

## LEYES 2014

## LEYES 2017

4.1 Cada movimiento debe <b>efectuarse</b> con una sola mano.	4.1 Cada movimiento debe <b>ser jugado</b> con una sola mano.
<b>Nuevo</b>	4.2.2 <b>Cualquier otro contacto físico con una pieza, excepto si es claramente accidental, se considerará intencionado.</b>
4.3.3 una <b>pieza</b> de cada color, debe capturar la <b>pieza</b> del adversario con <b>la suya</b> 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.	4.3.3 una <b>o más piezas</b> de cada color, debe capturar la <b>primera pieza tocada</b> del adversario con <b>su primera pieza tocada</b> 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.
5.2.3 La partida es tablas por acuerdo entre los dos jugadores durante el desarrollo de la misma. Esto finaliza inmediatamente la partida.	5.2.3 La partida es tablas por acuerdo entre los dos jugadores durante el desarrollo de la misma, <b>siempre y cuando ambos jugadores hayan efectuado al menos un movimiento</b> . Esto finaliza inmediatamente la partida.
5.3.1 La partida puede ser tablas si se va a dar o ya se ha dado una posición idéntica al menos tres veces sobre el tablero. (Ver Artículo 9.2).	<b>Pasado a 9.2</b>
5.3.2 La partida puede ser tablas si cada jugador ha realizado los últimos 50 movimientos sin que haya habido ningún movimiento de peón ni captura de pieza. (Ver Artículo 9.3).	<b>Pasado a 9.3</b>
6.2.1.2 el jugador ha realizado su siguiente movimiento, <b>en caso de que</b> no se haya completado su movimiento anterior.	6.2.1.2 el jugador ha realizado su siguiente movimiento, <b>cuando</b> no se haya completado su movimiento anterior.
6.3.1 Al utilizar un reloj de ajedrez, cada jugador debe completar un número mínimo de movimientos, o todos, en un período de tiempo <b>prefijado y/o puede recibir un determinado</b> tiempo adicional con cada movimiento. Todas estas cuestiones deben ser especificadas con antelación.	6.3.1 Al utilizar un reloj de ajedrez, cada jugador debe completar un número mínimo de movimientos, o todos, en un período de tiempo prefijado <b>que incluye una cantidad de</b> tiempo adicional con cada movimiento. Todas estas cuestiones deben ser especificadas con antelación.
6.7.1. Las bases del torneo deberán especificar por adelantado un tiempo de incomparecencia. Cualquier jugador que se presente ante el tablero después del	6.7.1. Las bases del torneo deberán especificar por adelantado un tiempo de incomparecencia. <b>Si no se especifica, el tiempo de espera es cero.</b> Cualquier jugador que se presente ante el tablero después del

## LEYES 2014

## LEYES 2017

tiempo de incomparecencia perderá la partida a menos que el árbitro decida otra cosa.	tiempo de incomparecencia perderá la partida a menos que el árbitro decida otra cosa.
6.7.2 En el caso de que las bases del torneo especifiquen que el tiempo de incomparecencia no sea cero y si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el Blanco perderá todo el tiempo transcurrido hasta su llegada, salvo que las <b>bases de la competición</b> o el árbitro decidan otra cosa.	6.7.2 En el caso de que las bases del torneo especifiquen que el tiempo de incomparecencia no sea cero y si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el Blanco perderá todo el tiempo transcurrido hasta su llegada, salvo que <b>las bases del torneo</b> o el árbitro decidan otra cosa.
Si han caído ambas banderas y es imposible establecer cuál de ellas lo hizo en primer lugar, entonces  continuará la partida si esto ocurre en cualquier periodo excepto el último.  la partida será declarada tablas si esto ocurre en el último periodo, en el que se han de completar todos los movimientos restantes.	<b>pasado a anexo III en III.3.1, III.3.1.1 y III.3.1.2</b>
6.12.1, 6.12.2, 6.12.3, 6.12.4  6.13.1, 6.13.2	<b>Pasados a 6.11.1, 6.11.12, 6.11.3, 6.11.4</b>  <b>Pasados a 6.12.1, 6.12.2</b>
7.2.a. Si en el <b>curso</b> de una partida se comprueba que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida será anulada y se jugará una nueva.	7.2.1. Si en el <b>trascuro</b> de una partida se comprueba que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida será anulada y se jugará una nueva.
7.2.b. Si en el <b>curso</b> 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.	7.2.2. Si en el <b>trascuro</b> 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.
7.3 Si una partida ha comenzado con los colores cambiados, <b>continuará salvo que el árbitro decida otra cosa.</b>	7.3 Si una partida ha comenzado con los colores cambiados entonces, <b>si ambos jugadores han hecho menos de 10 movimientos, se interrumpirá y se jugará una nueva partida con los colores correspondientes. Después de realizados 10 o más movimientos, la partida continuará.</b>
7.5.a Si en el curso de una 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	7.5.1 <b>Un movimiento ilegal se completa una vez que el jugador ha pulsado su reloj.</b> 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

## LEYES 2014

## LEYES 2017

<p>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.</p>	<p>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.</p>
<p>7.6 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 previa a la irregularidad.</p>	<p>7.6 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 previa a la irregularidad. Después continuará la partida a partir de esta posición restablecida.</p>
<p>NUEVO</p>	<p>7.7.1 Si un jugador utiliza las dos manos para hacer un movimiento (en caso de enroque, captura o promoción), se considerará como un movimiento ilegal.</p>
<p>NUEVO</p>	<p>7.7.2 Para la primera infracción del Art. 7.7.1, el árbitro concederá dos minutos de tiempo extra a su oponente; Para la segunda infracción del Art.7.7.1 por el 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 movimientos legales.</p>
<p>NUEVO</p>	<p>7.8.1 Si el jugador presiona el reloj sin hacer ningún movimiento, se considerará como un movimiento ilegal</p>
<p>NUEVO</p>	<p>7.8.2 Para la primera infracción del Art. 7.8.1, el árbitro concederá dos minutos de tiempo extra a su oponente; Para la segunda infracción del Art.7.8.1 por el 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 movimientos legales.</p>
<p>9.1.1 Las bases del torneo podrán prohibir a los jugadores acordar tablas, bien antes de un número concreto de movimientos o bien en ningún caso, sin el consentimiento del árbitro.</p>	<p>9.1.1 Las bases del torneo podrán prohibir a los jugadores ofrecer o aceptar tablas, bien antes de un número concreto de movimientos o bien en ningún caso, sin el consentimiento del árbitro.</p>

## LEYES 2014

## LEYES 2017

9.2.1 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 de movimientos)	Antes en 5.3.1
9.2.2.2 un rey o una torre tuviera derecho al enroque, pero perdiera este derecho después de moverse. El derecho al enroque se pierde sólo después de mover el rey o la torre.	9.2.2.2 un rey tuviera derecho al enroque con una torre que no se ha movido, pero perdiera este derecho después de moverse. El derecho al enroque se pierde sólo después de mover el rey o la torre.
9.3.1 escribe en su planilla su movimiento, que no puede ser cambiado, y declara al árbitro su intención de realizarla, lo que dará lugar a que, en los últimos 50 movimientos por cada jugador no se hayan realizado movimientos de peón ni capturas; o (antes en 5.3.2)	ANTES EN 5.3.2
9.6.1 la misma posición ha aparecido, como en 9.2.2, por al menos cinco movimientos alternativos consecutivos de cada jugador.	9.6.1 la misma posición ha aparecido, como en 9.2.2, al menos cinco veces
9.6.2 se ha efectuado cualquier serie consecutiva de 75 movimientos completados por cada jugador sin movimientos de peón, ni capturas. Si el último movimiento resulta de jaque mate, éste prevalecerá.	9.6.2 se ha efectuado cualquier serie de al menos 75 movimientos realizados por cada jugador sin movimientos de peón, ni capturas. Si el último movimiento resulta en jaque mate, éste prevalecerá.
9.7 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 movimientos legales. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que produjo esta posición esté de acuerdo con los artículos 3 y 4.2-4.7.	PASADO A art. 5.2.2
10.2 La puntuación total de cualquier partida nunca puede exceder de la máxima puntuación de una partida normal.	10.2 La puntuación total de cualquier partida nunca puede exceder de la máxima puntuación de una partida normal. Las puntuaciones dadas a un jugador individual deben ser aquellas normalmente asociadas con el juego, por ejemplo una puntuación de ¾ - ¼ no está permitida.
NUEVO	11.2.4 Las bases del torneo pueden especificar que el oponente de un jugador que esté en juego deba avisar al árbitro cuando desee abandonar la zona de juego.
11.3.1 Durante la partida, está prohibido que un jugador tenga un teléfono móvil y/u otros medios de comunicación electrónicos en el recinto de juego.	11.3.2.1 Durante la partida está prohibido que un jugador tenga cualquier dispositivo electrónico no aprobado específicamente por el árbitro en la sala de juego.

## LEYES 2014

## LEYES 2017

	Sin embargo, las bases del torneo pueden permitir que tales dispositivos se almacenen en la bolsa de los jugadores, siempre y cuando el dispositivo esté completamente apagado. Esta bolsa debe colocarse en el lugar designado por el árbitro. Ambos jugadores tienen prohibido utilizar esta bolsa sin el permiso del árbitro.
11.3.2. <del>Durante la partida, está prohibido que un jugador tenga un teléfono móvil y/u otros medios de comunicación electrónicos en el recinto de juego.</del> Si es evidente que un jugador <b>trajo</b> un dispositivo de este tipo al recinto de juego, perderá la partida. El adversario ganará. Las bases de un torneo pueden especificar una sanción diferente, menos grave.	11.3.2.2 Si es evidente que un jugador <b>lleva encima</b> un dispositivo de este tipo <b>dentro del</b> recinto de juego, perderá la partida. El adversario ganará. Las bases <b>del torneo</b> pueden especificar una sanción diferente, menos grave.
11.3.3 El árbitro puede requerir al jugador que permita la inspección de su ropa, bolsos, otros artículos y cuerpo en privado. El árbitro o una persona autorizada por el árbitro deberá inspeccionar al jugador y deberá ser del mismo sexo que éste. Si un jugador se niega a cooperar con estas obligaciones, el árbitro tomará medidas de acuerdo con el artículo 12.9.	11.3.3 El árbitro puede requerir al jugador que permita la inspección de su ropa, bolsos, otros artículos y <b>cuerpo</b> en privado. El árbitro o una persona autorizada por el árbitro deberá inspeccionar al jugador y deberá ser del mismo sexo que éste. Si un jugador se niega a cooperar con estas obligaciones, el árbitro tomará medidas de acuerdo con el artículo 12.9.
11.3.4 sólo se permitirá fumar en la sección del recinto de juego designada por el árbitro.	11.3.4 <b>Fumar, incluidos los cigarrillos electrónicos</b> , sólo estará permitido en la <b>zona</b> del recinto de juego designada por el árbitro.
11.10 A menos que las <b>reglas de la competición</b> especifiquen lo contrario, un jugador puede apelar contra cualquier decisión del árbitro, aunque el jugador haya firmado la planilla (véase el Artículo 8.7).	11.10 A menos que las <b>bases del torneo</b> especifiquen lo contrario, un jugador puede apelar contra cualquier decisión del árbitro, aunque el jugador haya firmado la planilla (véase el Artículo 8.7).
<b>NUEVO</b>	11.11 <b>Ambos jugadores deben ayudar al árbitro en cualquier situación que requiera la reconstrucción de la partida incluidas las reclamaciones de tablas.</b>
<b>NUEVO</b>	11.12 <b>La comprobación de la reclamación de triple repetición o 50 movimientos es un deber de los jugadores, bajo la supervisión del árbitro.</b>
12.1 El árbitro velará por que se cumplan <b>estrictamente</b> las Leyes del Ajedrez.	12.1 El árbitro velará por que se cumplan <b>estrictamente</b> las Leyes del Ajedrez.
<b>NUEVO</b>	12.2.7 <b>Seguir las reglas o directrices anti-trampas</b>

## LEYES 2014

## LEYES 2017

NUEVO	12.9.8 exclusión de una o más rondas
12.10 El árbitro deberá seguir Directrices Anti-Cheating	PASADO A 12.2.7
A.2 Los jugadores no están obligados a anotar los movimientos.	A.2 Los jugadores no están obligados a anotar los movimientos, pero no pierden sus derechos a reclamar basándose en una planilla. El jugador puede, en cualquier momento, pedir al árbitro que le proporcione una planilla para anotar los movimientos.
NUEVO	A.3.2 El jugador que está en juego puede solicitarle en cualquier momento al árbitro o a su asistente que le muestre la planilla. Esto se podrá solicitar un máximo de cinco veces durante la partida. Más peticiones se considerarán como una distracción del oponente.
A.4.2 Un movimiento ilegal se completa una vez que el jugador ha pulsado su reloj. Si el árbitro observa esto, declarará la partida perdida por el jugador, siempre y cuando el oponente no haya realizado su próximo movimiento. Si el árbitro no interviene, el oponente tiene derecho a reclamar la victoria, siempre y cuando no haya realizado su próximo movimiento. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante cualquier posible combinación de movimientos legales. Si el oponente no reclama y el árbitro no interviene, el movimiento ilegal permanecerá y la partida continuará. Una vez que el oponente ha hecho su siguiente movimiento, un movimiento ilegal no se puede corregir a menos que haya mutuo acuerdo entre los jugadores sin la intervención del árbitro.	A.4.2 Si el árbitro observa que se ha completado un movimiento ilegal, declarará la partida perdida por el jugador, siempre y cuando el oponente no haya realizado su próximo movimiento. Si el árbitro no interviene, el oponente tiene derecho a reclamar la victoria, siempre y cuando no haya realizado su próximo movimiento. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante cualquier posible combinación de movimientos legales. Si el oponente no reclama y el árbitro no interviene, el movimiento ilegal permanecerá y la partida continuará. Una vez que el oponente ha hecho su siguiente movimiento, un movimiento ilegal no se puede corregir a menos que haya mutuo acuerdo entre los jugadores sin la intervención del árbitro.
A.4.3 Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante debe detener el reloj de ajedrez y notificárselo al árbitro. Para que la reclamación prospere, el reclamante debe tener todavía tiempo en su propio reloj, después de haber detenido el reloj de ajedrez. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el reclamante no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante ninguna combinación posible de movimientos legales.	A.4.3 Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante puede detener el reloj de ajedrez y notificárselo al árbitro. Para que la reclamación prospere, el reclamante debe tener todavía tiempo en su propio reloj, después de haber detenido el reloj de ajedrez. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el reclamante no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante ninguna combinación posible de movimientos legales.

## LEYES 2014

## LEYES 2017

NUEVO	A.4.5 El árbitro también puede cantar una caída de bandera si lo observa.
A.5 Las bases de la competición deberán especificar si se aplicará el artículo A.3 o el artículo A.4 durante toda la competición.	A.5 Las bases del torneo deberán especificar si se aplicará el artículo A.3 o el artículo A.4 durante toda la competición.
NUEVO	B.3.2 El jugador que está en juego puede solicitarle al árbitro o a su asistente que le muestre la planilla de la partida. Esto se podrá solicitar un máximo de cinco veces durante la partida. Más peticiones se considerarán como una distracción del oponente.
B.4 De lo contrario, el juego se regirá por las Leyes de Ajedrez Rápido como en los Art. A.4.	B.4 De lo contrario, la partida se regirá por las Leyes de Ajedrez Rápido como en los Art. A.2 y A.4.
B.5 Las bases de la competición deberán especificar si se aplicará el artículo B.3 o el artículo B.4 durante toda la competición.	B.5 Las bases del torneo deberán especificar si se aplicará el artículo B.3 o el artículo B.4 durante toda la competición.
C.8 Cada movimiento de una pieza se indica por (a) la abreviatura del nombre de la pieza en cuestión y (b) la casilla de llegada. No hay guion 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.	C.8 Cada movimiento de una pieza se indica por la abreviatura del nombre de la pieza en cuestión y la casilla de llegada. No hay necesidad de un guion entre nombre de pieza y casilla. Por ejemplo: Ae5, Cf3, Td1.  En el caso de peones, sólo se indica la casilla de llegada. Por ejemplo: e5, d4, a5.  Se acepta una forma más larga que contiene la casilla de salida. Ejemplos: Ab2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.
D.2.6.1 Se admitirá un reloj de ajedrez especialmente construido para discapacitados visuales.	D.2.6.1 Se admitirá un reloj de ajedrez especialmente construido para discapacitados visuales. Debe poder anunciar el tiempo y el número de movimientos al jugador deficiente visual.
NUEVO	D.2.6.2 Como alternativa, se puede considerar un reloj analógico con las siguientes características:
D.2.6.1.a una esfera adaptada con manecillas reforzadas, con un punto resaltado cada cinco minutos y con dos cada quince;	D.2.6.2.1 una esfera adaptada con manecillas reforzadas, con un punto resaltado cada cinco minutos y con dos cada quince;
D.2.6.1.b una bandera que pueda ser tocada fácilmente. Debería tenerse cuidado para que la bandera esté emplazada de tal manera que permita al jugador	D.2.6.2.2 una bandera que pueda ser tocada fácilmente. Debería tenerse cuidado para que la bandera esté emplazada de tal manera que permita al jugador

## LEYES 2014

## LEYES 2017

tocar la manecilla de los minutos durante los últimos cinco minutos de cada hora.	tocar la manecilla de los minutos durante los últimos cinco minutos de cada hora.
D.2.6.1.c. opcionalmente, un medio de audición que le anuncie al jugador discapacitado visual el número de movimientos.	ANULADO
D.2.11 Si el jugador 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 9.(a) y 9.(b).	D.2.11 Si el jugador 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 D.2.10.1 y D.2.10.2. Se debe usar un asistente en el caso de un jugador discapacitado visualmente emparejado con un jugador con discapacidad auditiva.
DIRECTRICES III Final a caída de bandera	DIRECTRICES III Partidas sin incremento incluido Final a caída de bandera
G.2 Se anunciará antes del inicio del torneo si se aplicará o no este Apéndice.  ANULADO	III.2.1 Las directrices que se indican a continuación sobre el último período de la partida, incluidos los finales a caída de bandera, sólo se utilizarán en un evento si su uso se ha anunciado de antemano.
III.2.2 Estas directrices sólo se aplicarán a las partidas estándar y partidas de ajedrez Rápido sin incremento y no a partidas Blitz.	III.2.2 Este Apéndice sólo se aplicarán a las partidas estándar y partidas de ajedrez Rápido sin incremento y no a partidas Blitz.
ANTES EN 6.11.1 -6.11 antiguo-	III.3.1 Si han caído ambas banderas y es imposible establecer cuál de ellas lo hizo en primer lugar, entonces :
ANTES EN 6.11.1.1 -6.11.a antiguo-	III.3.1.1 continuará la partida si esto ocurre en cualquier periodo excepto el último.
ANTES EN 6.11.1.2 -6.11.b antiguo-	III.3.1.2 la partida será declarada tablas si esto ocurre en el último periodo, en el que se han de completar todos los movimientos restantes.
III.4 Si el jugador que está en juego tiene menos de dos minutos en su reloj, puede solicitar que se conceda, si fuera posible, una demora de tiempo o un tiempo acumulado extra de cinco segundos por movimiento para ambos jugadores. Esta solicitud constituye también una oferta de tablas. Si ésta se rechaza, y el árbitro está de acuerdo con la solicitud, los relojes se ajustarán con	III.4 Si el jugador que está en juego tiene menos de dos minutos en su reloj, puede solicitar un incremento adicional de 5 segundos por jugada para ambos jugadores. Esta solicitud constituye también una oferta de tablas. Si esta se rechaza, y el árbitro está de acuerdo con la solicitud, los relojes se ajustarán con el tiempo extra, al oponente se le concederán dos minutos extra y el juego continuará.

**LEYES 2014****LEYES 2017**

el tiempo extra, al oponente se le concederán dos minutos extra y el juego continuará.	
<b>NUEVO</b>	<b>GLOSARIO DE TERMINOS</b> Cigarrillo electrónico: dispositivo que contiene un líquido que se vaporiza e inhala por vía oral para simular el acto de fumar tabaco.