
**REGLAMENTO
INTERNACIONAL DE
AJEDREZ MAYA**
“EL JUEGO DE LOS DIOSSES”

Versión revisada por el
Consejo Consultivo de la FEMAM,
Ciudad de México a 21 de septiembre de 2005

UNA
DISCIPLINA
MENTAL
LLAMADA



LEYES DEL AJEDREZ MAYA

Las Leyes del Ajedrez Maya “El Juego de los Dioses” de la Federación Mexicana de Ajedrez Maya (FEMAM) cubren el juego sobre el tablero.

Las Leyes del Ajedrez Maya se adoptaron en el 1º Congreso de la FEMAM celebrado en la Ciudad de México, D.F., en Enero de 2004, entrando en vigor el 5 de Agosto de 2004. Actualizada por el Consejo Consultivo en la Ciudad de México el día 21 de septiembre de 2005.

PRÓLOGO

Las *Leyes del Ajedrez Maya* no pueden abarcar todas las situaciones posibles que pueden surgir durante una partida, así como tampoco pueden regular todas las cuestiones administrativas de tiempo y forma .

En los casos no regulados con precisión por un Artículo de las *Leyes*, es posible llegar a una decisión razonablemente correcta al estudiar situaciones análogas.

Las *Leyes* presuponen un arbitraje competente, con recto juicio y objetividad para serlo, el árbitro tiene libertad de criterio para encontrar solución a los problemas que se presenten, guiado por la ecuanimidad y la lógica.

La FEMAM apela a la consideración y respeto de todos los jugadores y asociaciones de *Ajedrez Maya* para que acepten este criterio.

Una federación afiliada de cualquier país es libre de introducir reglas más detalladas, siempre que éstas:

- a). no sean contradictorias en ningún sentido con las *Leyes del Ajedrez Maya* oficiales de la FEMAM;
- b). se limiten al territorio de la federación a que se

refieran; y

c). no sean válidas para ningún **Ketlan** (encuentro), **Paklam Ich** (prueba clasificatoria) de la FEMAM, ni para un **Bachal** (torneo) valedero para la obtención de un título o de **Toklom Tok** (*ranking*) de la FEMAM.

REGLAS DE JUEGO

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 romboideal, 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.

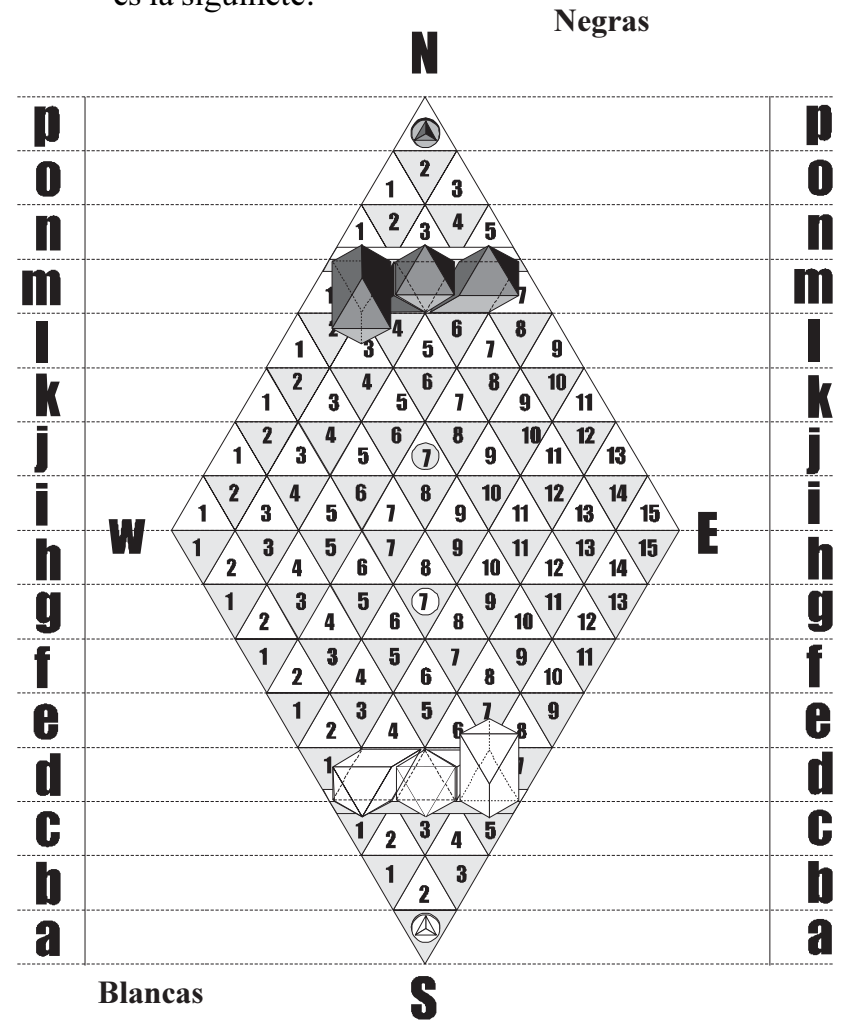
2.2 Durante toda la partida (ya que las piezas no se retiran del tablero, sólo se obsruyen entre sí); un jugador dispone de 5 piezas de color claro (las piezas blancas); y su oponente de 5 piezas de color oscuro (las piezas negras).

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:



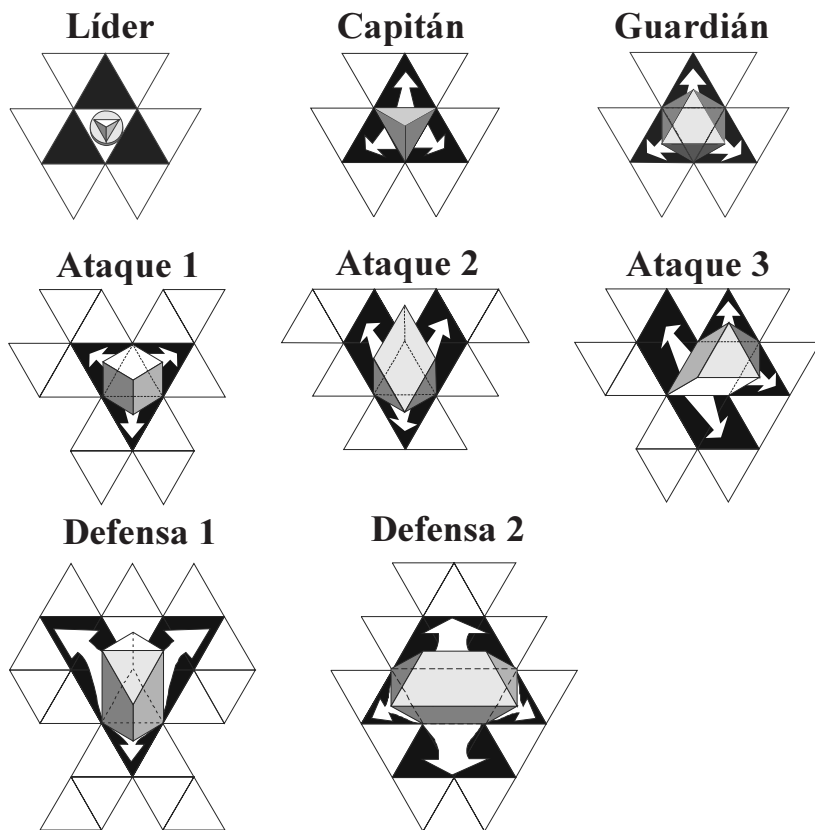
2.4 Las 16 hileras horizontales de triángulos se denominan Planos de Triángulos. Cada uno de los planos triangulares de esas 16 hileras horizontales se denominan Triángulo de Ubicación.

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-.

Opciones de Movimiento de las piezas



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 los 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, el árbitro determinará el castigo en **K'in**.

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 la misma pieza. Si la pieza tocada no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier jugada legal.

b. 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**.

c. 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 fuera 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) es decir, los jugadores podrán mover únicamente las restantes 4 (cuatro) piezas en juego, para acelerar el K'Atún a darse 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.

Habiéndose repetido la condición previamente descrita, se inmovilizará la pieza de Ataque (A), para acelerar el K'Atún, ya que invariablemente habrá de declararse un ganador de la partida (**Ver Artículo 9.3**).

REGLAS DE COMPETENCIA

Artículo 6: El Xot K'in (medida de tiempo) del Ajedrez Maya

6.1 Se entiende por **Xot K'in** de Ajedrez Maya” un dispositivo con dos indicadores de **K'in** (tiempo), conectados entre sí de manera que sólo uno de ellos pueda funcionar en cada momento.

En las presentes *Leyes del Ajedrez Maya*, el término **Xot K'in** hace referencia a uno de los dos citados indicadores de **K'in**.

Se entiende por **Emel Lakam** (Caída de bandera) la finalización del **K'in** asignado a un jugador.

6.2 a. Al utilizar un **Xot K'in** de Ajedrez Maya, cada jugador debe realizar un número mínimo de turnos (de tres movimientos cada uno), o todos, en un período de tiempo prefijado y/o puede recibir un determinado tiempo adicional con cada jugada. Todas estas cuestiones deben ser especificadas con antelación.

b. El **K'in** no consumido por un jugador durante un período se añade a su **K'in** disponible para el siguiente período, excepto en la modalidad de **Pach K'in** (tiempo añadido).

En la modalidad de **Pach K'in** (tiempo añadido), ambos jugadores reciben un determinado “**K'in** principal de reflexión”. Además, por cada jugada reciben un “**K'in** extra fijo”. El descuento del **K'in** principal comienza sólo cuando el **K'in** extra se ha agotado. El **K'in** principal de reflexión no cambia siempre que el jugador detenga su **Xot K'in** antes de que se agote el **K'in** extra, independientemente de la proporción de **K'in** extra utilizado.

6.3 Cada **K'in** dispone de una **Lakam** (bandera). Inmediatamente después de una **Emel Lakam**, deben comprobarse los requisitos del Artículo 6.2(a).

6.4 Antes del comienzo de la partida, el árbitro decide la ubicación del **Xot K'in** de Ajedrez Maya.

6.5 A la hora especificada para el comienzo de la partida, se pone en marcha el **Xot K'in** del jugador que tiene las piezas blancas.

6.6 Si al comienzo de la partida no está presente

ninguno de los jugadores, el jugador de blancas perderá todo el **K'in** transcurrido hasta su llegada, salvo que las bases de la competencia o el árbitro decidan otra cosa.

6.7 Cualquier jugador que se presente ante el tablero con más de una hora de retraso sobre la hora programada para el comienzo de la sesión, perderá la partida salvo que las bases de la competencia o el árbitro decidan otra cosa.

6.8 a. Durante la partida, cada jugador, una vez realizado su turno de tres movimientos sobre el tablero, detendrá su **Xot K'in** y pondrá en marcha el de su adversario. A un jugador siempre se le debe permitir detener su **Xot K'in**. Hasta que el jugador lo haya hecho así, no se considera que su jugada esté completada, salvo que la jugada que ha realizado finalice la partida (ver Artículos 5.1 y 5.2).

El **K'in** transcurrido entre realizar la jugada sobre el tablero y detener su **Xot K'in**, poniendo en marcha el del adversario, se considera como parte del **K'in** asignado al jugador.

b. Un jugador debe detener su **K'in** con la misma mano con la que realizó su jugada. Está prohibido que un jugador mantenga el dedo sobre el pulsador o rondando por encima del mismo.

c. Los jugadores deben manejar el **K'in** de Ajedrez Maya correctamente. Está prohibido golpearlo violentamente, cogerlo o tirarlo. Un manejo incorrecto del **K'in** será penalizado de acuerdo con el **Artículo 13.4**.

d. Si un jugador está imposibilitado para utilizar el **K'in**, puede ser acompañado por un asistente, bajo la aceptación del árbitro, para desempeñar dicha labor. Los **K'in** serán ajustados por el árbitro de manera equitativa.

6.9 Se considera que una bandera ha caído cuando el árbitro lo observa o cuando uno de los dos jugadores ha efectuado una reclamación válida en ese sentido.

6.10 Excepto los casos donde se apliquen los Artículos **5.1, 5.2(a), 5.2(b) ó 5.2(c)**.

6.11 Toda indicación proporcionada por los **K'in** se considera concluyente en ausencia de algún defecto evidente. Un **K'in** de Ajedrez Maya con un defecto evidente debe ser reemplazado. El árbitro hará uso de su mejor criterio al determinar los tiempos que deben aparecer en el **K'in** de Ajedrez Maya reemplazado.

6.12 Si han caído ambas banderas y es imposible establecer cuál de ellas lo hizo en primer lugar, continuará la partida.

6.13 a. Si la partida debe ser interrumpida, el árbitro detendrá los **K'in**.

b. Un jugador puede detener los **K'in** sólo para solicitar la asistencia del árbitro, por ejemplo cuando se ha producido una falla por defecto de fabricación de una pieza.

c. En cualquier caso, el árbitro decidirá cuándo se va a

reanudar la partida.

d. Si un jugador detiene los **K'in** para solicitar la asistencia del árbitro, éste determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si resulta obvio que el jugador no tenía una razón válida para detener los **K'in**, el jugador será sancionado conforme al **Artículo 13.4**.

6.14 Si se produce una irregularidad y/o las piezas deben ser reubicadas a una posición anterior, el árbitro hará uso de su mejor criterio para determinar los tiempos que deben aparecer en los **K'in**. Si fuera necesario, deberá ajustar también el contador de jugadas del **Xot K'in**.

6.15 En la sala de juego se permite el uso de pantallas, monitores o tableros murales que muestren la posición actual sobre el tablero, los movimientos y el número de jugadas realizadas, así como el **Xot K'in** que muestren incluso el número de jugadas realizadas. Sin embargo, el jugador no puede realizar una reclamación basándose en la información mostrada por este tipo de dispositivos.

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 en su propio **K'in**. Si fuera necesario, tanto el jugador como su adversario pueden detener los **K'in** y 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. Los **Xot K'in** se ajustarán de acuerdo con el **Artículo 6.14**.

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 el árbitro concederá en cada caso dos minutos de **K'iin** extra al adversario; para una 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. Los **Xot K'in** serán ajustados de acuerdo al **Artículo 6.14**. Después continuará la partida a partir de la antes citada posición restablecida.

Artículo 8: La anotación de las jugadas

8.1 En el transcurso de la partida cada jugador está obligado a anotar sus propias jugadas y las de su adversario en la forma correcta, jugada tras jugada, tan clara y legible como sea posible, en **anotación algebraica (ver Apéndice E)**, en la forma de anotación prescrita para la competición.

Si así lo desea, un jugador puede replicar a una jugada de su adversario antes de anotarla. Debe anotar su jugada previa antes de realizar otra. Ambos jugadores deben anotar en su forma de anotación la oferta de **Tsaul**. (Ver Apéndice E.9).

Si un jugador está imposibilitado para anotar, al principio de la partida le será deducida una parte del **K'in** previamente asignado, a decisión del árbitro.

8.2 La forma de anotación estará a la vista del árbitro durante toda la partida.

8.3 Las formas de anotación son propiedad de los organizadores del torneo.

8.4 Si un jugador dispone de menos de cinco minutos

en su **K'in** y no tiene un **K'in** adicional de 30 segundos o más añadidos con cada jugada, no está obligado a cumplir los requisitos del **Artículo 8.1**. Inmediatamente después de que se haya dado el **Emel Lakam** (caída de bandera), el jugador debe actualizar completamente su forma de anotación antes de mover una pieza sobre el tablero.

8.5 a. Si ningún jugador está obligado a anotar la partida según el **Artículo 8.4**, el árbitro o un asistente procurará estar presente y anotar las jugadas. En tal caso, inmediatamente después de que haya caído una bandera, el árbitro parará los **K'in**. Después ambos jugadores actualizarán sus formas de anotación, utilizando la forma del árbitro o la del adversario.

b. Si sólo un jugador no está obligado a anotar la partida según el **Artículo 8.4**, debe actualizar completamente su forma de anotación en cuanto haya caído cualquiera de las dos banderas. Supuesto que el jugador esté en juego, puede utilizar la forma de su adversario pero tendrá que devolverla antes de hacer una jugada.

c. Si no hay ninguna forma de anotación completa disponible, los jugadores deben reconstruir la partida sobre un segundo tablero bajo el control del árbitro o un asistente.

Primero, y antes de que se realice la reconstrucción, el árbitro anotará la posición actual de la partida, el tiempo transcurrido en ambos **K'in** y el número de jugadas realizadas, si se dispone de tal información.

8.6 Si no se pueden actualizar las formas de anotación

de manera que muestren que un jugador ha sobrepasado el **K'in** asignado, la siguiente jugada realizada será considerada como la primera del siguiente periodo de **K'in**, salvo que sea evidente que se han realizado más jugadas.

8.7 Al finalizar la partida ambos jugadores firmarán las dos formas de anotación, indicando el resultado. Dicho resultado permanecerá aunque sea incorrecto, salvo que el árbitro decida otra cosa.

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; inmovilizando 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 y antes de detener su **K'in** y poner en marcha el del adversario. 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** (ver **Apéndice E**).

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.

9.5 Si un jugador reclama **Tsaul** (obligada) en base a los Artículos **9.2** ó **9.3**, parará inmediatamente ambos **Xot K'in**. No se le permite retirar su reclamación.

a. Si se comprueba que la reclamación es correcta, la partida es **Tsaul** (obligada) de inmediato.

b. Si se comprueba que la reclamación es incorrecta, el árbitro añadirá tres minutos al **K'in** restante de su adversario. Además, si el reclamante dispone de más de dos minutos en su **Xot K'in**, el árbitro deducirá la mitad de dicho **K'in** hasta un máximo de tres minutos. Si al reclamante le quedara más de un minuto pero menos de dos, su **K'in** restante será de un minuto.

Si al reclamante le quedara menos de un minuto, el árbitro no realizará ajustes en su **Xot K'in**. Luego la partida continuará y deberá hacerse la jugada anunciada.

9.6 La partida es **Tsaul** (obligada) cuando se llega a una posición a partir de la cual no puede producirse un **K'Atún** mediante ninguna posible combinación de jugadas legales, incluso jugando de la manera más torpe. Esto dará pie inmediatamente al **Tsaul** (obligada) en la partida.

Artículo 10: Tsaul por Emel Lakam (caída de bandera)

10.1 Una **Emel Lakam** (caída de bandera) es la última fase de una partida, cuando todas las jugadas restantes deben hacerse en un **K'in** limitado.

10.2 Si al jugador que está en juego le quedan menos

de dos minutos en su **Xot K'in**, puede reclamar **Tsaul** (obligada) antes de que se de la **Emel Lakam** (caída de bandera). Parará los **Xot K'in** y requerirá la presencia del árbitro.

a. Si el árbitro está de acuerdo en que el adversario no está haciendo ningún esfuerzo para ganar la partida por procedimientos normales, o que no es posible ganar por procedimientos normales, declarará la partida **Tsaul** (obligada). En otro caso aplazará su decisión o rechazará la reclamación.

b. Si el árbitro aplaza su decisión, puede otorgar al adversario dos minutos de **K'in** extra de reflexión y la partida continuará, si ello fuera posible, en presencia de un árbitro. El árbitro decretará la condición de **Tsaul** (obligada) después de una **Emel Lakam** (caída de bandera).

c. Si el árbitro ha rechazado la reclamación, se le concederán dos minutos de **K'in** extra de reflexión al adversario.

d. En relación con los anteriores **10.2(a)**, **(b)** o **(c)**, la decisión del árbitro será definitiva.

10.3 La partida es **Tsaul** (obligada) si ambas banderas han caído y es imposible establecer cuál cayó en primer lugar.

Artículo 11: Puntuación

11.1 Salvo que se haya anunciado otra cosa de antemano, un jugador que gana su partida, o que gana por incomparecencia, recibe tres puntos (20); un jugador que pierde su partida, o que pierde por incomparecencia, recibe cero puntos (0).

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, el **K'in** indicado en los **Xot K'in**, la oferta de **Tsaul** (obligada) y cuestiones relativas a una reclamación.

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 (ver el Prólogo)

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, especialmente cuando los jugadores estén apurados de **K'in**, 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;
- b.** aumentar el **K'in** de reflexión que disponga el adversario;
- c.** reducir el **K'in** de reflexión que disponga el infractor;
- d.** decretar la pérdida de la partida;
- e.** reducir la puntuación obtenida en una partida al

infractor;

f. la expulsión de la competición.

13.5 El árbitro puede conceder **K'in** adicional a uno o ambos jugadores en caso de desorden ajeno a la partida.

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, excepto en aplicación del **Artículo 8.5**, cuando al menos uno de los jugadores ha empleado todo su **K'in**. 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.

Artículo 14: Federación Mexicana de Ajedrez Maya (FEMAM)

14.1 Las federaciones afiliadas pueden solicitar a la **FEMAM** que adopte una decisión oficial en problemas relacionados con las *Leyes del Ajedrez Maya*.

APÉNDICES

A Partidas aplazadas

A1 a. Si una partida no ha terminado al final del **K'in** establecido para la sesión, el árbitro exigirá al jugador que esté en juego que “selle” su jugada. El jugador debe anotar su jugada de manera clara e inequívoca en su forma de anotación, poner su forma y la de su adversario en un sobre, cerrar el sobre y, sólo entonces, parar su **Xot K'in** sin poner en marcha el de su adversario. Hasta que haya parado los **Xot K'in**, el jugador mantiene el derecho a cambiar su jugada secreta. Si, tras haber sido advertido por el árbitro para que selle su jugada, el jugador realiza una jugada sobre el tablero, debe anotar dicha jugada en su forma como su jugada secreta.

b. Un jugador que, estando en juego, aplaza la partida antes del fin de la sesión de juego, se considerará que ha realizado la jugada secreta a la hora establecida para el fin de la sesión, indicándose así su **K'in** restante.

A2 En el sobre se escribirán los siguientes datos:

- a.** los nombres de los jugadores;
- b.** la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta;
- c.** el **K'in** empleado por cada jugador;
- d.** el nombre del jugador que ha realizado la jugada secreta;
- e.** el número de la jugada secreta;
- f.** la oferta de **Tsaul** (obligada), si la propuesta sigue vigente;

-
- g. la fecha, hora y lugar de reanudación de la partida.
- A3** El árbitro comprobará la exactitud de la información escrita en el sobre y es el responsable de su custodia.
- A4** Si un jugador propone **Tsaul** (obligada) después de que su adversario haya sellado su jugada, la oferta permanece válida hasta que el adversario la haya aceptado o rechazado, como en el **Artículo 9.1**.
- A5** Antes de reanudarse la partida, se pondrá sobre el tablero la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta y se indicará en los **Xot K'in** el **K'in** empleado por cada jugador en el momento del aplazamiento.
- A6** Si antes de la reanudación de la partida se acuerdan **Tsaul** (obligada) o uno de los jugadores notifica al árbitro que abandona, finaliza la partida.
- A7** El sobre se abrirá sólo cuando esté presente el jugador que debe responder a la jugada secreta.
- A8** Excepto en los casos mencionados en los **Artículos 6.10 y 9.6**, pierde la partida un jugador cuya anotación de la jugada secreta:
- a. sea ambigua; o
 - b. esté escrita de tal manera que sea imposible establecer su significado real; o bien
 - c. resulte ser una jugada ilegal.
- A9** Si a la hora acordada para la reanudación:
- a. Está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, se abre el sobre, se ejecuta la jugada

secreta sobre el tablero y se pone en marcha su **Xot K'in**.

b. No está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, se pondrá en marcha su **Xot K'in**. Al llegar, el jugador puede detener su **Xot K'in** y requerir la presencia del árbitro. Es entonces cuando se abre el sobre y se ejecuta la jugada secreta sobre el tablero, volviéndose a poner en marcha su **Xot K'in**.

c. No está presente el jugador que selló su jugada, su adversario tiene derecho a anotar su respuesta en la forma de anotación, sellar su jugada en un nuevo sobre, detener su **Xot K'in** y poner en marcha el del jugador ausente, en lugar de ejecutar su jugada en la forma normal. Si así fuere, el sobre se lo pasará al árbitro para su custodia y se abrirá a la llegada del jugador ausente.

A10 Perderá la partida el jugador que se presente ante el tablero con más de una hora de retraso sobre la hora programada para la reanudación de una partida aplazada (salvo que las bases de la competición o el árbitro decidan otra cosa).

No obstante, si el ausente es el jugador que hizo la jugada secreta, la partida se decide de otra manera, si:

a. el jugador ausente ha ganado la partida porque la jugada secreta es **K'Atún**; o

b. el jugador ausente ha entablado la partida porque la jugada secreta genera una posición de **Tsaul** (obligada) o una posición como la descrita en el **Artículo 9.6**; o bien

c. el jugador presente ante el tablero ha perdido la partida conforme al **Artículo 6.10**.

A11 a. Si se pierde el sobre que contiene la jugada secreta, la partida continuará a partir de la posición y con los **K'in** anotados en el momento del aplazamiento. Si no se pudiera restablecer el **K'in** consumido por cada jugador, el árbitro ajustará los **Xot K'in**. El jugador que hizo la jugada secreta, ejecuta sobre el tablero la jugada que declara ser la que selló.

b. Si es imposible restablecer la posición, se anula la partida y deberá jugarse una nueva.

A12 Si, en la reanudación de la partida y antes de hacer su primera jugada, uno de los jugadores muestra que el **K'in** consumido ha sido puesto incorrectamente en alguno de los **Xot K'in**, el error debe ser corregido. Si no se prueba el error en ese momento, la partida continúa sin hacer correcciones, salvo que el árbitro considere que las consecuencias serían demasiado graves.

A13 La duración de cada sesión de reanudación estará controlada por el reloj del árbitro. Las horas de comienzo y finalización serán anunciadas con antelación.

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, la colocación del tablero o los **K'in** que figuran en los **Xot K'in**.

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**.

B6 Se considera **Emel Lakam** (que la bandera ha caído) cuando un jugador ha hecho una reclamación válida a tal efecto. El árbitro se abstendrá de señalar una **Emel Lakam** (caída de bandera).

B7 Para reclamar un **Tsaul** (obligada) por **K'in**, el reclamante debe detener ambos **Xot K'in** y notificárselo al árbitro. Para que la reclamación prospere, la bandera del reclamante debe permanecer en alto, y la de su adversario caída, después de que se hayan parado los **K'in**.

B8 Si ambas banderas han caído, la partida es **Tsaul** (obligada).

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 Relámpago.

C3 Una jugada ilegal se completa en cuanto se pone en marcha el **Xot K'in** del adversario.
En cualquier caso, el adversario está autorizado a reclamar **Tsaul** (obligada) antes de hacer su propia jugada. Si el adversario no puede alcanzar el **K'Atún** por cualquier serie de jugadas legales, incluso con las respuestas más torpes, entonces está autorizado a reclamar **Tsaul** (obligada) antes de realizar su propia jugada. Una vez que el adversario ha hecho su jugada, no puede corregirse una jugada ilegal.

D Tsaul por Emel Lakam (caída de bandera) 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) cuando le queden menos de dos minutos en su **Xot K'in** y antes de su **Emel Lakam**.

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.

E Anotación Algebraica

La **FEMAM** sólo reconoce para sus propios **Bachal** (torneos) y **Ketlan** (encuentros) un sistema de anotación, el Sistema Algebraico, y recomienda también el uso de este sistema uniforme de anotación para literatura y revistas acerca del Ajedrez Maya. Las formas en las que se utilice un sistema de anotación distinto al algebraico, no podrán ser utilizadas como prueba en casos en los que la forma de anotación de un jugador se usa para tal fin. Un árbitro que observe que un jugador utiliza un sistema de anotación distinto al algebraico, advertirá al jugador acerca de este requisito.

Descripción del Sistema Algebraico

E1 Cada pieza es indicada por la primera letra de su nombre, en mayúscula.

De la siguiente manera: **L** = Líder; **C** = Capitán; **G** = Guardián; **A** = Ataque y **D** = Defensa.

E2 Para la letra inicial del nombre de una pieza, la primera letra del nombre utilizado por ejemplo: **C** = Capitán (en español); **C** = *Capitaine* (en francés); **C** = *Captain*

(en inglés). En publicaciones impresas se recomienda el uso de figuras.

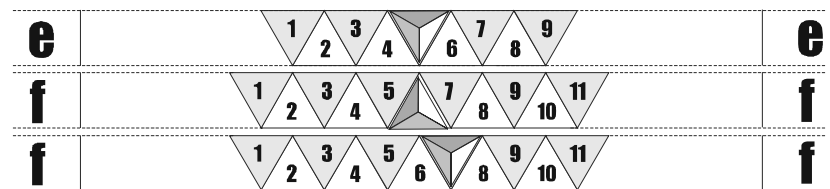
E3 Las dieciséis hileras horizontales de **Planos de Triángulos**, son indicadas por las letras minúsculas: *a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o* y *p* respectivamente.

E5 Las hileras horizontales llamadas Planos de Triángulos a su vez están compuestos por planos triangulares denominados **Triángulos de Ubicación** con *1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3*, y *1* triángulos respectivamente.

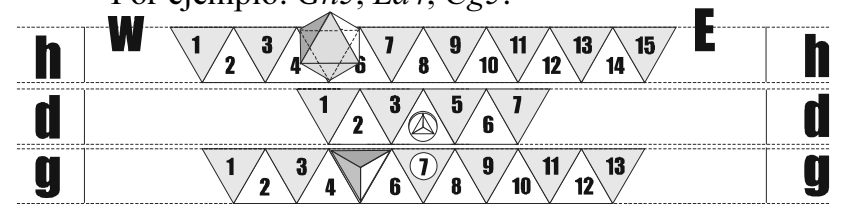
En la posición inicial, el Líder de las piezas blancas se coloca en el **Plano de Triángulos a**, mientras que el resto de las piezas, *Capitán, Guardián, Ataque y Defensa* se colocan en el en el **Plano de Triángulos d**; las piezas negras se colocan en el en el **Plano de Triángulos m**, y su Líder en **Plano de Triángulos p**.

E6 Cada uno de las **128 Triángulos de Ubicación** está indicado por una combinación de una letra y un número, a excepción de las piezas Ataque y Defensa.

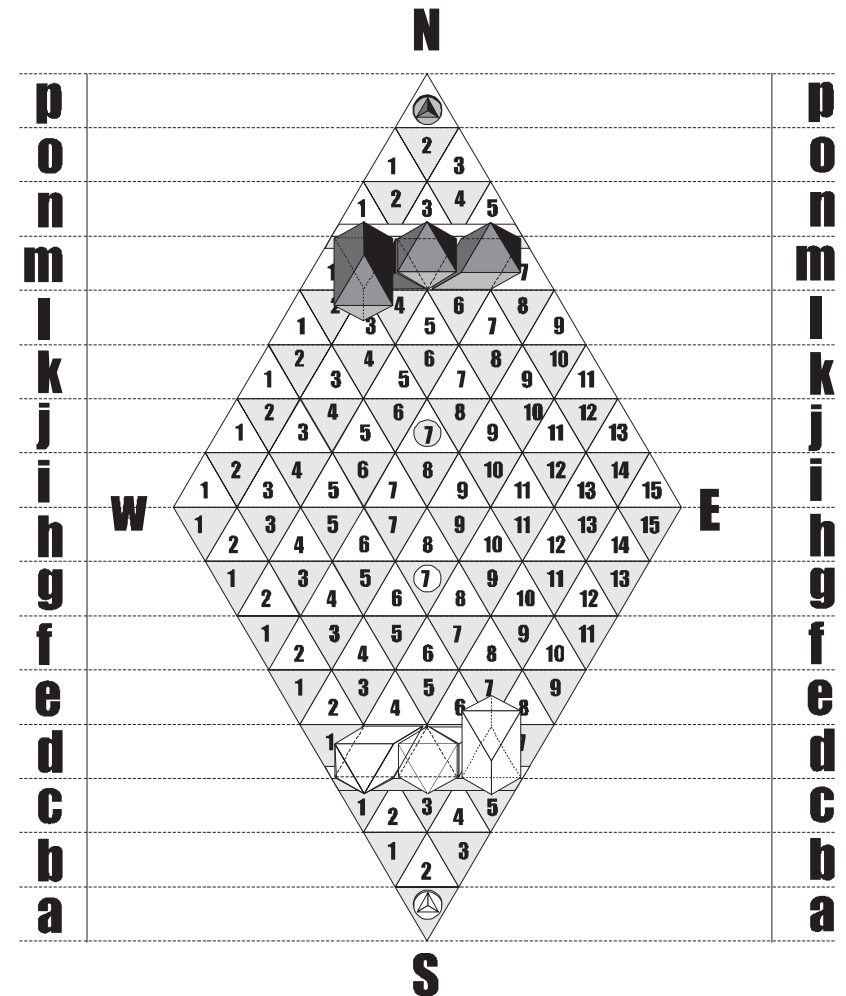
E7 Cada movimiento de una pieza en el caso específico de las piezas Líder, Capitán y Guardián se indica por:
 a) la letra inicial del nombre de la pieza en cuestión y
 b) el **Triángulo de Ubicación** en el que se coloca.
 Por ejemplo: *Ce5, Cf6, Cf7*.



Por ejemplo: *Gh5, Ld4, Cg5*.



Planos de Triángulos de la *a* a la *p*, compuestos por planos triangulares denominados **Triángulos de Ubicación** *1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3*, y *1* triángulos respectivamente.



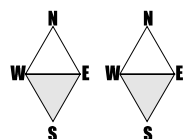
E8 Excepción: Pieza **Ataque (A)** y **Defensa (D)**

La descripción de estas dos piezas se hace de la siguiente manera:

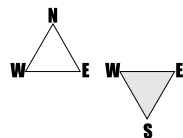
1) Para describir la posición que ocupen las piezas **Ataque (A)** y **Defensa (D)** con respecto a los planos triangulares, se basa en una propiedad de los **Triángulos de Ubicación** dentro del tablero, y, esta propiedad es la siguiente:

Cada uno de los triángulos que integran los **Triángulos de Ubicación** de la *a* a la *p*, señalan con sus tres vértices:

a). Hacia el jugador de Blancas, el vértice Sur (S) de los 64 triángulos de color negro.



b). Hacia el jugador de Negras, el vértice Norte (N) de 64 triángulos en color blanco.



c) Mientras que invariablemente, con sus dos vértices restantes (aún cuando los triángulos se opongan) señalan hacia el Este (E) y Oeste (W) respectivamente.

De tal manera que todos los triángulos de los planos; o bien señalan con uno de sus vértices a un jugador, o bien señalan al jugador contrario, pero siempre sus dos vértices restantes señalan hacia el Este (E) y Oeste (W) de cada jugador.

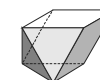
2) Opciones posicionales de la pieza **Ataque (A)**.

La pieza de Ataque puede ser colocada en tres posiciones diferentes:

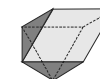
a) Pieza de Ataque (A) asentada sobre un triángulo (señalando con su vértice hacia arriba), su posición es Cénit (Z).



b) Pieza de Ataque (A) asentada sobre un rombo su orientación es determinada por su vértice mayor, en este caso, su vértice señala hacia el Este (E).



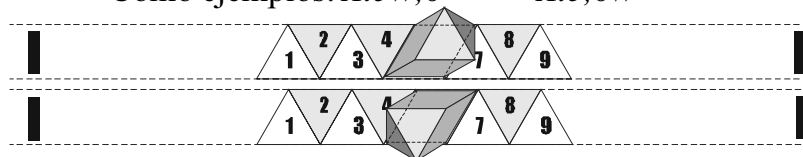
c) Pieza de Ataque (A) asentada sobre un triángulo, su orientación es determinada por el vértice mayor, en este caso, su vértice señala hacia el Este (E).



3) Si la pieza **Ataque** está ocupando un mismo **Plano de Triángulos**:

- a) la letra inicial del nombre de la pieza,
- b) la hilera del **Plano de Triángulos**,
- c) el primer Triángulo de Ubicación,
- d) el segundo Triángulo de Ubicación, precedido de una coma (,) y,
- e) la orientación del vértice de su diagonal mayor, mismo que puede ser: N (norte), S (sur), E (este), W (oeste) ó Z (cénit).

Como ejemplos: *A15W,6* *A15,6W*

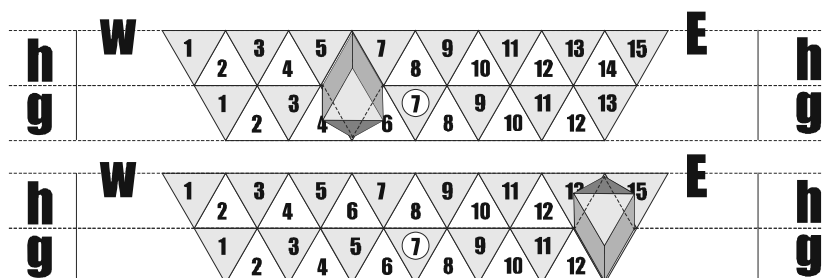


4) Cuando la pieza Ataque se sitúa en dos **Planos de Triángulos** se describe de la siguiente manera:

- a) la letra inicial del nombre de la pieza,
- b) la primera hilera del **Plano de Triángulos**,
- c) La segunda hilera del **Plano de Triángulos**.
- d) el primer Triángulo de Ubicación,
- e) el segundo Triángulo de Ubicación, precedido de una coma (,) y,
- f) la orientación del vértice de su diagonal mayor, mismo que puede ser: N (norte), S (sur), E (este) y W (oeste).

Como Ejemplos: *Ag5,h6N*

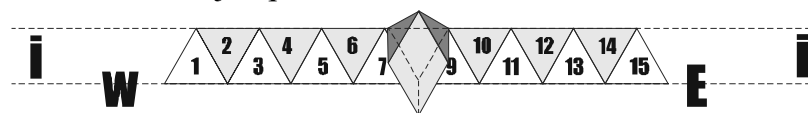
Ag13S,h14



5) Cuando la pieza Ataque se coloca en un **Plano de Triángulos** se describe de la siguiente manera:

- a) la letra inicial del nombre de la pieza,
- b) la primera hilera del **Plano de Triángulos**,
- c) el Triángulo de Ubicación,
- d) la orientación del vértice de su diagonal mayor, mismo que puede ser: N (norte), S (sur), E (este), W (oeste) ó Z (cénit) .

Como Ejemplo: *Ai8S*

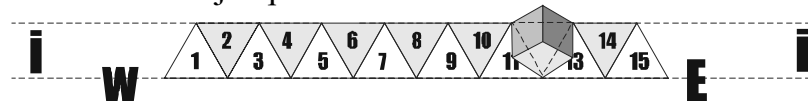


6) Excepción: Pieza **Ataque**: posición **Z (cénit)**

Cuando la pieza Ataque se coloca en un **Plano de Triángulos** se describe de la siguiente manera:

- a) la letra inicial del nombre de la pieza,
- b) la primera hilera del **Plano de Triángulos**,
- c) el Triángulo de Ubicación,
- d) la orientación del vértice de su diagonal mayor, mismo que puede ser: N (norte), S (sur), E (este), W (oeste) y Z (cénit) .

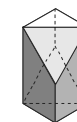
Como Ejemplo: *Ai12Z*



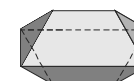
7) La pieza **Defensa (A)** se describe en su posición de la misma manera que la pieza Ataque.

1) Opciones posicionales de la pieza **Defensa (D)**.

a) Pieza Defensa (D) asentada sobre un triángulo puede señalar con su vértice hacia N, S, E, y W.



b) Pieza Defens (D) puede ser colocada sobre un rombo.

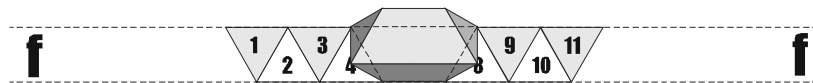


4) Si la pieza **Defensa** está ocupando un mismo **Plano**

de Triángulos se describe de la siguiente manera:

- a) la letra inicial del nombre de la pieza,
- b) la hilera del **Plano de Triángulos**,
- c) el primer Triángulo de Ubicación,
- d) el segundo Triángulo de Ubicación, precedido de una coma (,) y,
- e) el tercer Triángulo de Ubicación, precedido de una coma (,).

Como ejemplos: *Df5,6,7*

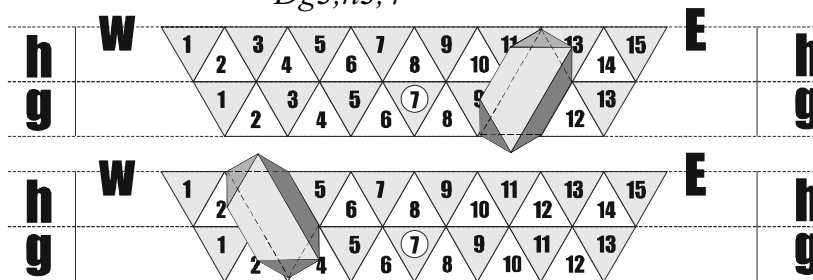


5) Cuando la pieza Defensa se sitúa en dos **Planos de Triángulos** se describe de la siguiente manera:

- a) la letra inicial del nombre de la pieza,
- b) la primera hilera del **Plano de Triángulos**,
- c) el ó los **Triángulos de Ubicación**,
- d) la segunda hilera del **Plano de Triángulos**,
- d) el ó los **Triángulos de Ubicación**, precedido de una coma (,).

Como Ejemplos: *Dg10,11,h12*

Dg3,h3,4

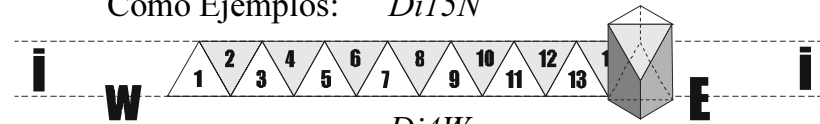


06) Cuando la pieza Defensa se coloca en un **Plano de Triángulos** y utiliza sólo un **Triángulo de Ubicación**

se describe de la siguiente manera:

- a) la letra inicial del nombre de la pieza,
- b) la hilera del **Plano de Triángulos**,
- c) el Triángulo de Ubicación,
- d) la orientación del inclinación, mismo que puede ser: N (norte), S (sur), E (este), W (oeste), de la misma manera que la pieza de Ataque.

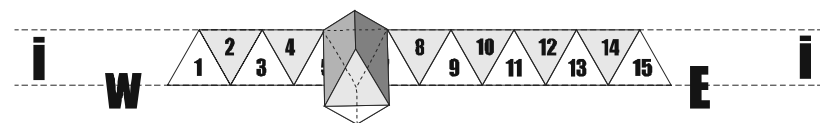
Como Ejemplos: *Di15N*



Di4W



Di6S



E9 La propuesta de **Tsaul** (obligada) por parte de uno de los jugadores se anotará como (//).

Abreviaturas de nomenclatura:

- 1 (?) **Xixipah** (Error, mala jugada)
Hacer algo mal hecho
Símbolo en notación en la que se denota un descuido en algún movimiento.
- 2 (!) **Tokba** (Escape)
Símbolo de notación por el cual se indica que ha sorprendido con alguna jugada en la que el Líder ha conseguido escapar de una posición difícil.
- 3 (*) **Xulub** (Ingenioso)
Símbolo con el que se manifiesta una jugada sorpresiva que finalmente lleva al K" Atún.

- 4 (+) K'Atún** (Jugada final, para siempre)
Esta expresión significa que la partida ha terminado en cualquiera de las variantes.
- 5 (++) Mak Chahal** (Encierro cercamiento)
Forma de **K'Atún**, en la que el Líder oponente no puede hacer los tres movimientos de regla en su turno

E10 Ejemplo de partida:

Posición de Apertura: Blancas.- Dd7,e8,9 / Ae3,4E / Lb2
Negras.- Dm1,11,2 / Dk2E / C14

Blancas	Negras
Df10W / Df7,8,9 / Af4E	Lo2 / Lo1 / Ln2
Lb1 / Lc2 / Lc1	Ln1 / Lm2 / Lm1
Af3Z / Ag4N / Ag5,h6N	Li2 / Li3 / Dk3,4,5
Ah7W,8 / Ai7W,8 / Ai6S,j5	Ci5 / Ck5 / Ck6
Dg8,9,10 / Dh9,10,11 / Di9,10,11	Cj8 / Li4 / Li5
Ld2 / Ld3 / Le4	Gm3 / Gi4 / Lk6
Ce6 / Ce5 / Cf6	Lk7 / Ai6W,7 / A8W
Le3 / Lf4 / Cf7	Ak9Z / Ak10E / Lk8
Di8E / Cg8 / Lf3	Lk9 / Lj10 / Lj9
Cg7 / Ch8 / Lg4	Ak9Z / Aj10S / Ai12,j9
Ch9 / Lg5 / Lh6	Ai10,11E / Lj10 / Lj11
Ch10 / Lh7 / Lh8	Gi5 / Gi6 / Gi7
Lh9 / Li9 / Ch11	Gk8 / Gk9 / Gk10
Di7W / Li8 / Lj7 K'Atún	

F Reglas para partidas con ciegos y discapacitados visuales

F1 La organización del torneo tendrá la potestad de adaptar

las siguientes reglas conforme a las circunstancias concretas. En el Ajedrez Maya de competición, cuando uno de los jugadores es discapacitado visual (legalmente *ciego*), cualquiera de los contendientes puede exigir la utilización de dos tableros, utilizando el jugador discapacitado visual un tablero especialmente adaptado y su adversario uno normal. El tablero especial debe reunir los siguientes requisitos:

- a. un tamaño de al menos 30 centímetros de base en los lados del rombo;
- b. los **Triángulos de Ubicación** de color negro tendrán un achurado sensible al tacto;
- c. una elevación convexa para mantener la posición de las piezas en cada uno de los **Triángulos de Ubicación**;
- d. cada pieza estará provista en cada uno de los triángulos que las conforman una concavidad que coincida con la elevación convexa de los **Triángulos de Ubicación**;
- e. las piezas negras tendrán un achurado sensible al tacto para ser fácilmente identificadas.

F2 El juego se regirá por las siguientes reglas:

1. Los tres movimientos por turno se anunciarán claramente, repetidas por el adversario y ejecutadas en su tablero. Para hacer que tal anuncio sea lo más claro posible, se sugiere la utilización de nombres propios en lugar de las correspondientes letras del sistema algebraico para describir el **Plano de Triángulos** de que se trate:

- a - *Ana*
- b - *Belén*
- i - *irene*
- j - *javier*

c - César	k- karina
d - David	l- laura
e - Eva	m- manuel
f - Félix	n- norma
g - Gustavo	o- oscar
h - Héctor	p- pedro

Los Planos de Ubicación blancos y negros, recibirán los números en español:

1 - uno	9- nueve
2 - dos	10- diez
3 - tres	11- once
4 - cuatro	12- doce
5 - cinco	13- trece
6 - seis	14- catorce
7 - siete	15- quince
8 - ocho	16- dieciséis

Las piezas llevan los nombres: *Líder (L), Capitán (C), Guardián (G), Ataque (A), Defensa (D)*.

2. En el tablero del jugador discapacitado visual, se considerará “tocada” una pieza cuando haya sido retirada de los **Triángulos de Ubicación** convexos.

3. Se considerará una jugada “realizada” cuando:

- a. se coloque una pieza en el **Triángulo de Ubicación** distinto;
- b. la jugada ha sido anunciada.

Sólo entonces se pondrá en marcha el **Xot K’in** del adversario.

En lo que se refiere a estas reglas 2 y 3 (consideración de pieza tocada y jugada realizada), para el jugador no discapacitado serán válidas las reglas normales.

4. Se admitirá un **Xot K’in** de Ajedrez Maya especialmente construido para discapacitados visuales. Incorporará las siguientes características:

- a. una esfera adaptada con manecillas reforzadas, con un punto resaltado cada cinco minutos y con dos cada quince;
- b. una bandera que pueda ser tocada fácilmente. Debería tenerse cuidado para que la bandera esté emplazada de tal manera que permita al jugador tocar la manecilla de los minutos durante los últimos cinco minutos de cada hora.

5. El jugador discapacitado visual debe anotar la partida en Braille o escritura normal, o bien grabar las jugadas mediante un magnetófono.

6. Un *lapsus linguae* en el anuncio de una jugada debe ser corregido inmediatamente, antes de poner en marcha el **Xot K’in** del adversario.

7. Si en el transcurso de una partida aparecieran posiciones diferentes en los dos tableros, deben ser corregidas con la ayuda de un árbitro y consultando ambas formas. Si las dos formas de anotación coinciden, el jugador que ha anotado bien la jugada pero la ha ejecutado mal debe ajustar su posición a la que corresponde con lo escrito.

8. En el caso de que sucedan tales diferencias y se observe que las formas difieren, se retrocederán las jugadas hasta el punto en que ambas estén de acuerdo y, consecuentemente, el árbitro ajustará los **Xot K'in**.

9. El jugador discapacitado visual tendrá derecho a valerse de un asistente, quien se encargará de alguna o de todas las funciones siguientes:

a. Realizar la jugada de cualquiera de los jugadores en el tablero del adversario.

b. Anunciar las jugadas de ambos jugadores.

c. Encargarse de anotar la partida por parte del discapacitado visual y poner en marcha el **Xot K'in** del adversario (teniendo en cuenta la regla 3.c).

d. Informar al discapacitado visual, sólo a requerimiento de éste, del número de jugadas completadas y del **K'in** empleado por ambos jugadores.

e. Reclamar la partida en caso de que se haya excedido el límite de **K'in** e informar al árbitro cuando el jugador no discapacitado haya tocado una de sus piezas.

f. Llevar a cabo las formalidades necesarias en caso de que se aplase la partida. Si el 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 b.

Fuentes consultadas: Comisión Nacional del Deporte

G Glosario de términos para la Descripción del Ajedrez Maya "El Juego de los Dioses"

<i>Expresión</i>	<i>Aplicación</i>	<i>Significado</i>
Ajedrez Maya Pek		Ajedrez Maya Relámpago. <i>Partida de Ajedrez Maya con un tiempo no mayor a 20 minutos.</i>
Ajedrez Maya Seb		Ajedrez Maya Rápido. <i>Partida de Ajedrez Maya con un tiempo de 40 minutos por jugador.</i>
Bachal		Torneo <i>Parecerse, compararse.</i> Cualquiera de las posibles confrontaciones entre más de dos jugadores.
Chikin		Flanco izquierdo <i>Poniente.</i> Es el desempeño de las tácticas del juego, quien utiliza ese lado del tablero para su desarrollo.
Chunbesah		Inicio <i>Comenzar una causa ó principiar.</i> Esta expresión se da al iniciar una partida
Chunil		Apertura <i>Apertura, causa o principio.</i> Es la forma en un jugador abre su juego, por lo general quien ha dominado una forma de dominar una partida.
Emel Lakam		Caída de bandera <i>Bajar bandera.</i> Esto ocurre cuando el K'in pactado ha llegado a su término.

K'Atún	Jugada final (+) <i>Para siempre, eternamente.</i> Esta expresión significa que la partida ha terminado en cualquiera de las variantes.		<i>Retrotraerse, esconderse en alguna parte</i> Estrategia de juego mediante la cual el jugador busca llegar a Templo de la Luna sin una intención manifiesta de tratar de capturar al Líder oponente.
Keketak	Partida de nivelación <i>Nivelar, emparejar</i> Partida en la cual se busca establecer una diferencia entre dos jugadores que tienen la misma puntuación en el Toklom Tok.	Mak Chahal	Encierro cercamiento (++) Forma de K'Atún, en la que el Líder oponente no puede hacer los tres movimientos de regla en su turno
Ketlan	Encuentro (enfrentamiento) <i>Competetir deportivamente, competencia.</i> Partida de Ajedrez Maya en cualquiera de sus modalidades.	Nahil	El que sigue <i>Oportunidad</i> Esta expresión significa que un jugador ha terminado su turno (tres movimientos).
K'in	Tiempo <i>Tiempo.</i> Período en el cual se disputa el resultado de una partida.	Pach K ín	Tiempo añadido <i>Tiempo añadido</i> Período de tiempo adicional que otorga el árbitro en un encuentro después de Emel Lakam.
Lakam	Bandera <i>Bandera</i> Elemento que posee un reloj para macar el K'in y que permanece izado, hasta que termina el tiempo programado.	Paklam Ich	Prueba Clasificatoria <i>Confrontarse cara a cara.</i> Prueba clasificatoria mediante la cual se establece el Toklom Tok.
Likin	Flanco derecho <i>Oriente</i>	Paskab	Estrategia <i>Forma de vida.</i> Estilos de juego mediante los cuales se utilizan determinadas piezas para alcanzar un objetivo.
Maax	Escudo <i>Escudo</i> Estrategia de juego en la cual puede parecer excesiva la protección del Líder.	Paskab Baats	Estrategia del Mono <i>Forma de vida de mono</i> Estrategia basada en engaños, moviendo alguna pieza, para que el oponente espere una forma de ataque
Makba	Defensiva		

Paskab Balam	diferente a la verdadera. Estrategia del Jaguar <i>Forma de vida del jaguar</i> Estrategia con un dominio claro de los espacios, como si se conociera de antemano las opciones del jugador oponente.	Tokba	Escape (!) <i>Escape, sesgo</i> Símbolo de notación por el cual se indica que ha sorprendido con alguna jugada en la que el Líder ha conseguido escapar de una posición difícil.
Paskab Ch'umak	Estrategia del Coyote <i>Forma de vida del coyote</i> Estrategia en la que un jugador espera que el oponente cometa el mínimo error para dominarlo.	Toklom Tok	Tabla de Posiciones(Ranking) <i>Arrebatarse unos a otros algo</i> Posición que ocupan cada uno de los jugadores al terminar alguna de las variantes de torneo.
Paskab Sam ol	Estrategia de Oso Colmenero <i>Forma de vida del oso Colmenero</i> Estrategia por medio de la cual se ofrece una ventaja aparente, a cambio de obtener ventaja posicional.	Tsaul	Obligada (obligado) <i>Obligación que se tiene de hacer algo por cumplir</i> Facultad del árbitro a partir de una solicitud mediante la cual se inmoviliza la pieza Defensa de cada uno de los jugadores y de ser necesario se inmoviliza también la pieza de Ataque para que en cada partida se de invariablemente un ganador.
Paskab Wakna	Estrategia del Venado <i>Forma de vida del venado.</i> Estrategia por la que se espera que con movimientos rápidos, obligue al oponente a cometer errores al no tener una clara percepción del tiempo transcurrido.	Tsel	Flanqueo <i>Flanqueo, o por el lado</i> Recurso táctico en el que se manifiesta un claro interés por los movimientos hacia los costados.
Pul	Ofensiva <i>Abalanzar, acometer con furia</i> Recurso táctico, especialmente cuando se encuentra el Líder sin la protección de las piezas mayores.	Tsol	Acomodo <i>Ordenar, acomodar, poner en orden</i> Anuncio que se hace cuando alguna pieza no está en su lugar
Tohol pach	Persecución <i>Perseguir, ir tras alguien</i> Recurso táctico en la persecución del Líder oponente, habiendo considerado con razonable certeza su captura.	Xot K'in	Tiempo perentorio en una partida <i>Plazo señalado para realizar algo</i> Período de K'in en una partida.

Winana	Táctica <i>Manera, modo</i> Recursos con los que el jugador intenta dominar al oponente.
Xixipah	Error, mala jugada (?) Hacer algo mal hecho Símbolo en notación en la que se denota un descuido en algún movimiento.
Xulub	Buena jugada (*) <i>Ingenioso</i> Símbolo con el que se manifiesta una jugada sorpresiva que finalmente lleva al K'Atún.
Xoy	Retaguardia <i>Algo que rodea, que da vueltas.</i> Recurso táctico llevando al Capitán a la retaguardia del oponente en busca del Líder.
Yaxkin	Centro . <i>Parte central.</i> Recursos Táctico en el que las cuatro piezas avanzan por la parte central abriendo espacios.

Fuente: *Diccionario Maya Español-Español Maya*
Editorial Porrúa