

ción de posición conforme al Art. XII-3. Por lo tanto si la movida en cuestión fue mate, en los términos descritos, el jugador que dio mate ha ganado la partida, o si dicha movida motivó las tablas en los términos descritos, la partida es tablas, y el hecho de que uno u otro reloj haya seguido caminando carece de importancia.

Ordinariamente el director encontrará suficientes datos para decidir sobre cualquier cuestión en relación con el Art. XIV-4, y de inmediato se dará cuenta si la última movida fue hecha dentro del límite de tiempo aunque haya estado ausente en el preciso momento de su ejecución. La bandera del reloj y el formulario del jugador son usualmente evidencia suficiente para formular una decisión. Sin embargo, de acuerdo con lo antes dicho, un jugador puede haber concluido su movida de acuerdo con el artículo VII la cual haya conducido al mate o al empate, y que su bandera haya caído antes o después de soltar la pieza movida, en cuyo caso no es posible adivinarlo y para saberlo solamente sería posible estando presente. Por tal motivo, el director del torneo deberá asegurarse de que nunca falte su presencia para atestiguar las últimas movidas de jugadores que apremiados por el tiempo tengan la posibilidad de llegar a un mate, un empate o una reclamación de tablas por repetición de jugadas.

Con respecto a la sección No. 5, cada jugador es responsable de que los relojes funcionen correctamente. Cada uno debe asegurarse de que al pisar el botón, su propio reloj se detenga mientras el de su adversario se pone en movimiento.

También debe cerciorarse de que los relojes guarden un tiempo razonablemente exacto y que las banderitas funcionen correctamente.

Cualquier demora en reportar un defecto del reloj no puede remediarse a base de ajustar los tiempos ya registrados. Si un jugador pretende exigir que su reloj se atrase o el de su adversario se adelante, debe rechazarse su proposición. (En el Match de EE.UU. contra la U.R.S.S. de 1954, Reshevsky pedía que el reloj de Smislov, su contrincante, se ajustara porque había permanecido parado durante 35 minutos. Naturalmente, su pretensión fue rechazada).

Sin embargo, si el director se da cuenta de que los relojes no es-

tán funcionando perfectamente deberá parar la partida y sólo continuarla cuando éstos hayan sido reparados o substituidos tomando en cuenta los tiempos registrados por los relojes defectuosos al tiempo de la interrupción. Ningún ajuste de tiempo debe hacerse. Además debe tomarse en cuenta que esta intervención del director es aplicable únicamente en el caso de que los relojes estén descompuestos. Bajo ninguna circunstancia deberá el director (o cualquiera otra persona) llamar la atención al hecho de que un jugador se olvidó de pisar el botón de su reloj.

En la sección 6 del artículo XIV hay una parte que dice: "los relojes deben ser detenidos..." Nótese que los jugadores no tienen el derecho de parar los relojes durante el curso de una partida, este le corresponde exclusivamente al director. El único caso en que el jugador puede y debe parar los relojes, es el de partida suspendida a que se refiere el Art. XV-1.

Art. XV DE LA SUSPENSION DE LA PARTIDA

1.—Cuando transcurrido el tiempo determinado para juego, la partida aun no ha terminado, el jugador a quien le corresponde el turno, debe anotar en su formulario de manera clara, íntegra y precisa, la jugada que pretende ejecutar, luego deberá colocar dentro de un sobre suministrado para el caso, tanto su formulario como el de su adversario, sellar el sobre y parar los relojes. Si el jugador ha ejecutado su movida sobre el tablero, deberá sellar esa misma movida en su formulario.

2. En la carátula del sobre deben indicarse:

- (a) los nombres de ambos jugadores.
- (b) la posición producida inmediatamente antes de la movida sellada.
- (c) El tiempo consumido por cada jugador.

(d) El nombre del jugador que selló la movida y el número ordinal de ésta.

3.—El sobre deberá ser cuidadosamente custodiado.

COMENTARIOS AL Art. XV

Al terminarse la sesión de juego se avisa a los jugadores que el juego debe cesar: el Director y sus ayudantes se van entonces tablero por tablero revisando las partidas no terminadas. En cada tablero donde el número prescrito de movidas haya sido completado, se le entrega un sobre apropiado al jugador a quien le corresponde el turno y se le instruye para que selle su movida. Debe tenerse mucho cuidado de que la movida sellada sea correctamente anotada, la anotación no debe ser tan breve que resulte ambigua, lo cual bien podría causar al jugador que la anota graves perjuicios.

Las copias al carbón de los formularios no deberán incluirse dentro del sobre sellado.

Aparte de la información en la lista del artículo XV-2, es muy conveniente agregar la fecha y hora en que la partida deberá reanudarse y para asegurarse de que ambos jugadores están enterados de los detalles escritos en la carátula del sobre y de acuerdo con ellos, el Director debe pedirles que firmen el sobre. Luego él mismo debe custodiar el sobre hasta la reanudación de la partida.

Art. XVI

LA REANUDACION DE LA PARTIDA

1.—En el momento de la reanudación se reconstruirá sobre el tablero la posición alcanzada en el momento de la suspensión y se determinará en los respectivos relojes de los contrincantes el tiempo empleado por cada uno de ellos hasta el momento de suspenderse la partida.

2.—El sobre solamente se abrirá cuando el jugador a quien le

corresponde el turno (esto es, el jugador que debe contestar a la movida sellada) se encuentre presente, y su reloj se pondrá en movimiento luego que la jugada sellada se ejecute sobre el tablero.

3.—Si el jugador a quien corresponde el turno se encuentra ausente en el momento de la reanudación, se pondrá en marcha el reloj pero el sobre sólo se abrirá cuando haya llegado.

4.—Si se encuentra ausente el jugador que selló la jugada secreta, el jugador a quien corresponde el turno no se encuentra obligado a contestar sobre el tablero a la jugada sellada, sino que tiene también el derecho de escribir su propia jugada de respuesta en su formulario, colocarlo dentro de un sobre, detener su reloj y poner en marcha el de su adversario.

5.—Si el sobre que contiene la movida sellada en el momento de la suspensión se ha extraviado, y no es posible, mediante acuerdo de los jugadores, restablecer la posición y los tiempos empleados durante la partida suspendida o si por cualquier otro motivo no puede restablecerse la posición y los tiempos empleados, la partida deberá anularse y jugarse una nueva en lugar de la que había sido suspendida.

Si se ha extraviado el sobre que contiene la jugada secreta en el caso previsto en el precedente 4, la partida debe reanudarse a partir de la posición existente al momento de la suspensión y con los tiempos empleados hasta ese momento.

6.—Si en el momento de la reanudación han sido determinados incorrectamente los tiempos empleados y uno de los jugadores lo hace comprobar antes de efectuar su primera jugada, el error debe ser rectificado, pero si en ese momento no se comprueba el error la partida continuará sin dicha corrección.

COMENTARIOS AL Art. XVI

Si ambos contendientes convienen en algún resultado antes de llegar la hora de reanudación de la partida, deben notificarlo al director, puesto que de otra manera se expondrían a ser penalizados conforme al Art. XVII. 2 y 4.

Art. XVII

LA PERDIDA DE LA PARTIDA

Un jugador pierde la partida;

1.—Cuando no ha completado el número prescrito de jugadas en el tiempo establecido.

2.—Cuando se presenta ante el tablero con más de una hora de retraso.

3.—Quien ha sellado una movida cuya significación real es imposible establecer.

4.—Cuando durante el curso de la partida se rehusa a obedecer o aplicar el presente reglamento de juego.

COMENTARIOS AL Art. XVII

Si ambos jugadores se presentan ante el tablero con más de una hora de retraso o si ambos se rehúsan a obedecer y aplicar el presente reglamento, la partida debe declararse perdida para ambos.

La F. I. D. E. indica que un jugador pierde la partida por tiempo si llega con más de una hora de retraso tanto al principiar como al reanudarla y que si ambos se retrasan más de una hora ambos pierden por tiempo.

Cuando el jugador que selló la jugada secreta no se presenta a la hora de reanudación mientras su adversario sí se presenta y que después de una hora aún sigue ausente el primero, pierde el juego a menos que haya sido previamente decidido por una de las siguientes circunstancias:

(a) el jugador ausente ganó la partida porque la jugada sellada fue mate.

(b) el jugador ausente empató la partida porque su movida sellada produjo tablas por ahogo.

(c) el jugador que está presente había perdido la partida conforme al Art. 17-1 por haber excedido el límite de tiempo antes de completar el número prescrito de jugadas.

Esta interpretación de la F. I. D. E. confirma la regla básica de que cualquier cosa que ocurra después de terminada la partida, carece de importancia en relación con la misma.

Se preguntó a la F. I. D. E. si un jugador podía perder por tiempo cuando la posición era tal, que no fuera posible llegar al mate, no importa como se jugase.

El comité respectivo contestó que un jugador que no completa el número prescrito de jugadas en el tiempo límite pierde por tiempo y agregó que el hecho de ANUNCIAR mate, o jaque perpetuo o ahogo, no tiene estabilidad legal y si el adversario no se rinde o no conviene en que la partida sea tablas, las movidas que conduzcan al mate, al ahogo o a la repetición de posición deben hacerse sobre el tablero. Un jugador no se salva de la pérdida de la partida con sólo anunciar las movidas que intenta ejecutar, aunque ellas conduzcan al mate o al empate fortuito, sino que la única salvación es ejecutando dichas movidas sobre el tablero dentro del límite de tiempo.

La tercera sección del artículo XVII, fue enmendada en 1965, siendo actualmente tal como se indicó antes.

La versión de esta misma sección anteriormente era la siguiente:

“Cuando su jugada secreta es ilegal o de tal manera imprecisa, que imposibilite determinar su significado real”.

Conforme a esta letra, al director no se le concedía jurisprudencia en caso de que la movida secreta fuera ilegal; es decir, su única opción era declarar perdida la partida por aquel que por un equívoco, había sellado una movida ilegal, aunque se viera claramente que su intención era evidente, y solamente en el caso de una movida imposible o el de una ambigua debía el director hacer un esfuerzo por establecer la significación real de la movida escrita.

Hace algún tiempo se le pidió a la F.I.D.E. una interpretación a la sección 3 del Art. XVII pero se negó a hacerlo. El comité sostuvo que compete a los directores de torneo decidir lo necesario de acuerdo a las circunstancias en cada caso particular. A la única conclusión a que se llegó fue que los directores debían hacer caso omiso de la letra de la sección 3 y usar su propio criterio. Se le propuso esto a la F.I.D.E. una semana antes del congreso de 1965 y como resultado se obtuvo la nueva letra de esta sección. La nueva versión concede mucho mayor amplitud al criterio del árbitro y legaliza la anterior interpretación de la F.I.D.E. Sin embargo, al usar su criterio, el director solamente permitirá la corrección de una movida sellada que resulte ilegal, imposible o ambigua, en caso de que la intención del jugador sea evidente.

Por ejemplo: Si un jugador sella la movida A-5CD, que es imposible, el director, usando su criterio puede decidir que el jugador intentó A-5CR, o si un jugador sella la movida R-1A, siendo ilegal, el director puede decidir que el jugador quiso escribir R-1C, siempre y cuando esta sea la única movida legal del rey. Sin embargo, el director debe declarar perdida la partida a un jugador que haya sellado una movida ilegal ambigua o imposible cuando no sea absolutamente evidente la intención del jugador, sino que se requiera una interpretación basada en la habilidad ajedrecística del director. Por ejemplo: Un jugador en un torneo reciente selló la siguiente movida ambigua: A-D sin especificar el número de la casilla que en la columna de dama debía ocupar el alfil. En la posición suspendida el alfil podía ir a 6D y a 8D siendo ambas movidas legales, posibles y lógicas. Para poder decidir cual casilla era la intentada por el jugador se requería un análisis del director. Este no supo que hacer y le permitió al jugador decidir a cual de las dos casillas debía ir el alfil permitiéndole seguir el juego. Indiscutiblemente éste fue un grave error del director. El jugador debió descalificarse y declarársele perdida esa partida.

Art. XVII (A.)
LA PROPOSICION DE TABLAS

1.—La proposición de tablas debe ser hecha por el jugador cuando acaba de hacer su jugada. Luego de proponer las tablas, para su

reloj y pone en marcha el del adversario. Este último puede aceptar la proposición o puede bien sea verbalmente o por medio de ejecutar su movida, rechazarla. Durante ese intervalo, el jugador que hizo la proposición no puede retirarla.

2.—Si un jugador exige tablas al amparo del Art. XII-3, su reloj debe seguir en marcha hasta que el director haya verificado la legitimidad de la reclamación.

Si la reclamación era correcta el juego es tablas. Si la reclamación resulta ser incorrecta, el juego continuará, a menos que el reclamante, durante ese intervalo, haya rebasado el límite de tiempo; en cuyo caso, el juego se declarará perdido por él.

Aunque la regla de las 30 movidas para proponer las tablas fue repelida por el congreso de 1964 de todos modos se espera que los directores impongan castigos a jugadores encontrados "infraganti" de violaciones a los principios morales del juego. En casos extremos el castigo puede llegar a la pérdida de la partida.

ART. XVII DEL COMPORTAMIENTO DE LOS JUGADORES

(a) Durante el curso de una partida se prohíbe a los jugadores servirse de apuntes, bien sea manuscritos o impresos y hacer uso de otro tablero para analizar la partida. También se les prohíbe a los jugadores recurrir a la opinión de terceros y hacerse aconsejar, en cualquier forma.

(b) Tampoco se permite análisis alguno de la partida dentro de la sala de juego, tanto durante la partida cuanto durante el periodo de suspensión.

(c) Está prohibido distraer o perturbar en cualquier forma al adversario.

2.—La sanción para la infracción a las normas establecidas en el precedente apartado I. puede llegar hasta la pérdida de la partida.

COMENTARIOS AL Art. XVIII

Estas reglas comunes y corrientes se circunscriben a lo esencial dejando al director y a los jugadores decidir qué es lo que debe considerarse buena o mala conducta en otros aspectos. Sería muy difícil legislar sobre todas las formas en que un jugador puede molestar a su adversario.

El director puede determinar, de acuerdo con su criterio si un jugador ha sido molestado, distraído o perturbado por su adversario y si se necesita puede imponer un castigo de conformidad con el Art. XVIII-I (c). Sin embargo, mencionamos una de las más comunes formas en que algunos jugadores distraen y molestan muy a menudo a sus adversarios: la continua e insistente imploración de tablas. En contestación a una sugestión de la federación Rusa de Ajedrez, la F.I.D.E., por medio de su cuerpo legislativo dio la siguiente interpretación al Art. XVIII. I, (c):

“Esta cláusula debe aplicarse a aquel jugador que habiendo propuesto tablas, repita su proposición sin razones evidentemente bien fundadas, antes de que su adversario, en su turno, haya hecho uso de su derecho de proponer tablas”.

Art. XIX

DE LOS DIRECTORES DE TORNEO O DE MATCH

Para dirigir la competencia debe designarse un juez (también llamado árbitro o más comunmente DIRECTOR), sus atribuciones son las siguientes:

(a) Vigilar la observancia rigurosa de este reglamento.

(b) Vigilar el desarrollo de la competencia, determinar si los jugadores no se han excedido de los límites de tiempo establecidos; fijar la fecha y hora para la reanudación de las partidas suspendidas; cuidar que se observen las disposiciones del artículo XV de este reglamento; verificar muy especialmente si las anotaciones guardadas en el sobre son exactas; custodiar el sobre hasta la reanudación de la partida suspendida, etc., etc.

(c) Hacer aplicar sus decisiones en las controversias que se hayan suscitado durante el curso de la competencia.

(d) Aplicar a los jugadores las penas correspondientes por cualquier falta o infracción cometida contra el presente reglamento.

Art XX

DE LA INTERPRETACION DEL PRESENTE REGLAMENTO

En caso de dudas sobre la aplicación o interpretación del presente reglamento, la F.I.D.E. examinará las cuestiones que se le sometan y decidirá oficialmente.

Las decisiones publicadas en la Revista de la F.I.D.E. son de observancia obligatoria para todas las Federaciones afiliadas.

COMENTARIOS AL Art. XIX

He aquí una pequeña lista de otros trabajos que corresponden a los directores de torneos:

1.—Asegurarse de que todos los jugadores sepan la fecha y hora en que las partidas suspendidas deberán jugarse. El horario debe desplegarse prominentemente en la sala del torneo.

2.—Colocar en lugar prominente una lista de las especificaciones concernientes a límites de tiempo, sistemas de pareo, de desempate, etc.

3.—Preparar un pizarrón de antemano en el que aparecerán las listas de los jugadores con sus respectivas clasificaciones (RATINGS) y donde los resultados se irán anotando ronda por ronda diariamente.

4.—Obtener el domicilio y teléfono local de cada jugador con objeto de poder localizarlo en caso necesario.

5.—Revisar todos los relojes con objeto de cerciorarse de que no están defectuosos antes de que el torneo empiece.