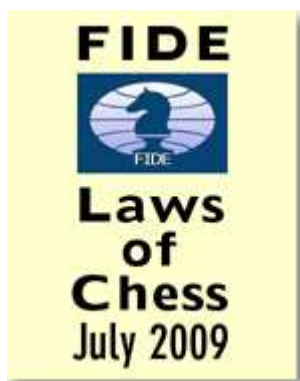


Las nuevas leyes de Ajedrez: ¿qué ha cambiado?



A día de hoy, 1 de Julio de 2009, nuestro amado juego el ajedrez cuenta con una nueva edición de sus reglas oficiales: Las Leyes del Ajedrez. El cambio más conocido y temido es la regla conocida como "tolerancia cero": el jugador que llegue sólo unos segundos tarde a su tablero pierde la partida. Le hemos preguntado al árbitro jefe y presidente del Comité de Reglas y Reglamentos de Torneo, Geurt Gijssen, ¿qué ha cambiado y por que?

Cada cuatro años las Leyes oficiales del Ajedrez son revisadas y mejoradas por la Asamblea General de la FIDE a partir de una propuesta del Comité de Reglas y Reglamentos de Torneo. La versión anterior entró en vigor el 1 de Julio de 2005 y eso significa que a día de hoy, 1 de Julio de 2009, hay una nueva versión.

Geurt Gijssen, presidente del Comité de Reglas y Reglamentos de Torneo, nos explicó que este proceso de cuatro años siempre empieza con varias sugerencias procedentes de diversas fuentes: "Siempre recibo muchas propuestas de cambio de reglas, de árbitros, organizadores... en este caso creo que 122 en total. Con todas las que recibo, redacto un gran informe. Sí, a menudo también incluyo sugerencias de mi columna en Chesscafe."

"Pregunto qué miembros del Comité quieren examinar este informe preliminar, y en esta ocasión seis miembros votaron todas las sugerencias recogidas rellenando un formulario. Por favor tengan en cuenta que yo no me voto a mí mismo; sólo actúo, digamos, como un secretario. Todas las sugerencias que tuvieron una aceptación de 5-1 o 6-0 fueron incluidas, y dejé fuera todas las rechazadas por 0-6 o 1-5."

Todas las sugerencias que tuvieron una respuesta intermedia se incluyeron en un nuevo informe y llevado ante el Comité de Reglas, que se esta vez se reunió en la Olimpiada de Dresde. Allí, muchos árbitros interesados en la materia estaban presentes, y se les permitió unirse a la reunión – un total de 85.

Permito votar a todo el mundo y trato los resultados como un primer sondeo de opinión. En los casos en los que las propuestas tenían una mayoría de aceptación, las incluía para la siguiente ronda; sólo en los casos en los que había mayor diferencia de opinión permitía votar y decidir al Comité de Reglas. Otras veces empezaba con el Comité de Reglas y después votaba toda la reunión.

Los resultados de la reunión en la Olimpiada, que incluía bastantes sugerencias nuevas, pasan al Consejo Ejecutivo, donde se discuten todas pero normalmente no se proponen nuevos cambios. La versión final se presenta a la Asamblea General, quien da su voto definitivo. En esta ocasión fue algo diferente ya que la Asamblea General no conseguía llegar a un acuerdo

sobre la regla 6 (la regla "tolerancia cero") y dejó la decisión al Consejo Presidencial durante su reunión en Estambul, en Marzo de 2009."

Nuevas Leyes del Ajedrez – ¿qué cambiará?

Empezaremos comentando el denostado cambio de llegar tarde a la partida, la llamada regla "tolerancia cero": un jugador que se presente sólo unos segundos tarde a su tablero pierde la partida.

Llegar (tarde) a la partida

Antigua regla:

6.6 Si ningún jugador está presente inicialmente, el jugador con las piezas blancas perderá todo el tiempo que pase hasta que llegue; a menos que las reglas de la competición especifiquen o el árbitro decida otra cosa.

6.7 Cualquier jugador que llegue a la partida más de una hora después del comienzo previsto de la sesión perderá la partida a menos que las reglas de la competición especifiquen o el árbitro decida otra cosa.

Nueva regla:

6.6 a. Cualquier jugador que llegue al tablero después del inicio de la sesión perderá la partida. Por tanto el tiempo de retraso es 0 minutos. Las reglas de la competición pueden especificar otra cosa.

b. Si las reglas de una competición especifican un tiempo de retraso diferente, se aplicará lo siguiente. Si ningún jugador está inicialmente presente, el jugador con piezas blancas perderá todo el tiempo que transcurra hasta que llegue, a menos que las reglas de la competición especifiquen o el árbitro decida otra cosa.

Esta regla se probó en la Olimpiada de Dresde, Noviembre de 2008, donde el margen de una hora se cambió a 0, lo que fue posible debido a que las Leyes del Ajedrez de Octubre de 2005 ya establecían que era posible llegar una hora tarde a menos que las reglas de la competición especifiquen o el árbitro decida otra cosa.

La regla "tolerancia cero" fue ampliamente criticada después de quedar claro que los árbitros la estaban aplicando con un poco de exceso de entusiasmo. Por ejemplo, a un jugador que ya se había presentado ante su tablero, pero que estaba ausente buscando un bolígrafo, se le dio la partida por perdida. Algo parecido sucedió en el reciente Campeonato de China, donde se le dio por perdida la partida a Hou Yifan a pesar del hecho de que se encontraba en la sala de juego.



De acuerdo con Gijssen, la regla tampoco cambia tanto. "A los organizadores de torneos se les permite todavía cambiar la regla. El texto esencialmente dice tanto una hora como nada, en ambos casos el organizador puede dejarlo, digamos, en quince minutos."

La parte más crítica de la regla "tolerancia cero", "cualquier jugador que llegue al tablero después del inicio de la sesión perderá la partida", puede aún llevar a debate ya que no está claro si un jugador debería en realidad sentarse ante el tablero hasta que la ronda haya comenzado oficialmente. De acuerdo con el periodista MI Stefan Löffler, "para la Federación Alemana de ajedrez la presencia en el área de torneo es suficiente, la cual incluye aseos, áreas de comida o bebidas". Se recomienda a los organizadores incluir algunas aclaraciones al respecto en sus reglas de competición.

Gijssen prosigue: "Me gustaría señalar que el cambio más importante, en mi opinión, es que en las nuevas Leyes del Ajedrez se ha eliminado la parte que decía... o que el árbitro decida otra cosa. Esto quiere decir que el árbitro ya no podrá decidir más que en caso de fuerza mayor, en una situación excepcional, permitir a alguien jugar incluso habiendo llegado más de una hora tarde."

"Por cierto, la mencionada 'o el árbitro decida otra cosa' es aplicable en el caso de que ambos jugadores lleguen demasiado tarde. Ejemplo: las reglas del torneo establecen que un jugador perderá su partida si llega 15 minutos después del inicio de la ronda. Supongamos que ambos jugadores llegan 10 minutos tarde. En este caso el árbitro puede quitar 5 minutos de tiempo a cada jugador en vez de 10 minutos al blanco".

Es posible que muchos organizadores de torneos o incluso campeonatos no se preocupen de comprobar todos los detalles de las Leyes del Ajedrez, y simplemente celebrarán un evento donde "se aplican las Leyes del Ajedrez FIDE". En el peor de los casos, un jugador de club viajar varias horas para jugar un match por equipos en algún lugar lejano, llega dos minutos tarde, se lleva un cero y ya puede coger el tren de vuelta a casa.

Gijssen: "Cierto, pero no se debería culpar a las Leyes del Ajedrez, sino al organizador por no pensar por sí mismo y al árbitro del evento, quien no habría señalado que hay una nueva situación desde el 1 de Julio. En general creo que los organizadores deberán pensar más acerca de cómo aplicar las reglas de aquí en adelante. Tomemos la regla 9 por ejemplo, que quiere decir que por primera vez las Leyes del Ajedrez permiten oficialmente la Regla Sofía."

Opcional: sin tablas rápidas

En la versión del 1 de Julio de 2009 de las Leyes del Ajedrez, el Artículo 9, que trata de las tablas, empieza con una nueva regla extra:

9.1 a. Las reglas de una competición pueden especificar que los jugadores no podrán acordar tablas, tanto en menos de un determinado número de jugadas como en toda la partida, sin el consentimiento del árbitro.

Esto significa que la Regla Sofía no forma parte de las Leyes del Ajedrez (aún) pero al menos ahora se establece que los organizadores están autorizados a incluir medidas para evitar tablas rápidas.

Además, la regla acerca de la reclamación incorrecta de tablas es un poco más simple:

Antigua regla:

9.5 Si un jugador reclama tablas de acuerdo a los Artículos 9.2 o 9.3, detendrá ambos relojes inmediatamente. No se le permitirá retirar la reclamación.

1. Si se comprueba que la reclamación es correcta la partida se declarará inmediatamente tablas.

2. Si se comprueba que la reclamación es incorrecta, el árbitro añadirá tres minutos al tiempo restante del oponente. Adicionalmente, si el reclamante tiene más de dos minutos en su reloj el árbitro le restará la mitad del tiempo restante hasta un máximo de tres minutos. Si el reclamante tiene más de un minuto pero menos de dos, el tiempo restante será de un minuto. Si el reclamante tiene menos de un minuto, el árbitro no realizará ningún ajuste en el reloj del reclamante. La partida continuará entonces y la jugada planeada deberá ser realizada.

Nueva regla:

9.5 b. Si se comprueba que la reclamación es incorrecta, el árbitro añadirá tres minutos al tiempo restante del oponente. La partida continuará entonces. Si la reclamación estaba basada en una jugada planeada, esta jugada se deberá realizar de acuerdo con el Artículo 4.

Teléfonos móviles

La historia más famosa de un jugador perdiendo la partida por sonar su móvil sigue siendo la del ruso Ponomarev. Su teléfono sonó durante un match entre Ucrania y Suecia en el Campeonato de Europa por equipos, en Plovdiv 2003.

El artículo relativo al móvil necesitaba también un cambio, ya que la versión de las Leyes del Ajedrez de 2005 no tenían suficientemente en cuenta que algunas veces los móviles pueden emitir un sonido incluso estando apagados, lo que le ocurrió ni más ni menos que a Nigel Short en el Campeonato de la Unión Europea de 2009.

Antigua regla:

12.2 b. Está terminantemente prohibido llevar teléfonos móviles u otros medios electrónicos de comunicación no autorizados por el árbitro a la sala de juego, a menos que estén totalmente

apagados. Si el teléfono móvil de un jugador suena durante el juego, ese jugador perderá la partida. La puntuación del oponente será determinada por el árbitro.

Nueva regla:

12.2 b. Sin el permiso del árbitro está prohibido tener teléfonos móviles u otros medios electrónicos de comunicación en la sala de juego, a menos que estén totalmente apagados. Si alguno de estos dispositivos emite un sonido, el jugador perderá la partida. El oponente será el ganador. No obstante, si el oponente no puede ganar la partida mediante ninguna serie de movimientos legales, su puntuación será tablas.

Blitz y Ajedrez Rápido:

Las Leyes del Ajedrez también incluyen Apéndices, en los cuales se tratan temas especiales como el juego rápido, relámpago, notación algebraica, finales de rápidas donde el árbitro no está presente y reglas para jugar contra ciegos y jugadores con disminución visual.

En general podría decirse que las competiciones de partidas rápidas, y especialmente relámpago, necesitan reglas especiales porque casi nunca hay suficientes árbitros alrededor. En los torneos relámpago con muchos tableros, gran parte de los pequeños incidentes que ocurren en cada ronda ni siquiera son considerados incidentes, como una jugada ilegal, o una caída de bandera.

En esas situaciones se llamaría al árbitro en el ajedrez clásico, pero esto sería imposible en un torneo relámpago, y es por eso que una jugada ilegal pierde inmediatamente en relámpago, por ejemplo, para evitar la necesidad de muchos más árbitros.

Sin embargo, Gijssen y muchos otros del Comité de reglas acordaron que por ejemplo un Campeonato del Mundo Relámpago no debería decidirse por algo tan trivial como una jugada ilegal hecha por accidente. En general, se preguntaron, ¿por qué no puede jugarse un Campeonato del Mundo Relámpago de acuerdo con las reglas generales? ¿Y si simplemente se asigna un árbitro por tablero?

Por tanto, se han hecho los siguientes cambios:

Apéndices

Juego rápido:

Antigua regla:

B2. El juego será regulado por las Leyes del Ajedrez FIDE, excepto donde sean sustituidas por las siguientes Leyes de Ajedrez Rápido.

Nueva regla:

A.3 Donde exista una adecuada supervisión del juego (por ejemplo un árbitro por cada tres partidas como máximo) se aplicarán las Reglas de Competición.

Relámpago:

Antigua regla:

C2. El juego será regulado por las Leyes de Ajedrez Rápido como se indica en el Apéndice B excepto donde sean sustituidas por las siguientes Leyes de Relámpago. Los artículos 10.2 y B6 no se aplicarán.

Nueva regla:

B.2 Donde exista una adecuada supervisión del juego (un árbitro por partida) se aplicarán las Reglas de Competición y el Apéndice A.2.

Otro cambio es la sección de Partidas Aplazadas. Probablemente no hay ningún torneo en la actualidad donde se aplacen partidas, pero un organizador podría querer hacerlo. Además, hay situaciones en las cuales simplemente la partida no puede continuar, y debe reanudarse posteriormente. Para ello, se han incluido una guía para partidas aplazadas en los Apéndices.

Ajedrez960

Se incluyen por primera vez en las Leyes del Ajedrez las reglas para Ajedrez960, también llamado Fischerrandom. Citaremos los artículos en su totalidad:

F. Reglas del Ajedrez960

F.1 Antes de que se establezca al azar la posición inicial de una partida de Ajedrez960, se observarán ciertas reglas. Posteriormente, la partida se jugará de la misma forma que el ajedrez estándar. Particularmente, las piezas y los peones realizarán sus movimientos habituales, y el objetivo de cada jugador será dar mate al rey de su oponente.

F.2 Requisitos de la posición inicial:

La posición inicial de Ajedrez960 cumplirá ciertas reglas. Los peones blancos se situarán en la segunda fila como en el ajedrez normal. Todas las piezas blancas restantes serán colocadas al azar en la primera fila, pero con las siguientes restricciones:

- a. el rey se colocará en algún lugar entre las torres, y
- b. los alfiles se colocarán en casillas de distinto color, y
- c. las piezas negras se colocarán simétricamente a las piezas blancas.

La posición inicial se podrá generar antes de la partida bien con un ordenador o utilizando un dado, moneda, cartas, etc.

F.3 Reglas del enroque en Ajedrez960:

- a. En Ajedrez960 se permite a cada jugador enrocar una vez por partida, moviendo potencialmente el rey y una torre en una jugada. Sin embargo, son necesarias algunas interpretaciones de las reglas del ajedrez estándar, debido a que estas reglas suponen una situación inicial del rey y la torre que normalmente no serán aplicables en Ajedrez960.

b. Como enrocar:

En Ajedrez960, dependiendo de la situación previa del rey y la torre a enrocar, la maniobra del enroque se llevará a cabo mediante uno de estos cuatro métodos:

1. enroque de movimiento doble: se realiza en un turno un movimiento con el rey y un movimiento con la torre, o
2. enroque por transposición: se transpone la posición del rey y la torre, o
3. enroque sólo moviendo el rey: se realiza un único movimiento con el rey, o
4. enroque sólo moviendo la torre: se realiza un único movimiento con la torre

Recomendación:

1.- En un enroque en un tablero físico con un jugador humano, es recomendable que el rey se desplace fuera de la superficie de juego al lado de su posición final, la torre se moverá desde su posición inicial a su posición final, y entonces el rey se colocará en su casilla de destino.

Aclaración:

De este modo, después de un enroque por el lado c (anotado como 0-0-0 y conocido como enroque por el lado de la dama en ajedrez ortodoxo), el rey queda en la casilla c (c1 para el blanco y c8 para el negro). Después de un enroque por el lado g (anotado como 0-0 y conocido como enroque por el lado del rey en ajedrez ortodoxo), el rey queda en la casilla g (g1 para el blanco y g8 para el negro) y la torre queda en la casilla f (f1 para el blanco y f8 para el negro).

Notas:

1. Para evitar malos entendidos, sería de utilidad anunciar "Voy a enrocarme" antes de enrocar.
2. En algunas posiciones iniciales, el rey o la torre (pero no ambos) no se moverán en el enroque.
3. En algunas posiciones iniciales, se puede realizar el enroque en la primera jugada.
4. Todas las casillas entre la casilla inicial del rey y la casilla final (incluyendo la casilla final) y todas las casillas entre la inicial de la torre y la final (incluyendo ésta) deben estar libres excepto por el rey y la torre que se enrocan.
5. En algunas posiciones iniciales, algunas casillas quedarán ocupadas durante el enroque cuando en el ajedrez estándar estarían vacías. Por ejemplo, tras un enroque por el lado c (0-0-0), es posible que a, b y/o e estén ocupadas, y tras un enroque por el lado g (0-0), es posible que e y/o h estén ocupadas.

Esperamos que con este artículo nuestros lectores tengan una idea básica de los cambios en las Leyes del Ajedrez oficiales que entran en vigor hoy. En general nos gustaría reseñar que es altamente recomendable tomarse su tiempo y estudiar las Leyes a fondo, ¡al menos una vez en la vida! Por experiencia sabemos que puede salvarte de perder medios o puntos enteros, y de muchos dolores de cabeza discutiendo en la sala de juego...