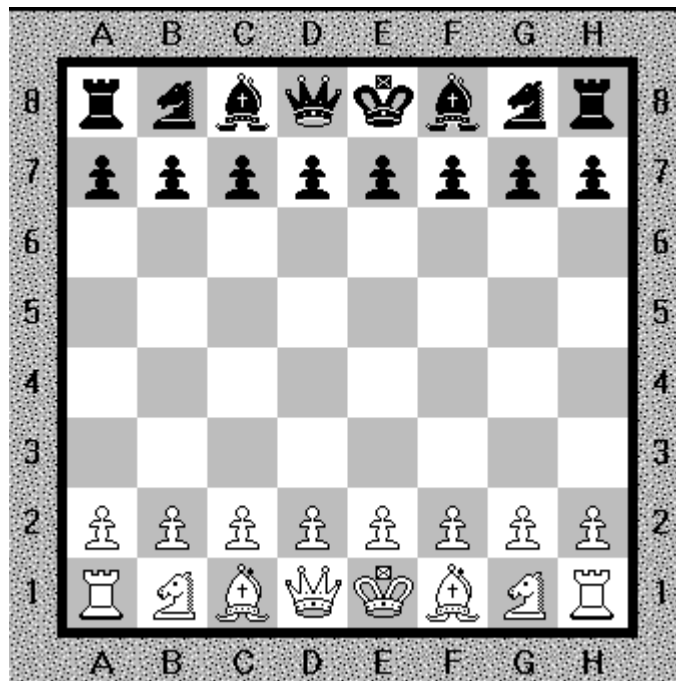


Extracto de las reglas del Ajedrez

El juego de Ajedrez es jugado entre dos oponentes, moviendo piezas sobre un tablero cuadrado. El tablero está compuesto de 64 cuadrados iguales (escaques), alternadamente claros (los escaques blancos) y oscuros (los escaques negros). El tablero estará situado entre los dos jugadores, de tal manera que el cuadro más próximo a la derecha de cada jugador es blanco. La sucesión vertical de cada 8 cuadros es llamada *columna*. La sucesión horizontal de cada 8 cuadros es llamada *fila*. La alineación de cuadros del mismo color que se tocan de esquina a esquina es llamada *diagonal*.

Al comienzo del juego, un jugador tiene 16 piezas de color claro (las piezas blancas), y el otro jugador 16 piezas de color oscuro (las piezas negras). Estas piezas, por jugador, son las siguientes: un rey, una dama (situada sobre la casilla de su mismo color), dos torres (situadas en las esquinas), dos alfiles (en las casillas adyacentes al rey y la dama), dos caballos (entre la torre y el alfil) y ocho peones. La posición inicial de las piezas en el tablero de Ajedrez es como sigue:



El jugador que posee las piezas blancas comienza la partida. Los jugadores hacen alternativamente un movimiento cada vez, hasta que la partida termina. A un jugador se dice que le toca jugar cuando el movimiento de su oponente ha sido completado. Con la excepción del enroque, una jugada es la transferencia de una pieza de un cuadrado o casilla a otra, la cual se encuentra vacía u ocupada por una pieza adversaria. Ninguna pieza, con excepción de la torre, cuando efectúa el enroque, y el caballo, puede cruzar una casilla ocupada por otra pieza. Una pieza jugada a una casilla ocupada por una pieza adversaria la captura como parte de dicha jugada. La pieza capturada tiene que ser retirada inmediatamente del tablero por el jugador que efectúa la captura.

El movimiento de las piezas

1. El Rey.

- a. Excepto cuando se efectúa el enroque, el rey se mueve a cualquiera casilla adyacente, siempre que la misma no se encuentre atacada por una pieza adversaria.
- b. El enroque es un movimiento conjunto del rey y cualquiera de las dos torres y se considera como una sola jugada, efectuándose como sigue: el rey se traslada dos casillas en dirección de la torre seleccionada partiendo de su casilla original, por la misma fila, entonces la torre es trasladada sobre el rey a la casilla adyacente al mismo, o sea aquella casilla que el rey acaba de cruzar.
- c. El enroque es ilegal: i. Si el rey se ha movido o ii. si la torre con la cual se pretende enrocar ya se ha movido.
- d. El enroque no puede efectuarse momentáneamente: i. Si el rey se encuentra en jaque, o la casilla sobre la cual el rey tiene que cruzar o la que pretende ocupar está atacada por una pieza adversaria. ii. Si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la cual intenta enrocar.

2. La Dama.

La dama se mueve a cualquiera casilla en la columna, fila o diagonal en que se halla.

3. La Torre.

La torre se mueve a cualquiera casilla en la columna o fila en donde se encuentra.

4. El Alfil.

El alfil se mueve a cualquiera casilla en las diagonales en donde se encuentra.

5. El Caballo.

El movimiento del caballo está compuesto de dos partes: la primera consiste en desplazarse a una casilla contigua a la ocupada originalmente, bien sea por la fila o por la columna y entonces, siempre alejándose de la casilla original de partida, da otro paso de una casilla diagonalmente. No importa que la casilla a la que se refiere el primer paso esté ocupada.

6. El Peón.

- a. El peón solo se mueve hacia adelante.
- b. Excepto cuando se realiza una captura, él avanza desde su casilla original ya sea una o dos casillas adelante, siguiendo la columna sobre la que está situado y en los movimientos subsiguientes, avanza solo una casilla sobre su columna. Cuando efectúa una captura avanza una casilla a lo largo de las diagonales sobre las que está situado.
- c. Un peón que ataca una casilla cruzada por un peón adversario que ha sido avanzado dos casillas en un solo movimiento partiendo de su casilla original, puede capturar al peón adversario tal como si él mismo hubiera avanzado una sola casilla. Esta captura puede ser hecha solamente en respuesta a tal avance y es llamada una captura al paso (en passant).
- d. Cuando alcance a llegar a la última fila, un peón tiene que ser cambiado como parte de la misma jugada por una dama, torre, alfil o caballo del mismo color del peón, de acuerdo a la elección del jugador, y sin tener en cuenta las piezas que aún quedan sobre el tablero. Este cambio de un peón por otra pieza es llamado "promoción" y el efecto de la pieza promovida es inmediato.

Finalización de la partida.

El rey está en jaque cuando la casilla que él ocupa es atacado por una o dos piezas adversarias; en este caso, se dice que el oponente está dando jaque al rey, (un jugador no puede hacer una jugada que deje a su rey en una casilla atacada por cualquiera pieza de su adversario. Todo jaque debe ser parado inmediatamente en el movimiento siguiente del jugador cuyo rey recibe el mismo. Si cualquier jaque no puede ser parado, entonces se dice que el rey ha recibido "jaque mate" (o mate).

La partida es ganada por el jugador que da mate al rey adversario, esto inmediatamente termina la partida. La partida es ganada por el jugador cuyo adversario declara que abandona, esto termina la partida.

La partida es tablas (empate) cuando el rey del jugador a quien le toca mover no está en jaque, y dicho jugador no puede efectuar ningún movimiento legal. Se dice entonces que el rey está ahogado. Esto inmediatamente termina la partida. La partida es tablas (empate) cuando uno de los siguientes finales se produce:

- a. Rey contra Rey.
- b. Rey contra rey, uno de los contendientes poseyendo alfil o caballo.
- c. Rey y alfil contra Rey y alfil, con ambos alfiles sobre diagonales de igual color. Esto inmediatamente termina la partida.

Un jugador que posee solamente su rey no puede ganar el juego. Será declarada tablas la partida si el oponente del jugador que posee solamente su rey, sobrepasa el límite de tiempo, o ha anotado en la suspensión de la partida una jugada ilegal. La partida es tablas (empate), de mutuo acuerdo entre ambos oponentes. Esto inmediatamente termina la partida.

La partida es tablas, a petición del jugador a quien le toque jugar cuando la misma posición se repite por tercera vez. La posición es considerada la misma si las piezas de la misma clase y color ocupan las mismas casillas, y si las jugadas posibles de todas las piezas son las mismas, incluyendo el derecho a enroscarse o de tomar un peón adversario "al paso".

La partida es tablas, cuando un jugador al cual le corresponde jugar reclama las tablas y demuestra que al menos los últimos 50 movimientos consecutivos han sido realizados por cada contendiente sin la captura de alguna pieza, y sin haberse realizado algún movimiento de peón. Este número de 50 movimientos puede ser aumentado para ciertas posiciones, siempre que este aumento en número y que estas posiciones hayan sido anunciadas claramente por el organizador antes del comienzo del evento.

La partida es perdida por el jugador que no haya completado el número establecido de jugadas en el tiempo estipulado, a no ser que su oponente posea solamente su rey, en este caso, la partida es tablas.

Notación Internacional.

La notación permite expresar de forma unívoca una jugada. El formato es: columna y fila de la casilla de origen y columna y fila de la casilla de destino. La columna expresada por una letra (A..H) y la fila por un dígito (1..8). El enroque se expresa indicando la posición inicial del rey y su posición final.