Trampas en el ajedrez

IMAGEN: Internet

La demencia de Atenea

Por Mario Jaime

La Paz, Baja California Sur (BCS). En la guerra todo es válido. Si el **ajedrez** resulta un microcosmos de la guerra, entonces cualquier ventaja por grotesca e inmoral que parezca sirve para alcanzar el objetivo. Semejante ética utilitarista se presenta en nuestra época con más descaro debido al aspecto económico de las competencias. En el **ajedrez,** las **trampas** van más allá de sacrificios o celadas sobre el tablero.

*Engañar es la estrategia común del **tramposo**. Odiseo, prototipo del bribón genial, pudo dar mate a **Troya** con el caballo. En nuestro siglo, las engañifas son menos clásicas pero igual de espectaculares. Vivimos en una sociedad agónica, rodeados de apariencias. Lo que los esteroides son al béisbol, los ordenadores son al **ajedrez**.*

También te podría interesar:** **Ajedrez extraterrestre

En el 2006 un ajedrecista indio, **Umakant Sharma,** fue suspendido por la **FIDE** por 10 años. Descubrieron que el pícaro utilizaba un pequeñísimo bluetooth para redes inalámbricas. Por esta especificación industrial enviaba instrucciones para que un ordenador calculase los movimientos necesarios y así vencer. **Sharma** logró en sólo 18 meses calificar para el campeonato nacional de la **India**. Estos procedimientos son comunes en los foros ajedrecísticos en la red, donde desaforados jugadores con ratings altísimos, juegan con un

programa independiente. En el caso del indio se comprende, hay jugosos patrocinios si logra ser profesional. Pero en el caso de los nerds cibernautas, el ego enfermizo puede ser el motor digno de un psicoanálisis.

En septiembre del 2010, tres jugadores franceses hicieron **trampa** en la olimpiada de **Siberia**. El gran maestro **Feller**, de 19 años, estaba detrás del tablero imaginándose variantes mientras su compinche **Marzolo** seguía el desarrollo en la red y con el uso de un programa establecía el siguiente movimiento. Cuando lo tenía, enviaba el mensaje codificado al tercer implicado, un tal **Arnaud**. Este se sentaba en un tablero escogido previamente en el salón de competencia. Cada tablero representaba un escaque. Cuando **Feller** miraba en que tablero se sentaba **Arnaud**, entendía que jugada debía realizar.

Veselin Topalov y **Vladimir Kramnik** se enfrentaron por la corona mundial en el 2006. **Kramnik** ganó las dos primeras partidas de manera contundente. Después de la cuarta partida, **Danailov**, el entrenador de **Topalov** dio una conferencia de prensa donde acusó al ruso de haber visitado el baño durante 25 ocasiones por partida. El búlgaro sospechó que allí, de alguna forma, se comunicaba con sus asesores debido a que el área del excusado era la única que carecía de vigilancia por medio de cámaras. **Topalov** se negó a darle la mano a **Kramnik**, no debido a desacuerdos higiénicos. El comité organizador decidió que los dos ajedrecistas usarían el baño de mujeres en lugar de uno individual. Aceptaron que **Kramnik** efectuaba varias visitas al baño durante las partidas pero no podían negarle el acceso ni vigilarle detenidamente en sus procesos fisiológicos. Como respuesta, el incontinente se indignó y perdió la quinta partida al no presentarse. El presidente de la **FIDE** tuvo que negociar durante varios días con los equipos correspondientes y restringió los viajes al baño. Al final, **Kramnik** ganó el match y la corona mundial. A este vulgar episodio en la historia de los campeonatos se le conoció como el ***Toiletgate***.

Victor Korchnoi expresó su indignación sobre esta controversia y dijo que en el lugar de **Kramnik** él hubiera abandonado el match. Pero al buen maestro se le olvida que en una ocasión enrocó a su rey después de haberlo movido. Si fue treta o simple desliz, sólo él lo sabe, pues esto se descubrió en el análisis posterior a la partida.

Además, el propio **Korchnoi** fue víctima de varios complots por parte del gobierno de la **Unión Soviética** para que este desertor jamás fuese campeón del mundo. En su match contra **Karpov** en 1978, los grandes maestros utilizaban la Enciclopedia yugoslava como fuente de consulta de las nuevas aperturas. El gobierno de la **URSS** publicó líneas falsas en dicha enciclopedia para que el equipo de **Korchnoi** creyera en ellas, mientras que advirtió al equipo de **Karpov** de la **trampa**.

En medio de las partidas, **Karpov** comía deliciosos yogurts. El equipo de **Korchnoi** acusó al equipo soviético de mandar mensajes cifrados que se decodificaban mediante el color y el

tamaño del yogurt.

Los árbitros pusieron un tablero de madera entre las piernas de estos dos señores después de que en el primer match se daban patadas bajo la mesa, como buenos deportistas.

Las marrullerías son legendarias. El rey Cnut o Canuto II, vikingo que reinó sobre Inglaterra, Suecia, Noruega, Polonia, Dinamarca y ordenaba a las mareas, protagonizó una leyenda ajedrecística. Jugaba este rey con su cuñado Ulf, traidor e intrigante, una partida de **ajedrez** durante un banquete. Lo imagina el lector, los salones poblados de bebidas espirituosas entre robustos barbados de espada y sueños rubios; mientras afuera se desatan ventiscas con hedor a lobos. Ulf, capturó una pieza de Canuto. El rey, sin inmutarse volvió a colocar la pieza en el tablero como si nada hubiera pasado. Ulf reclamó, Canuto suplicó continuar la partida perdonando su error. Ulf se levantó arguyendo trampa, Canuto se levantó indignado. Ulf volcó la mesa, el tablero y las piezas espetándole de cobarde, Canuto le acusó de traidor.

En la saga correspondiente los diálogos son más o menos así:

Canuto – *No huyas, tú, Lobo cobarde* (Ulf significa lobo).

Ulf – *Habrías hecho un largo viaje en el río Helga si yo no te hubiese salvado, cuando los suecos te apalearon como a un perro. En ese entonces no me llamaste cobarde.*

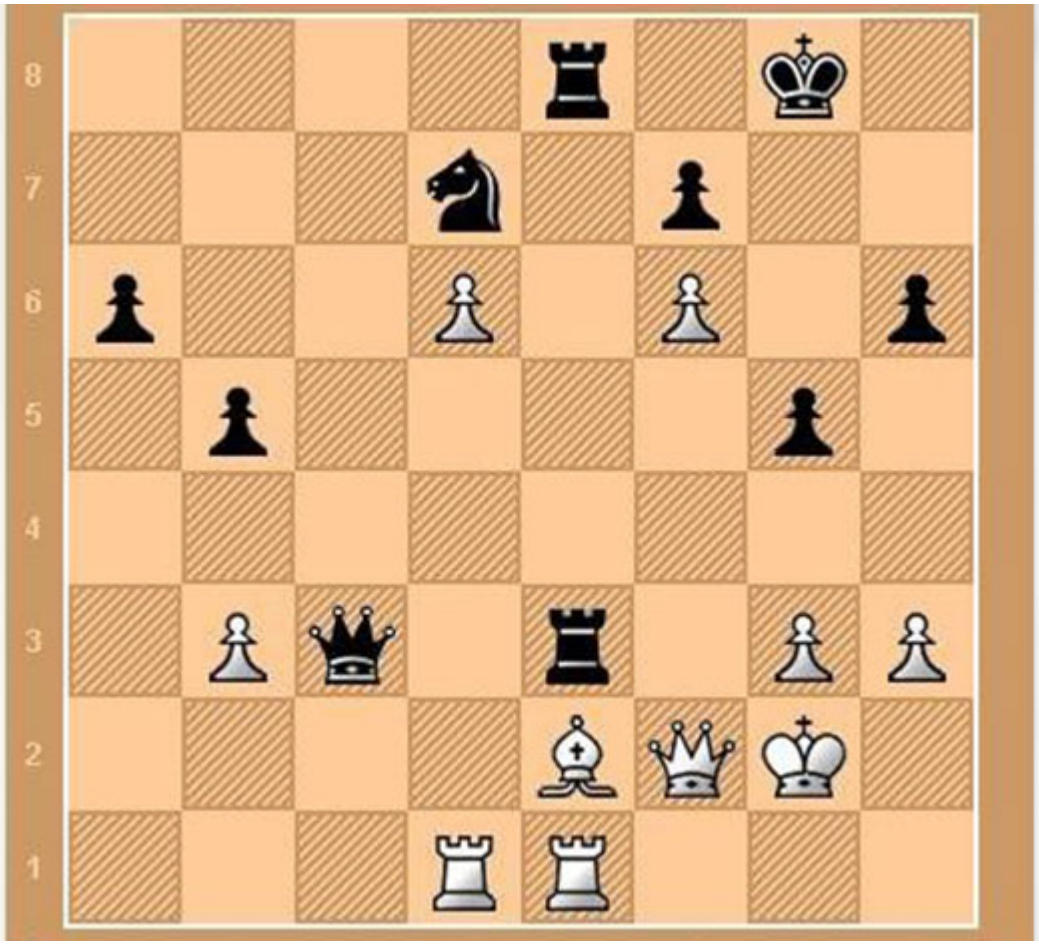
El día de Navidad de 1026, Ulf fue ejecutado por no aceptar un simple *undo* por parte de su monarca. Esta fecha puede ser apócrifa. En *La saga de Olaf* de Snorri Sturluson (1178-1241), se narra cómo Canuto mandó a un mercenario Noruego para que asesinara a Ulf en la iglesia, durante una fiesta religiosa durante la primavera. El noruego atravesó a Ulf frente a los fieles. La sangre manchó el templo. Luego, Canuto lavaría su pecado patrocinando ciertos monasterios. Cosas de vikingos.

El Rey Canuto y el traidor Ulf pelean por una partida en Roskilde, Dinamarca 1026

Arte de Morris Meredith Williams (1913)

No se puede tocar una pieza y mover otra. Un fenómeno interesante es, que cuando uno llega a tocar la pieza, la posición se ilumina y en el movimiento nos damos cuenta de nuestro error fatal. En partidas amistosas, reculamos a carcajadas y reclamaciones de nuestro rival, para mover otra pieza. Pero en torneos oficiales hacer esto es una blasfemia y conlleva a una descalificación. Para soslayar la tentación, un ajedrecista puede decir J’ adoube (Yo ajusto) en voz alta y tocar sus piezas para colocarlas bien sin estar obligado a moverlas. El primero en escribir sobre la regla de pieza tocada es jugada fue **Luis Ramírez de Lucena** en su libro *Repetición de amores y arte de ajedrez* de 1495. El límite entre ajustar y hacer **trampa** es difuso. En 1967 el gran maestro yugoslavo **Milan Matulovic** jugaba con las blancas contra **Istvan Bilek** en el torneo de Sousse. En el umbral del

movimiento 37, **Matulovic** se encontraba ante el ataque de la dama y una torre negra. La posición era:



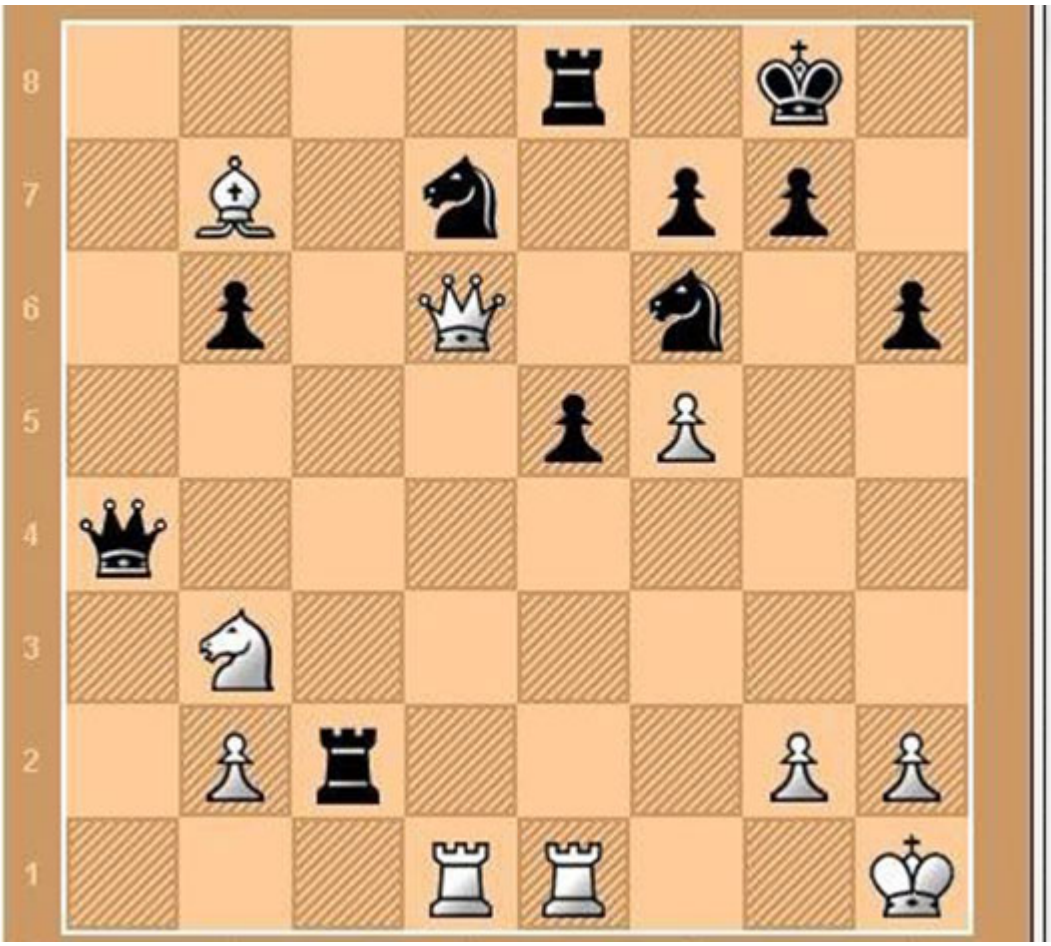
Así que el bueno de **Milan** movió Tb1. Pero el demonio del error le abrió los ojos y cuando pulsó el botón del reloj, se percató de que esa posición le llevaría a una derrota. Así que rápidamente escupió la frase: Ich spreche j'adoube (He dicho; ajusto) y serenamente regresó su torre a d1 y movió su rey, Rf1. **Bilek** saltó. Reclamó como poseso. Acusó a su rival. El árbitro tuvo miedo. En lugar de obligar a **Milan** a conservar su primer movimiento dejó las cosas como estaban. El yugoslavo alegó que ajustaba. ¡Pero lo dijo después de mover! Clamó **Bilek**.

- *Usted no me escuchó* – se defendió el tramposo.

Bilek tenía una posición ganadora, más no pudo derrotar a su rival. Aceptó una repetición de jugadas que terminó en tablas. Desde entonces, a **Milan** se lo conoció como *J'adoubovic*.

Tres años después, nuestro héroe fue acusado de perder a propósito contra **Taimanov** en el torneo de Palma de Mallorca. **Taimanov** requería ganar para tener derecho a jugar por la candidatura al campeonato mundial; así que ofreció viles $ 400 a **Milan**. Aceptó un gambito de dama y el dinero. A **Taimanov** no le sirvió de nada, pues **Bobby Fisher** le hizo pedazos 6-0 y **Milan** se gastó su dinero pero manchó aún más su reputación. Años después, fue encerrado en prisión por haber arrollado con su automóvil a una mujer la cual murió a raíz del accidente. **Milan** sentenció: *¡Sólo era una Bosnia!*

Cuando **Judith Polgar** tenía 17 años se enfrentó al campeón del mundo **Kasparov** en Linares. El ogro perseguía a **Karpov,** que le llevaba 1 punto de ventaja en el torneo. En la jugada 37, la posición era:



El campeón levantó su caballo y lo depositó en el escaque c5, pero no soltó la pieza. ¿O sí? Luego se arrepintió y situó el caballo en f8. La jovencita miró al árbitro **Falcón** pero no

reclamó. Una pequeña frente al inmenso jugador.

Después de la partida **Polgar** se encara con **Gary**; le reclama haber soltado la pieza y luego volverla a tomar; lo hizo frente a varios testigos, acalorada por su derrota. Explica que había tenido la sensación de que **Kasparov** había soltado la pieza unas décimas de segundo pero no se atrevió a reclamar. Le quedaban sólo dos minutos y hacer un escándalo la desconcentraría aún más. Pues el escándalo brota. Aparece un vídeo en el que se aprecia como **Kasparov** separaba por un brevísimo instante sus dedos de la pieza en c5 antes de volverla a mover. **Kasparov** alega que sólo se puede saber si la cinta se ralentiza. Un grupo de analistas observan la acción en cámara lenta. Determinan que el hombre soltó la pieza durante 1/25 de segundo. Llaman a un neurólogo. El especialista afirma que a esa velocidad es imposible tomar una decisión de tal magnitud. **Gary** manotea, **Judith** declara: *este hombre no me impresiona. Esperaba que cada uno de sus movimientos fuese perfecto, pero no fue así. Nunca sentí esa energía tremenda que ha afectado a otras personas.*

Las partidas arregladas son muy comunes; desde torneítos miserables donde los jugadores acuerdan tablas para ayudar al compadre hasta olimpiadas internacionales, donde se involucran equipos enteros. Arreglar de antemano una partida me parece indecoroso, sobre todo por el honor que subyace en la esencia del juego. Pero yo no vivo de jugar al **ajedrez** y, sin duda, mi percepción cambiaría si me viera envuelto en un torneo donde el **ajedrez** fuera más que un deporte y menos que un negocio.

En 1880 se celebró el quinto congreso americano de **ajedrez** con sede en New York. **Preston Ware Junior**, un jugador de Boston, testificó ante el comité del torneo que su último oponente, el inglés **James Grundy** le ofreció 20 dólares si la partida terminaba en tablas. **Grundy** era pobre y requería el dinero ofrecido por los patrocinadores. Si empataba en la última ronda aseguraba el segundo premio. **Ware** estuvo de acuerdo pero **Grundy** no respetó el trato y derrotó de mala forma a **Ware**,

después de 7 horas y 30 minutos. **Ware** se encolerizó y acusó a **Grundy,** que a la postre se llevaría el primer premio gracias a esta victoria. El escándalo fue seguido en los diarios durante meses. **Ware** dijo que había aceptado el soborno por compasión, pues **Grundy** no tenía dinero para pagar su alquiler y sería echado.

Grundy no era un exactamente un gentleman. Ya **Frank Scoff** le había acusado de jugar bajo nombres falsos después del affaire. **James** se inscribía a torneos como **Grover** y **Sloper**.

¿**Grundy** engañó a **Ware**? ¿Le tendió una trampa para derrotarlo fácilmente o, percatándose del pobre juego del bostoniano, decidió en último momento jugar legalmente? He aquí un problema ético. El farsante decide engañar a su cómplice que, a su vez, se escandaliza por la traición y descubre todo ante las autoridades, aún en perjuicio de su honorabilidad.

Una honorabilidad algo endeble, pues cuatro años antes en Filadelfia, **Ware** fue acusado por ciertos reporteros de perder a propósito una partida contra un tal **Mason** a cambio de billetes verdes. **Mason** estaba en segundo lugar y **Wade** fuera de competencia, así que el primero aún podía competir por el campeonato. Las sospechas se confundían con el juego mediocre del jugador, que llevaba 25 años como profesional. En una partida anterior contra **Elson** ya había perdido en la séptima jugada. En la quinta jugada, **Ware** había jugado como un principiante y se llegó a esta posición:

Ware movió un nefasto Ag4. **Elson** se comió el peón y entonces la posición fue:

En lugar de capturar al alfil, **Ware** movió Rd7. No hay mayor descaro para vender una partida. Aunque los reporteros escribieron que fueron testigos de las partidas más finas en la historia del **ajedrez** norteamericano, el columnista Jeremy Spinrad opina que las partidas de **Ware** fueron indignas aún para un torneo de escuela primaria. **Ware** alegó que estaba indispuesto y durante todo el torneo tuvo problemas de salud. Su nivel no era tan prosaico, evidentemente, pues en 1882 en Viena logró ganar una partida a **Steinitz**.

Elson, por su parte, es tan interesante como **Wade**. Fue campeón de Canadá, reportero en Londres, superviviente en Sudamérica, marinero de la Armada Real, viajó a la India y fue encarcelado varias veces. En Alemania por apostar y en Francia por falsificar documentos.

Así pues, estos torneos románticos, integraban buen número de falsarios, vividores, hombres de carne y hueso, en una nación semi-salvaje, con la idiosincrasia agonal que caracteriza al

país de los *hot dogs*, las orejas de indio pagadas a dólar y la prosa de Melville.

En 2015, **Gaioz Nigalidze**, campeón de Georgia, fue sorprendido haciendo trampa durante el **Abierto de Ajedrez de Dubai**. Jugando contra el armenio **Petrosian**, se levantaba al baño con frecuencia. **Petrosian** solicitó al árbitro que investigara. Se hizo una búsqueda dentro del sanitario y se descubrió un iPod Touch envuelto en papel de baño.

Pese a que **Nigalidze** negó cualquier responsabilidad, sus excusas no sirvieron de nada ya que al abrir el dispositivo se encontró una aplicación de **ajedrez** funcionando, así como una sesión abierta de una de sus redes sociales.

En los torneos multitudinarios, las escaramuzas se dan fuera del tablero. Pululan los espectadores haciendo señas, niños con computadoras en el bolsillo, gente contestando su portátil. Los árbitros se desquician ante toda clase de

artimañas. Un jugador se levanta del tablero y se va a fumar, dejando a su contrincante en una desesperante posición perdedora. Cuando vuelve se da cuenta de que el otro movió algo genial y ahora él está en serios problemas. Pero como tardó mucho, el tiempo ahora es su enemigo. Se rinde. Por la tarde analiza la partida y se da cuenta de que el astuto realizó una jugada ilegal. Ya es tarde para reclamar al árbitro. Otros jugadores tocan las piezas con sus bolígrafos. Los oponentes le hablan a su rival, algo prohibido en los torneos, miran la hoja de apuntes del otro, al capturar la pieza la dejan caer al suelo, tiran las piezas adyacentes, colocan una pieza entre dos escaques. Un jugador desesperado hace una jugada ilegal para ganar tiempo, el rival detiene el reloj, acude al árbitro. Mientras tanto, el primero logra pensar, el árbitro regresa, ajusta el tiempo, el primero ya meditó su jugada y gana. Un jugador se olvida de presionar el botón del reloj y el otro no le notifica. De pronto, un jugador se percata que el otro tiene 3 alfiles en el tablero, otro mata una mosca con el peón y luego mueve otra pieza, etc.

Los psicólogos sociales han relacionado la **trampa** con aspectos de la personalidad. Un estudio de Yates en 1979, concluyó que los tramposos suelen tener una baja capacidad para demorar la gratificación pero una alta capacidad para las tendencias sociopátas, sea lo que sea que signifique esto. Otro estudio de Lueger en 1980, concluyó que los tramposos tienen una alta necesidad de aprobación y una baja capacidad de confianza. ¿Por qué no decir simplemente que es la condición humana?

—

AVISO: CULCO BCS no se hace responsable de las opiniones de los colaboradores, esto es responsabilidad de cada autor; confiamos en sus argumentos y el tratamiento de la información, sin embargo, no necesariamente coinciden con los puntos de vista de esta revista digital.