

INCIDENTES QUE SUCEDIERON DURANTE TORNEOS

Caso A. Tramposo con Android.

Esto ocurrió durante el “Open Hedgewar Chess”, Abril de 2015, en Nueva Delhi, India.

En el número anterior de este boletín, cubríamos el caso de la trampa del G.M. Gaioz Nigalidze, en el Open de Dubai. Solo unas semanas después, hubo un caso incluso aún más sorprendente, esta vez en el “Open Dr. Hedgewar Chess” de 2015.

Dhruv Kakar, un ingeniero de 19 años, venció a sus cinco primeros oponentes, incluyendo al G.M. Praveen Thispay, quien estaba casi 900 puntos más arriba en el ranking. Como se explica abajo, Kakar y sus cómplices ingeniaron un sistema de trampa que incluía elementos electrónicos. Al final, fueron descubiertos por las habilidades de observación del G.M. Thispay, que había sido molestado con las repetidas pisadas de Kakar:

“Me di cuenta que se tomaba alrededor de dos minutos para cada movimiento, ya fuera un movimiento simple como capturar una pieza con un peón o uno muy complejo. Le expresé mis dudas al Árbitro Principal, quien me pidió que continuara. En el movimiento 29, estaba claramente perdido y le ofrecí tablas. El rechazó la oferta rápidamente. Pero mis dudas se confirmaron cuando fallaba en movimientos simples de líneas que llevaban a la victoria, como si esperara la confirmación de alguien. A veces, pensaba que debía haber escuchado mal el movimiento (Que estaba siendo transmitido a través de un teléfono oculto y un auricular) y jugaba incorrectamente. (Otras veces), sus movimientos estaban fuera de este mundo.”

Estas palabras de su oponente son muy instructivas para los árbitros. Hay muchos tipos de observaciones diferentes que se pueden hacer por los árbitros, y luego cuando se unen sirven para localizar posibles tramposos. Como árbitros, tenemos la responsabilidad de estar siempre atentos a posibles trampas. Independientemente de cuantas reglas hay, ¡nuestra responsabilidad es estar atentos!

Nada más que la partida terminó, Kakar fue escoltado por los árbitros a una sala aparte, para ser registrado. Como demuestran las imágenes que mostramos, esta búsqueda fue exitosa pues había varios elementos electrónicos en su cuerpo. ¡ En fin, era un plan notablemente audaz y vulnerable !

La prueba



Dos baterías de 9 voltios en un bolso, atado a otro cinturón, cables dirigidos en ambas direcciones.



Micro altavoces escondidos en la oreja izquierda y Teléfono conectado a la pierna con cinta adhesiva.

Como lo hicieron

El cómplice (a 220 kilómetros de distancia) decía un movimiento (el que el oponente de Kakar probablemente habría hecho) a través de los micro altavoces, y Kakar pisaba una vez para indicar que era incorrecto y dos para indicar que era correcto. El cómplice entonces metía ese movimiento en el módulo de ordenador, el cual calculaba el mejor movimiento para Kakar, luego dicho cómplice lo comunicaba por micro a Kakar.

¡ Los Árbitros siempre deben estar alerta por posibles tramposos !

Caso B. Perder por tiempo.

Esto ocurrió durante el Torneo "Commonwealth Chess Championship" , Junio 2015, en Nueva Delhi, India.

El dramaturgo irlandés George Bernard Shaw es conocido por su frase: "El mayor problema de la comunicación es la ilusión de que ha tenido lugar"

En esta frase no culpa a ninguna parte en concreto, ni al emisor ni al receptor. La comunicación efectiva es responsabilidad de ambas partes. Este caso es un desafortunado ejemplo de como las cosas pueden ir mal cuando la comunicación es ineficaz. Una persona fue finalmente responsabilizada en mayor parte, pero con una comunicación efectiva, este caso nunca hubiera ocurrido.

El siguiente texto ha sido extraído de la invitación original a este evento:

Registro: Todos los participantes extranjeros y sus acompañantes tendrán que pagar la inscripción de 100 euros. Esto incluye su transporte desde el aeropuerto y al revés. La cuota de inscripción en la AICF (Federación India de Ajedrez) para 2015-2016 es obligatoria para todos los participantes de la India.

Control de Tiempo: 90 minutos + 30 segundos por jugada desde el primer movimiento.

Alojamiento: Todos los participantes extranjeros y acompañantes están obligados a permanecer en el alojamiento oficial que tiene instalaciones de cinco estrellas con tres comidas. Los jugadores de la India puede organizar su propio alojamiento. A todos los Grandes Maestros se les proporcionará alojamiento gratuito en el hotel oficial.

Reglas del torneo:

Sistema de Juego:

El torneo se llevará a cabo de acuerdo con la FIDE y las Leyes del Ajedrez de la FIDE y el sistema de emparejamiento será un Suizo con 10 rondas.

Nótese que el Control de Tiempo es de 90 minutos + 30 segundos por movimiento. No hay mención de 40 movimientos, ni 30 minutos extra después de esos 40. La página web también publicó el Control de Tiempo de la misma forma.

Sin embargo, tanto en la invitación como en el sitio web, también se anunció inicialmente 10 rondas, que fue modificado antes de la primera ronda, al parecer, junto con la hora de inicio de alguna de las rondas.

Cuando las cosas cambian, la necesidad de una comunicación efectiva aumenta, a veces dramáticamente. Todos estos cambios dejan todo a punto de una posible interpretación incorrecta. De acuerdo a un artículo, antes de empezar la primera ronda, el Árbitro Principal anunció: "El Tiempo de Control son 90 minutos + 30 segundos desde el movimiento uno y 30 minutos de Tiempo de Gracia" El

termino "Tiempo de Gracia" no está en las Leyes del Ajedrez de la FIDE en inglés, pero es comúnmente usado en la India. El termino usado en la Leyes, es "Tiempo por Defecto".

En cualquier caso, "el Tiempo por Defecto" no es parte del Tiempo de Control. Esto causó, desgraciadamente, que muchos jugadores entendieran que aparte de los otros cambios, el Tiempo de Control también había cambiado, al internacionalmente conocido de "90 minutos para 40 movimientos + 30 minutos después + 30 segundos por movimiento desde el primer movimiento". En la primera ronda la M.I. Tania Sachdev cayó víctima de dicha interpretación errónea del Control de Tiempo, que era 90 minutos + 30 segundos por movimiento. En este momento, se tuvo la oportunidad de revisar la comunicación acerca del tiempo de control, y así reducir el riesgo de otra innecesaria derrota por tiempo. No está claro por parte de varios informes si esto se hizo o no. Luego, en la cuarta ronda, con un resultado perfecto de 3 ganadas hasta ese momento, la G.M. Koneru Humpy en una posición ganadora, hizo su 44 movimiento, y fue al baño. Ella esperaba volver con un tiempo extra de 30 minutos añadidos, pues había realizado su movimiento 40.



M.I. Tania Sachdev



G.M. Koneru Humpy

Por supuesto, cuando volvió, había perdido por tiempo en un desgraciado giro de los acontecimientos. La G.M. Humpy había ganado sus tres primeras partidas en menos de 40 movimientos cada una, y no había escuchado como la M.I. Sachdev había perdido por tiempo en la primera ronda, Por lo tanto, estaba realmente enfadada, y presentó una queja contra la "mala comunicación" de los organizadores y en especial de los árbitros. Además la indicación por parte de la G.M. Humpy de retirarse del torneo fue considerada por algunos como una amenaza. Aquí esta la última carta a los organizadores. (N.T. En ella manifiesta su descontento por la situación creada)

To,

The appeals committee of

Commonwealth chess championship 2015

On day 1 before the game the regulations of the tournament was announced, regarding the time control arbiter announced 90minutes and 30minutes additional time.

So far I have playing the tournament in respect to the above control and many players doesn't have clarity because of the announcement.

Tania lost in round because of not having additional time, even after this issue proper announcement

Was not done . So I strongly protest for not announcing the rules properly due to which I suffered the loss in round 4.

These incidents happened clearly because of the fault of announcement.

I have been playing in international events from past 20 years

Today I feel regret in playing in such a tournament without standards

Hence I Would like to withdraw from the event.

Regards,

K. Humphrey, 25/08/2015

Hasta este punto, hemos enfatizado la comunicación y la responsabilidad mutua de una comunicación efectiva. Sin embargo, cuando el comité estudió la queja, solo había un posible fallo, y fue denegarla. Esta decisión se basó en el principio de la ley romana, reconocido universalmente a través de la práctica que dice: "ignorantia juris non excusat" que significa:

"El desconocimiento de la ley no excusa de su cumplimiento"

De todas formas, para evitar los problemas de comunicación con los jugadores:

Los árbitros de un torneo deben esforzarse siempre en conseguir una comunicación efectiva.

Antes de empezar la primera ronda, siempre debe de haber un anuncio claro acerca del "Tiempo de Control" y al "Tiempo por Defecto", utilizando términos oficiales de las leyes FIDE del ajedrez.

Ese mismo anuncio debe ser colocado por escrito tanto en el tablón de anuncios del torneo, fuera de la sala donde se juega, así como en la Página Web del Torneo, si la tiene.

Caso C. Árbitro jugador y móvil en la mesa.

Esto ocurrió durante un Torneo de alto nivel semanal por equipos en Praga, República Checa.

Este caso cubre dos errores. Pero es importante hacer notar que el segundo error podría haberse evitado si el primero no hubiera ocurrido.

Primer error: Un árbitro no puede participar en el mismo torneo que arbitra.

La Comisión de Calificación especifica en las regulaciones FIDE:

1.17 Un árbitro no puede jugar en un torneo ni como sustituto.

Incluso si el evento no es un Torneo valedero para obtención de Títulos, es inapropiado que un árbitro también sea un jugador. La función del árbitro puede verse en duda si es jugador a la vez. En Las Leyes del Ajedrez en su artículo 12, "El papel del Árbitro", se documenta claramente la atención que el árbitro da a las partidas bajo su jurisdicción. Cualquier cosa que sea menos que lo indicado en las Leyes es perjudicial para el juego.

Segundo error: Teléfono sobre la mesa, al lado de un jugador.

Por supuesto, esta prohibido tener un teléfono cuando se juega, así que ¿como ocurrió?

En este evento, de acuerdo al Artículo 11.3.b (ver también Directrices Anti trampa para Árbitros), como muchos jugadores llegaban directamente de trabajar, se les permitió tener apagado su teléfono y guardarlo en una bolsa de tal forma que no se pudiera acceder a él.

Pero, un jugador no trajo ninguna bolsa para su teléfono, y estaba preocupado por dejar su teléfono en su chaqueta en un colgador sin vigilancia. Así que apagó su teléfono y lo puso en un bolsillo de sus pantalones. Esto esta prohibido y si se descubre la partida la perderá este jugador.

Para hacer las cosas aun peor, después de unos cuantos movimientos, este jugador encontró que su móvil le molestaba, así que lo sacó y lo puso en la mesa, a su lado. El árbitro no se dio cuenta, (Recordemos que también es un jugador). Además, por el movimiento 44, después del primer Tiempo de Control, el árbitro - jugador tampoco se había dado cuenta que el jugador oponente había dejado de escribir sus movimientos desde el movimiento 28, en ese momento el oponente se acercó al árbitro - jugador para pedir una victoria por el móvil en la mesa. Esta petición debería haber sido aceptada. Pero el árbitro - jugador revisó la posición de la partida y declaró que el solicitante estaba claramente perdiendo. El árbitro - jugador también miró si el teléfono estaba apagado y decidió que no había hecho trampas.

El árbitro - jugador rechazó la demanda del oponente. Esto fue incorrecto,

De acuerdo con el artículo 11.3.b de Las Leyes del Ajedrez, el jugador que tenga un móvil sobre la mesa, incluso si está apagado, perderá inmediatamente la partida y su oponente debe ganar.

Un árbitro nunca debe ser un jugador en el mismo torneo, si este es valedero para títulos o valedero para ELO FIDE.

Antes del comienzo de cada ronda de un torneo, el árbitro debe siempre dar un aviso, recordando a los jugadores sobre las restricciones de los móviles durante la partida.

Caso D. Código Morse.

Esto ocurrió durante el “56 International Chess Festival de Imperia”, Agosto-Septiembre de 2015 en Italia.

Por desgracia, este es otro caso de trampas. Pero es valioso para mantenerse informado de esta clase de actos. La mayoría de tramposos intentan viejas técnicas para saltarse las reglas, pero algunos intentan nuevas tretas. La mayoría conocemos el código Morse, pero pocos lo hemos usado. En este caso el código Morse fue utilizado para hacer trampas por un jugador aficionado.

La mejor defensa contra las trampas es la atención del árbitro.

En este caso, personal de la organización del evento sospecharon cuando Arcangelo Ricciardi, quien estaba clasificado en el puesto 51366 del mundo empezó a vencer a jugadores superiores. El árbitro Jean Coqueaut sabía que *“en ajedrez, una actuación como esa es imposible”*.

Además el sospechoso de 37 años estaba moviendo sus pestañas de la forma menos natural posible, no se levantaba durante horas de juego y mantenía uno de sus pulgares clavados en su axila. El árbitro comprendió que se estaba utilizando un código para hacer trampas.

Por lo tanto el árbitro invitó al sospechoso a abrir su camisa. Cuando el sospechoso se negó, se le pidió pasar por un detector de metal, el cual detectó un aparato bajo su camisa. Este aparato contenía una pequeña videocámara conectada a una pequeña caja en su axila. El cómplice no fue atrapado.

En resumen, el personal de la organización del evento y los árbitros actuaron correctamente cogiendo al tramposo. Además los organizadores merecen el reconocimiento por haber planeado usar la tecnología adecuada en forma de un detector de metales.

La preparación de los organizadores es un aliado contra los tramposos.



Caso E. Partida Armageddon. "World Cup" 2015.

Esto ocurrió durante el "World Cup", Septiembre - Octubre de 2015, en Baku, Azerbaijan.

Este incidente ocurrió en los tensos desempates de la tercera ronda. Fue en la partida Armageddon entre los G.M. Ian Nepomniachtchi (RUS) e Hikaru Nakamura (USA), que estaba siendo vigilada por dos árbitros de partida. También estaba presenciada por otros árbitros.

Simplemente el G.M. Nakamura uso ambas manos para enrocar, y pudo haber tocado su torre primero. El G.M. Nepomniachtchi no realizó ninguna queja e hizo su movimiento de respuesta muy rápidamente.

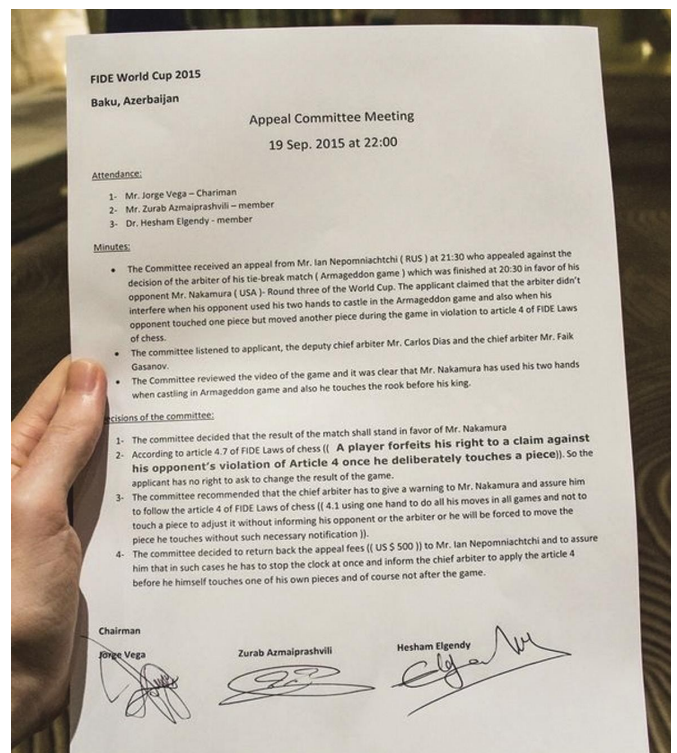
La partida se estaba jugando de acuerdo al apéndice B, Artículo B.3 de Las Leyes del Ajedrez, así pues las Reglas de Competición se aplicaban. Ni los árbitros de partida ni ningún otro intervino, PERO DEBERÍAN HABERLO HECHO, porque lo que el G.M. Nakamura hizo fue una violación de las Leyes del Ajedrez, según el artículo 4.1 y 4.4b. El G.M. Nakamura acabó ganando la partida y el G.M. Nepomniachtchi realizó una queja solicitando la victoria.

Por desgracia para el G.M. Nepomniachtchi en las leyes del ajedrez se dice claramente:

Artículo 4.8: Un jugador pierde su derecho a reclamar contra su oponente si este ha violado los artículos 4.1- 4.7 una vez que el jugador toca una pieza con intención de moverla o capturarla.

A pesar de la existencia del Artículo 4.8 los Árbitros deben estar siempre alerta en esas partidas (Blitz con las Reglas de Competición en aplicación) y deben intervenir si estas se violan, sin esperar reclamaciones.

Sin embargo a pesar de que el Comité de Apelación no tenía elección y no podía fallar a favor del G.M. Nepomniachtchi, reconocieron que debería haber sido ilegal enrocar con ambas manos por parte del G.M. Nakamura, y tuvo la gentileza de devolver la tasa del recurso, 500 dolares, al G.M. Nepomniachtchi.



Caso F: La conducta de los jugadores.

Esto ocurrió en un torneo individual durante el “Festival en Groningen”, Países Bajos.

Durante una partida un jugador estaba jugando muy rápido y luego se levantaba para discutir con otros jugadores, que eran sus amigos.

Su oponente se le quejó, pero el jugador no le prestó atención. Entonces su oponente se quejó al árbitro.

El árbitro primero habló con el jugador y luego informó al reclamante que su oponente estaba discutiendo con sus amigos, pero no acerca de la partida, y por lo tanto no había problema.

Esto fue un gran error del árbitro.

De acuerdo al artículo 9.4 de las Reglas de Competición de la FIDE:

9.4 Un jugador no puede hablar acerca de ninguna partida mientras esta esté en juego, con excepción de lo permitido en las Leyes del Ajedrez

De acuerdo a los artículos 11.5 y 11.6 de las Leyes del Ajedrez:

11.5 Está prohibido distraer o molestar al adversario de cualquier manera.

11.6 Las infracciones a las reglas establecidas en los artículos 11.1 a 11.5 darán lugar a sanciones conforme al Artículo 12.9.

Está claro que cuando el oponente ve al jugador hablando con otros jugadores/amigos, no puede saber si están discutiendo acerca de la partida, y por lo tanto él está muy distraído y/o molesto.

Así que el árbitro debe intervenir y detener esa conversación entre jugadores inmediatamente. Si ese comportamiento sigue, el árbitro debe penalizarlo de acuerdo al artículo 12.9 de Las Leyes del Ajedrez.

El Árbitro siempre debe asegurarse que los jugadores no están siendo perturbados, distraídos o molestados.