



Destacamos

La variación Iwasaki

Visitando Branking

Ying-yang

Final III Campeonato de España



Lloc:

Centre Cívic
Pati Llimona

Inscripcions i
informació a:

www.reversies.net



En este número colaboran:

Jorge Bandrés

Rubén Saiz

Mario Madrona

Javier Vallejo

Òscar Martínez



Barcelona, 5 de marzo de 2005.

Después de haber celebrado hace doce años el primer Open de Barcelona de Reversi-Othello volvemos con renovadas energías a relanzar este juego apasionante.

Un aperitivo importante antes del IV Campeonato de España que se celebrará a finales de septiembre en Barcelona.

18 jugadores/as, se medirán a sistema suizo de siete rondas.

Los cuatro primeros jugarán el primero contra el segundo para definir el campeón y subcampeón y el tercero contra el cuarto para definir el tercer y cuarto puesto.

La presencia de Stéphane Nicolet y de Jan C. de Graaf aportan un alto nivel competitivo.

Este torneo es la prueba de que en el 2006 puede haber un EGP (European Grand Prix) de Othello en Barcelona.



Editorial

Siempre hay un principio.

El othello o reversi aquí en España ha tenido una historia oculta. Me explico. Es un juego que no se promociona, que no se vende mucho, que cuesta encontrar, que se vive mucho en internet... Cuando cumplí siete años mi tía me regaló el primer tablero de othello (aún lo conservo). Han pasado treinta años, pero sólo hasta hace doce para mí era un juego muy particular, jugaba yo y mi círculo más cercano (familia y amigos).

Un día de 1992 se dió la casualidad de que en mis manos cayó una carta que anunciaba el primer campeonato de España de othello. En ese momento Disset tenía la patente en España de la difusión del juego, he hizo una apuesta muy interesante, empezar fuerte para traer un mundial a Barcelona.

Me apunté y gané. Puedo decir que mi vida cambió. Esa pasión que tenía en casa por el juego se había convertido en una pasión pública, que la podía compartir con otras personas que también eran apasionados del juego.

Un mundo nuevo se abrió y quise dar rienda suelta a lo que me bullía. Crear una asociación, movilizar a la gente, reunirse, copiar el modelo francés de clubs y federación... competir a nivel internacional!

A finales de 1993 todo se había frustrado.

No quedaba nada. Cuesta motivar a gente dispersa. Crear una infraestructura para dinamizar el juego requería de un esfuerzo que me superaba.

Volví al othello de siempre, en mi ámbito privado y empecé a hacer alguna incursión en internet y seguir lo que a nivel internacional iba ocurriendo.

En 1998 volvió a pasar, celebraron otro mundial en Barcelona. Cuando comuniqué mi intención de participar a Mattel (entonces y hasta ahora quien difunde el juego en España), se quedaron con la boca abierta. ¿Que hay jugadores españoles?

¿Que pasó? Pues volvimos a reunirnos los que en el 92 habíamos intentado hacer algo, bajo el lema: *por los viejos tiempos!*

Después, nada! En mi interior seguía cociendo la intención de hacer algo, de movilizar, de jugar, de que los “grandes”, los “buenos”, nos aceptaran.

Un día encontré un club virtual en yahoo dónde parecía que había algún movimiento respecto del juego. Me quedé. Si! por fin!

Había encontrado a gente que tenía mi misma pasión por othello. El destino me deparaba una segunda oportunidad.

Aquí estamos, somos un equipo dispuesto a disfrutar con este juego. En menos de un año hemos hecho lo que nunca nadie ha hecho hasta la fecha

por este juego en España.

Y esto sólo es el principio...

Òscar Martínez



Final del III Campeonato de España

Después de la celebración del campeonato de España supuse que a la gente le gustaría leer mi análisis sobre la final de este torneo contra Rubén Saiz. Esta fue una partida bastante complicada aunque el resultado no lo refleje. Rubén se encontró un poco despistado por mi salida, aunque con el paso de los turnos fue capaz de empatar la partida alrededor del movimiento 40. Para mí se preveía un final realmente complicado, y aquí es donde Rubén perdió todas las opciones, porque a pesar de llegar a empatar la partida antes de jugar el juego final, había gastado demasiado tiempo en el transcurso del juego, con lo que sólo le quedaban alrededor de 5 minutos para pensar todo el final, y aquí es donde cometió los errores más significativos debido al tiempo. A todos aquellos que crean que 30 minutos por cabeza son demasiados, aquí pueden observar que nunca hay tiempo suficiente para jugar una final.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	41	40	24	49	51	45	53	47
2	42	39	32	17	22	50	48	46
3	37	31	3	4	19	8	43	35
4	38	29	5	○	●	6	34	60
5	36	30	23	●	○	1	27	52
6	33	28	16	2	9	7	12	15
7	57	54	20	11	10	14	44	58
8	55	56	18	25	21	13	26	59

Madrona 47 - 17 Saiz

1.f5 a 10.e7: salida Comp'Oth, aunque el nombre de esta salida empieza 3 movimientos antes, lo normal es seguirla hasta aquí. Una vez aquí encontramos 3 variaciones

posibles c6, d7 y f7, las tres igual de buenas.

11.d7: me decido por el más usado ya que las variaciones de la salida vendrán luego.

12.g6: movimiento instantáneo para las blancas siguiendo con la salida. También es posible c5, aunque no tan usado.

13.f8: aquí hay dos opciones, ambas muy usadas, d8 era el antiguo movimiento que hacían los programas con esta salida; más tarde se descubrió que f8 era igual de bueno y últimamente es más usado que el anterior movimiento.

14.f7: las blancas siguen la salida sin demasiadas opciones de variación.

15.h6: aquí es donde viene la variación principal de la salida y de la partida. Siendo g5 el más usado me había estudiado a fondo el movimiento h6 que, aun siendo igual de bueno que el otro según los programas, estaba seguro de que daba una ligera desventaja. Más tarde, en el mundial de Londres, me di cuenta de que no era tan buena como pensaba, ya que perdí todas las partidas con esta salida.

16.c6: este movimiento de las blancas me desconcertó un poco, siendo el movimiento más común c5. La razón de mover en c6 es que las negras no tienen acceso a c5 y se encuentran en una situación complicada. Yo ya había mirado esta variación también, pero para ser sinceros ni los programas tenían claro cual era le siguiente movimiento.

17.d2: no tenía ninguna otra opción clara, aunque ahora mi situación no es muy cómoda.

18.c8: aquí Rubén me da una ligera ventaja aunque yo se la

devuelvo en el siguiente movimiento. La partida se ha complicado mucho y es difícil jugar movimientos perfectos.

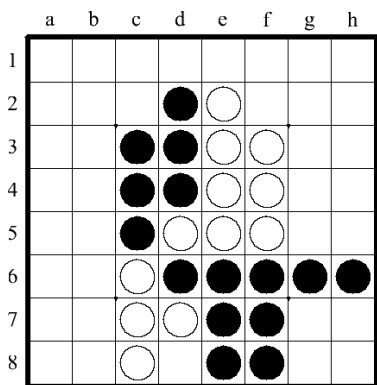
19.e3: vuelvo a perder la ventaja que tenía, el movimiento correcto era e8, donde claramente se ve que la zona sureste queda totalmente bloqueada para las blancas. La verdad es que el movimiento lo había visto, sin embargo pensé que era mejor hacerlo en el siguiente turno, aquí mi error.

20.c7: las blancas también siguen sin encontrar la línea perfecta, aunque la variación es mínima. El movimiento correcto es c2, pero para las personas es demasiado difícil de encontrar. Lo que ambos buscábamos era encontrarnos en una posición cómoda y no seguir complicando más la partida.

21.e8: ahora es cuando decido mover en esa zona, siendo el mejor movimiento.

22.e2: ya nos encontramos en el principio del juego medio donde la parte de la salida ya ha quedado atrás. Ahora vemos que es más claro pensar los movimientos aunque sigue la dificultad.

23.c5: movimiento claro para mí, ya que de esta manera tenía todas las fichas conectadas y dejando a las blancas jugar sólo en el noroeste.



Después de 23.c5

24.c1: este movimiento de las blancas en c1 les deja en una posición bastante desventajosa, a partir de aquí intento lanzar mi ataque aunque sin demasiados resultados. La razón de mover en c1 es seguir manteniendo los dos bloques sin interferir demasiado. Sin embargo, el buen movimiento era b4, aunque a simple vista no es nada fácil de ver.

25.d8: sigo intentando reducir los movimientos posibles de las blancas y me libero de la zona sur.

26.g8: claro movimiento de las blancas, no se pueden permitir arriesgarse a perder un turno.

27.g5: movimiento no excesivamente complicado para mí, sólo tengo que mantener agrupado y compacto mi bloque central.

28.b6: las blancas siguen teniendo problemas de movilidad y por eso intentan aguantar la situación.

29.b4: sigo manteniendo la ventaja ganada con movimientos en el centro, intentado reducir el espacio de ataque de las blancas.

30.b5: a pesar de que las blancas no tienen movimientos fáciles siguen aguantando con movimientos casi perfectos a pesar de la clara desventaja. Más tarde sus esfuerzos se verán recompensados llegando a igualar la partida.

31.b3 y 32.c2: ambos movimientos son muy claros, no existen demasiadas alternativas.

33.a6: sigo de igual manera en el centro e intentando reducir los movimientos posibles de las blancas, aunque ya empezaba a ver que esa no era la mejor forma de atacar, porque pronto sería yo el que no tendría una posición tan cómoda como antes. La razón es que en el sur no tenía movimientos y en el norte eran limitados, mientras que las otras dos zonas estaban ocupadas por mis fichas.

34.g4: por fin un movimiento claro que daba aire a las blancas llevando un poco de iniciativa, a pesar de ir en desventaja.

35.h3: para mí este movimiento fue el declive de mi juego medio, donde Rubén recortó distancias de una forma magistral. Con esto no quiero decir que h3 fuera horrible, sino que seguía perdiendo un poco más de mi ventaja. El mejor movimiento era a5, la verdad es que es difícil elegir entre los dos movimientos. La razón es que moviendo en h3 creo una zona cerrada en la esquina h1, donde en el final me podría haber causado serios problemas para tener paridad.

36.a5: las blancas saben dónde mover para que mi siguiente movimiento sea difícil, ya que puedo voltear demasiadas fichas innecesarias.

37.a3: finalmente me decido por a3, con un objetivo doble, coger pocas fichas y, esperando que las blancas muevan en a4, coger la casilla X b2, con lo que ganaré algo de tiempo.

38.a4: obviamente las blancas mueven donde yo creía, ambos sabíamos que era el mejor

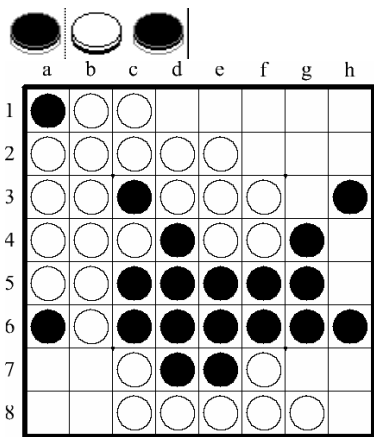
movimiento y que era claro que yo movería en b2.

39.b2: mucha gente cree que estos son movimientos muy arriesgados para jugar una partida en un torneo. Yo creo que no has de pensar si es arriesgado o no, sino simplemente mover allá donde creas que es lo mejor. Seguramente si no me hubiera arriesgado hubiera echado la partida a perder. Mi principal problema no era mover en b2, sino que mi oponente moviera en b1 ganándome la paridad parcial en esa zona y dejándome sin un gran número de fichas.

40.b1: mi mayor pesadilla se cumplió, ya que tenía miedo de quedarme con pocas fichas para el final.

41.a1: este es el punto donde la partida se iguala totalmente, como si empezara una partida nueva. Yo tenía un movimiento que aún me daba un poco de ventaja, f2. Lo había contemplado porque me gustaba, pero me dio miedo que después de mover en f2 las blancas fueran a g7 controlando toda la diagonal y que no pudiera hacer nada. Posteriormente, al analizar la partida, vi que era un análisis absurdo, sin embargo durante la partida me preocupó mucho, por eso finalmente moví en la esquina a1.

42.a2: movimiento automático para no perder el turno y llevarse un buen número de fichas.



Después de 42.a2

43.g3: este movimiento fue por descarte, porque no las tenía todas conmigo ya que tenía una movilidad muy reducida para lanzar ningún ataque. También había considerado f2, el problema es que si las blancas movían en g3, yo no tendría acceso a h2. En este momento la partida seguía empatada y lo único que podía hacer era aguantar la situación.

44.g7: puede parecer un movimiento malo a simple vista, pero fijaros que si yo cojo la esquina que me ofrece pierdo

un turno porque no tengo paridad en esa esquina (no salgo yo el último). En realidad, si la hubiera cogido habría perdido teóricamente por 31-33.

45.f4: esa es la razón por la que muevo en otro sitio, sabiendo que tenía que salir último de la zona noreste si quería ganar la partida, de otra forma estaba perdido.

46.h2 a 60.h4: en esta consecución de movimientos es donde se desarrolla todo el final y donde se deciden los movimientos críticos. El movimiento de las blancas en h2 puede parecer un error, sin embargo es perfecto. Las blancas lo que intentan es aprovechar la paridad para ganar en la zona sur la partida. Cualquier movimiento en el norte que no fuera h2 me daría la paridad fácilmente o me haría ganar la partida sin tener la paridad. Después de h2 rápidamente contesto cogiendo la esquina h1, ninguna dificultad en ello. El movi-

miento 47 de las blancas en g2 hace que su pequeña desventaja de -4 pase a -10, viendo más claras mis opciones de ganar la partida. Recordar que Rubén apenas tenía tiempo para pensar los movimientos, si no estoy seguro que de es capaz de ver eso. Mi movimiento 41 en d1 es claro empezando a lanzar el ataque cogiendo gran cantidad de fichas. El siguiente movimiento es donde Rubén perdió demasiadas fichas, conduciendo a este amplio resultado y dándome varios movimientos. El movimiento 50.f2 me deja la opción de mover en e1 obligando a que las blancas abran todas las puertas a las negras, simplemente siguiendo sus pasos y recuperando todas las fichas negras.

Por: Mario Madrona



Inscripción a la Asociación Española de Reversi-Othello

Nombre _____

Apellidos _____

Dirección postal _____

Correo electrónico _____

Observaciones _____





Las partidas más interesantes del Campeonato de España

Este es el recopilatorio de las partidas mas interesantes del torneo celebrado en Madrid, incluyendo las semifinales y el posterior análisis de la final.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	54	38	30	29	21	28	56	57
2	53	43	33	34	10	32	55	58
3	41	40	35	6	5	7	15	25
4	46	42	11			4	22	37
5	51	52	8			1	13	18
6	47	44	9	16	3	2	14	36
7	50	45	17	24	12	20	39	31
8	49	48	27	26	19	23	60	59

Òscar Martínez 27 - 37 Genar Muntané

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	44	45	46	21	27	48	60	59
2	32	39	29	20	22	28	55	58
3	30	31	10	11	3	24	38	47
4	18	25	7			2	36	50
5	17	12	6			1	34	37
6	16	13	9	8	5	4	33	35
7	26	51	15	14	41	23	52	54
8	57	56	43	19	42	40	49	53

Joan Parramón 31 - 33 Òscar Martínez

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	56	37	21	26	29	27	53	52
2	48	55	34	8	11	22	44	51
3	46	47	10	1	4	25	45	38
4	36	23	9			5	35	50
5	39	32	2			7	54	49
6	40	31	6	3	12	28	30	33
7	41	43	19	15	13	14	59	58
8	42	24	17	20	16	18	57	60

Jorge Bandrés 19 - 45 Rubén Saiz (semifinal)

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		52	49	14	50	57	56	42
2	55	59	58	16	13	12	39	43
3	36	35	2	3	11	10	19	28
4	29	37	1			6	15	33
5	34	24	4			7	41	30
6	27	26	17	5	8	44	40	51
7	38	54	23	9	21	20	45	48
8	53	32	25	18	31	22	47	46

Mario Madrona 38 - 26 Ricardo Budiño

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	45	46	21	31	20	30	23	48
2	47	36	15	13	10	14	49	42
3	50	18	3	9	7	8	16	29
4	51	27	6			4	11	22
5	40	34	32			1	17	37
6	39	33	43	2	12	5	25	41
7	60	57	52	24	19	28	56	38
8	58	59	53	54	26	35	44	55

Rubén Saiz 24 - 40 Miguel Ángel Serrano

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	56	51	47	46	33	31	38	39
2	53	52	48	36	16	28	41	40
3	57	60	8	12	5	15	27	26
4	58	50	7			4	9	34
5	59	49	10			1	13	35
6	45	24	11	6	3	2	14	23
7	54	55	29	19	17	18	30	44
8	43	32	22	21	20	42	25	37

Mario Madrona 39 - 25 Miguel Ángel Serrano (semifinal)

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	60	59	37	32	41	34	43	56
2	55	48	30	27	21	42	54	58
3	26	35	6	1	4	17	57	40
4	23	33	18			11	28	52
5	24	5	2			7	29	31
6	20	19	8	3	10	12	36	44
7	53	46	14	9	15	13	47	45
8	51	49	25	16	38	22	39	50

Ricardo Budiño 42 - 22 Isabel Habilis

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	56	57	17	35	32	45	53	58
2	29	49	14	13	27	30	59	60
3	50	16	12	4	7	8	33	36
4	22	15	3			6	9	41
5	23	21	5			1	38	34
6	24	25	20	2	28	10	37	39
7	26	48	18	11	19	31	47	55
8	51	46	43	40	42	44	54	52

Javier Vallejo 36 - 28 Pedro Lozano

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	55	52	43	31	34	35	60	53
2	48	56	32	36	28	29	44	54
3	39	38	17	33	19	24	23	25
4	45	40	30			4	14	26
5	47	37	3			8	11	16
6	42	41	7	2	1	9	20	27
7	51	46	12	6	5	15	57	58
8	50	21	49	22	10	13	18	59

Jorge Bandrés 43 - 21 Miguel Ángel Serrano (3º/4º puesto)

Mario Madrona



LOS SISTEMAS DE CLASIFICACIÓN

Introducción a los sistemas de clasificación

Antes de jugar con alguien tenemos cierta idea de la probabilidad que tenemos de ganar. También, con el paso del tiempo, vemos que somos capaces de ganar a más jugadores o que tenemos alguna probabilidad contra jugadores a los que pensábamos que nunca alcanzaríamos. Los sistemas de clasificación se emplean para plasmar numéricamente estas probabilidades de victoria y nuestra progresión.

En la mayoría de los sitios en Internet en los que jugamos (Yahoo! Games, Kurnik y otros muchos) nos encontramos con un número al lado de nuestro nombre que aumenta cuando ganamos y disminuye cuando perdemos. Ordenando a los jugadores según ese número se obtiene una clasificación en la que los mejores jugadores tienen números más altos. Lo mismo se hace en muchas asociaciones nacionales, en las que se clasifica a los jugadores según los resultados de los torneos en los que han participado, siempre que estos torneos cumplan una serie de requisitos de duración, número de participantes, etc.

Cada jugador recibe inicialmente una puntuación (llamada rating o simplemente clasificación) de un valor cualquiera, por ejemplo 1650, que irá cambiando según los resultados. Este número por sí solo no nos dice nada, pero si lo comparamos con el de otro jugador

podemos saber la probabilidad que tenemos de ganarle (igualmente la probabilidad de perder). También podemos observar cómo va fluctuando nuestra clasificación y la de los demás, y de esta forma nos hacemos una idea de cómo vamos progresando.

Hay varios tipos de sistemas de clasificación y en cada sitio se aplica uno. No es posible comparar dos clasificaciones confeccionados según distintos sistemas. Tampoco si fuera el mismo, pues los jugadores siempre son distintos en cada sitio.

El sistema de clasificación Elo es el más conocido, llamado así por Arpad Elo, quien desarrolló la teoría de este sistema. Con diferentes modificaciones lo han adoptado muchas federaciones de ajedrez, por ejemplo la USCF sustituyó el que usaba por éste en 1960 y la FIDE lo comenzó a emplear en 1970. También lo podemos encontrar en Internet, como en Kurnik o en Vinco Online Games (VOG).

Cómo se calculan

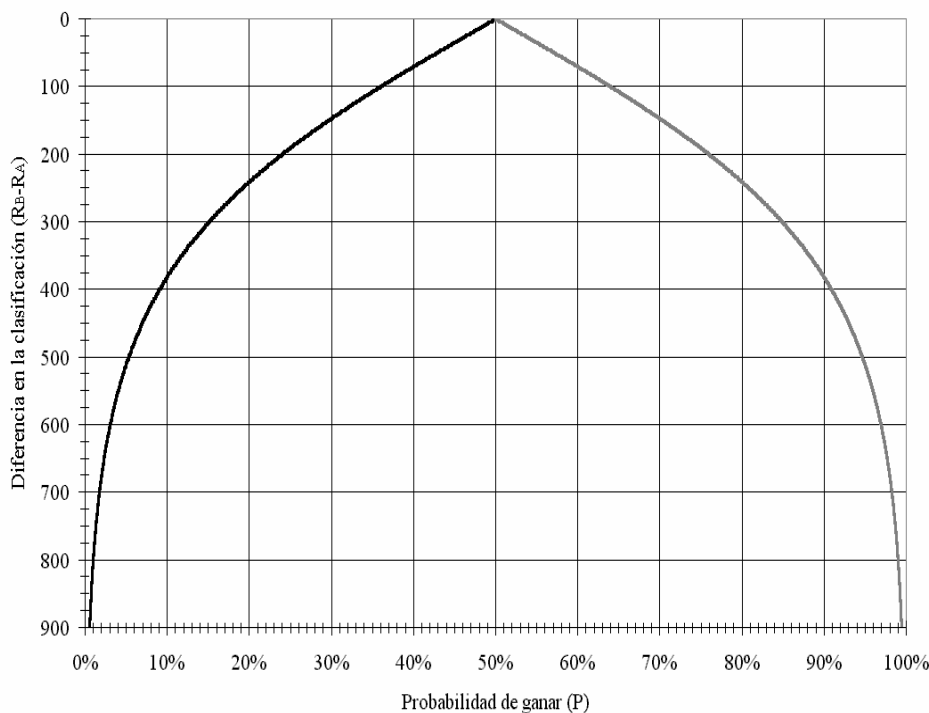
Los sistemas de clasificación se basan en calcular la probabilidad de ganar a un adversario en función de la diferencia de clasificación que exista entre los dos. Se emplea la siguiente fórmula:

$$P_A = \frac{1}{1 + 10^{(R_B - R_A)/400}}$$

Gráfico 1

En la gráfica de la página siguiente está representada esta función. Si por ejemplo tenemos 1600 de clasificación y jugamos contra alguien con 1700, la diferencia ($R_B - R_A$) es de 100 puntos, por lo que tenemos un 36% de probabilidad de ganar (basta con buscar los datos en la gráfica o bien sustituir los valores en la ecuación). Cuando tenemos los mismos puntos la probabilidad es de un 50%: ganaremos la mitad de las veces. Asimismo, podemos calcular contra qué adversarios perderemos o ganaremos casi siempre: buscamos una probabilidad baja, por ejemplo del 1%, lo que nos da que en torno a unos 750 puntos de diferencia entre dos jugadores; el que tenga 750 más que otro ganará casi siempre (99% de las veces).

En la función no están contemplados los empates, pero se pueden considerar como media partida ganada y media partida perdida. Por ejemplo, una probabilidad del 75% puede significar desde que ganemos el 75% de las partidas y perdamos el 25% hasta que ganemos el 50% y empatemos el 50%.



— Probabilidad de ganar del jugador con una menor clasificación
 — Probabilidad de ganar del jugador con una mayor clasificación

Nuestra clasificación se va actualizando conforme jugamos. En cada partida se compara nuestro resultado con la probabilidad que teníamos. Concretamente la clasificación cambia de acuerdo con la fórmula:

$$r' = r + K(S - P)$$

Gráfico 2

En donde r' es la nueva clasificación, r la anterior, S el resultado de la partida (un 1 si se ha ganado, 1/2 si empatado y 0 si perdido), P la probabilidad que había de ganarla según la diferencia en la clasificación de los jugadores (se calcula tal como se ha dicho antes) y K una constante que determina en qué proporción va a cambiar nuestra anterior clasificación con el resultado de nuestra última partida.

El valor de K se establece según cuánto se espera que su clasificación debe cambiar para que alcance la que realmente

se merece. Así, la de un jugador provisional va a cambiar más que un jugador que lleva años jugando. Por ejemplo, en ajedrez, la FIDE emplea 25 para los nuevos jugadores, pasa a 15 para los que ya han jugado 30 partidas y puede llegar a 10 si el jugador alcanza cierta clasificación.

Los sistemas de clasificación empleados

El sistema Elo tiene algunas desventajas pero es muy sencillo y está bastante extendido. Por ejemplo, nos lo encontramos en algunos sitios para jugar en Internet como VOG o Kurnik.

Este sistema se puede complicar más si, en vez de dar un valor a cada jugador, se da un rango de valores entre los que es bastante probable que se encuentre su clasificación. Esto es lo que hace el sistema de la federación italiana (llamado Glicko).

Es fácil de entender. Si vemos que un jugador tiene una clasificación de 1650, sabemos que tal vez la que se merece puede ser 1649, 1651, 1700, incluso 2100, 1000 o cualquier otra. Si ha jugado mucho recientemente diremos que 2100 o 1000 son muy improbables y seguramente 1650 sea una buena aproximación. Pero si un jugador sólo ha jugado un par de partidas o hace decenios que no jugaba, no descartaremos el 2100 o el 1000.

Donde antes se decía que un jugador tenía de clasificación 1650, ahora se dice, por ejemplo, que su clasificación es probable que esté entre 1600 y 1700.

Normalmente se emplea una probabilidad del 95%: hay un 95% de probabilidad de que esté entre 1600 y 1700, y un 5% de que sea cualquier otro valor fuera de ese intervalo. Obviamente, el valor central, 1650 en nuestro caso, es el

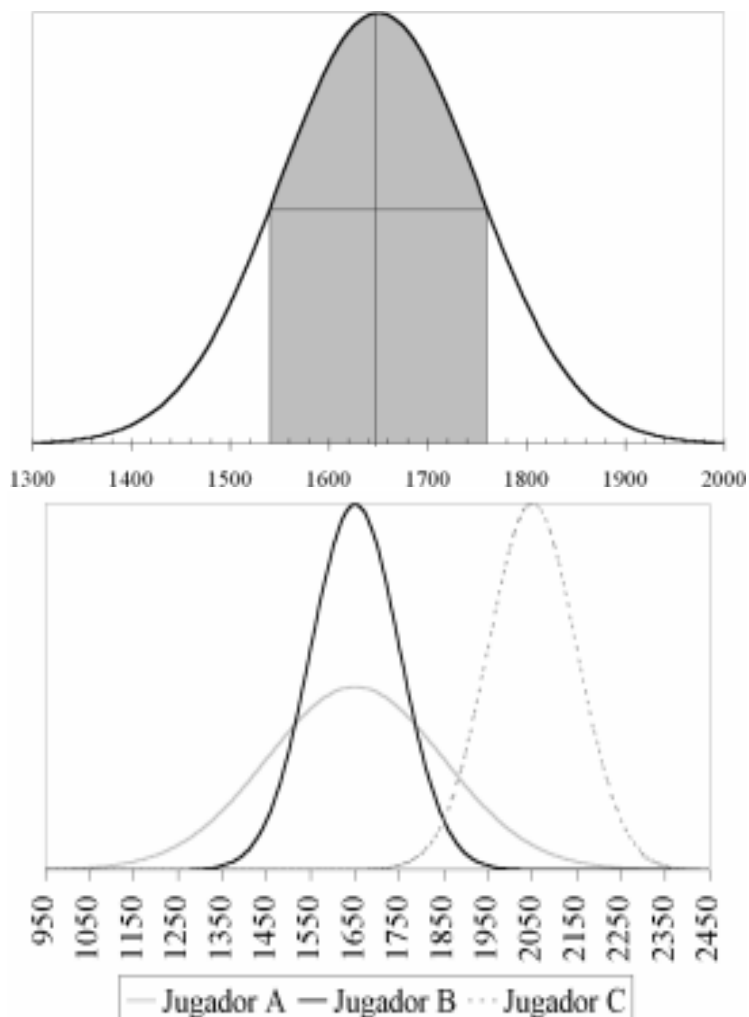


valor más probable, y los de los extremos (1600 y 1700) lo son menos.

El intervalo puede ser mayor o menor dependiendo de la información (partidas jugadas recientemente) disponible de un jugador. Algunos lo explican imaginando que un jugador tiene un montón de papelitos con un número en cada uno que simulan su distribución de clasificaciones: si la suya es 1650, tendrá muchos papeles con el 1650, unos pocos menos con el 1649, y cada vez menos al alejarnos del valor central. Cuando dos jugadores se enfrentan cada uno saca un papel al azar y el de mayor número gana.

En la primera gráfica se ve la distribución de clasificaciones de un jugador. El área encerrada es proporcional a la probabilidad de que su verdadera clasificación esté dentro del rango. Si tomamos un área mayor estaremos más seguros de que está dentro de ese rango, aunque generalmente se toma para que la probabilidad sea de un 95%.

En la segunda gráfica se ven las distribuciones de clasificación de tres jugadores. El A y el B tienen la misma clasificación, pero distinta distribución, la del B es más ancha y por tanto es más impredecible. El A y el C tienen una distribución similar, pero la clasificación del C es mayor. Obsérvese que las áreas se solapan, dando una idea de la probabilidad que tiene un jugador de ganar a otro.



Otra complicación que se puede hacer, en este caso aprovechando que en este juego siempre se obtiene un resultado en fichas además de si ha sido una victoria, derrota o empate, es incluir en el cálculo el número de fichas. Esto lo hace la asociación estadounidense y también se usa para la clasificación nórdica.

Incluir el número de fichas en los cálculos es más comprometido de lo que puede parecer en un principio, pues según cómo se haga puede haber casos en los que uno gane una partida pero baje en la clasificación por no haber conseguido el suficiente número de fichas.

Finalmente, el sistema de la Federación Francesa de Othello (llamado Jech) es algo distinto; toma conjuntamente todos los resultados dentro de un periodo (se toman 14 meses) y compara a los jugadores según sus resultados entre sí para dar la clasificación.

Algunas curiosidades sobre las clasificaciones

En los sitios en Internet como Kurnik o VOG vemos cómo nuestra clasificación cambia partida a partida. Sin embargo, en muchos torneos la clasificación se calcula después del torneo y no tras cada partida. Esto da unos resultados diferentes, pues en el segundo caso para calcular nuestra clasificación se tienen en cuenta nuestros resultados en el torneo, pero



no los resultados que han obtenido en éste nuestros adversarios. El primer caso tiene la ventaja de que las clasificaciones se van actualizando en cada momento, pero, como curiosidad, hay que tener en cuenta que el orden de las partidas afectará a la clasificación.

Para evitarlo se diseñaron algunos sistemas. Por ejemplo, poner unos límites según la clasificación alcanzada de forma que no se pudiera estar por debajo de ellos (estos límites también pueden servir para no desmotivar a los jugadores). También se ideó un sistema de

está muy bien explicado y no tendría que haber excesivas dificultades en su aplicación.

El sistema incorpora una "desviación de la clasificación" (rating deviation, RD). A cada clasificación se le asocia una desviación que nos dice la incertidumbre de que la clasificación sea la que le corresponde al jugador. Esta desviación cambia con cada partida y con el transcurso del tiempo (si alguien no juega en mucho tiempo, su desviación será muy grande).

Resultados del jugador A	Jugador A(1600)	Jugador B (1600)
1 / 1 / 0 / 0	1595	1605
1 / 0 / 1 / 0	1597	1603
1 / 0 / 0 / 1	1600	1600

En la tabla se ven las distintas clasificaciones finales obtenidas según el orden de los resultados del jugador A contra el B teniendo ambos 1600. En el primer caso, el jugador A gana las dos partidas, por lo que la diferencia de clasificación aumenta y, debido a ésta, el cambio de clasificación es más grande en las siguientes partidas, por lo que en global le es desfavorable. Si se hubiera tenido en cuenta el conjunto de partidas, y no partida a partida, se habrían quedado los dos con 1600.

bonus que premiaba a los jugadores que obtenían un resultado muy bueno en un campeonato. Sin embargo estos sistemas pueden sobrecompensar ésta caída global de clasificación y además desvirtúan el cálculo de las probabilidades de victoria.

Propuesta de clasificación española

Una clasificación es útil para los jugadores que están incluidos en ella y la pueden seguir, y también para ser usada en los torneos. Por ejemplo, en los torneos de tipo suizo los emparejamientos de la primera ronda se hacen según la clasificación de los participantes.

Otra curiosidad es que se observó en la clasificación de la USCF que después de unos años y muchas partidas, los valores de las clasificaciones tendían a bajar en general un poco. De acuerdo con el sistema empleado, la clasificación que pierde un jugador la gana el otro, por lo que los únicos cambios que se pueden producir son debidos al flujo de jugadores en el sistema. Así, a los nuevos jugadores se les da una clasificación relativamente baja, mientras que en general los jugadores que dejan de jugar tienen ya una clasificación alta. Es decir, sale más clasificación de la que entra.

Por eso hay interés en crear una clasificación española. Ésta se calcularía a partir de los torneos jugados dentro del mismo territorio. Además, las partidas incluidas tendrían que tener al menos una duración mínima.

Se puede emplear cualquiera de los sistemas expuestos. El sistema Glicko tiene algunas ventajas frente a otros y, aunque es un poco más complejo, nos hemos encontrado con que

Con esta desviación se puede dar un intervalo de clasificaciones a un jugador. Por ejemplo, para alguien con una RD=110 y una clasificación de 1700, se cumple que hay un 95% de probabilidad de que verdaderamente su clasificación esté entre $1700-110 \cdot 2$ y $1700+110 \cdot 2$, es decir, entre 1480 y 1920. Y, obviamente, hay un 5% de probabilidad de que esté fuera de ese intervalo.

El sistema emplea una ecuación similar a la (2), pero algo más compleja, pues K depende de la RD de los jugadores, y en P también se introduce un factor de corrección según la RD del adversario. Con todo, estas dependencias son fáciles de entender y al calcular nuestra nueva clasificación es fácil ver cómo actúan cualitativamente:

- Si nuestra RD es baja, nuestra clasificación es fiable y no cambiará mucho con cada partida.

- Lo contrario si es alta: es poco fiable y tendrá que ser corregida mucho en cada partida.

- La RD de nuestros adversarios actúan en sentido



contrario a la nuestra, pero en menor cuantía.

Las ecuaciones, así como una breve explicación se encuentran en el sitio: <http://www.glic-ko.com/>

Las clasificaciones se pueden calcular tras cada partida o tras un campeonato entero. En el primer caso se consigue ajustar más rápidamente la clasificación de los jugadores provisionales, por lo que en principio es el método que nos resulta más interesante, aunque es más complicado de calcular.

Lo mismo se hace con las RD. Además, éstas deben cambiar con el tiempo, pues si un jugador pasa mucho tiempo sin jugar tendremos información (más bien anticuada) sobre su verdadero nivel, por lo que su RD debe aumentar debido a la inactividad. Una buena aproximación es considerar que después de 3 años sin jugar su RD tiene que ser la misma que un jugador que no ha jugado antes, de 350; su RD aumentará con el tiempo hasta que llega al máximo de 350. Por mucho tiempo que pase inactivo un jugador, su clasificación no variará si no juega, ni tampoco será borrada.

En el extremo opuesto tenemos a los jugadores que juegan con tanta frecuencia que su RD llega a ser tan baja que su clasificación apenas cambia con cada partida; para evitarlo se fija un valor mínimo de RD de 30. Generalmente se establece un límite para considerar a un jugador como inestable o estable, por ejemplo, si un jugador tiene una RD menor o igual que 150 ya es estable, y

si es mayor es inestable.

Por otra parte, existen otros sistemas de clasificación reconocidos en los que figuran jugadores extranjeros, algunos bastante experimentados, que podrían jugar algún torneo español. En vez de considerar a estos jugadores como provisionales, es recomendable hacer un estudio comparando cada sistema de clasificación y calcularle una clasificación que será aproximada, pero más exacta que si se le diera el valor correspondiente a un jugador provisional.

De acuerdo con lo comentado atrás, podemos confeccionar una clasificación provisional española. Con los resultados del III Campeonato de España de Reversi-Othello la clasificación sería la que se expone abajo; faltaría incluir los resultados de los anteriores campeonatos.

Jorge Bandrés

	r	RD
Mario Madrona	2271	155
Rubén Saiz	1938	148
Jorge Bandrés	1935	143
Javier Vallejo	1880	177
Miguel Angel Serrano	1821	147
Ricardo Budiño	1728	163
Genar Muntané	1690	164
Pedro Orta	1650	171
Isabel Habilis	1632	164
Oscar Martínez	1600	168
Oscar Santos	1537	180
Pedro Lozano	1517	163
Manel Domingo	1470	168
Joan Parramón	1176	173



Visitando BrainKing

He echado unas pocas partidas en BrainKing, donde se juega por turnos y tiene la particularidad de que las cuatro fichas centrales se colocan entre los dos jugadores, de modo que hay una posibilidad más de apertura. Lo primero que hice fue trabajar un poco con el WZebra (antes hay que editar el tablero, y tampoco hay que fiarse mucho) para aprenderme unos pocos movimientos de esta apertura, nueva para mí.

Tuve la suerte de jugar una partida contra el checo Tomas Douda en la que probé esta disposición inicial de fichas. Es difícil decir cuánto le duró la partida a cada jugador, pues depende de cada uno. A los primeros movimientos aún les dediqué un tiempo y nos salió una buena apertura. El final, al estar prácticamente decidido, debió de ser bastante rápido. Tampoco pienso que Douda se empleara muy a fondo pues, además de que en esta partida jugaba contra alguien sin clasificación, juega simultáneamente a otras muchas partidas.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	58	25	21	20	19	22	23	43
2	57	38	24	17	18	26	42	45
3	29	8	3	6	11	13	27	34
4	33	15	2			12	35	36
5	32	16	9			1	37	46
6	31	49	10	7	4	5	30	41
7	59	56	50	14	28	39	48	44
8	60	55	54	53	40	52	51	47

J. Bandrés 44 - 20 T. Douda

Douda jugó con negras; hay que tener en cuenta que aquí empiezan las blancas, por lo

que son las negras las que tienen la paridad. Primero se colocaron las cuatro fichas centrales por turnos alternos (las dos blancas en d4 y d5 y las negras en e4 y e5); tanto las blancas como las negras pueden forzar esta apertura que da una posición bastante equilibrada.

1.F5 a 8.b3: los siete primeros son casi perfectos. En el movimiento número 5 también hay otras posibilidades como 5.B4 en vez de 5.F6. El octavo movimiento no es el mejor. Busca una confrontación de las agrupaciones de fichas, pero, como se ve, mis movimientos son fáciles; mejor era una secuencia que había que mirar con calma: 8.e7, 9.F4 y 10.c5, conservando la ficha exterior blanca en c3.

9.C5 a 13.F3: vamos construyendo una estructura de dos agrupaciones de fichas enfrentadas.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3		●	●	●	○	○		
4			●	●	●	○		
5			●	●	○	○		
6			●	○	○	○		
7								
8								

14.d7 a 15.B4: era mejor 14.e2 que 14.d7, pues en ese caso el movimiento que atravesaba la disposición de fichas negra, 15.B4, era mucho menos eficaz y hubiera tenido que elegir otro como por ejemplo 15.B5 o seguir volteando

por los extremos con 15.B6.

15.B4 a 26.f2: en este tramo los movimientos son bastante obvios. Las blancas toman el lateral del norte pero dejan a las negras con pocos movimientos: e7 y tras la barrera blanca del este.

27.G3 a 31.A6: las negras tenían como alternativa 28.f7, aunque es similar. Por otra parte, puede que fuera mejor 27.A3, pues después de 28.e7 se tendría acceso para jugar 29.F7. Con 29.A3 se creó una zona inaccesible para las blancas; pero era preciso hacer ese movimiento que aumenta un poco la presión sobre las negras.

32.a5 a 36.h4: mejor que 32.a5 era 32.b6, pues si no las blancas toman cómodamente el lateral y se reservan un movimiento en b6; todo eso sin nada a cambio. A partir de aquí la situación de las negras no es nada buena. No hubiera sido mala idea 34.b3, antes o después hay que hacerlo y cede una esquina consiguiendo dos movimientos por sólo uno que da a las blancas, se gana un tiempo; además, envenena el posible b6.

37.G5 a 42.g2: había otros alternativos a 37.G5 que agotaban los movimientos de las negras, aunque no eran mejores; quería formar un borde sólido en el norte y forzar a las negras a jugar en b6, volteando b3, y así podría llevarme a1 y luego a2 (las negras no tendrían acceso), pero éstas lo ven, pasan de b6 y hacen 42.g2, consiguiendo un acceso per-



mamente.

43.H1 a 60.a8: en el tramo final se comenten unos cuantos errores, pero la partida estaba prácticamente decidida. Hay que destacar mi error al tomar la esquina en h8; mejor el movimiento 47.G8. Realmente me descuidé un poco porque en algún movimiento se me olvidó que no tenía la paridad de mi parte, aun así en los últimos movimientos consigo más fichas que las negras volteando muchas fichas internas, aunque tuve que ceder todo el lateral.

Ha sido una de las primeras partidas que he jugado con esta apertura. Aunque cometiéramos algunos errores puntuales y seguramente se podría haber hecho mejor, sirvió para ver una apertura bastante buena. Además no dejó de ser entretenida y hasta, al menos, la mitad, los dos jugadores tuvieron opciones de luchar por ella.

Jorge Bandrés

Finales en Madrid

En el tramo final de una partida comienzan a escasear los movimientos seguros. Por esto es característico de los finales comenzar a ocupar alguna casilla X procurando tener controlada la diagonal para no ceder la esquina, o bien que el sacrificio de la esquina tenga alguna compensación.

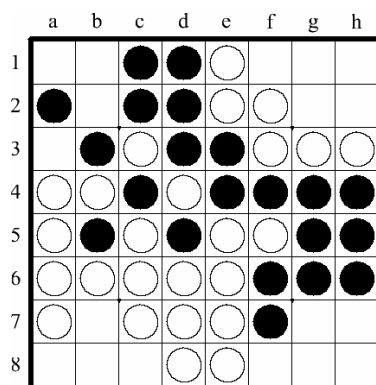
Además, conforme el número de fichas aumenta, los sitios donde mover suelen agruparse en zonas aisladas unas de otras. Estas zonas pueden tener un número par o impar de casillas; es crucial tener en cuenta la paridad de cada zona y en su conjunto.

Tampoco hay que olvidar que perseguimos estabilizar el mayor número posible de fichas, por lo que a veces no quedará más remedio que contar el número de fichas que se consiguen en cada caso.

Para algunos, los finales comprenden los últimos 20 movimientos. Pero sabemos que las características que se han mencionado las podemos encontrar también en el medio juego y que una partida puede estar decidida mucho antes. Realmente, conforme van apareciendo fichas estables nos vamos acercando al final de la partida, y cuando todas las fichas sobre el tablero sean fichas estables, ésta habrá acabado.

Los finales se pueden complicar mucho aun cuando llevemos una ventaja significativa, por lo que si se presenta la oportunidad de rematar la partida no hay que desaprovechar-

la. Por ejemplo, en la ronda 3, Javier (negras) dispone de un buen movimiento de diagonalización: 43.B2, que aunque no es la única opción y, en principio, puede parecer que no está asegurado el control de la diagonal, consigue que las blancas (Pedro Lozano) se queden prácticamente sin posibilidad de ganar.



Tras 42.c8

Si las blancas intentan acceder inmediatamente a la diagonal con 44.a3, el intercambio de esquinas les resulta claramente negativo (la paridad en las zonas de las esquinas a1 y a8 está a favor de las negras, y las blancas tampoco pueden progresar por los laterales).

Asimismo las negras reservan el movimiento en G7, al que pueden acudir si las blancas hacen 44.f8 o 44.h7. Es más, si por ejemplo se sigue la secuencia 44.h7 45.G7, si ahora las blancas hicieran 46.f8 voltearían la casilla X g7 y perderían la esquina. Otra posible secuencia es 44.f8 45.H2 46.a1.

Encontramos otro movimiento que resuelve una partida en la ronda 5, entre Joan y Óscar. Después del movimiento 49.G8 las blancas con cualquier opción ganan la partida, pero

hay que encontrar la mejor.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	○	○	○
3	○	●	●	○	●	●	●	●
4	○	●	○	○	○	○	●	○
5	○	●	○	○	○	●	●	●
6	○	○	○	●	●	●	●	●
7	○	○	●	●	○	●	○	○
8	○	○	●	●	●	●	○	○

Tras 49.G8

Las blancas deben evitar que las negras diagonalicen, pues sería peligroso para ellas: 50.h4, 51.B7 y se ha complicado la partida. Para evitarlo, una opción es que ellas diagonalicen antes: 50.g2, bastante buena, pero no la mejor, pues la zona de la esquina a8 es impar, las negras serán las últimas en colocar una ficha ahí y tendrán acceso a la diagonal, y por tanto a la esquina opuesta.

Así, la solución es jugar antes en esta zona impar: 50.b7. Ahora las negras no pueden diagonalizar y si toman la esquina es aún peor: 51.A8 52.b8 53.G1 54.h8 55.g7, etc.

Volviendo a la ronda 3, también se vio un curioso final en la partida de Rubén contra Miguel Ángel. Las negras en el movimiento 45 intercambian un par de esquinas para ganar un movimiento por paridad, dejando a las blancas sin movimientos y así rematar la partida. Pero vamos a ver que en este caso no tienen éxito. Con la esquina que las blancas han recibido a cambio (h1), éstas dominan dos laterales opuestos a la zona en donde quedan casillas vacías. Como hay un buen número de fichas negras

entre estos laterales y esta zona en donde ahora se va a mover, las blancas voltearán muchas fichas, la mayoría de ellas estables.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	○	○	○	○	○	○	○
2	●	○	○	●	●	●	●	○
3	●	●	○	●	●	●	●	○
4	●	●	○	●	●	○	●	○
5	●	●	○	○	○	●	●	○
6	●	●	○	○	●	●	●	○
7	○	○	○	●	○	○	○	○
8	○	○	●	○	○	○	○	○

Tras 53.C8

Tras el movimiento 53 las blancas tienen sólo cuatro movimientos y con cualquiera ceden alguna esquina (que es lo que querían las negras) pero tres de ellos son ganadores. Por ejemplo, el más fácil es 54.d8. Las negras toman la esquina con 55.H8 (no es el movimiento perfecto, aunque sí el más natural), pero las blancas estabilizan con 56.g7 la columna g y la fila 7, que suponen muchas fichas.

Después de 57.B7 las blancas pueden ver fácilmente que la mejor secuencia es 58.a8, 59.B8 y 60.a7, pues con 58.b8 pierden la paridad al hacer las negras los dos últimos movimientos (la fila 7 es una línea continua de fichas por lo que 59.A7 no voltea b7) mientras que con 58.a7, las blancas no voltean la diagonal (59.A8 y 60.b8).

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	○	○	○	○	○	○	○
2	●	○	○	○	○	○	○	○
3	●	○	○	○	○	○	○	○
4	●	○	○	○	○	○	○	○
5	●	○	○	○	○	○	○	○
6	●	○	○	○	○	○	○	○
7	○	○	○	○	○	○	○	○
8	○	○	○	○	○	○	○	○

Tras 57.B7

Si no, basta que las blancas cuenten: con 58.a8 las blancas voltean 5 y colocan 1 (+5 +1 = +6), con 59.B8 las negras voltean sólo una ficha blanca (-1) y con 60.a7 las blancas voltean 2 y colocan 1 (+2 +1 = +3), lo que da +6 -1 +3 = +8. Y como en la posición tenían 32 fichas, terminarán con 40 (con el resto también ganan, pero por menos).

Volviendo atrás, como se ha dicho, 55.H8 no es el mejor para las negras, pues con 55.B8 pierden por sólo 6 fichas de diferencia. Se sigue con 55.B8, 56.a8, 57.B7 y 58.a7, donde podemos ver la razón de que sea mejor: las negras no tienen acceso a ninguna de las dos casillas restantes (se ha formado una línea continua blanca en la fila 7 y f6 y g6 son negras). Por tanto las blancas deben mover en la casilla X g7 y pierden toda la diagonal, aunque no supone tanto como para perder la partida.

¿Ganarían las negras si tras el movimiento 53 les tocara mover a ellas? Ciertamente, ahora las negras tendrían la paridad desde el principio y no en la última jugada. Sin embargo, las blancas lo solucionarían estabilizando un gran número



de fichas contrarrestando la paridad de las negras. Por ejemplo, 54.B8, 55.g7 (estabilizan gran parte de la columna g), 56.H8, 57.d8, 58.B7, 59.a8 (las blancas voltean muchas más fichas que las que las negras en su próximo movimiento) y 60.A7. Las negras pierden a pesar de tener la paridad.

En la siguiente ronda pudimos disfrutar de una emocionante ofensiva de Genar (con blancas) para acceder a las diagonales negras espléndidamente defendidas por Óscar. Uno de los mejores momentos fue tras el movimiento 47, cuando las blancas deben ceder una esquina.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○	○	○	○	○	
2		●	○	○	○	○		
3	●	○	●	●	●	●	●	●
4	○	○	○	●	●	○	●	●
5			○	●	●	○	●	●
6	●	●	●	○	●	●	●	●
7		●	●	●	●	●	●	●
8			●	●	●	●		

Tras 47.A6

Se pueden emplear movimientos como 48.g8 para acceder a una diagonal, pero en este caso el sacrificio es demasiado grande pues en esa zona quedan demasiadas fichas estables negras y tampoco se introduce ninguna ficha blanca en el lateral. Hay que decantarse por la zona impar de la esquina a8 que está adyacente a otra par (en total 5 casillas, impar). Así se consigue que las negras terminen moviendo en una de las zonas pares que quedan en el resto de esquinas. Se descarta 48.a7 pues las negras controla-

rían el lateral, tendrían un movimiento más y las blancas ni siquiera habrían accedido a la diagonal.

La mejor secuencia es 48.b8, 49.A8, 50.a7 (introducen una ficha en el lateral), 51.B5 (las negras crean una zona par inaccesible para ellas, pero no es suficiente), 52.a5, y aquí las negras ya no pueden hacer mucho más. La secuencia real fue similar y también ganaban las blancas, pero en vez de 51.B5 se jugaba 51.A5 y, curiosamente, las blancas seguían sin acceso a las diagonales. Sin embargo, éstas ya no importan, sino que el problema se ha convertido en agotar los movimientos negros empleando simplemente la paridad para ganar la partida.

También en la ronda 4 nos encontramos con un final entretenido jugado entre Pedro Lozano y Rubén Saiz. Aquí las negras teóricamente ganan aunque no tienen la paridad a su favor.

De todos los movimientos posibles sólo hay uno que vale para ganar: 55.A3. Se puede contar el número de fichas o compararlo con los otros tres movimientos posibles, en cualquier caso tampoco es fácil.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		●	○	○	○	○		○
2	●	●	●	○	○	○		○
3		○	●	●	○	○	○	○
4	○	○	○	○	●	○	●	○
5	○	○	●	●	○	●	●	○
6	○	○	●	○	●	●	●	○
7	○	○	○	●	●	●	●	○
8	●	○	○	○	○	○		

Tras 54.a7

Es crucial estabilizar el mayor número posible de fichas. El lateral del norte está perdido, por lo que, aparte del lateral del sur, tienen que intentar controlar el lateral de la izquierda y voltear el mayor número de fichas en la zona g1-g2. Por eso, mejor estabilizar ya con 55.A3 y no jugar en otras partes, pues por ejemplo si hicieran 55.G1, voltearían fichas pero no estables con el riesgo de que se vuelvan a voltear a blancas, o si 55.G2 las blancas pueden controlar el lateral de la izquierda con 56.a3...

Después de 55.A3 las blancas hacen 56.a1 (similar con 56.g8). Ahora las negras para controlar la columna g mueven 57.G2, y a 58.g1 estabilizan la columna con 59.G8. Las negras ganan por 4 fichas.

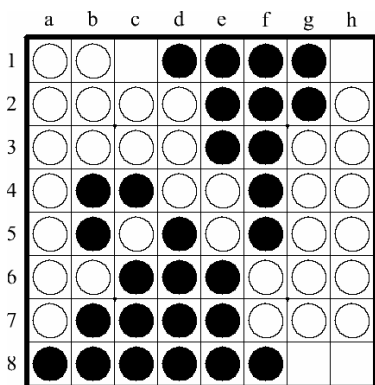
Hemos visto que las negras han ganado sin paridad. ¿Qué ocurre en la misma posición si les toca mover a las blancas? En este caso son ellas las que no tienen la paridad a su favor. Pero ganan fácilmente estabilizando el lateral de la izquierda con 55.a3. La partida sigue con 56.A1, 57g8 (voltean 3 fichas interiores que ya no cambiarán de color, mientras que con h8 sólo sería 1), 58.H8 (y ahora las blancas pasan pues han dejado la zona g1-g2 inaccesible para ellas), 59.G2 (para voltear la columna g) y 60.g1. Realmente, si las blancas no llegan a recuperar la paridad encontrándose con esa zona par inaccesible, hubieran perdido.

En los ejemplos anteriores se ha incidido en las diagonalizaciones, pues son muy comunes, y sobre todo en la paridad.



La paridad es una herramienta muy útil, pero con la que hay que tener mucho cuidado. Se ha visto algún ejemplo en el que se gana sin tener la paridad y otro en la que ésta pasa al color contrario simplemente porque un jugador no tiene acceso a una zona par.

Hay muchos más casos en los que uno con un vistazo rápido puede pensar que la paridad funcionará de una determinada manera, pero luego resulta que no se cumple lo que se ha pensado. Por ejemplo, como se ha visto, hay que prestar atención cuando aparecen o pueden aparecer líneas continuas de fichas de un mismo color, pues por el extremo, en la dirección de la línea, no se van a voltear fichas, con todo lo que eso puede suponer. A continuación, una posición de ejemplo.



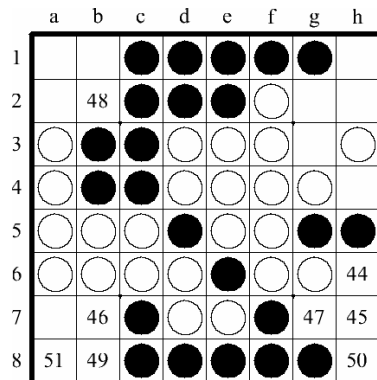
Mueven las negras y empatan. Con 57.G8 estabilizan muchas fichas, pero pierden por una diferencia de dos.

Con 57.C1, 58.h1 (las blancas no tienen más movimientos), las negras ahora tienen una ficha en la diagonal, en c3, pero no deben continuar con 59.H8 (pierden por 6 fichas).

Aquí las negras deben apreciar que con 58.h1 las blancas han formado una línea continua de

sus fichas (la columna g), por lo que con 59.G8 sólo voltean la ficha en f7, y no la situada en g7, por lo que las blancas no tienen acceso a h8, deben pasar y las negras mueven dos veces seguidas terminando la partida con 60.H8 y empate. Obsérvese lo importante que puede ser una línea continua de fichas de un mismo color.

Para terminar, en la ronda 6 encontramos uno de los finales más complicados del campeonato. Tanto, que algunos movimientos son imposibles de ver, pero otros pueden ser de interés. Fue entre Ricardo, jugando con negras, e Isabel, con blancas. Uno de los momentos clave lo tenemos tras el movimiento 43, donde las blancas hacen 44.h6, que pierde por 8 fichas, en vez de 44.h4, teóricamente de empate. La partida continuó con las negras respondiendo con 45.H7 (con 45.H4 perdían) y las blancas intentando atacar el lateral del sur con 46.b7. Éste último movimiento es malo (aunque difícil de ver), pues las negras diagonalizan con 47.G7 y aunque las blancas acceden a la diagonal con 48.b2, precisamente este movimiento en b2 posibilita que las negras establezcan el lateral y después tomen la esquina.

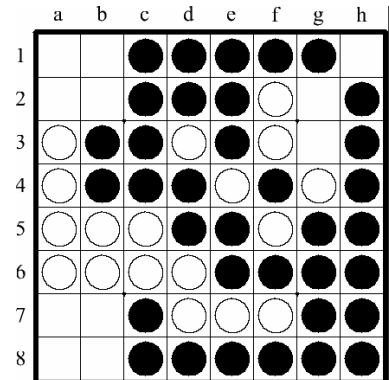


Secuencia seguida tras 43.G1

Mejor que 46.b7 es 46.b2 (sólo se pierde por 8 fichas en vez de por 30). Pero las respuestas negras son fáciles: estabilizan el lateral del norte con 47.B1, las blancas hacen 48.b7. Aquí las negras sólo tienen que tomar la esquina a8, pues aunque pierden la esquina h8, consiguen estabilizar más fichas (49.A8, 50.b8, 51.A7, 52.h8, 53.G7, 54.h4, 55.G3, etc.)

Ahora que hemos visto por qué con esa secuencia las blancas pierden, volvamos al movimiento de empate 44.h4. Las negras tienen ahora 45.H2 o 45.H7. Los dos son igualmente válidos.

Si escogen 45.H2, el movimiento de empate blanco es 46.g7! Siguen 47.H8, 48.h7 y 49.H6. Aquí ya vemos por qué es un movimiento bueno para las blancas ceder una esquina y además dejar que las negras continúen por el lateral: 49.H6 habilita 50.g3, antes inaccesible para las blancas. Ahora éstas tienen claramente la ventaja de la paridad y las negras no pueden hacer nada. Además, el siguiente movimiento de empate de las negras es difícil de ver (lo puede comprobar uno mismo), y es posible que se equivoquen y pierdan la partida.



Tras 49.H6 habiendo jugado 45.H2



Si se sigue la opción 45.H7, las blancas deben hacer 46.b7, atacando el lateral negro al sur. Obsérvese que ahora a las negras no les es bueno diagonalizar, pues las blancas tendrían fácil acceso a través de h6. Por eso las negras toman la esquina, 47.A8. Las blancas pueden introducir una ficha en el lateral moviendo en b8 para capturar la esquina opuesta, pero esto da a las negras dos movimientos (a7 y a2) en donde mover con seguridad, y las blancas perderían teóricamente por dos fichas.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	●	●	●	
2		○	○	○	○	○	●	●
3	○	○	○	●	○	●		●
4	○	○	●	○	●	○	○	●
5	○	○	○	●	○	●	○	●
6	○	○	●	○	●	○	○	●
7		●	○	○	○	●		●
8	●		●	●	●	●		

Tras 51.G2 habiendo jugado 45.H7

La secuencia para el empate es más rebuscada y se basa en que antes de hacer este intercambio de esquinas (que en principio es desfavorable para las blancas) hay que obligar a las negras a ceder otra esquina. Como se ve, de momento las negras no pueden estabilizar poniendo una ficha en b8, pues no tienen acceso. Así que las blancas aprovechan para 48.h6, 49.H2 y 50.b2. Esta diagonalización deja sin movimientos a las negras y además siguen sin tener acceso a b8. Alguien podría pensar que el empate de las negras es g3, pero debemos de evitar un movimiento así, pues esa esquina

está perdida para las negras y las blancas capturarían primero la esquina y luego aún tendrían g2, inaccesible para las negras (es decir, las blancas tendrían los dos movimientos de la zona). El empate se consigue con 51.G2 y las blancas ya pueden meterse en b8: 52.b8, 53.A7, 54.g3 (si tomaran antes la esquina h8, las negras tienen dos movimientos internos seguidos, g3 y g7) 55.a1... y el resto se deja como ejercicio.

Después de todos estos ejemplos espero que sea posible afrontar un final de partida con, al menos, más seguridad. Independientemente de que luego tal vez la perdamos.

Jorge Bandrés

Partidas del Mundial 2004 en Londres

Aquí están las partidas más bonitas e interesantes jugadas por los jugadores españoles en el mundial de Londres.

Miguel Ángel Serrano vs Matthias Berg 37 - 27

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	49	33	26	20	32	29	60	51
2	44	50	23	27	13	16	59	46
3	41	25	22	9	5	8	12	14
4	40	18	24		●	4	11	31
5	34	21	3	●	○	1	17	15
6	48	38	6	2	7	10	58	30
7	45	47	35	36	28	19	54	57
8	52	53	37	43	42	39	56	55

Esta partida en primera ronda supuso una gran victoria inesperada para Miguel Ángel, ya que todos sabíamos del potencial de Matthias que finalmente

acabó sexto.

Partiendo de la salida Inoue, rápidamente Matthias consolidó su posición y adquiere una ventaja difícil de remontar a pesar de que la salida está muy bien jugada por ambos. El problema es que Matthias no sabe cómo acabar de culminar el juego final y poco a poco va perdiendo fichas buscando alguna posición que le dé la partida. Gracias al gran final de Miguel Ángel, donde juega perfecto sus últimos doce movimientos, consigue una victoria épica gracias a su espectacular remontada.

Lisa Boardman vs Miguel Ángel Serrano 33 - 31

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	58	57	59	27	31	32	33	50
2	60	54	29	24	26	34	47	22
3	53	41	30	25	23	13	14	17
4	45	44	28			4	12	11
5	46	42	43			1	5	21
6	56	40	38	6	3	2	8	10
7	55	52	39	15	9	7	37	48
8	51	36	35	18	16	19	20	49

Volvemos a una partida muy justa e interesante al final, propia de nuestro jugador especialista en remontadas. Pese a que Miguel Ángel hizo una variación muy arriesgada de la Heath-Chimney, pronto empieza a recuperar las fichas perdidas en la salida hasta llegar a tener ventaja hacia la mitad del juego. Lástima que se le escapan un par de oportunidades de rematar la partida y acaba perdiendo por un par de fichas.

Marc Corio vs Ricardo Budiño 25 - 39

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	57	51	28	27	25	18	53	56
2	58	54	24	14	12	13	55	59
3	34	38	9	8	5	15	43	19
4	41	33	7			4	16	60
5	39	22	6			1	17	21
6	42	35	10	11	3	2	23	20
7	40	50	32	29	26	36	49	46
8	52	37	31	44	30	45	48	47

Aquí volvemos a apreciar la capacidad de nuestros jugadores para remontar. Sin embargo eso quiere decir que estamos un poco flojos en aperturas, punto para mejorar. Saliendo de la apertura Landau, rápidamente Marc coge una ligera ventaja, pero nada excesiva ya que Ricardo juega bastante bien para man-

tener el juego a pesar de su ligera desventaja. Sin embargo, esta partida tiene un final excelente gracias a una consecuencia de movimientos donde el oponente se ve perdido. En el movimiento 46 Ricardo juega h7 para quitar la ficha negra de e4. En el momento en que Marc coge la esquina, Ricardo mueve en g8 con la intención de mover primero en b7 y luego en a8, con lo que gana un turno y consigue una esquina anulando todas las posibilidades de su oponente.

Geoff Hubbard vs Ricardo Budiño 27 - 37

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	57	47	44	45	34	39	59	60
2	54	58	37	36	29	26	46	40
3	33	8	3	6	23	7	19	41
4	32	31	28			4	14	27
5	38	21	18			1	24	35
6	30	25	15	2	16	5	43	42
7	55	56	9	10	11	17	51	48
8	50	49	20	13	22	12	53	52

Esta partida es muy bonita y de gran calidad con una salida poco común, pero que se ha puesto mucho de moda ya que unos cuantos la habían preparado para el mundial. Hasta el movimiento 20 ambos la juegan casi perfecta llevando el juego a posiciones muy cómodas para los dos, ya que apenas cometen errores. Sin embargo Ricardo sigue jugando muy bien, mientras que Geoff pierde algunas fichas que luego serán imposibles de remontar, ya que Ricardo tiene la paridad totalmente controlada.

Mario Madrona - David Shaman 36 - 28

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	50	34	29	32	33	30	46	60
2	51	41	31	20	21	45	59	58
3	18	16	3	4	11	13	57	56
4	22	17	5			6	40	47
5	19	25	12			1	8	15
6	26	23	24	2	9	7	44	42
7	49	48	27	10	14	37	54	43
8	52	39	53	28	35	36	38	55

Bueno, esta partida fue en primera ronda y la noche no la pasé muy a gusto sabiendo que tenía que jugar con un tres veces campeón del mundo. Sin embargo David estaba en su peor momento de forma de toda su carrera y no desperdicié la oportunidad. La salida es una no-Kung y la variación del movimiento 15 en h5 hace que sea unas de mis mejores salidas. Hasta el movimiento 28 la partida estaba controlada porque sabía bien la estructura de la salida y sus movimientos. El principal fallo de Shaman fue el movimiento 30.f1; aunque no pierde excesivas fichas, moralmente me dio mucha fuerza porque me dejó un respiro. En el 41.b2, en la casilla X, es para ya empezar a atacar el final, porque vi que podía tener la paridad luego gracias a la fila 4. A partir del 47.h4 solo me dedico a seguir la paridad para ganar la partida sin problemas.

Emmanuel Caspard - Mario Madrona 30 - 34

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	51	48	41	27	28	29	56	52
2	50	44	30	22	20	23	49	47
3	43	24	5	17	16	7	35	42
4	15	10	8			4	26	37
5	14	12	9			1	31	36
6	13	18	11	6	3	2	33	46
7	19	54	21	25	34	38	55	45
8	59	40	39	32	57	60	53	58



Esta es una de las partidas donde he tenido que sufrir mucho. Tuve la suerte de que conocía muy bien al rival y él también a mí. La salida escogida por Manu es la Buffalo, la razón era evitar que yo jugara la Tanida con blancas. Su principal variación fue 13.a6, sin embargo sin mucho éxito ya que no es muy difícil de ver. La partida sigue bastante equilibrada antes de llegar al final, donde posteriormente ambos perdemos varios movimientos ganadores debido a la dificultad del final. La jugada clave empieza en 46.h6 obligándole a jugar donde quiero en los movimientos posteriores. En el movimiento 50.a2 puede parecer que estoy muerto, pero todo está planeado para voltear la ficha d5 y poder jugar en la esquina h1, y posteriormente en g1 sin que Manu tenga acceso debido al Landau que existe en la columna G.

Mario Madrona



YIN-YANG

"Todo en el universo está eternamente cambiando. Los opuestos se atraen entre sí para alcanzar armonía, los similares se rechazan entre sí para evitar la inarmonía. Yin (expansión) y yang (contracción) están continuamente intercambiándose el uno con el otro. Podemos ver estas tendencias en todo en el universo, que está eternamente cambiando para alcanzar la perfección."

Estas palabras pueden parecer que no están necesariamente relacionadas, pero echando un vistazo al párrafo anterior vemos la frase que dice "Podemos ver estas tendencias en todo en el universo". A partir de aquí explicaré la analogía que a través de los días de práctica de este juego he encontrado en este término. Quizás lo encontréis todo demasiado surrealista, pero yo estoy convencido de que me habría sido de mucho ayuda poder dar respuestas a todas las inquietudes y dudas que tenía al empezar a practicar en serio.

Cuando uno empieza a jugar nos vienen a la cabeza multitud de preguntas que nosotros nos intentamos responder a medida que jugamos. La primera gran observación que hacemos es el análisis de los dos colores. En un principio todo el mundo sabe que jugar con un color u otro es independiente en el resultado final, sin embargo todos hemos empezado a mejorar con uno solo ya que creíamos que era el que mejor

se adaptaba a nuestro juego.

Una vez vas jugando partidas y más partidas te das cuenta de que ambos colores son iguales aunque siempre tendrás tu color preferido. Con todo esto no quiero decir que un color sea mejor que otro ni que sean iguales, sino que se complementan al 50%. Las negras tienen el ataque en la salida así como la movilidad en este campo por la razón de jugar el primer movimiento e ir en cabeza; no confundir con que las negras eligen la salida, ya que ambos colores eligen las variaciones, lo que sí hemos de aceptar es que las negras generalmente tienen muchas más variaciones posibles en las salidas comparado con las blancas. Por otro lado las blancas tienen el último movimiento teórico del juego, la paridad, lo que les dota de un gran potencial en el final de juego. Así este color nos ofrece una idea de retención y anulación de los movimientos de las negras. Todo esto os puede parecer correcto, pero seguro que estáis pensando en la relación que tiene con el Yin-yang. Pues la verdadera relación con ese término es el conjunto de los dos colores y las dos formas de jugarlos. Para ser un buen jugador no sólo basta con saber jugar con los dos colores sino que tenéis que aprender a manejar ambos y encontrar sus puntos fuertes y débiles con el propósito de entender en cada turno la perfección del juego. Seguro que sabréis de sobra el mito de que lo primero es conocer a tu adversario, y qué mejor forma de saberlo si sabéis todos los trucos del color que usa. Por poner un ejemplo, ¿cómo pueden las negras



ganar la paridad en el final de la partida, si nunca has jugado con blancas y has visto cómo las negras te la han quitado?.

Este razonamiento también lo suelo usar últimamente con las salidas. Yo era el típico que solía usar las mismas salidas siempre hasta el punto que me aprendía la partida de memoria con muchísimas variaciones. La verdad es que estaba orgulloso de tener algunas salidas muy potentes. Sin embargo a veces me daba cuenta de que cambiándome a salidas poco conocidas mi juego no era más que como un simple novato.

Pronto me di cuenta de que era importante conocer todas las salidas posibles para mejorar mi juego. Seguro que muchos estáis pensando ahora en aprender todas las salidas, pero esa no es la razón de jugar muchas aperturas. La verdadera razón es que cada uno tiene su propio estilo y estrategia, con lo que no es necesario aprenderse los movimientos, sino aprender cómo se juega por el tablero y se desemboca en el juego medio. Esta es una manera que considero muy importante para mejorar el nivel de cada uno. Y en este punto es donde vuelvo a relacionar el término del título con lo explicado. Tan importante es tener una salida muy potente como conocer todas las restantes, esto no sólo ayuda a tu juego, sino que también ayuda a que ambos tipos de salidas se complementen en incrementar una barbaridad el nivel de juego de manera inconsciente, esa unión de conocimientos de ambos tipos de conocimientos de salidas es el que te dota de fuerza y nivel.

A pesar de esto sé que la gente es reacia a usar nuevas salidas, pero es dar tiempo al tiempo, usando alguna novedad de vez en cuando hasta que veáis que sois capaces de usar la que queráis sin ninguna dificultad.

Finalmente, para acabar, comentar mi última duda que me rondaba por la cabeza y que hace poco tiempo que resolví, por supuesto también relacionado con nuestro término. Yo aprendí a jugar a este juego con partidas muy rápidas, no más de dos minutos.

Con el tiempo me di cuenta de que no era capaz de jugar partidas lentas ni pensar movimientos demasiado tiempo ya que mi mente funcionaba por instinto. Estaba contento con mi nivel pero me faltaba algo. Por otro lado veía a gente que solo jugaba partidas lentas y sesudas, aunque en ellos tampoco veía mucha más mejora que en la mía, cada uno era mejor en su terreno. Todas estas inquietudes que me rondaban por la cabeza se aclararon al empezar a entrenar para un torneo real y practicar jugando partidas muy lentas. Al principio es realmente complicado ya que no estás acostumbrado, pero practicas como puedes. Al acabar el torneo y las partidas de casi una hora cada una todas las respuestas las tienes en la cabeza. Por mucho que parezcan treinta minutos para pensar, nunca hay suficiente tiempo para mostrar todo tu conocimiento en una partida. Aquí es donde vi las ventajas de cada estilo de entrenamiento. Es necesario jugar partidas realmente rápidas, ya que te permiten utilizar

muchísimas salidas en poco tiempo, además de que te dotan de un instinto muy agudo que utilizarás en las partidas lentas. Ahora sólo dudarás como mucho en dos o tres movimientos, con lo que ahorrarás tiempo descartando movimientos malos y dedicarlo íntegramente en las opciones escogidas, así como hacer movimientos automáticos. Por otro lado las partidas lentas te permitirán pensar aquellos movimientos complicados o encontrar la buena consecución de movimientos en una final sin fin. Cada manera de entrenar tiene sus ventajas y desventajas, sin embargo es necesario saber jugar ambos estilos de partidas y combinarlos para llegar a la armonía y perfección.

Puede parecer todo demasiado complicado, pero a pesar de esto quiero decir que no hay mejor manera de responder a todas las preguntas que buscándolas uno mismo. Para querer mejorar uno lo ha de desear y buscar su mejora en cada partida que hace, y sólo así llegar a ser el mejor. Y no olvidar que este es un juego perfecto entre dos personas y que la unión hace la fuerza.

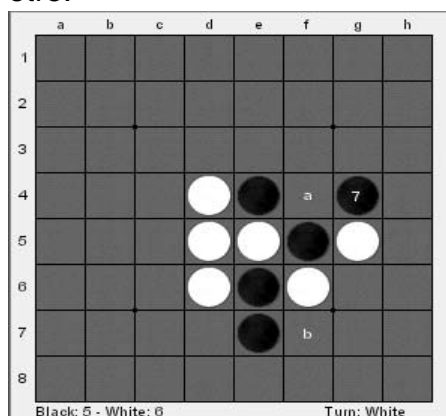
Mario Madrona



LA VARIACIÓN IWASAKI

Esta es una variación poco común que empezó a experimentar el japonés Masaaki Iwasaki, el cual no le daba el tono de perfección que se le podría dar en nuestros días, pero debido al poco conocimiento que tenían el resto de jugadores de ella y ayudado especialmente por el medio juego, el cual era bastante razonable en muchas ocasiones, consiguió ser uno de los jugadores punteros de Japón de los años 80 y por lo tanto del mundo.

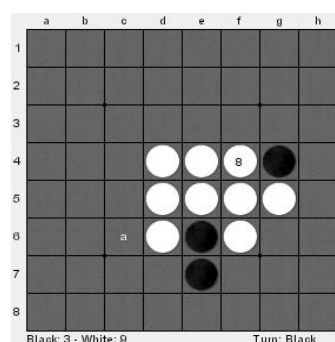
La salida en sí consiste en F5 F6 E6 D6 E7 G5 (G4), y es utilizada principalmente para bloquear salidas como la Heathbat o la Tobidashi, salidas que en principio tienen una aparente igualdad en el tablero. No por ello penséis que la Iwasaki es una mala salida, según Zebra es de -3 (analizado como perfecto), pero que prontamente será recuperada siguiendo mis consejos por un lado y los siguientes pasos por otro.



Las posibilidades en este caso para la respuesta de las blancas son varias, exactamente ocho, de las cuales son casi todas desechables, puesto que el objetivo de negras es conseguir la casilla F7, es decir, si las

blancas ponen por ejemplo en E3, pues las negras se defenderán en F7, aunque la palabra correcta sería "atacará"; o si utiliza f3 como alternativa, pues las negras les devolverán un f7 también. Por lo tanto, deberemos encontrar un movimiento que impida esto. Estos movimientos serán f4 (a), movimiento bastante aceptable y f7 (b), el cual se ha demostrado que es el más fiable

F4 - Variación Heath Drumel

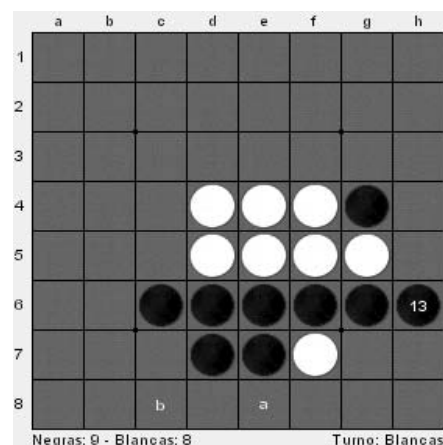


Este es el nombre según la nomenclatura utilizada por la Federación Francesa, que es la más extendida, ya que nadie a procurado con tanto afán el nombre de partidas hasta movimientos bien avanzados, además de ser la que contiene mayor número de aperturas en sus listas.

Esta variante es bastante competitiva, dando opciones a cada jugador, pero que obliga a las negras a mantener una atención importante en el tablero dado que un pequeño error mandaría al traste la partida, debido a que aunque existen movimientos muy buenos, existen también otros muy deficientes. El movimiento más utilizado en estos casos es C6, puesto que la continuación obvia lleva a las blancas a una posición un tanto irregular y

difícil de proseguir si no se sabe o no se ha jugado anteriormente. Esta continuación sería después de c6 (f7 d7 g6 h6).

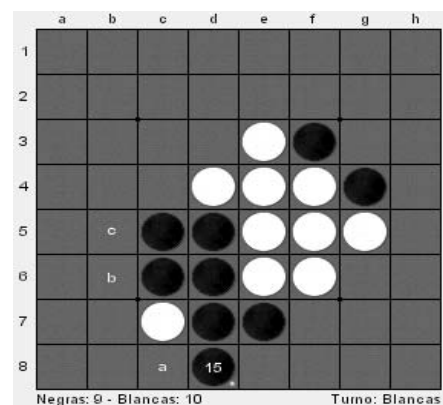
Variación 1



(Las letras a y b son las continuaciones más utilizadas)

Otra continuación a esta Heath Drumel no es tan obvia, pero da lugar a un juego medio muy apretado para ambos lados. Esta sería c6 (c7 c5 d7 f3 d3 d8).

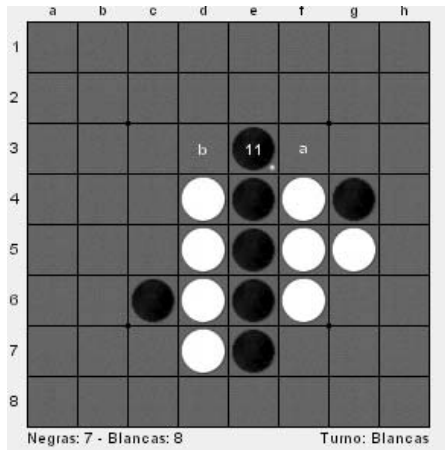
Variación 2



(Las letras a y b son las continuaciones más utilizadas)

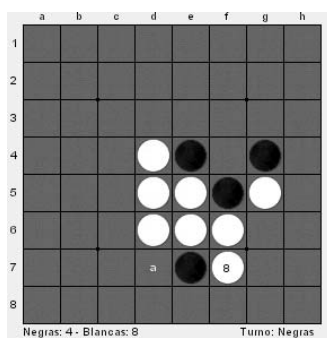
Y finalmente, a los que adoran un juego medio caótico (no es mi caso) les recomiendo que utilicen la variación c6 (c7 e3). En esta encontrarán multitud de buenas alternativas llevando cada cual a un destino.

Variación 3



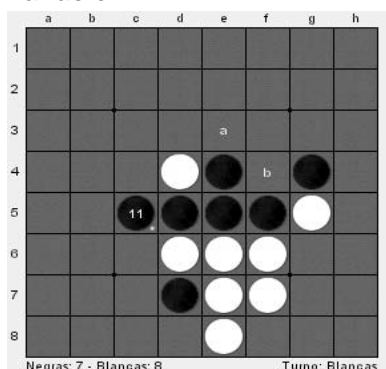
De no ser tu estilo tan arriesgado podrás utilizar c6 (d7 c5 c7 f3 e3 d8) llegando al mismo punto de la variación 2.

F7

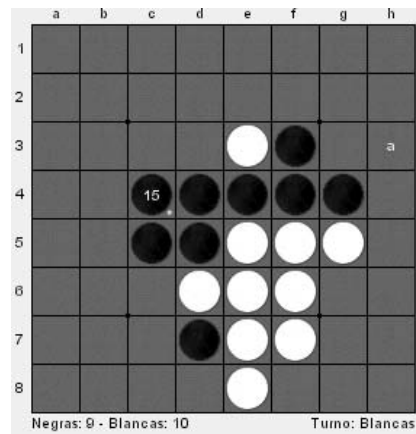


Como antes comentamos esta es la forma más aceptable de tener una partida igualada en todos los aspectos; aunque las blancas nos dejan la obvia continuación en d7, ellas tienen la ventaja de coger un lateral sólido desde el principio de la partida, lo cual es algo muy productivo y las negras deberán ser muy cuidadosas en sus movimientos. Así que c7 (d7 e8 c5) sería una variante de la cual saldría alguna otra.

Variación 1

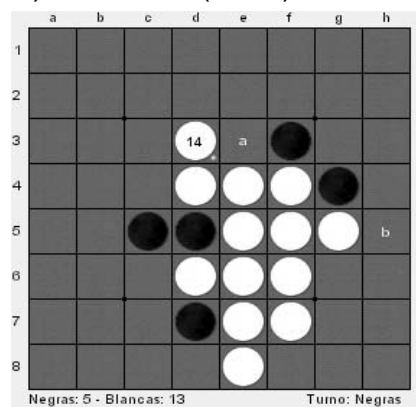


A) Siendo e3 (f3 f4 c4) la más común.



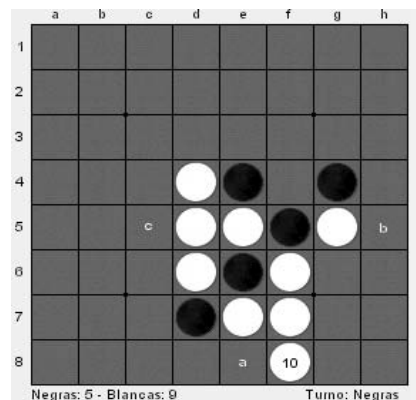
(Siendo "a" el siguiente movimiento con más consistencia)

B) Siendo f4 (f3 d3)

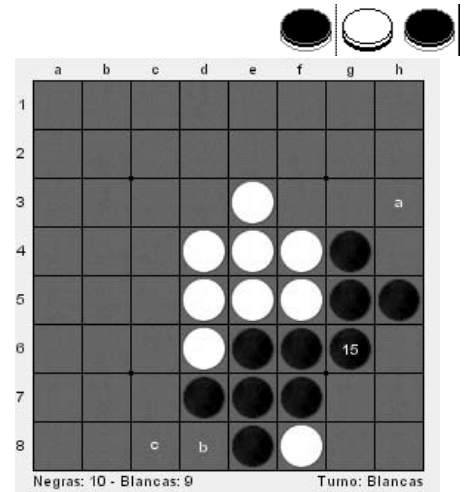


(Siendo "a" y "b" las siguientes iniciativas a seguir)

Variación 2



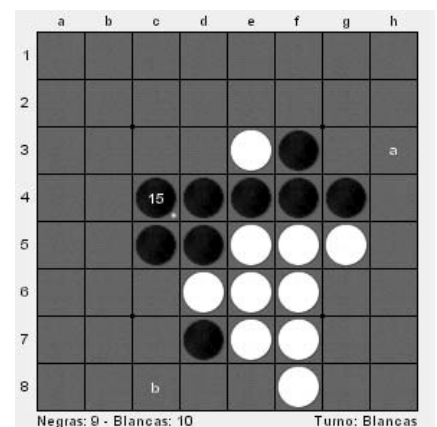
a. Si nuestra elección para seguir a partir de aquí es e8, la sucesión de movimientos perfectos serían e8 e3 h5 f4 g6, dejando claras expectativas para las blancas, pero consiguiendo en la zona este un consistente flanco para las negras.



(Son a, b y c las posibilidades de las blancas hacia el éxito)

b. En el caso de que h5 lo escojamos como siguiente movimiento, deberíamos jugar de un modo similar al de la variación anteriormente citada, intercambiando los dos movimientos iniciales de las negras. Es decir, h5 e3 e8 f4 g6, quedando el mismo dibujo que en el caso A.

c. Finalmente, si nuestro destino lo queremos dilucidar con c5, lo más aconsejable es jugar c5 e3 f3 f4 c4, quedándonos este esquema para el resto de la partida.



(Las opciones a y b son las más utilizadas en las bases de datos de OthBase 1.5)

Ruben Saiz

