la hora programada para la reanudación de una partida aplazada (salvo que las bases de la competición o el árbitro decidan otra cosa).  
No obstante, si el ausente es el jugador que hizo la jugada secreta, la partida se decide de otra forma, si:
  - a. el jugador ausente ha ganado la partida porque la jugada secreta da mate; o
  - b. el jugador ausente ha entablado la partida porque la jugada secreta genera una posición de rey ahogado o una posición como la descrita en el Artículo 9.6; o bien
  - c. el jugador presente ante el tablero ha perdido la partida conforme al Artículo 6.10.
  
- 11
  - a. Si se pierde el sobre que contiene la jugada secreta, la partida continuará a partir de la posición y con los tiempos anotados en el momento del aplazamiento. Si no se pudiera restablecer el tiempo consumido por cada jugador, el árbitro ajustará los relojes. El jugador que hizo la jugada secreta, ejecuta sobre el tablero la jugada que declara ser la que selló.
  - b. Si es imposible restablecer la posición, se anula la partida y deberá jugarse una nueva.
  
- 12 Si, en la reanudación de la partida y antes de hacer su primera jugada, uno de los jugadores muestra que el tiempo consumido ha sido puesto incorrectamente en alguno de los relojes, el error debe ser corregido. Si no se prueba el error en ese momento, la partida continúa sin hacer correcciones, salvo que el árbitro considere

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

G.12 a. If the envelope containing the sealed move is missing, the game shall continue from the adjourned position, with the clock times recorded at the time of adjournment. If the time used by each player cannot be re-established the arbiter shall set the clocks. The player who sealed the move shall make the move he states he sealed on the chessboard.

b. If it is impossible to re-establish the position, the game is annulled and a new game must be played.

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

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

## Appendix H Glossary of terms in the laws of chess

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

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

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

**analyse:** 12.3. Where player(s) make moves on a board to try to determine what is the best continuation.

**appeal:** 12.10. Normally a player has the right to appeal against a decision of the arbiter or organiser.

**arbiter:** Preface. The person(s) responsible for ensuring that the rules of a competition are followed.

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

**assistant:** 8.1. A person who may help the smooth running of the event in various ways.

**attack:** 3.1. A piece is said to attack an opponent's piece if the piece could make a capture on that square.

**black:** 2.2. **1.** There are 16 dark coloured pieces or squares called black. Or **2.** When capitalised, this also refers to the player of the black pieces.

**blitz:** A game where each player's thinking time is less than 10 minutes

**board:** 2.4. Short for chessboard.

**Bronstein mode:** 6.3b. See delay mode.

**capture:** 3.1. Where a piece is moved from its square to a square occupied by an opponent's piece, the latter is removed from the board. See also 3.7d. In notation x.

que las consecuencias serían demasiado graves.

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

**castling:** 3.8a-b. A move of the king towards a rook. See the article. In notation 0-0 kingside castling, 0-0-0 queenside castling.

**cellphone:** See mobile phone.

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

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

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

**chessclock:** 6.1. A clock with two time displays connected to each other.

**chess set:** the 32 pieces on the chessboard.

**Chess960:** F. A variant of chess where the back row pieces are set up in one of the 960 possible variations.

**claim:** 6.8. The player may make a claim to the arbiter under various circumstances.

**clock:** 6.1. One of the two time displays.

**completed move:** 6.7a. Where a player has made his move and then pressed his clock.

**contiguous area:** An area, touching but not actually part of playing area. For example, that set aside for spectators.

**cumulative (Fischer) mode:** 10.2c. Where a player receives an extra amount of time (often 30 seconds) prior to each move.

**dead position:** 5.2b. Where neither player can mate the opponent's king with any series of legal moves.

**default time:** 6.6. The specified time a player may be late without being forfeited.

**Delay (Bronstein) mode:** 6.3b. Both players receive an allotted 'main thinking time'. Each player also receives a "fixed extra time" with every move. The countdown of the main thinking time only commences after the fixed extra time has expired. Provided the player presses his clock before the expiration of the fixed extra time, the main thinking time does not change, irrespective of the proportion of the fixed extra time used.

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

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

**disability:** 6.2e. a condition, such as a physical or mental handicap, that results in partial or complete loss of a person's ability to perform certain chess activities.

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

**draw offer:** 9.1.b. Where a player may offer a draw to the opponent. This is indicated on the scoresheet with the symbol (=).

**elapsed time:** 6.7b. The time between the start of the round and the arrival of a player.

**en passant:** 3.7d. See that article for an explanation. In notation e.p.

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

**explanation:** 12.9. A player is entitled to have a Law explained.

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

**Fischer mode:** See cumulative mode.

**flag:** 6.1. The device that displays when a time period has expired.

**flag fall:** 6.1. Where the allotted time of a player has expired.

**handicap:** See disability.

**I adjust:** See j'adoube.

**impairment:** See disability.

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

move it.

**kingside:** 3.8b. The vertical half of the board on which the king stands at the start of the game.

**illegal:** 4.3c. A position or move that is impossible because of the Laws of Chess.

**made:** 1.1. A move is said to have been “made” when the piece has been moved to its new square, the hand quit the piece and the captured piece, if any, removed from the board.

**mate:** Abbreviation of checkmate.

**minor piece.** Bishop or knight.

**mobile phone:** 12.3b. cellphone.

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

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

**move counter:** 6.10b. A device on a chessclock which may be used to record the number of times the clock has been pressed by each player.

**normal means:** 10.2b. Playing in a positive manner to try to win; or, having a position such that there is a realistic chance of winning the game other than just flag fall.

**opponent:** 1.1. The person who is waiting for the player to move.

**organiser.** 13.9h. The person responsible for such as the venue, dates, prize money, invitations, format of the event and so on.

**over-the-board:** introduction. The Laws cover only this type of chess, not internet, nor correspondence, etc.

**penalties:** 13.9. The arbiter may apply penalties as listed in 13.9 in ascending order of severity.

**piece:** 2. **1.** One of the 32 figurines on the board. Or **2.** A queen, rook, bishop or knight.

**player:** 1.1. The person whose turn it is to move.

**playing area:** 12.2. The place where the games of an event are played.

**playing venue:** 12.2. The only place to which the players have access during play.

**points:** 11.1. Normally a player scores 1 point for a win,  $\frac{1}{2}$  point for a draw, 0 for a loss. An alternative is 3 for a win, 1 for a draw, 0 for a loss.

**press the clock:** 6.7a. The act of pushing the button or lever on a chess clock which stops the player’s clock and starts that of his opponent.

**promotion:** 3.7e. Where a pawn reaches the eighth rank and is replaced by a new queen, rook, bishop or knight of the same colour.

**queen:** as in queen a pawn, meaning to promote a pawn to a queen.

**queenside:** 3.8b. The vertical half of the board on which the queen stands at the start of the game.

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

**rank:** 2.4. A horizontal column of eight squares on the chessboard.

**rapidplay:** A. A game where each player’s thinking time is at least 10 minutes, but less than 60.

**repetition:** 5.2.d. A player may claim a draw if the same position occurs three times.

**resigns:** 5.1b. Where a player gives up, rather than play to mate.

**rest rooms:** 12.2. Toilets, also the room set aside in World Championships where the players can relax.

**result:** 8.7. Usually the result is 1-0, 0-1 or  $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ . In exceptional circumstances both players may lose (Article 12.9), or one score  $\frac{1}{2}$  and the other 0 (Article 12.3b). For unplayed games the scores are indicated by +/- (White wins by forfeit), -/+ (Black wins

by forfeit), -/- (Both players lose by forfeit).

**rules of the competition:** 6.6b. At various points in the Laws there are options. The competition rules must state which have been chosen.

**sealed move:** Guidelines for adjournment. Where a game is adjourned the player seals his next move in an envelope.

**scoresheet:** 8.1. A paper sheet with spaces for writing the moves. This can also be electronic.

**spectators:** Non-players viewing the games. This includes players after their games have been concluded.

**screen:** 6.14. An electronic display of the position on the board.

**stalemate:** 5.2a. Where the player has no legal move and his king is not in check.

**time control:** 1. The regulation about the time the player is allotted. For example, 40 moves in 90 minutes, all the moves in 30 minutes, plus 30 seconds cumulatively from move 1.

**Or 2.** A player is said “to have reached the time control”, if, for example he has made the 40 moves in less than 90 minutes.

**time period:** A part of the game where the players must complete a number of moves, or all the moves in a certain time.

**touch move:** 4.3. If a player touches a piece with the intention of moving it, he is obliged to move it.

**white:** 2.2. **1.** There are 16 light coloured pieces or squares called white. **Or 2.** When capitalised, this also refers to the player of the white pieces.

**zero tolerance:** 6.6a. Where a player must arrive at the chessboard before the start of the session.

**50 move rule:** 5.2e. A player may claim a draw if at least the last 50 moves have been made without a capture or pawn move.