

“EL TRIPLE BLOQUE” CONTROL DE TIEMPO PARA LAS PARTIDAS OFICIALES DE AJEDREZ POSTAL

Triple Bloque es un control de tiempo experimental introducido por ICCF en 2017; ICCF planea ejecutar algunos torneos de prueba para determinar qué tan aceptable es este control de tiempo para los jugadores y los organizadores.

El tiempo disponible para un jugador en el transcurso de un juego se asigna en tres bloques:

Bloque 1: El reloj

Este es el 'reloj' al que estamos acostumbrados. Es la cantidad de tiempo que un jugador tiene disponible en un momento dado durante el juego. Como de costumbre, cuenta hacia abajo un día por cada día de reflexión utilizado.

Esto siempre se establece en 50 días por jugador al comienzo de un juego, sin importar la duración programada del evento. Esto es, por analogía, como "el dinero en tu bolsillo para gastar". Es lo que tienes que gastar que está inmediatamente disponible para ti.

Bloque 2: el incremento

El segundo bloque se llama 'incremento'. Este es el tiempo de reflexión adicional que está disponible automáticamente después de cada movimiento realizado (como un 'cheque de pago', después de obtener el nuevo ingreso, reemplaza algo de lo que ya gastó, y el saldo restante ingresa al banco).

El incremento reemplaza el tiempo actual de "memoria intermedia" que redondea el tiempo de reflexión hasta el día completo más cercano.

El número de días en el incremento está determinado exactamente por la decisión del organizador del torneo con respecto a la duración del evento.

El incremento es similar a un reloj de Fischer excepto por dos cosas:

- 1) El incremento solo se aplica a los primeros 50 movimientos del juego, no indefinidamente.
- 2) El incremento sólo se agrega al reloj de un jugador si el tiempo se ha reducido a menos de 50 días. El reloj de un jugador no puede exceder los 50 días. Sin

embargo, no se pierde el tiempo de incremento, ya que cualquier extra se destina al tercer bloque, el 'banco' (por analogía: lo que no necesita reemplazar en su bolsillo, el dinero destinado a sus ahorros).

Bloque 3: El Banco

El banco reemplaza 'TOMAR LICENCIA'. Ya no habrá ningún concepto llamado "tiempo de licencia".

¡Los jugadores pueden 'irse de vacaciones' en cualquier momento que deseen, pero nunca pueden detener sus relojes! Los jugadores sólo pueden reponer sus relojes desde sus bancos, hasta que el banco esté vacío.

Los jugadores pueden incluso tomar más de 50 días en un solo movimiento, pero sólo moviendo el tiempo del banco al reloj dentro de los 50 días iniciales. Si el reloj llega a cero, el jugador pierde / por defecto, sin importar lo que permanezca en los otros dos bloques.

Duración de los torneos

El "Triple Bloque" no tiene la intención de acelerar el juego! Los organizadores de torneos tienen una gran flexibilidad para establecer la duración del torneo, esto puede durar de 300 días a cinco años o más.

La ventaja del Triple Bloque es que la cantidad total de tiempo disponible para los jugadores se determina antes del comienzo del torneo, las fechas de finalización se pueden predecir con exactitud, y las adjudicaciones ya no son necesarias, excepto en el caso de los retiros.

Posibles mejoras futuras

Una de las preocupaciones planteadas sobre El Triple Bloque es el riesgo de las terminaciones de "muerte súbita", donde un jugador tiene problemas de tiempo después del movimiento número 50 y ya no recibe ningún incremento; hasta que los torneos de prueba se hayan completado, no sabremos si estas preocupaciones están justificadas o no. Una posible mejora futura del sistema es 'Protección a la Muerte Súbita' (PMS), que garantiza una cantidad mínima de tiempo para cada movimiento, sin embargo, esto aún no se ha implementado y supondría un intercambio contra la previsibilidad de las fechas de finalización.