

FIDE Arbiters' Magazine



2018-06-24 Sunday 14:46:18



FIDE

**World Chess Federation
FIDE Arbiters' Commission**

**Magazine No 7
September 2018**

Introducción del Presidente de la Comisión de Árbitros de la FIDE.....	3
Artículo 1: Cambios respecto a jugadas ilegales en Rápido/Blitz	4
Casos tomados de eventos recientes y reportes arbitrales:	
A) Caso A: Posiciones ilegales en Rápido-Blitz.....	6
B) Caso B: Quintuple repetición luego de jaque mate	8
C) Caso C: Reclamo sobre el reloj después de la partida.....	9
D) Caso D: Finales varios	10



Introducción del Presidente de la Comisión de Árbitros de la FIDE

Estimados amigos,

La Comisión de Árbitros de la FIDE tiene el gusto de publicar el 7mo. ejemplar de la Revista de Árbitros.

Continuamos nuestro esfuerzo por brindar a los Árbitros de todo el mundo el conocimiento y la información necesaria que procede de incidentes reales que ocurrieron durante torneos recientes, y por lo tanto construyendo mejores Árbitros en el ejercicio de sus funciones.

Corresponde el agradecimiento al Secretario de la Comisión de Árbitros de la FIDE IA Aris Marghetis, el cual fue el responsable de este 7mo. ejemplar de la Revista de Árbitros, como lo fue de todos los ejemplares previos.

Nos gustaría invitar una vez más a los Árbitros, los jugadores, las Autoridades y toda la gente del ajedrez a enviarnos sus comentarios, opiniones, ideas y casos que hayan llegado a su conocimiento y valga la pena publicar en la Revista de Árbitros.

Atenas, 31 de agosto de 2018

Takis Nikolopoulos
Presidente, Comisión de Árbitros de
la FIDE

Cambios respecto a jugadas ilegales en Rápido-Blitz

Entrando en vigor el 1ero. de enero de 2018, las nuevas Leyes del Ajedrez incluyeron uno de los cambios más significativos en AÑOS! Específicamente, con insuficiente "supervisión arbitral" (como máximo tres partidas en Rápido y una partida en Blitz):

UNA JUGADA ILEGAL YA NO SIGNIFICA LA PÉRDIDA INMEDIATA!

Este cambio intenta acercar entre sí, cómo son tratadas las jugadas ilegales en ajedrez clásico y en ajedrez Rápido-Blitz. Además, elimina la pérdida inmediata por un único error.

El artículo que ha cambiado dramáticamente el ajedrez Rápido-Blitz es del Apéndice A:

A.4.2 Si el árbitro observa una acción contemplada en el Artículo 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 o 7.5.4 actuará de acuerdo al Artículo 7.5.5, siempre y cuando el oponente no haya realizado su siguiente jugada. Si el árbitro no interviene, el oponente tiene derecho a reclamar, siempre y cuando el oponente no haya realizado su siguiente jugada. Si el oponente no reclama y el árbitro no interviene, la jugada ilegal permanecerá y la partida continuará. Una vez que el oponente ha realizado su siguiente jugada, una jugada ilegal no puede ser corregida a menos que sea de mutuo acuerdo entre los jugadores sin intervención del árbitro.

Donde los Artículos 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 y 7.5.4 que se mencionan en él hacen referencia a jugadas ilegales y/o acciones ilegales castigadas como jugadas ilegales. Específicamente:

El Artículo 7.5.1 es el artículo general relacionado con las jugadas ilegales

El Artículo 7.5.2 trata sobre cuando se promociona un peón y no es reemplazado por una pieza

El Artículo 7.5.3 trata sobre cuando un jugador presiona su reloj sin realizar una jugada

El Artículo 7.5.4 trata sobre cuando un jugador hace su jugada con las dos manos

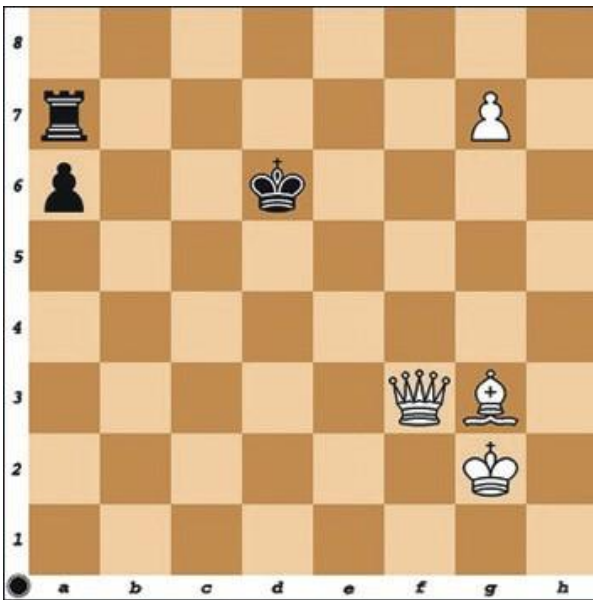
El Artículo 7.5.5 es el artículo general que especifica cómo se castiga la "primera jugada ilegal" y luego cómo se castiga la "segunda jugada ilegal".

A primera vista, todo lo anterior puede parecer sencillo. ¡Sin embargo, según la "letra de la ley", ahora es posible continuar las partidas Rápidas-Blitz luego de jugadas ilegales, dando lugar a situaciones que nunca antes han sido vistas!

Antes de continuar con algunos ejemplos, por favor tengan en cuenta las siguientes pautas:

- **NO es una jugada ilegal hacer una jugada legal luego de una jugada ilegal del oponente**
- **un jugador no debe ser castigado por no observar que la jugada de su oponente fue ilegal**

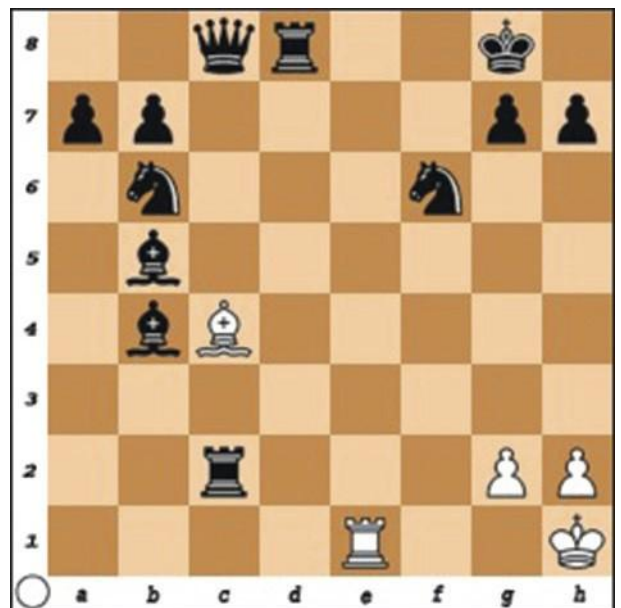
Ejemplo 1



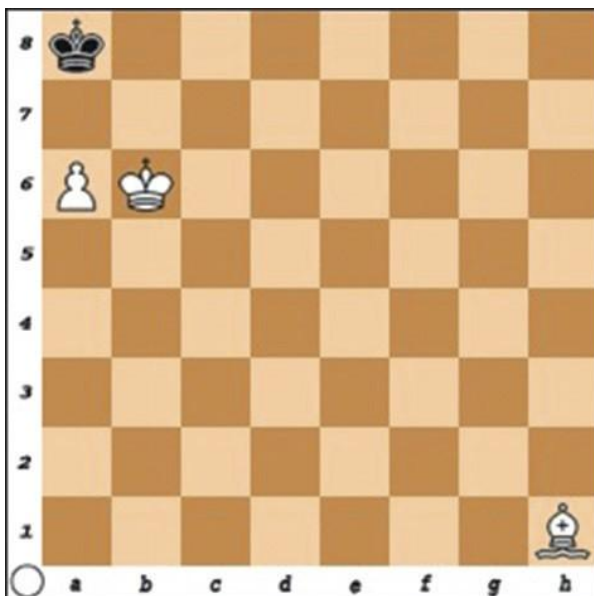
El Negro juega Rd5 (jugada ilegal), pero ni el Blanco ni el Árbitro lo observan. En vez de reclamarla, el Blanco juega g8T, y el Negro reclama que el Blanco realizó una jugada ilegal. ¡El reclamo es rechazado, y la partida continúa!

Ejemplo 2a

El Negro acaba de jugar Ab5 (jugada ilegal). Sin embargo, ningún Árbitro lo observa, ni el Blanco reclama jugada ilegal. En vez de reclamarla, el Blanco juega Te8, diciendo jaque mate. ¡El resultado de la partida es 1-0!



Ejemplo 2b



El Negro acaba de jugar Ra8 (jugada ilegal). Sin embargo, ningún Árbitro lo observa, ni el Blanco reclama jugada ilegal. En vez de reclamarla, el Blanco juega a7, diciendo jaque mate. ¡El resultado de la partida es 1-0!

Caso A – Posiciones ilegales en Rápido-Blitz

Este caso surgió de un torneo Rápido-Blitz en marzo de 2018 en India.

Tengán en cuenta los lectores que esta partida fue jugada con insuficiente “supervisión arbitral” (3 partidas como máximo en Rápido, y una partida en Blitz).

Por lo tanto, los Artículos A.4 (Rápido) / B.4 (Blitz) están en efecto (en lugar de las Reglas de Competición).

Ambos jugadores están en apuro de tiempo. El Jugador A lleva uno de sus peones a la octava fila, y en su prisa por conseguir una Dama de otro tablero cercano, pone en su lugar otro REY en la casilla de promoción y presiona su reloj.

Ningún Árbitro lo observa, ni lo hace el Jugador B, el cual hace su próxima jugada y presiona el reloj. En este momento, un Árbitro observa la posición imposible.

¿QUÉ HACE EL ÁRBITRO?!

Este es un ejemplo extremo en el que es prácticamente imposible pensar antes que ocurra, y por lo tanto, por supuesto no hay un Artículo ESPECÍFICO que lo cubra.

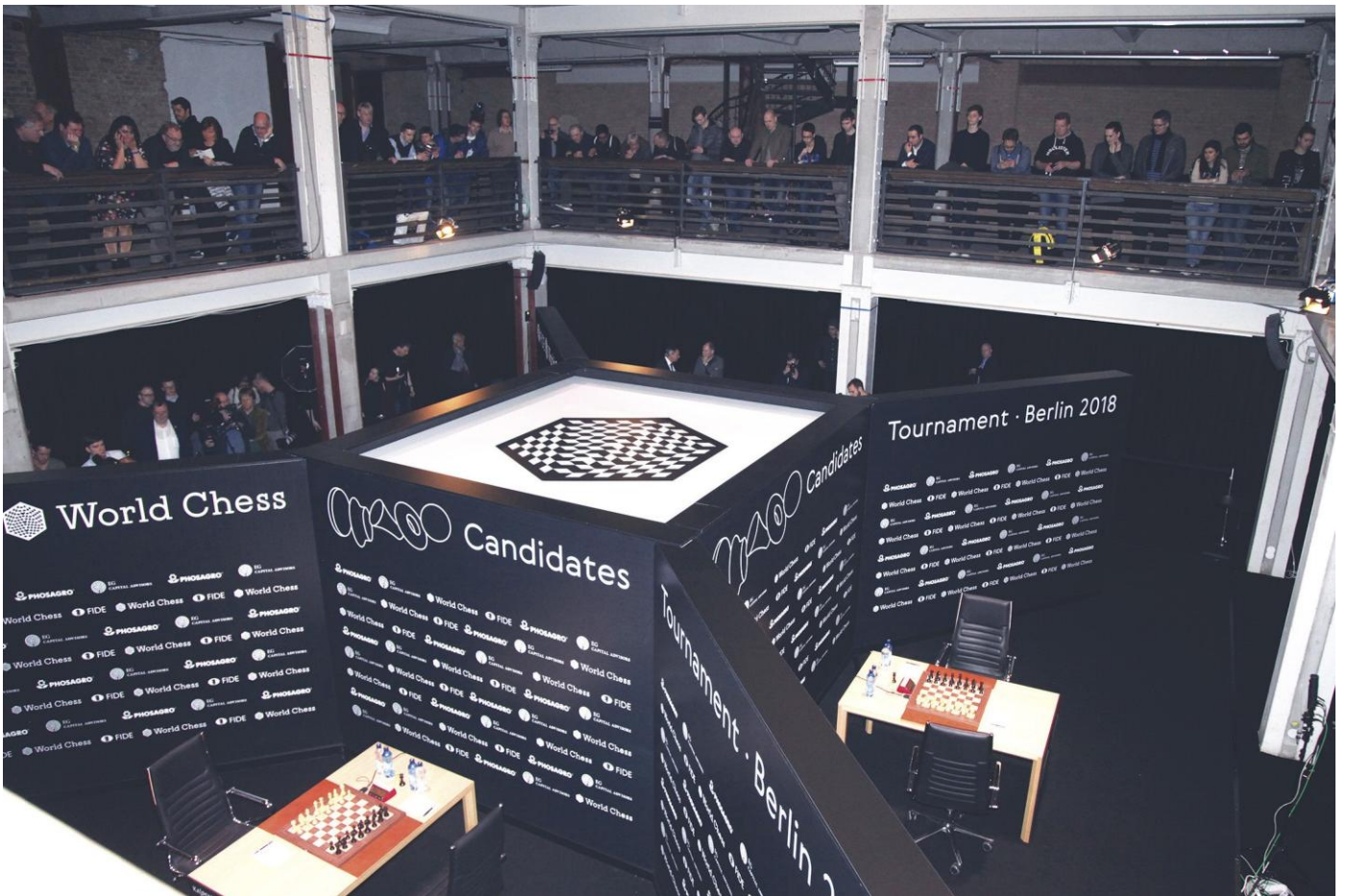
Sin embargo, las Leyes del Ajedrez establecen tales casos extremos en el Prólogo:

Las Leyes del Ajedrez no pueden abarcar todas las posibles situaciones que pueden surgir durante una partida, ni pueden regular todas las cuestiones administrativas. En casos no regulados con precisión por un Artículo de las Leyes, debería ser posible llegar a una decisión correcta estudiando situaciones análogas reguladas en las mismas. Las Leyes asumen que los árbitros tienen la competencia necesaria, buen criterio y absoluta objetividad. Una reglamentación excesivamente detallada podría privar al árbitro de su libertad de criterio e impedirle hallar la solución a un problema, guiado por la ecuanimidad, la lógica y la consideración de factores especiales.

El próximo paso como Árbitro sería determinar cuál(es) Artículo(s) podrían ser aplicados a este ejemplo extremo. Nosotros recomendamos que sea el Artículo A.4.4:

Si el árbitro observa ambos reyes en jaque, o un peón en la fila más alejada de su posición inicial, esperará hasta que la próxima jugada sea completada. Si continua una posición ilegal en el tablero, declarará la partida tablas.

La intención del Artículo anterior (A.4.4) es cubrir “posiciones imposibles”, e incluye dos ejemplos explícitamente. Sin embargo, es “buen criterio” considerar imposible un jugador con 2 Reyes. O un jugador con 9 Peones. La lista podría ser interminable y por lo tanto el Prólogo es una guía estupenda para tales situaciones.



Caso B – Quíntuple repetición luego de jaque mate

Este caso surgió del torneo “First Saturday” en Hungría en mayo de 2018.

El IM Akshat Khamparla (IND) estaba jugando con el IM Bo LI (CHN). Luego de una de sus jugadas, el IM LI detuvo el reloj y dijo al Árbitro Principal “repetición”. El Árbitro Principal inmediatamente rechazó este intento de reclamo de tablas incorrecto.

Básicamente hay dos maneras de intentar reclamar tablas correctamente. En términos generales, estas dos maneras son ya sea ANTES de mover o DESPUÉS de la jugada del oponente:

- 9.2.1** **La partida es tablas, bajo un reclamo correcto de un jugador que está en juego, cuando la misma posición (no necesariamente por repetición de movimientos), al menos por tercera vez:**
- 9.2.1.1** **va a producirse, si el jugador primero anota en su planilla la jugada, que no puede ser cambiada y declara al árbitro su intención de realizar esa jugada,**
- 9.2.1.2** **o**
- 9.2.1.2** **acaba de producirse y el reclamante está en juego.**

El Árbitro Principal intentó explicar los artículos anteriores al IM Li, pero parecía haber una barrera de lenguaje. Unas jugadas más tarde, el IM Li hizo lo mismo, y otra vez, el Árbitro Principal rechazó este intento de reclamo de tablas incorrecto.

La partida continuó y el IM Khamparla finalmente ganó por jaque mate.

Hasta este momento, aún si hubiera habido una triple repetición durante la partida, como nunca fue reclamada correctamente, el resultado tendría que haber permanecido 1-0.

Sin embargo, después de la partida, el IM Li y el Árbitro Principal estaban intentando hablar sobre la situación, pero era difícil debido a la barrera de lenguaje. A pesar de eso, el IM Li finalmente dijo “¡CINCO!” al Árbitro Principal. Por supuesto, ¡eso cambia todo!

De acuerdo al relativamente nuevo Artículo 9.6.1:

- 9.6** **La partida es tablas si uno o los dos casos siguientes ocurre(n):**
- 9.6.1** **la misma posición se produjo como en 9.2.2, al menos cinco veces.**

Es fundamental observar que en este caso NO es una cuestión de si jaque mate es más IMPORTANTE que quíntuple repetición. La pregunta es qué ocurrió PRIMERO. Si ocurrió una quíntuple repetición, entonces ¡eso finalizó la partida en ese momento!

¡No hay partida después de este punto!

El Árbitro Principal chequeó, y hubo una quíntuple repetición en las jugadas 60, 62, 68, 73 y 75. ¡Puede ser laborioso encontrar una quíntuple repetición!

El resultado fue cambiado a tablas.

Caso C – Reclamo sobre el reloj después de la partida

Este caso se planteó en el torneo “Chicago Class” en julio de 2018.

Sucedió en la Sección Masters, Ronda 2, Tablero 1. El control de tiempo era 100 minutos para las primeras 40 jugadas, luego 30 minutos más para el resto de la partida, con 10 segundos de DELAY por jugada. El DELAY es distinto al INCREMENTO. En modo delay el tiempo NO SE ACUMULA. Si un jugador mueve dentro de los 10 segundos, ni gana ni pierde tiempo. Por otra parte, si un jugador tarda más de 10 segundos en mover, entonces su reloj comienza a consumir su tiempo.

Los jugadores eran: FM Vincent Tsay (USA) vs. IM Zhaozhi (George) Li (USA).

Finalmente, considerar que el reloj de la partida fue proporcionado por el FM Tsay (el Blanco).

La situación fue que el Blanco se quedó sin tiempo. El Negro reclamó la victoria por tiempo, y un Director del Torneo (Árbitro) lo confirmó. Sin embargo, el Blanco inmediatamente realizó una apelación ya que el reloj no había sido configurado con los 10 segundos de delay.

Esto fue confirmado, NINGUN JUGADOR tenía el delay de 10 segundos. Ningún jugador realizó reclamo alguno sobre esa cuestión durante la partida, ni ningún Árbitro lo observó.

Los siguientes artículos fueron considerados para llegar a la decisión de la apelación:

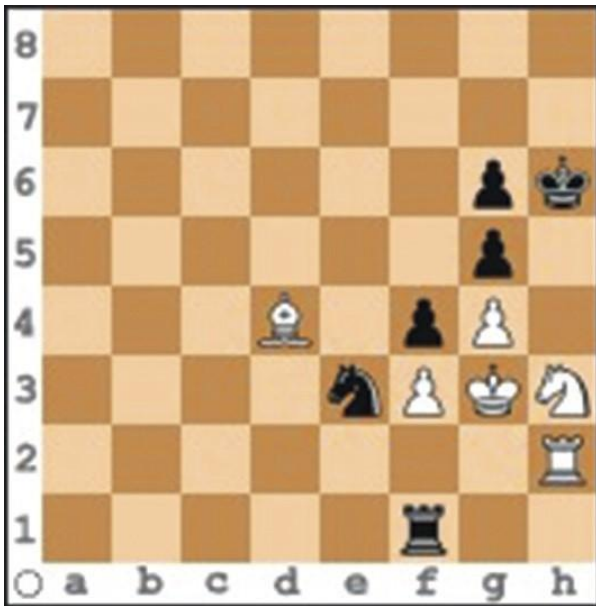
- 6.10.1** Toda indicación proporcionada por el reloj de ajedrez se considera concluyente en ausencia de algún defecto evidente. Un reloj de ajedrez con un defecto evidente debe ser reemplazado por el árbitro, quien hará uso de su mejor criterio al determinar los tiempos que debe mostrar el reloj reemplazante.
- 6.10.2** Si durante la partida se comprueba que la configuración de uno o ambos relojes es incorrecta, el jugador o el árbitro detendrán el reloj inmediatamente. El árbitro lo configurará correctamente y ajustará los tiempos y el contador de movimientos, si fuera necesario. Hará uso de su mejor criterio al determinar la configuración del reloj.

Como resultado, los Directores del Torneo llegaron a las siguientes conclusiones:

- 1) Que el reloj no tuviera los 10 segundos de delay NO es un “defecto evidente”.
- 2) No se realizó ningún reclamo sobre la configuración del reloj “DURANTE la partida”.
- 3) Ningún jugador fue perjudicado en relación al otro debido a la configuración.
- 4) Es imposible calcular y agregar el tiempo de DELAY que ha sido utilizado.

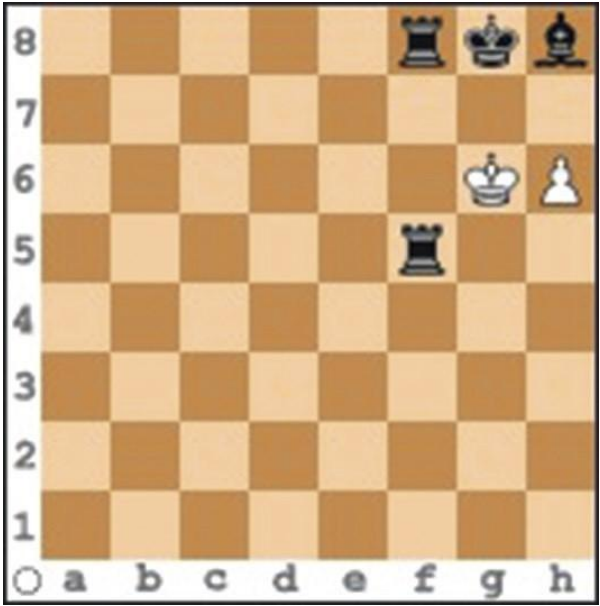
Por lo tanto, la decisión final fue mantener el resultado original de 0-1 por tiempo.

Caso D – Finales varios End of Games

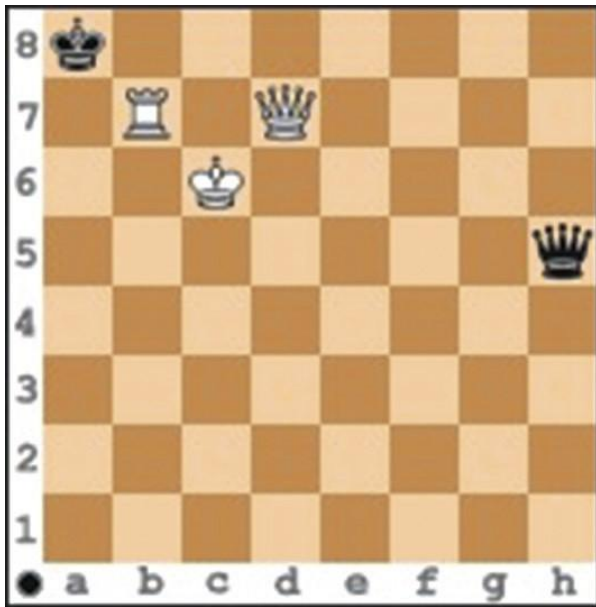


EJEMPLO 1:
 El Blanco juega Cxg5, su segunda jugada ilegal. La ÚNICA jugada legal es Cxf4 mate, por lo tanto es TABLAS. El Blanco no puede ganar debido a dos jugadas ilegales y el Negro no puede ganar mediante ninguna posible serie de jugadas legales.

EJEMPLO 2:
 Es el turno del Blanco, pero cae su bandera. La ÚNICA jugada legal es h7 mate, por lo tanto es TABLAS. El Blanco no puede ganar debido a no tener tiempo y el Negro no puede ganar mediante ninguna posible serie de jugadas legales.



EJEMPLO 3:
 El Negro juega... Dc5, y luego cae la bandera del Blanco.
 La ÚNICA jugada legal es Rxc5 ahogado, por lo tanto es TABLAS. El Blanco no puede ganar debido a no tener tiempo y el Negro no puede ganar mediante ninguna posible serie de jugadas legales.







**World Chess Federation
FIDE Arbiters' Commission**



FIDE Secretariat

Phone: (30) 2109212047

Fax: (30) 2109212859

www.fide.com

e-mail: office@fide.com

9 Siggrou Avenue, Athens, Greece 11743