

ENROCANDO



UN LIBRO DE APROXIMACIÓN AL AJEDREZ
para niños y niñas del siglo XXI

Damián Rivero
Mariano Ávalos



ACERCÁDONOS
EDICIONES

ÍNDICE | ENROCANDO



Un libro para la enseñanza del ajedrez para niños y niñas del siglo XXI

Introducción: Enrocando... el presente	3
Capítulo I: Nociones generales del ajedrez	4
El tablero de ajedrez Descripción y movimientos de las piezas Aperturas La defensa siciliana inglesa y gambito de dama Jaques mates básicos Enroques Las tablas	
Capítulo II: Hagamos un poco de Historia	30
Historia del ajedrez Biografías Miguel Najdorf Encuentros Karpov y Kasparov Biografía de José Capablanca El ajedrez un juego de próceres	
Capítulo III: Problemas para pensar y resolver	41
Problemas para pensar y resolver Problemas con solución	
Capítulo IV: Sistemas de competición y notación	49
Notación de las jugadas de ajedrez, diversas alternativas de escritura Sistemas de competición: El sistema suizo Sistema americano para organizar torneos Sistemas de desempate El reloj de ajedrez	
Capítulo V: Poemas y adivinanzas	68
Adivinanzas Poemas	
Anexo: Glosario	72

Ávalos, Mariano

Enrocando : un libro de aproximación al ajedrez para niños y niñas del siglo XXI / Mariano Ávalos ; Damián Pablo Rafael Rivero . - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Acercádonos Editorial, 2021.

80 p. ; 27 x 19 cm.

ISBN 978-987-4400-80-2

1. Ajedrez. I. Rivero, Damián Pablo Rafael. II. Título.
CDD 794.1

Acercádonos Ediciones

Rondeau 1651, 1 Piso, Cdad. Aut. Bs As.

Web: www.acercandonoscultura.com.ar

Facebook: Acercádonos Cultura

Instagram: [acercandonosedic](https://www.instagram.com/acercandonosedic)

Twitter: [@mcacercandonos](https://twitter.com/mcacercandonos)

You Tube: Acercádonos Cultura

WhatsApp: +54 9 11 6011 - 0453

Canal de Telegram: t.me/acercandonoscultura

Conocé nuestra plataforma de libros digitales
www.libros.acercandonoscultura.com.ar

Diseño gráfico: **Nadía Cepeda**

Primera edición de 1000 ejemplares, mayo de 2021.

Acercádonos Ediciones es propiedad de Cooperativa de Trabajo Comunidad Limitada.

**Hacemos libros soñando un mundo mejor...
Ojalá que este ejemplar colabore a ese fin.**



CENTRO DE CAPACITACIÓN, INFORMACIÓN
E INVESTIGACIÓN EDUCATIVA



Esta obra esta licenciada bajo una licencia Creative Commons Atribución – No Comercial – Sin Obra derivada 4.0 Internacional.

INTRODUCCIÓN: ENROCANDO... EL PRESENTE

El ajedrez, juego ciencia milenario, definido como deporte olímpico en la actualidad, tantas veces olvidado, pero como el ave Fenix¹ vuelve a renacer de sus cenizas con más potencia, aggiornandose al nuevo contexto social y educativo que vivimos.

Desde una perspectiva de pensar al sujeto constructor de su futuro, creemos que en este siglo XXI, el ajedrez educativo puede contribuir a desarrollar y a potenciar capacidades de los estudiantes, de los niños, niñas y adolescentes que buscan referenciarse en propuestas que los ayuden a entender esta sociedad, para transformarla.

Es por ello que apostamos a que los docentes y sus estudiantes, no importa si saben jugar, pero si puedan animarse a "explorar", a intercambiar con otros, a valorar el juego en equipo, a reflexionar, pensar diversas tácticas y estrategias, ser solidarios, incorporar un orden, etc. Y si no conocen las reglas del ajedrez que puedan aprenderlas de forma armónica y paulatina.

Por supuesto que como todo deporte o juego tiene sus reglas, mereciendo ser estudiado, para mejorar y enriquecer nuestro desempeño.

En este libro recordaremos algunos datos sobre la historia del ajedrez en la época colonial, para saber de dónde venimos... Presentaremos también con emoción y con nostalgia los encuentros históricos entre Gari Kasparov y Anatoli Karpov y recordamos a uno de los jugadores de ajedrez más importante de todos los tiempos: José Capablanca.

Compartiremos algunas adivinanzas para poder "jugar" al ajedrez de otra manera. Comenzaremos con algunos jaques mates básicos... y la "famosa" defensa siciliana. También trabajaremos las diversas alternativas para alcanzar "tablas", así como la notación de las jugadas de ajedrez y distintas alternativas de escritura.

Les brindaremos diversos problemas para pensar y resolver utilizando las piezas de ajedrez.

Para seguir estimulando la organización de torneos escolares, les presentaremos el sistema americano

Ojalá que esta propuesta sirva para que muchísimos niños y niñas den sus primeros pasos, organicen torneos y encuentros, se construyan lazos y sirva para que nos encontremos con el prójimo. Si alguna de estas cuestiones se cumple estaremos más que satisfechos, pues cuando uno aprende a jugar al ajedrez y lo práctica consecuentemente, también incorpora un hábito para toda la vida.

Tenemos el desafío de mirar con nostalgia de futuro, "enrocando" este presente, donde los niños/as y adolescentes puedan prepararse para enrocar la sociedad. Apostamos a que el ajedrez contribuya a este proceso...

DAMIÁN Y MARIANO²



¹ El ave Fénix es un pájaro de la mitología griega, que se consumía por acción del fuego cada 500 años, pero luego resurgía de sus propias cenizas. Aquí queremos destacar que consideramos que en la actualidad el ajedrez está resurgiendo en muchas instituciones educativas formales y no formales

² **Damián P. R. Rivero:** Lic. en Gestión Educativa UNLA, Profesor Nacional de Educación Física, Profesor de escuela Primaria. Realizó el curso ¿Cómo enseñar ajedrez a niños de 3 a 7 años? Y ¿Cómo enseñar ajedrez a partir de los 8 años? Otorgado por: Escuela Internacional de Ajedrez. Círculo de ajedrez de Madrid, 2017. Coordinador y organizador de diversos torneos distritales y escolares de Ajedrez escolar en la ciudad de Avellaneda (Bs. As.), realizados entre los años 2015 y 2019. Docente acompañante y entrenador de diversas delegaciones de la Escuela Primaria 53 "Bartolomé Mitre" de la ciudad de Avellaneda en diversos encuentros y torneos de ajedrez escolar, entre los años 2015 y 2019 | damianprivero@gmail.com

Mariano Ávalos: Lic. en Tecnología Educativa UTN-FRBA. Obtuvo la certificación del Ministerio Nacional de Educación y Deportes en relación a la trayectoria en la Enseñanza de Ajedrez en la Educación formal y/o no formal según resolución 162/06, abril de 2016. Coordinador y organizador de diversos torneos distritales y escolares de Ajedrez escolar en la ciudad de Avellaneda (Bs. As.), realizados entre los años 2013 y 2019. Docente acompañante y entrenador de diversas delegaciones de la Escuela Primaria 53 "Bartolomé Mitre" de la ciudad de Avellaneda en diversos encuentros y torneos de ajedrez escolar, entre los años 2013 y 2019. | marianoavalosos@yahoo.com.ar



CAPÍTULO 1: NOCIONES GENERALES DEL AJEDREZ

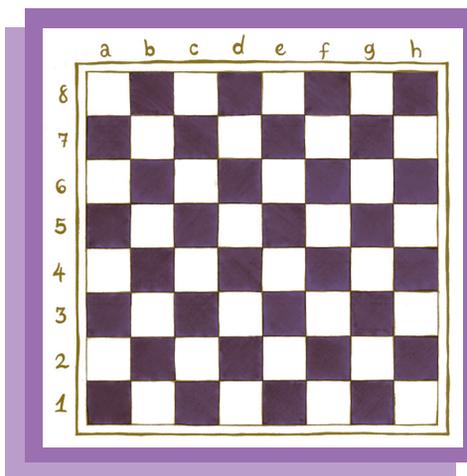


EL TABLERO DE AJEDREZ

El **tablero de ajedrez** es el campo de batalla donde se desarrolla la lucha entre los dos contrincantes. La representación gráfica del tablero se llama diagrama.

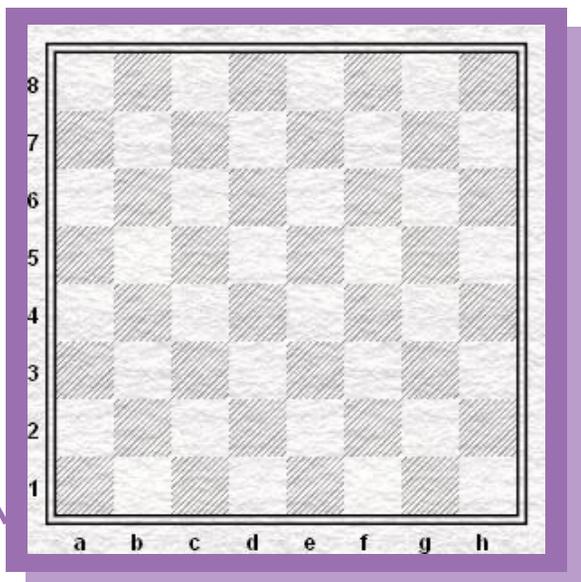
El tablero es un cuadrado dividido en sesenta y cuatro cuadros llamados casillas. La mitad de estas casillas son claras y se llaman casillas blancas y la otra mitad son de color oscuro y en lenguaje ajedrecístico se dice que son casillas negras.

Una situación que se da muchas veces cuando los niños comienzan a jugar el juego, es no saber como posicionar las piezas, por ende debemos enseñar la colocación del tablero con una estrategia que los niños recuerden con facilidad.



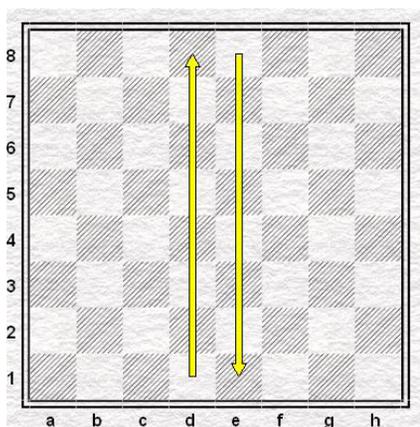
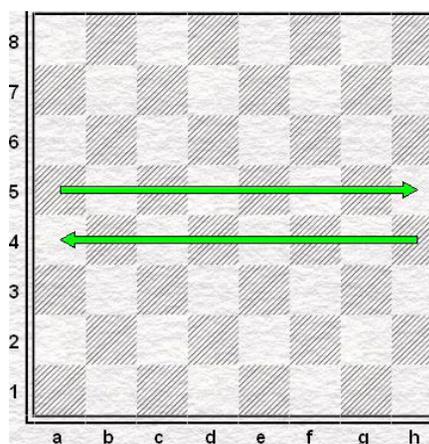
LA COLOCACIÓN DEL TABLERO

Una partida de ajedrez la disputan dos contrincantes o jugadores que se colocan uno delante del otro, cada uno situado en cada lado del tablero, de tal manera que la casilla de la esquina inferior derecha tiene que ser blanca. (H1)



LAS FILAS

Se llama filas a las ocho líneas que van de un lado a otro del tablero en sentido horizontal, están indicadas con números desde el **1** hasta el **8**, tal como se indica en el siguiente diagrama.

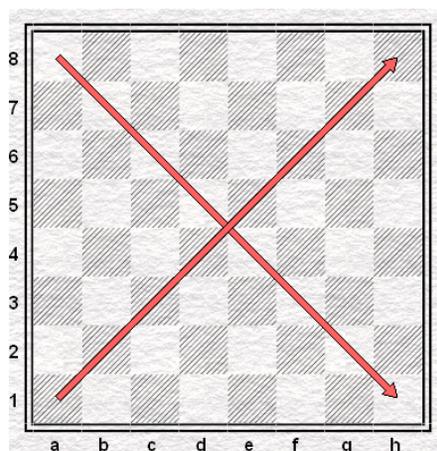


LAS COLUMNAS

Las líneas de casillas verticales, mirando el tablero desde el punto de vista de los jugadores, reciben el nombre de columnas. Están indicadas con letras de la **a** hasta la **h**. En total hay ocho columnas.

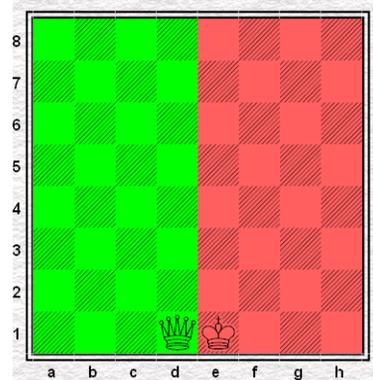
LAS DIAGONALES

Las diagonales son líneas de casillas del mismo color que se encuentran unidas por sus vértices. Existen, pues, diagonales de casillas blancas y diagonales de casillas negras.



EL FLANCO DE REY Y EL FLANCO DE DAMA

Es interesante hacer una última división del tablero en dos alas o flancos (el de rey y el de dama), teniendo en cuenta que el flanco de la dama será el de las columnas a hasta la d y el flanco del rey será desde la columna e hasta la h ya que será útil para explicar algunos conceptos del juego.

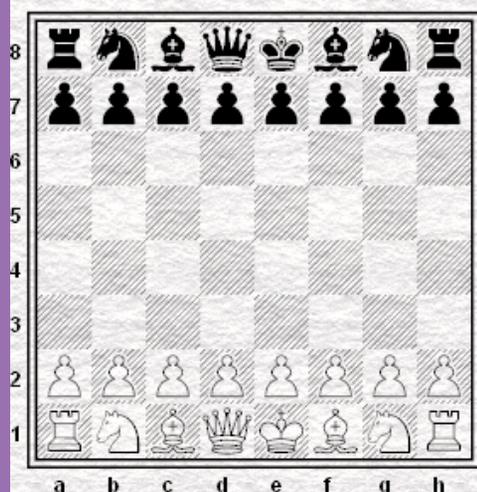


(Flanco de dama es el verde y el flanco del rey es el rojo)

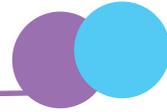
A los niños les interesa saber los nombres de las piezas y como se mueven las mismas por el tablero, no sólo para poder jugar del modo apropiado sino también porque les gusta elegir piezas preferidas, que a su vez, los lleva a desarrollar estrategias para cuidarlas.

Cada bando tiene un color. Las más claras se llaman piezas blancas y las más oscuras, piezas negras.

Cada **jugador** dispone de un rey, una dama (la palabra reina no se utiliza demasiado), dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones. En total **16 piezas** para cada jugador.



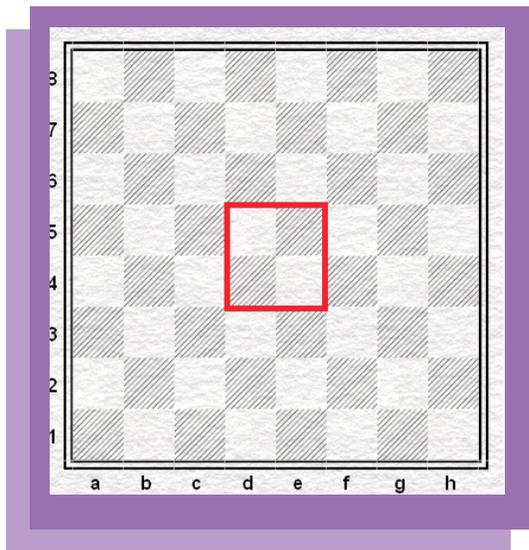
EL TABLERO DE AJEDREZ



Un tablero de ajedrez se compone de 64 casillas iguales organizadas y dispuestas en ocho filas y ocho columnas.

Las filas están indicadas por números del 1 al 8, y las columnas están nominadas por letras, desde la a hasta la h.

Aquí podemos observar un esquema del mismo:



Las **casillas** se alternan en dos colores, **blanco** (también podría ser un color claro) y **negro** (también puede ser marrón o un color oscuro). Debido a que se utilizan diversos materiales para construir tableros de ajedrez, como criterio general al color más claro se lo considera como blanco y el más oscuro se lo tomara como negro. En relación a las casillas las podemos nombrar de la siguiente manera a1, b3, c4, o sea, indicando primero la columna y luego la fila en donde se puede ubicar una pieza (por ejemplo peón, caballo, alfil, etc.).

Algunas de las partes del tablero que se conocen con nombre especiales son:

Filas: Son el conjunto de 8 casillas ordenadas de forma horizontal en el tablero de ajedrez. Los tableros poseen 8 filas.

Columnas: son el conjunto de casillas verticales del tablero de ajedrez. Existen 8 columnas en los tableros.

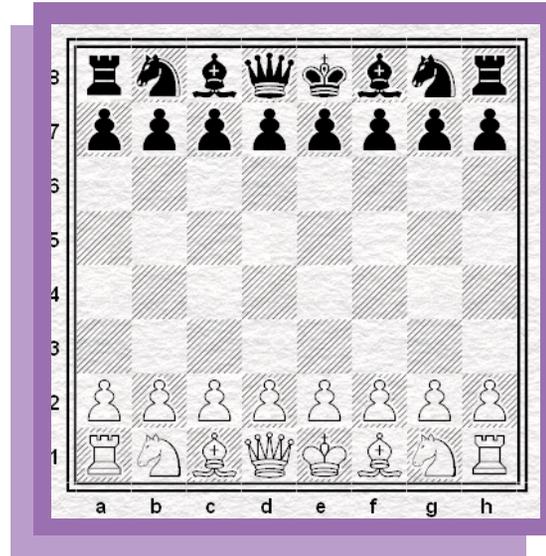
Centro: las cuatro casillas situadas en medio del tablero se llaman el centro (casilleros d4, d5, e4 y e5)

Al poseer cada una de las casillas una identificación específica, tenemos la posibilidad si lo deseamos de mantener un registro de la partida, pudiendo si es necesario suspender la misma y retomarla en otro momento.



UBICACIÓN CORRECTA DEL TABLERO PARA EMPEZAR A JUGAR

Es muy importante desde un primer momento incorporar hábitos de buen juego en el ajedrez. Y uno fundamental es la correcta disposición de las piezas, en las casillas adecuadas. Aquí tienen un tablero preparado correctamente para iniciar.



El tablero se gira, de manera que haya una casilla blanca en la primera fila, al lado derecho del jugador.

Las piezas se sitúan en los lados blanco y negro del tablero de la misma manera. En la primera fila empezando en ambos extremos y hacia dentro, se colocan las torres, los caballos y el alfil. En las dos casillas que faltan, se coloca la reina en la casilla de su color y el rey en la otra. Cuando se han colocado todas, las mismas piezas quedan cara a cara al otro lado del tablero. En la segunda fila se colocan los peones. La disposición final queda como se muestra en la imagen anterior.

LAS PIEZAS DEL AJEDREZ

Vamos a conocer las fuerzas de que se dispone cada adversario para combatir en la batalla.

Los dos bandos se distinguen por su color. Las piezas claras se denominan piezas blancas y las más oscuras piezas negras.

Cada jugador dispondrá de un Rey, una dama, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones. En total, **dieciséis piezas** para cada contrincante.

COLOCACIÓN DE LAS PIEZAS

Estamos listos para disponer las piezas en posición de salida, colocaremos las torres en las esquinas, los caballos a su lado y, al lado de estos, los alfiles. En el centro de la fila, el rey y la dama, pero fijándonos en un importante detalle que nos permitirá colocarlos siempre bien:

"La DAMA se sitúa siempre, en la posición de salida, en la casilla central de su propio color"

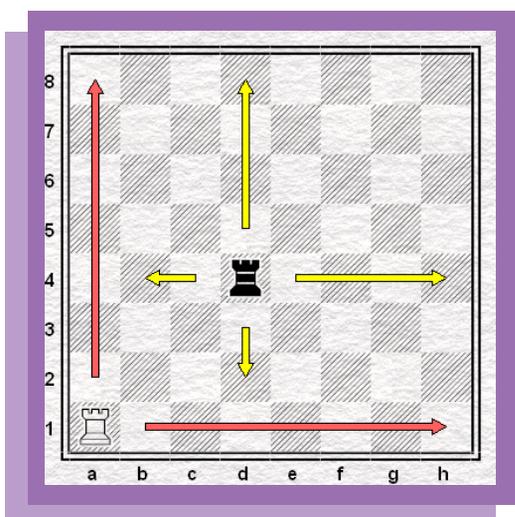
Por ejemplo, si la dama es blanca, la colocaremos en la casilla central de color blanco. Los reyes, será lo contrario, se situarán para salir en el recuadro de color distinto al suyo

Las piezas blancas serán quienes realicen la primer jugada de la partida, se ubican poniendo la torre de abajo a la izquierda en una casilla de color negra, que será a.

Los jugadores no podrán bajo ningún aspecto mover dos piezas seguidas, los movimientos serán alternados, siempre.



EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS



A continuación explicaremos el movimiento de cada una de las piezas, así como algunas de sus características más importantes.

EL MOVIMIENTO DE LA TORRE

La **torre** se desplaza en línea recta por las filas o las columnas donde esté situada, hacia delante o hacia atrás, a derecha o a izquierda. Comprobemos como, dondequiera que esté del tablero, puede moverse a catorce casillas distintas, siempre que éstas no estén ocupadas por otra pieza.



EL MODO COMO CAPTURA LA TORRE

La **torre** captura de la misma manera que se mueve, Si en su camino encuentra una pieza contraria, puede optar por capturarla, colocándose donde se encontraba la adversaria y sacándola del tablero.

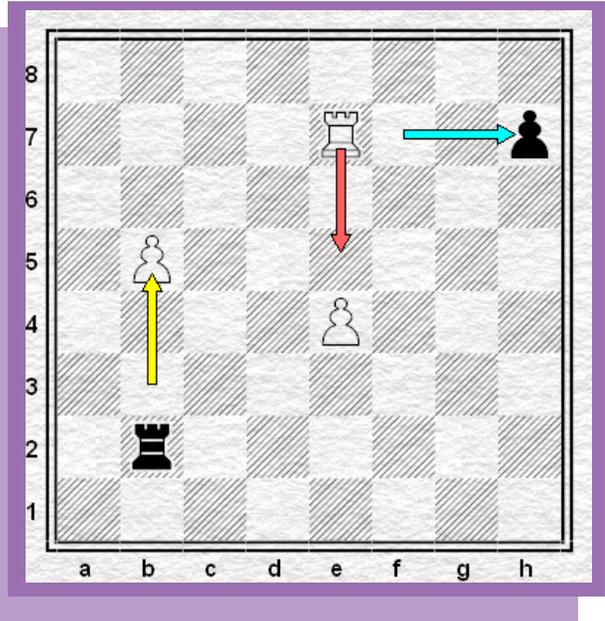
La torre no puede saltar por encima de una pieza propia o del contrincante, ni tampoco capturar una pieza propia.

Si la torre tiene la opción de capturar, será el jugador quien decida si le conviene o no realizarlo, ya que no es obligatorio capturar en el ajedrez.

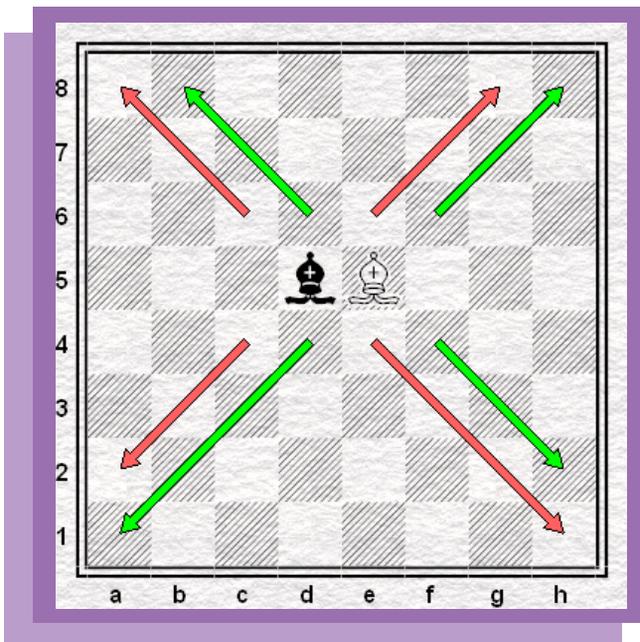
En el diagrama de flecha amarillo vemos que la torre negra podrá capturar el peón blanco.

La flecha indica que la torre blanca no podrá ponerse donde está el peón y tampoco saltarlo. Por ende se quedaría en e5.

La otra opción que tiene la torre blanca es comer el peón negro de h7 como indica la flecha azul.



EL MOVIMIENTO DEL ALFIL

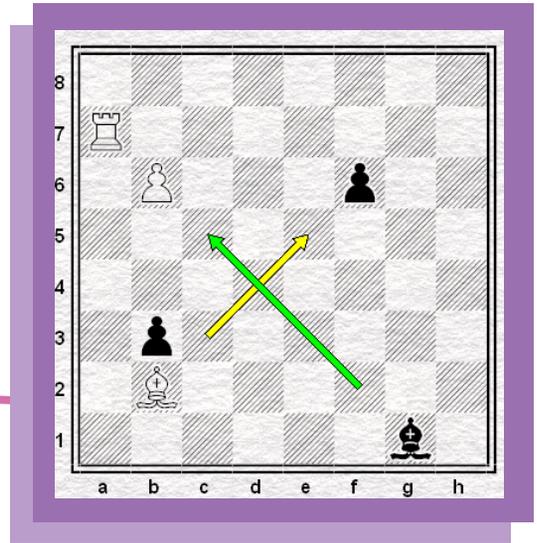


El **alfil**, a diferencia de la torre, sólo puede desplazarse por las diagonales. De salida, tenemos un alfil que siempre se desplazará oblicuamente por las casillas blancas y el otro que lo hará siempre por las casillas negras. Al igual que la torre, se mueve a cualquier distancia, siempre que no haya otra pieza que le impida el paso, ya que no puede saltarla. En el siguiente diagrama podemos ver los posibles movimientos del alfil.

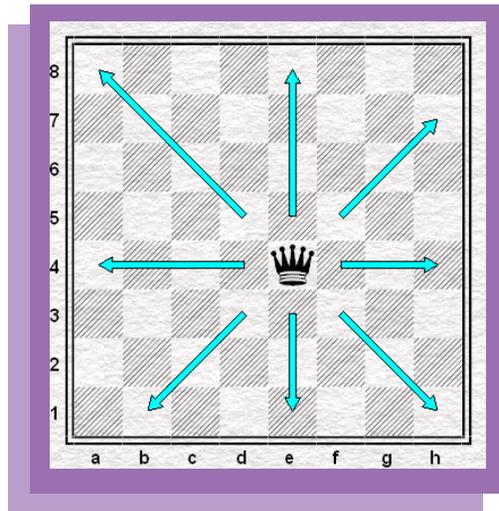
El **alfil** también captura de la misma forma en que se mueve.

En el diagrama de flecha amarilla vemos que el alfil blanco puede capturar al peón negro de f6 que está en diagonal mientras que al peón negro de b3 no puede capturarlo porque no está en la diagonal de su color.

Mientras que el alfil negro que está en g1 podrá capturar sin correr riesgo el peón que está en b6, ya que la torre que está en a7 no puede comer en diagonal.



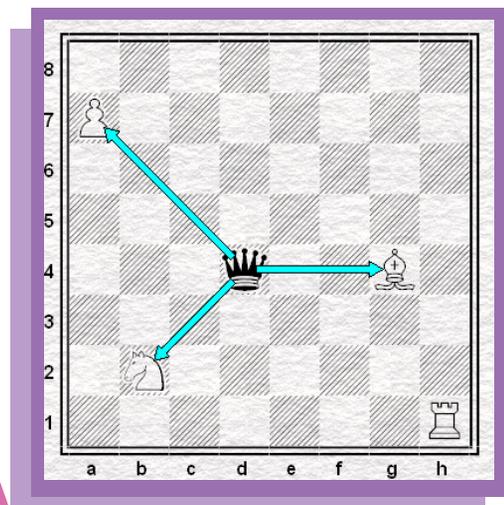
EL MOVIMIENTO DE LA DAMA



La **dama** es la pieza más poderosa, ya que combina los movimientos de la torre y del alfil juntos. Según le convenga, puede mover como un alfil o como una torre. Por tanto, la dama se puede trasladar por las diagonales, las filas o las columnas en cualquier dirección, pero, como el alfil y la torre no puede saltar por encima de las otras piezas, ya sean propias o del contrincante.

Aquí vemos los posibles movimientos de la dama

La **dama** captura de la misma manera que se desplaza. Por ejemplo, en el siguiente diagrama podemos ver como la dama puede capturar al alfil, a un caballo o a un peón enemigo, pero no así a la torre, que no está dentro de su radio de acción



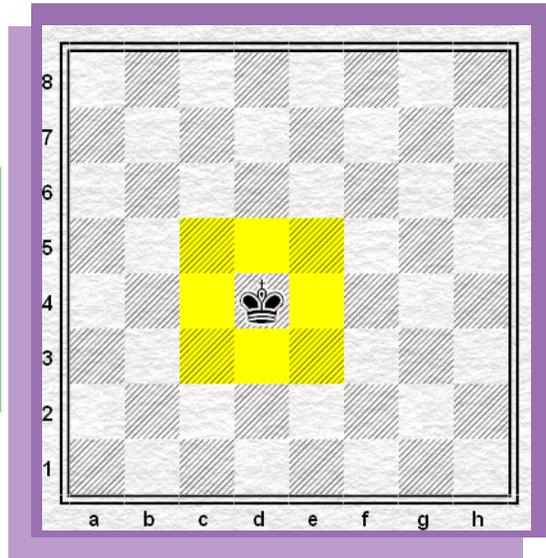
EL MOVIMIENTO DEL REY

A pesar de ser la pieza más importante, porque su captura significa la pérdida de la partida, no es la más poderosa por lo que respecta a su movilidad.

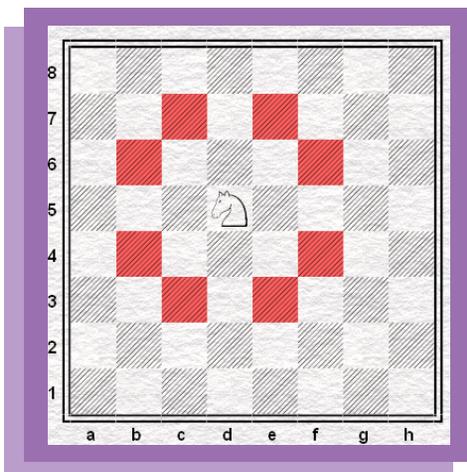
El **rey** se mueve de la misma manera que la dama, pero con la importante diferencia que sólo puede desplazarse una casilla cada vez que se mueve.

El rey captura de la misma manera que se mueve. Si encuentra una pieza contraria situada en una de las casillas a las que se puede acceder, tiene la misma opción que cualquier otra pieza de capturarla.

Se ha de tener en cuenta que el rey nunca puede desplazarse a una casilla dominada por su adversario, ya que esto está prohibido por el reglamento. En caso de producirse esta circunstancia, el jugador tendrá que efectuar otra jugada con su rey que sea reglamentaria. Si ninguna jugada de rey es reglamentaria, podrá mover otra pieza con jugada legal.



EL MOVIMIENTO DEL CABALLO



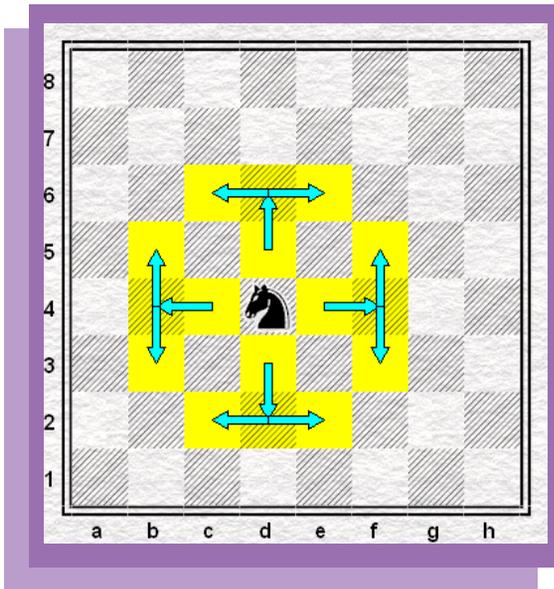
El **caballo** se caracteriza por su peculiar movimiento, completamente distinto al del resto de las piezas. El caballo se dice que "salta", esto quiere decir que prescinde de las piezas propias o contrarias que haya a su lado, para efectuar su movimiento.

En el siguiente diagrama están señaladas con colores las posibles casillas a las que puede acceder el caballo en esta posición



Podremos tener en cuenta una regla para acordarnos del movimiento del caballo: su recorrido lo hace en forma de "L", es decir, una casilla de frente y dos de lado, o dos de lado y una de frente.

También nos puede ser útil comprobar que la casilla a la que se desplaza un caballo siempre es de un color distinto al de la casilla de la que sale. La única cosa que importa es que la casilla a la que tiene que desplazarse esté libre, es decir, que no hay ninguna pieza que se lo impida.



Si la casilla a la que puede acceder el caballo está ocupada por una pieza contraria, tendrá la opción voluntaria de capturarla, o no, según le convenga.

Sin embargo, la mejor manera de familiarizarse con el movimiento del caballo es practicarlo sobre un tablero vacío hasta que no nos quede ninguna duda.

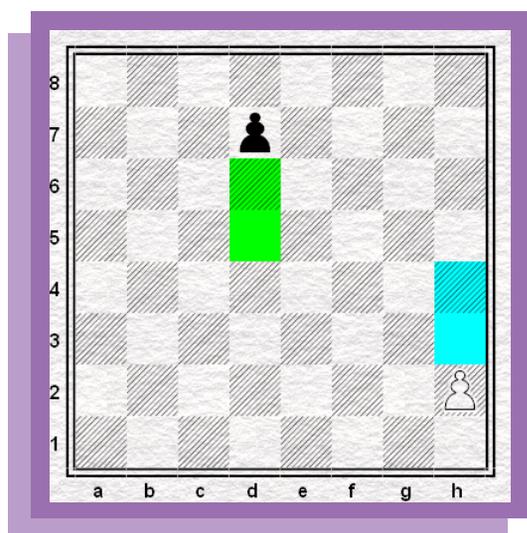
EL MOVIMIENTO DEL PEÓN

El **peón** es, individualmente, la pieza menos potente. No obstante, su valor no puede ser despreciado, ya que, como veremos, tiene una gran trascendencia en el transcurso de la partida.

El peón avanza de a **una sola casilla** cada vez, exceptuando el primer movimiento, en el que tiene la opción de dar uno o dos pasos según le convenga. No existe la posibilidad de jugar dos peones a la vez, aunque sea una sola casilla, ya que en ajedrez, sólo se puede mover una pieza en cada jugada, salvo en el caso del enroque, que ya veremos más adelante.



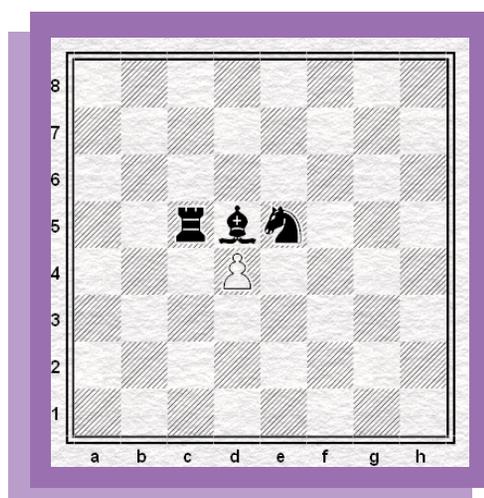
El siguiente diagrama nos muestra las dos casillas a las que puede desplazarse el peón en el momento de la salida. Sea cual sea su movimiento, a partir de aquel momento, ya tan sólo podrá avanzar un solo paso durante el resto de la partida



EL MODO COMO CAPTURA EL PEÓN

El peón captura únicamente en diagonal y efectuando un solo paso. Es la única pieza que toma de un modo distinto de cómo se mueve. Por este motivo, si encuentra una pieza delante suyo en la misma columna, no puede capturar ni avanzar.

Por ejemplo en la posición del diagrama, el peón puede capturar el caballo o la torre, pero no el alfil que tiene en frente suyo.



PARA RECORDAR:

Si tocamos una pieza estamos obligados a moverla.

Si hemos soltado la pieza en una casilla, ya no podemos cambiar de movimiento

Si queremos colocar bien las piezas que no están bien centradas en las casillas que ocupan, tenemos que decir ANTES de tocarlas la palabra "compongo"

Todas las piezas capturan del mismo modo como se mueven, excepto el peón, que lo hace de manera distinta.

El rey nunca puede desplazarse a una casilla dominada por una pieza contraria.

Un peón que corona puede ser cambiado por la pieza que más convenga, excepto el rey y el propio peón (normalmente se elige una dama pero no siempre).

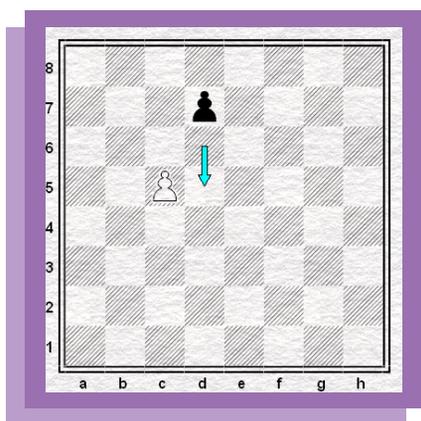
MATAR AL PASO

La jugada "matar al paso" se produce cuando uno de los dos bandos avanza un peón dos casillas desde su posición inicial y se encuentra en su camino, a derecha o a izquierda, un peón contrario, que controlaba la casilla intermedia (señalada con amarillo en el segundo diagrama) por donde el peón ha pasado. Entonces el peón contrario puede capturarlo opcionalmente sobre esta casilla intermedia.

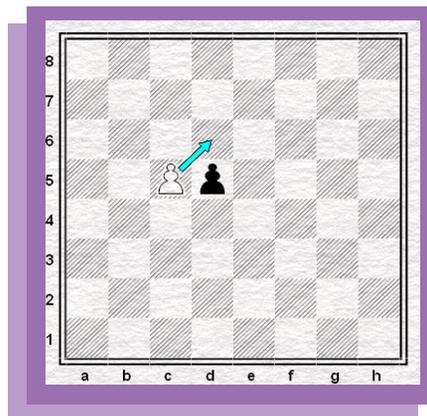


En los tres diagramas siguientes, podemos comprobar el modo correcto de efectuar esta jugada característica del peón:

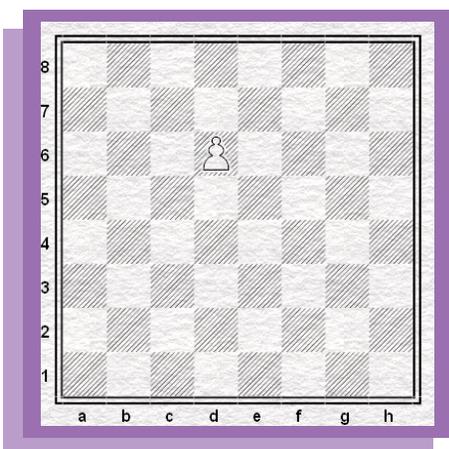
En el primer diagrama el peón negro se encuentra en su casilla inicial y el peón blanco ya ha avanzado tres casillas a la columna contigua.



Si el peón negro opta por jugar dos casillas de salida (segundo diagrama), el peón blanco, que se encuentra a su lado, **tiene la opción de capturarlo como si hubiera hecho un solo paso.**



El tercer diagrama muestra la posición resultante después de que el blanco haya optado por tomar al otro peón



Es preciso dejar en claro que “tomar al paso” no es obligatorio y, además, **se tiene que hacer en la jugada inmediatamente posterior** a aquella en que el adversario lo ha posibilitado moviendo su peón. En caso de no hacerlo así, perdemos el derecho de tomar ese peón “al paso”.

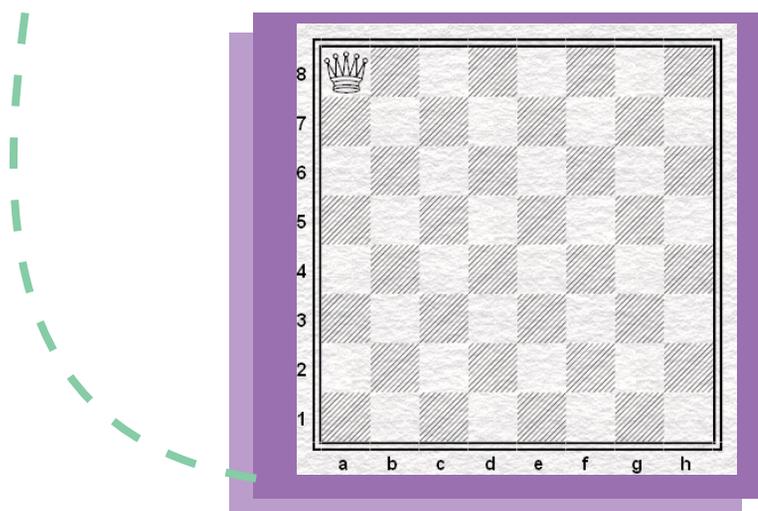
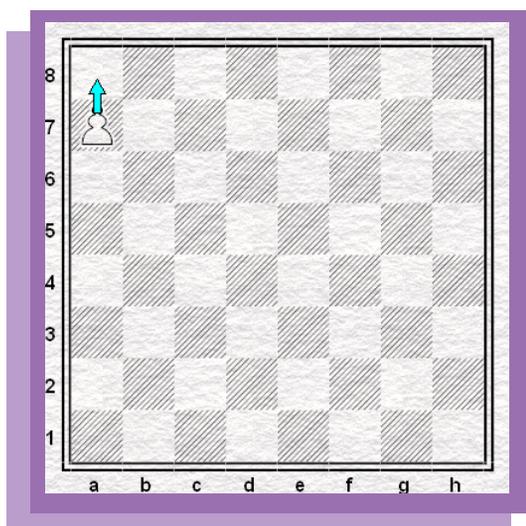
Es importante tener en cuenta que el peón es la única pieza que puede “matar al paso” y que sólo puede hacerlo contra peones contrarios, nunca contra otras piezas.

LA CORONACIÓN DEL PEÓN

Otra característica importantísima del peón es su capacidad por convertirse en cualquier otra pieza (excepto el rey), una vez que ha llegado a la última casilla de la columna por donde estaba avanzando.

En los siguientes diagramas podemos ver como se realiza esta coronación.

El **peón** colocado en la séptima fila puede avanzar y entonces tiene la opción de convertirse en cualquier otra pieza que no sea ni el rey ni un peón. Normalmente la pieza escogida será la dama. No importa que ya haya piezas iguales sobre el tablero; es posible tener más de una dama o más de dos caballos, torres, etc.



APERTURAS

Las primeras aperturas en ajedrez comenzaron a nombrarse y estudiarse en el año 1840. Las aperturas más antiguas fueron llamadas con nombres de lugares geográficos y de personas. Muchas aperturas también reciben el nombre de diversas nacionalidades, por ejemplo la Inglesa, Española, Francesa, Holandesa, Escocesa, Rusa, Italiana, Escandinava, Siciliana y Catalana. También los nombres de los jugadores de ajedrez son una fuente común para los nombres de las aperturas. El nombre dado a una



apertura no es siempre el del primer jugador que la adoptó, sino que dicha apertura se llama según el jugador que la popularizó o que publicó los análisis más destacados sobre la misma.

Por otro lado, además del nombre de la apertura, también existen términos comunes como partida, defensa, gambito y variante.

PARTIDAS

Este término es usado solo para algunas aperturas antiguas (por ejemplo Partida Escocesa, Partida Vienesa o Partida de los Cuatro Caballos), que se pueden encontrar en muchos libros antiguos.

VARIANTE

Usada generalmente para describir una línea dentro una apertura más general, por ejemplo la Variante del Cambio de la Apertura Española.

DEFENSA

En general se refiere a una apertura elegida por las negras, como la Defensa de los Dos Caballos o la Defensa India de Rey, a menos que esté revertida, lo que la convierte en una apertura con los colores cambiados.

GAMBITO

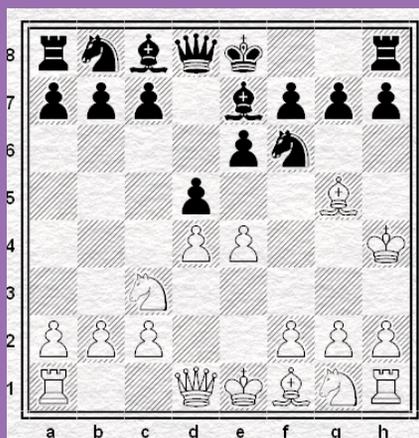
Una apertura que involucra el sacrificio de material, normalmente uno o más peones. Los gambitos los pueden jugar las Blancas (p.ej., el Gambito de Rey) o por las negras (p.ej., el Gambito Letón).

LA DEFENSA FRANCESA

La defensa francesa está encuadrada dentro de las aperturas semiabiertas. Las negras luchan inmediatamente por el centro con sus peones en e6 y d5. Con la Defensa francesa se alcanza rápidamente un equilibrio con el centro cerrado que protege el enroque negro, y por lo tanto las negras se lanzan a un ataque en el ala de dama con c5 y contra el peón de d4, donde van a terminar apuntando la mayoría de las piezas negras. Dichas piezas negras tienen un inconveniente, pues el desarrollo del alfil de casillas



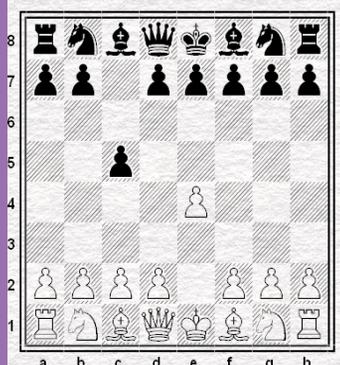
blancas, que queda encerrado en el ala de dama sin casilla buena para colocarse, y es por ello tratarán de cambiarlo o de pasarlo al ala de rey. Por su parte las blancas tratarán de proteger su punto más débil d4 y tratarán de lanzar un ataque en el ala de rey antes de que llegue el alfil blanco de las negras. Este alfil no se debe capturar, aunque se pueda, si no es en condiciones muy ventajosas. Mientras las blancas montan un ataque en el ala de rey debe de vigilar lo que pasa en el ala de dama, y frenar el ataque si se vuelve peligroso.



LA DEFENSA SICILIANA

La **defensa siciliana** es una de las aperturas más agresivas a disposición del color negro. Esta apertura tiene una de las tasas más altas de victorias para el color negro en el ajedrez profesional.

Hay una gran cantidad de alternativas que pueden surgir de los movimientos de peones a partir del primer movimiento e4 c5.



La idea principal de la defensa siciliana es, por parte de las negras, contraatacar en el centro del tablero con un peón lateral desde la primera jugada. De esta manera, si las blancas quieren recuperar el dominio de la casilla d₄, deberán realizar el cambio con el peón central de dama, cosa que suele ocurrir en muchísimas de las variantes abiertas de esta defensa.

Las **negras**, al mover su peón de alfil dama, dejan semiabierto la columna c (en las variantes en las que se produce el cambio de peones en la casilla d₄, prácticamente están obligadas a realizar el enroque por el ala de rey). Como contrapartida, consiguen numerosas posibilidades de ataque por el flanco de dama y dicha columna sirve de corredor para las torres en el medio juego.

Sintetizando podríamos comenzar la defensa siciliana de la siguiente manera:

e4 c5

- e₄: mover al Peón del Rey dos espacios hacia adelante es uno de los movimientos más comunes en el ajedrez.
- c₅: mover al Peón de la Reina dos espacios hacia adelante es el movimiento definitivo de la Defensa siciliana. Este movimiento agresivo es fuerte, porque si ocurre un intercambio con el Peón de la reina blanco, entonces los Peones negros centrales continuarán en el juego, mientras que los blancos estarán estructuralmente débiles. Este movimiento también evita la simetría con el blanco.

Posteriormente tenemos algunas alternativas de juego:

a) Cf3 d6

- Cf₃: mover el Caballo blanco a f₃ es un movimiento ofensivo para los blancos. La principal ventaja de este movimiento es que deja vacío los espacios junto al Rey para que pueda hacer fácilmente un enroque. También es un movimiento fuerte ya que controla uno de los cuadros centrales.
- d₆: este movimiento lógico forma una cadena de peones; lo que a menudo gana el juego para los negros. Este es el movimiento definitivo de la Variante del Dragón de la Defensa siciliana.



b) d3 g6

- d3: un movimiento común ante esta situación es que el blanco forme su propia cadena de peones. Este movimiento altamente defensivo hace parecer como si el blanco estuviera jugando por un empate.
- g6: el movimiento final de la formación de los peones. Este movimiento coloca al negro a un pequeño paso del Rey; acabando con las defensas del blanco y abriendo el camino para un ataque fuerte de la Reina.

La idea estratégica básica es bastante elemental pues se trata de jugar c5 para cambiar un peón lateral por un peón central, y de esta manera formar un centro móvil y fuerte.

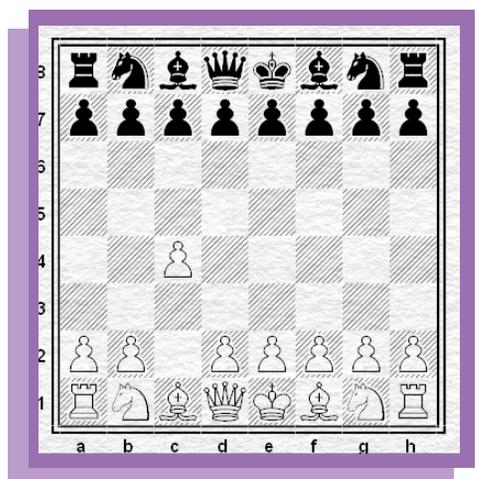
La defensa siciliana debe su nombre al hecho de que en el siglo XVIII Jacob Henry Sarratt divulgase que el inventor de la defensa era un sacerdote italiano llamado Pietro Carrera. Goza de un gran prestigio entre los jugadores de cualquier nivel debido a su carácter agresivo, a la flexibilidad de las posiciones que otorga y, de manera significativa, al hecho de haber sido adoptada por varios campeones mundiales. Las diferentes modalidades de esta defensa dan origen a heterogéneos planes de ataque y contraataque, de ahí que la defensa en sí haya sido subdividida siguiendo la historia de su riqueza conceptual.

LA APERTURA INGLESA

La **Apertura inglesa** es una de las formas más sólidas de plantear una apertura. 1.c4 es la principal alternativa a e4 o d4. Su fama se debe al inglés **Howard Staunton**, que la empleó con éxito en su encuentro con **Pierre Saint-Amant**.

La idea estratégica básica es retrasar la definición de los peones centrales, e y d, mientras se domina el **centro** con un peón lateral dispuesto a cambiarse por un peón central si fuera necesario. Al poner un peón en c4 lo más recomendable es sacar el alfil de casillas blancas.

Como alternativas se puede jugar a cualquiera de las **aperturas cerradas** jugando d4, e incluso se pueden plantear la **defensa** siciliana con los colores invertidos y un tiempo de más.



GAMBITO DE DAMA

Un gambito en ajedrez es el ofrecimiento de piezas a cambio de ventaja en el desarrollo de otras piezas. Algunos ejemplos son el **Gambito de rey**, **Gambito Benko**, **Gambito Danés**, **Gambito de Budapest**, etc.

El **gambito de dama** se caracteriza por los movimientos (en notación algebraica):

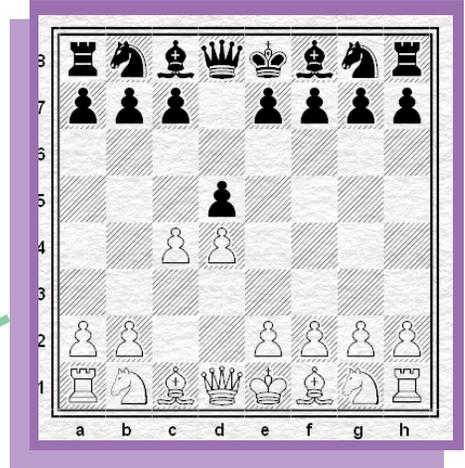
1. d4 d5

2. c4

En realidad, tras estos movimientos existen multitud de aperturas y variantes, pero históricamente se engloban bajo la denominación común de gambito de dama.

Este movimiento se caracteriza por el ofrecimiento del peón al adversario. Sin embargo, estrictamente hablando no es un gambito como tal, ya que las blancas pueden recuperar fácilmente la igualdad numérica de piezas, en caso de que las negras lo capturen.

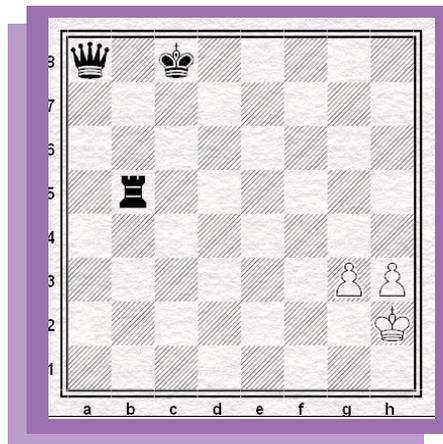
Si el peón negro ubicado en la casilla d5, avanzara y comiera el peón ubicado en c4, el jugador con piezas blancas podría jugar Dc4 y las blancas recuperarían el peón inmediatamente. Por supuesto que la idea del jugador de las piezas blancas va mucho más allá, debido a que podrían recuperar el peón posteriormente al mismo tiempo que ganan ventaja de desarrollo en sus piezas.



JAQUES MATE BÁSICOS Y TRADICIONALES

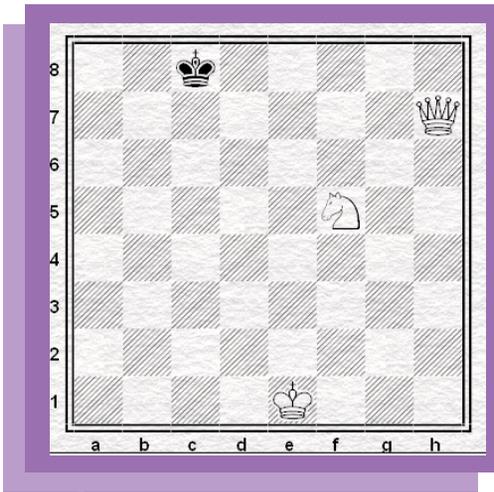
JAQUE MATE CON TORRE Y REINA

En este ejemplo tenemos, una torre y una dama negras para ofrecer un jaque mate. El objetivo es ir "acorralando" al rey blanco contra las una de las filas inferiores. Para ello podemos ir dejando fija una de las piezas y con la otra ir atacando y achicando las casillas de movimiento del rey blanco.



Un rey solitario contra el borde del tablero es fácilmente "jaqueable" por cualquiera de las dos piezas principales negras (dama y torre). Si bien una sola pieza evita que el rey se aleje de la orilla, la otra puede moverse a la misma fila que el rey para hacer jaque mate.

JAQUE CON DAMA Y CABALLO



La **dama** es una pieza poderosa en el ataque, pero normalmente necesita de ayuda para realizar el mate. Muchos de los mates básicos utilizan a la dama para realizar el mate, apoyada por una pieza menor, como por ejemplo un caballo.

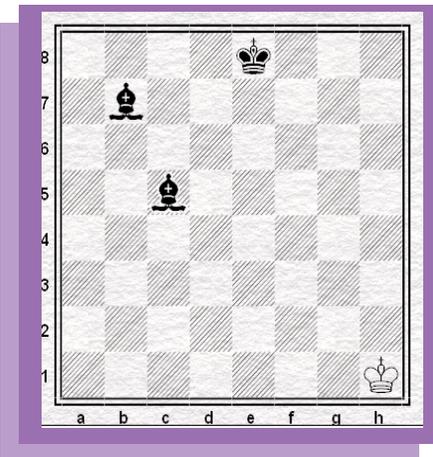
El diagrama de arriba muestra a la dama y a un caballo blanco trabajando juntos para dar mate al rey negro. Contra un rey ubicado en uno de los bordes del tablero, una dama que reciba el apoyo de otra pieza, posicionada directamente en frente de ese rey siempre dará mate. Esta propuesta funciona ya que la dama bloquea cualquier casilla a la cual el rey podría huir. No hay casillas entre la dama y el rey, así que no existen posibilidades de bloquear el jaque. La dama está apoyada por un caballo, lo que significa que el rey no puede capturar a la reina.

JAQUE CON DAMA Y ALFIL



El **alfil** puede jugar un papel de apoyo para una dama similar al del caballo en el ejemplo anterior. Mientras que la dama hace el jaque mate, el alfil apoya a la dama de lejos.

JAQUE MATE CON DOS ALFILES



Una pareja de alfiles puede trabajar juntos de manera efectiva, ya que cada uno puede ser dominante en las casillas de un solo color, juntos pueden dominar todo el tablero.

En el diagrama anterior, el rey blanco está en una posición precaria. Uno de los alfiles presenta jaque al rey blanco y el otro alfil se aloja en la otra diagonal. Ambos alfiles pueden empezar a acortar los movimientos al rey blanco.



viene la palabra enroque: de poner al Rey dentro de la Torre, o roque, como se le conocía entonces.

Hace siglos, los jugadores de ajedrez se dieron cuenta de que el rey estaba más seguro en un extremo del tablero, protegido por sus propios peones y piezas, que no en el centro, donde el juego estaba más abierto. Para poder trasladar al rey a una esquina del tablero y, además, poner en juego la torre, se necesitaba un gran número de movimientos.

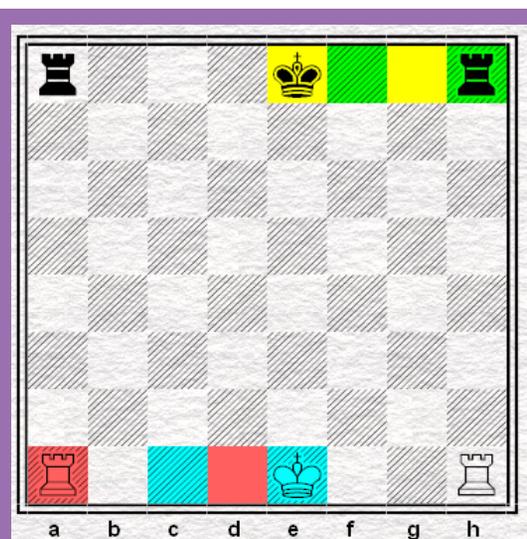
La finalidad de haber creado esta jugada tan característica es la de poder amparar al rey de posibles ataques del adversario y la de poner más rápidamente en juego una de las torres.

El enroque consiste en un movimiento del Rey y de la Torre que se hace en un solo turno. Es la única jugada de ajedrez en la que se permite que un jugador mueva dos de sus piezas en el mismo turno. Es necesario mover al Rey hacia la casilla más cercana a él, que sea del mismo color de aquélla en la que se encuentra. Después la Torre se desplazará a la casilla contigua más cercana al centro, quedando así en la posición externa, con lo cual se convierte en su fortaleza.

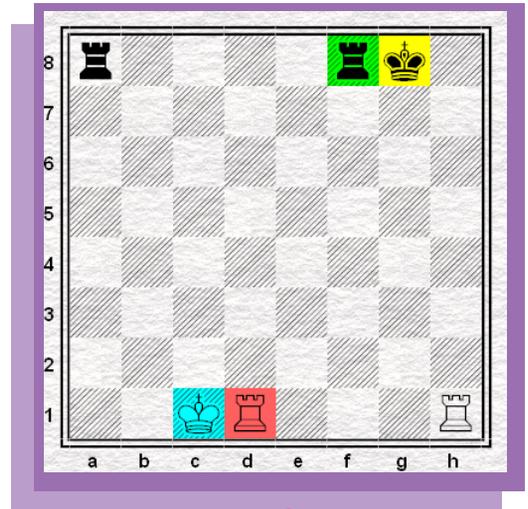
Veámoslo con un ejemplo: la Torre blanca de h1, puede ir a f1 y el Rey blanco pasa de e1 a g1, que es la casilla más cercana del mismo color de la que estaba (e1 es casilla negra y su más cercana del mismo color a la derecha es g1). A este se le llama "enroque corto", y se anota "o-o". Por ejemplo, si se realizó en la jugada. Se anotaría: o-o. Se llama "enroque corto", porque ya que el rey blanco esta en e1, y al inicio de la partida hay dos torres, una en h1 y otra en a1, la de h1 es la más cercana al rey y la de a1 es la más lejana. Si se hace el enroque utilizando la más cercana, el viaje de esta es más corto, se llama entonces "enroque corto", si se hace con la otra, se llama enroque largo. (amarillo y verde enroque corto; azul y verde enroque largo).

Resumiendo cuando el enroque se realiza con la torre de rey (torre situada en el flanco del rey), se denomina enroque corto y cuando se hace con la torre de dama (situada en el flanco de dama), se denomina enroque largo.

Es necesario indicar que sólo se puede enrocar una vez en el transcurso de una partida.



En el diagrama, el rey blanco en e1 se va a trasladar a c1 (de una casilla blanca, aquí coloreada amarilla, pasa a otra blanca, también coloreada amarilla para mejor comprensión), la trayectoria del rey blanco esta señalada por una flecha amarilla. La Torre en a1, pasará de su casilla coloreada en verde, a d1. Su trayectoria señalada por la flecha verde. El blanco enroca largo y se anota "o-o-o" (dos ceros y guión para enroque corto, tres ceros y dos guiones para el largo)



LAS REGLAS PARA PODER REALIZAR EL ENROQUE

Hay una serie de circunstancias reglamentarias que impiden llevar a término la jugada del enroque; son las siguientes:

- 1- No puede hacerse la jugada del enroque cuando al rey le están haciendo jaque, aunque sí lo podrá hacer en jugadas posteriores, si no incumple una de las otras reglas.
- 2- Cuando se ha movido el rey, aunque haya vuelto a su posición inicial.

El rey blanco se ha movido una casilla a su derecha, por lo tanto ya no podrá efectuar ni el enroque largo ni el corto.

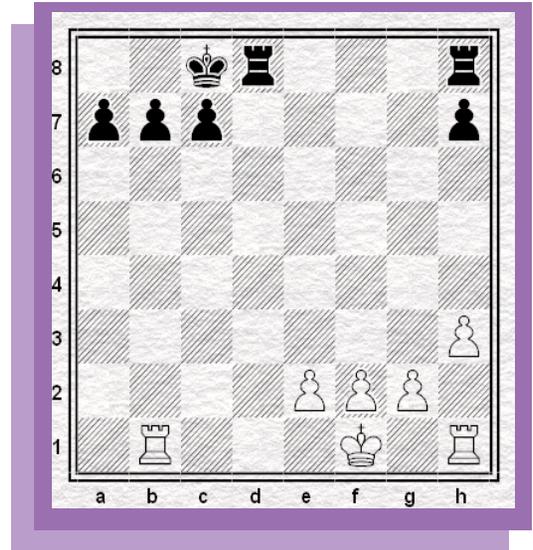


3- Cuando se ha movido la torre, aunque haya vuelto a su posición inicial. Sí que podemos en cambio, enrocar con la otra torre, si ésta aún no ha sido movida.

Las torres blancas se han movido y por tanto no se podrá hacer el enroque corto ni el largo por parte de este bando. En cambio el negro, si no ha movido la torre del flanco de dama, aún conserva el derecho a hacer enroque largo.

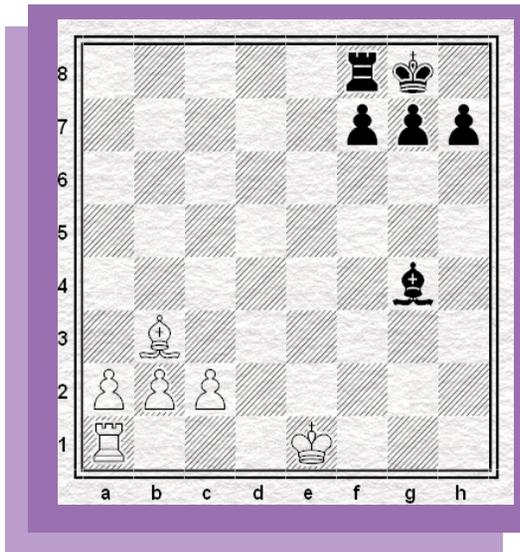
4- Cuando el rey, al efectuar el enroque, tiene que pasar por una casilla dominada por una pieza contraria. En cambio no tiene importancia que la torre pase por una casilla dominada por las piezas del adversario.

No se puede hacer el enroque largo mientras el alfil negro domine la casilla del lado izquierdo del rey blanco, por donde tendría que pasar el rey para enrocar.



5- Cuando esté ocupada, por una pieza propia o del adversario, una casilla por la que tiene que pasar el rey o la torre al efectuar el enroque.

El rey blanco no puede llevar a cabo el enroque largo, porque hay un caballo que ocupa una casilla por la que tendría que pasar en caso de querer efectuar esta jugada. El enroque corto tampoco es posible por el mismo motivo, ya que el alfil blanco corta el paso a su propio rey.

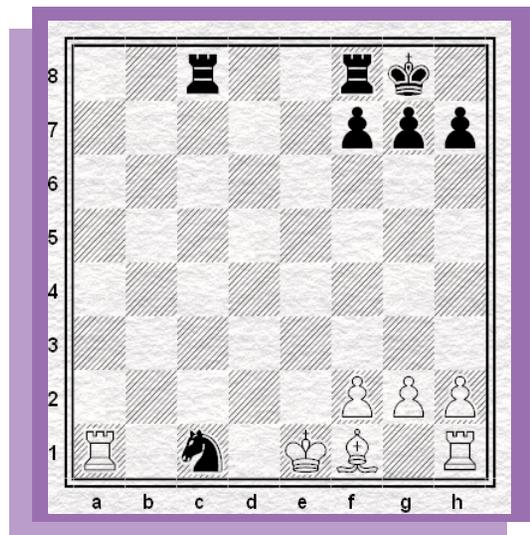


RECUERDA

El enroque es una sola jugada, aunque se muevan dos piezas a la vez.

El enroque se considera una jugada de rey y, por tanto, se tiene que tocar antes el rey que la torre o, en todo caso, las dos piezas simultáneamente. Si se toca primero la torre, el adversario puede obligarnos a mover la torre y no podremos enrocar por aquel flanco.

El enroque será una jugada ilegal, si se ha movido el rey o la torre con la que se quiere enrocar.



LAS TABLAS

Cuando ninguno de los dos jugadores consigue hacer un jaque mate a su adversario, la partida finaliza en tablas. Esto quiere decir que se ha producido un empate, independientemente de la ventaja material que haya sobre el tablero.

¿Cuándo se produce el resultado tablas?

Hay una serie de razones reglamentarias por las que se produce el resultado de tablas:

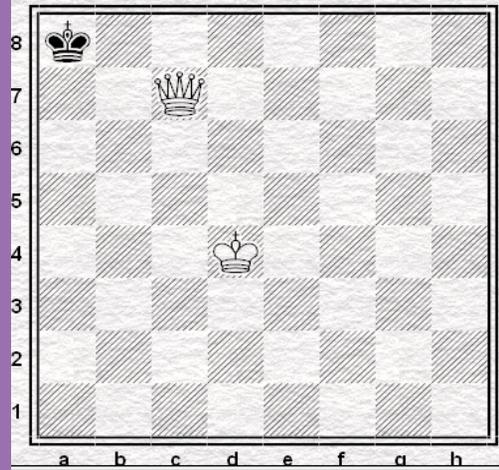
- 1- En caso de rey ahogado (que estudiaremos en el apartado siguiente)
- 2- Por acuerdo entre los dos jugadores
- 3- De acuerdo con la reclamación de uno de los dos jugadores, cuando la misma posición se ha repetido tres veces.
- 4- Cuando uno de los jugadores lo solicite por haberse hecho cincuenta jugadas sin que se haya capturado ninguna pieza, ni se haya avanzado ningún peón. El número de jugadores se puede aumentar para determinadas posiciones, siempre que hayan sido fijadas por el Reglamento Internacional de Ajedrez.
- 5- Cuando no haya piezas suficientes para que uno de los dos contrincantes pueda hacer jaque mate a su adversario, por ejemplo:
 - a- Rey contra rey
 - b- Rey y alfil contra rey
 - c- Rey y caballo contra rey
 - d- Rey y alfil contra rey y alfil, cuando ambos alfiles van por casillas del mismo color.



EL REY AHOGADO

La partida de ajedrez acaba en tablas cuando el bando al que le corresponde jugar, sin estar su rey en jaque, no puede realizar ninguna jugada legal.

Por ejemplo, en las imágenes corresponde jugar al negro y no puede hacer ninguna jugada, ya que todas las casillas a las que puede ir el rey están dominadas. En el caso de la segunda imagen tampoco pueden moverse las otras piezas de que dispone el bando negro.

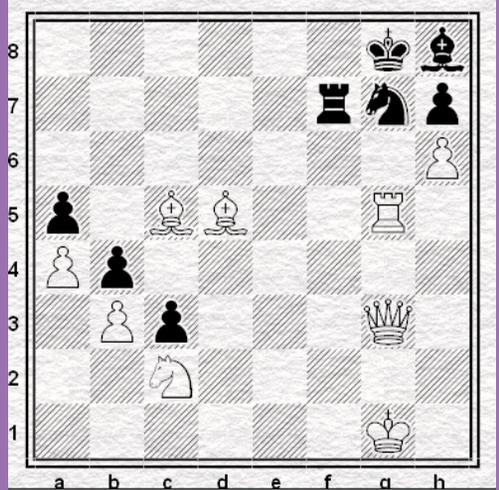


Las posiciones de tablas por ahogado son bastante corrientes entre los principiantes, cuando después de conseguir una importante ventaja material caen en "la trampa" de las tablas por ahogado. La manera más efectiva de evitar este tipo de tablas, tan desagradable para el bando que tiene la ventaja material, es, simplemente, fijarse: no precipitarse al jugar.

Pongamos, pues, en práctica una de las reglas básicas para jugar una partida de ajedrez:

En el ajedrez se ha de pensar siempre antes de hacer una jugada, nunca hemos de precipitarnos por muy ganada y sencilla que parezca la posición.

Esta norma nos puede ahorrar un gran número de derrotas o de tablas no deseadas.



RECUERDA:

- Si pides tablas a tu contrincante, no puedes retirar la petición hasta que responda o bien haga su jugada.
- Cuando a uno de los dos bandos sólo le quede el rey, ten cuidado, hay riesgo de hacer tablas por ahogado.



CAPÍTULO II: HAGAMOS UN POCO DE HISTORIA

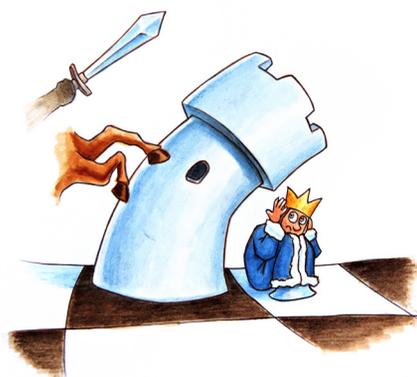


HISTORIA DEL AJEDREZ

¿RAZAS EN AJEDREZ?

Si describimos donde y quienes fueron los grandes maestros de ajedrez de todos los tiempos, podríamos decir que fueron las razas Eslavas y Semitas.

Podemos decir que las raíces psicológicas del ajedrez están enraizadas en el común capital intelectual de los seres humanos y no está vedado a persona alguna como queda demostrado precisamente por su larga historia, nacido en oriente, difundido por los Árabes, tomados por los pueblos occidentales europeos y llevado por ellos a los mayores límites de la profundidad y de excelencia, ha encontrado en la Unión soviética primero, luego llevado a los países que sobrevivieron a su desaparición, un terreno particularmente fértil. Pueblo que lo cultivaron profundamente, como el Árabe.



EL NACIMIENTO DE LOS PRIMEROS JAQUES

Como ocurrió en su formación durante el siglo XIX, en Buenos Aires la atención estaba centrada a lo que sucedía en Europa; Francia e Inglaterra eran usinas generadoras de noticias y especulaciones políticas. También se sabía que dos bares, *El Café de la Régence* (París) y *Slaughter's Coffee House* (Londres) eran lugares de encuentros de los ajedrecistas.

Acaso, por ello, en Buenos Aires surgieron tres salones en los que se podía jugar al ajedrez, el "Café de los Catalanes" (1799-1873) ubicado en la esquina de las actuales arterias, San Martín y Tte. Gral. Perón, el "Café de Marcos" (1801-1871) en la esquina de Alsina y Bolívar, y "Café de Lloverás" que funcionó en Hipólito Yrigoyen, entre Perú y Bolívar hasta su cierre en 1916; sin dudas ellos fueron los pioneros de la promoción de esta actividad sacándola del encierro de su práctica en las casas de familia. Mientras que en los dos primeros en los encuentros



se priorizaban los temas políticos por encima del esparcimiento, existía, además, una fuerte antinomia entre unos y otros parroquianos; al Café de los Catalanes lo visitaban los patricios con ideologías "Antivirreinales", y el Café de Marco era el punto de encuentro de los patriotas "Morenistas".

Por el contrario, en el Café de Lloverás el juego, ya sea ajedrez, billares, dados o cartas eran los pasatiempos favoritos de sus clientes. En realidad era tal el interés por conocer los secretos del ajedrez que un extranjero, un ajedrecista de origen ruso y de nombre Máximo Abramhson, se convirtió en el primer profesor y transmitió sus enseñanzas en los salones del Lloverás.

"Tenía un verdadero placer en enseñar la teoría y práctica del juego, y bajo cuyos consejos y observaciones desarrollaron sus conocimientos muchos jóvenes entre los que sobresalieron dos que han llegado a figurar entre los más aventajados, Julio Lynch y Benito Villegas" describió el dirigente José Pérez Mendoza, en su obra, primogénita de la actividad vernácula, *"El ajedrez en la Argentina"*, en 1920.

EN BUENOS AIRES

En la sala "Origen, desarrollo y crisis de la Confederación Argentina (1828-1852)" del Museo Histórico Nacional (Defensa 1143 de la ciudad Autónoma de Buenos Aires), fundado en 1889, **se encuentra un juego (incompleto) de 22 piezas de ajedrez entre otras pertenencias del Brigadier Don Juan Manuel de Rosas**. Los trebejos fueron donados a esa entidad por la hija del general Juan G. Lavalle, quien las había conservado tras el exilio y muerte del "Restaurador".

En tanto, **en el Complejo Museográfico "Enrique Udaondo" -Museo Colonial e Histórico-, en Luján**, se encuentra la mesa de ajedrez -de cedro tallado- que utilizó Rosas. Ambas muestras que exhiben la afición del prócer argentino por este juego son sin dudas las reliquias más antiguas de ajedrez que se conservan en el país.

Se sabe que durante la primera mitad del siglo XIX, el ajedrez era practicado en las casas de familias, acompañando el accionar y estilo de vida de las clases altas de Europa; **como si el juego de reyes, damas y torres se tratara de un artículo de moda, pasó a formar parte en Buenos Aires de reuniones a las que parecía imprimirle un mayor aire aristocrático** entre quienes lo contemplaban y sobre todo a los que se atrevían a resolver sus ecuaciones en el cuadrículado tablero.

No fue extraño entonces, que en el Club del Progreso, de la calle Perú entre Alsina e Hipólito Yrigoyen, lugar de encuentro de destacadas personalidades de las clases más poderosas del país se haya decidido, el 1 de mayo de 1852, abrir la primera sala de ajedrez en la Argentina.



A esos mismos salones concurren parte de la más alta burguesía que planificaba el accionar político y económico para extender su poder y dominio en estas tierras. *"Manejaron el país desde las salas del Club del Progreso, el Jockey Club y el Círculo de Armas"*, señaló el historiador argentino Mario O'Donnell en su obra *"Historias Argentinas -Editorial Sudamericana, 2006-*", **Aquel Club del Progreso, que tiempo después se mudó al Palacio Muñoa (esquina Perú e Hipólito Yrigoyen) donde fue llevado el cadáver de Leandro Alem, líder y creador del Partido Radical, tras el suicidio la noche del 1 de julio de 1896, más tarde, en 1898, se trasladó al edificio de Av. de Mayo 633, y desde 1940 hasta nuestros días se ubica en la calle Sarmiento 1334 de esta ciudad.**

Si bien en Buenos Aires de esos años se advertía un mayor crecimiento de la actividad, con su práctica en bares y en salas de clubes, aún, el movimiento del ajedrez no era lo suficientemente importante como para considerarlo un juego popular.

En 1858, un nuevo bar fue inaugurado en Buenos Aires por iniciativa de un inmigrante francés, de apellido Touan; "El café de Tortoni" nombre homónimo de una cafetería del parisino Boulevard des Italiens, en el que la práctica del ajedrez fue pasatiempo habitual de los clientes. El edificio se construyó en la esquina de Esmeralda y Rivadavia y cuarenta años después se trasladó a su actual sede de Av. de Mayo 825.

También siguiendo los pasos del Club del Progreso, en octubre de 1880 se fundó el Club Gimnasia y Esgrima que entre sus disciplinas deportivas y recreativas incluyó una sala dedicada al ajedrez, pero para ello hubo que esperar hasta la segunda década del siglo XX.

Pero tanto los salones de los cafés o las salas de los clubes distaban todavía muchísimo de la atmósfera de concentración que exigían los ajedrecistas, es que entre sus postulados sobresalían la buena iluminación y el profundo silencio, para elaborar con precisión sus movimientos. Esto motivó que un grupo de decididos aficionados acompañados por algunos expertos que ya se destacaban sobre sus pares, decidieran que había llegado la hora de fundar el 1er club de ajedrez en la Argentina.

En junio de 1881 se inauguró en Buenos Aires, el "Club de Ajedrez", el primer club de uso exclusivo para la práctica del milenar juego, cuya Comisión Directiva la integraron 24 socios, y la sede se ubicó en la parcela de Suipacha 10, casi esquina Rivadavia.

Pero la algarabía duro sólo un suspiro; sin dudas que la falta de apoyo sumada a la situación económica de esos años provocó que sólo cuatro temporadas el Club de Ajedrez pudiera solventarse con el aporte de sus socios, por ello, **a partir de 1886, se trasladaron sus juegos y mesas a El Café de Tortoni, donde contaba con una pequeña sala y que ocupó hasta 1888. Luego permaneció sin actividad hasta 1899, reinaugurándose**



con una sala en el local del Café de los Catalanes, pero tuvo una vida efímera y dejó de funcionar a partir de 1900.

Otro grupo de aficionados que no estaba de acuerdo con volver a tener una sala en uno de los cafés de Buenos Aires, y resaltando la necesidad de contar con un club exclusivo para la práctica del ajedrez, **en 1886 fundaron con el mismo nombre que el anterior, y a sólo cien metros de la antigua sede (en la esquina de Bartolomé Mitre y Suipacha), el homónimo "Club de Ajedrez". Sin embargo el impulso inicial se fue decayendo con el transcurrir del tiempo, y en 1888, sólo dos años después, cerró sus puertas para siempre.**

Una gran trascendencia para la historia del ajedrez vernáculo tuvo la fundación del **café "Los 24 billares"** (con sede en la calle Tte. Gral. Perón), que fue inaugurado en 1885 y, que a partir de 1894, cambió de sede (Bartolomé Mitre) y que por el aumento del número de sus mesas, pasó a denominarse **"Los 36 billares"**. Del grupo de concurrentes a esta sala surgirían los fundadores de uno de los tradicionales clubes del siglo XX, el **Círculo de Ajedrez de Buenos** -esto sucederá recién a partir de 1916- cuyos socios mantenían serias diferencias y se volvieron acérrimos rivales de los que integraban el Club Argentino de Ajedrez, creado en 1905. Pero esa será otra historia.

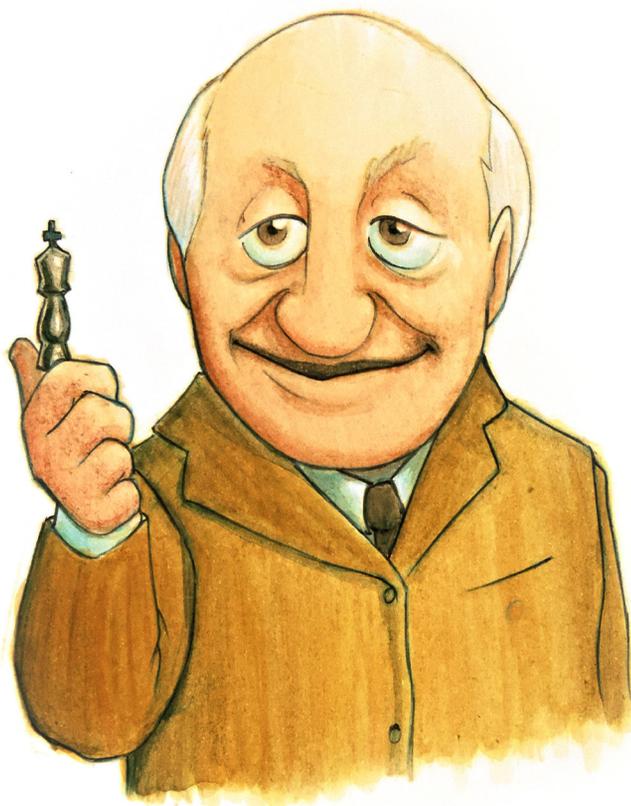


MIGUEL NAJDORF



"Poseía la omnipotencia del rey, la elegancia de la reina, la omnipresencia del alfil, la fortaleza de la torre, y la tenacidad del peón, y viajaba a los saltos, como un caballo. Para él la vida fue un juego de ajedrez".

hija Liliana



Nació en Varsovia (capital de Polonia) el 15 de abril de 1910, bajo el nombre Mojsze Mendel Najdorf. Aprendió a jugar a los catorce años por intermedio de un violinista de la Orquesta Filarmónica de esa ciudad, que era padre de un compañero de estudios.

Su primer triunfo se produce en el campeonato de la ciudad de Varsovia en 1934, y en el exterior en Budapest (Hungría) en 1936. En 1939 llega a Buenos Aires a participar de un torneo, y decide quedarse, pues Europa estaba en un contexto de guerra y persecución a diversas comunidades, como por ejemplo los judíos.

Ya desde el propio año 1939 habían comenzado sus éxitos en torneos disputados en la Argentina, cuando en Buenos Aires vence en una prueba en el Club El Círculo.



Poco después, se iniciaría la clásica competencia anual de Mar del Plata, en la que sería vencedor y animador en diez ocasiones, desde el año 1942 hasta la última en 1969.

Cuando “El Viejo”, tal el apodo con el que se lo conoció puede regresar a Europa a participar de torneos internacionales, no defraudaría, ya que vencería en varios de ellos: en 1946 se impone en Barcelona y en el memorial Treybal de Praga, en 1948 lo hace en Venecia, y en Ámsterdam en 1950

En 1950 Najdorf estuvo en el selecto grupo que la FIDE eligió a la hora de nominar los primeros Grandes Maestros de la historia. Por lo que es el primer argentino en alcanzar el máximo título al que un jugador puede aspirar a nivel mundial.

Fue campeón nacional, tras obtener la carta de ciudadanía en 1943, ocho veces (que habría de constituirse en récord histórico), desde que debutara con un triunfo en 1949 (en apretada definición en el match por la corona ante Julio Bolbochán), hasta el que conseguiría en 1975.

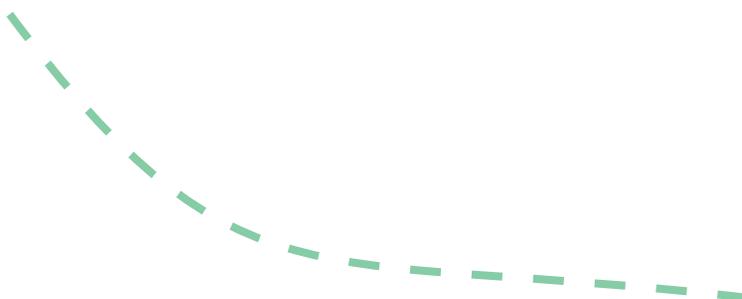
En el desarrollo de un partido, solía utilizar la muy popular Defensa Siciliana con la impronta y aporte innovador, la cual se la nombra como la variante Najdorf (<https://www.youtube.com/watch?v=qXzvSotH-T4>), siendo una contribución a la teoría del ajedrez, que lo haría trascender también desde el aporte teórico.

Najdorf además fue un divulgador del ajedrez, destacándose sus columnas en el diario Clarín, que se presentaban en las ediciones sabatinas del diario.

Fallece en la ciudad española de Málaga, el 4 de julio de 1997 cuando se hallaba, a sus ochenta y siete años de edad, organizando y protagonizando una nueva gira ajedrecística.

Para seguir profundizando en la vida de Najdorf podemos consultar los siguientes videos:

- Programa Todo Ajedrez (entrevista A Miguel Najdorf de Ariel Sorin – 1997): <https://www.youtube.com/watch?v=Dm-qopoFm88>
- Partida entre Miguel Najdorf y Pachman (comentada por GM Zenón Franco): <https://www.youtube.com/watch?v=KhNlpgPIRto>



LOS ENCUENTROS KARPov _ KASPARov

UN INTERCAMBIO DE GIGANTES



En la época de la **URSS** (Unión de republicas socialistas soviéticas), el ajedrez era considerado un deporte nacional, y es en ese contexto que surgen grandes maestros y jugadores de ajedrez, como Anatoli Karpov y Gari Kasparov.

Anatoli Karpov nació en 1951 en la pequeña ciudad de Zlatoust, a 2.000 kilómetros de **Moscú**. A los siete años ya le había ganado al mejor ajedrecista de su pueblo. En 1975, con sólo 24 años, tuvo la posibilidad de enfrentarse al legendario estadounidense

se **Bobby Fischer** por el Campeonato Mundial, en plena Guerra Fría. Como Fischer decidió no participar de la disputa, el título quedó automáticamente en manos de su rival ruso.

Gari Kasparov nació en Nació en 1963 en Bakú, capital de Azerbaián.

En el mes octubre de 1984, Karpov y Kasparov se enfrentaron para disputar el título mundial. Kárpov tenía 33 años y Kaspárov 21. La cita se realizó en Moscú, donde Kárpov defendía el título que ya había ganado tres veces.

Se jugaba a ganar seis partidas, las tablas no contaban, y la diferencia inicial fue notable: jugadas sólo nueve, Kárpov aplastaba a su rival 4-0. Si bien Gari mejoró, no pudo evitar el 5-0 en el juego 27, y con tan sólo una derrota más se acabarían sus chances. En la 31, logró hacer tablas en una partida casi perdida. En la siguiente, la 32, logró su primer triunfo.

La paridad era tal que el campeonato se extendió hasta abril de 1985, Kaspárov logró dos triunfos más hasta ponerse 5-3. Por la extensión en el tiempo que iba tomando el torneo el jurado decide suspender el campeonato a seis meses de su inicio.

En septiembre de 1985 se realiza el segundo encuentro por el torneo mundial. En esta oportunidad, ganaría el duelo, el que más puntos obtenga en 24 partidas o el primero en alcanzar seis victorias. Kaspárov llegó al último día con ventaja de un punto, y sólo un triunfo de su rival, que hubiese dejado la tabla en cuatro

puntos jugador, le arrebataría el título. Era una de las partidas más importantes de la historia, el teatro Tchaikovsky estaba colmado de seguidores de ambos ajedrecistas. Kárpov tenía una buena posición, pero le faltó ambición y dio espacio para que Kaspárov, rápido y astuto, se llevara la partida y el título de Campeón Mundial. Karpov dejaba el título después de 10 años consecutivos de ser el beneficiado del mismo.

En el campeonato de 1986, nuevamente por el Título Mundial, las partidas se desarrollaron entre Londres (Inglaterra) y Leníngrado (Rusia). Hasta la partida número 15, le daban una ventaja de 4 a 1 en triunfos a Kaspárov. Pero Kárpov consumó tres victorias seguidas empatando el duelo. Las siguientes partidas 20 y 21 fueron tablas, un triunfo de Kaspárov en la partida 22 y dos tablas más en las 23 y 24. En el duelo de maestros, el más joven se quedó nuevamente con el trofeo más preciado.

Al año siguiente, Kaspárov, el campeón defensor, se enfrentaría nuevamente por el Campeonato Mundial con el ganador del Trofeo de Candidatos, es decir, con Kárpov, en la ciudad de Sevilla (España). Esta serie del campeonato mundial terminó en empate, y según las reglas Karpov retuvo el título. Con transmisiones que marcaron números récords de audiencia y un país paralizado por este duelo histórico, fue nuevamente el gran marco de una nueva retención del título de parte de Kasparov.

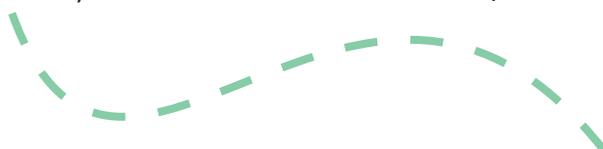
El próximo encuentro se concretó en 1990. Fue por quinta vez en ocasión del Campeonato Mundial, que en esta edición era albergado por **Nueva York** (E.E. U.U.) y Lyon (Francia). Las primeras doce partidas tuvieron lugar en la metrópoli estadounidense, y los resultados fueron diez tablas y un triunfo para cada uno. Sin embargo, Kaspárov se impuso con comodidad en tierras francesas, y volvió a imponerse ante su rival.

Resumiendo, por campeonatos mundiales jugaron 144 partidas, y el balance es favorable a Kaspárov por sólo dos puntos. Sin embargo, se quedó con cuatro de los certámenes disputados; el restante quedó sin dueño, ya que fue el que se suspendió en el año 1985 cuando Kárpov lideraba la serie por 5-3.

En 1993, en el **Torneo de Línaris**, Kárpov con ya 43 años selló una de las actuaciones más brillantes en la historia del ajedrez. Le ganó por dos puntos y medio al gran favorito, en un nuevo campeonato que tuvo, como todos los que disputaron, partidas de una destreza táctica memorable.

Para finalizar y como un material extra compartimos el video de la 1º partida sobre 24 jugadas en el mundial del año 1985:

<https://www.youtube.com/watch?v=8oMeCc7tZDO>



BIOGRAFÍA DE JOSÉ CAPABLANCA

José Raúl Capablanca Gruperá nació el 19 de Noviembre de 1888, en La Habana (Cuba). Capablanca fue un niño prodigio que aprendió a jugar al ajedrez a los 4 años, y lo hizo sin la ayuda de nadie, simplemente viendo jugar partidas a su padre con sus amigos. En aquella época La Habana era una de los epicentros del mundo del ajedrez y el joven Capablanca se vio influenciado por ello. El joven Capablanca fue progresando y el salto a la fama se produjo a la edad de 13 años, cuando logró derrotar al jugador más importante de Cuba: Juan Corzo.



Fue en el año 1908 cuando tomó la decisión de dedicarse exclusivamente al ajedrez y para ello se lanzó a recorrer Estados Unidos dando sesiones de simultáneas (27 ciudades para un total de 734 partidas, con sólo 12 derrotas y 19 tablas).

En 1911 ganó el prestigioso torneo de San Sebastián, donde se dieron cita los mejores jugadores del mundo, salvo Emanuel Lasker. Gracias a esta actuación Capablanca se ganó el respeto de todo el mundo del ajedrez y comenzó a ser considerado como el más serio aspirante al Campeonato del Mundo, título que poseía Emanuel Lasker. Este esperado match no se pudo llevar a cabo debido al comienzo de la I Guerra Mundial.

El encuentro contra Lasker, que quedó fijado para el año 1921. Capablanca jugó de local y dominó el match por completo a pesar de un comienzo igualado. Lasker no consiguió derrotarlo en ninguna partida y se mostró claramente inferior. Era el final del reinado más largo de la historia del ajedrez. Esta fue la época dorada de Capablanca, que incluso consiguió concatenar 8 años seguidos sin conocer la derrota (1916-1924).

En 1927 en la ciudad de Buenos Aires, se enfrentaron los dos mejores jugadores del mundo en la plenitud de sus carreras. Alekhine nunca había conseguido derrotar a Capablanca en una partida hasta ese momento. Tras dura lucha, el ruso se proclamó nuevo campeón del mundo. A Capablanca le faltó la técnica tan perfecta de anteriores ocasiones. Esto se debió a que enfrente tenía un rival muy duro, que siempre complicaba la posición y le llevaba a cometer errores en los que antes nunca había caído. Este resultado conmocionó al mundo del ajedrez, nadie esperaba que Capablanca pudiese ser derrotado.

Su última participación en un torneo, la Olimpiada de 1939 (la única en que participó), estuvo a la altura de su leyenda. Capablanca no perdió ninguna partida y logró un total de 11,5 puntos en 16 partidas, lo que le sirvió para obtener la medalla de oro en el primer tablero, logrando un nuevo desquite ante Alekhine, que se tuvo que conformar con la medalla de plata (siendo el primer tablero de Francia).

Para tener nociones sobre las estadísticas de Capablanca: victorias 255, tablas 210 y derrotas 41; con un promedio de 71'1 % (el promedio se saca de sumar victorias y tablas, y dividirlo por las partidas totales).

Capablanca era llamado "la maquina humana", donde la clave de su genialidad radica en una profunda comprensión de la estrategia, muy superior a los conocimientos formales de la época.

Fallece en Nueva York el 8 de marzo de 1942. Fue sepultado en La Habana en la Necrópolis de Colón con grandes honores, propios de un héroe, atendiendo a su petición, su tumba es custodiada por un majestuoso rey marmóreo, obra de Florencio Gelabert.

Les compartimos un video con análisis de algunas jugadas y combinaciones desarrolladas por Capablanca: <https://www.youtube.com/watch?v=g8fYlgjQteU>

EL AJEDREZ, UN JUEGO DE PRÓCERES

Al recurrir a mis archivos ajedrecísticos, viene a mi vista algo que considero interesante para el aficionado de este juego. Y que encontrará seguramente interesante la nota titulada, "El ajedrez, un juego de próceres". Posiblemente, al igual que en otras latitudes del imperio Español, el ajedrez haya sido el pasatiempo predilecto de la administración Colonial porteña, pero no hay constancia de que así sea. Para 1667, fecha del testamento, que en Europa se imponía Greco, Carrera y los demás maestros italianos.

Los hombres en cuya espalda recaía la mayor responsabilidad de gobernar estas alejadas tierras, seguramente se esmeraban en su estadía, en ella lo más acorde a su civilización, entre otras cosas jugando al ajedrez que les brindaba además, una buena manera de dejar bien en claro sus procedencias y superioridad, ya que los nativos fueran indios o mestizos, eran afectos a otros juegos menos elaborados.



Sin embargo ninguna historia del Virreinato del Río de la Plata que aborde el tema de los juegos y de la diversión pública y privada, se refiere al ajedrez ni al juego de damas.

El ajedrez fue por lo menos hasta la declaración de la Independencia, casi totalmente desconocido por el pueblo. En la Plaza Constitución, en el monumento a Castelli, obra del escultor Alemán Gustavo Eberlein, hay un grabado en el que se ve el virrey Baltasar Hidalgo de Cisneros jugando al ajedrez con el Brigadier Quintana, en el mismo momento en que los patriotas argentinos Castelli y Martín Rodríguez, cuenta ese mismo episodio cambiando el ajedrez por las cartas. Unos años después de la declaración de la Independencia, la Ciudad de Buenos Aires desbordaba geográficamente y se ensanchaba hacia La Pampa, lo que tuvo directa influencia el desarrollo del ajedrez argentino, que resultó favorecido por la multiplicación de los cafés y las tertulias porteñas.

En las esquinas actuales de Presidente Perón y San Martín, algunos años antes de 1819, en el famoso café de los Catalanes que estuvo en pie hasta 1900, se jugaba ajedrez y billar. La práctica del ajedrez se hizo muy común, al menos entre la clase dirigente, y se sabía que Juan Manuel de Rosas, fuerte caudillo federal, era un ajedrecista de cierta importancia. Con la fundación del Club El Progreso en 1852, poco después de la caída de Rosas y de otros centros similares, el ajedrez comenzó a cobrar vida y se impuso como pasatiempo intelectual. Algunos socios de ese tradicional Club de la ciudad de Buenos Aires se escindieron de él en 1905 y fundaron el Club Argentino de ajedrez, la más antigua Institución Nacional dedicada a la práctica, estudio y difusión de este milenario juego. Tableros y piezas de ajedrez que pertenecieron a personajes ilustres y destacados de nuestra Historia, hoy se encuentran

diseminados por distintas Instituciones. En el Museo del Cabildo hay una mesa en la cual solía jugar el Marqués de Sobremonte. Y en el Museo Histórico Nacional, donado por Dolores Lavalle de Lavalle, el juego de ajedrez y algún otro objeto que fueron de su padre, el general Juan Galo de Lavalle. En ese mismo museo se exhiben las piezas que pertenecieron al restaurador, aunque el tablero se encuentra en el Museo de Luján. El Museo Mitre, en tanto, expone un bonito tablero que perteneciera a Bartolomé Mitre, aunque las piezas se han extraviado. Uno de los más antiguos juegos que aún se puede ver es el que perteneciera a Pedro Somellera. Se conservan sólo veintidós de las treinta y dos piezas originales.

Cada pieza lleva inscripto el nombre de alguna personalidad que jugó con ellas, en la felpa que se puede adosar en la base del trebejo. Jugaban Florencio Varela, el general Alvarez Tomás Guerrero de la Independencia y José María Paz, de quien dice Adolfo Saldivar, en la clásica historia de la Confederación Argentina, que estando preso solía jugar ajedrez con su carcelero.

Al parecer no era mal jugador. Fuentes secundarias, anécdotas, relatos de la época, objetos de su pertenencia, crónicas biográficas y auto-biográficas, atestiguan que Rosas, San Martín, Rivadavia, y otros próceres jugaban ajedrez. Lo que no sabemos y jamás podremos lograr saber es cómo jugaban, porque las partidas no han quedado registradas. La anotación descriptiva ingresó al país en el año 1880.





CAPÍTULO III: PROBLEMAS PARA PENSAR Y RESOLVER

PROBLEMAS PARA PENSAR Y RESOLVER

MATEMÁTICA RECREATIVA

El ajedrez y las matemáticas recreativas tienen desde épocas antiguas muy buena relación. En la mayor parte de las recopilaciones de matemática recreativa aparecen curiosidades y problemas que relacionan matemáticas y ajedrez. Muchos de los mas grandes autores de matemática recreativa como Édouard Lucas, W. W. Rouse Ball, Henry Dudeney, Sam Loyd, Maurice Kraitchik o Martin Gardner, han tratado en sus obras cuestiones relacionados con el ajedrez.

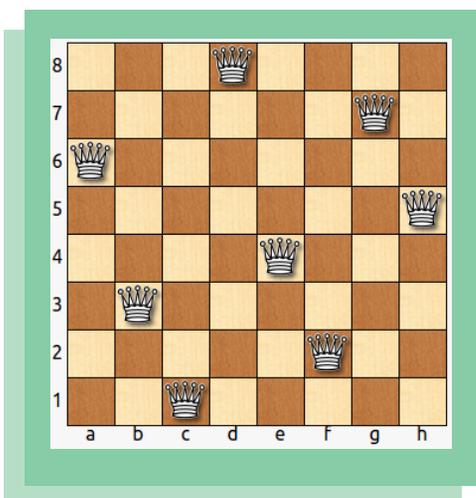
Veamos a continuación algunos ejemplos que ilustran la gran variedad de problemas que se pueden plantear

EL PROBLEMA DE LAS OCHO DAMAS

- Colocar sobre un tablero de ajedrez 8 damas de tal forma que no se amenacen entre sí, o lo que es lo mismo que en cada fila, columna o diagonal haya como mucho una dama.
- ¿De cuántas maneras distintas se puede resolver el problema anterior?

SOLUCIÓN:

Hay 92 soluciones aunque en esencia son solo 12 ya que las restantes se pueden obtener por rotaciones de una de las 12.

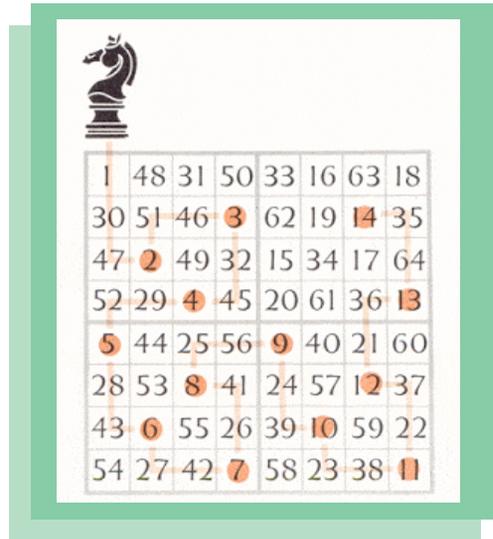
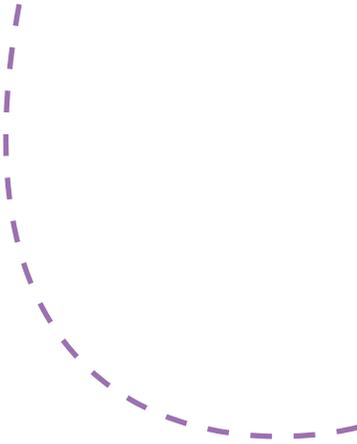


EL PROBLEMA DEL CABALLO

- Recorrer con un caballo todo el tablero de ajedrez pasando una sola vez por cada casilla.
- ¿De cuántas maneras distintas se puede hacer el recorrido anterior?
- Leonhard Euler en 1749 publicó un extenso estudio sobre este problema.

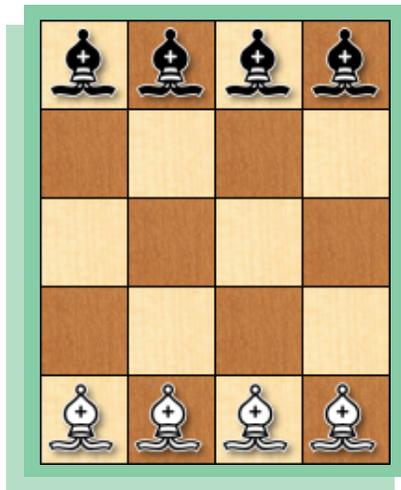
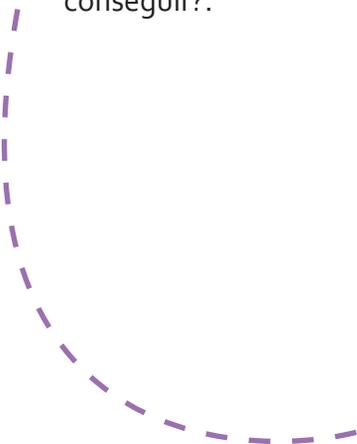
SOLUCIÓN:

- Hay muchas soluciones diferentes. De hecho no se sabe cuántas. Una de ellas se muestra en la figura siguiente:



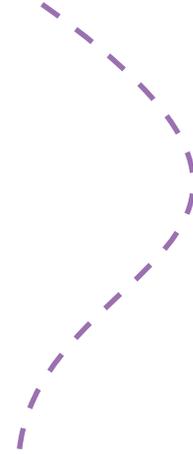
CON ALFILES

- Coloca ocho alfiles (cuatro negros y cuatro blancos) en un tablero de ajedrez reducido, tal como se ve en la figura. El problema consiste en hacer que los alfiles negros intercambien sus posiciones con los blancos, ningún alfil debe atacar en ningún momento otro del color opuesto. Se deben alternar los movimientos, primero uno blanco, luego uno negro, luego uno blanco y así sucesivamente.
- ¿Cuál es el mínimo número de movimientos en que se puede conseguir?.



Solución: si numeramos las casillas de la siguiente manera:

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20



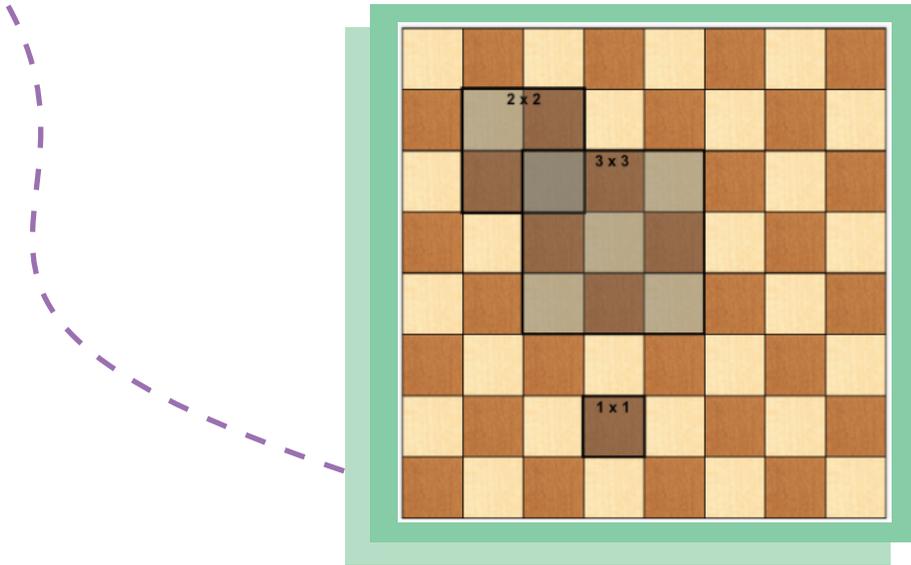
la solución viene dada por los movimientos siguientes. Se indica el movimiento de cada pieza entre paréntesis: (casilla de partida-casilla de llegada).

1. (18-15)(3-6)
2. (17-8)(4-13)
3. (19-14)(2-7)
4. (15-5)(6-16)
5. (8-3)(13-18)
6. (14-9)(7-12)
7. (5-10)(16-11)
8. (9-19)(12-2)
9. (10-4)(11-7)
10. (20-10)(1-11)
11. (3-9)(18-12)
12. (10-13)(11-8)
13. (19-16)(2-5)
14. (16-1)(5-20)
15. (9-6)(12-15)
16. (13-7)(8-14)
17. (6-3)(15-18)
18. (7-2)(14-19)



PROBLEMAS PARA PENSAR

- ¿Cuántos cuadrados distintos se pueden construir utilizando como vértices las intersecciones de las líneas del tablero? ¿y rectángulos?



SOLUCIÓN:

- 1 de 8x8
- 4 de 7x7
- 9 de 6x6
- 16 de 5x5
- 25 de 4x4
- 36 de 3x3
- 49 de 2x2
- 64 de 1x1

En total $1 + 4 + 9 + 16 + 25 + 36 + 49 + 64 = 204$

- ¿Cuántos posiciones distintas pueden formarse con las 32 piezas sobre el tablero? Empezando con 2, luego 3 y así sucesivamente. (Para simplificar no tengamos en cuenta que muchas de ellas no se pueden dar si nos atenemos a las reglas del juego) El número de posiciones es:

4 634 726 695 587 809 641 192 045 982 323 285 670 400 000

Por supuesto, muchas de ellas no se pueden dar en el transcurso de una partida. Por ejemplo aquellas en las que hay peones en blancos en la fila 1, peones negros en la fila 8 o no hay dos reyes. Tampoco se tienen en cuenta aquellas en las que se han coronado peones.

CON TORRES

- 1- ¿Es posible que una torre recorra todo el tablero de ajedrez pasando una sola vez por cada casilla. Empezando en la casilla A1 y terminando en la casilla H1?
- 2- ¿Es posible que una torre recorra todo el tablero de ajedrez pasando una sola vez por cada casilla. Empezando en la casilla A1 y terminando en la casilla A8?
- 3- ¿Es posible que una torre recorra todo el tablero de ajedrez pasando una sola vez por cada casilla. Empezando en la casilla A1 y terminando en la casilla H8?
- 4- ¿Es posible que una torre recorra todo el tablero de ajedrez pasando una sola vez por cada casilla. Empezando en la casilla C5 y terminando en la casilla H1?

CON ALFILES

- 1- Un alfil se mueve en un tablero de ajedrez siguiendo sus diagonales, cualquier pieza que se encuentre en su camino estará siendo atacada por él ¿podríamos colocar, en un tablero de ajedrez, doce alfiles sin que se ataquen entre sí?
- 2- Colocar 14 alfiles sin que se ataquen entre sí.
- 3- ¿Cuál de los dos problemas te resultó más difíciles? ¿Te parece que podrías hacer lo mismo con más de catorce alfiles? ¿Por qué?

REY Y CABALLO

Tenemos nuestro rey en un ángulo del tablero de ajedrez, en el ángulo diagonalmente opuesto, nuestro adversario tiene un caballo. No hay ninguna otra pieza en el tablero. El caballo es el primero en jugar ¿Durante cuántas jugadas podrá el rey ir eludiendo el jaque?

MATE EN EL CENTRO

¿Puedes encontrar un método en el que un caballo y dos torres pueden dar mate a un rey solitario en el centro del tablero?

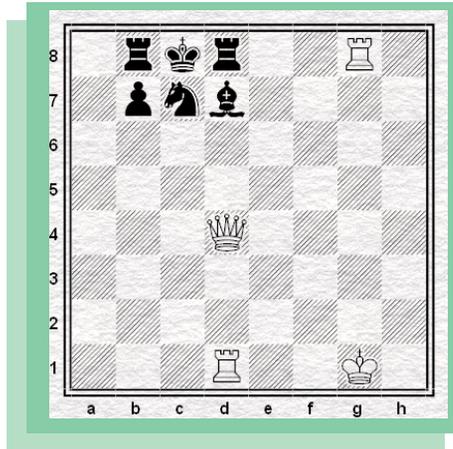


PROBLEMAS CON SOLUCIÓN

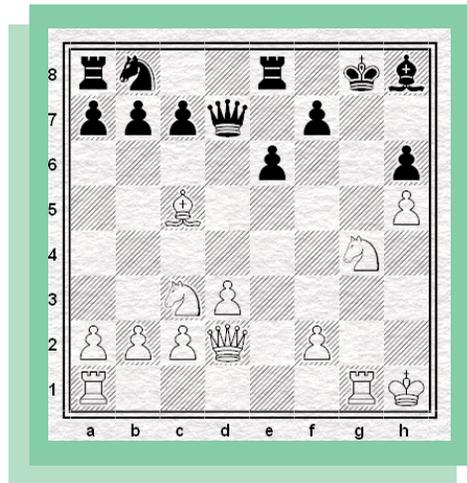
Te proponemos estos juegos para que practiques cómo resolver una partida.

Dar el jaque mate en una jugada. Juegan las blancas

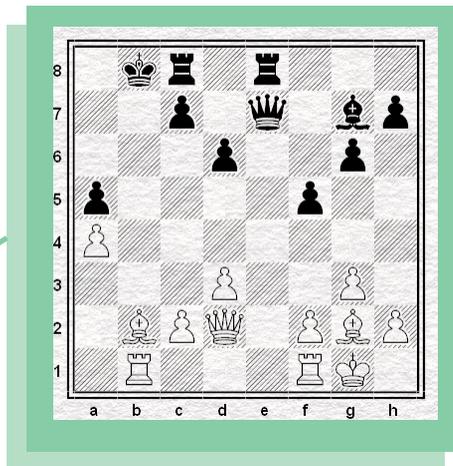
A-



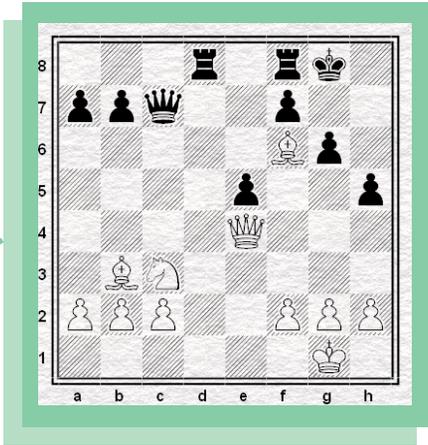
B-



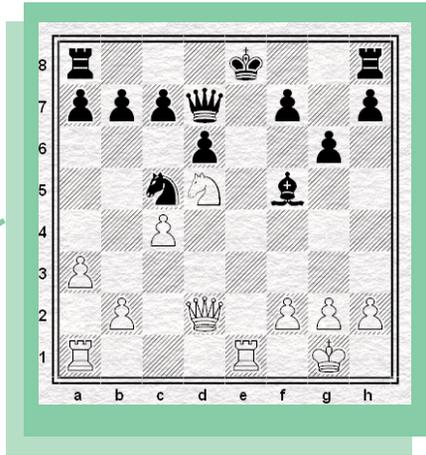
C-



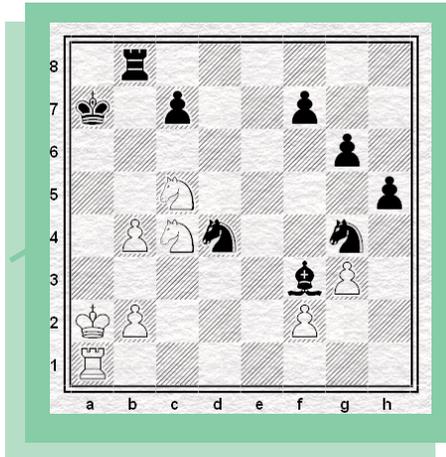
D-



E-



F-



SOLUCIÓN:

Jaque mate en 1 jugada

a- Dxd7++

b- Cf6++

c- Ad4++

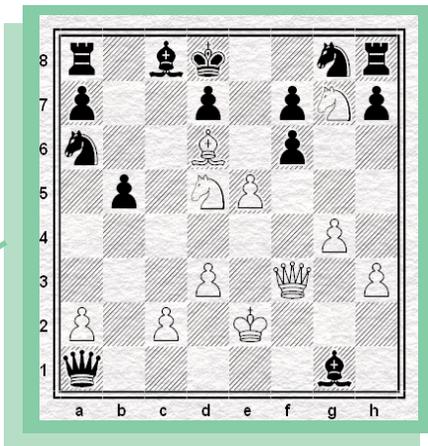
d- Dxc6++

e- Cf6++

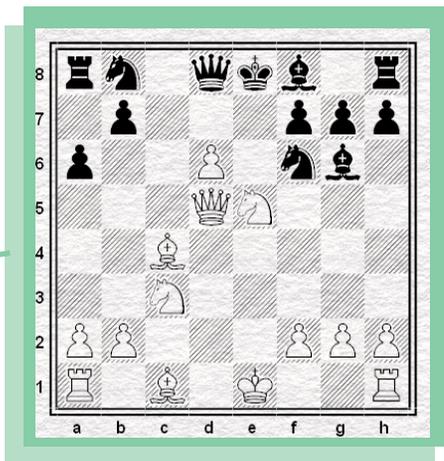
f- Rb1++

Dar el jaque mate en dos jugadas. Juegan las blancas

A-



B-





CAPÍTULO IV: SISTEMAS DE COMPETICIÓN Y NOTACIÓN

NOTACIÓN DE LAS JUGADAS DE AJEDREZ, DIVERSAS ALTERNATIVAS DE ESCRITURA

LA NOTACIÓN DE LAS JUGADAS

El ajedrez cuenta con diversos sistemas de notación que permiten registrar por escrito el desarrollo de una partida.

La notación de las jugadas ha permitido la rápida evolución de la teoría del juego y la producción de una ingente bibliografía ajedrecística.

El conocimiento de estos sistemas de notación es imprescindible, tanto para poder analizar y reproducir las partidas propias, como para disfrutar y estudiar las partidas magistrales de los maestros de ajedrez de todos los tiempos.

La notación de las partidas es obligatoria en competiciones oficiales, ya que es el documento que permite la comprobación de cualquier incidencia que pueda producirse durante el transcurso de la partida.

Los dos principales sistemas de notación son el descriptivo y el algebraico y es necesario el conocimiento de ambos para la comprensión de la totalidad de libros y revistas especializadas.

EL SISTEMA ALGEBRAICO ABREVIADO

Es el sistema de notación más simple y rápido, así como también el oficial de la Federación Internacional de Ajedrez.

Para anotar una jugada, en primer lugar se hace referencia a la pieza que se mueve (salvo el peón), y en segundo lugar, se indica el nombre de la casilla a la que irá a parar esta pieza.

Para representar la pieza que se mueve, usaremos la siguiente simbología:

R = REY

D = DAMA

A = ALFIL

C = CABALLO

T = TORRE

En el sistema algebraico, cuando queremos indicar que se mueve un peón, simplemente, no pondremos ninguna inicial; tan sólo la letra y el número que corresponda.

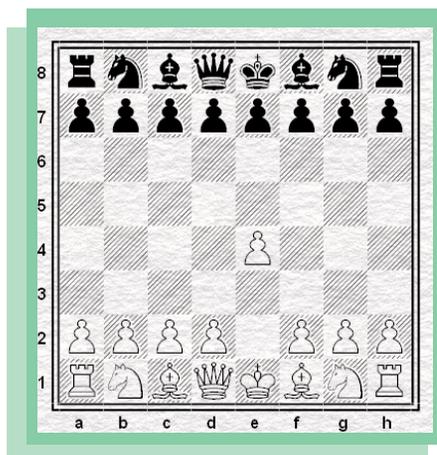
El nombre de cada casilla se determina de una manera muy simple, como si se tratase del "juego de los barcos". Las filas se numeran del 1 al 8 y las columnas se denominan con letras minúsculas siguiendo el abecedario

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
6	a6	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
5	a5	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
4	a4	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
3	a3	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
2	a2	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
1	a1	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
	a	b	c	d	e	f	g	h

Cada casilla tiene su nombre, que se determina mediante la intersección de una columna (una letra) y una fila (un número), como se ve en el diagrama de arriba.

La notación de las jugadas consistirá, pues, en poner en primer lugar la inicial de la pieza que se mueve (en el caso del peón no pondremos ninguna inicial) y en segundo lugar el nombre de la casilla donde irá a parar esta pieza.

En caso de confusión, es decir, cuando dos o más piezas iguales puedan ir a una misma casilla, se indicará la columna o la fila de origen de donde sale la pieza que queremos mover. Para indicar una captura se utilizará el símbolo "x", pero todo esto lo veremos ahora con la reproducción de algunas jugadas.



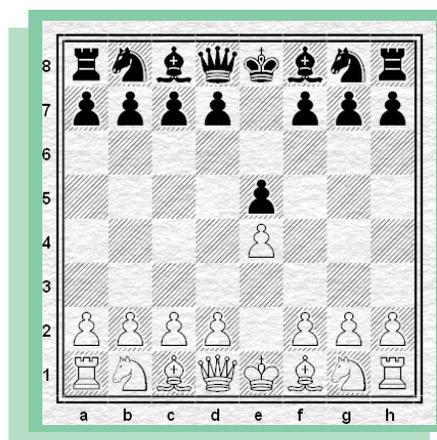
Por ejemplo si movemos el peón que se encuentra delante del rey dos casillas, tal y como vemos en el diagrama anterior, la jugada se escribirá: e4. Por el hecho de tratarse de un peón no se pone ninguna inicial, sólo el nombre de la casilla a donde irá a parar el peón

Veamos ahora un ejemplo de una de las partidas más famosas de la historia del ajedrez, el llamado **mate del pastor**

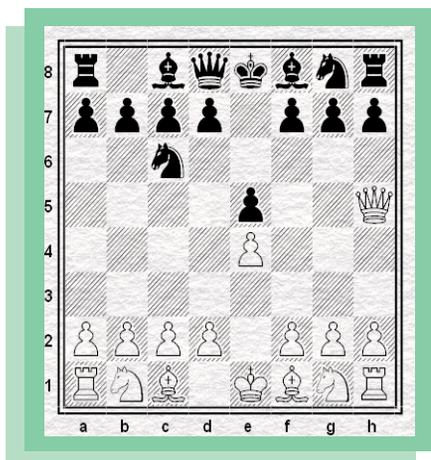
1- e4, e5

La jugada del negro se lee e5

2 Dh5, Cc6



La segunda jugada del blanco y del negro se lee: "dama hache cinco" y "caballo ce seis"



3 Ac4, Cf6 ("alfil ce cuatro", "caballo efe seis")

EL SISTEMA ALGEBRAICO COMPLETO

El sistema de notación algebraico se puede hacer también de una manera más larga y poco utilizada, pero que tenemos que mencionar para conocer su existencia

En este sistema completo, anotamos, además de la casilla a la que se mueve la pieza, la casilla de donde sale. Por ejemplo, si se juega el peón que está delante del rey dos casillas, la jugada se anotará de la siguiente manera:

1 e2-e4

Donde "e2" es la casilla en la que se encuentra el peón antes de ser movido y "e4" es la casilla a donde se ha trasladado el peón.

La partida del ejemplo anterior se reproduciría de la siguiente manera:

- 1. e2-e4, e7-5**
- 2. Dd1-h5, Cb8-c6**
- 3. Af1-c4, Cg8.f6**
- 4. Dh5xf7 mate.**

EL SISTEMA DESCRIPTIVO

De la misma manera que el sistema algebraico, el sistema descriptivo indica en primer lugar la pieza que se mueve. Se utiliza la misma simbología del sistema algebraico para indicar qué pieza se juega, añadiendo la del peón, que en este sistema tiene su símbolo propio.

Así, tendremos que:

P = PEÓN



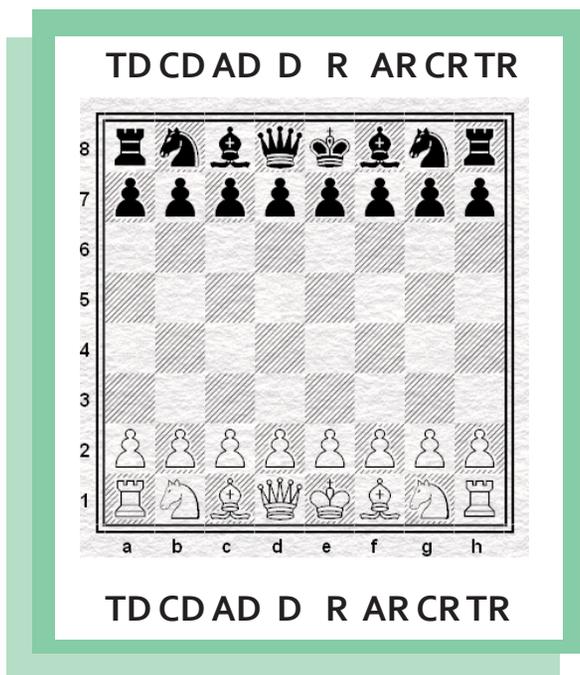
También en este sistema se especifica el nombre de la casilla a donde va a parar la pieza que se mueve, pero con dos importantes diferencias:

1- El número de la fila variará según sea el jugador blanco o el negro el que efectúe su jugada. Existe el punto de vista del negro y el del blanco.

2- Las columnas se designan con las iniciales de las piezas que las ocupan en la posición de salida del juego. Por ejemplo, la columna en la que se encuentran los reyes antes de efectuar el primer movimiento de la partida, se denomina columna de rey, donde están las damas, columna de dama, etc.

En el siguiente diagrama se pueden observar las iniciales y la numeración de las filas y las columnas:

Observamos que hay dos numeraciones, según se mire el tablero desde el punto de vista del jugador blanco o del negro.



Cada columna recibe los siguientes nombres:

- TD = TORRE DE DAMA
- CD = CABALLO DE DAMA
- AD = ALFIL DE DAMA
- D = DAMA
- R = REY
- AR = ALFIL DE REY
- CR = CABALLO DE REY
- TR = TORRE DE REY

En este sistema de notación la casilla que denominábamos "e4" en el sistema algebraico, aquí se llamará "4R" (cuatro rey) desde el punto de vista de las blancas y "5R" ("cinco rey"), desde el punto de vista de las negras.

La famosa partida del mate del pastor se representaría según el sistema descriptivo de la siguiente manera:

1. P4R, P4R ("peón 4 rey")

2. D5T, C3AD (se lee "dama cinco torre" y "caballo tres alfil dama")

En la segunda jugada no es necesario poner D5TR, porque no puede haber confusión con D5TD, dado que la dama no puede ir a la casilla 5TD.

3. A4A, C3A (se lee "alfil cuatro alfil" y "caballo tres alfil")

Únicamente este caballo puede ir a la casilla "3A", por tanto, no es necesario anotar C3AR, sino simplemente C3A.

4. DxPA mate (se lee "dama por peón alfil")

Observaremos que en la última jugada se ha utilizado el signo "x" para indicar que se efectúa una captura.

EL RESTO DE LOS SÍMBOLOS DE NOTACIÓN

Además de los símbolos descritos, existen una serie de símbolos complementarios, válidos para todos los sistemas de notación, que son los siguientes.



X = captura

o-o = enroque corto

o-o-o = enroque largo

+ = jaque

++ = jaque mate

a.p. = tomar "al paso"

! = jugada buena

? = jugada mala

?? = jugada muy mala

?! = jugada dudosa (no está claro que sea buena o mala)

!! = jugada muy buena



UN EJEMPLO DE PARTIDA CON LA SIMBOLOGÍA COMPLETA

A continuación pondremos como ejemplo otra partida muy conocida por los ajedrecistas: el mate de Legal, llamado así porque se atribuye su intervención a Legal, que era el mejor jugador francés de la época anterior a Philidor.

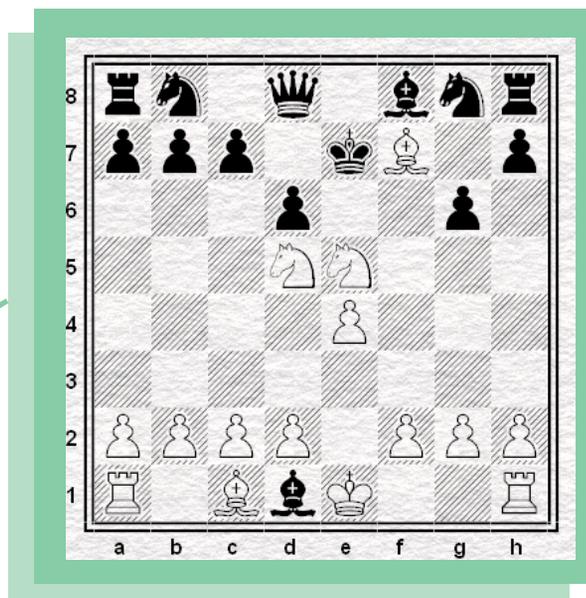
SISTEMA ALGEBRAICO

1. e4, e5
2. Cf3, d6
3. Ac4, Ag4
4. Cc3, g6?
5. Cxe5!, Axd1??
6. Axf7 + Re 7
7. Cd5++

SISTEMA DESCRIPTIVO

1. P4R, P4R
2. C3AR, P3D
3. A4A, A5C
4. C3A, P3CR?
5. CxP!, AxD??
6. AxP+, R2R
7. C5D+

Diagrama después de la última jugada:



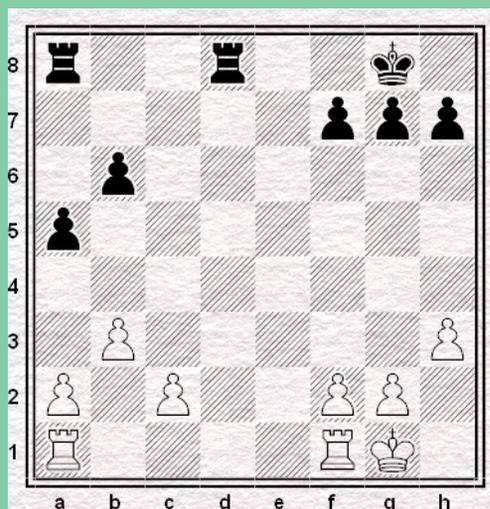
JUGADAS QUE PUEDEN PRESTARSE A CONFUSIÓN

Como ya habíamos indicado, en el caso de que dos piezas iguales (por ejemplo dos caballos, o dos torres) puedan ir a una misma casilla, es necesario algún tipo de distinción para saber qué pieza es la que se quiere mover.

Por ejemplo, en el diagrama que sigue, el jugador blanco quiere mover la torre a la casilla "d1", pero ambas torres pueden ir; por eso hacemos la distinción de la siguiente manera:

En el sistema algebraico la jugada se anotará: Ta1-d1 (o, sencillamente, ta-d1), con lo cual queda definido que es la torre de la casilla "a" la que se quiere mover, tal como se hacía en el sistema algebraico completo.

En el sistema descriptivo la jugada se anotaría: TD-1D (con lo cual se indica que se quiere mover la torre situada en el flanco dama)



PARA RECORDAR:

- En partidos oficiales es obligatorio anotar las jugadas
- En el transcurso de una partida está prohibido utilizar cualquier tipo de ayuda manuscrita, impresa o grabada, así como recurrir a consejos, avisos u opiniones de otras personas.



SISTEMAS DE COMPETICIÓN: EL SISTEMA SUIZO



El sistema de competición suizo es uno de los **más utilizados** en torneos de ajedrez, tanto escolares como de competición oficial. Este tipo de sistema de competición nos permite con relativamente pocas partidas, enfrentar una cantidad grande de jugadores entre sí.

Se puede utilizar en torneos de jugadores individuales, así como en torneos por equipos (varios jugadores pueden conformar un equipo, en torneos escolares se recomienda que no supere los tres miembros).

La esencia del sistema suizo es que permite con pocos enfrentamientos disputados ordenar a un amplio número de jugadores, a partir de los puntos obtenidos, logrando que cada jugador se enfrente a otro con similar puntaje o muy aproximado a él. Podríamos decir que van jugando los ganadores con los ganadores de cada ronda, y los perdedores con los perdedores de cada ronda, construyéndose de esa forma un árbol de partidos posibles que tiende a enfrentar jugadores del "mismo nivel".

En algunas situaciones no es posible asignar un oponente de una misma puntuación con otro, por lo cual se buscará algún jugador que tenga la puntuación más cercana. También se intentará que vayan intercalando quienes juegan en cada ronda con piezas blancas y negras, tendiendo a que hacia el final del torneo haya un equilibrio de los jugadores que intervinieron en los partidos con ambas piezas.

SIMULACIÓN DE UN TORNEO CON EL SISTEMA SUIZO

Vamos a simular un torneo sencillo con 8 jugadores y cuatro rondas utilizando el sistema suizo. En realidad con 8 jugadores podrían haber sido también tres rondas, pero nos servirá de ejemplo para conocer como funciona el sistema suizo. Antes de comenzar a describir la simulación de este torneo, vamos a considerar que si un alumno gana un partido le asignaremos un punto, si pierde cero puntos y si empata $\frac{1}{2}$ punto. Esto lo hacemos solamente para ser más prácticos con el ejemplo que daremos.

Sugerimos para la organización de torneos escolares o donde intervinieran niños/as y adolescentes, asignarle 3 puntos a un jugador que gane un partido, 2 puntos a un jugador que empató (que hizo tablas) y 1 punto a un jugador que perdió un partido. El resultado estadístico es el mismo, pero a veces, contemplar estos detalles, permite que nadie se desanime, pues todos los jugadores obtienen puntos.

En el comienzo del torneo, los diversos jugadores jugarán al azar con sus oponentes. Un posible comienzo podría ser:

Primera ronda				
Tab	Juan	vs	Lucia	Tab
Blancas	1		0	Negras
	Guadalupe	vs	Enzo	
Blancas	1		0	Negras
	Carlos	vs	Damián	
Blancas	0		1	Negras
	Graciela	vs	Giselle	
Blancas	0		1	Negras

Según estos enfrentamientos, se obtienen los siguientes resultados parciales:

Jugadores	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4
Juan	1			
Lucia	0			
Guadalupe	1			
Enzo	0			
Damián	1			
Carlos	0			
Graciela	0			
Giselle	1			

A partir de allí se arma la siguiente ronda. Como Juan y Guadalupe ganaron entonces se enfrentarán. Lucia y Enzo jugarán entre sí, pues ambos perdieron. Y así de seguido iremos construyendo la siguiente ronda de partidos:

Segunda ronda				
Tab	Juan	vs	Guadalupe	Tab
Blancas	1		0	Negras
	Damián	vs	Giselle	
Blancas	1		0	Negras
	Lucia	vs	Enzo	
Blancas	0		1	Negras
	Graciela	vs	Carlos	
Blancas	0		1	Negras

Según estos partidos, se obtienen los siguientes resultados parciales:

Jugadores	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4
Juan	1	1		
Lucia	0	0		
Guadalupe	1	0		
Enzo	0	1		
Damián	1	1		
Carlos	0	1		
Graciela	0	0		
Giselle	1	0		



La próxima ronda se armara enfrentando los que hayan obtenido los mismos puntajes, tratando de intercalar tableros de blancas y negras. El esquema quedo de la siguiente manera:

	Tercera Ronda			
Tab	Damián	vs	Juan	Tab
Blancas	0.5		0.5	Negras
	Giselle	vs	Carlos	
Blancas	0.5		0.5	Negras
	Enzo	vs	Guadalupe	
Blancas	0		1	Negras
	Lucia	vs	Graciela	
Blancas	1		0	Negras

Según estos partidos, se obtienen los siguientes resultados parciales:

Jugadores	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4
Juan	1	1	0.5	
Lucia	0	0	1	
Guadalupe	1	0	1	
Enzo	0	1	0	
Damian	1	1	0.5	
Carlos	0	1	0.5	
Graciela	0	0	0	
Giselle	1	0	0.5	

La próxima ronda se armara enfrentando los que hayan obtenido los mismos puntajes, tratando de intercalar tableros de blancas y negras. El esquema quedo de la siguiente manera:

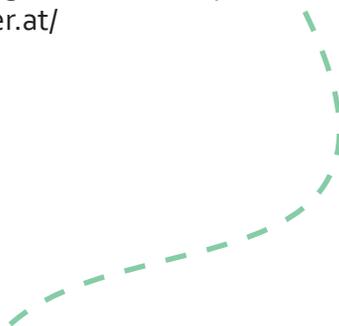
	Cuarta Ronda			
Tab	Guadalupe	vs	Damián	Tab
Blancas	1		0	Negras
	Carlos	vs	Juan	
Blancas	0.5		0.5	Negras
	Giselle	vs	Lucia	
Blancas	0		1	Negras
	Enzo	vs	Graciela	
Blancas	0		1	Negras

Según estos partidos, se obtienen los siguientes resultados finales:

Jugadores	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4	Total
Juan	1	1	0.5	0.5	3
Lucia	0	0	1	1	2
Guadalupe	1	0	1	1	3
Enzo	0	1	0	0	1
Damián	1	1	0.5	0	2.5
Carlos	0	1	0.5	0.5	2
Graciela	0	0	0	1	1
Giselle	1	0	0.5	0	1.5

El esquema desarrollado sirvió para ejemplificar como trabaja el sistema suizo. Por supuesto que puede adaptarse a la cantidad de jugadores que intervengan. Si fuesen muchos jugadores (más de 80, se supone que entre 7 y 9 rondas son suficientes para obtener los ganadores del torneo).

Es interesante y muy útil contar con la utilización de las tecnologías, pues en este caso podríamos utilizar planillas de cálculo (por ejemplo Ms-Excel o Calc) o algún software específico como el Swiss Manager: <http://swiss-manager.at/>



SISTEMA AMERICANO PARA ORGANIZAR TORNEOS

El sistema de competición americano es uno de los más utilizados en torneos de ajedrez, tanto escolares como de competición oficial. Este tipo de sistema de competición nos permite con relativamente pocas



partidas, enfrentar una cantidad grande de jugadores entre sí. Se puede utilizar en torneos de jugadores individuales, así como en torneos por equipos (varios jugadores pueden conformar un equipo, en torneos escolares se recomienda que no supere los tres miembros).

Este sistema de "todos contra todos" también se le conoce en el ambiente del ajedrez por el anglicismo "Round Robin" y se puede jugar a una o dos

vueltas, en este último caso, cada jugador se enfrenta con todos sus rivales dos veces, una vez con blancas y otra llevando las piezas negras.

Este sistema se usa principalmente en los Torneos Cerrados, donde el número de los competidores no supera los 10 o 12.

Es el método más utilizado en los torneos de **ajedrez** cuando el número de jugadores es pequeño.

SIMULANDO UN TORNEO CON EL SISTEMA AMERICANO

Vamos a simular un torneo sencillo con 6 jugadores. Antes de comenzar a describir la simulación de este torneo, vamos a considerar que si un alumno gana un partido le asignaremos un punto, si pierde cero puntos y si empata $\frac{1}{2}$ punto. Esto lo hacemos solamente para ser más prácticos con el ejemplo que daremos.

Sugerimos para la organización de torneos escolares o donde intervengan niños/as y adolescentes, asignarle 3 puntos a un jugador que gano un partido, 2 puntos a un jugador que empato (que hizo tablas) y 1 punto a un jugador que perdió un partido. El resultado estadístico es el mismo, pero a veces, contemplar estos detalles, permite que nadie se desanime, pues todos los jugadores obtienen puntos.

Para comenzar deberemos saber si el número es par, se deberá dividir entre 2 y obtener el número de encuentros por fecha. En este caso al ser seis jugadores son 3 encuentros. Si es impar se le agrega uno y luego se divide entre 2 para obtener el mismo resultado.



Un posible comienzo podría ser:

Ronda 1	
1	6
2	5
3	4

En donde la primera columna indica las piezas blancas y la segunda las piezas negras.

Para construir la segunda ronda, dejamos el jugador seis en el primer encuentro pero rotamos las piezas con las que jugó en la primera ronda (en esta ronda jugará con piezas negras).

Ronda 2	
6	4
5	3
1	2

Ronda 3	
2	6
3	1
4	5

Ronda 4	
6	5
1	4
2	3

Ronda 5	
3	6
4	2
5	1

Es interesante y muy útil contar con la utilización de las tecnologías, pues en este caso podríamos utilizar planillas de cálculo (por ejemplo Ms-Excel o Calc).

Para ir contabilizando los puntos de cada jugador y cada ronda, podemos armar alguna tabla con el siguiente formato:

Jugadores	1	2	3	4	5	6	Puntos
1							
2							
3							
4							
5							
6							

SISTEMAS DE DESEMPATE

Cuando se realizan torneos de distinto tipo por ejemplo, escolares, puede darse la situación que lleguen a igualar los puntajes distintos jugadores. Allí tenemos diversas opciones, como por ejemplo utilizar distintos sistemas de desempate, los cuales se aplicaran a los jugadores con el mismo número de puntos. De esta forma se consigue que ningún jugador comparta un puesto en la clasificación. Si se mantuviera el empate se puede aplicar otro sistema de desempate.

SISTEMA DE DESEMPATE BUCHHOLZ

Por ejemplo si realizamos un torneo bajo el sistema suizo, los participantes no juegan contra los mismos adversarios, por lo que con este sistema se consigue tener en cuenta que unos habrán jugado contra mejores adversarios (que han finalizado con más puntos).

Para aplicar este sistema se suman los puntos obtenidos por los jugadores contra los que se ha jugado y quien tenga un mayor número, gana. Este procedimiento se llama Buchholz total. Si en la sumatoria de puntos, obviamos el enfrentamiento contra el rival que ha obtenido menos puntos, se llama Buchholz parcial.

Hay programas de computadoras, como el Swiss Perfect, que calculan el Buchholz de otro modo. En caso de usarlos es recomendable aclararlo al publicar el sistema de desempate del torneo.

SISTEMA DE DESEMPATE SONNEBORN-BERGER

Un sistema de desempate empleado en los torneos con sistema americano es el Sonneborn-Berger. Este sistema funciona sumando todos los puntos conseguidos por los adversarios a los que se le ha ganado y la mitad de los puntos conseguidos por aquellos contra los que se ha empatado.

Consiste en sumar:

- la totalidad de los puntos de los rivales a quienes le gano dicho jugador.
- la mitad de aquellos con quienes empataron.
- nada si perdimos



SIMULACIÓN DE DESEMPATE DE UN TORNEO CON SISTEMA SONNEBORN-BERGER

El torneo se pensó para seis jugadores todos contra todos. El resultado fue el siguiente utilizando el sistema de desempate Sonneborn-Berger.

Jugador	A	B	C	D	E	F	Pts.	SB
A		1	0,5	0	1	1	3,5	8,25
B	0		1	0	0,5	1	2,5	5
C	0,5	0		1	0	0	1,5	4,25
D	1	1	0		0	0,5	2,5	7
E	0	0,5	1	1		0,5	3	6,5
F	0	0	1	0,5	0,5		2	4,25

Jugador A	
Rival	SB
B	2,5
C	0,75
D	0
E	3
F	2
Total A	8,25

Jugador B	
Rival	SB
A	0
C	1,5
D	0
E	1,5
F	2
Total B	5

Jugador C	
Rival	SB
A	1,75
B	0
D	2,5
E	0
F	0
Total C	4,25

Jugador D	
Rival	SB
A	3,5
B	2,5
C	0
E	0
F	1
Total D	7

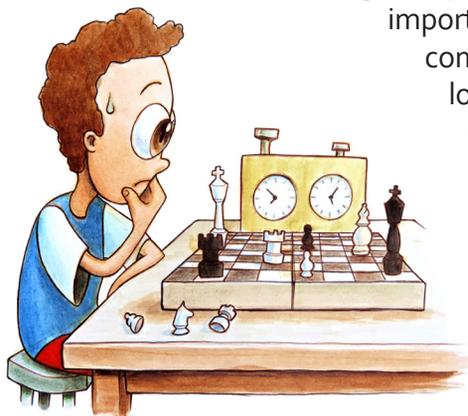
Jugador E	
Rival	SB
A	0
B	1,25
C	1,5
D	2,5
F	1,25
Total E	6,5

Jugador F	
Rival	SB
A	0
B	0
C	1,5
D	1,25
E	1,5
Total F	4,25

EL RELOJ DE AJEDREZ

Al momento de hablar del ajedrez, no podemos dejar de tener en cuenta el reloj, para algunos poco conocido, para otros vital en un encuentro, ya que marca el tiempo que falta a cada uno de los jugadores para culminar la partida sin necesidad de ¡Jaque Mate! Y que es objeto de nuestros continuos manotazos entre movimiento y movimiento. Para

algunas personas que miran un encuentro es más importante el reloj que la propia partida, viendo como se mueven las agujas, como se golpean los pulsadores, esperando ver caer la bandera que marca el fin del tiempo asignado y quizá, pensando cómo hace el tiempo para doblar las esquinas en los relojes cuadrados.



La función que tiene el reloj es regular el tiempo del que dispone cada jugador al objeto de que la partida no se eternice. Al igual que Damas, Alfiles, Peones, cada jugador tiene un tiempo

que ha de administrar de forma correcta; Quien agota su tiempo, pierde la partida por ende el reloj es una pieza más de este juego y hay que saberla usar para que no nos juegue en contra.

HISTORIA DEL RELOJ DE AJEDREZ

Cuando no existían los relojes de ajedrez.

A continuación presentamos una de los hechos por los cuales se le dio lugar al objeto en cuestión: Con ocasión del match entre los maestros más fuertes del la 1ª mitad del siglo XIX, George MacDonnell y Louis La Bourdonnais que se celebró en el "Westminster-Chessclub" de Londres el año 1834, y en el que normalmente una partida se alargaba desde el mediodía hasta por la tarde a las 19 horas. Si era necesario, se reanudaba dicha partida al día siguiente, por la mañana.

Durante el encuentro ocurrió que, el inglés necesitó en repetidas ocasiones más o menos 90 minutos para estudiar y efectuar una jugada. En tales situaciones, al francés La Bourdonnais se le agotó la paciencia y lo expresó mediante ruidosas conversaciones y carcajadas.

Como anécdota sobre 1850, H. Staunton (campeón no oficial del mundo) abandonó por tiempo en un match contra E. Williams. La explicación al abandono de Staunton está en el reloj de ajedrez; en concreto, que en esa época no existía. Williams conocía el mal carácter de Staunton y por eso optó por utilizar mucho tiempo para cada movimiento (llegó a las 2h y media en algunas jugadas), esto hacía que cada partida durase varios días. Staunton terminó hartándose y decidió rendirse para no continuar aguantando las artimañas de su rival. Cada partida duraba entre 15 y 20 horas.



LOS PRIMEROS RELOJES.

Antiguamente los relojes solían ser de madera, más o menos elegantes y con unas esferas de relojería. El primer Reloj de Ajedrez mecánico fue inventado por Thomas Wilson en el año de 1883. Con anterioridad, se usaban relojes de arena. Los Relojes de Arena se usaron por primera vez en Londres en 1862. Los Relojes presentes de botones oprimibles fueron perfeccionados por Veenhoff en 1900.

A finales del siglo XX aparecieron los relojes digitales, obligado en cierta medida por los ritmos de juego que han ido apareciendo recientemente, sobre todo los que tienen incrementos por jugada, retardos (delay), incrementos al realizar un número concreto de jugada o por aumentar la precisión del tiempo, por ejemplo a un minuto donde un segundo es un segundo.

Este tipo de relojes en vez de esferas, tienen dos pantallas donde aparecen los tiempos en formato digital, en el interior habitan diodos, cables, tabletas con chips, ... y algún habitáculo para colocar las pilas u otro sistema de alimentación ya que este tipo funciona con electricidad. Lo más raro que hemos visto ha sido uno fabricado a mano por el bilbaíno Karmelo Fernández, en él existen las esferas pero en vez de agujas se van iluminando con diodos la posición donde debería estar la punta de la aguja.

LA PROGRAMACIÓN DEL RELOJ

En los relojes analógicos la programación es sencilla basta con mover la aguja grande (minutero) a falta de los minutos a los que se ha de jugar dejando a aguja menor (horas) de modo que no moleste visualmente al finalizar la partida. Si la partida requiriese más tiempo hay que tener en cuenta la colocación de la aguja menor y que el final del tiempo asignado coincida a las seis.

Por supuesto no hay que olvidarse de que los dos relojes tengan cuerda suficiente para poder funcionar.

En los relojes digitales suele haber unos ritmos de juego preestablecidos de fácil acceso y otros de programación manual y dado que hay multitud infinitad de marcas modelos, tipos, etc., cada uno de ellos requiere una forma distinta de programación y aparte de saberse los más habituales, leer el manual de instrucciones no viene nada mal

CONSEJOS PARA JUGAR CON RELOJ

Cuando se utiliza reloj hay que tener en cuenta algunas cosas:

- Recuerda siempre pulsar el reloj después de haber movido.
- Debes estar atento al tiempo que queda y gestionarlo convenientemente.
- No te olvides de comprobar si tu oponente ha perdido por tiempo. El jugador es responsable de reclamar la victoria cuando su oponente ha perdido por tiempo.
- Sólo puedes ajustar las piezas si tu reloj está en marcha.
- Pulsa el reloj con la misma mano con la que has movido la pieza. Va contra las reglas mantener un dedo sobre el botón o cerca.
- No manipules el reloj ni lo golpees con fuerza. Esto puede ocasionar la pérdida de la partida.
- Se cuidadoso con la planilla de anotación para saber cuando has alcanzado el control de tiempo.
- Asegúrate de saber cuál es el límite de tiempo, es antes de empezar a jugar.
- Duración de las partidas
- Una partida normal de competición de ajedrez internacional tiene un control de tiempo estándar de 40 movimientos en 2 horas y

luego una hora más para llegar a mover 60. Después de esto, si el juego aún está en juego se decide por un final rápido.

- Aunque existen más modalidades, los formatos más frecuentes a nivel de Club son las partidas "a finish", es decir, a tiempo fijo, o las partidas con incremento. A tiempo fijo la partida se termina al alcanzar el tiempo decidido inicialmente.
- Con incremento se sumará al tiempo inicial un tiempo extra por cada jugada realizada, típicamente entre 30 segundos y 2 minutos.

Una partida de "Ajedrez Rápido" es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de más de 10 minutos pero menos de 60 minutos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por movimiento multiplicado por 60 es más de 10 pero menos de 60 minutos para cada jugador. Los jugadores no están obligados a anotar los movimientos.

Una partida de "Ajedrez Relámpago" es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de 10 minutos o menos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por movimiento multiplicado por 60 sea de 10 minutos o menos por cada jugador.



CAPÍTULO V: POEMAS Y ADIVINANZAS



ADIVINANZAS

- 1- ¿Recorre y corre de la apertura al final, por un color solo y en diagonal?
- 2- Ella no para y se peina y quiere ser...
- 3- Le gusta y gusta mucho ese "bocho"...¿camina despacio para llegar a la fila ocho?
- 4- Su momento de salir al principio no es, se cubre con la torre, y como está viejo camina, no corre
- 5- Derecho siempre vamos, puede ser para adelante, para atrás o para el costado, de a uno o de muchos pasitos damos y muy elegantes estamos...¿quiénes somos?
- 6- ¿Es el animal que salta, salta y salta, va para adelante, al costado y para atrás si te ponés adelante no lo entenderás?

COMPLETÁ LOS ESPACIOS VACÍOS

7- El rey avanza y retrocede de apaso

El rey es la única pieza de todo el ajedrez que no podrás.....cuando con la pieza contrario lo amenazamos le decimos.....y cuando no puede salir y lo encerramos jaque.....

(A) UNO (B) COMER (C) JAQUE (D) MATE

8- Aunque estamos en el tablero en cada punta decimos que somos como hermanas, avanzamos igual aunque estemos separadas.

9- Si piensas lo sacas, si miras lo ves, dibújalo o háblalo y dime ¿quién es? No son verticales ni son horizontales ellas son...las

RESPUESTAS: (1) EL ALFIL (2) REINA (3) EL PEÓN (4) EL REY (5) LAS TORRES (6) EL CABALLO
(8) LAS TORRES (9) DIAGONALES





1. Caminás casi siempre solo de a un pasito, sólo en la salida puede elegir dar dos ¿quién sos?

2. El es súper importante, siempre siempre lo debes proteger porque sin él se acaba la partida de Ajedrez ¿quién es?

3. Adivina, adivinador,....H1... ¿Es una casilla de qué color? (jugá con otro y trata de "ver" los colores de las casillas sin mirar el tablero).

4. ¿Por qué caminos pasea el alfil de f8?

5. ¿Cuál es la pieza que nunca retrocede y aunque quiera no puede?

6. Salto y salto y nunca me canso, salto pero no bailo, tengo en el juego alguien como yo. En cada movida cambio de color, si salí en del blanco en negro caigo yo

7. ¿De qué color es el camino que toma el alfil de f1?

8. Horizontal o vertical sus caminos se unen al principio y al final

9. Ella es la que más movimientos puede realizar, no se le cae la corona y nadie la puede imitar, sin despeinarse por donde quiera podrá avanzar

10. Necesito salir, necesito saltar aunque se pongan delante no me podrán parar

RESPUESTAS: (1) EL PEÓN (2) EL REY (3) EHI ES BIANCA (4) NEGROS (5) EL PEÓN (6) EL CABALLO

(7) BLANCO (8) COLUMNAS Y FILAS (9) DAMA (10) EL CABALLO



POEMAS

"Al ajedrecista, su ingenio lo asista."

El juego maestro,
mágico ajedrez,
piezas de alabastro
tienen altivez.

Monarca la clave,
la reina lo sabe,
dos torres gemelas
serán sus estrellas.

Alfiles gloriosos,
poder con caballos,
peones enjundiosos
son grandes vasallos.

Partida de Dioses,
humanos sin poses,
en terso tablero,
partiendo de cero.

Con la inteligencia
de su quintaesencia.
usar el cerebro,
¡la mente cerebro!

Ir multiplicando,
un ocho que brega,
por ocho ganando,
cual buen estratega.

Son sesenta y cuatro
casillas alternas,
blancas que idolatro
mis negras fraternas.

En toda apertura
fuera la premura,
no desesperar,
pensar al actuar.

Estar concentrado,
bien posicionado,
evitando craso error,
ese "mate del pastor".

Quien tiene talento
debe de triunfar,
el que estudia, atento,
no puede fallar.

Saber defender,
la meta es vencer;
luego, al atacar,
tacto destacar.

Ver para adelante
al retroceder,
practicar variantes,
nunca hay que ceder.

La dama preciosa,
grácil mariposa,
móvil, intuitiva,
a victoria aspira.

Táctica, estrategia,
perspicacia regia,
férrea iniciativa
rivales cautiva.

Emplear la conciencia,



bizarra experiencia,
el Rey proteger,
para no perder.

Respetar el tiempo,
sabio pasatiempo,
reloj, porque somos . . .
aliados de Cronos.

Tablas, fiel madera,
contrarios modera,
que no haya encono,
si llega abandono.

Enroque, gambito,
a triunfar te invito,
lograr jaque mate
al fin del combate.

Apretón de manos . . .
torneos de hermanos,
sin suerte, ni azar,
competir, gozar.

Ante la derrota,
alma queda rota,
tendrá que ser digna
para esta consigna:

Jugador de ciencia,
deporte y paciencia,
cuadrado fue cancha,
¿aceptas revancha?

Los Clubes formar,
la Unión afirmar,
¡por siempre ajedrez,
. . . para la niñez!

Autor: Lic. Gonzalo Ramos Aranda
México, D. F., a 13 de octubre del 2008
Dedicado a su padrino, gran jugador de ajedrez, Don Rodolfo Galindo Arellano



AJEDREZ

I

En su grave rincón, los jugadores
rigen las lentas piezas. El tablero
los demora hasta el alba en su severo
ámbito en que se odian dos colores.

Adentro irradian mágicos rigores
las formas: torre homérica, ligero
caballo, armada reina, rey postrero,
oblicuo alfil y peones agresores.

Cuando los jugadores se hayan ido,
cuando el tiempo los haya consumido,
ciertamente no habrá cesado el rito.

En el Oriente se encendió esta guerra
cuyo anfiteatro es hoy toda la Tierra.
Como el otro, este juego es infinito.

II

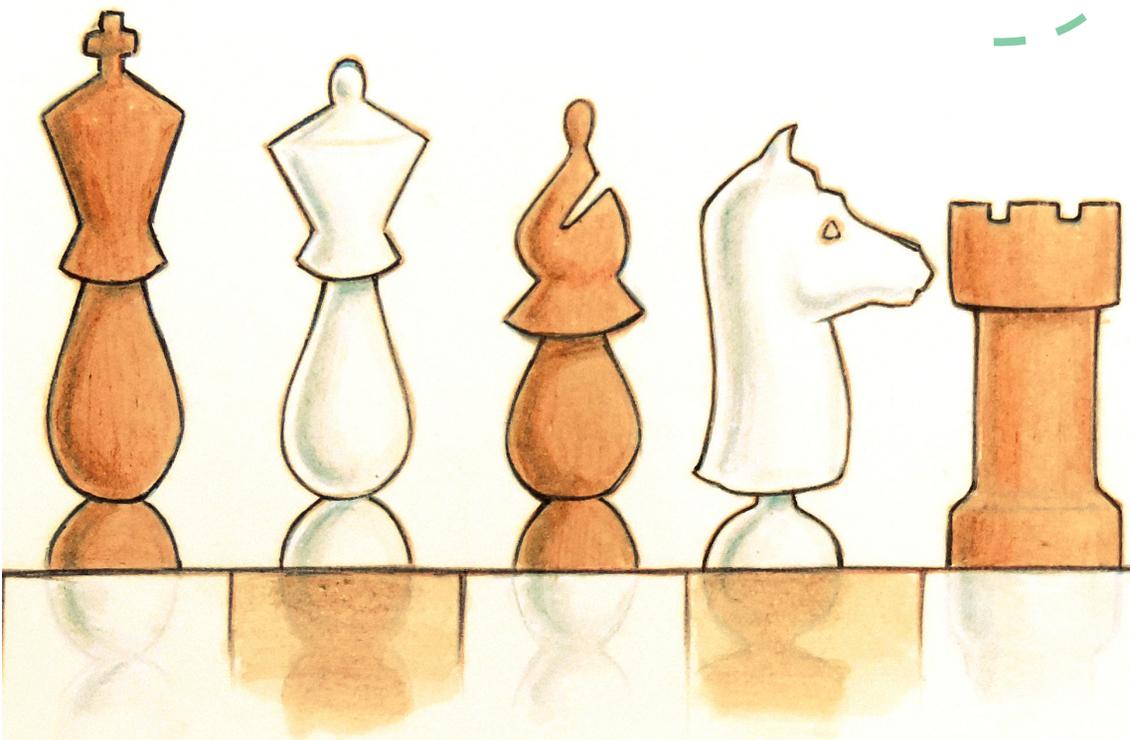
Tenue rey, sesgo alfil, encarnizada
reina, torre directa y peón ladino
sobre lo negro y blanco del camino
buscan y libran su batalla armada.

No saben que la mano señalada
del jugador gobierna su destino,
no saben que un rigor adamantino
sujeta su albedrío y su jornada.

También el jugador es prisionero
(la sentencia es de Omar) de otro tablero
de negras noches y de blancos días.

Dios mueve al jugador, y éste, la pieza.
¿Qué Dios detrás de Dios la trama empieza
de polvo y tiempo y sueño y agonía?

Jorge Luis Borges



POEMA

El peón de ajedrez es un poema de Constantino Cavafis (Kavafis) (1863 – 1933) poeta griego, una de las figuras literarias más importantes del siglo XX y uno de los mayores exponentes del renacimiento de la lengua griega moderna.

El peón de Ajedrez

Me gusta mirar a la gente cuando juega al ajedrez.

Mis ojos siguen esos peones
que poco a poco encuentran su camino
hasta alcanzar la última línea.

Ese peón avanza con tal soltura
que te hace pensar que llegando a esa línea
en ella comenzarán sus alegrías y recompensa.
Encuentra muchos obstáculos en su camino.

Los poderosos lanzan sus armas contra él.

Los castillos le acometen con sus
altas almenas; dentro de sus campos
veloces jinetes pretenden con astucia impe-
dir su avance,

y por todos lados, desde el campo enemigo
la amenaza avanza contra él.

Más sale indemne de todos los peligros
y alcanza triunfante la última línea.

Con qué aires de victoria la alcanza
en el momento exacto;
qué alegremente avanza hacia su propia
muerte.

Porque al llegar a esa línea, el peón morirá,
todos sus afanes eran para esto.

Cae el Hades del ajedrez,
y de su tumba resucita
la reina que nos salvará.



ANEXO: GLOSARIO

Les presentamos aquí resumidamente los términos más utilizados habitualmente en ajedrez. Para ayudar a su comprensión indicamos una breve definición

Abandonar: Acabar una partida, asumiendo la derrota uno de los dos jugadores por decisión propia, sin que se haya producido mate.

Adversario: Jugador del bando opuesto, llamado también oponente.

Ahogar al rey: Cuando un jugador no tiene una movida legal disponible por carencia de piezas, por tenerlas inmovilizadas o bloqueadas, o porque su próxima movida le obligue a poner su rey en jaque, se dice que su rey está ahogado y se produce un empate (tablas).

Ajedrecista: Persona que juega o practica el ajedrez.

Ajedrez: Juego de mesa entre dos personas sobre un tablero de 64 casillas de colores alternados, normalmente blanco y negro. Cada jugador dispone de 16 piezas movibles, uno de ellos usa las blancas y el otro las negras; la finalidad del juego es dar jaque mate (capturar) al rey del jugador contrario.

Alfil: Cada jugador cuenta con dos alfiles (uno para las casillas blancas y otro para las negras), los cuales se desplazan solo por las diagonales. Nunca pueden cambiar de color de casilla.

Amateur: Persona que practica el ajedrez como aficionado, sin ser un jugador profesional o hacer del ajedrez una profesión.

Análisis: Cálculo de una serie de movidas basadas en una posición particular de una partida. En juegos oficiales el análisis es limitado debido a la limitación de tiempo.

Anotación: Comentario escrito acerca de una partida. Puede ser de forma narrativa, notación de ajedrez o ambas.

Apertura: Secuencia de una serie de movidas realizadas por ambos jugadores al principio de un juego de ajedrez. Existe una gran variedad de aperturas, pero el propósito es siempre el mismo: asegurar para un lado o el otro, o para ambos, que se efectúen los mejores movimientos al principio de una partida.

Ataque: Se llama así a la acción agresiva durante una par-



tida o a la amenaza de capturar un peón o una pieza mayor o de dar mate al rey.

Ataque doble: Acción táctica común en una partida, que consiste en que una pieza efectúe su movimiento y simultáneamente ataque a dos piezas del oponente.

Bando: Cada uno de los adversarios o contrincantes

Blancas: Piezas de ajedrez de color claro y que, por regla general, inician una partida

Bloquear: Dejar sin movimiento una pieza al ponerse otra delante de ella. Normalmente se bloquean los peones para que no puedan avanzar libremente.

Caballo: Pieza menor de ajedrez. Al iniciar una partida, cada jugador cuenta con dos caballos. El movimiento del caballo es muy peculiar, ya que es la única pieza que «brinca» sobre piezas propias y enemigas con un desplazamiento que simula la letra «L». Valor: 3 puntos.

Capturar: Eliminación de una pieza de ajedrez del tablero por medio de un jugador que efectúa la captura. En notación, el símbolo de captura es: «X»

Casilla: Nombre dado a cualquier cuadro del tablero de ajedrez de cualquier color. También es común llamarle «escaque»

Columnas: Hileras verticales de casillas de un tablero de ajedrez. El tablero se compone de ocho columnas y ocho filas. En el sistema de notación algebraica, las columnas se nombran de izquierda a derecha: a, b, c, d, e, f, g y h.

Combinación: Serie de movidas gracias a la cual se puede lograr una victoria inmediata o una abrumadora ventaja de posición o material. Las combinaciones más espectaculares se producen cuando abundan las entregas o los sacrificios de material (especialmente de piezas mayores) que van acompañados por un jaque mate.

Contraataque: Acción ofensiva que un jugador indica en respuesta a otra que su oponente efectuó con anterioridad. Para que una estrategia sea eficaz, un contraataque es mucho más recomendado que una defensa pasiva, con el fin de evitar ser llevado por el juego del adversario.

Contragambito: Acción mediante la cual un jugador responde a un gambito con otro gambito.

Coronar: Un peón que alcanza la octava casilla se puede «coronar» y convertirse en una pieza mayor: reina, torre, alfil o caballo

Dama: Nombre que se le da a la reina por razones puramente de notación.



Defensa: Jugada o serie de jugadas con las que negras contestan la apertura de las blancas. Por ejemplo: la Defensa siciliana. En sentido más amplio, la defensa es una jugada o una serie de jugadas que se realizan para contrarrestar un ataque contrario.

Desarrollo: Proceso de distribución de las piezas de ajedrez al principio de un juego de una manera rápida y eficaz; se pone énfasis en colocar peones en el centro y desarrollar caballos y alfiles.

Diagonal: Hilera de casillas de un mismo color que cruzan el tablero en un sentido oblicuo, en vez de hacerlo hacia arriba y abajo o de lado a lado.

Elo: Sistema de valoración de jugadores de ajedrez que fue desarrollado por el profesor Arpad Elo (1903-1992), en Milwaukee. Aun jugador se le asigna una puntuación inicial que aumenta o disminuye de acuerdo con los resultados obtenidos en partidas oficiales.

Enroque: Movimiento especial que permite colocar al rey de un jugador en una casilla que esté razonablemente a salvo de un ataque enemigo. Existen dos tipos de enroque: corto (flanco de rey) y largo (flanco de reina). En notación, el símbolo de enroque es: «o-o (corto) y o-o-o (largo)».

Estrategia: Conjunto de principios de valoración de una posición determinada (por ejemplo, la debilidad de los peones doblados) que nos permite elaborar un plan.

Fianchetto: Término italiano que significa «en el flanco» y que se aplica solamente a los alfiles. Implica el desarrollo de cualquier alfil a 2C, previamente al movimiento P3C. La idea de esta maniobra es que un alfil tome el control del centro del tablero por medio de una diagonal que va de torre a torre.

FIDE: Fédération Internationale des Échecs (Federación Internacional de Ajedrez). Máximo organismo mundial del ajedrez, fue creado en París, Francia, en 1924.

Fila: Una columna vertical de ocho casillas. En notación algebraica se designan de la siguiente manera: a, b, c, d, e, f, g y h.

Flanco: Las filas a, b y c del lado de la reina y las filas f, g y h del lado del rey.

Gambito: Una maniobra de apertura en la que, como mínimo, se ofrece un peón a cambio de una sólida posición, una oportunidad de ataque o una ventaja de tiempo y espacio que permita un desarrollo rápido.

Gran maestro internacional: Título que se otorga a un jugador con una clasificación de 2.550 o más puntos, de acuerdo con el sistema ELO. Es considerado el título de máxima categoría en el ajedrez.

Handicap: Palabra inglesa que designa una desventaja inicial que se impone un jugador debido a su condición de superioridad respecto a su oponente.

Iniciativa: Cuando un jugador está en posición de hostigar a su oponente haciéndolo reaccionar, se dice que posee la «iniciativa».

Interposición: Maniobra que consiste en colocar un peón u otra pieza entre una pieza enemiga que ataca y la pieza atacada.

Jaque: Cuando un jugador amenaza al rey del adversario con cualquier pieza legal, se dice que pone en jaque al rey. El jugador que logra esto deberá decir en voz alta: «Jaque» y seguidamente el oponente, deberá mover su rey fuera de jaque. En notación, el símbolo de jaque es: «+».

Jaque a la descubierta: Jaque que se efectúa al retirar una pieza propia que impedía la acción de otra que se encontraba detrás suyo.

Jaque doble: Se llama así cuando un jugador, además de dar jaque al rey del oponente, ataca simultáneamente a otra pieza. Es una maniobra muy común con los caballos.

Jaque mate: Cuando un jugador ataca al rey contrario de tal manera que resulte legalmente imposible evitar que este sea capturado, se dice que está en jaque mate y el juego termina. El jugador que aplica el mate simplemente dirá en voz alta: «Jaque mate». En notación, el símbolo de jaque mate es: «+++».

Jugada: Cada movimiento alterno efectuado por los dos contendientes en una partida de ajedrez.

Jugada ilegal: Jugada que no se puede realizar porque va en contra de los reglamentos.

Jugada perpetua: Cuando a un jugador se le hace jaque de una manera continua y sin que el contrario lo pueda evitar, se denomina jaque perpetuo o jaque continuo y la partida se considerará tablas (empate).

Jugada secreta: Jugada que no se efectúa en el tablero, pero se escribe en la planilla de notación cuando termina una sesión de juego y la partida no se ha acabado

Knight: Cuando un jugador ataca al rey contrario de tal manera que resulte legalmente imposible evitar que este sea capturado, se dice que está en jaque mate y el juego termina. El jugador que aplica el mate simplemente dirá en voz alta: «Jaque mate». En notación, el símbolo de jaque mate es: «+++».

Knock out: Nombre internacional del sistema de juego por eliminatorias sucesivas a la primera partida perdida.

Ligados: Término aplicado a los peones que se apoyan entre ellos mismos, que es lo opuesto a un peón aislado.



Maestro: Título otorgado a un jugador de ajedrez con una clasificación de 2.200 o más puntos. Es el rango más alto de ajedrez que se obtiene ¿competir en torneos mayores.

Match: Encuentro entre dos jugadores en un número a partidas previamente acordadas.

Mate: Abreviación de jaque mate.

Mayores (piezas): Nombre dado a la reina y las torres.

Medio juego: Fase de un juego que sigue a la apertura o el desarrollo y en la cual tiene lugar gran parte de la acción.

Menores (piezas): Nombre dado al alfil y al caballo

Movilidad: Capacidad de las piezas de desplazarse libremente sobre el tablero de ajedrez.

Movimiento: Sinónimo de jugada.

Negras: Piezas de ajedrez de color oscuro y que por regla general son las piezas del segundo jugador de un juego.

Notación: Sistema de anotación de jugadas y posiciones de una partida.

Numeración: Asignación de un número dado a cada uno de los jugadores en un encuentro de ajedrez}

Obstrucción: Cualquier pieza de un jugador que impida al oponente ocupar cierta casilla. Al principio de una partida, todas las piezas están obstruidas por sus propios peones con excepción de los caballos.

Olimpiada (de ajedrez): Torneo ajedrecístico que se celebra cada dos años con la participación de todos los equipos nacionales de los países del mundo donde se practica el ajedrez. Anteriormente era llamado Torneo de las Naciones.

Oposición: Cuando dos reyes se enfrentan entre sí en una fila con una casilla de separación, el jugador que hizo la última jugada se dice que obtuvo la «oposición». En finales, esta ventaja suele ser decisiva. :

Partida: Serie de jugadas o movimientos efectuados por los jugadores de ajedrez con la finalidad de dar jaque mate al rey del adversario.

Partida rápida: Partida en la que cada jugador tiene un espacio de tiempo muy reducido para efectuar sus movimientos, generalmente cinco minutos.

Peón: Pieza de ajedrez con un valor convencional de 1 punto. Al inicio del juego cada ajedrecista cuenta con ocho peones de su respectivo color

Peón aislado: Peón que no tiene a la columna contigua, de derecha o izquierda, ningún otro peón del mismo bando.

Peones doblados: Aquellos dos peones del mismo bando, que están uno delante del otro, en la misma columna.

Peón pasado: Peón que no tiene delante suyo, ni a derecha ni a izquierda, ningún peón contrario.

Peón retrasado: peón que forma parte de una cadena de peones, pero que no es apoyado por ninguno de estos

Pieza: En general, cada una de las figuras que se mueven en el juego del ajedrez. En sentido estricto, todas las figuras (rey, dama, alfil, caballo y torre) excepto peones.

Pieza clavada: Pieza que no se puede mover de manera reglamentaria, porque dejaría al rey en jaque.

Pieza sobrecargada: Pieza que efectúa diversas funciones de defensa a la vez, lo que puede suponer una desventaja.

Planilla: Hoja en la que se anotan las jugadas de una partida de ajedrez.

Reglamento: Conjunto de reglas o normas que rigen a los jugadores de ajedrez, las partidas y los torneos oficiales.

Reina: Pieza mayor del juego de ajedrez. Su desplazamiento es el más variado de todas las piezas, lo que la hace muy versátil. Sin duda, es la pieza de ajedrez más poderosa y de más valor después del rey. Convencionalmente se le asigna un valor de 9 puntos.

Reloj: En los torneos de ajedrez se coloca un reloj doble a un lado de los jugadores. Cuando un jugador mueva una pieza, seguidamente deberá oprimir el botón de su propio reloj que de esa manera activará el reloj y el tiempo de su adversario. De este modo, el tiempo será equitativo para ambos.

Repetición: En una partida, si una posición se repite tres veces, se declara empate o tablas y el Juego termina. El ajedrecista que hace la jugada de repetición triple puede reclamar un empate.

Rey: Sin duda, es la pieza de ajedrez más importante sobre el tablero. ya que la finalidad del juego es dar jaque mate al rey. Su valor es infinito, puesto que si se pierde el rey, se pierde la partida de ajedrez.

Sacrificio: Entrega de una pieza por otra de menor valor por razones tácticas o necesarias. El sacrificio puede ser voluntario o forzado.

Simultáneas (partidas): Juegos en que un ajedrecista se enfrenta a varios jugadores al mismo tiempo, cada uno de ellos en su respectivo tablero. Por lo regular, dicho jugador es un maestro de ajedrez e inicia las partidas con las piezas blancas.



Suiza (sistema): Método de emparejamiento de jugadores creado por J. Miller y que se aplicó por primera vez en el torneo de Zurich de 1895. Su aplicación es ideal en torneos donde los jugadores son numerosos y las rondas de juego limitadas.

Tablas: Resultado de empate en una partida de ajedrez. Estado del juego en el que ninguno de los dos jugadores puede ganar o en el que se ponen de acuerdo para que así sea.

Tablero de ajedrez: Superficie de 64 cuadros o casillas (32 blancas y 32 negras) sobre la cual se desarrolla una partida de ajedrez.

Táctica: conjunto de métodos concretos (combinaciones, maniobras, sacrificios, etc) para llevar a cabo el plan estratégico general.

Tiempo: Cantidad de minutos o segundos que le faltan a un jugador para llegar al control de las jugadas. Un jugador pierde una partida por tiempo cuando no efectúa la cantidad de jugadas establecidas en el límite de tiempo concedido.

Tomar al paso: Jugada que se produce cuando un peón avanza dos casillas y el otro jugador lo captura con un peón suyo, como si el primero sólo hubiera avanzado una casilla.

Torre: Pieza mayor de ajedrez. Al iniciar una partida, cada jugador cuenta con dos torres. Al iniciarse la partida, son situadas en las casillas correspondientes a los cuatro ángulos del tablero. Puede moverse en todas las direcciones, en línea recta, siguiendo las filas y las columnas. Valor: 5 puntos.

Valor de las piezas: Los estudiosos del ajedrez han establecido un valor convencional de todas las piezas basándose en la práctica y la experiencia. Los valores comúnmente aceptados son de la siguiente manera: peón = 1 punto, caballo = 3 puntos, alfil = 3 puntos, torre = 5 puntos, reina = 9 puntos, rey = infinito.

Variante: Cada una de las secuencias de jugadas ordenadas, analizadas y generalmente aceptadas por la teoría a partir de una posición inicial.

Ventaja: Acumulación de material o posición lograda a través de una partida. Al principio de una partida, la ventaja es inexistente.

