

Ajedrez Neoclásico: una nueva evolución del juego[‡]

Gabriel F. Bobadilla[§]

Jaime F. Bobadilla^{**}

Resumen

A raíz de la preparación asistida por ordenador, la posibilidad de memorizar líneas de apertura ha producido un fuerte impacto en el ajedrez actual (que en adelante llamaremos "ajedrez clásico"). Se han diseñado en el pasado variantes del ajedrez para resolver este problema; pero éstas no lo han conseguido. Simplemente han dado lugar a juegos diferentes en esencia. El objetivo de este trabajo es desarrollar una nueva variante del ajedrez que resuelva el problema de la memorización generalizada de la apertura, pero modificando el ajedrez el mínimo estricto necesario de forma que se preserven sus reglas, historia y legado.

Hemos realizado una reformulación conceptual ("matemática") del problema como un problema de "optimización con restricciones". Las variantes del ajedrez admisibles deben ser muy similares al ajedrez: deben partir de una posición equilibrada, preservar el legado del ajedrez clásico, y reflejar las preferencias en la apertura del juego magistral contemporáneo. La restricción consiste en que debe haber suficiente incertidumbre en la posición inicial. La optimización consiste en determinar la variante admisible "más cercana" al ajedrez clásico, de entre las que cumplen la restricción: en tal variante la incertidumbre sobre la posición inicial ya impide la preparación memorística de la apertura.

La solución al problema, que hemos denominado "Ajedrez Neoclásico", es la siguiente: todas las reglas son idénticas a las del ajedrez; la única diferencia es que el juego comienza en la posición que se obtiene después de la tercera jugada de las blancas de una partida seleccionada de forma aleatoria de entre la práctica magistral contemporánea relevante de alta calidad a ritmo lento ("estándar"). Por ello, la tercera jugada de las Negras es la primera que se realiza libremente: el jugador con negras es el primero en elegir.

Hemos desarrollado un programa informático y una aplicación para móviles y tabletas, descargable de forma gratuita. Ha habido ya experiencias: torneos importantes con la presencia de Grandes Maestros de la élite del ajedrez español.

En conclusión, hemos diseñado y desarrollado una nueva variante del ajedrez, que hemos denominado Ajedrez Neoclásico, que resuelve el problema del agotamiento y excesiva memorización de la fase de la apertura en el ajedrez actual, preservando las reglas básicas y la integridad e historia del juego clásico del ajedrez.

[‡] Versión actualizada de 1 de Abril 2023, con el Ajedrez Neoclásico con Negras elegido como versión definitiva de referencia del Ajedrez Neoclásico (frente a la 1ª versión publicada en 2015, donde se proponen dos versiones, una con Blancas y una con Negras)

[§]Gabriel F. Bobadilla, autor principal, es el autor de la invención original y desarrollo matemático del "Ajedrez Neoclásico". Dirección para correspondencia: gfbobadilla@outlook.es. El apellido español sin abreviar de ambos autores es Fernández de Bobadilla.

^{**} Jaime F. Bobadilla, autor colaborador, ha contribuido al presente artículo y al desarrollo de la concepción original del autor.

Para referencias y más información: www.ajedrezneoclasico.es y www.neoclassicalchess.com. La 1a versión se publicó el 5 de mayo de 2015. La segunda el 31 de mayo de 2016. Para citar el presente artículo: "Gabriel F. Bobadilla, et al. Ajedrez Neoclásico: una nueva evolución del juego. Disponible en web <<http://www.ajedrezneoclasico.es/articulo2/>>. Actualización: Abril 2023."

Introducción y entorno

El ajedrez, desde sus orígenes, ha sido un juego "casi infinito", donde la explosión combinatoria da lugar a tantas posiciones diferentes, que la habilidad y talento para jugar han sido más importantes que los intentos de prepararse para todos los comienzos posibles de la partida. En los últimos años ha surgido un problema: con el crecimiento de la teoría de aperturas y el acceso generalizado a la preparación asistida por ordenador, la posibilidad de memorizar líneas de apertura preparadas y verificadas por los más potentes módulos de análisis, de fuerza inalcanzable para cualquier jugador humano, ha producido un fuerte impacto en las competiciones de jugadores de élite, así como en las de profesionales y aficionados.

Se han diseñado diversas variantes del ajedrez con el propósito de resolver este problema. La más relevante es el Ajedrez 960 (ajedrez "*Fischer-Random*"). Su principal limitación es que a la mayoría de los jugadores de ajedrez les gusta el ajedrez tal como es. Estas modalidades se perciben como un ajedrez muy diferente del "real". Las posiciones que generan son muy diferentes a las del ajedrez y, como consecuencia, la integridad, historia y legado del juego clásico desaparecen junto con toda la teoría de aperturas. Así que podemos afirmar que el problema no ha sido resuelto, simplemente ha impulsado la creación de algunos juegos diferentes.

En la Bibliografía que se encuentra al final del presente artículo, puede profundizarse tanto en la realidad del problema como en las limitaciones de las soluciones existentes, en la opinión de notables ajedrecistas y expertos

Objetivo

El objetivo de este artículo es desarrollar una nueva variante del ajedrez que resuelva el problema de la memorización generalizada de la apertura, mientras se preservan las reglas, historia y legado del juego clásico del ajedrez. A continuación definimos los requisitos que este nuevo juego debe satisfacer:

- 1) Es un juego igual al ajedrez, excepto en la apertura, y que parte de una posición tan equilibrada como la posición inicial del ajedrez. Asimismo, es tan sencillo ponerse a jugar a él como al ajedrez.
- 2) El nuevo juego incluye y preserva el legado del ajedrez clásico: (2a) Todas las partidas magistrales de ajedrez son posibles partidas del nuevo juego^{††}, lo que denominamos "compatibilidad retrospectiva" con el ajedrez clásico y (2b) Recíprocamente, todas las futuras partidas del nuevo juego también son posibles como partidas de ajedrez clásico ("compatibilidad prospectiva").
- 3) Refleja las preferencias colectivas en la apertura del juego humano magistral contemporáneo de máxima calidad (a ritmo lento), teniendo capacidad de evolucionar incorporando las preferencias futuras a través de un proceso sistemático (no arbitrario).

Finalmente, el propósito es modificar el ajedrez clásico lo menos posible, el mínimo estricto necesario para resolver el problema de forma sistemática y reproducible. Consiguiendo este objetivo, neutralizaríamos los efectos más preocupantes del ordenador en la preparación de la fase de la apertura, conservando su aportación en todos los demás aspectos del ajedrez actual.

^{††} Salvo muy escasas excepciones: por tener un comienzo incorrecto (que desequilibra la valoración inicial)

Origen

El ajedrez aleatorio de Fischer o Ajedrez 960 es un punto de referencia importante del presente problema, después del cual no ha habido propuestas concluyentes, aunque sí abundante debate sobre posibles caminos de solución. El ajedrez de Bronstein es una propuesta anterior al de Fischer con importantes similitudes, ver Davis (2014). Nuestra formulación del objetivo tiene un importante precedente en Pal Benko en los años 70, ver Davis (2014): *“La tarea es, por tanto, encontrar el mínimo cambio en las reglas que preserve tanto del presente juego como sea posible y que aún así, consiga eliminar su peor característica, la excesivamente analizada posición de comienzo”*. Benko vió en el “ajedrez de Bronstein” una posible solución. En el presente artículo llevamos la formulación de la “minimización del cambio” hasta sus últimas consecuencias, mostrando que es posible preservar la esencia del juego y su legado, incluyendo las partidas del pasado y la teoría de aperturas, a diferencia del ajedrez de Bronstein o el de Fischer.

Métodos

Para desarrollar el nuevo juego, hemos construido un marco lógico que delimita nuestro objetivo desde una perspectiva conceptual (matemática). Hemos reformulado el problema como un problema de “optimización con restricciones” dentro del conjunto de variantes del ajedrez que cumplan los tres requisitos mencionados más arriba: un juego sustancialmente igual al ajedrez, que parta de una posición equilibrada y preserve el legado del ajedrez clásico, y que en la apertura refleje las preferencias del juego humano contemporáneo.

¿En qué sentido “optimizamos”? En primer lugar hemos definido el concepto de "distancia" entre cada una de esas variantes admisibles (que cumplen los tres requisitos) y el ajedrez clásico, y declaramos que nuestro objetivo es “minimizar” dicha distancia, es decir: cuanto más “alejada” esté del ajedrez clásico una cierta variante del ajedrez, de menor calidad la consideraremos.

Por otra parte, establecemos una restricción: que haya suficiente incertidumbre sobre la posición inicial en la variante del ajedrez considerada, de modo que en la preparación de la apertura no valga la preparación por pura memorización mecánica, al ser muy poco probable que sea útil (por la gran cantidad de líneas posibles y el probable olvido de tal preparación al cabo del tiempo).

Nótese que el ajedrez clásico es una de las variantes consideradas, de hecho la única que está a distancia nula del ajedrez clásico, (al ser idéntico a sí mismo), mientras cualquier otra variante del ajedrez está a una distancia positiva (mayor que cero). Sin embargo, el ajedrez clásico no cumple la restricción de suficiente incertidumbre, ya que la posición inicial es única, fija y conocida.

Por tanto, la formulación matemática incluye que el ajedrez clásico es la variante más “perfecta” del conjunto de las admisibles, aunque no cumple la restricción de suficiente incertidumbre inicial. Conforme nos “alejamos” del ajedrez clásico, vamos aumentando la incertidumbre en la posición inicial, y llega un momento en que es suficiente para resolver el problema. Conceptualmente la “optimización” consiste en que nos alejamos estrictamente lo mínimo necesario (porque valoramos que cuanto más se parezca la variante escogida al ajedrez clásico, tanto mejor). En nuestro marco de trabajo, todas las características de la solución son consecuencias lógicas derivadas del objetivo definido y los métodos utilizados, y dan lugar a un estándar claramente definido para el nuevo juego.

También exploramos, en un sentido matemático, la cuestión de la "unicidad" de la solución. La unicidad desde el punto de vista conceptual se refiere a que sólo hay esencialmente una solución, supuestos los requisitos del marco lógico. Es decir, que sólo haya una variante del ajedrez dentro de ese marco es la óptima y cumple los requisitos.

Resultados

Resultado principal

La solución al problema, que hemos denominado “Ajedrez Neoclásico”, es la siguiente: todas las reglas son idénticas a las del ajedrez; la única diferencia es que el juego comienza en la posición que se obtiene después de la tercera jugada de las blancas en una partida seleccionada de forma aleatoria de entre la práctica magistral contemporánea relevante. Por ello, la tercera jugada de las Negras es la primera que se realiza libremente en el juego neoclásico.

Esto no sólo proporciona incertidumbre, sino que compensa parcialmente la ventaja de partida de las blancas al dar a las Negras, la elección de la primera jugada en el juego “Neoclásico”.

Análisis estadístico

Hemos construido la colección (base de datos) de referencia de partidas magistrales, con filtros adecuados para asegurar que son partidas de competición relevantes con comienzo equilibrado, lo cual define el universo de la “práctica magistral contemporánea relevante”.

Para cada número entero de jugadas completas (equivalente a un número par de medias jugadas) realizadas desde la posición inicial, que denominamos “profundidad”, hemos obtenido la *función de densidad de probabilidad* de las posiciones obtenidas (teniendo en cuenta las transposiciones de jugadas o distintos caminos legales de llegar a la misma posición). Esto daría lugar a la versión del Ajedrez Neoclásico “con Blancas”, donde la elección de la primera jugada en el juego Neoclásico la efectúan las blancas.

De modo análogo, hemos obtenido las densidades de probabilidad con número impar de medias-jugadas (número fraccionario de jugadas completas) para el caso del Ajedrez Neoclásico con Negras (por ejemplo, la profundidad 1,5 significa que son las posiciones obtenidas después de la segunda jugada de las Blancas, comenzando las Negras la partida tras esa segunda jugada de las Blancas). Nótese que la profundidad 0 corresponde precisamente al ajedrez clásico.

Hemos ordenado, para cada profundidad, las posiciones obtenidas desde la más frecuente a la menos frecuente. Con ese orden, hemos construido la *función de distribución acumulada de probabilidad F* , término estadístico que nos permite decir que, por ejemplo, después de la segunda jugada de las Negras las 7 posiciones más frecuentes cubren el 50% de las partidas de la colección de partidas de referencia. En nuestro marco formal de trabajo, las “restricciones de la optimización” son precisamente las condiciones que debe verificar esta función F de distribución acumulada. A partir de estos resultados, construimos la siguiente tabla en el caso de número entero de jugadas completas:

		Función F de distribución acumulada de probabilidad (posiciones ordenadas de más a menos frecuentes)			
Profundidad	Posición de máx. probabilidad	50,0%	66,6%	75,0%	90,0%
0	100%	1	1	1	1
1	24,0%	3	5	6	13
2	11,9%	7	13	19	58
3	6,2%	19	50	78	247
4	5,3%	62	151	244	798

Ajedrez Neoclásico con Blancas: Función de distribución acumulada para distintas profundidades

Esta tabla muestra para las diferentes profundidades:

a) En la segunda columna, la probabilidad de la posición que aparece con más frecuencia (“con máx. probabilidad”) de entre las que se obtendrían en el Ajedrez Neoclásico como posiciones iniciales.

b) En las columnas tercera a última, cuántas posiciones (en orden de frecuencia decreciente) debería preparar un jugador para asegurarse con una cierta probabilidad de que la posición de comienzo obtenida al azar estará entre aquéllas que se ha preparado.

Por ejemplo, a profundidad 2, un jugador debe haber estudiado 7 posiciones iniciales para conseguir una probabilidad de al menos el 50% de que su preparación sea útil, 13 posiciones para conseguir una probabilidad de al menos el 66,6% y 19 posiciones para al menos el 75%. En términos estadísticos, la formulación de la “restricción” sobre la incertidumbre del jugador se expresaría como: $F(7) \geq 0,50$ siendo 7 el menor número entero de posiciones que lo verifica. Asimismo, la posición más frecuente a profundidad 2 aparece con una probabilidad del 11,9%, tratándose de la que se obtiene tras la secuencia de jugadas 1. d4 Cf6 2. c4 e6. Este 11,9% incluye otras secuencias menos frecuentes que llevan a esa misma posición por transposición de jugadas.

En la práctica el número de posiciones necesarias, y el grado de seguridad de estar preparado que el jugador quiere tener dependen de la dedicación de los jugadores y por tanto del nivel de la competición ajedrecística. En este punto, una investigación empírica y la correspondiente experimentación en juego real validaría finalmente los resultados, pero obsérvese que el salto en el número de posiciones a preparar desde la profundidad 2 a la 3 es explosivo y notable a todos los niveles de probabilidad de utilidad de la propia preparación, en particular para los más relevantes entre el 66,6% y el 75%, llegándose por primera vez en la profundidad 3 a valores suficientemente altos (más de 50 posiciones). Asimismo, la probabilidad de la posición más frecuente va descendiendo de modo importante (en términos relativos) hasta llegar a la profundidad 3 y luego más lentamente, alcanzándose un valor adecuado en torno al 6%. La profundidad 2 resulta insuficiente, dada la amplitud de la preparación actual en el nivel profesional y de alta competición. Obsérvese que la profundidad 3 necesita el estudio de nada menos que 50 posiciones iniciales sólo para conseguir una probabilidad mayor del 66,6% de estar preparado para la posición de la partida. Por tanto, en el caso de comienzo de las Blancas concluimos que la profundidad 3 es la óptima: la mínima que garantiza que la incertidumbre sobre la posición inicial es tal que hace inútil la preparación frente a un jugador concreto en los días o semanas anteriores a la partida. Esta profundidad desincentiva la memorización mecánica, que se convierte no sólo en hazaña muy difícil de conseguir y más aún de mantener. Obsérvese que a profundidad 4, la posibilidad de hacer una preparación específica

es aún más difícil, pero que esto se obtiene a un “coste” excesivo, reflejado en una imposición innecesaria de estilo a los jugadores al imponer una jugada completa adicional.

En conclusión, el análisis de esta y similares tablas con otras definiciones de “práctica magistral contemporánea relevante” indica convincentemente que la profundidad 3 es la óptima en el Ajedrez Neoclásico con elección inicial de las Blancas.

Análisis estadístico para Ajedrez Neoclásico con Negras

Del mismo, modo, para estudiar cuál es el número óptimo de jugadas si las negras comienzan la partida neoclásica, estudiamos la misma tabla para posiciones surgidas después de un número fraccionario de jugadas completas (por tanto, posiciones después de que las Blancas hayan jugado). Bastaría estudiar las profundidades 2,5 y 3,5 si la 3 es la óptima cuando comienzan Blancas. La tabla completa es:

		Función F de distribución acumulada de probabilidad (posiciones ordenadas de más a menos frecuentes)			
Profundidad	Posición de máx. probabilidad	50,0%	66,6%	75,0%	90,0%
0,5	41,7%	2	2	2	3
1,5	19,7%	4	7	9	24
2,5	7,3%	13	27	43	125
3,5	5,4%	33	85	140	437

Ajedrez Neoclásico con Negras: Función de distribución acumulada para distintas profundidades

En este caso, la profundidad óptima es 2,5 también suficiente: 27 y 43 posiciones en la zona de probabilidad del 66,6% al 75%.

La obtención de la posición después de la tercera jugada de las blancas o la tercera de las negras se apoya en la existencia de una regularidad robusta de la práctica de las aperturas en el juego magistral, obtenida en el curso de la presente investigación. La “robustez” quiere decir que el número de movimientos óptimo es independiente de cómo se defina exactamente el juego magistral (el nivel de “rating” mínimo a considerar de ambos contendientes) o como se defina la práctica “contemporánea” (los últimos cinco o veinte años, por ejemplo). Es decir que, como hemos comprobado, el fenómeno del “salto” significativo entre las profundidades 2 y 3, y entre 1,5 y 2,5 se observa también con independencia de los parámetros que definen la colección (base de datos) de referencia de partidas magistrales, dentro de rangos muy amplios.

Como perseguimos un estándar único de juego para el Ajedrez Neoclásico, eso nos lleva a tener que elegir entre comenzar la partida en la 4a jugada de las blancas o en la 3a de las negras. Siendo ambos plausibles, la lógica de la optimización nos lleva a elegir el Ajedrez Neoclásico con Negras como estándar, al estar “a menor distancia” (2,5 es inferior a 3) del ajedrez de siempre, y por tanto, condicionar lo mínimo posible la elección de los jugadores.

Una consecuencia adicional en el Ajedrez Neoclásico es extraordinariamente afortunada: las Negras son las primeras en elegir, mitigando parcialmente (según creemos) la ventaja de ser blancas en el ajedrez clásico, ya que no solo tienen un movimiento extra sino que son las primeras en elegir la jugada. No puede enfatizarse lo bastante, creemos, la ventaja resultante para el juego.

Consecuencias del resultado

Una de las ventajas más importantes del Ajedrez Neoclásico es que, cuando se prepara la partida contra un oponente determinado, la preparación específica de la apertura no es útil, ni siquiera posible. La única preparación posible es estar al tanto de las preferencias de apertura del oponente en el ajedrez clásico y actuar en consecuencia teniendo en cuenta su estilo.

La cuestión es que, la probabilidad de que una posición determinada aparezca en la partida que vamos a jugar próximamente es muy baja. Incluso para la más frecuente es del 7,3% para el inicio tras la jugada 3 de blancas (profundidad 2,5) y habría que esperar a haber jugado en promedio unas 14 partidas para obtener tal posición con color adecuado. Sin embargo, si se juegan suficientes partidas, en algún momento aparecerá una de las posiciones más probables, de forma que merece la pena entender los planes, estructuras de peones, temas e ideas tácticas de las aperturas más importantes.

Aunque pueden existir dudas sobre cuál debe ser el estándar para el ajedrez neoclásico^{††}, lo cierto es que, de acuerdo al criterio conceptual /matemático que fundamenta el presente trabajo (el mínimo de jugadas necesario para conseguir suficiente incertidumbre), el óptimo neoclásico resulta será iniciando la partida tras la tercera jugada de las Blancas.

Por otra parte, el criterio de los expertos (varios grandes maestros españoles consultados) y la experiencia acumulada en los torneos realizados confirma que la profundidad de 2,5 genera suficiente incertidumbre. El hecho de que las Negras sean las primeras en elegir es de hecho una ventaja según los mismos expertos.

En el Ajedrez Neoclásico, cuando el número de posiciones a preparar aumenta suficientemente, el valor de la preparación basada en la memorización mecánica disminuye muy rápidamente. La sorpresa es que a muy pequeñas profundidades (2,5 movimientos completos o 5 medias jugadas), la reducción del valor sea tan extrema. Este es un resultado crucial del presente trabajo.

Otro hallazgo importante es que las posiciones iniciales del Ajedrez Neoclásico son en su mayor parte las que definen las grandes aperturas de hoy, o en otros casos uno o dos movimientos después. Ninguna de esas posiciones condiciona excesivamente el estilo de juego de un jugador ni hace que se encuentre jugando un plan o idea táctica ajenos muy particulares. Esto es muy importante para el atractivo práctico del Ajedrez Neoclásico.

Unicidad del resultado

Hemos explorado y establecido la unicidad de la solución obtenida, en un sentido matemático formal. Hemos demostrado que el Ajedrez Neoclásico es la solución única del problema en el marco matemático propuesto^{§§}. Como no existen alternativas que cumplan las condiciones especificadas en el "objetivo" descrito más arriba, el Ajedrez Neoclásico se configura como la única alternativa al ajedrez clásico que, preservando la integridad y legado del ajedrez, resuelve el problema del agotamiento de la fase de la apertura.

^{††} De hecho, en la versión inicial del artículo, se planteó como estándar el inicio tras la tercera jugada de Negras

^{§§} Técnicamente, es necesaria la restricción de diseño de que la profundidad sea la misma en todas las posiciones, lo que en la práctica es deseable (o casi obligado), ante la complejidad que supondría la profundidad variable.

Aplicaciones informáticas

Hemos desarrollado la solución como un programa informático y una aplicación gratuita para móviles y tabletas, que puede descargarse en las dos plataformas principales (iOS/Apple, Android/Google), con el nombre "Neoclassical Chess". La aplicación suministra las jugadas iniciales, y, por tanto, la posición inicial, para que los jugadores puedan colocarla en un tablero físico y empezar a jugar. Se colocan las piezas sobre el tablero en la posición inicial indicada por la aplicación y se comienza a jugar, verificándose también, por tanto, el requisito de sencillez operativa impuesta.

Experiencias

El Ajedrez Neoclásico ya se ha puesto en práctica en varios torneos. El primero se celebró en Madrid el 9 de mayo de 2015. Contó con jugadores de la élite del ajedrez español. Ganó el Gran Maestro Iván Salgado, seguido de los Grandes Maestros David Antón y Francisco Vallejo-Pons. Simultáneamente se celebró un torneo de aficionados con elo FIDE por encima de 2000. El tercer torneo fue un *open* celebrado en Madrid el 19 de julio de 2015. En el siguiente torneo abierto, el 4 de junio de 2016, se consagró la elección del Ajedrez Neoclásico con Negras como referencia. Posteriormente Grandes Maestros y Maestros que han jugado al Ajedrez Neoclásico han destacado el interés de este nuevo juego y la mayoría creen que puede ayudar a revitalizar el ajedrez. Muchos aficionados lo encontraron divertido e instructivo: la mayoría han tenido oportunidad de jugar algunas posiciones que nunca habían jugado antes. Las partidas de Ajedrez Neoclásico en las que han afrontado posiciones nuevas han sido especialmente instructivas para los ajedrecistas.

Discusión

Precedentes del Ajedrez Neoclásico: análisis comparativo

Hemos analizado las variantes del ajedrez más importantes que se han propuesto hasta la fecha con motivación similar a la nuestra, entre ellas el Ajedrez 960. Este análisis lo hemos realizado en relación a nuestro objetivo y metodología. Hemos comprobado cómo todas las demás variantes están lastradas por alguna limitación esencial, y no alcanzan el objetivo.

Schiller (2011) parte de una crítica del Ajedrez 960 como solución y hace una sugerencia válida para entrenamiento táctico y como forma alternativa de ajedrez (partiendo de posiciones agudas equilibradas y de gambitos), pero que es insuficiente como método general de juego o evolución del ajedrez. También Lakeland (2013), con una propuesta orientada al computador permitiendo hándicaps. No hay un marco conceptual general, ni criterios para elegir la profundidad, que quedan sin detallar.

Dvoretsky, en Kasparov (2007, p.380) hace una propuesta tentativa donde se escogería al azar un peón de cada bando y ambos avanzarían un solo paso. Esta sugerencia se propone sin demasiada convicción ("medio en serio, medio en broma"), pero apunta en qué dirección debe mejorarse el Ajedrez 960 y tiene el mérito de especificar de modo inequívoco la mecánica de juego, lo que es poco habitual en otras contribuciones.

Giddins organiza un debate por internet en Chessbase (Giddins 2012) sobre el agotamiento del ajedrez (inicialmente en relación a las tablas), donde varios participantes sugieren sortear las aperturas. Esto también ha sido sugerido en el pasado en comentarios informales o no publicados, aunque no ha habido progreso posterior debido a la aparente naturaleza arbitraria del modo de realizar dicho sorteo^{***}. Si bien esto no especifica el método de juego, es muy

^{***} La identificación del problema del agotamiento de la fase de la apertura ha sido hecha por muchas publicaciones y jugadores en el pasado. Algunos autores han ido algo más allá, considerando la posibilidad de "sortear" la apertura. A raíz de la celebración del primer torneo neoclásico en mayo de 2015, también varios de los participantes, entre ellos diversos jugadores de élite o aficionados fuertes, mencionaron a los autores que ellos habían considerado ya "sortear la apertura" como solución. Aunque no lo hubieran publicado, el que jugadores no involucrados en el proyecto hubieran tenido esta idea, así como Giddins (2012), confirma que

parecido a un elemento del Ajedrez Neoclásico, aunque el sorteo de la apertura de hecho es sólo un medio; lo adecuado resulta ser, como hemos visto, elegir al azar sobre una colección de partidas representativa.

Las distintas propuestas cumplen las condiciones sólo parcialmente (salvo la 3, no verificada por ninguna salvo el Ajedrez Neoclásico, las demás condiciones, el objetivo y la restricción son verificadas por varias de las propuestas). Esto indica que el ajedrez Neoclásico, que verifica todas ellas, es la solución satisfactoria: cumple todas las condiciones, el objetivo deseable y la restricción. La siguiente tabla resume el cumplimiento de condiciones, objetivos y restricciones, de cada una de las propuestas, marcándose con una cruz cuando se cumple.

	0	1	2a	2b	3	4	5
Ajedrez de Bronstein, Ajedrez 960	X	X	X				X
Schiller (2011) y Lakeland (2013)		X		X			X
Dvoretsky (2007)	X	¿?		X		X	¿?
Giddins (2012) y lectores "Sorteo de la apertura"	¿?	X	X	X			X
Ajedrez Neoclásico (2015)	X	X	X	X	X	X	X

Cumplimiento de condiciones, objetivos y restricciones por parte de diversas variantes del ajedrez

Significado de las columnas:

0: Especificación detallada; 1: Juego igual al ajedrez salvo la apertura, y se da equilibrio en la posición inicial; 2a: compatibilidad retrospectiva: todas las partidas magistrales de ajedrez son posibles partidas del nuevo juego (salvo muy escasas excepciones); 2b: compatibilidad prospectiva: todas las futuras partidas del nuevo juego también son posibles como partidas de ajedrez clásico; 3: refleja las preferencias colectivas en la apertura del juego humano magistral contemporáneo; 4: Optimización o minimización (objetivo de parecerse al ajedrez clásico lo más posible); 5: Restricción: suficiente incertidumbre en la posición inicial.

Ajedrez Neoclásico para aficionados, profesionales y jugadores de élite: un juego "Sobre el Tablero"

El impacto más importante del Ajedrez Neoclásico y la raíz de sus consecuencias positivas reside en que restablece el ajedrez como un juego "Sobre el Tablero". Es decir, como un reto intelectual y deportivo que sucede en tiempo real y que no es "predecible": restaura su carácter de juego "casi infinito". Como resultado, se produce un impacto radical en el estudio de la apertura, con múltiples efectos positivos para el mundo del ajedrez. Entre ellos, un incremento en la proporción de la partida jugada "Sobre el Tablero", aumentando por tanto el interés del público por las partidas de los ajedrecistas de élite. Nuestro análisis indica que el Ajedrez Neoclásico puede mejorar la calidad de vida de una parte sustancial de los ajedrecistas profesionales y de élite, y también el disfrute de muchos aficionados durante el limitado tiempo de que disponen para dedicarse al juego. Al convertir en estéril la memorización bruta a corto plazo de variantes

probablemente ha sido considerada por muchos ajedrecistas, y convierte el cómo hacerlo en la pregunta clave a contestar. Asimismo los autores han conocido por Löffler (2015) que el excampeón mundial Kramnik también consideró esta posibilidad. Posteriormente sugirió otras de distinta naturaleza (prohibir el enroque antes de una cierta jugada), aunque no está claro si con completo convencimiento. Esto confirma que el planteamiento del ajedrez neoclásico es el correcto, dando respuesta al problema de cómo sortear la apertura del modo más satisfactorio.

de apertura, se ahorra un valioso tiempo que puede ser dedicado a jugar al ajedrez en vez de a estudiarlo, o a otras actividades.

Ajedrez Neoclásico en la escuela

El Ajedrez Neoclásico podría aumentar los beneficios ya bien establecidos del ajedrez en la escuela, una vez superada la fase inicial de aprendizaje tras la cual la apertura se convierte de manera natural en materia de estudio. Esto se debe a que el Ajedrez Neoclásico premia la habilidad y talento para el reconocimiento de patrones (con su impacto positivo en el desarrollo intelectual) por encima de la memorización bruta, cuya utilidad está cada vez más en cuestión en la era digital.

Ajedrez clásico versus Ajedrez Neoclásico

El Ajedrez Neoclásico es una alternativa para el ajedrez competitivo del futuro, y además el Ajedrez Neoclásico y clásico pueden coexistir, complementarse y reforzarse mutuamente, potenciando el mundo del ajedrez en general.

Conclusiones

En conclusión, hemos diseñado y desarrollado una nueva variante del ajedrez, que hemos denominado Ajedrez Neoclásico, que resuelve el problema del agotamiento y excesiva memorización de la fase de la apertura en el ajedrez actual, preservando las reglas básicas y la integridad e historia del juego clásico del ajedrez.

Terminaremos diciendo que el Ajedrez Neoclásico no está diseñado para reemplazar al ajedrez clásico, o para ser un juego mejor. Ni siquiera pretende ser un juego diferente. Por el contrario, estamos convencidos de que no hay un juego ni deporte intelectual mejor que el ajedrez, y que con esta pequeña modificación en la forma en que el juego comienza, podemos evitar el agotamiento de la apertura sin tener que renunciar al propio ajedrez.

Bibliografía

- Davis L. (2014). *Bronstein Chess / Pre-Chess / Shuffle Chess*, www.quantumgambitz.com/blog/chess/cga/bronstein-chess-pre-chess-shuffle-chess. Ver cita inicial de Pal Benko.
- Desjarlais, R. (2011). *Counterplay: an anthropologist at the chessboard*, Cap. 7: *Cyberchess*. University of California Press.
- Freeling C. y Van Xon E. (2014). *Why do great players make poor inventors ?*, www.mindsports.nl/index.php/arena/chess/423-why-do-great-players-make-poor-inventors (última consulta 16/4/2016). Ver en especial cita final de Mig Greengard.
- Giddins, S. (2003). *How to build your chess opening repertoire*, Cap. 6: *Use and abuse of computers*. Gambit Publications.
- Giddins, S. (2012). *Giddins' reflection on draws: reader's feedback*. Chessbase discussion, web entry. <http://en.chessbase.com/post/giddin-s-reflection-on-draws-readers-feedback>
- Kasparov, G. (2007). *Garry Kasparov on Modern Chess. Part I: Revolution in the 70s*. Cap. 24: *The Opinions of 28 World Experts*. Everyman Chess. (Existe traducción al español en la misma editorial). Ver en especial M. Dvoretsky (pp. 379-380) y también M. Taimanov, A. Nikitin, L. Portisch, A. Soltis, W. Browne y E. Sveshnikov.
- Lakeland, D. (2014). *Randomized Chess in "Models of reality"*, web entry (2014) models.street-artists.org/2014/09/05/randomized-chess/
- Lewis, A. (2015). *Arimaa, Computers and the future of chess*, www.kingpinchess.net/2015/02/arimaa-computers-and-the-future-of-chess/ (última consulta 16/4/2016). Ver en especial el apartado *Anyone for a variation on chess ?*

Löffler, S. (2015). Comunicación personal.

Schiller, E. (2011). *Why Fischer-Random is not the future of chess*, web entry in Chess.com (25 Nov. 2011)

www.chess.com/article/view/why-fischer-random-is-not-the-future-of-chess

Sobre los autores

Gabriel Fernández de Bobadilla se dedica en su vida profesional a la gestión de inversiones. Es Doctor Ingeniero Industrial por la Univ. Politécnica de Madrid (U.P.M.) con una tesis doctoral realizada en el Depto. de Matemática Aplicada de la E.T.S. de Ingenieros Industriales de la U.P.M. (1997), donde fue profesor de Matemáticas y se graduó como Ingeniero Industrial (1989) con número 1 de su promoción y Primer Premio Nacional Fin de Carrera.

Es Master en Economía y Finanzas por el Centro de Estudios Monetarios y Financieros (CEMFI, Fundación del Banco de España, 1998) con el Premio Extraordinario de su promoción y Master of Science in Electrical Engineering por el Instituto Tecnológico de California (Caltech, Pasadena, EEUU, 1990) con el apoyo de una beca Fulbright. Es ajedrecista aficionado y Maestro Candidato (CM) de la FIDE.

Dr. Jaime Fernández de Bobadilla, actualmente cardiólogo en ejercicio, es Licenciado en Medicina y Cirugía (graduado con sobresaliente en 1990), y Doctor en Medicina (*Cum Laude*, en 2016) en ambos casos por la Universidad Autónoma de Madrid. Es Especialista en Cardiología vía MIR (Hospital Universitario Gregorio Marañón, 1992-96). Es Diplomado en Investigación de Resultados en Salud y Farmacoeconomía (Escuela Nacional de Sanidad, Madrid 2006) y Máster Universitario en Tabaquismo (Universidad de Cantabria, 2008). Ha publicado literatura de ficción (la novela *Solsticios* (2010), un libro de relatos y otro de cuentos infantiles) y artículos científicos: 44 trabajos en revistas científicas nacionales e internacionales indexadas y con factor de impacto. Es ajedrecista aficionado y Maestro Candidato (CM) de la FIDE.

Agradecimientos

A Mercedes Rodríguez, con quien el primer autor intercambió y debatió las ideas principales del artículo en su etapa inicial de desarrollo.

Los Grandes Maestros Iván Salgado y Francisco Vallejo-Pons hicieron valiosos comentarios con ocasión del primer torneo Neoclásico en 2015; Iván Salgado entre otros, apoyó muy especialmente la ventaja de que las Negras fueran las primeras en elegir jugada. Angel Bujalance ha desarrollado el importante trabajo de las aplicaciones informáticas para móviles mencionadas en el artículo.

Apéndice: Citas "Neoclásicas" favoritas desde Botvinnik hasta Anand

"Por supuesto, la esencia del ajedrez no está en la apertura. Su ingrediente básico es que en una situación compleja, original, donde no hay ninguna fuente obvia de ayuda, un jugador debe encontrar la solución o jugada correcta. Quien es capaz de hacer esto puede sentirse con confianza ante el tablero." (Botvinnik)

*"La continua sofisticación de la técnica y la asimilación de conocimientos, particularmente en las aperturas, conducirá gradualmente a la extinción del juego: quedará resuelto, agotado... La mayor parte de la culpa – si esa es la palabra – debe recaer en el gran volumen de información sobre aperturas disponible para todos los jugadores (y equipos). La cantidad de estudio que un maestro tiene que hacer para permanecer al día en las aperturas sería suficiente para concluir una educación universitaria. Si descuida este estudio, su "rating" sufre. Creo que esto corrompe la naturaleza esencial del ajedrez, que es una lucha entre las ideas creativas de dos individuos. La amplia colección de variantes predeterminadas de apertura y teorías es, en mi opinión, un lastre tal, que debe ser desechado para salvar los verdaderos valores del ajedrez... **La tarea, entonces, es encontrar el mínimo cambio en las reglas que conserve tanto del presente juego como sea posible y aún así elimine su peor característica, la excesivamente analizada posición de comienzo**". (Benko, 1978)*

"Tal vez en 20 años alguien sugerirá golpear a cada jugador en la cabeza antes de cada partida, para que no puedan recordar su preparación teórica..." (Greengard, 2002)

"Lo lamentable sólo es esto: el excesivo desarrollo de la teoría reduce significativamente el componente puro de juego en el ajedrez (...). ¿Cómo evitar la teoría? (...)" (Sosonko, 2007)

"Para volver a algo parecido al ajedrez que un tiempo jugábamos, la posibilidad de preparación teórica debe reducirse al mínimo" (Sveshnikov, 2007).

"En el Ajedrez Aleatorio de Fischer, las cosas cambian demasiado y en mi opinión, sería conveniente lograr el mismo objetivo por otro camino menos radical (...)." (Dvoretsky, 2007)

"Hoy en día la teoría de aperturas se ha convertido en un pesado lastre para el ajedrez, perjudicando al juego en sí mismo e inhibiendo el desarrollo de otros componentes de la maestría ajedrecística" (Dvoretsky, 2007)

"En un sentido, las computadoras han matado la fase de apertura. (...) Por lo que si puede hacer algo, es reequilibrar el juego. Esto sólo puede suceder concentrándonos en el medio juego y el final". (Anand, 2013)