

# Nuestro Círculo

Año 13 Nº 620

Semanario de Ajedrez

12 de Julio de 2014

## NUEVAS REGLAS EN EL AJEDREZ DE LA FIDE

Los caballos no pasarán a mover en forma de W, después de su largo periodo de prácticas con la L, ni abdicarán los Reyes, pero siempre es noticia que la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) cambie algunas de las leyes de un juego milenario. La verdad es que son muchos los artículos del reglamento modificados y algunos tienen su importancia. El más significativo es que los jugadores ya no podrán llevar un móvil encima ni aunque esté apagado. Todos los cambios están en vigor desde el 1º de julio. Estos son los artículos modificados:

### Artículo 4.6

Los reyes no abdican, en efecto, pero cambian ligeramente las normas para la coronación. Se relaja la obligación de poner primero el peón en octava y cambiarlo después por la pieza elegida (casi siempre una dama). Ahora se puede quitar el peón de la séptima fila y colocar directamente la pieza elegida en su casilla de coronación. O al revés. Colocar la nueva dama y quitar después el peón.

### Artículo 6.2a

Nueva norma contra los listillos apresurados. Es frecuente, sobre todo en partidas rápidas, que después de hacer el movimiento y antes de darle al reloj el contrario realice su nueva jugada, metiendo presión y sin dar tiempo siquiera a pulsar el mecanismo. En partidas con incremento (cada vez que movemos el reloj nos añade algunos segundos) esto es especialmente perjudicial. Ahora se considera que nuestra jugada no está completada hasta que pulsemos el reloj. Si el rival se adelanta, podemos presionar el reloj igualmente, aunque nos vuelva a tocar a nosotros. Así no perderemos el incremento. Si lo preferimos, también podemos hacer la nueva jugada y presionar el reloj, como si no hubiera pasado nada.

### Artículo 7.5a

De vueltas a la coronación, si alguien lleva el peón a octava pero no lo sustituye por la pieza elegida, en primer lugar se considera que es ilegal. A efectos prácticos, se sustituirá por una dama, aunque eso perjudique al jugador que corona. A veces es conveniente elegir otra pieza para evitar ahogar al rival o para dar un jaque con un flamante caballo,

por ejemplo.

### Artículo 7.5b

Se penalizan más las jugadas ilegales. La primera vez, el rival recibe dos minutos de regalo. La segunda, se declara perdida la partida al jugador que ha movido mal o se declaran tablas, como mínimo, si el rival no tiene material suficiente para ganar. Esto ocurre si solo le queda el rey, por ejemplo.

### Artículo 9.5

Se acaba con un tecnicismo tonto. Cuando un jugador reclama tablas por triple repetición de la posición o por la regla de las 50 jugadas, parará el reloj y llamará al árbitro para exponer el caso. Si olvida parar el reloj, lo hará el árbitro nada más al llegar. Antes, este se hacía el «longuiss» si veía que el reclamante no había detenido el reloj y ni siquiera estaba obligado a escuchar la reclamación, a menudo ante la indignación del ajedrecista, que no entendía nada.

### Artículo 9.6

Esto es una novedad, no una modificación. El árbitro puede declarar una partida tablas, de oficio, aunque no reclame ninguno de los dos jugadores. Lo hará cuando detecte una quintuple repetición de posición (para que reclame un jugador basta que se produzca la misma posición tres veces) o se hayan realizado 75 jugadas seguidas sin capturas ni movimientos de peón. Para que reclame un jugador sólo hacen falta 50, eso sigue igual.

### Artículo 11.3b

Regla anti-tramosos, que ocasiona algunas molestias. Ya no se podrá llevar un teléfono móvil a la sala (ni cualquier otro aparato de ese tipo) aunque esté apagado. En caso de incumplimiento, se le puede declarar la partida perdida.

El árbitro, además, tendrá derecho legal a exigir al jugador que le permita comprobar su ropa. Eso sí, las inspecciones siempre se realizarán entre personas del mismo sexo.

### Artículo 11.4

Los jugadores que terminan sus partidas pasan a ser considerados espectadores.

### Artículo 11.9

Derecho a la ignorancia. El jugador puede pedir aclaraciones técnicas sobre alguna

regla al árbitro. Antes el árbitro podía exigir su conocimiento y negarse a dar explicaciones.

### Artículo 11.10.

Un jugador puede apelar una decisión arbitral aunque ya haya firmado la planilla, salvo que las normas del torneo digan lo contrario. Es de suponer que los organizadores se curarán en salud introduciendo la frase correspondiente en las bases, por lo que es muy posible que no sirva para nada. Además de estos cambios, se introducen varios «apéndices»:

### Apéndice A (válidos para partidas rápidas)

#### A 1:

Cambia la definición un poco. Ahora una rápida comprende ritmos de juego entre 10 y 60 minutos por partida. (Antes empezaban en 15 minutos). Para calcular cuando hay incrementos, se suma el tiempo fijo y se añade el añadido multiplicado por 60. Por ejemplo: una partida de 50 minutos más 20 segundos de incremento se sale del margen no se considera partida rápida.

Veamos el cálculo: ,50 minutos + (20 segundos x 60) = 50 minutos + 1.200 segundos = 50 minutos + 20 minutos = 70 minutos.

#### A 4a:

Si se detecta que el tablero (la esquina blanca debe estar a la derecha del jugador) o las piezas están mal colocados (rey y dama cambiados, por ejemplo) y no se han hecho más de diez movimientos, se corrige el error. Antes a partir de la tercera jugada se seguía jugando sin modificar nada.

#### A 4b:

Jugadas ilegales. Atención a este cambio, porque es de los más importantes. Si el árbitro ve la jugada ilegal, declarará la partida perdida al infractor, pero sólo puede hacerlo antes de que éste realice su siguiente jugada. Antes tenía que detectar el movimiento irregular el oponente. Por supuesto, si éste detecta la jugada ilegal, puede reclamar como antes, pero sólo hasta que su rival haga otro movimiento. Obviamente, al detectar una jugada ilegal lo mejor es no seguir jugando, para evitar que la partida avance.

Por otro lado, si no hay reclamaciones, una jugada ilegal no se puede corregir después del siguiente movimiento del infractor, salvo que los dos jugadores estén de acuerdo, y por más evidente que sea el error cometido.

### Apéndice B (Partidas relámpago)

#### B 1:

Definición. Son las partidas con un máximo de 10 minutos para cada jugador. Para calcular incrementos se repite la fórmula del apéndice A con las rápidas: se multiplica el incremento por 60.

#### **Apéndice G G 5**

Un jugador con menos de dos minutos y la partida absolutamente ganada puede parar el reloj y reclamar tablas, antes de que su tiempo se agote. Deberá demostrar que el rival no puede ganar con el material que queda sobre el tablero y que solo está especulando con el reloj para llevarse una victoria injusta.

#### **G 5a**

El árbitro puede aceptar la reclamación (se declaran las tablas), posponerla o rechazarla.

#### **G 5b**

Si la pospone, se sigue jugando y se le dan dos minutos al oponente (por las molestias). En todo caso, el árbitro observará la partida y decidirá según lo que vea. Lo de observar la partida no es ninguna obviedad, dado que en muchos torneos hay más mesas que árbitros y no suelen tener el don de la ubicuidad.

#### **G 5c.**

Si se rechaza, se le dan dos minutos al otro jugador y se sigue jugando, sin más.

Estas situaciones, que dependen del criterio humano, son algunas de las causas más frecuentes de discusión en los torneos. Por fortuna, los relojes digitales con incremento suelen evitar el conflicto, porque ya no es posible jugar a que se le caiga la bandera al otro. Si tiene la partida ganada, bastan un par de segundos de regalo por jugada para rematar la posición.

#### **G 6**

Qué hacer cuando no hay un árbitro presente. El jugador que reclame tablas (o lo que sea) tendrá que explicar sus motivos por escrito y copiar la posición. El adversario deberá revisar y aprobar, sobre todo para que no haya discrepancias en cuanto a la posición que refleja el tablero. Aunque todo acabe en manos del comité de competición correspondiente, que no haya árbitro ya es bastante malo y surgirán problemas casi con seguridad.

#### **Elo**

Además de estas reglas, se suavizan las condiciones para conseguir puntuación Elo internacional. Ahora bastan cinco partidas (y no nueve) para conseguirlo. Ni siquiera tienen que haber sido jugadas en el mismo torneo. El mínimo no vuelve a bajar, sin embargo, y sigue en 1000 puntos. Las razones de este cambio son económicas. Cuantos más jugadores con Elo FIDE, más ingresos. España, por ejemplo, tiene muchos más ajedrecistas «elados» de lo que le correspondería por potencial. Otra modificación es que varía la constante K que se aplica para calcular los cambios de puntuación. Esto significa que habrá variaciones de Elo en las listas más significativas, sobre

todo entre jóvenes. Será más fácil escalar posiciones, pero también pegarse el batacazo.

En resumen, a excepción del asunto de los móviles, que debemos agradecer a los tramposos, se facilita la vida del jugador y se simplifican algunos tecnicismos.

En este enlace figuran el nuevo reglamento completo que aplica la FIDE desde el 1º de julio de 2014 en todas sus competiciones. El texto está en inglés.

**Nota de Federico Marín Bellón**

---

## **MODELOS EN AJEDREZ**

---

Seguir modelos exitosos es una recomendación general para toda actividad humana y práctica ya común en todos los que desean mejorar. Pero aun queda la cuestión de cómo elegir entre varios modelos que parecen igual de exitosos.

Ya los médicos nos orientan en que no hay enfermedades sino enfermos, que debemos, luego de generalizar, concretizar, ir de lo general a lo específico. A cada enfermo, conforme su enfermedad considerada en lo general, hay que darle un tratamiento específico. Puede ser que en un 90% sea igual al de otros pacientes, pero el 10% especial puede ser la clave.

¿Cómo elegir el modelo exitoso que sea más adecuado para nosotros? Primer paso es conocerse a sí mismo, y luego conocer bien los modelos exitosos para ver cuál se acerca más a las características de nuestra personalidad como jugador, o a nuestras potencialidades.

El primer paso, que cumple la sentencia pitagórica, muchas veces es el más difícil de cumplir y nos lleva toda la vida. Si no se asume con la humildad que sólo sabemos que nada sabemos, puede ser un paso imposible de dar.

A veces tememos conocernos a nosotros mismos. Como no somos ni ángeles ni bestias, como sentenciará la Biblia y escritores perspicaces como André Maurois, tenemos el temor de hallarnos con un monstruo que no pueda ser redimido. Pero ante todo hay que ser optimistas y esperar que tengamos más cualidades que defectos y podamos alcanzar los sueños que nuestras ansias prometieron.

Como Martí dijo que con los pobres de la tierra quiero mi suerte echar, me gusta trabajar para los que no son evidentemente ricos en talento y buscar las maneras en que las personas comunes como yo podamos desplazar a los Titanes en un triunfo prometido que dé el triunfo al hombre igual a todos. Afrontemos con valor el autodiagnóstico sabiendo que solo la verdad nos hará libres y que tenemos que trabajar con lo que es nuestro. Nuestro vino de plátano, es nuestro vino y si sale agrio es nuestro vino. Lo curioso es que para guiarnos en cómo somos necesitamos también modelos que nos muestren qué tipo de jugadores hay para así poder caracterizarnos. Como siempre, iremos de lo general a lo particular, pues los perfiles de modelos por necesidad son amplios, como los conceptos, que agrupan

muchas nociones. Entonces los entrenadores en su devenir histórico trabajaron con dos grandes tipos de modelos y luego por cuatro, para luego llegar a las mezclas.

Primero se habló de jugadores posicionales y jugadores tácticos, pero esta clasificación era demasiado amplia y en cada uno de esos dos tipos había demasiados jugadores con características muy diferentes.

Luego siguió la propuesta de los cuatro tipos, más manejables. Aunque yo en mis cursos manejo prácticamente ocho para ejemplificar actitudes a asumir ante tipos de posición de acuerdo a una evaluación. Por ejemplo, si un jugador está ligeramente superior, le sugiero asuma la actitud de Capablanca y siga una serie de pasos que constituyen lo que llamo, copiando a Shashin de San Petersburgo, el "algoritmo Capablanca". Entonces, dependiendo de la evaluación de la posición que tenemos enfrente, podemos tomar ocho actitudes diferentes, siguiendo un modelo de jugador destacado y fácil de identificar como son Capablanca, Tal, Petrosian, Lasker, Alekhine, Botvinnik, Fischer y Karpov.

Pero pasemos a la clasificación más sencilla de cuatro tipos, que abarca las características básicas con las que se puede trabajar para el primer autodiagnóstico básico.

Los cuatro tipos se basan en el uso que hacemos de la lógica o de la intuición. Dos tipos de jugadores, los Activistas y los Reflexivos, dan prioridad a la intuición, mientras que los Pragmáticos y los Teoristas a la Lógica. Si los caracterizamos de acuerdo a sus lemas, diríamos que los Activistas son "Prueba y Error", los Reflexivos "Alternativas", los Pragmáticos, "Lo que debe hacerse hay que hacerlo" y los Teoristas, "un modelo para cada cosa".

Si queremos ponerles nombre y apellido a esos cuatro tipos generales de jugador, diríamos que "Activistas" son Tal, Anand, Shirov, Morozevich y Topalov. "Reflexivos", Capablanca, Smyslov, Rubinstein, Petrosian, Karpov y Adams. "Pragmáticos", Lasker, Alekhine, Euwe, Spassky, Fischer, Kasparov, Korchnoi y Svidler. "Teoristas"; Steintz, Tarrasch, Nimzovich, Botvinnik, Kramnik y Leko.

Los Activistas dan importancia o prioridad a la intuición y los hechos, los Reflexivos a la intuición y a los conceptos generales.

Los Pragmáticos a la Lógica y los hechos, los Teoristas a la Lógica y a los conceptos generales.

El autodiagnosticarse, ya sea con ayuda o sin ayuda, es no sólo importante para trabajar en el mejoramiento de uno como jugador. La clave también es entender las diferencias entre uno y el oponente y aplicar esta comprensión conscientemente durante la preparación, entrenamiento y la partida de torneo.

Alekhine decía que había tres cosas claves para el éxito en ajedrez, Conocerse a sí mismo, conocer a su oponente y jugar con un objetivo superior a meramente ganar la partida, o como digo en mis cursos, hacer jugadas ORO, jugadas que nos den Orgullo, Revisadas bien antes de hacerlas y Optimistas, pensando que podemos ganar ORO.

---

**Nota del MI Raúl Ocampo.**

---

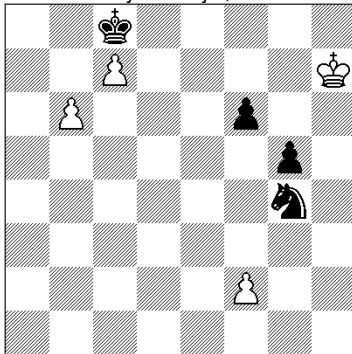
## ESTUDIOS FANTÁSTICOS

G.M. José A. Copié

En la ciudad de Moscú en 1955, se dio a conocer una obra en la que se seleccionaba los mejores Estudios de ajedrez de sobresalientes compositores soviéticos. La misma, precisamente, se denominaba *Sovietsky Shajmatny Ztyud* (hay quienes la traducen, según la grafía empleada, como *Sovietski Shajmati Etiud*, o *Sowetskij Schachmatnyi Etjud*, etc.). En definitiva, este libro "Estudios Soviéticos de Ajedrez", cuyos autores fueron los consagrados compositores *Aleksandr Petrovich Kazantsev* (1906-2002), *Rafael M. Kofman* (1909-1988), *Mark S. Liburkin* (1910-1953) y *Abram S. Gurvich* (1897-1962), del que en su primer edición se hizo una tirada de 30.000 ejemplares en idioma ruso, contiene las más celebradas creaciones de los compositores de ese país de la primera mitad del siglo XX.

De tal joya de la bibliografía ajedrecística nos hemos inspirado para dar a conocer a nuestros lectores las siguientes composiciones:

**Aleksei A. Troitzky**  
Novoye Vremja, 1896

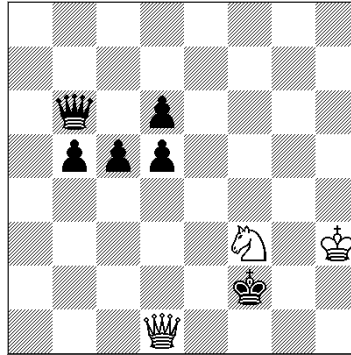


4 + 4

Uno de los peones del bando negro promociona en dama y además, por si fuera poco, poseen un caballo extra. Las fuerzas blancas "lucen" impotentes ¿Es posible salvarse?... pero, el rey hace magia. **1.f3!** [1.Rg6 Cxf2 2.Rxf6 g4+] **1...Ce5 2.Rg7 Cxf3!** [2...f5? 3.Rf6 g4 4.Rxe5 gxf3 (4...g3 5.Rd6 g2 6.Rc6+-) 5.Rd6! Rb7 6.Rd7+-] **3.Rxf6 g4 4.Rf5! g3 5.Rg4!** [5.Rf4 g2+] **5...g2 6.Rh3! g1D** [6...Ch4 7.Rh2=; 6...g1A 7.Rg2=; 6...g1T sigue igual que la textual, tablas.] **7.b7+! Rxb7 8.c8D+! Rxc8**

Ahogado!! ... Los infinitos recursos tácticos del ajedrez, que han hecho de este juego un arte imperecedero que en el decurso de los siglos sigue asombrando por su inagotable y abrumadora riqueza.

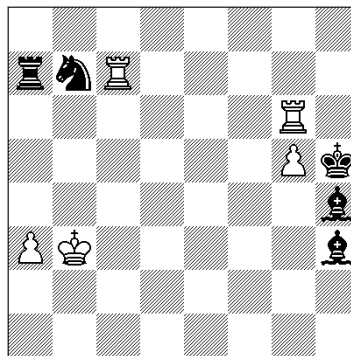
**Leonid Kubbel**  
VCSPS Chess Club Ty, 1940  
Primer Premio



3 + 6

Curiosa posición inicial... la Dama oscura está protegida por una muralla de soldados... pero es que en el ajedrez a quien se debe guardar es al monarca. De todas maneras el procedimiento para cumplir con el enunciado es único, didáctico y bello. **1.Ch2!** Si 1.Dxd5? Da5 y las blancas no ganan. La amenaza de mate obliga a **1...Re3 2.Cg4+! Rf4!** Si 2...Re4 3.Cf6+ Rf5 4.Cd7 y la Dama negra está perdida; si mueve sucede: 4...Dd8 u otra casa, 5.Dg4# **3.Df1+ Re4** Aunque con 3...Rg5? acontece 4.Df6+ seguido de mate. **4.Cf6+ Rd4!** [4...Re5? 5.Cd7++] **5.Dd1+ Rc4 6.Dxd5+ Rc3** Si 6...Rb4 7.Da2!! Se amenaza mate, pero también el mortal doble del Caballo. Un zugzwang absoluto!! **7.Da8!! Rc4** o Rey *ad libitum*. **8.Cd5+-** y a pesar de su celosa custodia la Dama negra está prisionera en su real aposento.

**V. Korolkov & M. Liburkin**  
All-Union of Chess Section of Physi,  
1947 Quinto Premio

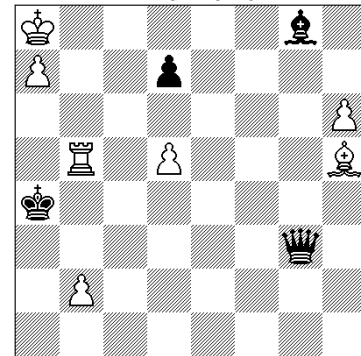


5 + 5

**1.Th6+!** [1.Tgg7? Cc5+ 2.Txc5 (2.Rc4 Txc7 3.Txc7 Ce6) 2...Tgx7+] **1...Rxc5 2.Thh7 Ca5+ 3.Ra4!** [3.Rb4? Ae1+, etc.] **3...Txc7 4.Txc7 Cc6!** Sugestivas son las siguientes alternativas: 4...Rg6! 5.Rxa5 Ad8 6.Rb6 Ag2! 7.a4 Rf6 8.a5 Re6 9.a6 Rd6 10.Ra7! Axc7. Ahogado. O bien: 4...Ae1! 5.Te7! (5.Tc5+? Rf4 6.Txa5 Ad7+-) 5...Ac3 6.Tc7 Ad2 7.Tc5+ Rf4! 8.Td5 Cc4 (8...Ae1 9.Td1 Ac3 10.Td3=) 9.Td4+ Re3! 10.Txc4 Ad7+ 11.Rb3 Ae6 12.Ra4! Axc4. Ahogado. **5.Txc6 Ad7 6.Rb5 Af2! 7.a4 Rf5 8.a5 Re5 9.Ra6! Axc6** Ahogado. Un Estudio muy interesante con varios cuadros de ahogo que si bien giran sobre un mismo tema no dejan ser ilustrativos y bellos.

A modo de cierre, una gran obra de arte de A. Kazantsev, la que no necesita comentarios ya que se expresa por ella misma.

**Aleksandr P. Kazantsev**  
Shakhmaty v SSSR, 1953  
Primer Premio



7 + 4

**1.Tb7! De5 2.Ad1+!** [2.h7? Axd5 3.Ad1+ Ra5 4.b4+ Ra6 5.Ae2+ Dxe2 6.h8D Axb7+ 7.Rb8 Db5 8.Da1+=; 2.Ag6? Ra5!] **2...Ra5 3.b4+ Ra6 4.Ae2+!! Dxe2 5.Rb8 De5+ 6.Rc8! De8+ 7.Rc7 Axd5** Si 7...De5+ 8.d6 Dxd6+ (8...Dc3+ 9.Rb8+-) 9.Rxd6 Rxb7 10.a8D+ Rxa8 11.Rc7+-; o bien 7...d6 8.a8D+ Dxa8 9.Tb6+ Ra7 10.b5 Dd8+ 11.Rxd8 Rxb6 12.Rd7 Rxb5 13.Rxd6 Rc4 14.Re5 Rc5 15.d6 Rc6 16.Rf6! Ah7 17.Re7+- **8.a8D+!! Dxa8 9.Tb6+ Ra7 10.b5! Ab7** [10...Dd8+ 11.Rxd8 Rxb6 12.h7+-; 10...Db7+ 11.Txb7+ Axb7 12.h7+-] **11.Ta6+! Axa6 12.b6#**

### NUESTRO CÍRCULO

Director : Arqto. Roberto Pagura  
[ropagura@fibertel.com.ar](mailto:ropagura@fibertel.com.ar)  
(54 -11) 4958-5808 Yatay 120 8°D  
1184. Buenos Aires - Argentina