



Miguel A. Fernández-Martínez
Tradutor.

Xadrez, TeD
xadrezted@gmail.com

Estela Edicións
México, nº3 36204 Vigo
estelainfo@hotmail.com
Editor: Anxo X. Rajó

Depósito Legal:

Esta publicación contou coa
supervisión lingüística da



**REAL
ACADEMIA
GALEGA**

a aprobación da



e cunha axuda á publicación da



AS LEIS DO XADREZ

Tradución ao galego das Leis do Xadrez da FIDE
(Fédération Internationale des Échecs-Federación Internacional de Xadrez)
que regulamentan o xogo no taboleiro.

Miguel A. Fernández-Martínez
Tradutor



Índice

Limiar do Presidente da Real Academia Galega, D. Xesús Alonso Montero.....	9
Limiar do Secretario Xeral de Política Lingüística, D. Valentín García Gómez.....	11
Proemio.....	13
REGRAS DE XOGO	
Artigo 1: Da natureza e obxectivos da partida de xadrez.....	14
Artigo 2: A posición inicial dos trebellos sobre o taboleiro.....	14
Artigo 3: O movemento dos trebellos.....	16
Artigo 4: Do xeito de mover os trebellos.....	24
Artigo 5: A finalización da partida.....	25
REGRAS DE COMPETICIÓN	
Artigo 6: O reloxo de xadrez.....	26
Artigo 7: Irregularidades.....	29
Artigo 8: A anotación das xogadas.....	30
Artigo 9: A partida en táboas.....	31
Artigo 10: Final alixeirado.....	33
Artigo 11: Puntuación.....	33
Artigo 12: A conduta dos xogadores.....	34
Artigo 13: O papel do árbitro.....	35
Artigo 14: FIDE.....	36
APÉNDICES	
A Xadrez Rápido.....	36
B Xadrez Lóstrego ou Blitz.....	37
C Notación Alxébrica.....	38
D Partidas de “final alixeirado” ou de “final á caída de bandeira” cando non hai un árbitro na área de xogo.....	40
E Regras para partidas con cegos e persoas con deficiencia visual.....	40
F Regras de Xadrez960.....	43
Liñas mestras para o caso de que unha partida teña que ser aprazada.....	44

Limiar do Presidente da Real Academia Galega,
D. Xesús Alonso Montero.

Tan importante xogo intelectual está gobernado por leis que os xogadores teñen que coñecer ben e acatar enteiramente. Foi sempre así, pero, desde novembro de 2008, a FIDE, no seu 77 Congreso, aprobou o minucioso e preciso regulamento, en inglés, que goberna o ilustre e milenario xogo no taboleiro. Desde esa data, as leis do xadrez posúen, na súa condición e na súa formulación, o rigor dos regulamentos xurídicos. (Cómpre aclarar que FIDE é o acrónimo, en francés, de *Fédération Internationale des Échecs*). Hoxe, Miguel A. Fernández-Martínez ofrécenos estas leis en idioma galego, incursión do noso idioma nun eido, inédito, que é de xustiza saudar con alborozo. Que se saiba, non había, antes de 2008, páxinas de tema xadrecístico formuladas na nosa lingua. Noutras linguas romances de España existen páxinas con esta temática con séculos de anterioridade. É inevitable, neste limiar, citar un clásico da materia: *Libros de acedrex, dados e tablas*, “de” Afonso X, que así se titula na rigorosa edición de Arnold Steiger (Zürich, 1941). Redactado en 1283, contén, nas primeiras páxinas, esta declaración: “nos, don Alfonso, por la gracia de Dios rey de Castiella, de Toledo, de León, de Gallizia... mandamos fazer este libro en que fablamos en la manera d’aquellos juegos que se fazen más apuestos, assí como acedrex, dados e tablas”. O autor das *Cantigas de Santa María* (en galego), nesta ocasión, escribe (tamén para Gallizia) en castelán. O feudo da nosa lingua, naquelas datas, mesmo en Castiella, era a poesía (a poesía non épica). Por certo, un termo tan importante como trebellos (da presente tradución), referido ás pezas do xogo, úsase, reiteradamente, no libro de Afonso X (“Los trebeios han de seer treinta e dos”). En catalán Francesc Vicent publicou, no ano 1495, en Valencia, o *Llibre dels jochs partitis dels schachs*, tratado sobre o xadrez que aínda hoxe é un misterio para os bibliógrafos máis eruditos. Nin daquela nin moito despois houbo nada semellante no noso idioma. Sábese que no século XVI Pedro Fernández de Castro (o famoso Conde de Lemos) favoreceu a actividade xadrecística e tamén hai noticia de que o seu fillo, Juan de Castro (arcebispo de Tarento en 1600), tivo sona de gran xadrecista. Hai que supoñer que xogaban en castelán, e en castelán aínda xogaba, a comezos do século XX, o escritor lugués Jesús Rodríguez López (1859-1917).

Esta parcela tan importante da actividade lúdica (e intelectual) conta desde agora cunha ferramenta moi útil para que os xadrecistas galegos vernaculicen a terminoloxía deste vello xogo. O nome (xadrez, ajedrez,

échecs, schachs...), como aclara Joan Coromines, procede do sánscrito, o que revela, quizais, que o xogo é orixinario da India. O termo sánscrito chegounos a través do persa e do árabe, e árabes son, fundamentalmente, as fontes nas que bebeu Afonso o Sabio para compoñer o seu tratado no século XIII.

Devoto dalgunhas destas linguas (para tantos, exóticas) era o escritor arxentino Jorge Luis Borges, capaz de facer sonetos co rigor formal que teñen as leis do xadrez. Un poema seu, que consta de dous sonetos (curiosa métrica!), titúlase “Ajedrez” e figura nun dos seus máis engaiolantes libros, *El hacedor*, de 1960. Cando Borges pensa nas pezas do taboleiro (os “trebellos”) fai esta reflexión:

No saben que un rigor adamantino
sujeta su albedrío y su jornada.

O poema borgiano finaliza con esta interrogación:

Dios mueve al jugador, y este, la pieza.
¿Qué dios detrás de Dios la trama empieza
de polvo y tiempo y sueño y agonía?

Esta “meditatio ludi” proba -se é que facía falta- cal é a importancia do xogo do xadrez. Agora, por se fose pouco, temos as súas leis, formuladas polos sabios dun Congreso de especialistas, no noso idioma. O galego, pois, continúa as súas incursións por “mares nunca de antes navegados”. Saudíña a todos os que fixeron posible a presente edición.

Limiar do Secretario Xeral de Política Lingüística,
D. Valentín García Gómez.

Moi atinadamente, ilustran a cuberta deste libro dúas das 150 miniaturas que iluminan o belísimo libro *Juegos diversos de Axedrez, Dados, y Tablas*. É esta, para moitos eruditos, unha das obras máis fermosas que saíron dos *scriptoria* de Alfonso X, ao que a historia lle concedeu o sobrenome, como todo o mundo coñece, de Sabio, por ser o promotor, impulsor e divulgador de canta ciencia e arte se cultivaba naquela altura. Este monarca era galego e rei de Galicia foi ata a súa morte en 1284. Non debe estrañar, polo tanto, que a el se deban algúns dos máis egregios exemplos que chegaron ata nós de textos literarios medievais escritos na lingua de noso.

Dicía antes que resultaban moi atinadas as ilustracións escollidas na cuberta, porque aquel libro dos *Juegos*, constituíu, ademais dunha peza chave na difusión e consolidación do xadrez en España (a súa porta de acceso a Europa) e en Occidente, unha especie de tratado no que se propoñían problemas e introducían regras novas que, de seguro, moitas delas son as que aínda o lector ou lectora pode ler en *As leis do xadrez* que agora ten nas súas mans.

Debemos, pois, saudar a tradución ao galego, a partir do texto orixinal inglés, das leis do xadrez da FIDE – World Chess Federation, feito que é, en termos históricos, un acto de xustiza lingüística, e que, asemade, supón darlle continuidade en Galicia a unha longa tradición axedrecística que se remonta, cando menos, aos tempos do rei galego de sobrenome O Sabio.

Parabéns a todas as persoas amantes do xadrez en Galicia e, moi especialmente, ás promotoras desta tradución á que lle damos a máis emotiva benvida.

Proemio.

As Leis do Xadrez non poden abranguer todas as situacións posibles que poden xurdir durante unha partida, nin poden regular todas as cuestións administrativas. Nos casos non regulados con precisión por un artigo das Leis, debería ser posible chegar a unha decisión correcta estudando situacións análogas tratadas nas Leis. As Leis presupoñen que os árbitros teñen a competencia, capacidade de xuízo e absoluta obxectividade precisos para exercer a súa función. Unha regulamentación excesivamente detallada podería privar ao árbitro da súa liberdade de criterio e impedirle achar a solución a un problema, guiada pola ecuanimidade, a lóxica e a consideración de factores especiais. A FIDE apela a todos os xadrecistas e federacións para que acepten este criterio.

Unha federación afiliada ten liberdade para introducir regras máis detalladas, sempre que estas:

- a. non entren en conflito coas Leis do Xadrez oficiais da FIDE;
- b. estean limitadas ao territorio da federación en cuestión; e
- c. non sexan válidas para ningún match, campionato ou proba clasificatoria da FIDE, nin para un torneo valedoiro para a obtención dun título ou de rating FIDE.

As Leis do Xadrez da FIDE regulamentan o xogo no taboleiro. O texto en inglés é a versión auténtica das Leis do Xadrez adoptadas no 77º Congreso da FIDE celebrado en Dresde (Alemaña) en novembro de 2008, que entraron en vigor o 1 de xullo de 2009. Nestas Leis, as palabras "el", " a el " (a el), o seu (del) e "seu" inclúen "ela", "a ela", a súa (dela) e "súa".

REGRAS DE XOGO

Artigo 1: Da natureza e obxectivos da partida de xadrez

1.1 A partida de xadrez establécese entre dous adversarios que moven alternativamente os seus propios trebellos sobre un taboleiro cadrado, chamado "taboleiro de xadrez". O xogador cos trebellos brancos comeza a partida. Dise que un xogador "tócalle mover" cando se realizou a xogada do seu adversario. (Ver artigo 6.7)

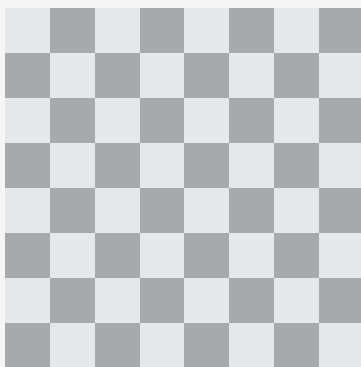
1.2 O obxectivo de cada xogador é situar o rei do seu adversario "baixo ataque", de tal forma que o adversario non dispoña de ningunha xogada legal. O xogador que acada este obxectivo dise que deu "xaque mate" ao rei do seu adversario e que gañou a partida. Non está permitido deixar nin colocar o propio rei baixo ataque, nin capturar o rei do opoñente estando o propio ameazado. O adversario, cuxo rei recibiu o xaque mate, perde a partida.

1.3 Se a posición é tal que ningún dos xogadores pode dar mate, a partida queda en táboas.

Artigo 2: A posición inicial dos trebellos sobre o taboleiro

2.1 O taboleiro de xadrez é un cadrado dividido en 64 casas cadradas do mesmo tamaño, con distribución 8 x 8, alternativamente claras (as casas "brancas") e escuras (as casas "negras").

O taboleiro colócase entre os xogadores de tal forma que a casa do canto dereito de cada un sexa branca.



2.2 Ao comezo da partida, un xogador dispón de 16 trebellos de cor clara (os trebellos "brancos"); o outro ten 16 trebellos de cor escura (os trebellos "negros"). Estes trebellos son os seguintes:

Un rei branco,
representado habitualmente polo símbolo: 

Unha raíña ou dama branca,
representada habitualmente polo símbolo: 

Dous roques ou torres brancas,
representadas habitualmente polo símbolo: 

Dous bispos ou alfis brancos,
representados habitualmente polo símbolo: 

Dous cabaleiros brancos,
representados habitualmente polo símbolo: 

Oito peóns brancos,
representados habitualmente polo símbolo: 

Un rei negro,
representado habitualmente polo símbolo: 

Unha raíña ou dama negra,
representada habitualmente polo símbolo: 

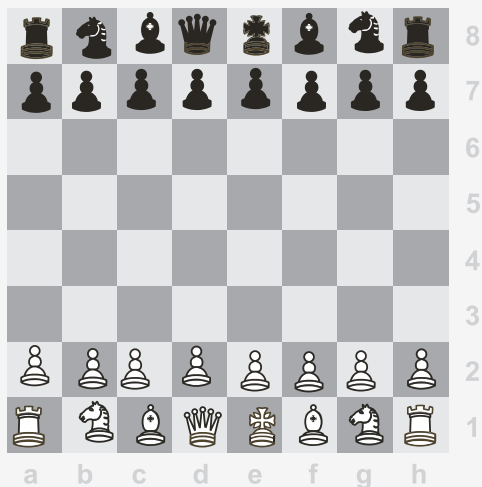
Dous roques ou torres negras,
representadas habitualmente polo símbolo: 

Dous bispos ou alfis negros,
representados habitualmente polo símbolo: 

Dous cabaleiros negros,
representados habitualmente polo símbolo: 

Oito peóns negros,
representados habitualmente polo símbolo: 

2.3 A posición inicial dos trebellos sobre o taboleiro é a seguinte:

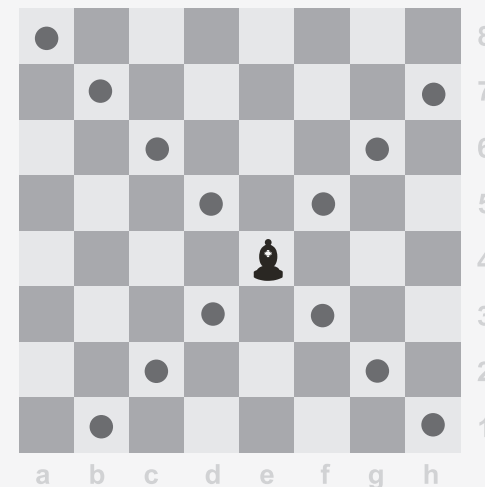


2.4 Cada grupo de oito casas dispostas verticalmente denomínase "columna". Cada grupo de oito casas dispostas horizontalmente denomínase "fileira". A sucesión de casas da mesma cor dispostas en liña recta que vai dende un bordo do taboleiro ata outro adxacente denomínase "diagonal".

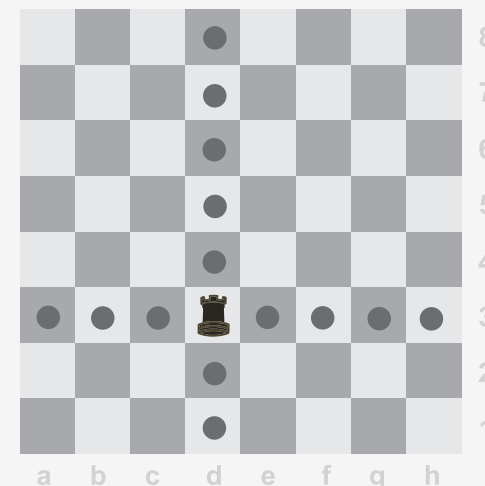
Artigo 3: O movemento dos trebellos

3.1 Non está permitido mover un trebello a unha casa xa ocupada por outro trebello da mesma cor. Se un trebello se move a unha casa ocupada por un trebello do seu opoñente, este é capturado e retírase do taboleiro como parte do mesmo movemento. Dise que un trebello ataca outro do adversario se pode efectuar unha captura nesa casa conforme aos artigos 3.2 a 3.8. Considérase que un trebello ataca unha casa, mesmo se non pode ser movida a dita casa, porque este movemento deixaría ou colocaría o seu propio rei baixo ataque.

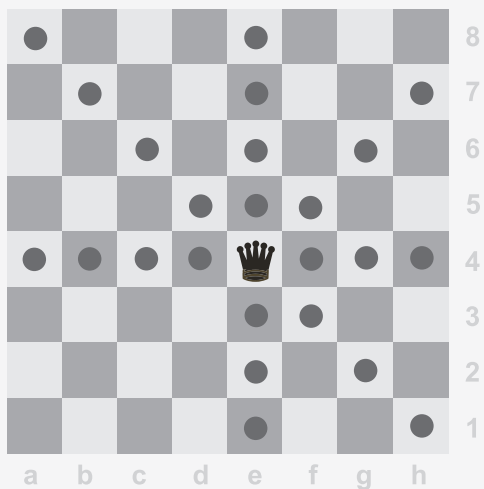
3.2 O bispo pode ser movido a calquera casa ao longo dunha das diagonais sobre as que se atopa.



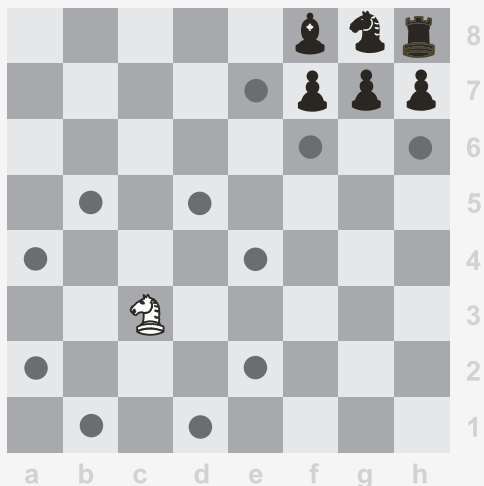
3.3 O roque pode ser movido a calquera casa ao longo da fileira ou columnas que se atopa.



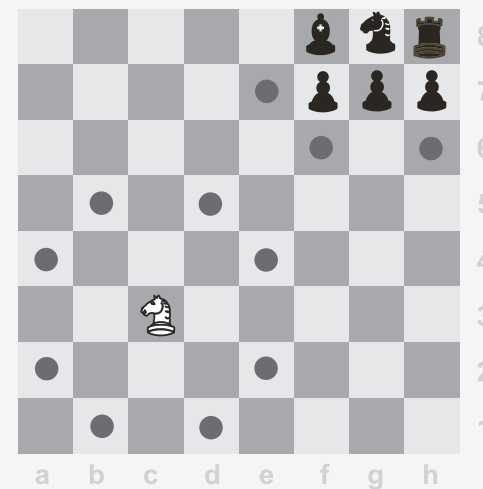
3.4 A raíña pode ser movida a calquera casa ao longo da fileira, columna ou diagonal nas que se atopa.



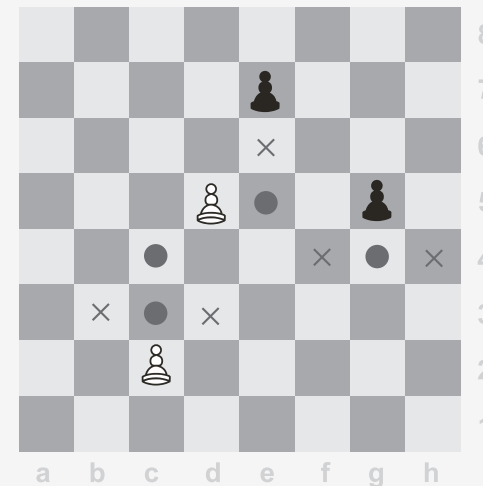
3.5 Ao realizar estes movementos, o bispo, o roque ou a raíña non poden pasar sobre ningún outro trebello.



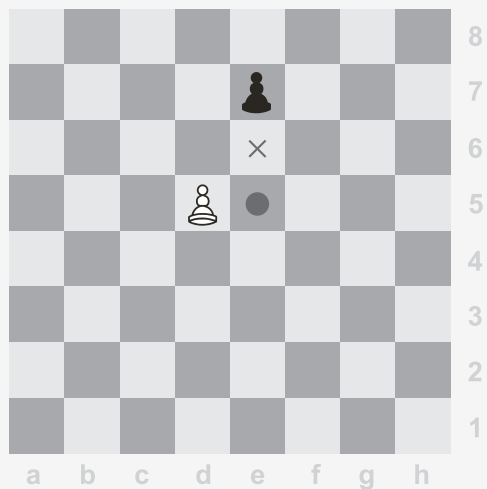
3.6 O cabaleiro pode ser movido a unha das casas máis próximas á que se atopa, sen ser da mesma fileira, columna ou diagonal.



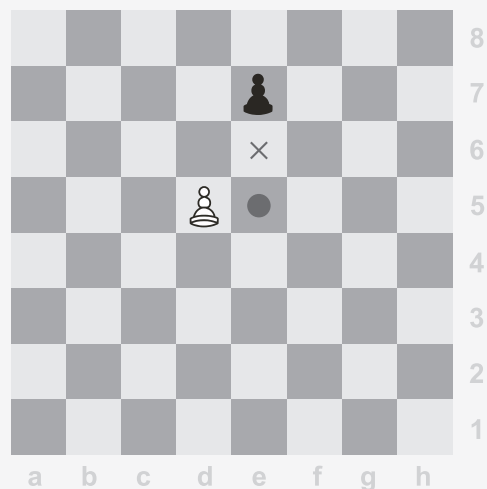
3.7 a. O peón pode ser movido cara a diante, á casa inmediatamente diante súa, na mesma columna, sempre que a devandita casa estea desocupada; ou,
 b. no seu primeiro movemento o peón pode ser movido como en (a);
 alternativamente, pode avanzar dúas casas ao longo da mesma columna, sempre que ambas as dúas casas estean desocupadas; ou



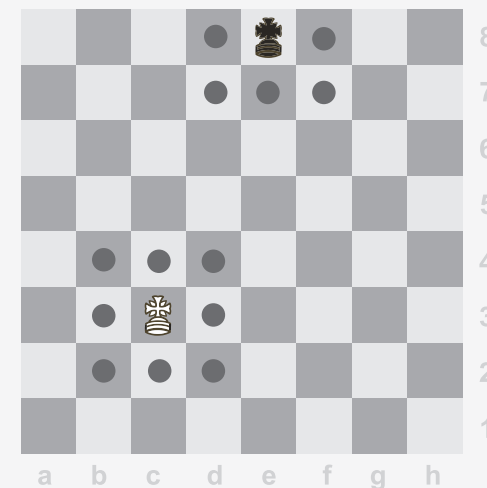
c. o peón pode ser movido a unha casa ocupada por unha peza do adversario que estea en diagonal diante súa, sobre unha columna adxacente, capturando a devandita peza.



d. Un peón que ataca unha casa atravesada por un peón do opoñente que avanzou dúas casas no mesmo movemento dende a súa casa orixinal, pode capturar este peón como se só avanzara unha casa. Esta captura só pode realizarse no movemento inmediatamente seguinte ao referido avance e denomínase captura "ao paso".

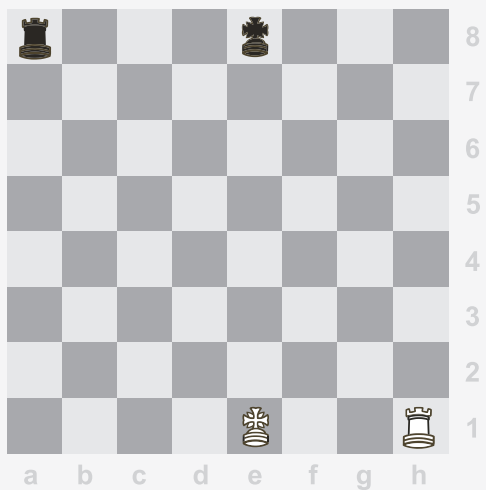


3.8 Hai dúas formas diferentes de mover o rei:
i. desprazándoo a calquera casa veciña non atacada por outro trebello do adversario, tendo en consideración que os trebellos do adversario atacan unha casa aínda que non poidan ser movidos por deixar o propio rei en ameaza, ou ben

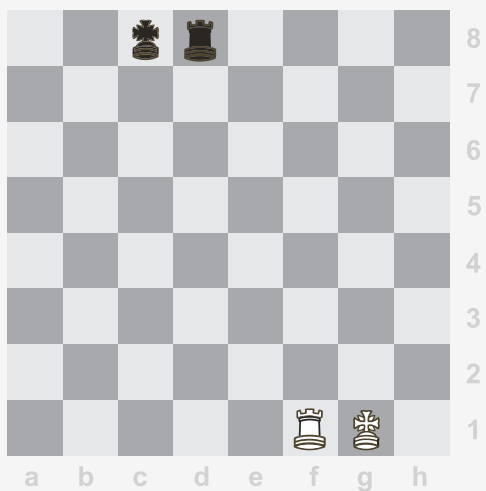


ii. "enrocando". O enroque ou encastelamento é un movemento do rei e dun dos roques da mesma cor ao longo da primeira fileira do xogador, que se considera como unha única xogada e que se realiza da seguinte forma: trasládase o rei dúas casas dende a súa orixinal cara ao roque na súa casa orixinal e logo o devandito roque trasládase á casa que acababa de atravesar o rei.

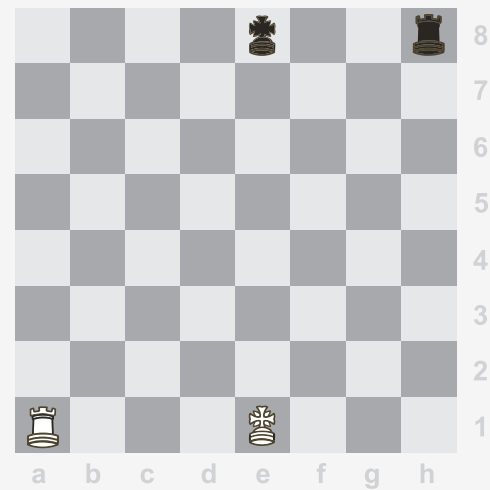
Antes do enroque curto do branco
Antes do enroque longo do negro



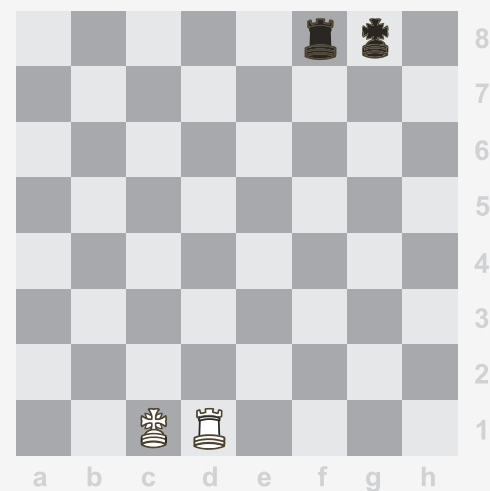
Tras o enroque curto do branco
Tras o enroque longo do negro



Antes do enroque longo do branco
Antes do enroque curto do negro



Tras o enroque longo do branco
Tras o enroque curto do negro



(1) Pérdese o dereito ao enroque:

- a. se o rei xa foi movido, ou
- b. se o roque, co que se pretende facer a xogada, xa foi movido.

(2) O enroque está temporalmente impedido:

- a. se a casa na que se atopa o rei, ou a que debe cruzar, ou a que finalmente vai ocupar, está atacada por un ou máis trebellos do adversario,
- b. se hai algún trebello entre o rei e o roque co que se vai efectuar o enroque.

3.9 Dise que o rei está "en xaque" se está sendo atacado por un ou máis trebellos do adversario, mesmo aínda que os devanditos trebellos non puidesen ser movidos porque deixarían ou situarían ao seu propio rei en xaque. Ningunha peza pode ser movida de forma que poña ou deixe o seu propio rei en xaque.

Artigo 4: Do xeito de mover os trebellos.

4.1 Cada xogada debe realizarse empregando unha única man.

4.2 O xogador que está en xogo pode axustar a posición dun ou varios trebellos nas súas casas sempre que previamente exprese a súa intención (por exemplo, dicindo "arrombo", "compoño", "j'adoube" ou "I adjust").

4.3 Exceptuando o previsto no artigo 4.2, se o xogador que está en xogo toca deliberadamente sobre o taboleiro:

- a. un ou máis trebellos propios, debe mover a primeiro trebello tocado que se poida mover; ou
- b. unha ou máis pezas do adversario, debe capturar o primeiro trebello tocado que poida ser capturado; ou
- c. un trebello de cada cor, debe capturar o trebello do adversario co seu ou, se iso é ilegal, mover ou capturar o primeiro trebello tocado que se poida mover ou capturar. Se resulta imposible establecer que trebello se tocou en primeiro lugar, será o trebello propio a que se considere como trebello tocado.

4.4 Se o xogador que está en xogo,

- a. toca deliberadamente o seu rei e roque, debe enrocar por ese lado se fose legal facelo, ou
- b. toca deliberadamente un roque e logo o seu rei, non poderá enrocar por ese lado nesa xogada e procederase segundo o establecido no artigo 4.3.a, ou

c. coa intención de enrocar, se toca o rei ou rei e roque á vez, sendo ilegal o enroque por ese lado, o xogador debe facer outra xogada legal co seu rei, o que pode incluír o enroque polo outro lado. Se o rei non ten ningún movemento legal, o xogador é libre de realizar calquera xogada legal, ou

d. promove un peón, a elección da nova peza considerarase definitiva cando esta toque a casa de promoción.

4.5 Se ningunha das pezas tocadas pode ser movida ou capturada, o xogador pode realizar calquera xogada legal.

4.6 Cando se deixou un trebello nunha casa, como xogada legal ou parte dunha xogada legal, xa non pode ser movido a outra casa nesta xogada. Considérase realizado un movemento cando:

- a. no caso dunha captura, cando o trebello capturado se retirou do taboleiro e o xogador soltou o seu propio trebello despois de situalo na súa nova casa, ou
- b. no caso do enroque, cando o xogador soltou o roque na casa previamente cruzada polo rei. Cando o xogador soltou o rei a xogada non se considera aínda completada, pero o xogador xa non ten outra opción que realizar o enroque por ese lado, sempre que sexa legal, ou
- c. no caso da promoción dun peón, cando este foi retirado do taboleiro e a man do xogador soltou o novo trebello despois de situalo na casa de promoción. Cando o xogador soltou o peón que acadou a casa de promoción, a xogada non se considera aínda completada, pero o xogador non ten xa o dereito de xogar o peón a outra casa. Denomínase legal unha xogada cando se cumpriron todos os requisitos pertinentes do artigo 3. Se a xogada non é legal, realizarase outra xogada no seu lugar de acordo co artigo 4.5.

4.7 Un xogador perde o seu dereito a reclamar a violación por parte do seu adversario do artigo 4 unha vez que el mesmo toque deliberadamente un trebello.

Artigo 5: A finalización da partida.

- 5.1 a. A partida gáñaa o xogador que deu xaque mate ao rei do seu adversario. Isto finaliza inmediatamente a partida, sempre que a xogada que xerou a posición de mate fose unha xogada legal.
- b. A partida gáñaa o xogador cuxo adversario declara que abandona. Isto finaliza inmediatamente a partida.

- 5.2 a. A partida é táboas cando o xogador que está en xogo non pode facer ningunha xogada legal e o seu rei non está en xaque. Dise entón que o rei está "afogado". Isto finaliza inmediatamente a partida, sempre que a xogada que xerou a posición de rei afogado fose legal.
- b. A partida é táboas cando se acada unha posición na que ningún xogador pode dar mate ao rei do adversario con calquera serie de xogadas legais. Dise entón que a partida remata nunha "posición morta". Isto finaliza inmediatamente a partida, sempre que a xogada que xerou tal posición fose legal (ver artigo 9.6).
- c. A partida é táboas por acordo entre os dous xogadores durante o desenvolvemento desta. Isto finaliza inmediatamente a partida. (Ver artigo 9.1).
- d. A partida pode ser táboas se se vai dar ou se xa se deu calquera posición idéntica polo menos tres veces sobre o taboleiro. (Ver artigo 9.2).
- e. A partida pode ser táboas se cada xogador fixo os últimos 50 movementos consecutivos sen que houbera ningún movemento de peón nin captura de trebello. (Ver artigo 9.3).

REGRAS DE COMPETICIÓN

Artigo 6: O reloxo de xadrez.

6.1 Enténdese por "reloxo de xadrez" un reloxo con dous indicadores de tempo, conectados entre si de tal xeito que só un deles poida funcionar de cada vez.

Nas presentes Leis, o termo "reloxo" fai referencia a un dos dous citados indicadores de tempo. Cada pantalla do reloxo conta cunha "bandeira". Enténdese por "caída de bandeira" a finalización do tempo asignado a un xogador.

6.2 a. Ao empregar un reloxo de xadrez, cada xogador debe realizar un número mínimo de xogadas, ou todas, nun período de tempo prefixado e/ou pode recibir un determinado tempo adicional con cada xogada. Todas estas cuestións deben previamente especificados.

b. O tempo non consumido por un xogador durante un período engádese ao seu tempo dispoñible para o seguinte período, agás na modalidade de "demora" ou "tempo adicional".

Na modalidade de demora ou de tempo adicional, ambos os dous xogadores reciben un determinado "tempo principal de reflexión". Ademais, por cada xogada reciben un "tempo extra fixo". O desconto do tempo principal comeza só despois de esgotado o tempo extra. O tempo principal de reflexión non cambia sempre que o xogador deteña o seu reloxo antes de que se esgote o tempo extra, independentemente da proporción de tempo extra empregado.

6.3 Inmediatamente despois dunha caída de bandeira, deben comprobarse os requisitos do Artigo 6.2.a.

6.4 Antes do comezo da partida, o árbitro decide onde se coloca o reloxo de xadrez.

6.5 O reloxo do xogador que ten as pezas brancas debe poñerse en marcha na hora determinada para o comezo da partida.

6.6 a. Calquera xogador que se presente ante o taboleiro despois de comezada a sesión de xogo perderá a partida. É dicir, o tempo permitido de ausencia ou retraso é de 0 (cero) minutos. As regras da competición poderán especificar doutra forma.

b. No caso de que as regras da competición especifiquen un período de ausencia ou retraso diferente, se ao comezo da partida non está presente ningún dos xogadores, o xogador de brancas perderá todo o tempo transcorrido ata a súa chegada, agás que o regulamento da competición o especifique ou o árbitro decida doutra forma.

6.7 a. Durante a partida, cada xogador, unha vez realizada a súa xogada sobre o taboleiro, deterá o seu reloxo e porá en marcha o do seu opoñente. A un xogador sempre se lle debe permitir deter o seu reloxo. Ata que o xogador o faga así, non se considera que a súa xogada estea completada, agás que a xogada que realizou finalice a partida (ver Artigos 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c e 9.6). O tempo transcorrido entre a realización da xogada sobre o taboleiro e a detención do seu reloxo, poñendo en marcha o do opoñente, considérase como parte do tempo asignado ao xogador.

b. Un xogador debe deter o seu reloxo coa mesma man coa que realizou a súa xogada. Está prohibido que un xogador manteña o dedo sobre o interruptor ou pairando por riba del.

c. Os xogadores deben manexar o reloxo de xadrez correctamente. Está prohibido golpealo violentamente, collelo ou derrubalo. Un manexo

incorrecto do reloxo será penalizado de acordo co Artigo 13.4.

d. Se un xogador está imposibilitado para empregar o reloxo, pode ser acompañado por un asistente, que deberá ser aceptado polo árbitro, para desempeñar o devandito labor. Os reloxos serán axustados polo árbitro dun xeito equitativo.

6.8 Considérase que unha bandeira caeu cando o árbitro o observa ou cando un dos dous xogadores efectúa unha reclamación válida nese sentido.

6.9 Agás os casos onde se aplique un dos Artigos 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b ou 5.2.c, se un xogador non completa o número prescrito de xogadas no tempo asignado, perde a partida. Non obstante, a partida é táboas se a posición é tal que o adversario non pode dar mate ao xogador mediante calquera posible combinación de xogadas legais.

6.10 a. Toda indicación proporcionada polos reloxos se considera concluínte en ausencia dalgún defecto evidente. Un reloxo de xadrez cun defecto evidente debe ser substituído. O árbitro fará uso do seu mellor criterio ao determinar os tempos que deben aparecer no reloxo de xadrez substituído.

b. Se se descobre durante a partida que a configuración dun ou dos dous reloxos era incorrecto, un xogador ou o árbitro parará os reloxos de inmediato. O árbitro introducirá a configuración correcta e axustará os tempos e o contador de xogadas. O árbitro fará uso do seu mellor criterio ao determinar a configuración correcta.

6.11 Se caeron ambas as dúas bandeiras e é imposible establecer cal delas o fixo en primeiro lugar, entón:

a. Continuará a partida se se trata de calquera período agás o último.

b. A partida será declarada táboas se se trata do último período, no que se deben realizar todas as xogadas restantes.

6.12 a. Se a partida precisa de ser interrompida, o árbitro deterá os reloxos.

b. Un xogador só pode deter os reloxos para solicitar a asistencia do árbitro, por exemplo cando se produciu unha promoción e non está dispoñible a peza requirida.

c. En calquera caso, o árbitro decidirá cando se vai continuar a partida.

d. Se un xogador detén os reloxos para solicitar a asistencia do árbitro, este determinará se o xogador tiña unha razón válida para facelo. Se resulta obvio que o xogador non tiña unha razón válida para deter os reloxos, o xogador será sancionado conforme ao Artigo 13.4.

6.13 Se se produce unha irregularidade e/ou as pezas deben ser recolocadas a unha posición anterior, o árbitro fará uso do seu mellor criterio para determinar os tempos que deben aparecer nos reloxos. Se fose necesario, deberá axustar tamén o contador de xogadas do reloxo.

6.14 Na área de xogo permítese o uso de pantallas, monitores ou taboleiros murais que amosen a posición actual sobre o taboleiro, os movementos e o número de xogadas realizadas, así como reloxos que tamén amosen o número de movementos. Non obstante, o xogador non pode realizar unha reclamación baseándose na información amosada deste xeito.

Artigo 7: Irregularidades.

7.1 a. Se no curso dunha partida se descobre que a posición inicial das pezas era incorrecta, a partida será anulada e xogarase unha nova.

b. Se no curso dunha partida se comproba que o taboleiro non se colocou de acordo co Artigo 2.1, a partida continuará pero a posición deberá transferirse a un taboleiro colocado correctamente.

7.2 Se unha partida comezou coas cores invertidas, esta continuará agás que o árbitro decida outra cousa.

7.3 Se un xogador derruba ou despraza unha ou máis pezas, restablecerá a posición correcta no seu propio tempo. Se fose necesario, tanto o xogador como o seu adversario poden deter os reloxos e solicitar a asistencia do árbitro. Este pode sancionar o xogador que desprazou as pezas.

7.4 a. Se no curso dunha partida se comproba que se realizou unha xogada ilegal, incluíndo o incumprimento dos requisitos relativos á promoción dun peón ou a captura do rei do adversario, restablecerase a posición previa a producirse a irregularidade. Se non pode determinarse a posición inmediata anterior a producirse a irregularidade, a partida continuará a partir da última posición identificable previa á irregularidade. Os reloxos axustaranse de acordo co Artigo 6.13. Á xogada que substitúa á xogada ilegal aplícanse os artigos 4.3 e 4.6. Despois continuará a partida a partir da posición restablecida.

b. Despois de actuar conforme ao Artigo 7.4.a, para as dúas primeiras xogadas ilegais o árbitro concederá en cada caso dous minutos de tempo

extra ao adversario; para unha terceira xogada ilegal do mesmo xogador, o árbitro decretará a perda da partida para o infractor. Non obstante, decretará táboas se a posición é tal que o opoñente non pode dar xaque mate ao rei do infractor mediante calquera serie de xogadas legais.

7.5 Se durante unha partida se comproba que algunhas pezas foron desprazadas das súas casas, deberá restablecerse a posición anterior á irregularidade. Se non pode identificarse a devandita posición, a partida continuará a partir da última posición identificable anterior a que se producise a irregularidade. Os reloxos serán axustados de acordo ao Artigo 6.14. Despois continuará a partida dende a posición restablecida.

Artigo 8: A anotación das xogadas.

8.1 No decorrer da partida cada xogador está obrigado a anotar as súas propias xogadas e as do seu adversario na forma correcta, xogada tras xogada, de forma tan clara e lexible como sexa posible, en anotación alxébrica (ver Apéndice C), no impreso prescrito para a competición. Está prohibido anotar as xogadas antes de realizalas, agás cando o xogador estea a reclamar táboas segundo os artigos 9.2, 9.3 ou aprazando a partida segundo as “Liñas mestras para o caso de que unha partida teña que ser aprazada”, que se localizan nos apéndices destas Leis. Se así o desexa, un xogador pode replicar a unha xogada do seu adversario antes de anotala. Debe anotar a súa xogada previa antes de realizar outra. Ambos os dous xogadores deben anotar no seu impreso a oferta de táboas. (Apéndice C13). Se un xogador está imposibilitado para anotar, pode ser acompañado por un asistente, aceptado polo árbitro, para desempeñar o devandito labor. O árbitro axustará o seu reloxo dunha forma proporcionada.

8.2 O impreso estará á vista do árbitro durante toda a partida.

8.3 Os impresos son propiedade dos organizadores do torneo.

8.4 Se un xogador dispón de menos de cinco minutos no seu reloxo nalgún momento dun período e non ten un tempo adicional de 30 segundos ou máis engadidos con cada xogada, non está obrigado a cumprir os requisitos do Artigo 8.1. Inmediatamente despois de que caese unha bandeira, o xogador debe actualizar completamente o seu impreso antes de mover unha peza sobre o taboleiro.

8.5 a. Se ningún dos xogadores está obrigado a anotar a partida segundo o Artigo 8.4, o árbitro ou un asistente procurará estar presente e anotar as xogadas. En tal caso, inmediatamente despois de que caese unha bandeira, o árbitro parará os reloxos. Despois, ambos os dous xogadores actualizarán os seus impresos, utilizando o do árbitro ou o do adversario.

b. Se só un xogador non está obrigado a anotar a partida segundo o Artigo 8.4, debe actualizar completamente o seu impreso en canto caia algunha das dúas bandeiras antes de mover calquera peza no taboleiro. No seu tempo de xogo, pode empregar o impreso do seu adversario pero terá que devolverlo antes de facer a súa xogada.

c. Se non hai ningún impreso con todas as xogadas anotadas, os xogadores deben reconstruír a partida sobre un segundo taboleiro baixo o control do árbitro ou dun asistente. Primeiro, e antes de que se realice a reconstrución, o árbitro anotará a posición actual da partida, o tempo transcorrido en ambos os dous reloxos e o número de xogadas realizadas, se se dispón de tal información.

8.6 Se non se poden actualizar os impresos de forma que amosen que un xogador superou o tempo asignado, a seguinte xogada realizada será considerada como a primeira do seguinte período de tempo, agás que sexa evidente que se realizaron máis xogadas.

8.7 Ao finalizar a partida ambos os dous xogadores asinarán os dous impresos, indicando o resultado. O devandito resultado permanecerá aínda que sexa incorrecto, agás que o árbitro decida outra cousa.

Artigo 9: A partida en táboas.

9.1 a. As bases do torneo poden especificar que os xogadores non poderán acordar táboas, ben antes dun número concreto de xogadas ou ben en ningún caso, sen o consentimento do árbitro.

b. Se as regras do torneo permiten o acordo de táboas, aplicarase o seguinte:

1. Un xogador que desexe ofrecer táboas deberá facelo despois de facer unha xogada sobre o taboleiro e antes de deter o seu reloxo e poñer en marcha o do adversario. Unha oferta en calquera outro momento da partida será válida, pero terase en consideración o Artigo 12.6. A oferta non pode ir ligada a ningunha condición. En ambos os dous casos, non se pode retirar a oferta e mantén a súa validez ata que o adversario a acepte, a rexeite –ben verbalmente ou ben tocando unha peza con intención de movela ou

capturala-, ou a partida conclúa dalgunha outra forma.

2. A oferta de táboas será anotada por cada xogador no seu impreso cun símbolo (ver Apéndice C13).

3. Unha reclamación de táboas conforme aos Artigos 9.2, 9.3 ou 10.2 terá a consideración dunha oferta de táboas.

9.2 A partida é táboas, baixo unha correcta reclamación do xogador que está en xogo, cando a mesma posición, polo menos por terceira vez (non necesariamente por repetición secuencial de xogadas):

a. vai producirse, se o xogador primeiro anota a súa xogada no seu impreso e declara ao árbitro a súa intención de realizala; ou

b. acaba de producirse, engadíndose a circunstancia de que o reclamante está en xogo.

Considérase que as posicións como as de (a) e (b) son a mesma se é o mesmo xogador quen está en xogo, as pezas do mesmo tipo e cor ocupan as mesmas casas, e os movementos posibles de todas as pezas de ambos os dous xogadores son os mesmos.

As posicións non se consideran idénticas se un peón puidese ser capturado ao paso -xa que despois non poderá ser capturado-. Se se ha de mover un rei ou unha torre, perderase o dereito ao enroque, se o houbese, só tras realizar o movemento.

9.3 A partida é táboas, baixo unha correcta reclamación do xogador que está en xogo, se:

a. Escribe a súa xogada no seu impreso e declara ao árbitro a súa intención de realizala, o que dará lugar a que nos últimos 50 movementos consecutivos por cada xogador non se movese ningún peón nin se capturase algunha peza; ou

b. Os últimos 50 movementos consecutivos foron realizados por cada xogador sen mover algún peón e sen capturar peza ningunha.

9.4 Se un xogador toca unha peza segundo o Artigo 4.3 sen ter reclamado táboas, perde o dereito a reclamálas nesa xogada, sobre a base dos Artigos 9.2 e 9.3.

9.5 Se un xogador reclama táboas segundo os Artigos 9.2 ou 9.3, poderá parar ambos os dous reloxos (ver Artigo 6.12.b). Non se lle permite retirar a súa reclamación.

a. Se a súa reclamación fora considerada correcta, a partida será considerada en táboas de forma inmediata.

b. Se a súa reclamación fora considerada incorrecta, o árbitro engadirá tres minutos ao tempo restante do seu adversario e a partida continuará. Se a reclamación se baseaba nunha xogada anunciada, esta haberá de realizarse segundo o Artigo 4.

9.6 A partida é táboas cando se acaba unha posición a partir da cal non pode producirse un mate mediante ningunha posible combinación de xogadas legais. Isto finaliza inmediatamente a partida, sempre que a xogada que produciu esta posición fose legal.

Artigo 10: Final alixeirado.

10.1 Un final alixeirado ou “final á caída de bandeira” é a última fase dunha partida, cando todas as xogadas (restantes) deben facerse nun tempo limitado.

10.2 Se ao xogador que está en xogo lle quedan menos de dous minutos no seu reloxo pode reclamar táboas antes de que caia a súa bandeira. Requirirá a presenza do árbitro e poderá parar os reloxos (ver Artigo 6.12.b).

a. Se o árbitro está de acordo en que o adversario non está a facer ningún esforzo para gañar a partida por procedementos normais, ou que non é posible gañar por procedementos normais, declarará a partida táboas. Noutro caso aprazará a súa decisión ou rexeitará a reclamación.

b. Se o árbitro apraza a súa decisión, pode outorgar ao adversario dous minutos de tempo extra de reflexión e a partida continuará, se iso fose posible, en presenza dun árbitro. O árbitro decretará o resultado final en canto poida. Declarará a partida en táboas se está de acordo en que a posición final non pode ser gañada por medios normais, ou que o adversario non estaba a facer o suficiente para gañar por medios normais.

c. Se o árbitro rexeitou a reclamación, concederánselle dous minutos de tempo extra de reflexión ao adversario.

d. A decisión do árbitro será definitiva (non existindo a posibilidade de recurso) no relativo ao disposto en 10.2 a, b, c.

Artigo 11: Puntuación.

11.1 Agás que se anunciase outra cousa de antemán, un xogador que gaña a súa partida, ou que gaña por non comparecencia, recibe un punto (1); un xogador que perde a súa partida, ou que perde por non comparecencia, recibe cero puntos (0); e un xogador que fai táboas a súa partida recibe medio punto (½).

Artigo 12: A conduta dos xogadores.

12.1 Os xogadores non actuarán de xeito que deshonren o xogo do xadrez.

12.2 Non está permitido aos xogadores abandonar a área de xogo sen permiso do árbitro. Enténdese por "área de xogo" a constituída polas zonas de xogo, de descanso, de fumadores, aseos e calquera outras designadas polo árbitro. Ao xogador que está en xogo non lle está permitido abandonar a zona de xogo sen permiso do árbitro.

12.3 a. Durante a partida está prohibido que os xogadores fagan uso de calquera tipo de notas, fontes de información, consellos ou análise noutro taboleiro.

b. Está prohibido ter teléfonos móbiles ou calquera outro medio electrónico de comunicación sen o permiso do árbitro dentro da área de xogo, agás que estean completamente desconectados. Se tal dispositivo produce un son, o xogador perderá a partida. O opoñente será declarado vencedor. Non obstante, se o opoñente non pode vencer a partida por medio de ningunha serie de xogadas legais, a súa puntuación será de táboas.

c. Só se permitirá fumar na sección da área de xogo designada polo árbitro.

12.4 O impreso só se utilizará para anotar as xogadas, o tempo indicado nos reloxos, a oferta de táboas, cuestións relativas a unha reclamación e outros datos relevantes.

12.5 Os xogadores que finalizasen as súas partidas serán considerados como espectadores.

12.6 Está prohibido distraer ou molestar o adversario de calquera xeito. Isto inclúe reclamacións ou ofertas de táboas improcedentes ou a introdución dunha fonte de ruído na área de xogo.

12.7 As infraccións ás regras establecidas nos Artigos 12.1 a 12.6 darán lugar a sancións conforme ao Artigo 13.4.

12.8 A persistente negativa dun xogador a cumprir coas Leis do Xadrez será sancionada coa perda da partida. O árbitro decidirá a puntuación do adversario.

12.9 Se ambos os dous xogadores son considerados culpables de acordo co Artigo 12.8, a partida declararase perdida para ambos os dous.

12.10 No caso do Artigo 10.2.d ou do Apéndice D, o xogador non poderá apelar a decisión do árbitro. En calquera outro caso o xogador contará co dereito a reclamar calquera decisión arbitral, agás que as bases do torneo especifiquen outra cousa.

Artigo 13: O papel do árbitro (ver o Proemio).

13.1 O árbitro coidarase de que se cumpran estritamente as Leis do Xadrez.

13.2 O árbitro actuará no mellor proveito da competición. Asegurarase de que se manteña un bo ambiente de xogo e de que os xogadores non sexan molestados. Supervisará o desenvolvemento da competición.

13.3 O árbitro observará as partidas, especialmente cando os xogadores estean apurados de tempo, esixirá o cumprimento das decisións que adoptase e, cando corresponda, imporá sancións aos xogadores.

13.4 O árbitro pode aplicar unha ou máis das seguintes sancións:

- a. unha advertencia;
- b. aumentar o tempo de reflexión que dispoña o adversario;
- c. reducir o tempo de reflexión que dispoña o infractor;
- d. decretar a perda da partida;
- e. reducir a puntuación obtida na partida ao infractor;
- f. aumentar a puntuación obtida na partida polo adversario, ata o máximo posible para a devandita partida;
- g. a expulsión da competición.

13.5 O árbitro pode conceder tempo adicional a un ou ambos os dous xogadores en caso dunha alteración cunha orixe allea á partida.

13.6 O árbitro non pode intervir nunha partida agás nos casos descritos nas Leis do Xadrez. Non indicará o número de xogadas realizadas, agás en aplicación do Artigo 8.5 cando caia polo menos unha das bandeiras. O árbitro absterase de informar a un xogador de que o seu adversario realizou unha xogada ou de que non pulsou o seu reloxo.

13.7 a. Os espectadores e xogadores doutras partidas non poden falar ou interferir de calquera outro modo nunha partida. Se fose necesario, o árbitro pode expulsar da área de xogo os infractores. Se alguén observa unha irregularidade, só pode informar o árbitro.

b. Está prohibido para calquera o uso de teléfonos móbiles ou de calquera outro dispositivo de comunicación na área de xogo e en calquera outra zona designada polo árbitro, agás que conte coa súa autorización.

Artigo 14: FIDE

14.1 As federacións afiliadas poden solicitar á FIDE que adopte unha decisión oficial en problemas relacionados coas Leis do Xadrez.

APÉNDICES

A Xadrez Rápido

A1 Unha "partida de Xadrez Rápido" é aquela na que todas as xogadas deben efectuarse nun tempo predeterminado de polo menos 15 minutos, pero menos de 60 por cada xogador; ou cando o resultado da suma do tempo asignado e mais o incremento por xogada multiplicado por 60 está incluído entre 15 e inferior a 60 minutos.

A2 Os xogadores non están obrigados a anotar as xogadas da partida.

A3 Cando se conte cunha supervisión axeitada (por exemplo, un árbitro para un máximo de tres partidas), aplicaranse as Regras de Competición.

A4 Cando a supervisión sexa inadecuada aplicaranse as Regras de Competición, agás cando quede anulado polas seguintes Regras de Xadrez Rápido:

a. Unha vez que cada xogador teña realizado tres, non poden facerse reclamacións relativas a unha incorrecta situación das pezas, a colocación do taboleiro ou os tempos nos reloxos. En caso de localización cambiada de rei e raíña, non se permite o enroque con ese rei.

b. O árbitro adoptará unha decisión con respecto ao Artigo 4 (a acción de mover as pezas) só por requirimento dun ou de ambos os dous xogadores.

c. Considérase que se completou unha xogada ilegal cando se puxo en marcha o reloxo do adversario. O adversario ten entón co dereito de

reclamar que o xogador completou unha xogada ilegal sempre que o faga antes de realizar a súa xogada. Unicamente tras a devandita reclamación adoptará o árbitro unha decisión. En cambio, o árbitro intervirá, se é posible, cando ambos os dous reis estean en xaque ou cando non se complete a promoción dun peón.

d. 1. Considérase que a bandeira caeu cando un xogador fixo unha reclamación válida para tal efecto. O árbitro absterase de sinalar unha caída de bandeira, pero poderá sinalar a caída de ambas as dúas.

2. Para reclamar unha vitoria por tempo, o reclamante debe deter ambos os dous reloxos e notificarlo ao árbitro. Para que a reclamación prospere, a bandeira do reclamante debe permanecer en alto, e a do seu adversario caída, despois de que foran detidos os reloxos.

3. Se ambas as dúas bandeiras caeron como se describe en (1) e (2), a partida deberá declararse en táboas.

B Xadrez Lóstrego ou Blitz.

B1 Unha partida de "Xadrez Lóstrego" ou "Blitz" é aquela na que todas as xogadas deben efectuarse nun tempo predeterminado menor de 15 minutos por cada xogador; ou cando o resultado da suma do tempo asignado e mais o incremento por xogada multiplicado por 60 sexa menor de 15 minutos para cada xogador.

B2 Cando se conte cunha supervisión axeitada (un árbitro para cada partida), aplicaranse as Regras de Competición e o Artigo A.2.

B3 Cando a supervisión sexa inadecuada aplicarase o seguinte:

a. O xogo rexerese polas Leis do Xadrez Rápido, como no Apéndice A, agás no que quede anulado polas seguintes regras de Xadrez Lóstrego.

b. Os Artigos 10.2 e A4c non son aplicables.

c. Unha xogada ilegal complétase en canto se pon en marcha o reloxo do adversario. En calquera caso, o adversario está autorizado a reclamar a vitoria antes de realizar a súa propia xogada. Se o adversario non pode acadar o mate por calquera serie de xogadas legais, entón está autorizado a reclamar táboas antes de realizar a súa propia xogada. Unha vez que o adversario realizou a súa xogada, non pode corrixirse unha xogada ilegal sen a intervención dun árbitro, agás por mutuo acordo.

C Notación Alxébrica

A FIDE só recoñece para os seus propios torneos e encontros un sistema de notación, o Sistema Alxébrico, e recomenda tamén o uso deste sistema uniforme de notación xadrecística para literatura e revistas de xadrez. Os impresos nos que se utilice un sistema de notación distinto ao alxébrico, non poderán ser utilizados como proba en casos nos que o impreso dun xogador se usa para tal fin. Un árbitro que observe que un xogador emprega un sistema de notación distinto ao alxébrico, advertirá ao xogador acerca deste requisito.

Descrición do Sistema Alxébrico:

C1 Nesta descrición, peza significa calquera peza agás o peón.

C2 Cada peza é indicada pola primeira letra, en maiúscula, do seu nome. Por exemplo: R = rei, D = dama, T = torre, B = bispo, C = cabaleiro.

C3 Para a letra inicial do nome das pezas, cada xogador é libre de usar a primeira letra do nome utilizado normalmente no seu país. Por exemplo: A = alfil (en castelán); F = fou (en francés); L = loper (en alemán). En publicacións impresas recoméndase o uso de figuras.

C4 Os peóns non son indicados pola súa primeira letra, senón que se lles recoñece precisamente pola ausencia desta. Por exemplo: e5, d4, a5.

C5 As oito columnas (de esquerda a dereita para as brancas e de dereita a esquerda para as negras) son indicadas polas letras minúsculas: a, b, c, d, e, f, g e h, respectivamente.

C6 As oito fileiras (de abaixo arriba para as brancas e de arriba abaixo para as negras) están numeradas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8, respectivamente. Consecuentemente, na posición inicial as pezas e peóns brancos colócanse na primeira e segunda fileiras; as pezas e peóns negros na oitava e sétima fileiras.

C7 Como consecuencia das regras anteriores, cada unha das 64 casas está indicada invariablemente por unha soa combinación dunha letra e dun número.

C8 Cada movemento dunha peza indícase por (a) a primeira letra do nome

da peza en cuestión e (b) a casa de chegada. Non hai guión entre (a) e (b). Exemplos: Be5, Cf3, Td1.

No caso de peóns, só se indica a casa de chegada. Exemplos: e5, d4, a5.

C9 Cando unha peza fai unha captura, insérese un (x) entre (a) a letra inicial do nome da peza en cuestión e (b) a casa de chegada. Por exemplo: Bxe5, Cxf3, Txd1.

Cando un peón realiza unha captura, debe indicarse a columna de partida, logo un (x) e finalmente a casa de chegada. Por exemplo: dxex5, gxf3, axb5. No caso dunha captura "ao paso", ponse como casa de chegada a que finalmente ocupa o peón que realiza a captura, engadíndose á anotación "a.p.". Exemplo: exd6 a.p.

C10 Se dúas pezas idénticas poden moverse á mesma casa, a peza que se move indícase como segue:

1. Se ambas as dúas pezas están na mesma fileira: por (a) a primeira letra do nome da peza, (b) a columna da casa de saída e (c) a casa de chegada.

2. Se ambas as dúas pezas están na mesma columna: por (a) a letra inicial do nome da peza, (b) a fileira da casa de saída e (c) a casa de chegada.

Se as pezas están en fileiras e columnas distintas, é preferible o método (1).

No caso dunha captura, pode inserirse un (x) entre (b) e (c). Exemplos:

Hai dous cabaleiros, nas casas g1 e e1, e un deles move á casa f3: segundo o caso, pode ser Cgf3 ou Cef3.

Hai dous cabaleiros, nas casas g5 e g1, e un deles move á casa f3: segundo o caso, pode ser C5f3 ou C1f3.

Hai dous cabaleiros, nas casas h2 e d4, e un deles move á casa f3: segundo o caso, pode ser Chf3 ou Cdf3.

Se unha captura acontece na casa f3, modifícanse os exemplos anteriores inserindo un (x): segundo o caso, pode ser (1) Cgxf3 ou Cexf3, (2) C5xf3 ou C1xf3, (3) Chxf3 ou Cdx3.

C11 Se dous peóns poden capturar a mesma peza ou peón do adversario, o peón que se move indícase por (a) a letra da columna de saída, (b) un (x), (c) a casa de chegada. Por exemplo: se hai peóns brancos nas casas c4 e e4 e un peón ou peza negro na casa d5, a anotación para a xogada de brancas pode ser, segundo o caso: cxd5 ou exd5.

C12 No caso da promoción dun peón, indícase o movemento efectivo do peón, seguido inmediatamente pola letra inicial da nova peza. Por exemplo: d8D, f8C, b1A, g1T.

C13 A oferta de táboas anotarase como (=).

Abreviaturas esenciais:

0-0 enroque coa torre de h1 ou de h8 (enroque polo flanco de rei ou enroque curto).

0-0-0 enroque coa torre de a1 ou de a8 (enroque polo flanco de dama ou enroque longo).

x captura.

+ Xaque.

++ o # mate.

a.p. captura de peón ao paso.

Non é obrigatorio apuntar o xaque, o mate e a captura no impreso.

Exemplo de partida: 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 exd4 4.e5 Ce4 5.Dxd4 d5 6.exd6

a.p. Cxd6 7.Bg5 Cc6 8.De3+ Be7 9.Cbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Rb1(=).

D Partidas de "final alixeirado" ou de "final á caída de bandeira" cando non hai un árbitro na área de xogo.

D1 Cando se disputan partidas de acordo co Artigo 10, un xogador poderá reclamar táboas cando lle queden menos de dous minutos no seu reloxo e antes de que caia a súa bandeira. Isto conclúe a partida.

Pode reclamar sobre a base de que:

a. o seu adversario non pode gañar por procedementos normais, ou

b. o seu adversario non estivo a facer ningún esforzo para gañar por procedementos normais.

No caso (a) o xogador debe anotar a posición final e o seu adversario verificala.

No caso (b) o xogador debe anotar a posición final e presentar como proba un impreso actualizado. O adversario verificará tanto o impreso como a posición final.

A reclamación será remitida a un árbitro, que tomará a decisión definitiva.

E Regras para partidas con cegos e persoas con deficiencia visual.

E1 Os organizadores do torneo terán a potestade de adaptar as regras abaixo relacionadas conforme ás circunstancias concretas. No xadrez de competición, cando un dos xogadores é discapacitado visual (legalmente cego), calquera dos contendentes pode esixir a utilización de dous taboleiros, utilizando o xogador con deficiencia visual un taboleiro especialmente adaptado e o seu adversario o outro. O taboleiro adaptado debe reunir os seguintes requisitos:

a. unhas dimensións mínimas de 20 x 20 centímetros;

b. as casas negras lixeiramente elevadas;

c. un pequeno furado de seguridade en cada casa;

d. cada peza provista dun espigo que encaixe no furado de seguridade;

e. pezas de deseño Staunton, coas pezas negras especialmente marcadas.

E2 O xogo rexeráse polas seguintes regras:

1. As xogadas anunciáranse claramente, repetidas polo adversario e executadas no seu taboleiro. Para facer que tal anuncio sexa o máis claro posible, suxírese a utilización dos seguintes nomes en lugar das correspondentes letras do sistema alxébrico:

a - Anna

b - Bela

c - Cesar

d - David

e - Eva

f - Felix

g - Gustav

h - Hector

As filas, de brancas a negras, recibirán os números en alemán:

1 - eins

2 - zwei

3 - drei

4 - vier

5 - fuenf

6 - sechs

7 - sieben

8 - acht

O enroque anúnciase "Lange Rochade" (en alemán para o enroque longo) e "Kurze Rochade" (en alemán para o enroque curto).

As pezas levan os nomes: Koenig (rei), Dame (raíña), Turm (roque), Laeuffer (bispo), Springer (cabaleiro) e Bauer (peón).

2. No taboleiro do xogador con deficiencia visual, considerarase "tocada" a peza cando sexa sacada do furado de seguridade.

3. Considerarase unha xogada "realizada" cando:

a. no caso dunha captura, a peza capturada fora retirada do taboleiro do xogador ao que lle corresponde xogar;

b. unha peza fora colocada nun furado de seguridade distinto;

c. a xogada fora anunciada.

Só entón se porá en marcha o reloxo do adversario.

No que se refire a estas regras 2 e 3 (consideración de peza tocada e xogada realizada), para o xogador non discapacitado serán válidas as regras normais.

4. Admitirase a utilización dun reloxo de xadrez especialmente adaptado para deficientes visuais. Incorporará as seguintes características:

a. Unha esfera adaptada con agullas reforzadas, con cada cinco minutos marcados por un punto e cada quince con dous;

b. Unha bandeira que poida ser tocada doadamente. Debería terse coidado de que a bandeira estea localizada de tal xeito que permita ao xogador tocar a agulla dos minutos durante os últimos cinco minutos de hora completa.

5. O xogador con deficiencia visual debe anotar a partida en Braille ou escritura normal, ou ben gravar as xogadas en voz.

6. Calquera erro no anuncio dunha xogada debe ser corrixido inmediatamente, antes de que se poña en marcha o reloxo do adversario.

7. Se no transcurso dunha partida aparecen posicións diferentes nos dous taboleiros, deben ser corrixidas coa axuda dun árbitro e consultando ambos os impresos dos dous xogadores. Se os dous impresos coinciden, o xogador que anotou ben a xogada pero que a executou mal debe axustar a súa posición á que corresponde co escrito.

8. No caso de que sucedan tales diferenzas e se observe que os impresos difiren, retrocederanse as xogadas ata o punto en que ambas as dúas estean de acordo e o árbitro axustará os reloxos se fora necesario.

9. O xogador con deficiencia visual terá dereito a valer-se dun asistente, quen se encargará dalgunha ou da totalidade das seguintes funcións:

a. Realizar a xogada de calquera dos xogadores no taboleiro do adversario.

b. Anunciar as xogadas de ambos os dous xogadores.

c. Anotar a partida por parte do deficiente visual e pór en marcha o reloxo do adversario (tendo en conta a regra 3.c).

d. Informar ao xogador con deficiencia visual, só por requirimento deste, do número de xogadas completadas e do tempo empregado por ambos os dous xogadores.

e. Reclamar a vitoria na partida en caso de que se excedese o límite de tempo e informar ao árbitro cando o xogador non discapacitado toque unha das súas pezas.

f. Executar as necesarias formalidades en caso de que se aprace a partida. Se o xogador con deficiencia visual non se vale dun asistente, o xogador sen deficiencia visual poderá facer uso dun asistente que se encargue dos labores mencionados nos puntos (a) e (b).

F Regras de Xadrez960.

F1 Antes do comezo dunha partida de Xadrez960 sortéase a posición inicial das pezas segundo unhas regras concretas. Despois xógase a partida da mesma forma que no xadrez normal. En concreto, as pezas e peóns móvense normalmente e o obxectivo de cada xogador é dar xaque mate ao rei do opoñente.

F2 Requisitos da posición inicial.

A posición inicial en Xadrez960 debe seguir certas regras. Os peóns brancos deben ser colocados na segunda fileira como no xadrez normal. Todas as pezas brancas restantes sitúanse ao azar na primeira fileira, pero coas seguintes restricións:

a. O rei sitúase nalgún lugar entre as dúas torres.

b. Os bispos colócanse en casas de cores distintas.

As pezas negras sitúanse simetricamente ás pezas brancas.

c. A posición inicial pode ser xerada antes da partida por medio dun programa informático ou usando dados, moedas, cartas, etc.

F3 O enroque no Xadrez960.

a. O Xadrez960 permite que cada xogador se enroque unha vez por partida, nun movemento conxunto do rei e o roque. Non obstante, hai que facer unhas poucas precisións sobre as regras do enroque do xadrez clásico, pois estas presupoñen unha localización do rei e o roque que non son aplicables en Xadrez960.

b. Como efectuar o enroque.

No Xadrez960 dependendo da posición do rei e do roque a manobra do enroque realizase seguindo un destes métodos:

1. Enroque por dobre movemento: realízase un movemento co rei e outro co roque.

2. Enroque por trasposición: trócanse as posicións do rei e do roque.

3. Enroque por movemento de rei: móvese só o rei.

4. Enroque por movemento do roque: móvese só o roque.

Recomendacións:

1. Cando o enroque o realice un xogador humano nun taboleiro físico, recoméndase que mova o rei fóra da superficie de xogo xunto á que ha de ser a súa posición final, que mova o roque da súa casa de orixe á de destino, e que sitúe entón o rei na súa casa de destino.

2. Despois de realizar o enroque, as posicións finais do rei e do roque serán exactamente as mesmas ca no xadrez clásico.

Esclarecemento.

Deste xeito, tras realizar o enroque polo flanco c (anotado como O-O-O e coñecido como enroque longo no xadrez clásico), o rei sitúase sobre a casa c (c1 para as brancas e c8 para as negras) e o roque sobre a d (d1 para as brancas e d8 para as negras). Tras realizar o enroque polo flanco g (anotado como O-O e coñecido como enroque curto no xadrez clásico), o rei sitúase sobre a casa g (g1 para as brancas e g8 para as negras) e o roque sobre a f (f1 para as brancas e f8 para as negras).

Notas

1. Para evitar calquera malentendido, é conveniente declarar "vou enrocar" antes de realizar o enroque.
2. En certas posicións iniciais, o rei ou o roque (pero non ambos os dous), non se moven durante o enroque.
3. En certas posicións é posible realizar o enroque na primeira xogada.
4. Todas as casas situadas entre a casa de orixe do rei e a de destino (incluíndo esta última), e todas as casas situadas entre a casa de orixe do roque e a de destino (incluíndo esta última), deberán estar baleiras, a excepción da do rei e a da torre coa que se enroque.
5. Nalgunhas posicións iniciais, determinadas casas poderán permanecer ocupadas durante o enroque, aínda que no xadrez clásico deberían estar baleiras. Por exemplo, tras realizar o enroque polo flanco c (O-O-O), é posible que a, b e/ou e permanezan ocupadas, e tras realizar o enroque polo flanco g (O-O) é posible que e e/ou h permanezan ocupadas.

Liñas mestras para o caso de que unha partida teña que ser aprazada.

- 1 a. Se unha partida non rematou ao final do tempo establecido para o xogo, o árbitro esixirá ao xogador que estea en xogo que "sele" a súa xogada. O xogador debe anotar a súa xogada de forma clara e inequívoca no seu impreso, poñer o seu impreso e a do seu adversario nun sobre, pechar o sobre e, só entón, parar o seu reloxo sen poñer en marcha o do seu adversario. Ata que pare os reloxos, o xogador mantén o dereito a cambiar a súa xogada secreta. Se, tras ser advertido polo árbitro para que sele a súa xogada, o xogador realiza unha xogada sobre o taboleiro, debe anotar a devandita xogada no seu impreso como a súa xogada secreta.
- b. Un xogador que, estando en xogo, apraza a partida antes do fin da sesión de xogo, considerarase que realizou a xogada secreta á hora establecida para o fin da sesión, indicándose así o seu tempo restante.

2 No sobre deberán indicarse os seguintes datos:

- a. Os nomes dos xogadores;
 - b. A posición inmediatamente anterior á xogada secreta;
 - c. Os tempos empregados por cada xogador;
 - d. O nome do xogador que realizou a xogada secreta;
 - e. O número da xogada secreta;
 - f. A oferta de táboas, se a proposta se realizou antes da suspensión da partida;
 - g. A data, hora e lugar de continuación da partida.
- 3 O árbitro comprobará a exactitude da información escrita no sobre e é o responsable da súa custodia.
- 4 Se un xogador propón táboas despois de que o seu adversario selase a súa xogada, a oferta permanece válida ata que o adversario o acepte ou rexeite, como no Artigo 9.1.
- 5 Antes de continuar a partida, porase sobre o taboleiro a posición inmediatamente anterior á xogada secreta e indicarse nos reloxos os tempos empregados por cada xogador no momento do aprazamento.
- 6 Se antes da continuación da partida se acordan táboas ou un dos xogadores notifica ao árbitro que abandona, finaliza a partida.
- 7 O sobre abrírase só cando estea presente o xogador que debe responder á xogada secreta.
- 8 Agás nos casos mencionados nos Artigos 5, 6.10 e 9.6, perde a partida o xogador do que a anotación da xogada secreta:
- a. Sexa ambigua; ou
 - b. Estea escrita de tal forma que sexa imposible establecer o seu significado real; ou ben
 - c. Resulte ser unha xogada ilegal.
- 9 Se á hora acordada para a continuación da partida:
- a. Está presente o xogador que ten que responder á xogada secreta, ábrese o sobre, execútase a xogada secreta sobre o taboleiro e ponse en marcha o seu reloxo.
 - b. Non está presente o xogador que ten que responder á xogada secreta, porase en marcha o seu reloxo. Ao chegar, o xogador pode deter o seu reloxo e requirir a presenza do árbitro. É entón cando se abre o sobre e se executa a xogada secreta sobre o taboleiro, volvendo a poñerse en marcha o seu reloxo.
 - c. Non está presente o xogador que selou a súa xogada, o seu adversario ten dereito a anotar a súa resposta no impreso, selar a súa xogada nun novo sobre, deter o seu reloxo e poñer en marcha o do xogador ausente, en lugar de executar a súa xogada na forma normal. Se o fixera deste xeito, o sobre

ficará en custodia do árbitro e abrirase á chegada do xogador ausente.

10 Perderá a partida o xogador que se presente ante o taboleiro con máis dunha hora de atraso sobre a hora programada para a continuación dunha partida aprazada (agás que as bases do torneo ou o árbitro decidan outra cousa).

Non obstante, se o ausente é o xogador que fixo a xogada secreta, a partida decídese doutra forma, se:

- a. O xogador ausente gañou a partida porque a xogada secreta dá mate; ou
- b. O xogador ausente produciu unhas taboas debido ao feito de que a súa xogada secreta xera unha posición de rei afogado ou unha posición como a descrita no Artigo 9.6; ou ben
- c. O xogador presente ante o taboleiro perdeu a partida conforme ao Artigo 6.9.

11 a. Se o sobre que contén a xogada secreta desaparecera, a partida continuará a partir da posición e cos tempos anotados no momento do aprazamento. Se non se puidese restablecer o tempo consumido por cada xogador, o árbitro axustará os reloxos segundo o seu criterio. O xogador que fixo a xogada secreta, executará sobre o taboleiro a xogada que declara ser a que selou.

b. Se é imposible restablecer a posición, anúlase a partida e deberá xogarse unha nova.

12 Se, na continuación da partida e antes de facer a súa primeira xogada, un dos xogadores amosa que o tempo consumido foi posto incorrectamente nalgún dos reloxos, o erro debe ser corrixido. Se non se proba o erro nese momento, a partida continúa sen facer correccións, agás que o árbitro considere que as consecuencias serían demasiado graves.

13 A duración de cada sesión de continuación estará controlada polo reloxo do árbitro. As horas de comezo e finalización serán anunciadas previamente.



Permítanselle ao autor unhas poucas verbas:

Sobre a denominación dos trebellos andei caviloso un bo tempo entre decantarme polas formas próximas ao castelán, como son *cabalos* e *alfís* –provinde do árabe *elefante*- ou apostar por outras de gosto máis medieval, como *bispos* –como o portugués- e *cabaleiros* –como o saxón-. Nestas andaba cando a sorte fixo que topara cun dos bos e xenerosos que deu este país: Xosé Luís Méndez Ferrín. Conteille as miñas dúbidas e, como non podía ser doutra forma no autor de *Peróval*, animoume a decantarme pola segunda. De teren éxito estas denominacións, a el haberá que contarlle este entre outros maiores servizos que adebeda o país a este persoeiro. No relativo á iconografía dos trebellos do xadrez gocei de cambiar a cruz latina que coroa o rei por outra baseada naquelas nas que Daniel Castelao viu a máis clara relación do noso patrimonio co mundo celta da fronte atlántica. Tamén mudei o perfil da figura do cabaleiro, fuxindo do clásico modelo *Staunton* que Nathaniel Cook deseñou baseándose nos frisos do *Partenón* grego, e acolléndome aos fermosos animais da praza de Praterías, obra do inmortal canteiro Xoán Martín María Pernas Gambino. A figura da torre, pola súa parte, baséase nun dos sobrios baluartes do castelo de Maceda.

A motivación última desta iniciativa débolla aos mestres universitarios que, tentando facerme comprender que o noso idioma non era unha lingua axeitada para facer ciencia, inculcaron en min o indeleble desexo de achegar, na medida das miñas escasas capacidades, o meu granceiro na normalización do noso idioma. Dende entón tiven a honra de participar na inmensa *Enciclopedia Galega Universal*, traballar nunhas poucas modestas publicacións adicadas principalmente ás denominacións da nosa natureza e agora versar sobre o mellor e máis humano dos xogos.

Remato facendo mención ao meu desexo de que o xadrez e a estima do propio sirvan aos nosos fillos -entre eles os meus irreprochables Álvaro M., Guillermo M. e Pablo M.- a acadar a nobre condición de bos e xenerosos.

Miguel A. Fernández-Martínez



Non teñas medo, díciálle Deus ao gran rei que morría, escoándose por unha témera ferida na coxa. Non temas. Converteraste en terra e choverá por ti, e medrarán do teu peito fermosas herbas e paceranas os cabalos cando as molle o orballo da mañá. Eu tamén pacerei algo, engadiu Deus, melancólico.

Crónica da Derrota das Nacións. Álvaro Cunqueiro.

A tradución ao galego das LEIS DO XADREZ
saiu do prelo o 17 de febreiro de 2014 no día de
San Fintán, abade fundador do austero mosteiro de *Cluain Ednech*,
na sempre verde Irlanda,
no ano 440 do Noso Señor.