



## REGLAS DE JUEGO DURANTE LOS TORNEOS DE AJEDREZ MAYA EN LA MODALIDAD DE AJEDREZ MAYA PEK

### Artículo 1: Naturaleza y objetivos de la partida de Ajedrez Maya

1.1 La partida de Ajedrez Maya se juega entre dos adversarios que mueven alternativamente sus propias piezas sobre un tablero romboidal, llamado “tablero de Ajedrez Maya”. El jugador con las piezas blancas comienza la partida. Se dice que un jugador **Nahil** (sigue) cuando el adversario ha realizado sus tres movimientos reglamentarios.

1.2 El objetivo de cada jugador es capturar al Líder de su adversario por **K’Atún**, de tal manera que el adversario no disponga de ninguna jugada (movimiento de pieza) legal que evite la “captura” del Líder en alguno de sus tres movimientos reglamentarios. Del jugador que alcanza este objetivo se dice que ha dado **K’Atún** a su adversario y que ha ganado la partida. El adversario, cuyo Líder ha recibido el **K’Atún**, pierde la partida.

1.3. La partida es ganada por el jugador que ha conseguido realizar el **K’Atún**, alcanzando en cualquiera de sus tres movimientos reglamentarios el **Templo del Sol** o el **Templo de la Luna** de su oponente y que ninguna de las piezas del jugador contrario pueda evitarlo.

1.3 Si la posición es tal que ninguno de los jugadores puede alcanzar el **K’Atún**, la partida es **Tsaul** (obligada).

### Artículo 2: Posición inicial de las piezas sobre el tablero

2.1 El tablero de Ajedrez Maya es un rombo dividido en 16 **Planos de Triángulos** horizontales que suman 128 planos triangulares de ubicación del mismo tamaño, distribuidos en 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3, 1 **Triángulos de Ubicación** respectivamente, para cada uno de los **Planos de Triángulos** horizontales alternativamente planos triangulares **claros** (blancos) y **oscuros** (negros).

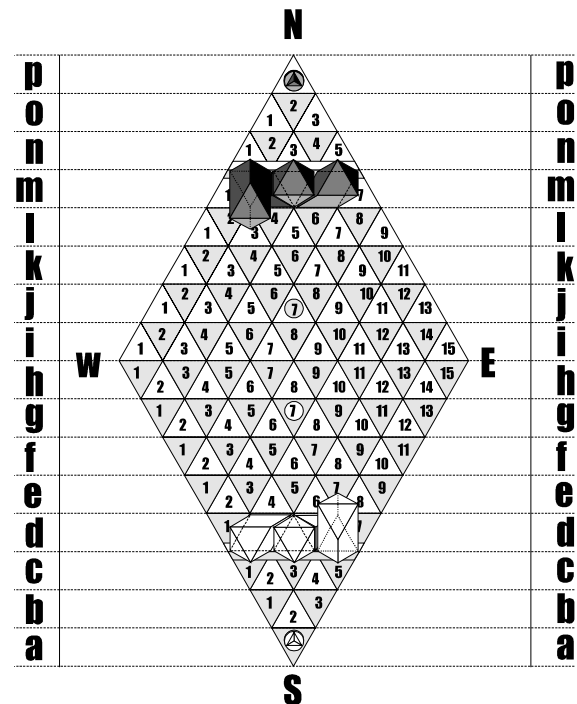
El tablero se coloca entre los jugadores oponiéndose por su diagonal mayor, de manera que el **Plano de Ubicación** de la diagonal mayor de las vértices del rombo señale a cada jugador.

2.2 Durante toda la partida (ya que las piezas no se retiran del tablero, sólo se obstruyen entre sí); un jugador dispone de 5 piezas de color **claro** (las piezas blancas); y su oponente de 5 piezas de color **oscuro** (las piezas negras).

Estas piezas son las siguientes:

- Un Líder blanco,  
representado por el símbolo: L
- Un Capitán blanco,  
representado por el símbolo: C
- Un Guardián blanco,  
representado por el símbolo: G
- Un Ataque blanco,  
representado por el símbolo: A
- Un Defensa blanco,  
representado el símbolo: D

- Un Líder Negro,  
representado por el símbolo: L
- Un Capitán Negro,  
representado por el símbolo: C
- Un Guardián Negro,  
representado por el símbolo: G
- Un Ataque Negro, representado por el símbolo: A
- Un Defensa Negro, representado el símbolo: D



2.3 La posición inicial de las piezas sobre el tablero es la siguiente:

2.4 Las 16 hileras horizontales de triángulos se denominan **Planos de Triángulos**. Cada uno de los planos triangulares de esas 16 hileras horizontales se denominan **Triángulos de Ubicación**.

### Artículo 3: El movimiento de las piezas

3.1 El turno por jugador consiste en tres movimientos que pueden ser:

- a. Hacer tres movimientos con una sola pieza.
- b. Mover una pieza dos veces, y, hacer un tercer movimiento, con otra pieza.
- c. Mover tres piezas una vez cada una, hasta sumar los -tres movimientos reglamentarios-

3.2 Los movimientos de las piezas se realiza girando las piezas por sus lados -aristas adyacentes-;

- a. Con la excepción de la pieza denominada Líder (L), que se desliza sobre el tablero de un **Plano de Ubicación** a otro desocupado.
- b. No está permitido que una pieza ocupe un espacio ocupado por otra pieza, de un jugador o de su oponente; la excepción de esta condición de lo volúmenes se da cuando un **Líder** es capturado por alguna de las piezas de su adversario, al

penetrar el sitio que ocupa éste, perdiendo la partida ó **K'Atún**. Conforme al Artículo 3.3.

**3.3** La captura del Líder oponente únicamente puede darse con las piezas Capitán, Guardián, Ataque ó Defensa, ya que los Líderes sólo se obstruyen entre sí.

**3.4** Al realizar el último de los tres movimientos de regla, las piezas no deberán obstruir los **Templos de la Luna**.

a. a menos que este último movimiento lleve a realizar el **K'Atún** al jugador oponente.

b. El Líder alcance el **Templo de la Luna** de su adversario.

#### **Artículo 4: La acción de mover las piezas**

**4.1** Cada jugada debe efectuarse con una sola mano.

**4.2** El jugador que está en juego puede ajustar una o más piezas en sus planos de ubicación, siempre:

**4.3** que previamente exprese su intención de hacerlo diciendo **Tsol** (compongo, acomodo).

**4.4** Exceptuando lo previsto en el **Artículo 4.2**, si el jugador que está en juego toca deliberadamente sobre el tablero:

a. una o más piezas propias, debe moverlas en el orden en que hayan sido tocadas, si son movimientos legales; ó una o más piezas del adversario.

**4.5** Si ninguna de las piezas tocadas puede ser movida, el jugador puede realizar cualquier jugada legal.

**4.6** Un jugador pierde su derecho a reclamar la violación de los artículos 4.3 ó 4.4 por parte de su adversario, una vez que él mismo haya tocado deliberadamente una pieza.

**4.7** Cuando se ha dejado una pieza en un **Triángulo de Ubicación**, como jugada legal, ya no puede ser movida a otro triángulo de ubicación, si se considera que el movimiento ha sido realizado cuando se han cumplido todos los requisitos del **Artículo 3**.

a. Si un jugador, con la intención de mover, toca una pieza, siendo ilegal el movimiento por ese lado, el jugador debe hacer otra jugada legal con su la misma pieza. Si la pieza tocada no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier jugada legal.

b. Si ninguna de las piezas tocadas puede ser movida, el jugador puede realizar cualquier jugada legal.

c. Un jugador pierde su derecho a reclamar la violación de los **Artículos 4.3 ó 4.4** por parte de su adversario, una vez que él mismo haya tocado deliberadamente una pieza.

d. Cuando se ha dejado una pieza en un **Triángulo de Ubicación**, como jugada legal o parte de una jugada legal, ya no puede ser movida a otro **Triángulo de Ubicación**.

e. Se considera que el movimiento ha sido realizado cuando se han cumplido todos los requisitos pertinentes al Artículo 3.

#### **Artículo 5: La finalización de la partida**

**5.1 a.** La partida es ganada por el jugador que ha conseguido realizar el **K'Atún**, capturando al Líder oponente al penetrar con alguna de sus piezas: **Capitán, Guardián, Ataque** ó **Defensa** al espacio que ocupa el Líder oponente. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que generó la posición de **K'Atún** fuera una jugada legal, Es decir que el volumen de dicha pieza penetre sin alterar las posiciones de las piezas propias o las del oponente.

**b.** La partida es ganada por el jugador que ha conseguido realizar el **K'Atún**, alcanzando en cualquiera de sus tres movimientos reglamentarios (**Art. 3.1**) el **Templo de la Luna** ó el **Templo del Sol** de su oponente y que ninguna de las piezas del jugador contrario pueda evitarlo.

**c.** La partida es ganada por **K'Atún** por el jugador cuyo adversario declara que abandona. Esto finaliza inmediatamente la partida.

**5.2 a.** La partida es ganada por **Mak Chahal**, cuando el jugador que está en juego no puede hacer los tres movimientos reglamentarios. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que generó la posición haya sido legal.

**b.** La partida es **Tsaul** (obligada) por acuerdo entre los dos jugadores durante el desarrollo de la misma, siempre después de jugar las piezas negras. Esto significa inmovilizar inmediatamente la pieza Defensa (D) del tablero de ajedrez, para acelerar el **K'Atún** por cualquiera de los jugadores. (**Ver Artículo 9.1**).

**c.** La partida puede ser **Tsaul** (obligada) si se va a dar o ya se ha dado cualquier posición idéntica, al menos tres turnos sobre el tablero. (**Ver Artículo 9.2**).

**d.** La partida puede ser declarada **Tsaul** (obligada) si cada jugador ha hecho los últimos 3 turnos consecutivos sin que se haya establecido cambio en las posiciones de las piezas. En caso de persistir la condición de no resolución de la partida, habiéndose repetido la condición previamente descrita, se inmovilizará la pieza de Ataque (A), después de jugar negras, para acelerar el **K'Atún**, ya que en el Ajedrez Maya, invariablemente habrá de declararse un ganador de la partida ( **Ver Artículo 9.3**).

## **REGLAS DE COMPETENCIA**

### **Artículo 7: Irregularidades**

**7.1 a.** Si en el curso de una partida se comprueba que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida será anulada y se jugará una nueva.

**b.** Si en el curso de una partida se comprueba que el único error ha sido 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** Si una partida ha comenzado con los colores invertidos, la misma continuará si el árbitro así lo decide.

**7.3** Si un jugador mueve por descuido una o más piezas, restablecerá la posición correcta. Si fuera necesario, tanto el jugador como su adversario pueden solicitar la asistencia del árbitro. Éste puede sancionar al jugador que movió las piezas.

**7.4 a.** Si en el curso de una partida se comprueba que se ha realizado una jugada ilegal, se restablecerá la posición previa a producirse la irregularidad. Si no puede determinarse la posición inmediata anterior a producirse la irregularidad, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad.

A la jugada que reemplace a la jugada ilegal se le aplica el **Artículo 4.3**.

Después continuará la partida a partir de la antes citada posición restablecida.

**b.** Después de actuar conforme al **Artículo 7.4(a)**, para las dos primeras jugadas ilegales en la posibilidad de tercera jugada ilegal del mismo jugador, el árbitro decretará la pérdida de la partida para el infractor.

**7.5** Si durante una partida se comprueba que algunas piezas han sido desplazadas de sus **Triángulos de Ubicación**, deberá restablecerse la posición anterior a la irregularidad. Si no puede identificarse dicha posición, la partida continuará a partir de la última posición identificable anterior a que se produjera la irregularidad.

**Artículo 9: La partida Tsaul (obligada)** La partida Tsaul (obligada) se lleva a efecto siempre después de jugar las negras, bajo las condiciones que establece este artículo; retirando la pieza Defensa (D) de ambos jugadores, de persistir las condiciones que se describen se inmovilizará la pieza Ataque (A) de ambos jugadores. De esta manera se cumple con la obligatoriedad de que uno de los jugadores sea declarado ganador de la partida.

**9.1 a.** Un jugador que desee ofrecer **Tsaul** (obligada) deberá hacerlo después de haber hecho una jugada sobre el tablero. Una oferta en cualquier otro momento de la partida será válida, pero se tendrá en consideración el **Artículo 12.5**. La oferta no puede ir ligada a ninguna condición. En ambos casos, no se puede retirar la oferta y mantiene su validez hasta que el adversario la acepte, la rechace bien verbalmente o bien tocando una pieza con intención de moverla, o la partida concluya de alguna otra manera.

**b.** La oferta de **Tsaul** será anotada por cada jugador en su forma con un **símbolo (//)**.

**c.** Una reclamación de **Tsaul** conforme a los **Artículos 9.2, 9.3 ó 10.2** tendrá la consideración de una oferta de **Tsaul** sancionada por el árbitro.

**9.2** La partida es **Tsaul** (obligada), bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, cuando la misma posición, al menos por un tercer turno (no necesariamente por repetición secuencial de jugadas):

**a.** va a producirse, si el jugador primero anota su jugada en su forma de anotación y declara al árbitro su intención de realizarla; o

**b.** acaba de producirse, añadiéndose la circunstancia de que el reclamante está en juego. Se considera que las posiciones como las de **(a)** y **(b)** son la misma si es el mismo jugador quien está en juego.

Las posiciones no se consideran la misma si una pieza ha cambiado de posición, temporal o permanente.

**9.3** La partida es **Tsaul** (obligada), bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, si:

**a.** escribe en su forma y declara al árbitro su intención de realizar una jugada que dará lugar a que, en los últimos 3 turnos -de tres movimientos- por cada jugador, la posición de las

piezas sea la misma; o **b.** se hayan producido los últimos 3 turnos -de tres movimientos- consecutivos de cada jugador la misma posición.

**9.4** Si un jugador realiza una jugada sin haber reclamado **Tsaul** (obligada), pierde el derecho a reclamarlas en esa jugada, en base a los Artículos 9.2 y 9.3.

## **Artículo 12: La conducta de los jugadores**

**12.1** Los jugadores no actuarán de manera que deshonren el juego de Ajedrez Maya.

**12.2** Durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información, consejos o análisis en otro tablero. La forma de anotación sólo se utilizará para anotar las jugadas.

**12.3** Los jugadores que hayan finalizado sus partidas serán considerados espectadores.

**12.4** No está permitido a los jugadores abandonar el “local de juego” sin permiso del árbitro. Se entiende por local de juego el recinto constituido por la propia sala de juego, salas de descanso, sala de refrigerio, área reservada a fumadores y cualesquiera otras áreas designadas por el árbitro. Al jugador que está en juego no le está permitido abandonar la sala de juego sin permiso del árbitro.

**12.5** Está prohibido distraer o molestar al adversario de alguna manera, cualquiera que sea ésta. Esto incluye reclamaciones u ofertas de **Tsaul** (obligada) improcedentes.

**12.6** Las infracciones a las reglas establecidas en los **Artículos 12.1 a 12.5** darán lugar a sanciones conforme al **Artículo 13.4**.

**12.7** La persistente renuncia de un jugador a cumplir con las *Leyes del Ajedrez Maya* será sancionada con la pérdida de la partida.

**12.8** Si ambos jugadores son considerados culpables de acuerdo con el **Artículo 12.7**, la partida se declarará **K'Atún** para ambos.

## **Artículo 13: El papel del árbitro**

**13.1** El árbitro se cuidará de que se cumplan estrictamente las *Leyes del Ajedrez Maya*.

**13.2** El árbitro actuará en el mejor provecho de la competición. Se asegurará de que se mantengan buenas condiciones de juego y de que los jugadores no sean molestados. Supervisará el desarrollo de la competición.

**13.3** El árbitro observará las partidas, exigirá el cumplimiento de las decisiones que haya adoptado y, cuando corresponda, impondrá sanciones a los jugadores.

**13.4** El árbitro puede aplicar una o más de las siguientes sanciones:

**a.** una advertencia;

**d.** decretar la pérdida de la partida;

**e.** reducir la puntuación obtenida en una partida al infractor;

**f.** la expulsión de la competición.

**13.6** El árbitro no puede intervenir en una partida excepto en los casos descritos en las *Leyes del Ajedrez Maya*. No indicará el número de jugadas realizadas. El árbitro se abstendrá de informar a un jugador de que su adversario ha realizado una jugada.

**13.7** Los espectadores y jugadores de otras partidas no pueden hablar o interferir de cualquier otro modo en una partida. Si fuera necesario, el árbitro puede expulsar del local de juego a los infractores.

## **B Ajedrez Maya Seb (Rápido)**

**B1** Una “partida de Ajedrez Maya Seb” es aquella en la que todas las jugadas deben efectuarse en un tiempo fijo de 40 minutos para cada jugador.

**B2** El juego se regirá por las *Leyes del Ajedrez Maya* de la FEMAM, excepto en lo que quede anulado por las siguientes reglas de Ajedrez Maya Seb.

**B3** Los jugadores no están obligados a anotar las jugadas.

**B4** Una vez completadas tres jugadas por cada jugador, no pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas.

**B5 a.** El árbitro adoptará una decisión con respecto al **Artículo 4** (pieza tocada) sólo a requerimiento de uno o de ambos jugadores.

**b.** El jugador pierde el derecho a reclamar conforme a los **Artículos 7.2, 7.3 y 7.5** (irregularidades, jugadas ilegales) una vez que haya tocado una pieza conforme al **Artículo 4.3**.

### **C Ajedrez Maya Pek (Relámpago)**

**C1** Una “partida de Ajedrez Maya Pek” es aquella en la que todas las jugadas deben efectuarse en un **K’in** fijo menor a 20 minutos para cada jugador.

**C2** El juego se regirá por las *Leyes del Ajedrez Maya Seb*, como en el **Apéndice B**, excepto en lo que quede anulado por las siguientes reglas de Ajedrez Maya Pek.

**C3** Una jugada ilegal se completa en cuanto el oponente hace el primero de sus tres movimientos de regla.

En cualquier caso, el adversario está autorizado a reclamar **Tsaul** (obligada) antes de hacer su propia jugada. Una vez que el adversario ha hecho su jugada, no puede corregirse una jugada ilegal.

### **D Tsaul cuando no hay un árbitro en el local de juego**

**D1** Cuando se disputan partidas de acuerdo con el **Artículo 10**, un jugador puede reclamar **Tsaul** (obligada). Puede reclamar en base a que:

**a.** su adversario no puede ganar por procedimientos normales, o

**b.** su adversario no ha estado haciendo ningún esfuerzo para ganar por procedimientos normales.

En (a) el jugador debe anotar la posición final y su adversario verificarla. En (b) el jugador debe anotar la posición final y presentar como prueba una forma de anotación actualizada, que debe ser completada antes de la aplicación del **Tsaul** (obligada) en la partida. El adversario verificará tanto la forma como la posición final.

La reclamación será remitida a un árbitro, cuya decisión será la definitiva



Producido por:

**PROMOTORIA SOCIAL**

**PERSONAS CON DISCAPACIDAD, A.C.**

M. JIMÉNEZ N° 4606-B, COL. PACÍFICO, CHIHUAHUA, CHIH., C.P. 31030  
TELS.- (614)433-1021 Y 22 E-MAIL: promotoria\_social@gmail.com