

Cambios respecto a los movimientos ilegales en ajedrez Rápido y Relámpago.

Tras su entrada en vigor a partir del 1 de enero de 2018, ¡las nuevas Leyes del Ajedrez incluyeron uno de los cambios más significativos en AÑOS! Concretamente, en ausencia de suficiente "supervisión arbitral" (como máximo supervisar tres partidas para ajedrez Rápido y una para ajedrez Relámpago) :

¡UN MOVIMIENTO ILEGAL YA NO SIGNIFICA PERDER INMEDIATAMENTE!

Este cambio intenta acercar el tratamiento de los movimientos ilegales en el ajedrez Estándar al ajedrez Rápido y Relámpago. Además, elimina la pérdida inmediata y extraordinariamente catastrófica por un solo error.

El Apéndice A contiene el artículo que ha cambiado dramáticamente el ajedrez Rápido y Relámpago:

A.4.2 Si el árbitro observa una acción del Artículo 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 o 7.5.4, actuará de acuerdo con el Artículo 7.5.5, siempre y cuando el oponente no haya realizado su próximo movimiento. Si el árbitro no interviene, el oponente tiene derecho a reclamar, siempre y cuando no haya realizado su próximo movimiento. Si el oponente no reclama y el árbitro no interviene, el movimiento ilegal permanecerá y la partida continuará. Una vez que el oponente ha hecho su siguiente movimiento, un movimiento ilegal no se puede corregir a menos que haya mutuo acuerdo entre los jugadores sin la intervención del árbitro.

Los Artículos 7.5.1, 7.5.2, 7.5.4 y 7.5.4 a los que se hace referencia; cubren movimientos ilegales y / o acciones ilegales castigadas como movimientos ilegales. Específicamente:

El Artículo 7.5.1 es el artículo general que cubre los movimientos ilegales.

El Artículo 7.5.2 cubre cuando un peón promovido no es reemplazado por una pieza.

El Artículo 7.5.3 cubre cuando un jugador presiona su reloj sin hacer un movimiento.

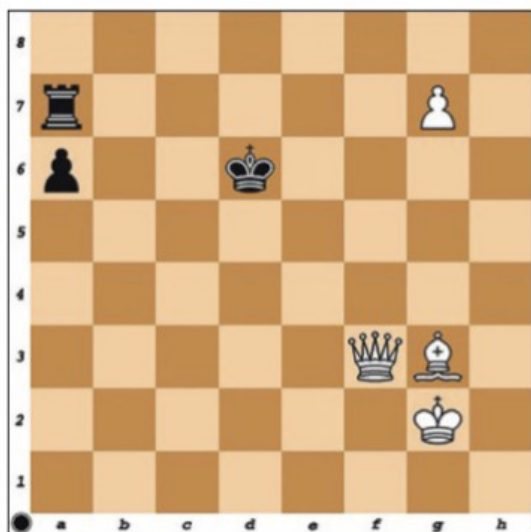
El Artículo 7.5.4 cubre cuando un jugador usa dos manos para hacer su movimiento.

El Artículo 7.5.5 es el artículo general que cubre cómo se castigaría el "primer movimiento ilegal" y cómo se castigaría el "segundo movimiento ilegal".

En una primera reflexión, todo lo anterior puede parecer sencillo. Sin embargo, según la "letra de la ley", ahora es posible continuar las partidas de ajedrez Rápido y Relámpago después de movimientos ilegales, ¡lo que da lugar a situaciones nunca observadas anteriormente !

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

**NO es un movimiento ilegal hacer un movimiento legal después de uno ilegal de su oponente
Un jugador no debería ser castigado por no darse cuenta que el movimiento de su oponente era ilegal**



Ejemplo 1

El jugador de negras mueve Rd5, un movimiento ilegal, pero ni el jugador de blancas ni ningún árbitro se dan cuenta. En su lugar, el jugador de blancas juega g8 (T), en ese momento el jugador de negras reclama que el jugador de blancas hizo un movimiento ilegal.

¡La reclamación es denegada y la partida continúa!

Ejemplo 2a.

El jugador de negras acaba de jugar Ab5, un movimiento ilegal. Sin embargo, ningún árbitro se da cuenta, ni el jugador de blancas reclama el movimiento ilegal. En cambio, el jugador de blancas juega Te8+, reclamando jaque mate.

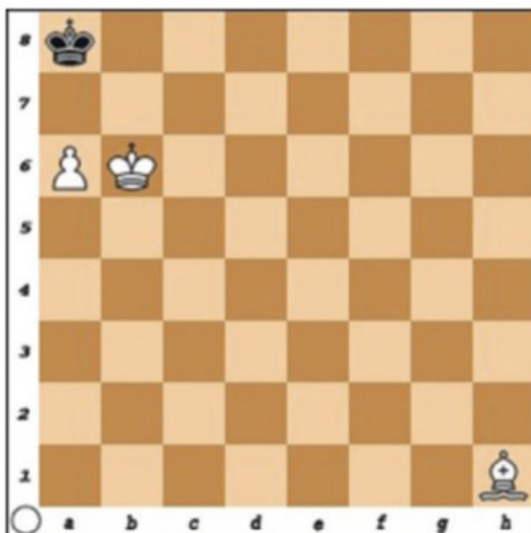
¡El resultado de la partida es 1-0!



Ejemplo 2b.

El jugador de negras acaba de mover Ra8, un movimiento ilegal. Sin embargo, ningún árbitro se da cuenta, ni el jugador de blancas reclama el movimiento ilegal. En cambio, las blancas juegan a7, reclamando jaque mate.

¡El resultado de la partida es 1-0!



INCIDENTES QUE SUCEDIERON DURANTE TORNEOS

Caso A - Posiciones ilegales en ajedrez Rápido y Relámpago.

Este caso se planteó en un torneo de ajedrez Rápido-Relámpago en Marzo de 2018 en la India.

Los lectores deberán tener en cuenta que esta partida se jugó sin suficiente "supervisión arbitral" (como máximo supervisar tres partidas para ajedrez Rápido y una para ajedrez Relámpago).

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

Ambos jugadores tienen apuros de tiempo. El jugador A mueve un peón a la octava fila, pero con las prisas por coger una dama de un tablero cercano, coge y coloca otro REY en el cuadro de promoción y presiona su reloj.

Ningún árbitro lo nota, tampoco el jugador B, el cual hace su siguiente movimiento y presiona el reloj. En este momento, un árbitro se da cuenta de la posición imposible.

¿QUÉ HACE EL ÁRBITRO?

Este es un ejemplo extremo, prácticamente imposible de pensar que se pueda dar antes de que suceda, por lo tanto y por supuesto, no hay un artículo específico que lo cubra.

Sin embargo, las Leyes del Ajedrez prevén casos tan extremos dentro de su Prefacio:

Las Leyes del Ajedrez no pueden abarcar todas las situaciones posibles que pueden surgir durante una partida, así como tampoco pueden regular todas las cuestiones administrativas. En los casos no regulados con precisión por un Artículo de las Leyes, debería ser posible llegar a una decisión correcta estudiando situaciones análogas examinadas en las mismas.

Las Leyes presuponen que los árbitros tienen la competencia, recto juicio y absoluta objetividad necesarios para ello. Una reglamentación excesivamente detallada podría privar al árbitro de su libertad de criterio e impedirle hallar la solución a un problema, guiada por la ecuanimidad, la lógica y la consideración de factores especiales.

El próximo paso como árbitro sería determinar qué Artículo(s) podría(n) ser aplicado(s) a este ejemplo tan extremo. Sugerimos que sea el Artículo A.4.4:

Si el árbitro observa que ambos reyes están en jaque, o un peón en la fila más alejada de su posición original, deberá esperar hasta que se complete el próximo movimiento. Entonces, si la posición ilegal sigue sobre el tablero, se declarará la partida tablas.

La intención del artículo A.4.4 es cubrir "posiciones imposibles" e incluye dos ejemplos explícitamente. Sin embargo, es "juicioso" considerar dos reyes del mismo jugador como posición imposible al igual que nueve peones del mismo jugador. La lista podría ser interminable y, por lo tanto, el Prefacio es una magnífica guía para tales situaciones.

Caso B - Tablas por cinco repeticiones después de Jaque Mate.

Este caso se planteó durante el torneo "First Saturday" en mayo de 2018 en Hungría.

El MI Akshat Khamparia (IND) estaba jugando con el MI Bo Li (CHN). Después de un movimiento del MI Li, este detuvo el reloj y le dijo al Árbitro Principal "Repetición". El Árbitro Principal inmediatamente rechazó la reclamación de tablas realizada incorrectamente.

Básicamente hay dos maneras de reclamar tablas correctamente. En términos generales, estas dos formas son ANTES de tu movimiento o DESPUÉS del movimiento de tu oponente:

9.2.1 La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, cuando la misma posición, al menos por tercera vez (no necesariamente por repetición de movimientos)

9.2.1.1 Va a producirse, si el jugador primero anota su movimiento, que no puede ser cambiada, en su planilla y declara al árbitro su intención de realizarla; o

9.2.1.2 Acaba de producirse y el reclamante está en juego.

El Árbitro Principal intentó explicar los artículos anteriores al MI Li, pero parecía haber una barrera con el idioma. Unos movimientos después, el MI Li hizo lo mismo, y de nuevo, el Árbitro Principal rechazó la reclamación de tablas realizada incorrectamente.

La partida continuó y el MI Khamparia finalmente ganó por Jaque Mate.

En este punto, incluso si efectivamente hubiera habido una triple repetición durante la partida, como nunca se reclamó correctamente, el resultado hubiera seguido siendo 1-0.

Sin embargo, después de la partida, el MI Li y el Árbitro Principal intentaron comentar la situación, pero fue un desafío debido a la barrera del idioma. De todos modos, el MI Li finalmente dijo "¡CINCO!" al Árbitro Principal. Por supuesto, ¡eso cambia todo !.

De acuerdo con el, relativamente nuevo, Artículo 9.6.1:

9.6 La partida es tablas si se produce uno o los dos siguientes casos:

9.6.1 la misma posición ha aparecido, como en 9.2.2, al menos cinco veces

Es fundamental señalar que este caso NO es una cuestión de si el jaque mate es más IMPORTANTE que la quintuple repetición. La pregunta es qué pasó PRIMERO. Si se hubiera producido una repetición de cinco veces entonces ¡eso terminó la partida en ese momento!

¡No hay partida después de este punto!

El Árbitro Principal lo comprobó, y de hecho hubo una quintuple repetición, en los movimientos 60, 62, 68, 73 y 75. ¡Puede ser un desafío encontrar quintuples repeticiones!

El resultado se modificó a tablas.

Caso C - Reclamación sobre el Reloj después de la partida.

Este caso se planteó en el torneo "Chicago Class" en Julio de 2018.

El escenario fue la Sección de Maestros, ronda 2, tablero 1. El control de tiempo era de 100 minutos para los primeros 40 movimientos, luego 30 minutos más para el resto de la partida, con una DEMORA (delay) de 10 segundos por movimiento. DEMORA es diferente de INCREMENTO, ya que el tiempo de DEMORA NO SE AÑADE al tiempo disponible del jugador.

Si un jugador mueve dentro de los 10 segundos de DEMORA, no gana ni pierde tiempo. De lo contrario, si un jugador tarda más de 10 segundos en mover, entonces su reloj comienza a descontar de su tiempo disponible.

Los jugadores eran el MF Vincent Tsay (USA) vs. el MI Zhaozhi (George) Li (USA).

Por último observar que el reloj de la partida fue proporcionado por el MF Tsay (jugador de las piezas blancas).

La situación fue que el jugador de blancas se había quedado sin tiempo. El jugador de negras reclamó la victoria por tiempo, y un Director del Torneo (árbitro) confirmó la reclamación. Sin embargo, el jugador de blancas inmediatamente reclamó a su vez que el reloj no había sido configurado para la DEMORA de 10 segundos.

Esto se confirmó, ningún JUGADOR tuvo la demora de 10 segundos, tampoco reclamaron al respecto durante la partida y ningún árbitro lo notó.

Los siguientes artículos se consideraron para tomar una decisión sobre la reclamación:

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 deberá hacer uso de su mejor criterio al determinar los tiempos que deben aparecer en el reloj de ajedrez reemplazado.

6.10.2 Si se descubre durante la partida que la configuración de cualquiera de ambos relojes es incorrecta, un jugador o el árbitro parará los relojes de inmediato. El árbitro introducirá la configuración correcta y ajustará los tiempos y el contador de movimientos si es necesario. El árbitro hará uso de su mejor criterio al determinar la configuración del reloj.

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

- 1) El reloj no tenía configurados los 10 segundos de demora, pero NO era un "defecto evidente".
- 2) No se hizo ninguna reclamación sobre la configuración del reloj "DURANTE la partida".
- 3) Ninguno de los jugadores estaba en desventaja respecto del otro debido a la configuración.
- 4) Es imposible calcular y agregar los tiempos de DEMORA que se han utilizado.

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

Caso D - Varios Finales de Partidas.



EJEMPLO 1:

El jugador de blancas juega Cxg5, su segundo movimiento ilegal. El ÚNICO movimiento legal es Cxf4 mate, por lo tanto TABLAS. Las blancas no pueden ganar debido a dos movimientos ilegales, y las negras no pueden ganar por ninguna serie de movimientos legales.

EJEMPLO 2:

Es el turno del jugador de blancas, pero su bandera cae.

El ÚNICO movimiento legal es h7 mate, por lo tanto TABLAS. Las blancas no pueden ganar por estar fuera de tiempo, y las negras no pueden ganar por ninguna serie de movimientos legales.



EJEMPLO 3:

El jugador de negras juega ... Dc5, y entonces cae la bandera del jugador de blancas. La ÚNICA jugada legal es Rxc5 ahogado, por lo tanto TABLAS. Las blancas no pueden ganar por estar fuera de tiempo, y las negras no pueden ganar por ninguna serie de movimientos legales.

