



**Olimpiadas**  
del empleado público

## AJEDREZ

### LA POSICION INICIAL DE LAS PIEZAS EN EL TABLERO

- a) Al comienzo de la partida, las blancas disponen de 16 piezas de color claro (las piezas «blancas»); las negras tienen 16 piezas de color oscuro (las piezas «negras»).
- b) La partida de ajedrez se juega entre dos adversarios que mueven sus piezas sobre una superficie cuadrada, llamada "tablero".
- c) El jugador que tiene las piezas claras (las blancas) realiza la primera jugada, luego los jugadores mueven en forma alternada, el jugador que tiene las piezas oscuras (las negras) realiza la siguiente jugada.
- d) Se dice que a un jugador "le toca mover" cuando se ha "realizado" la jugada de su adversario.
- e) El objetivo de cada jugador es situar al rey adversario "bajo ataque", de tal forma que el adversario no disponga de ninguna jugada legal.
- f) Del jugador que alcanza este objetivo se dice que ha dado "mate" al rey adversario y que ha ganado la partida. No está permitido dejar al propio rey bajo ataque, ni exponerlo al ataque ni tampoco "capturar" el rey adversario.
- g) El jugador cuyo rey ha recibido el mate pierde la partida.
- h) Si la posición es tal que a ninguno de los jugadores le es posible dar mate al rey del adversario, la partida es tablas [ver Artículo 5.2.2].

### EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

- a) No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color.
- b) Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza adversaria, ésta es capturada y retirada del tablero como parte del mismo movimiento.
- c) Se dice que una pieza ataca a una adversaria si puede efectuar una captura en esa casilla.
- d) Se considera que una pieza ataca una casilla incluso si está impedida de moverse a dicha casilla porque este movimiento dejaría o colocaría a su propio rey bajo ataque.
- e) El alfil puede moverse a cualquier casilla de las diagonales en que se encuentra.
- f) La torre puede moverse a cualquier casilla de la fila o de la columna en que se encuentra.
- g) La dama puede moverse a cualquier casilla de la fila, de la columna o de las diagonales en que se encuentra.
- h) El caballo puede moverse a una de las casillas más próximas a la que se encuentra, sin ser de la misma fila, columna o diagonal.
- i) El peón puede moverse hacia adelante a la casilla inmediatamente delante de él en la misma columna, siempre que dicha casilla esté desocupada.
- j) Hay dos formas diferentes de mover el rey:
  - Desplazándolo: a cualquier casilla adyacente
  - «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 sola jugada del rey y que se realiza como sigue: el rey es trasladado dos casillas desde su casilla original hacia la torre situada en su casilla original y luego dicha torre es trasladada a la casilla que acaba de atravesar el rey.
- k) Regla de la pieza tocada, pieza movida: especifica que, si un jugador toca deliberadamente una pieza en el tablero cuando es su turno para mover, entonces el jugador debe mover o capturar dicha pieza si se está permitido. Si fue la pieza del jugador la que fue tocada, debe ser movida si está permitido.

### PUNTUACION

- a) En torneos, y a efecto de computar los resultados, se otorga al ganador de una partida un punto, medio punto a cada jugador que ha hecho tablas, y cero puntos al perdedor de una partida.