

El texto en inglés es la versión auténtica del Reglamento de Ajedrez, que se adoptó en el 88º Congreso de la FIDE celebrado en Göynük (Turquía), y que entra en vigor el 1º de enero de 2018.

Leyes **seleccionadas** de Ajedrez de la FIDE que entrarán en vigor el 1 de enero de 2018,
Reglas completas: <https://handbook.fide.com/chapter/E012018> (English)
<https://feda.org/feda2k16/wp-content/uploads/Leyes2018.pdf> (Español)
<http://www.ara.org.ar/reglamentofide.html> (Español)

Más: <https://ajedrezreglas.com/>

4.1 Cada movimiento debe ser jugado con una sola mano.

4.2.1 Sólo 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 “j’adoube” o “compongo”).

4.2.2 Cualquier otro contacto físico con una pieza, excepto si es claramente accidental, se considerará intencionado.

4.3 Exceptuando lo previsto en el Artículo 4.2, si el jugador que está en juego toca sobre el tablero con la intención de mover o capturar:

4.3.1 una o más piezas propias, debe mover la primera pieza tocada que se pueda mover;

4.3.2 una o más piezas del adversario, debe capturar la primera pieza tocada que pueda ser capturada;

4.3.3 una o más piezas de cada color, debe capturar la primera pieza tocada del adversario con su primera pieza tocada 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

4.4.1 toca su rey y una torre, debe enrocar por ese lado si fuera legal hacerlo, o

4.4.2 toca deliberadamente una torre y luego su rey, no podrá enrocar por ese lado en ese movimiento y se procederá según lo establecido en el Artículo 4.3.a, o

4.4.3 con la intención de enrocar, toca el rey y luego una torre, siendo ilegal el enroque con esa torre, el jugador debe realizar otro movimiento legal con su rey (lo que puede incluir el enroque con la otra torre). Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal, o

4.4.4 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 de acuerdo con los artículos 4.3 o 4.4 puede ser movida o capturada, el jugador puede realizar cualquier movimiento legal.

4.6 El acto de promoción puede realizarse de varias maneras:

- 4.6.1 el peón no tiene por qué ser colocado en la casilla de llegada,
- 4.6.2 la retirada del peón y la colocación de la nueva pieza en la casilla de promoción pueden realizarse en cualquier orden.
- 4.6.3 Si una pieza del oponente se encuentra en la casilla de llegada, debe ser capturada.

4.7 Cuando se ha dejado una pieza en una casilla, como movimiento legal o parte de un movimiento legal, ya no puede ser movida a otra casilla en este movimiento. Se considera realizado un movimiento:

- 4.7.1 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
- 4.7.2 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, el movimiento no se considera todavía completado, pero el jugador ya no tiene otra opción que realizar el enroque por ese lado, siempre que sea legal. Si el enroque por ese lado es ilegal, el jugador debe hacer otro movimiento legal con su rey (que puede incluir el enroque con la otra torre). Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal.
- 4.7.3 en el caso de la promoción, cuando la mano del jugador ha soltado la nueva pieza en la casilla de promoción, y el peón se ha retirado del tablero.

6.2.1 Durante la partida, cada jugador, una vez realizada su movimiento sobre el tablero, detendrá su reloj y pondrá en marcha el de su adversario (es decir, deberá pulsar su reloj). Esto “completa” el movimiento. También se completa un movimiento si:

- 6.2.1.1 el movimiento termina la partida (véanse los artículos 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1, 9.6.2), o
- 6.2.1.2 el jugador ha realizado su siguiente movimiento, cuando no se haya completado su movimiento anterior.

6.2.2 A un jugador siempre se le debe permitir detener su reloj después de realizar su movimiento, incluso después de que su adversario haya realizado su siguiente movimiento. El tiempo transcurrido entre la realización del movimiento y la puesta en marcha del reloj se considera como parte del tiempo asignado al jugador.

6.2.3 Un jugador debe pulsar su reloj con la misma mano con la que realizó su movimiento. Está prohibido que un jugador mantenga el dedo sobre el pulsador o “rondando” por encima del mismo.

6.2.4 Los jugadores deben manejar el reloj de ajedrez correctamente. Está prohibido golpearlo violentamente, cogerlo, pulsar antes de jugar o tirarlo. Un manejo incorrecto del reloj será penalizado de acuerdo con el Artículo 12.9.

6.2.5 Sólo se permite ajustar las piezas al jugador cuyo reloj está en marcha.

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.

7.4.1 Si un jugador desplaza una o más piezas, restablecerá la posición correcta en su propio tiempo.

7.4.2 Si fuera necesario, tanto el jugador como su adversario pueden detener el reloj de ajedrez y solicitar la asistencia del árbitro.

7.5.1 Un movimiento ilegal se completa una vez que el jugador ha pulsado su reloj. Si durante la partida se comprueba que se ha completado un movimiento ilegal, se restablecerá la posición inmediatamente anterior a la irregularidad. Si no puede determinarse la posición inmediatamente anterior a la irregularidad, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. Al movimiento que reemplace al movimiento ilegal se le aplicarán los artículos 4.3 y 4.7. Después continuará la partida a partir de esta posición restablecida.

7.5.2 Si el jugador mueve un peón a la fila más lejana y pulsa el reloj, pero no sustituye el peón por una nueva pieza, el movimiento es ilegal. El peón se sustituye por una dama del mismo color que el peón.

7.5.3 Si el jugador presiona el reloj sin hacer ningún movimiento, se considerará y penalizará como si fuera un movimiento ilegal

7.5.4 Si un jugador utiliza las dos manos para hacer un solo movimiento (por ejemplo en caso de enroque, captura o promoción), y presiona el reloj se considerará y penalizará como si fuera un movimiento ilegal.

11.3.1 Durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información o consejos; o analizar cualquier partida en otro tablero.

11.5 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