

EDITORIAL

Tienes ante tí el número 6 de la Revista Electrónica de la Escuela de Ajedrez de la UNED.
En las diferentes secciones en este número puedes encontrar:

Reglamento: Artículo sobre la notación de las partidas de torneo.

Mates: El mate del Boden.

Historia y Curiosidades: Artículo sobre los relojes de ajedrez

Táctica por temas: La atracción.

Frases famosas de Alekhine.

El cuadrado mágico. Nuestra habitual sección que manifiesta toda la belleza del ajedrez, con posiciones extraídas del libro de René Mayer del mismo título, editado por La Casa del Ajedrez.

Entre las noticias tratadas en este número se encuentran:

Campeonato del Mundo de la FIDE.

Duelo por equipos entre humanos y computadoras.

Detectores de metales para descubrir tramposos.

Situación actual de la reunificación de los títulos mundiales.

Esperamos que los contenidos de este número sean de tu agrado. Os animamos desde aquí a aportar cualquier material que consideréis interesante para mejorar los contenidos de nuestra revista, ya sean artículos, partidas comentadas o enlaces interesantes que hayáis descubierto. Así mismo queremos que la sección cartas a la redacción sirva de instrumento para intercambiar ideas y opiniones sobre nuestra común afición.

El equipo editorial

EL REGLAMENTO, ESE GRAN DESCONOCIDO LA ANOTACIÓN DE LAS JUGADAS.

Por José-Ángel López de Turiso. Escuela de Ajedrez de la U.N.E.D.

Todas las instrucciones relativas a la anotación de las jugadas durante una partida de ajedrez se encuentran tipificados en el artículo 8, que dice así:

NORMATIVA

8.1 En el transcurso de la partida cada jugador está obligado a anotar sus propias jugadas y las de su adversario en la forma correcta, jugada tras jugada, de forma tan clara y legible como sea posible, en anotación algebraica (ver Apéndice E), en la planilla prescrita para la competición. Está prohibido anotar las jugadas antes de realizarlas, excepto cuando el jugador esté reclamando tablas según los artículos 9,2 o 9.3.

Si así lo desea, un jugador puede replicar a una jugada de su adversario antes de anotarla. Debe anotar su jugada previa antes de realizar otra. Ambos jugadores deben anotar en su planilla la oferta de tablas. (Ver Apéndice E. 13').

Si un jugador está imposibilitado para anotar, puede ser acompañado por un asistente. bajo la aceptación del arbitro, para desempeñar dicha labor. El arbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada.

8.2 La planilla estará a la vista del arbitro durante toda la partida.

8.3 Las planillas son propiedad de los organizadores del torneo.

8.4 Si un jugador dispone de menos de cinco minutos en su reloj y no tiene un tiempo adicional de 30 segundos o más añadidos con cada jugada, no está obligado a cumplir los requisitos del Artículo 8.1. Inmediatamente después de que haya caído una bandera, el jugador debe actualizar completamente su planilla antes de mover una pieza sobre el tablero.

8.5 a. Si ningún jugador está obligado a anotar la partida según el Artículo 8.4, el arbitro o un

asistente procurará estar presente y anotar las jugadas. En tal caso. inmediatamente después de que haya caído una bandera, el arbitro parará los relojes. Después ambos jugadores actualizarán sus planillas, utilizando la planilla del arbitro o la del adversario.

b. Si sólo un jugador no está obligado a anotar la partida según el Artículo 8.4, debe actualizar completamente su planilla en cuanto haya caído cualquiera de las dos banderas antes de mover cualquier pieza en el tablero. Supuesto que el jugador esté en juego, puede utilizar la planilla de su adversario pero tendrá que devolverla antes de hacer una jugada.

c. Si no hay ninguna planilla completa disponible, los jugadores deben reconstruir la partida sobre un segundo tablero bajo el control del arbitro o un asistente. Primero, y antes de que se realice la reconstrucción, el arbitro anotará la posición actual de la partida, el tiempo transcurrido en ambos relojes y el número de jugadas realizadas, si se dispone de tal información.

8.6 Si no se pueden actualizar las planillas de forma que muestren que un jugador ha sobrepasado el tiempo asignado, la siguiente jugada realizada será considerada como la primera del siguiente periodo de tiempo, salvo que sea evidente que se han realizado más jugadas.

8.7 Al finalizar la partida ambos jugadores firmarán las dos planillas, indicando el resultado. Dicho resultado permanecerá aunque sea incorrecto, salvo que el arbitro decida otra cosa.

INTERPRETACIÓN DE LA NORMATIVA

Los dos jugadores tienen la obligación de apuntar la partida completa, con una letra todo lo clara y legible que sea posible, en notación algebraica. Si una

planilla no es legible, está incompleta o está escrita en otra notación (por ejemplo en descriptiva) esa planilla no tiene validez alguna y no puede ser utilizada como prueba para ningún tipo de reclamación. Además las jugadas deben ser anotadas en la planilla proporcionada por la organización, no puede utilizarse ningún otro soporte.

Está prohibido anotar las jugadas antes de realizarlas. Esta era una costumbre bastante extendida, e incluso potenciada en algunas escuelas de ajedrez: se recomendaba a los alumnos anotar la jugada con antelación para evitar los nervios y las precipitaciones y repasarla antes de hacerla efectiva sobre el tablero. Esto ahora está expresamente prohibido. La única excepción es ante una reclamación de tablas por repetición de posición (<http://www.uned.es/escuela-ajedrez/revista/numero2/reglamento/index.html>) o por la regla de las 50 jugadas (<http://www.uned.es/escuela-ajedrez/revista/numero3/reglamento/index.html>), donde es necesario anotar la jugada previamente para poder reclamar.

Es posible replicar a la jugada del adversario sin haberla anotado previamente, pero no es posible haber dejado de anotar 2 jugadas propias, es decir se puede replicar sin haber anotado pero, antes de efectuar nuestro siguiente movimiento tenemos que haber apuntado nuestra jugada anterior (y lógicamente la anterior del adversario también).

Las ofertas de tablas deben anotarse con el signo (=) inmediatamente después de la jugada. Esto representa una novedad respecto a versiones anteriores del reglamento, donde esto no estaba tipificado.

Cuando un jugador está imposibilitado para anotar la partida por alguna razón puede utilizar un asistente que le haga esta labor, aunque el tiempo deberá ser ajustado a criterio del árbitro para compensar el tiempo que pierde el único jugador que puede apuntar.

La planilla debe estar a la vista del árbitro en todo momento pues puede necesitar hacer algunas comprobaciones sin necesidad de molestar a los jugadores. Esto afecta especialmente a los jugadores que tenían la costumbre de apuntar previamente sus jugadas, pues también solían taparlas con el bolígrafo o con una pieza comida,

mientras las repasaban, para no dar pistas al contrario. No puede haber ningún objeto sobre la planilla, ni puede meterse ésta total o parcialmente debajo del tablero durante el juego.

Al ser las planillas propiedad del organizador del torneo, éste puede hacer con ellas lo que quiera en cuanto a darles difusión o publicarlas mediante cualquier medio. Los jugadores no tienen ningún derecho sobre sus planillas ni tienen ningún tipo de derechos de autor ni propiedad intelectual.

Los jugadores que están bajo extrema presión del tiempo (menos de 5 minutos para el control) no tienen la obligación de anotar las jugadas. En cuanto pasa el control de tiempo, el jugador que dejó de anotar debe reconstruir su planilla con la ayuda de la planilla del adversario o de anotaciones del árbitro, si es necesario.

Al finalizar la partida los jugadores deben firmar ambas planillas. Si el resultado firmado es incorrecto, el árbitro no tiene ninguna obligación de modificarlo, aunque tiene la potestad de hacerlo si lo considera oportuno.

EL ESPÍRITU DE LA NORMA

El sentido de la obligatoriedad de anotar las partidas es doble: por una parte son la única prueba que puede aportar un jugador de cara a una posible reclamación o irregularidad, por otra es el único medio de dar a conocer al público las partidas que se disputan en diferentes eventos. Una vez establecida la notación algebraica como universal, por ser más práctica y sencilla, sólo tienen validez las planillas anotadas en este sistema.

La prohibición de anotar las jugadas previamente hay que interpretarla en el sentido de no ayudarse de notas escritas. El reglamento prohíbe expresamente la utilización de notas de cualquier tipo para aumentar la memoria u organizar los análisis durante el juego, la anotación de una jugada mientras se comprueba o se analiza otra puede ser interpretado como una ayuda a la memoria.

EL MATE DE BODEN

Por José-Ángel López de Turiso. Escuela de Ajedrez de la U.N.E.D.



Únicamente con dos alfiles, que acaban con el rey actuando en diagonales cruzadas. El rey atacado debe tener dos obstáculos, en forma de piezas propias, que le eviten escapar. La posición final es similar a esta:

Se observa el ataque cruzado de los alfiles por las diagonales y la necesidad de que 2 piezas quiten el acceso al rey a las casillas no batidas por los alfiles. Estas dos piezas “colaboradoras” son típicamente una torre y un caballo en la posición que presenta el diagrama.

Este mate se dio por primera vez en una partida amistosa, celebrada en Londres en 1860, entre Schulder y Boden y que terminó en solamente 15 jugadas. Este impactante jaque mate, precedido de un espectacular sacrificio de dama, es tan vistoso que su nombre quedó ligado para siempre a Boden, quien tuvo el acierto y la suerte de darlo por primera vez y que la partida pasara a los anales de la historia del juego.

Por su brevedad y enorme interés histórico resulta interesante incluir aquí la partida completa:

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.c3 f5 4.Ac4 Cf6 5.d4 fxe4 6.dxe5 exf3 7.exf6 Dxf6 8.gxf3 Cc6 9.f4 Ad7 10.Ae3 0-0-0 11.Cd2 Te8 12.Df3 Af5 13.0-0-0 d5 14.Axd5 Dxc3+ 15.bxc3 Aa3# 0-1

En el diagrama se muestra la posición final con los alfiles dando mate.

Lo más frecuente es que este modelo de mate surja tras el enroque largo o con el rey en el centro (conviene observar que si el rey estuviera una casilla más cerca de la esquina ya no podría actuar el alfil de la diagonal corta), por lo que es mucho menos frecuente encontrarlo sobre el enroque corto, ya que el rey tendría que haberse desplazado hasta la casilla f1. Las piezas que colaboran involuntaria pero necesariamente para estorbar a su propio rey son el caballo y la torre, que ocupan respectivamente la segunda (o séptima) y primera (u octava) filas.



En este mate se da con mucha frecuencia en la práctica, y no son pocos los principiantes y aficionados que omiten el remate y contribuyen a engrosar la leyenda, y es que no resulta fácil, incluso para jugadores con cierta experiencia, reconocer a tiempo las señales de peligro.

En la base de datos adjunta se puede descargar una colección de miniaturas (partidas cortas, con un máximo de 25 jugadas) que finalizan con el mate de Boden ([Descargar ejemplos](#)). También se pueden descargar las soluciones a los 6 ejercicios propuestos sobre el tema ([Descargar soluciones](#)).

EJERCICIOS

Ejercicio 1. Juegan blancas.



Ejercicio 2. Juegan negras.



Ejercicio 3. Juegan blancas.



Ejercicio 4. Juegan negras.



Ejercicio 5. Juegan negras.



Ejercicio 6. Juegan blancas.



HISTORIA Y CURIOSIDADES

El control del tiempo en ajedrez.

Por José-Ángel López de Turiso. Escuela de Ajedrez de la UNED

Resulta sencillo comprender que para que pueda existir el ajedrez de competición es imprescindible establecer algún tipo de límite en el tiempo de reflexión que tienen los jugadores para pensar sus jugadas. De otro modo se correría el riesgo de encontrarse con algún “abusón” que demorara excesivamente sus jugadas hasta el punto de mermar la tranquilidad y la paciencia no sólo de su rival, sino también del público y de los organizadores del evento. Esta hipotética situación restaría mucha popularidad al ajedrez, tanto a nivel de jugadores como de espectadores, y haría imposible la previsión de horarios de juego y la organización de torneos.

Aunque el reloj de arena se conoce desde el siglo III d.C., su aplicación al juego del ajedrez no se hace hasta mediados del siglo XIX. Se utilizó por vez primera en el torneo de Londres de 1862, que terminó ganando el alemán Anderssen. Los relojes de arena eran los encargados de controlar el tiempo de reflexión asignado, que era de 2 horas para realizar 20 movimientos.

En 1880 el inglés Thomas Brighth Wilson ideó el primer reloj mecánico para jugar al ajedrez y pocos años más tarde, en el torneo de Londres de 1883, estas máquinas modernas desplazaron de los torneos a los antiguos relojes de arena.



Estos primeros relojes analógicos de ajedrez constan esencialmente de dos relojes independientes, uno para controlar el tiempo de reflexión de cada jugador, unidos en la misma carcasa de plástico, madera o metal, y conectados

mediante un dispositivo que impide que los dos relojes puedan estar funcionando simultáneamente. Este dispositivo es un balancín que, en su posición de equilibrio, mantiene detenidos ambos relojes, mientras que en situación de pulsado permite el avance de uno de los relojes mientras mantiene apagado al otro.

Tuvo que pasar más de un siglo, a finales del siglo XX, cuando comenzaron a aparecer y comercializarse los primeros relojes digitales. Los primeros prototipos tenían programados los modos de juego más frecuentes en relojes analógicos, pero pronto incorporaron una importante novedad ideada por el excampeón mundial Bobby Fischer: el incremento de tiempo por jugada realizada. En ciertas modalidades de juego se recibe un tiempo extra de reflexión por cada jugada efectuada. Naturalmente este incremento sólo es posible aplicarlo usando la tecnología digital.



El ajedrez actual evoluciona hacia ritmos de juego más rápidos, jugados con algún incremento de tiempo por jugada realizada, por lo que en un futuro no muy lejano es previsible la desaparición en las competiciones de los antiguos relojes analógicos.

TÁCTICA POR TEMAS

Atracción

Atracción es el recurso táctico que permite llevar una pieza adversaria, preferentemente el rey o la dama, hasta una casilla en la que parece fatídicamente.

También se denomina encaminamiento.

Veamos unos ejemplos que nos ayudarán a entenderlo mejor.



Las negras van a atraer al rey negro, sacrificando la torre, para ganar tiempos y así ayudar a la entrada de la dama.

1...Th3+; 2.Rxh3,Dh8+; 3.Rg3,Dh4++.

Ahora la dama se inmola para atraer al rey a una casilla donde recibe mate.

1.Dg8+,Rxg8; 2.Te8++



Las blancas entregan dos piezas para atraer al rey y lograr un bonito mate.

1.Dxg8+,Rxg8; 2.Th8+,Rxh8; 3.Af7++



Ahora otros ejemplos:



1.Th8+,Rxxh8; 2.Dh7++



1.g5+,Rxxg5; 2.Df4++



1.Td8,Dxxd8; 2.Dh8+,Rf7; 3.Dxxd8



1.Ad5+,Dxxd5; 2.Cf6+



1.Te8,Dxxe8; 2.Cf6+



1.Dxxh5+,Rxxh5; 2.Th7++



1.Dh8+,Rxxh8; 2.Af6+,Rg8; 3.Txe8++



1.Th8+,Axxf8; 2.Dh7+,Rf8; 3.Dxxh8++



1.b4,Axxb4; 2.Cc2 ganando pieza



1.Txc7,Rxc7; 2.Dxxd6+,Rxxd6; 3.Ae5++

Ejercicios (soluciones)

? Mueven blancas

? Mueven negras

Ejercicio 1 ?



Ejercicio 2 ?



Ejercicio 3 ?



Ejercicio 4 ?



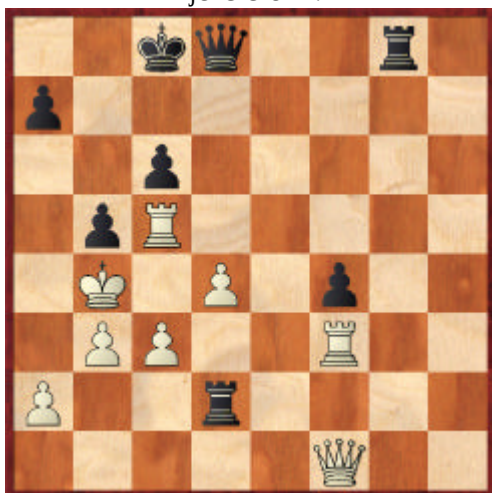
Ejercicio 5 ?



Ejercicio 6 ?



Ejercicio 7 ?



Ejercicio 8 ?



Ejercicio 9 ?



Ejercicio 10 ?



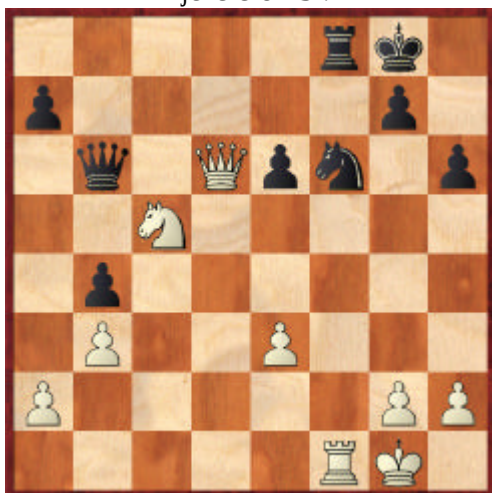
Ejercicio 11 ?



Ejercicio 12 ?



Ejercicio 13 ?



Ejercicio 14 ?



Ejercicio 15 ?



Ejercicio 16 ?



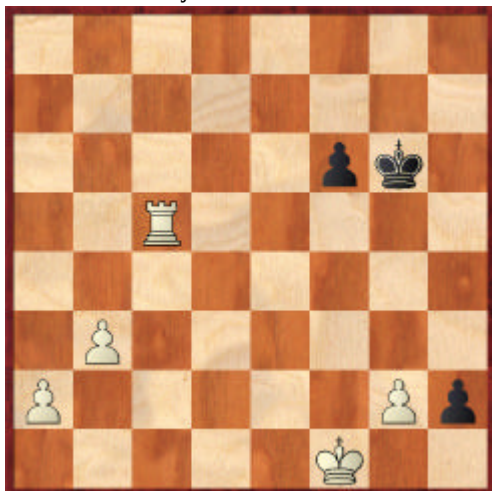
Ejercicio 17 ?



Ejercicio 18 ?



Ejercicio 19 ?



Ejercicio 20 ?



Ejercicio 21 ?



Ejercicio 22 ?



Ejercicio 23 ?



Ejercicio 24 ?



Ejercicio 25 ?



Ejercicio 26 ?



Ejercicio 27 ?



Ejercicio 28 ?



Ejercicio 29 ?



Ejercicio 30 ?



Frases famosas de Alekhine



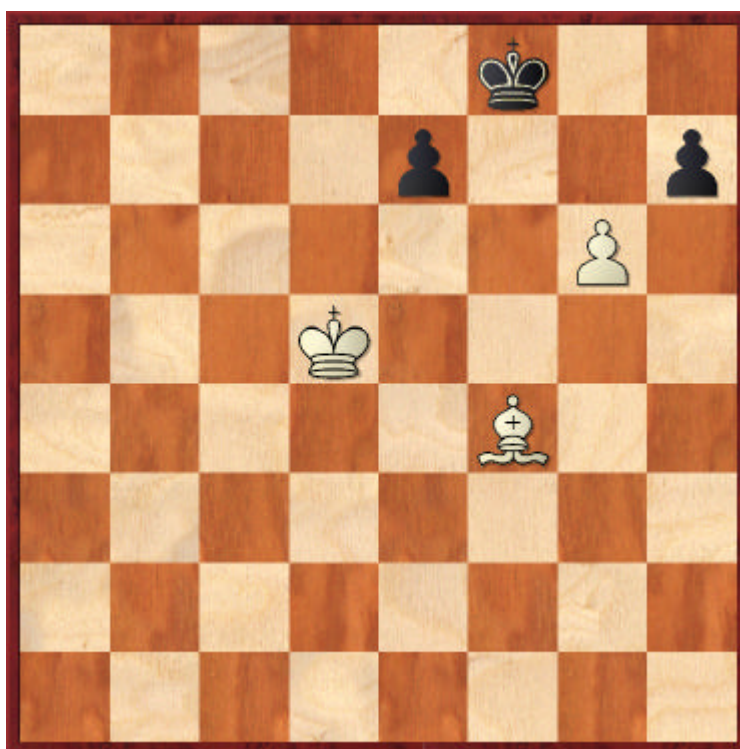
- 1.** La apertura de la posición en el centro, terminará siempre por favorecer al bando que tenga superioridad de espacio.
- 2.** Cuando en cierta ocasión le preguntaron a Alekhine si llevaba su pasaporte consigo el contestó: "Para que necesito el pasaporte si soy el campeón del mundo".
- 3.** No sé cómo podré ganar seis partidas a Capablanca, pero tampoco sé cómo me las podrá ganar a mí.
- 4.** El ajedrez es vanidad.
- 5.** Durante una competencia de Ajedrez, un Maestro de Ajedrez deberá ser una combinación presa de caza y un monje.
- 6.** Sólo un hombre culto puede llegar a las cumbres del Ajedrez.
- 7.** Para competir en Ajedrez es preciso, ante todo, conocer la naturaleza humana y comprender la Psicología del contrario.

EL CUADRADO MÁGICO

La sección del ajedrez mágico, creativo y sorprendente. Todos los estudios se han obtenido, con permiso de su autor (René Mayer), del libro “El Cuadrado Mágico”, editado en 1998 por La Casa del Ajedrez (www.lacasadelajedrez.com), donde puede adquirirse todavía.

Tema: Red de Mate

En este primer ejemplo, compuesto por Troitzky en 1895, las blancas, que parecen abocadas a la pérdida de su último peón y con él a las posibilidades de victoria, se las ingenian para forzar una posición de mate con un alfil solitario.



1. ♗h6+ ♔g8 2. g7 ♕f7

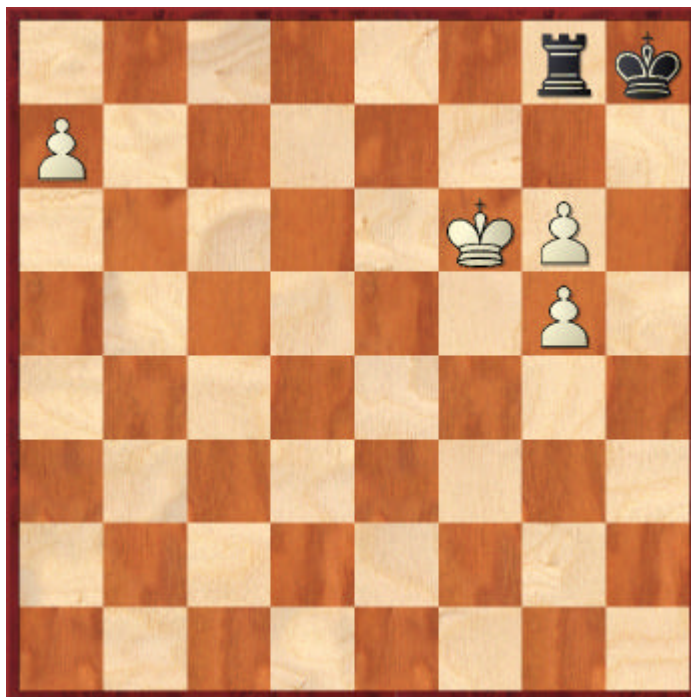
En caso de 2...e6+ seguiría 3. ♕d6! e5 (si 3...♕f7 4. ♕e5 ♔g8 5. ♕f6 e5 6. ♗g5, ganando) 4. ♕e7 e4 5. ♕f6.

La alternativa 2...e5 3. ♕e6 e4 4. ♕f6 tampoco es buena pues el alfil ya está liberado de la defensa de su peón, se capturará el peón e y se obligará al rey negro a ir a h7, permitiendo Rf7 y la consiguiente promoción.

3. g8 ♔+! [3. ♕e5? e6 4. ♕d6 e5=] 3...♕xg8 4. ♕e6 ♔h8 5. ♕f7 e5 6. ♗g7++

Tema: Autoahogo

Este estudio lo compuso Y. Afek en 1983. En este caso las blancas parecen desesperadas ya que sus 3 peones a cambio de la torre están aparentemente controlados, la primera impresión es que van a comenzar a ser capturados inmediatamente. Sin embargo, existe un recurso muy oculto.



1.g7+ ♖h7 2.g6+ ♖h6

Hasta aquí todo forzado, pero ¿cómo continuar para alcanzar las tablas?

3.a8 ♜!

Esta jugada es clave pues desvía a la torre de g7

En caso de jugar 3. ♜e6 las blancas perderían tras ♜xg7+, aunque en cambio lograrían salvarse si las negras juegan erróneamente 3... ♜xg6? debido a 4. ♜d6 ♜xg7 5. ♜c6 ♜a8 6. ♜b7 y tablas porque las negras deben sacrificar su torre por el peón.

3... ♜xa8 4. ♜f7 ♜a7+ 5. ♜g8

Buscando la esquina salvadora.

♜xg7+ 6. ♜h8 ♜a7 7.g7 ♜xg7

Y tablas por ahogado.

NOTICIAS

II Encuentro Mundial Humanos Contra Computadoras

En el mes de noviembre pasado tuvo lugar en Bilbao la segunda edición del Encuentro Mundial Humanos contra Computadoras, en el contexto del Festival Internacional de Ajedrez Villa de Bilbao.

El equipo humano estaba formado, como es habitual, por tres grandes maestros del máximo nivel, en la edición de 2005 tres campeones mundiales de ajedrez:

- Alexander Khalifman. Rusia. ELO 2653. Campeón Mundial 1999-2000.
- Ruslan Ponomarev. Ucrania. ELO 2704. Campeón Mundial 2003-2004.
- Rustam Kasimdzhanov. Uzbekistán. ELO 2670. Campeón Mundial 2004-2006.

El temible equipo de silicio estaba formado por tres de los programas más fuertes del mundo:

- Hydra. Supercomputadora de los Emiratos Árabes. Recientemente había vencido al GM inglés Michael Adams por un contundente 5,5-0,5.
- DeepJunior. Campeón del Mundo en 2004. Empató con Kasparov en el duelo Hombre-Máquina celebrado en Nueva York (2003).
- Fritz. El conocido programa de la casa ChessBase. En este caso era una versión especial denominada "[Fritz Bilbao](#)".

Las dos primeras máquinas estaban conectadas a través de internet desde los Emiratos Árabes y California, respectivamente. Tanto el programa Fritz como los 3 humanos estaban físicamente en Bilbao.

El encuentro se desarrolló a 4 rondas, debiendo enfrentarse cada jugador a todos los jugadores del equipo contrario y repetir una vez contra uno de ellos.

El resultado del encuentro fue 8-4 a favor de las máquinas. De los humanos ninguno alcanzó el 50 % de los puntos, sobre cuatro partidas Ponomarev y Kasimdzhanov hicieron 1,5 puntos y Khalifman sólo 1. Por su parte Hydra y Fritz hicieron 3 puntos y Junior 2, de los cuatro posibles.

El ritmo de juego era bastante lento (40 jugadas en las 2 primeras horas, más 1 hora para el resto de la partida) lo que en principio favorece a los humanos. Es sabido que las máquinas a ritmos más cortos, inferiores a 30 minutos, son prácticamente imbatibles pues no cometen errores al analizar rápidamente las variantes.

Parece demostrarse una vez más tras este encuentro que, al nivel de desarrollo actual de estos programas, sólo los 3 ó 4 mejores jugadores del mundo están en condiciones de enfrentarse a ellos con ciertas posibilidades de éxito. ¿Hasta cuándo? ¿Faltará mucho para la definitiva supremacía de las máquinas?

Campeonato del Mundo de Ajedrez Fide

En la localidad de Potrero de los Funes, en la provincia argentina de San Luis, se celebró durante el pasado otoño el Campeonato del Mundo de ajedrez, organizado por la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE). En esta ocasión se cambió el polémico sistema de eliminatorias directas entre 128 jugadores, torneo que seguirá existiendo con la denominación de "Copa del Mundo", por un sistema denominado técnicamente "Round Robin" y que consiste en una liga en la que todos los jugadores se enfrentan, a una o varias vueltas, con todos los demás.

En este campeonato del mundo participaron 8 jugadores y la competición estaba programada a doble vuelta, es decir con 14 partidas en total donde cada jugador tenía que enfrentarse dos veces con cada uno de sus adversarios. La nómina de participantes muy destacada, pues tras la retirada de Kasparov, sólo faltaban dos de los grandes jugadores (eso sí, de los más grandes) como son Kramnik e Ivanchuk. Por primera vez en mucho tiempo se tenía la sensación de que se celebraba un campeonato del mundo de verdad.

El campeonato prácticamente se decidió durante la primera vuelta, en la que el búlgaro, residente en Salamanca, Veselin Topalov fue venciendo uno a uno a todos sus rivales con la única excepción de Anand, con quien empató. Un resultado de este tipo (6,5 puntos de 7 posibles) jugando a este nivel es algo que no ha visto casi desde los tiempos de Fischer, y resulta muy meritorio. Además el juego de Topalov en esta primera vuelta ha sido muy ambicioso y creativo, lo que tuvo justa recompensa en el resultado de las partidas. Incluso la única que empató en esta fase fue luchadísima, firmándose el empate sólo tras 97 jugadas y tras varias alternativas en la valoración de la posición.

En la segunda vuelta del torneo Topalov supo administrar la enorme ventaja acumulada (le sacaba dos puntos a su más inmediato perseguidor) y con un juego menos espectacular, pero mucho más sólido y seguro consiguió empatar todas las partidas restantes, asegurándose de esta forma el campeonato con brillantez.

La clasificación final con todos los resultados individuales puede consultarse en el documento adjunto. Aquí se presenta resumida:

	Nombre	Puntos
1	Veselin Topalov (2788)	10
2	Vishwanathan Anand (2788)	8.5
	Peter Svidler (2738)	8.5
3	Alexander Morozevich (2707)	7
4	Peter Leko (2763)	6.5
5	Rustam Kasimjanov (2670)	5.5
	Michael Adams (2719)	5.5
6	Judit Polgar (2735)	4.5

Puedes descargar todas las [partidas del torneo](#) y una [base con casi 1500 partidas](#) del nuevo campeón del mundo.

La dirección de la página oficial del campeonato en español es: <http://www.wccsanluis.net/home.asp?lang=es>.

Campeonato del Mundo FIDE San Luis 2005

				1	2	3	4	5	6	7	8	Puntos	Desem.
1	Topalov,Veselin	2788	+102	**	1½	½½	1½	1½	1½	1½	1½	10.0	
2	Svidler,Peter	2738	+76	0½	**	½½	11	1½	½½	½½	1½	8.5	55.00
3	Anand,Viswanathan	2788	+19	½½	½½	**	0½	½1	01	1½	11	8.5	54.50
4	Morozevich,Alexander	2707	+36	0½	00	1½	**	½1	½1	½½	½½	7.0	
5	Leko,Peter	2763	-52	0½	0½	½0	½0	**	½1	1½	1½	6.5	
6	Kasimdzhanov,Rustam	2670	+2	0½	½½	10	½0	½0	**	½½	01	5.5	38.75
7	Adams,Michael	2719	-53	0½	½½	0½	½½	0½	½½	**	½½	5.5	38.00
8	Polgar,Judit	2735	-125	0½	0½	00	½½	0½	10	½½	**	4.5	

ELO medio: 2738 <=> Categoría: 20

GM = 4.62 MI = 1.82

Situación de la Reunificación de Títulos Mundiales

El reciente triunfo de Veselin Topalov en el Campeonato Mundial de la FIDE recientemente celebrado en San Luis (Argentina) parece que puede abrir nuevas posibilidades para la ansisada reunificación de títulos mundiales pendiente desde que se produjo el cisma en el año 1993.

En números anteriores de nuestra revista electrónica ya hemos tratado este tema con amplitud desde la perspectiva que nos da la propia existencia de la revista desde Febrero de 2003. Así en el número 0 se abordó el tema de los acuerdos de Praga para conseguir la reunificación de ambos títulos mundiales ([ver noticia](#)), en nuestro número 2 se confirmó la cancelación del ciclo de reunificación debido a las exigencias de Ponomariov ([ver noticia](#)), también en nuestro número 4 hay varios artículos relacionados con el tema como el Campeonato del Mundo de la FIDE que coronó sorprendentemente a Kasimdkhanov como nuevo campeón ([ver noticia](#)), el Campeonato del Mundo de Ajedrez Clásico en el que Kramnik revalidó su título ([ver noticia](#)) y el eco del anuncio de la retirada de Kaspárov del ajedrez profesional entre otras razones por su hastío y desavenencias con la FIDE por esta cuestión ([ver noticia](#)). Finalmente en nuestro número 5 se anunciaba la organización del Campeonato del Mundo de San Luis y las legítimas objeciones planteadas por el Campeón del Mundo de Ajedrez Clásico V. Kramnik ([ver noticia](#)).

Como resulta fácil perderse en los recovecos de esta larga historia, en la tabla adjunta se muestran de forma resumida todos los campeones y eventos importantes en la película interminable del cisma del ajedrez mundial.

Año	Título	Campeonato o evento	Nº rev. UNED	Ciudad	Cto. Clásico	Cto. FIDE
1993	Clásico	Kasparov vence a Short	-	Londres	Kasparov	Kasparov
1993	FIDE	Karpov vence a Timman	-	Yakarta	Kasparov	Karpov
1995	Clásico	Kasparov vence a Anand	-	Nueva York	Kasparov	Karpov
1996	FIDE	Karpov vence a Kamsky	-	Elistá	Kasparov	Karpov
1998	FIDE	Karpov vence a Anand	-	Lausana	Kasparov	Karpov
1999	FIDE	Khalifman vence a Akopian	-	Las Vegas	Kasparov	Khalifman
2000	Clásico	Kramnik vence a Kasparov	-	Londres	Kramnik	Khalifman
2000	FIDE	Anand vence a Shirov	-	Teherán	Kramnik	Anand
2002	FIDE	Ponomariov vence a Ivanchuk	-	Moscú	Kramnik	Ponomariov
2002	Ambos	Acuerdos de Praga	0	Praga	Kramnik	Ponomariov
2002	Clásico	Leko vence a Topalov	4	Dortmund	Kramnik	Ponomariov
2004	Ambos	Cancelación ciclo unificación	2	Ginebra	Kramnik	Ponomariov
2004	FIDE	Kasimdkhanov vence a Adams	4	Trípoli	Kramnik	Kasimdkhanov
2004	Clásico	Kramnik empata con Leko	4	Brissago	Kramnik	Kasimdkhanov
2005	Ambos	Kasparov se retira del ajedrez	4	Linares	Kramnik	Kasimdkhanov
2005	FIDE	Topalov gana liga de 8 jugadores	6	San Luis	Kramnik	Topalov

Tras vencer en el campeonato del mundo FIDE, en primera instancia el propio Topalov, a través de su agente Silvio Danailov; se ha mostrado interesado en celebrar con Kramnik un encuentro de reunificación, hablando incluso de fechas posibles:

“Me cuesta imaginar que se planteen problemas irresolubles. La FIDE no parece oponerse y es muy probable que surjan patrocinadores para un match de este calibre. Una fecha realista para el match puede ser Noviembre de 2006”.

“El match frente a Kramnik es interesante desde otro punto de vista. Al fin y al cabo es el heredero del Título Mundial Clásico. Kramnik derrotó a Kaspárov y defendió su título frente a Leko”.

Unos días más tarde el propio Topalov desautorizaba a su agente en una entrevista con una revista rusa:

“Kramnik es actualmente el séptimo del mundo en la lista FIDE y no creo que tenga derecho a retarme”. “Hay una gran diferencia de ELO entre nosotros”. “No creo que podamos jugar por el título puesto que yo ya lo he ganado en San Luis”.

Y su agente insiste pocos días más tarde:

“Consideramos al Sr. Kramnik como un aspirante, nada más”. “No reconocemos al Sr. Kramnik como campeón”. “Perdió sus derechos al no tomar parte en San Luis”.

Dada la actual situación de los acontecimientos, cabe preguntarse si la propia FIDE no habrá tenido nada que ver en el radical cambio de actitud de Topalov. Lo cierto es que parece que el panorama no tiene visos de aclararse próximamente y la profunda y sangrante herida del cisma en el ajedrez mundial probablemente continuará algún tiempo más, y con ella esta larga serie de artículos sobre un tema que, evidentemente, está dando mucho juego a nivel informativo.

Detectores de Metales

En los últimos meses parece que se empieza a hablar en serio de la posibilidad de aplicar un control para detectar metales a los jugadores antes de comenzar las partidas de torneo. El motivo de tal planteamiento es que se han detectado algunos casos de jugadores tramposos que parecen recibir información del exterior, presumiblemente de algún compinche operando un sistema informático, durante sus partidas.

Últimamente ha habido algunos sonoros casos en Alemania, donde se han detectado a aficionados que de repente realizaban, sorprendentemente para su fuerza, magníficos torneos, ganando a fuertes grandes maestros y copando las primeras posiciones.

El tema ha saltado a la actualidad en nuestro país debido a un caso detectado en el Campeonato de España de Veteranos, celebrado en Calviá (Mallorca) el pasado otoño. El comité organizador descalificó a uno de los participantes por observar cómo este jugador, después de que su rival realizase cada una de sus jugadas, parecía manipular un objeto llevándose la mano a la pierna repetitivamente. Posteriormente se comprobó que las jugadas realizadas por este jugador coincidían totalmente con las propuestas por los ordenadores.

Analizando detalladamente partidas anteriores de este jugador en diferentes torneos de Mallorca, se puede ver que ha obtenido excelentes resultados contra varios grandes maestros, incluyendo muchos empates e increíbles victorias frente a ellos.

Aunque no puede descartarse que a un jugador aficionado le pueda salir “la partida de su vida” cuando se enfrenta a un gran maestro, es bastante sospechoso que esto ocurra con frecuencia y siempre en torneos celebrados en la misma zona geográfica. Si a esto se le suma que todas las jugadas realizadas coincidan con las propuestas por los fuertes programas informáticos al alcance de cualquiera, la sospecha comienza a tomar visos de posibilidad altamente probable.

Es impensable hoy en día hacer pasar a los jugadores por un arco detector de metales en la mayoría de los torneos. Esto se hacía para espectadores y jugadores en la Olimpiada de Calviá (Mallorca, 2004) pero este era un evento muy señalado y con un altísimo presupuesto. Sin embargo alguna medida será necesario tomar para combatir este tipo de fraude en las competiciones de ajedrez.

La revista de Ajedrez es un producto de La Escuela de Ajedrez de la UNED
Todos los derechos reservados
Su libre difusión está permitida siempre y cuando se respeten las fuentes y no se modifiquen sus contenidos

Editada en Junio de 2006. Madrid