



AJEDREZ

REGLAS DEL JUEGO:

· *Movimientos y capturas*

- El ajedrez tiene seis tipos de piezas: el peón, la torre, el caballo, el alfil, la reina y el rey. Cada pieza tiene su propia y exclusiva manera de moverse. Hay algunas similitudes entre los movimientos de las distintas piezas. Todas las piezas, excepto el caballo, se mueven en línea recta, de manera horizontal, vertical o diagonal. No se pueden mover más allá del final del tablero y volver por el otro lado. Ninguna pieza, excepto el caballo, puede saltar sobre las demás piezas: todas las casillas entre la casilla en la que comienza su movimiento y la que lo finaliza deben estar vacías. El movimiento no puede finalizar en un cuadrado que esté ocupado en ese momento por una pieza del mismo color.
- Si la casilla en la que acaba su movimiento una pieza contiene una pieza del oponente, la pieza del oponente es "capturada" y se retira del juego. Todas las piezas pueden ser capturadas, excepto el rey. El juego termina en el movimiento anterior a la captura del rey: "jaque mate". La captura siempre requiere que la pieza atacante se coloque en la casilla de la pieza del oponente al realizar un movimiento normal. La única excepción es para la captura de un peón al paso. No es necesario capturar una pieza cuando se presenta la oportunidad de hacerlo, la captura es una opción. La única ocasión en la que es obligatorio realizar una captura es cuando el rey está en peligro y la única forma de detener el ataque es capturar la pieza atacante.
- En la imagen que aparece a continuación, la torre puede moverse a la derecha, a la izquierda, arriba o abajo (de manera vertical u horizontal) en líneas rectas. Se puede mover hacia abajo y hacia la derecha cualquier número de casillas hasta alcanzar el borde del tablero. Dichas casillas tienen una X verde sobre ellas. Se puede mover un máximo de dos casillas a la izquierda. El resto del tablero está bloqueado por una pieza del mismo color, en este caso un caballo blanco. La torre no puede saltar sobre el caballo para alcanzar el borde del tablero. Solo puede moverse una casilla hacia arriba antes de toparse con el peón negro. Puede capturar al peón moviéndose dos casillas hacia arriba y cayendo sobre el peón, ya que el

Agrupación de Falles del Marítimo

Avda. Blasco Ibáñez, 198-39ª – 46022 Valencia Tlf.: 653659525

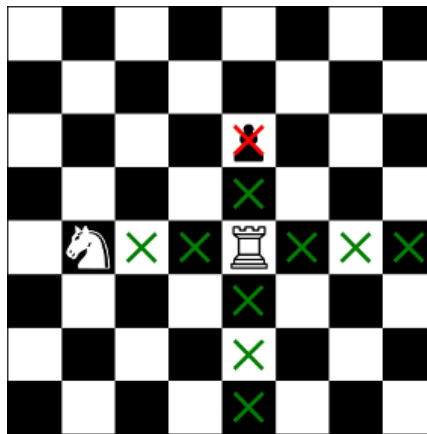
De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD), le informamos que sus datos están incorporados en un fichero del que es titular **AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO** con la finalidad de realizar la gestión administrativa, así como enviarle comunicaciones comerciales sobre eventos, productos y/o servicios falleros. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos en el domicilio fiscal de AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO sito en Avda. Blasco Ibáñez 198-39ª - 46022 VALENCIA. Adjuntar fotocopia del DNI



Agrupació de Falles del Marítim

Delegación de Festejos e Infantiles

peón es una pieza oponente (pieza de distinto color). Dicha casilla tiene una X roja sobre ella. No puede saltar por encima del peón para alcanzar el borde del tablero. Por tanto, la torre tiene un total de diez casillas a las que puede desplazarse.



- Para empezar la partida, las blancas mueven primero. Después, los jugadores se van alternando, haciendo un movimiento cada vez. En su turno, debe mover, no puede pasar.

- Peón

- El peón es la pieza más numerosa y la menos poderosa del tablero de ajedrez. Los peones tienen un movimiento inusual. Normalmente, el peón solo se mueve hacia delante, una casilla cada vez. Una excepción es la primera vez que se mueve un peón, que se puede mover dos casillas hacia delante. El peón no puede saltar sobre otras piezas, cualquier pieza que esté justo delante de un peón bloquea su avance a esa casilla. El peón es la única pieza que no captura de la misma manera que se mueve, sino que lo hace en diagonal. No puede capturar moviéndose hacia delante.
- En la imagen que se muestra a continuación, el peón de más abajo aún está en su casilla original, así que puede moverse una o dos casillas hacia delante (lo cual se indica por la X verde). Puede capturar moviéndose hacia la derecha o hacia la izquierda en diagonal, pero solo si la casilla está ocupada por una pieza oponente (indicada por la X roja). De otro modo, no puede moverse en diagonal. El peón de más arriba ya se ha movido desde su casilla original. Solo se puede mover una casilla hacia

Agrupación de Falles del Marítimo

Avda. Blasco Ibáñez, 198-39ª – 46022 Valencia Tlf.: 653659525

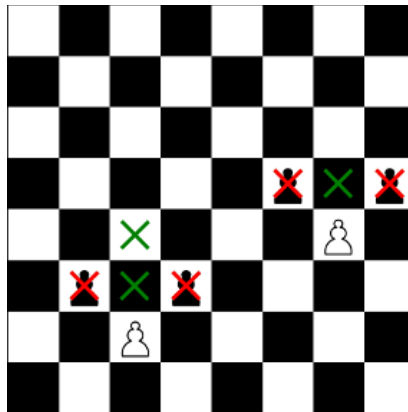
De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD), le informamos que sus datos están incorporados en un fichero del que es titular **AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO** con la finalidad de realizar la gestión administrativa, así como enviarle comunicaciones comerciales sobre eventos, productos y/o servicios falleros. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos en el domicilio fiscal de AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO sito en Avda. Blasco Ibáñez 198-39ª - 46022 VALENCIA. Adjuntar fotocopia del DNI



Agrupació de Falles del Marítim

Delegación de Festejos e Infantiles

delante. Asimismo, puede capturar en diagonal hacia la derecha o hacia la izquierda si la casilla contiene una pieza oponente.



- El peón también está implicado en dos movimientos especiales. El primero es la captura la paso en la que el peón es capturado en su movimiento inicial de dos casillas. El segundo es la promoción del peón, en la que un peón se promociona a otra pieza cuando el peón alcanza el otro extremo del tablero.

- Alfil

- El alfil se mueve sobre el tablero en una línea recta diagonal. Se puede mover tantas casillas como se quiera, hasta que se encuentre con el final del tablero o con otra pieza. El alfil no puede saltar sobre otras piezas. Captura del mismo modo que se desplaza, colocándose en la casilla de la pieza oponente. Debido a la manera en la que se mueve el alfil, la pieza siempre permanece en las casillas del mismo color que su casilla original. Cada jugador empieza con dos alfiles, uno en la casilla blanca y otro en la casilla negra. Con frecuencia se le llaman alfil de las casillas "negras" y alfil de las casillas "blancas". Los alfiles también se pueden llamar según el lado en el que empiezan, alfil del rey o alfil de la reina.

Agrupación de Falles del Marítimo

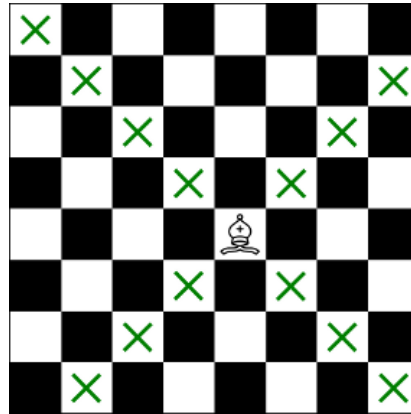
Avda. Blasco Ibáñez, 198-39ª – 46022 Valencia Tlf.: 653659525

De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD), le informamos que sus datos están incorporados en un fichero del que es titular **AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO** con la finalidad de realizar la gestión administrativa, así como enviarle comunicaciones comerciales sobre eventos, productos y/o servicios falleros. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos en el domicilio fiscal de AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO sito en Avda. Blasco Ibáñez 198-39ª - 46022 VALENCIA. Adjuntar fotocopia del DNI



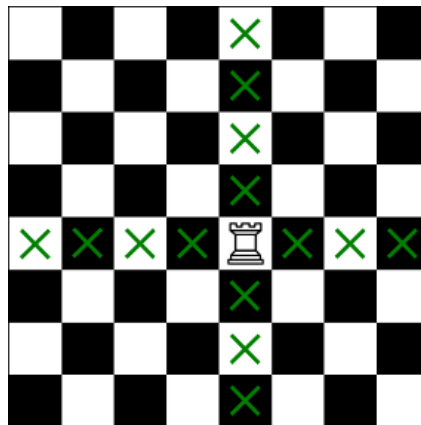
Agrupació de Falles del Marítim

Delegación de Festejos e Infantiles



- Torre

- La torre se mueve en una línea recta horizontal o vertical a lo largo de cualquier número de casillas desocupadas, hasta que alcanza el final del tablero o es bloqueado por otra pieza. No puede saltar sobre otras piezas. La torre captura de la misma manera en la que se mueve, ocupando la casilla en la que está la pieza oponente. La torre puede colocarse en cualquier casilla del tablero, por tanto es una de las piezas más poderosas.



- La torre también está implicada en un movimiento especial. Es el enroque, en el que la torre y el rey se agrupan en una posición defensiva.

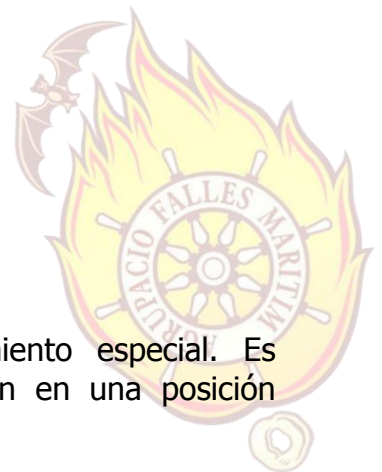
- Caballo

El caballo es la pieza más especial en el ajedrez, ya que tiene una flexibilidad que le hace una pieza poderosa. El caballo es la única pieza

Agrupación de Fallas del Marítimo

Avda. Blasco Ibáñez, 198-39ª – 46022 Valencia Tlf.: 653659525

De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD), le informamos que sus datos están incorporados en un fichero del que es titular **AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO** con la finalidad de realizar la gestión administrativa, así como enviarle comunicaciones comerciales sobre eventos, productos y/o servicios falleros. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos en el domicilio fiscal de AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO sito en Avda. Blasco Ibáñez 198-39ª - 46022 VALENCIA. Adjuntar fotocopia del DNI

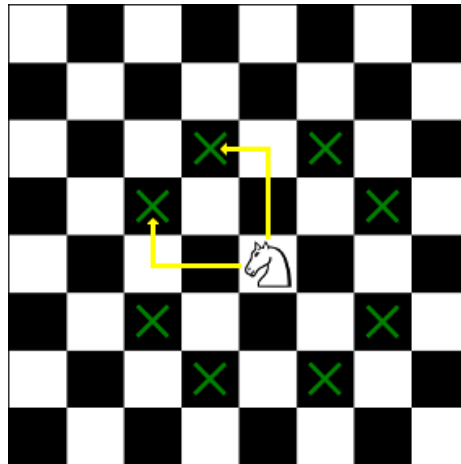




Agrupació de Falles del Marítim

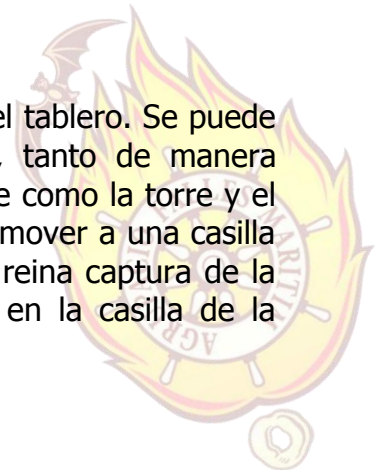
Delegación de Festejos e Infantiles

del tablero que puede saltar sobre otras piezas. El caballo se mueve dos casillas en dirección horizontal o vertical y después una casilla más en ángulo recto. El movimiento del caballo tiene la forma de una "L". El caballo siempre se cae sobre una casilla del color contrario a la de su casilla inicial. El caballo puede saltar sobre piezas de cualquier color mientras se mueve hasta su casilla de destino, pero no captura a ninguna de las piezas sobre las que salte. El caballo realiza la captura colocándose en la casilla de la pieza oponente. El caballo no puede colocarse en una casilla ocupada por una pieza del mismo color. Como el movimiento del caballo no es en línea recta, puede atacar a una reina, a un alfil o a una torre sin ser atacado por dichas piezas de manera recíproca.



- Reina (o Dama)

- La reina se considera como la pieza más poderosa del tablero. Se puede mover cualquier número de casillas en línea recta, tanto de manera horizontal como vertical o diagonal. La reina se mueve como la torre y el alfil juntos. Excepto en una captura, la reina se debe mover a una casilla desocupada y no puede saltar sobre otras piezas. La reina captura de la misma manera en la que se desplaza, colocándose en la casilla de la pieza oponente.



Agrupación de Falles del Marítimo

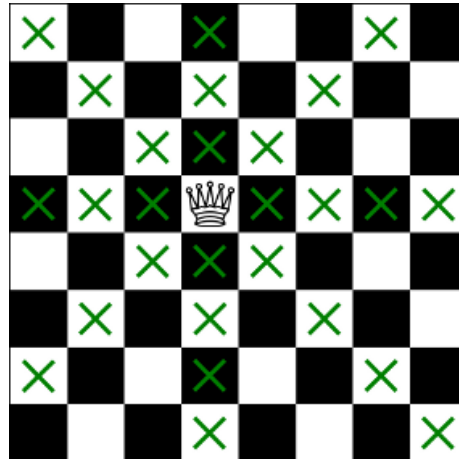
Avda. Blasco Ibáñez, 198-39ª – 46022 Valencia Tlf.: 653659525

De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD), le informamos que sus datos están incorporados en un fichero del que es titular **AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO** con la finalidad de realizar la gestión administrativa, así como enviarle comunicaciones comerciales sobre eventos, productos y/o servicios falleros. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos en el domicilio fiscal de AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO sito en Avda. Blasco Ibáñez 198-39ª - 46022 VALENCIA. Adjuntar fotocopia del DNI



Agrupació de Falles del Marítim

Delegación de Festejos e Infantiles



- Rey

- El rey es la pieza más importante del ajedrez. Si el rey está sitiado, de manera que su captura es inevitable, la partida se termina y ese jugador pierde. El rey tiene poca movilidad, por eso está considerado como una de las piezas más débiles del juego. El rey puede moverse a cualquier casilla adyacente, es decir, se puede mover una casilla en cualquier dirección: horizontal, vertical o diagonal. No se puede mover a una casilla ocupada por otra pieza del mismo color. El rey captura de la misma manera en que se mueve, colocándose en la casilla de la pieza oponente. Hay otra limitación adicional al movimiento del rey: no puede moverse a ninguna casilla que le expusiera al ataque de una pieza oponente (lo que se llama "jaque"). Como resultado de dicha limitación, dos reyes nunca se pueden situar uno al lado del otro, ya que cualquier movimiento hacia el rey oponente pondría al rey que se está moviendo en jaque. El rey también se puede ver forzado a mover o capturar si está siendo atacado ("jaque") y la única forma de detener el ataque es mover el rey.

Agrupación de Falles del Marítimo

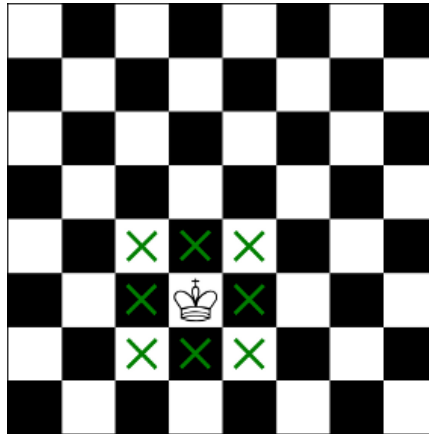
Avda. Blasco Ibáñez, 198-39ª – 46022 Valencia Tlf.: 653659525

De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD), le informamos que sus datos están incorporados en un fichero del que es titular **AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO** con la finalidad de realizar la gestión administrativa, así como enviarle comunicaciones comerciales sobre eventos, productos y/o servicios falleros. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos en el domicilio fiscal de AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO sito en Avda. Blasco Ibáñez 198-39ª - 46022 VALENCIA. Adjuntar fotocopia del DNI



Agrupació de Falles del Marítim

Delegación de Festejos e Infantiles



· **Movimientos especiales**

- **Comer al paso**

.- Cuando se añadió la regla de permitir que el peón se mueva dos casillas en su primer movimiento, un peón podía evitar la captura de un peón oponente sobrepasando la casilla que estaba siendo atacada. La captura "al paso" se añadió para evitar esto. La captura se realiza exactamente igual que si el peón se hubiese movido una sola casilla hacia delante. Existen condiciones especiales para la captura al paso:

- Un peón debe moverse dos casillas desde su posición inicial en un solo movimiento.
- Un peón oponente debe estar atacando la casilla sobre la que se colocó el primer peón.
- El primer peón puede ser capturado como si solo se hubiese movido una casilla.
- La captura solo puede hacerse en el siguiente movimiento del oponente. Si la captura no se realiza, el primer peón está a salvo de la captura al paso para el resto de la partida.
- En el diagrama que aparece más abajo, el peón blanco no se ha movido de su posición inicial. Su primer movimiento puede ser de una o dos casillas hacia delante. La primera casilla está siendo atacada por el peón negro (los peones atacan en diagonal) tal como lo indica la X roja. El peón blanco se mueve dos casillas hacia delante evitando el ataque. En el siguiente movimiento, el peón negro se mueve a la casilla a la que el peón blanco habría llegado si solo se hubiera

Agrupación de Falles del Marítim

Avda. Blasco Ibáñez, 198-39ª – 46022 Valencia Tlf.: 653659525

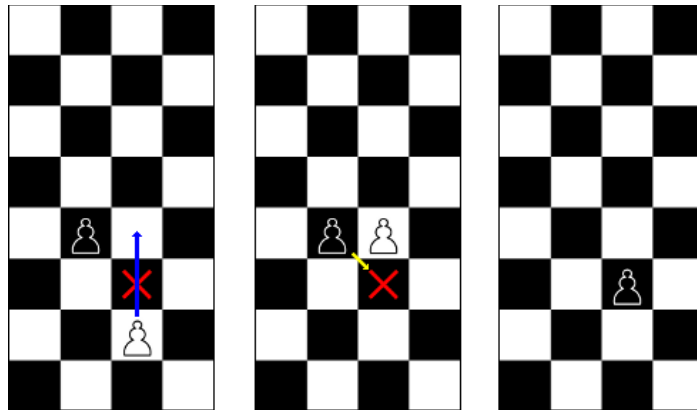
De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD), le informamos que sus datos están incorporados en un fichero del que es titular **AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO** con la finalidad de realizar la gestión administrativa, así como enviarle comunicaciones comerciales sobre eventos, productos y/o servicios falleros. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos en el domicilio fiscal de AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO sito en Avda. Blasco Ibáñez 198-39ª - 46022 VALENCIA. Adjuntar fotocopia del DNI



Agrupació de Fallas del Marítim

Delegación de Festejos e Infantiles

movido una casilla, ataca al peón y lo captura "al paso". El peón blanco se retira del juego.



- Enroque

- En el enroque, se usa el rey y una torre y es la única ocasión en la partida en la que se puede mover más de una pieza en un solo turno. En el enroque, un rey se mueve dos casillas hacia la torre y después la torre se mueve hacia la casilla que está al otro lado del rey.
- El enroque tiene algunos requisitos estrictos:
 - Ni el rey ni la torre se han movido nunca durante la partida.
 - No hay ninguna pieza entre el rey y la torre.
 - El rey no está en jaque.
 - El rey no cruza una casilla que esté siendo atacada por las piezas del oponente.
 - El rey no finaliza el movimiento en una casilla que está siendo atacada por las piezas del oponente (el movimiento de enroque no puede finalizar con el rey en jaque).
- Hay dos formas de enroque. Una se llama "del lado del rey". También se llama "enroque corto", ya que se realiza hacia el lado corto del tablero y la torre solo tiene que moverse dos casillas hacia el lado opuesto del rey. A continuación, se muestra en un diagrama:

Agrupación de Fallas del Marítimo

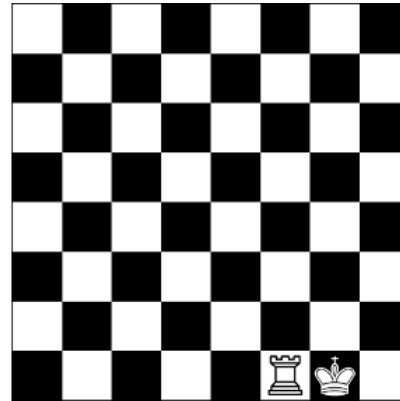
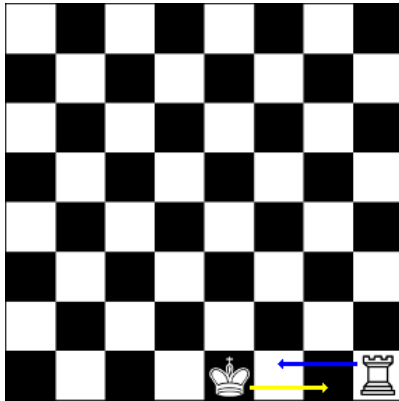
Avda. Blasco Ibáñez, 198-39ª – 46022 Valencia Tlf.: 653659525

De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD), le informamos que sus datos están incorporados en un fichero del que es titular **AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO** con la finalidad de realizar la gestión administrativa, así como enviarle comunicaciones comerciales sobre eventos, productos y/o servicios falleros. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos en el domicilio fiscal de AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO sito en Avda. Blasco Ibáñez 198-39ª - 46022 VALENCIA. Adjuntar fotocopia del DNI

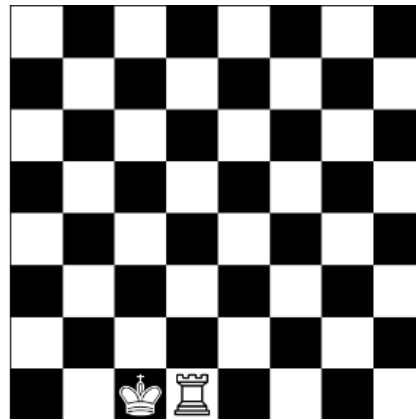
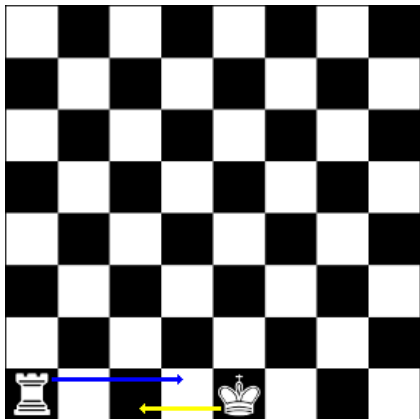


Agrupació de Falles del Marítim

Delegación de Festejos e Infantiles



- .- La segunda forma de enrocar se llama "del lado de la reina", en el cual el rey se mueve hacia la casilla que ha dejado libre la reina. También se conoce como "enroque largo", ya que se realiza hacia el lado largo del tablero y la torre tiene que mover tres casilla hacia el lado opuesto del rey. Se muestra en el siguiente diagrama:



- Promoción del peón

- .- Cuando un peón alcanza el borde del tablero, ya no puede moverse más, ya que siempre debe moverse hacia delante y nunca hacia atrás. Entonces, el peón se convierte ("promociona") en una reina, una torre, un alfil o un caballo. Esta promoción tiene lugar como parte del movimiento. Normalmente, la pieza elegida es la reina. A veces, se eligen las demás piezas cuando sus movimientos ayudan al jaque mate. El peón se puede convertir en una pieza, incluso si dicha pieza aún está en el tablero. Es decir, se pueden tener dos reinas o tres torres, alfiles o caballos jugando a la vez.

Agrupación de Falles del Marítim

Avda. Blasco Ibáñez, 198-39ª – 46022 Valencia Tlf.: 653659525

De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD), le informamos que sus datos están incorporados en un fichero del que es titular **AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO** con la finalidad de realizar la gestión administrativa, así como enviarle comunicaciones comerciales sobre eventos, productos y/o servicios falleros. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos en el domicilio fiscal de AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO sito en Avda. Blasco Ibáñez 198-39ª - 46022 VALENCIA. Adjuntar fotocopia del DNI



Agrupació de Falles del Marítim

Delegación de Festejos e Infantiles

· **Finales de la partida**

- **Jaque mate**

- Cuando un rey está siendo atacado y amenazado con ser capturado por una pieza del oponente, se dice que el rey está "en jaque". Un rey puede escapar del jaque inmediatamente. Hay tres formas posibles de escapar de un jaque.
 - Captura de la pieza atacante.
 - Mueva el rey lejos del ataque a una casilla segura que no esté siendo atacada por una pieza del oponente.
 - Bloquee el ataque colocando una pieza entre el atacante y el rey (no se puede hacer para ataques realizados por caballos o peones).
- Si el rey no tiene forma de escaparse del jaque, la posición se llama "jaque mate" y la partida termina. El jugador al que se le ha hecho jaque mate pierde la partida. En realidad, el rey nunca se captura ni se retira del tablero.

- **Rendición**

- En cualquier momento durante la partida, un jugador se puede rendir (abandonar). La partida finaliza y el oponente del jugador gana.

- **Tablas**

- "Tablas" es un empate entre ambos jugadores. Hay varias formas de quedar en tablas.
 - Rey ahogado (véase a continuación)
 - Tercera repetición: si la misma posición exactamente se repite al menos tres veces (no necesariamente mediante repetición de movimientos). Es necesario que los posibles movimientos de todas las piezas de ambos jugadores sean los mismos. Si ha cambiado la posibilidad de que un peón se capture al paso o la posibilidad de enrocar, la posición no es la misma, incluso si las piezas están en las mismas posiciones.
 - Regla de los cincuenta movimientos: si no se ha capturado ninguna pieza ni se ha movido ningún peón en los últimos cincuenta movimientos de cada jugador.
 - Imposibilidad de jaque mate: si surge una posición en la que ninguno de los jugadores puede realizar jaque mate mediante una serie de movimientos reglamentarios. Normalmente, esto ocurre porque no

Agrupación de Fallas del Marítimo

Avda. Blasco Ibáñez, 198-39ª – 46022 Valencia Tlf.: 653659525

De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD), le informamos que sus datos están incorporados en un fichero del que es titular **AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO** con la finalidad de realizar la gestión administrativa, así como enviarle comunicaciones comerciales sobre eventos, productos y/o servicios falleros. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos en el domicilio fiscal de AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO sito en Avda. Blasco Ibáñez 198-39ª - 46022 VALENCIA. Adjuntar fotocopia del DNI



Agrupació de Fallas del Marítim

Delegación de Festejos e Infantiles

quedan suficientes piezas para hacer jaque mate, pero también puede ocurrir en otras posiciones. Las combinaciones con un número insuficiente de piezas para hacer jaque mate son las siguientes:

- rey contra rey
- rey y alfil contra rey
- rey y caballo contra rey
- rey y alfil contra rey y alfil con ambos alfiles en el mismo color
- El tiempo se agota: si el tiempo de un jugador se agota y su a su oponente no le quedan suficientes piezas para hacer jaque mate (véase a continuación)
- Acuerdo mutuo: si ambos jugadores acuerdan tablas.

- Rey ahogado

- .- Si a un jugador no le queda ningún movimiento reglamentario (cualquier movimiento posible pondría a su rey en jaque), pero su rey no está en jaque, la partida termina en "rey ahogado". El rey ahogado hace que la partida acabe en tablas.

- Tiempo

- .- Si el tiempo de un jugador se acaba antes de que pueda completar el número necesario de movimientos:
 - El jugador pierde la partida si al oponente le quedan piezas para hacer jaque mate.
 - El juego queda en tablas si el oponente no tiene suficientes piezas para hacer jaque mate.
- .- El material para dar mate puede ser cualquier grupo de piezas, excepto solo el rey, el rey y un alfil o el rey y un caballo.

OTRAS NORMAS:

- .- El orden de juego es el siguiente: primero mover la pieza y después pulsar el reloj.
- .- No se pueden hacer jugadas con las dos manos, solo con una (ocurre especialmente en capturas, enroque y promoción).
- .- Si tocamos una pieza, debemos moverla (siempre que existan jugadas legales, si no es posible mover la pieza mediante alguna jugada legal, se puede jugar cualquier otra pieza).

Agrupación de Fallas del Marítimo

Avda. Blasco Ibáñez, 198-39ª – 46022 Valencia Tlf.: 653659525

De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD), le informamos que sus datos están incorporados en un fichero del que es titular **AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO** con la finalidad de realizar la gestión administrativa, así como enviarle comunicaciones comerciales sobre eventos, productos y/o servicios falleros. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos en el domicilio fiscal de AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO sito en Avda. Blasco Ibáñez 198-39ª - 46022 VALENCIA. Adjuntar fotocopia del DNI



Agrupació de Falles del Marítim

Delegación de Festejos e Infantiles

- Si queremos tocar una pieza para colocarla bien, hay que decir "compongo" antes de tocarla. Y será exclusivamente en nuestro turno de juego.
- No es obligatorio anunciar el jaque.
- Coronar peón o rey es una jugada ilegal.
- Se debe apretar el reloj con la misma mano con la que movemos la pieza.
- Para hacer una reclamación al árbitro, tenemos que estar en nuestro turno de juego (le toca al jugador que reclama y le está contando el tiempo), parar el reloj, y llamar al árbitro.
- Las reclamaciones que no sean correctas serán sancionadas con dos minutos adicionales para el rival.
- Si la reclamación es correcta, puede suceder dos cosas:
 - Que se ha dado una jugada ilegal (mover mal una pieza, mover una pieza sin evitar un jaque, etc). En ese caso, a la primera ilegal, se añadirán dos minutos al rival. A la segunda, se perderá la partida.
 - Que se ha dado una incorrección, pero no una jugada ilegal (tocar una pieza que podemos mover y mover otra, pulsar el reloj con la otra mano con la que movemos, etc). En ese caso, restaremos dos minutos al infractor (o sumaremos dos al rival si le queda menos de tres minutos), pero en ningún caso contará como jugada ilegal.
- Si se quiere pedir tablas, debe ser exclusivamente en nuestro turno de juego, y el orden es el siguiente: realizar el movimiento de la pieza, ofrecer tablas, y pulsar el reloj. De cualquier otra manera, sería incorrecto (como por ejemplo ofrecer tablas sin mover o en el turno del rival), pero la oferta de tablas sigue en pie. Una oferta de tablas no se puede echar atrás. Si el rival quiere aceptarla, basta con decir que sí. Si quiere rechazarla, puede decir que no o realizar un movimiento.

NOTAS:

- La participación en este campeonato supone la aceptación de las normas.
- Cada participante deberá traerse las piezas para poder jugar el campeonato.
- Los árbitros del juego serán miembros de la organización.

Agrupación de Fallas del Marítimo

Avda. Blasco Ibáñez, 198-39ª – 46022 Valencia Tlf.: 653659525

De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD), le informamos que sus datos están incorporados en un fichero del que es titular AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO con la finalidad de realizar la gestión administrativa, así como enviarle comunicaciones comerciales sobre eventos, productos y/o servicios falleros. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos en el domicilio fiscal de AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO sito en Avda. Blasco Ibáñez 198-39ª - 46022 VALENCIA. Adjuntar fotocopia del DNI



Agrupació de Fallas del Marítim

Delegación de Festejos e Infantiles

- La organización se reserva el derecho a modificar las normas de este juego según el desarrollo del mismo.
- En www.agrupacionfallasmaritimo.com tenemos los formularios para descargarlos (en documentación).

EVENTOS: TEXTO POR EL QUE LOS ASISTENTES DAN SU CONSENTIMIENTO AL TRATAMIENTO DE SU IMAGEN. En el transcurso de la celebración del campeonato de AJEDREZ podrían tomarse fotografías de los participantes o asistentes, que podrán aparecer en el libro de Memoria Anual de la Agrupación, en nuestra web o bien podrán subirse a otros sitios web que tengan como finalidad crear un álbum de fotografías al que puedan acceder otros usuarios. Le informamos que las fotografías que se difundan no serán ofensivas ni atentaran contra la moral, el honor y la imagen de los participantes ni terceros, y que su difusión se enmarca dentro del contexto de la celebración del evento. El participante presta su consentimiento para este tratamiento en las condiciones indicadas. En cualquier caso, usted podrá exigir sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición por medio de correo electrónico dirigido a la siguiente dirección lopd@agrupacionfallasmaritimo.com, o, a la siguiente dirección de correo postal: AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL DISTRITO MARÍTIMO, Calle Méndez Núñez, 2-4 46024 Valencia Tlf.960218452
6024 Valencia Tlf.960218452



Agrupación de Fallas del Marítimo

Avda. Blasco Ibáñez, 198-39ª – 46022 Valencia Tlf.: 653659525

De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD), le informamos que sus datos están incorporados en un fichero del que es titular AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO con la finalidad de realizar la gestión administrativa, así como enviarle comunicaciones comerciales sobre eventos, productos y/o servicios falleros. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos en el domicilio fiscal de AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO sito en Avda. Blasco Ibáñez 198-39ª - 46022 VALENCIA. Adjuntar fotocopia del DNI