

Palabra contra palabra en el Ajedrez. Una aproximación a la complejidad de estos casos

Word against word in Chess. An approximation to the complexity of these cases

Слово против слова в шахматах. Подход к сложности этих случаев

Hernán Christian Olarte-Bravo¹

¹*Licenciado en Educación. Arbitro Internacional de Ajedrez FIDE. Escuela Municipal del Deporte de Huaral. Huaral, Perú. herol.1977@gmail.com*

Fecha de recepción: 19 de noviembre de 2019

Fecha de aceptación: 21 de diciembre de 2019

RESUMEN

Se ha observado que los árbitros ante los casos de palabra contra palabra optan por lo más fácil, dejar que la partida continúe, lo cual motivó al autor a realizar un trabajo de investigación para indagar como resolvían estos casos connotados árbitros internacionales y árbitros de otras disciplinas. Para ello se consultaron a reconocidos colegas, se revisaron libros de arbitraje, se buscó información en internet, se utilizaron ejemplos propios, se indagó en legislación y lenguaje corporal. Como resultado de ellos se logró un procedimiento para intervenir en estos casos, que a su vez acerque a los árbitros a una metodología de solución más uniforme y precisa.

Palabras clave: Arbitraje; Ajedrez; Versiones contradictorias; Casos complejos

ABSTRACT

It has been observed that arbitrators in view of word against word cases opt for the easiest, to let the game continue, which motivated the author to carry out a research work to investigate how were resolved these eminent cases by international referees and umpire of other disciplines. For this, oblige colleagues were consulted, refereeing books were revised, information was look up on internet, proper examples were used, legislation and body language were investigated. As a result of it, a procedure was managed to intervene in these cases was achieved, which in turn brings the umpire closer to more uniform and

precise solution methodology.

Key words: Refereeing; Chess; Contradictory versions; Complex cases

РЕЗЮМЕ

Было замечено, что арбитры в споре между шахматистами выбирают самое простое, чтобы позволить игре продолжаться, что побудило автора провести исследовательскую работу, чтобы выяснить, как эти случаи были подтверждены международными арбитрами и судьями других дисциплин. С этой целью были проведены консультации с известными коллегами, рассмотрены арбитражные книги, проведен поиск информации в Интернете, были использованы соответствующие примеры, изучены законодательство и язык тела. В результате была достигнута процедура вмешательства в этих случаях, что, в свою очередь, приближает арбитров к более унифицированной и точной методологии решения.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: арбитраж; шахматы; противоречивые версии; сложные случаи

INTRODUCCIÓN

Los casos de palabra contra palabra son aquellas situaciones en las cuales los jugadores nos ofrecen versiones distintas de los hechos. Comúnmente se refiere a que un jugador señala que su oponente tocó una pieza (o la soltó en determinada casilla) y el adversario simplemente manifiesta que no la tocó (o que no la soltó en una casilla). Es especialmente delicada la circunstancia en la que el fallo del árbitro será decisivo para el resultado de la partida.

Se presenta con mayor frecuencia en los torneos infantiles, aunque también ha habido casos emblemáticos dentro de la élite. Son casos bastante difíciles de resolver.

DESARROLLO

Un caso interesante sucedió durante el World Cadets Chess Championship 2018.



Imagen 1. Diagrama de la posición

En la presente posición, la jugadora con piezas blancas llama al árbitro señalando que su oponente había tocado la torre y el peón de c4, reclamando que debía capturarlo; a su vez la jugadora de negras sostiene que, si tocó su torre, pero no tocó el peón y que por tanto iba a mover su torre a otra casilla.

El árbitro de mesa no pudo determinar cuál de las versiones era cierta y llamó al árbitro de sector quién después de escuchar las versiones de ambas deportistas tampoco pudo encontrar una solución y finalmente se terminó solicitando la asistencia del Principal, quien luego de escuchar a los árbitros decretó que la torre tenía que capturar al peón de c4.

Este fallo capturó mi atención y me hizo plantearme algunas interrogantes:

¿Cómo pudo comprobar la veracidad de uno de los argumentos?

¿Es posible decidir sobre la credibilidad de una situación en la que no hallamos mayores elementos objetivos?

¿Existe un procedimiento para determinar cuál de las versiones se ajustaba a los hechos?

Vamos por partes.

En el prólogo de las Leyes de ajedrez de la FIDE (2018), se señala que ...”se presupone que los árbitros tienen la competencia, recto juicio y absoluta objetividad” ... (p. 1). En otras palabras, que un árbitro tiene la capacidad de decidir sobre la credibilidad basada en una buena deliberación.

Lo más cómodo hubiese sido que los árbitros dejaran continuar la partida con el argumento que palabra contra palabra la partida debe seguir. Sin embargo, esa decisión hubiera traído como consecuencia que tácitamente se le hubiera dado la razón a una de las jugadoras sin haberse realizado mayores indagaciones. Esto

deja muchas veces con cierta sensación de impunidad a los jugadores que se traslada también a los entrenadores y padres.

Como árbitros no podemos tomarnos a la ligera decisión tan trascendente para los deportistas y su entorno sobre todo si son niños o jóvenes.

He observado que los árbitros de nuestra disciplina no poseemos una formación sólida para atender estos casos complejos en donde se presentan versiones contradictorias de los jugadores.

“Seguramente todos estaríamos de acuerdo en que no nos podemos permitir que los errores de los árbitros ocurran como consecuencias de una mala formación y preparación ..., ya que afectarían gravemente al deportista a nivel de su carrera deportiva, pero también a niveles personales. No nos olvidemos tampoco que los árbitros no sólo enjuician y regulan la labor de los deportistas adultos, sino que también ejercen su labor en categorías inferiores con la relevancia que su ejercicio supone para todos esos niños y jóvenes”. Garcés, E Olmedilla, A. Jara, P. (2006, p 668)

Por ello, me parece que se requiere de un procedimiento estructurado y estandarizado conforme al grado de dificultad del conflicto para que los árbitros puedan intervenir de una manera objetiva, competente y segura.

El procedimiento de intervención que a continuación desarrollo recoge los aportes y experiencias de prestigiosos árbitros internacionales de diferentes naciones, quienes han venido resolviendo de manera satisfactoria los casos de palabra contra palabra.

Pretendo, modestamente, que el presente trabajo se asemeje a una guía fiable para que los árbitros puedan atender de la mejor manera estos delicados casos del arbitraje.

Modelo de intervención para los casos de palabra contra palabra:

El presente modelo de intervención está estructurado de acuerdo al grado de dificultad del caso, partiendo desde los más sencillos a los más complejos.

El primer punto, los componentes técnicos se apoya en criterios más bien netamente objetivos que están en algún modo un poco más accesible para los árbitros, con lo cual el recabar estos elementos de una manera serena y ordenada

se convierte en una tarea fundamental para que los árbitros puedan resolver los casos de palabra contra palabra.

El segundo criterio es un paso intermedio entre los elementos visiblemente objetivos: videos y fotografías y argumentos tomados del campo jurídico: el testimonio de testigos imparciales, que pueden ser otros árbitros u auxiliares, organizadores, etc.

El tercer criterio se apoya más firmemente en el ámbito jurídico: La verosimilitud de un testimonio debe estar rodeado de algunas corroboraciones adyacentes de carácter objetivo, lo que quiere decir que el propio hecho de la existencia del suceso debe estar apoyado en algún dato añadido a la sola manifestación subjetiva del jugador.

El cuarto criterio ingresa ya un terreno mixto entre la psicología deportiva y lo jurídico, hablamos de que los árbitros muchas veces percibimos quien es veraz y quien no, esto gracias al detectar la falsedad de un relato por medio del lenguaje corporal, la inverosimilitud de un argumento y hasta por los antecedentes de un jugador, pero para darle un respiro le ofrecemos una “salida” al jugador.

El quinto criterio ahonda más profundamente en la psicología al escudriñar el lenguaje corporal mediante la observación de los jugadores, sus respuestas a nuestras preguntas y sus cambios de actitud que acompañan a una falsedad. Existen un grupo de habilidades que deben conocer los árbitros entre las cuales están hacer preguntas y repreguntas.

Criterios para atender y romper los casos de palabra contra palabra:

1. Los componentes técnicos
2. Los elementos objetivos
3. La consistencia del argumento
4. La propuesta de una alternativa de “solución” al jugador.
5. Las preguntas y el lenguaje corporal.

1). Los componentes técnicos.

Para el primer criterio, el árbitro internacional García, S. (2012) en el artículo Juego de arbitraje para la resolución de problemas nos menciona las “cartas para solucionar los conflictos: la versión de los jugadores, la posición de las piezas en

el tablero, el reloj de ajedrez, las planillas o papeletas, los reglamentos FIDE, la intervención de un tercero y los conflictos externos” (García L. 1994, p.15-16)

Con estos componentes técnicos, durante el Campeonato Nacional Juvenil 2017 del Perú se pudo solucionar un caso: el jugador de piezas blancas solicitó la asistencia del árbitro señalando que su oponente había movido su dama a c7, pulsado su reloj y anotando su movimiento en la planilla, a su vez el jugador con las piezas negras señaló que él movió su dama a c8, al observar el árbitro la planilla del jugador con blancas estaba anotado el movimiento del negro Dc7 y en cambio en la planilla del negro estaba un manchón con el lapicero y no se podía apreciar que movimiento estaba anotado, entonces el árbitro decide levantar la planilla original de las negras y observar qué estaba escrito en la planilla autocopiativa de debajo, pudiéndose apreciar anotado el movimiento Dc7 y por consiguiente fue ese movimiento que el árbitro falló como válido. En este caso la “carta” de las planillas o papeletas facilitó el quebrar la palabra contra palabra.

2) Los elementos objetivos.

El prestigioso árbitro internacional Martínez J. (2019) nos da algunos alcances sobre los casos de palabra contra palabra que podemos utilizar para el criterio 2 “Cualquier elemento objetivo que aporte a apoyar una u otra versión de lo sucedido lo valorará el árbitro. Estos elementos pueden ser: videos, fotografías testimonios de testigos imparciales, etc. Si el árbitro está satisfecho que esos elementos son suficientes para romper la "presunción de inocencia" entonces dará su fallo.

2.1) Los videos o fotografías

Para los casos de videos o fotografías que pueden ser de la organización o de terceros, será el árbitro, de preferencia acompañado del Principal quien debe luego de la visualización determinar la veracidad o no de un hecho, la recomendación es realizarlo de una manera discreta para no exponer al deportista sobre todo si es menor de edad.

En las partidas a ritmo blitz los movimientos ocurren a tal velocidad que muchas veces es muy difícil poder apreciar la realización de un movimiento

En la siguiente imagen se puede visualizar la partida del Campeonato del Mundo Blitz del 2010, con blancas está Magnus Carlsen y con negras Boris Savchenko.



Imagen 2. Partida Magnus Carlsen y con negras Boris Savchenko (2010).

Cómo se puede observar la partida está siendo grabada por cámaras de video lo que permite al árbitro tener un material de respaldo, ya que los movimientos de blitz son tan rápidos que muchas veces es casi imperceptible a nuestro sentido de la visión.



Imagen 3. Diagrama de la posición crítica entre Magnus y Savchenko.

Esta es la posición crítica de la partida. Aquí ambos jugadores ya están muy apurados de tiempo y los dos estaban bastante nerviosos.

Magnus Juega 30. Rd4, lo suelta un instante como se aprecia en las imágenes del video.



Imagen 4. Momentos en que Magnus Carlsen juega Rd4.

Él suelta el Rey en d4 y luego lo vuelve a tomar y lo pone en la casilla c4, todo ello a una velocidad muy rápida.

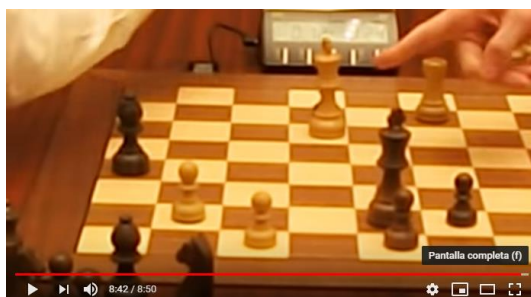


Imagen 5. Momento en que Magnus Carlsen luego juega Rc4.

Por supuesto el rival reclama y Magnus hace solo un gesto de incertidumbre, pero finalmente termina aceptando que soltó el Rey en d4 y termina ganando Savchenko ante el abandono de Magnus. Aquí el árbitro no necesitó acudir al video ya que el infractor aceptó el hecho, no siempre es así, muchas veces los jugadores porfían y no aceptan tan fácilmente lo ocurrido, para estas situaciones el video es un elemento fundamental para quebrar un argumento falaz.



Imagen 5. Judiht Polgar contra Garri Kasparov.

Un caso emblemático sucedió hace 25 años en el Super Torneo de Linares entre Garri Kaspárov contra Judith Polgar. “En el momento más tenso de la partida Kaspárov tomó su caballo, lo dejó en una casilla y, al darse cuenta de que esa jugada conducía a la derrota, lo llevó a otra. Ni Judith reclamó ni el árbitro intervino. Posteriormente el director de una productora de vídeo aseguró: Tenemos una cinta en la que se aprecia con claridad que Kaspárov separa sus dedos de la pieza. Es muy probable que lo haga durante menos de un segundo, algo casi imperceptible para el ojo humano. Las palabras posteriores del árbitro son muy importantes: Yo no lo aprecié, pero si Judit Polgar hubiera reclamado,

habría detenido el juego hasta el visionado de las imágenes. Evidentemente, el ajedrez debe beneficiarse de la tecnología moderna”. García, L. (1994) Es decir, que el árbitro de haberlo creído necesario se hubiera apoyado en un “elemento objetivo”: el video.

2.2) Los testigos imparciales

En los casos de testigos “imparciales” se concede la **presunción de certeza** a las manifestaciones de por ejemplo otro árbitro, un auxiliar del árbitro, el organizador, un personal administrativo de la organización o quizá hasta un agente de seguridad. Lo que diga esta persona será prueba de cargo suficiente para sancionar, a no ser que el infractor demuestre que esta persona falsea la verdad o se equivoca. Son lo que se llama presunciones *iuris tantum*, que la Ley Jurídica ha creado ex profeso para estas situaciones y que podemos extrapolar al ámbito del arbitraje deportivo (Plotinsky, 2019).

3) La consistencia del argumento.

En el criterio 3 atendemos el problema a través de la falta de solidez de uno de los argumentos. Nos sucedió durante el Campeonato Panamericano Escolar 2016 en Lima, Perú.



Imagen 5. Diagrama de la posición.

En la posición del diagrama, el jugador de piezas blancas realiza y completa el movimiento 28.Txh5, entonces el jugador de piezas negras hace una reclamación aduciendo que su oponente tomó su torre de e5 y en la misma acción también tocó el peón de c5 con la intención de capturarlo y que al percatarse que era un mal movimiento recién ahí realiza la captura de la torre en h5, luego de que los árbitros de mesa y de categoría no logran encontrar una solución solicitaron mi asistencia en calidad de Principal. Primero escuché a los árbitros y seguidamente

me acerqué a los jugadores, el jugador de negras ratifica su testimonio acerca de los hechos y el jugador de blancas argumentó que al momento de capturar la torre de h5 sin intención rozó el peón de c5, al pedirle que reproduzca la acción del movimiento de su torre se puede apreciar que no es natural el movimiento de captura de la torre que está en la columna “e” se desplace hasta las columnas “b” y “c” para capturar a una torre que se encuentra ubicada en el otro flanco. Por consiguiente, determiné que debía ejecutarse la captura del peón en c5 al mostrarse inconsistencia en el relato del jugador de blancas.

4) La propuesta de una alternativa de “solución” al jugador.

El siguiente caso grafica el criterio 4, la propuesta de una alternativa de solución, lo manejó el árbitro FIDE Diego Ayala durante el Campeonato Nacional 2018, categoría infantil.



Imagen 6. Diagrama de la posición.

En la posición del diagrama el jugador de blancas reclamó que su oponente con las piezas negras había soltado el caballo en la casilla h5 y por el contrario su oponente manifiesta que tocó el caballo más no lo soltó en la casilla h5. ¿Es preciso señalar que de ser realizado el movimiento Ch5? vendría Dd5+ con ventaja decisiva del blanco. Cuando el árbitro les pidió a los jugadores que reproduzcan cada uno y por turnos el hecho sucedido, primero el jugador de blancas lo realiza y el jugador de negras no hizo mayor objeción, pero cuando es el negro quien realiza la acción con su caballo, el jugador de blancas mostró claramente su indignación por lo que él consideraba una falsedad en el relato e interrumpía a su contrincante a viva voz para puntualizar cómo fue la acción. Es necesario señalar que muchas veces como árbitros percibimos cuando un jugador falta a la verdad de otro que sí la dice. En base a ello el árbitro propone al negro lo

siguiente: “Mira, quizá cuando estabas moviendo el caballo casi sin darte cuenta lo soltaste en la casilla h5 por apenas unos instantes, así como lo hago ahora”. Es allí cuando el jugador de negras “recuerda” que efectivamente así pasó, que lo soltó apenas unos instantes; con lo que al árbitro logró romper la palabra contra palabra, ofreciéndole al “infractor” un recurso para solucionar el problema, por supuesto el árbitro en base a su experiencia tenía la firme convicción de quién estaba siendo veraz y quién no.

5) Las preguntas y el lenguaje corporal.

Como último criterio, expongo el método del reconocido Árbitro Internacional Plotinsky (2019), las preguntas para valorar el lenguaje corporal del jugador. Él nos enseña que tiene una variedad de preguntas para el jugador y al mismo tiempo va observando si el rival responde o no y valora sus expresiones faciales a ver si confirma o no lo narrado por su adversario. Entre las preguntas más frecuente que utiliza están: ¿Dónde estaba la pieza? ¿Cómo llegó la pieza allí? También en el momento que realiza las preguntas a los jugadores mira hacia los espectadores a ver si encuentra alguna información adicional que le pueda ayudar a quebrar la situación, de ese modo él va midiendo la credibilidad de los argumentos prestando atención al lenguaje corporal, si hubo o no intencionalidad en el hecho o tratar de llegar a una posición que permita conocer la realidad de lo sucedido.

Exalto el método del árbitro Plotinsky porque no se conforma con criterios puramente objetivos, sino que profundiza más en el lenguaje corporal y las respuestas que nos dan los involucrados con el fin supremo de llegar a la verdad de los hechos. Sucede así en disciplinas como el fútbol en donde el árbitro principal ante un hecho similar y al no haberlo observado ni él ni sus jueces de línea y tampoco tener como apoyo el VAR, llama a un lado a los dos jugadores involucrados y los interroga y valora las respuestas que dan y los gestos o posturas que adoptan, es decir utiliza los indicios del lenguaje corporal para poder juzgar un hecho.

Para ahondar un poco más, tuve que escudriñar un poco en la web para ver cómo se podía descubrir un argumento falaz mediante algunos indicios que dan las personas y encontré algunas, las cuales adecué a nuestra labor ajedrecística.

5.1) La pregunta repetida y la adjuntada

1) Se da cuando le haces una pregunta sencilla y el jugador la repite total o parcialmente, como si no te hubiese entendido. Por ejemplo:

-Arbitro: ¿Por qué moviste la torre hacia el flanco de dama si querías capturar a la torre que está en el otro flanco?

-Jugador: ¿Al otro flanco? / ¿Flanco de dama? / ¿Yo...?

Puesto que a una pregunta sencilla corresponde una respuesta sencilla, la mente del que falta a la verdad necesita valiosas décimas de segundo para poder contestar sin comprometerse. ¿Cómo hace el jugador falaz para ganar tiempo? pues repite la pregunta.

2) Complementan la respuesta con la pregunta misma. Ésta es “adjuntada” a una respuesta que debería ser sencilla. Por ejemplo:

- Arbitro: ¿Soltaste el caballo en la casilla h5?

-Jugador: Uhm, No, yo no solté el caballo en la casilla h5.

El incluir la pregunta original como un complemento de la respuesta (que en este caso podría ser simplemente “Uhm, No”) es señal que el jugador quiere sonar convincente, cosa que no ocurre cuando preguntan, por ejemplo, su nombre.

5.2) Los ojos fijos.

El lenguaje corporal nos dice mucho acerca de la falsedad o verdad de una afirmación.

Los ojos de una persona que miente tratan de evadir constantemente a su interlocutor, ya sea por vergüenza o pesar.

En realidad, mentir es como jugar al baloncesto. ¿Te imaginas que estás probando tus tiros, y que cada vez que lances el balón volteas hacia otro lado? No es así, ¿cierto?; siempre querrás ver si aciertas o no. Exactamente eso es lo que hacemos; mantenemos nuestra mirada fija en la trayectoria del balón.

Cuando mentimos, lanzamos una «pelota» que esperamos que el otro atrape, y termine creyéndonos. En algún momento como árbitro te habrás encontrado con

algún jugador que sabías que mentía, y que se esforzaba absurdamente por no establecer contacto visual contigo. A lo mejor se quedaba viendo hacia un lado del tablero, o quizás veía una pieza de las que capturó... pero nunca volteaba a verte. Lo más probable es que no tuviese un argumento, sino que más bien se empeñaba una y otra vez en negar su participación o rechazar la acusación. La certeza de que está mintiendo es mucho mayor en esta situación.

Otros indicios que también nos pueden ayudar son:

5.3) La sudoración en la frente.

Si el ambiente de juego no está cálido, la repentina sudoración de un jugador en la frente es señal de nerviosismo. ¿Pero por qué podría estar nervioso un jugador si dice la verdad? Porque probablemente no tiene un argumento y tiene que inventarlo.

5.4) Bajar la voz y tragar saliva.

Cuando una persona está inventando algo baja la voz discretamente y luego vuelve a su tono de voz normal. Otro detalle es cuando la persona traga saliva, aunque es algo natural se presenta automáticamente cuando la persona está nerviosa.

Sin embargo, es preciso advertir que este último criterio debe ser aplicado con mucho juicio. Requiere además que el árbitro tenga algunas características inherentes o adquiridas con la experiencia tales como: la confianza, la serenidad, la rectitud, la sobriedad, la coherencia y la consistencia de los juicios, la concentración y la focalización de la atención y de estar seguro de su fallo aplicarla con determinación.

CONCLUSIONES

Existen métodos para solucionar los casos de palabra contra palabra que vienen utilizando reconocidos árbitros, pero que vienen a ser esfuerzos individuales todavía no estandarizados y si bien les vienen dando resultados prácticos se hace necesario sistematizarlos a través de un protocolo de intervención para otorgarles a todos los árbitros una herramienta útil y fiable. La estructura para tratar los casos presentada en la anterior investigación acerca a los árbitros a una metodología de solución más uniforme y precisa ya que estandariza los procedimientos y los

gradúa de acuerdo a su complejidad. Para casos aún más complicados en donde no tenemos a nuestro alcance mayores recursos objetivos acerca de la veracidad de los argumentos, los indicios que da el lenguaje corporal y las respuestas de los jugadores nos serán de bastante utilidad para llegar a la verdad de los hechos. Es importante no ser inquisidor con los últimos criterios y tener mucha prudencia al aplicarlos, no es aconsejable emplearlos con niños principiantes porque el nerviosismo es normal en estas etapas de su desarrollo deportivo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- García, L. (1994). *El Vídeo de una Supuesta Infracción de Gari Kaspárov Crispa el Ambiente*. Recuperado de:
https://elpais.com/diario/1994/03/09/deportes/763167617_850215.html
- García, S. (2012). Juego de Arbitraje Resolución de Problemas, Revista de Arbitraje Ajedrez 55, s.v(2), 15 a 17
- Plotinsky, L. (2019). *Plotinsky Responde*. Recuperado de:
<https://arbitrosdeajedrez.wordpress.com/category/videos-de-arbitraje/>