



Federación de Ajedrez del Principado de Asturias  
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.  
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04  
Web: <http://www.ajedrezastur.es>  
Correo electrónico: [info@ajedrezastur.es](mailto:info@ajedrezastur.es)

## **PROTOCOLO JUGADORES INVIDENTES 2021**

### **INSCRIPCIÓN**

Cuando el jugador invidente se inscriba al torneo avisará de que es un jugador invidente y de las necesidades que vaya a tener: espacio en la sala, modelo de reloj a utilizar, planilla especial...

### **ENTORNO DE JUEGO**

Es importante tener un entorno de juego amplio para la colocación de los dos tableros y el reloj adaptado en el medio entre los dos tableros. La mesa de juego estará en un sitio fácilmente accesible para el jugador invidente y alejada del resto de mesas para no molestar al resto de jugadores al cantar las jugadas.

### **COMIENZO DE LA PARTIDA**

Antes de dar comienzo a la partida, se presentarán los jugadores, el árbitro principal y el árbitro adjunto encargado de esa partida. Este explicará el método de juego al jugador vidente, estando presente el jugador invidente para que no haya discrepancias.

### **RELOJ**

El árbitro deberá conocer el funcionamiento del reloj del jugador invidente. Además, llevará impreso el manual del reloj para consultar cualquier duda.

### **REGLAMENTO**

Las leyes del ajedrez y en especial el apéndice D. Reglas para partidas con ciegos, estará impreso en la mesa arbitral y a disposición de los jugadores para consultar cualquier duda que surja.

### **ARBITRAJE**

El árbitro estará especialmente pendiente de las partidas donde haya jugadores invidentes y realizará un chequeo de los tableros al menos cada 5 jugadas o 10 minutos.



Federación de Ajedrez del Principado de Asturias  
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.  
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04  
Web: <http://www.ajedrezastur.es>  
Correo electrónico: [info@ajedrezastur.es](mailto:info@ajedrezastur.es)

## **MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS**

Cada jugador tendrá su propio tablero donde realizará su jugada y la del adversario.

Para realizar los movimientos el jugador vidente debe de hacer lo siguiente:

- 1º Mueve la pieza en su tablero.
- 2º Canta la jugada en notación algebraica (Cc3 por ejemplo) al rival.
- 3º Pulsa el reloj.

Es MUY IMPORTANTE cantar la jugada antes de pulsar el reloj, porque el jugador invidente no sabe que has movido. El árbitro podrá sancionar conforme al artículo 12.9 el incumplimiento de esta norma.

## **ANOTACIÓN**

El jugador invidente anota las jugadas con una alfabetización especial (A–Anna, B–Bella, C–Cesar, D–David, E–Eva, F–Félix, G–Gustav, H–Héctor) para evitar que se escuche mal en la grabación.

El jugador vidente realizará un chequeo de la grabación y del movimiento realizado por el jugador invidente en el tablero para evitar que haya un malentendido.

Entre lo escrito y lo jugado prevalece lo escrito, por eso es importante asegurarse de que se ha anotado bien la jugada.

## **AUSENTARSE DE LA MESA**

El jugador vidente puede levantarse de la mesa cuando lo estime oportuno, pero debe de avisar al invidente y este, si ha jugado mientras el otro jugador no estaba, le cantará la jugada una vez que haya vuelto.

Si el jugador invidente se quiere levantar de la mesa levantará la mano para avisar al árbitro que se va ausentar. Una vez que haya vuelta el rival, si ha jugado, le cantará la jugada. En el caso de que el rival también se haya ausentado el árbitro deberá estar presente para anunciar la jugada.

## **FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA**

Al finalizar la partida es conveniente que el jugador invidente firme la planilla aceptando el resultado. En este caso como no se firma, el jugador vidente puede anunciar el resultado en la grabadora del jugador invidente.

## **RECLAMACIONES**

Si cualquier jugador quiere hacer alguna consulta o reclamación levantará la mano para avisar al árbitro.



Federación de Ajedrez del Principado de Asturias  
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.  
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04  
Web: <http://www.ajedrezastur.es>  
Correo electrónico: [info@ajedrezastur.es](mailto:info@ajedrezastur.es)

## **D Reglas para partidas con ciegos y discapacitados visuales**

D.1 La organización, previa consulta con el árbitro, tendrá la potestad de adaptar las siguientes reglas conforme a las circunstancias concretas. En el ajedrez 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:

D.1.1 un tamaño de al menos 20 x 20 centímetros;

D.1.2 las casillas negras ligeramente elevadas;

D.1.3 un agujero de seguridad en cada casilla;

D.1.4 Los requisitos para las piezas son:

D.1.4.1 Cada pieza provista de una clavija que encaje en el agujero de seguridad;

D.1.4.2 Piezas de diseño Staunton, con las piezas negras especialmente identificadas.

D.2 El juego se regirá por las siguientes reglas:

D.2.1 Los movimientos se anunciarán claramente, repetidas por el adversario y ejecutadas en su tablero. Cuando se promocione un peón, el jugador debe anunciar qué pieza elige. Para hacer que tal anuncio sea lo más claro posible, se sugiere la utilización de los siguientes nombres en lugar de las correspondientes letras del sistema algebraico:

A – Anna

B – Bella

C – Cesar

D – David

E - Eva

F - Félix

G - Gustav

H – Héctor



Federación de Ajedrez del Principado de Asturias  
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.  
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04  
Web: <http://www.ajedrezastur.es>  
Correo electrónico: [info@ajedrezastur.es](mailto:info@ajedrezastur.es)

A menos que el árbitro decida otra cosa, las filas, del Blanco al Negro, serán numeradas en alemán:

1 - eins

2 - zwei

3 - drei

4 - vier

5 - fuenf

6 - sechs

7 - sieben

8 - acht

El enroque se anuncia “Lange Rochade” (en alemán para el enroque largo) y “Kurze Rochade” (en alemán para el enroque corto). Las piezas llevan los nombres: Koenig (rey), Dame (dama), Turm (torre), Laeuffer (alfil), Springer (caballo) y Bauer (peón).

D.2.2 En el tablero del jugador discapacitado visual, se considerará “tocada” una pieza cuando haya sido sacada del agujero de seguridad.

D.2.3 Se considerará un movimiento “realizado” cuando:

D.2.3.1 en el caso de una captura, la pieza capturada ha sido retirada del tablero del jugador al que le corresponde jugar;

D.2.3.2 una pieza ha sido colocada en un agujero de seguridad distinto;

D.2.3.3 el movimiento ha sido anunciado.

D.2.4 Solo entonces se pondrá en marcha el reloj del adversario.

D.2.5 En lo que se refiere a los puntos D.2.2 y D.2.3 (consideración de pieza tocada y movimiento realizado), para el jugador no discapacitado serán válidas las reglas normales.

D.2.6.1 Se admitirá un reloj de ajedrez especialmente construido para discapacitados visuales. Deben poder anunciar el tiempo y el número de movimientos al jugador deficiente visual.

D.2.6.2 Como alternativa, se puede considerar un reloj analógico con las siguientes características:

D.2.6.2.1 una esfera adaptada con manecillas reforzadas, con un punto resaltado cada cinco minutos y con dos cada quince;



Federación de Ajedrez del Principado de Asturias  
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.  
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04  
Web: <http://www.ajedrezastur.es>  
Correo electrónico: [info@ajedrezastur.es](mailto:info@ajedrezastur.es)

D.2.6.2.2 una bandera que pueda ser tocada fácilmente. Debería tenerse cuidado para que la bandera esté emplazada de tal manera que permita al jugador tocar la manecilla de los minutos durante los últimos cinco minutos de cada hora.

D.2.7 El jugador discapacitado visual debe anotar la partida en Braille o escritura normal, o bien grabar los movimientos mediante un aparato de grabación.

D.2.8 Un lapsus linguae en el anuncio de un movimiento debe ser corregido inmediatamente, antes de poner en marcha el reloj del adversario.

D.2.9 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 planillas. Si las dos planillas coinciden, el jugador que ha anotado bien el movimiento, pero la ha ejecutado mal debe ajustar su posición a la que corresponde con lo escrito. Cuando las anotaciones en las planillas difieren, se retrocederán los movimientos hasta el punto en que ambas estén de acuerdo y, consecuentemente, el árbitro ajustará los relojes.

D.2.10 El jugador discapacitado visual tendrá derecho a valerse de un asistente, quien se encargará de alguna o de todas las funciones siguientes:

D.2.10.1 Realizar el movimiento de cualquiera de los jugadores en el tablero del adversario.

D.2.10.2 Anunciar los movimientos de ambos jugadores.

D.2.10.3 Encargarse de anotar la partida del discapacitado visual y poner en marcha el reloj del adversario (teniendo en cuenta la regla 3.c).

D.2.10.4 Informar al discapacitado visual, solo a requerimiento de este, del número de movimientos completados y del tiempo empleado por ambos jugadores.

D.2.10.5 Reclamar la partida en caso de que se haya excedido el límite de tiempo e informar al árbitro cuando el jugador no discapacitado haya tocado una de sus piezas.

D.2.10.6 Llevar a cabo las formalidades necesarias en caso de que se aplace la partida.

D.2.11 Si el jugador discapacitado visual no se vale de un asistente, su adversario puede hacer uso de uno que se encargue de las labores mencionadas en los puntos D.2.10.1 y D.2.10.2. Se debe usar un asistente en el caso de un jugador discapacitado visualmente emparejado con un jugador con discapacidad auditiva.



Federación de Ajedrez del Principado de Asturias  
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.  
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04  
Web: <http://www.ajedrezastur.es>  
Correo electrónico: [info@ajedrezastur.es](mailto:info@ajedrezastur.es)

## **MANUAL RELOJ KAISSA 1.0**

**KAISSA** tiene dos modos de funcionamiento principales:

- MODO JUEGO. Situación normal de partida.
- MODO PROGRAMACIÓN. Programación de parámetros.

KAISSA funciona con 4 pilas AA. En la parte inferior encontrará el alojamiento de las mismas.

### **MODO JUEGO**

Al encender el reloj (Interruptor situado en la cara inferior del reloj), se entra automáticamente en MODO JUEGO, y reloj parado.

El reloj muestra el tiempo restante para ambos jugadores. (Dicho tiempo está en función del Modo de Juego seleccionado, Ver Modo Programación).

**COMENZAR PARTIDA** pulse la tecla D y el reloj comenzará la partida.

**PARAR PARTIDA** pulse y mantenga pulsada 2 segundos la tecla D y el reloj detendrá la partida.

**SALIDA VOZ JUGADOR 1** Pulse la tecla A para oír el tiempo propio. Pulse la tecla B para oír el tiempo del contrario.

**SALIDA VOZ JUGADOR 2** Pulse la tecla F para oír el tiempo propio. Pulse la tecla E para oír el tiempo del contrario.

**JUGADOR ACTIVO** Pulsando alternativamente el balancín, el reloj descuenta tiempo del jugador correspondiente.

### **MODO PROGRAMACION**

(Nota: todos los mensajes audibles de programación se envían al auricular del Jugador 1).

**ENTRAR EN MODO PROGRAMACION** Con el reloj PARADO, pulsar y mantener durante dos segundos la tecla C.

**SALIR DE MODO PROGRAMACION** Con el reloj en MODO Programación pulsar tecla D.



Federación de Ajedrez del Principado de Asturias  
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.  
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04  
Web: <http://www.ajedrezastur.es>  
Correo electrónico: [info@ajedrezastur.es](mailto:info@ajedrezastur.es)

**AVANZAR en MENU DE PROGRAMACION** Con el reloj en MODO Programación pulsar tecla C.

### **PROGRAMACION TIEMPOS**

Mediante el balancín controlamos el Jugador al que se le modificará el Tiempo.

Teclas A y B: mueven el cursor a izquierda y derecha del tiempo del Jugador.

Tecla E: decrementa dígito seleccionado.

Tecla F: incrementa dígito seleccionado.

### **PROGRAMACION MODOS**

Modos 0..7 fijos. No programables.

Modos programables: 8..29.

Balancín en posición Izquierda: Cambio de MODO de Juego (0..29) y tiempo del primer control. (Horas, Minutos).

Balancín en posición derecha: Cambio del tiempo del segundo control (Horas y minutos) y bonus por movimiento (segundos).

### **PROGRAMACION IDIOMAS**

Balancín en posición izquierda: selecciona idioma del jugador 1 con teclas A y B.

Balancín en posición derecha: selecciona idioma del jugador 2 con teclas E y F.

### **PROGRAMACION VOLUMEN**

Balancín en posición izquierda: aumenta o disminuye volumen de voz del jugador 1.  
Teclas A y B.

Balancín en posición derecha: aumenta o disminuye volumen de voz del jugador 2.  
Teclas E y F.

### **PROGRAMACIÓN PITIDO**

Tecla A: desactivar.

Tecla B: activar.

### **ESTADO BATERÍA**

Indica el nivel de batería. Tecla A



Federación de Ajedrez del Principado de Asturias  
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.  
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04  
Web: <http://www.ajedrezastur.es>  
Correo electrónico: [info@ajedrezastur.es](mailto:info@ajedrezastur.es)

## **PROGRAMACIÓN MODOS**

Modos 0..7 fijos. No programables

MODO	1er CONTROL	2º CONTROL	BONUS
00	01h:30m	00:00	30s
01	01h:30m	01:00	30s
02	01h:30m	00:00	00s
03	02h:00m	00:00	00s
04	00h:05m	00:00	00s
05	00h:10m	00:00	00s
06	00h:15m	00:00	00s
07	10h:00m	00:00	30s

### **Modos programables: 8..29.**

Balancín en posición Izquierda: Cambio de MODO de Juego (0..29) y tiempo del primer control. (Horas, Minutos).

Balancín en posición derecha: Cambio del tiempo del segundo control (Horas y minutos) y bonus por movimiento (segundos).

**PRECAUCIONES:** Utilice pilas de 1.5V tipo AA. Respete la polaridad al realizar un cambio de pilas. Evite dejar las pilas en reloj durante largos períodos de inactividad. Para uso en interiores.

Fabricante: FUNDOSA ACCESIBILIDAD Modelo: KAISSA