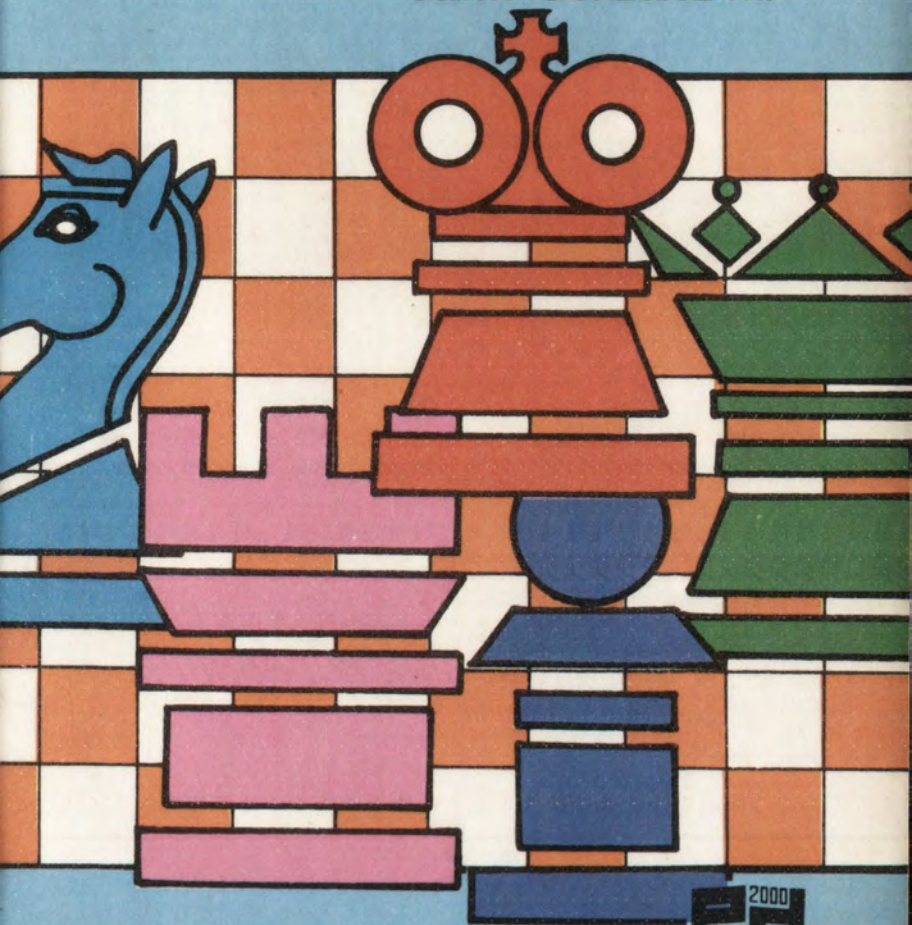


Juguemos ajedrez

Jaime González M.



2000
ed
editora
dosmil

302

Juguemos ajedrez

CARATULA: Jaime Ramírez
ILUSTRACIONES: Luddyn R. de González

308

© ACPO, 1978

SE HIZO EL DEPOSITO LEGAL - DERECHOS RESERVADOS

IMPRESO EN COLOMBIA

PRINTED IN COLOMBIA

Se terminó de imprimir este libro en los talleres de Editorial Andes,
el 30 de agosto de 1978.

ISBN: 84-8275-002-X


2000
editora
dosmil

Carrera 39A No. 15-11 - Bogotá, Colombia

794.1
665j

2/12/2012

2av

Blag

Juguemos ajedrez

Jaime González M.

Primera edición

ACCION CULTURAL POPULAR

Colección Alegría No. 2

A 523332

INDICE

Pág.

Introducción	9
------------------------	---

PRIMERA PARTE

CAPITULO I

Historia del ajedrez	11
El tablero y su disposición	12

CAPITULO II

Nombre de las piezas y su valor	18
Colocación de las piezas en el tablero	20
Movimiento de las piezas en el tablero	21

CAPITULO III

El comienzo de la partida	41
La ejecución de las jugadas	42
Pieza tocada	43
Posiciones irregulares	44
El jaque	56
El jaque doble	59
La partida ganada	64
Defensa india del rey	64
La partida tablas	70

SEGUNDA PARTE

CAPITULO I

La anotación de las partidas	75
El empleo del reloj de ajedrez	77
Suspensión y reanudación de la partida	79
Reanudación de la partida	80
La pérdida de la partida	81
Las competencias	82

CAPITULO II

Anotación del sistema descriptivo	89
Abreviaturas	92
Expresiones corrientes	93
Organización de torneos	94
Partidas de torneos	97

TERCERA PARTE

CAPITULO I

Apertura y finalización	107
Gámbito de la dama	107
Defensa india del rey y otras	109
Grandes finales	111
Curiosidades del ajedrez	118
Problemas	120
Respuestas	125

INTRODUCCION

Este sencillo manual sobre el apasionante juego-ciencia del ajedrez está dirigido a todas las personas interesadas en conocer las reglas y principios generales de este juego que durante siglos ha servido de distracción a mucha gente.

En la actualidad el ajedrez es conocido y jugado por personas de todas las clases sociales y económicas, de todos los idiomas y regiones del mundo, habiendo alcanzado una gran importancia en las competencias deportivas que se celebran todos los años en diferentes sitios. Este juego despierta una gran emotividad e interés cuando se celebran torneos a niveles internacionales donde se enfrentan los representantes de las grandes potencias. Son muy conocidos los rusos y los norteamericanos por sus ha-

bilidades y actuaciones destacadas en los campeonatos mundiales.

En el ámbito nacional también hay figuras que han alcanzado renombre por sus habilidades en esta disciplina mental.

Con las ilustraciones contenidas en este libro se podrán alcanzar fácilmente y en corto tiempo las habilidades y destrezas elementales y necesarias para manejar correctamente las piezas.

En el juego del ajedrez se presenta un enfrentamiento de caracteres y capacidades intelectuales que por sus infinitas posibilidades de movimientos obliga a los aficionados a reflexionar detenidamente cada jugada, enriqueciendo de esta manera la capacidad de análisis. En resumen, la práctica del ajedrez nos conduce a algo muy importante: aprender a pensar.

Practiquemos este sano esparcimiento; difundámoslo y cuando hayamos alcanzado un buen dominio de él, perfeccionémonos leyendo otros libros más avanzados, jugando partidas, participando en torneos y consultando con personas que sean buenas conocedoras del tema.

La Editora

PRIMERA PARTE

CAPITULO I

Historia del ajedrez

El nombre de ajedrez proviene del árabe *As-sitrany*, que a su vez procede del sanscrito *caturanga*, que significa el de cuatro cuerpos, simbolizando los cuatro cuerpos del ejército. Este juego, probablemente de origen indú se extendió por China, Persia y por los países árabes. Parece ser que estos últimos lo introdujeron en España, desde donde se difundió por todo el occidente.

Hacia la mitad del siglo XI el juego ya era conocido seguraménte no solo en España, sino también en Italia y en Francia. Prueba del auge que tuvo y del interés que por él se despertó en España, es el tratado de ajedrez de Alfonso X, el Sabio, obra considerada como el mayor monumento dedicado a este juego.

También parece ser el ajedrez una imagen de la guerra. Atribúyese este juego al griego Palamedes, que lo inventó, según se cree en el sitio de Troya, para distraer a los guerreros durante los días de inacción; pero es más probable que provenga de los persas o de los chinos, quienes lo dieron a conocer a los árabes. Se dice que, habiéndolo ofrecido el inventor a su rey, este encantado le ofreció la recompensa que quisiera. Pidió entonces el inventor un grano de trigo para el primer cuadro, dos para el segundo cuadro, cuatro para el tercero, y así sucesivamente, duplicando siempre el número hasta el cuadro 64. El rey ordenó a su ministro que cumpliera la petición tan modesta: pero hecho el cálculo se descubrió que todos los graneros del reino no hubieran bastado para contener la cantidad de trigo pedida, pues equivalía a un cubo de más de un kilómetro de lado.

La teoría matemática del ajedrez ha sido expuesta por Steinitz, Morphy, Lasker y Mason.

Entre los más notables ajedrecistas figuran, el doctor Lasker, Alekhine, el cubano Capablanca, Fischer, Larsen, Petrosian, Spasky, Karpov y otros más.

El tablero y su disposición

El ajedrez es jugado por dos competidores que mueven las piezas alternativamente en un tablero que está compuesto por ocho filas horizontales y ocho filas verticales.

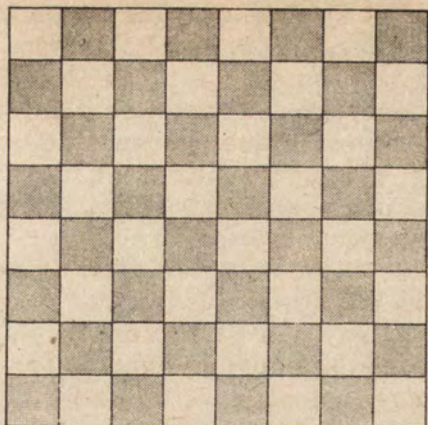


Figura 1.

El tablero consta de 64 cuadros iguales, alternados por cuadros blancos y cuadros negros, lo que permite distinguir un cuadro de otro, siendo la mitad de ellos blancos y la otra mitad negros, o sea 32 cuadros de cada color.

Al empezar el juego, el tablero se coloca entre los dos jugadores de tal manera que un cuadro blanco quede siempre a la derecha de cada jugador. Figura 1.

Las ocho líneas de cuadros van de un lado al otro del tablero; se llaman filas. Figura 2.

Cada jugador las numera desde su borde del tablero.

Las ocho líneas de cuadros que van desde el borde del tablero más cercano a uno de los jugadores hasta el borde más cercano de su adversario se llaman columnas. Figura 3.

PRIMERA FILA NEGRA 1	
8 FILA BLANCA	
7	2
6	3
5	4
4	5
3	6
2	7
OCTAVA FILA NEGRA 8	
1 FILA BLANCA	

Figura 2.

	TORRE	CABALLO	ALFIL	DAMA		REY	CABALLO	TORRE
	DAMA	DAMA	DAMA			REY	REY	REY
	COLUMNA	COLUMNA	COLUMNA	COLUMNA	COLUMNA	COLUMNA	COLUMNA	COLUMNA
	TORRE	CABALLO	ALFIL	DAMA	REY	ALFIL	CABALLO	TORRE
	DAMA	DAMA	DAMA			REY	REY	REY

Figura 3.

Las ocho columnas tienen el mismo nombre tanto para las blancas como para las negras.

Las series de cuadros de un mismo color que se colocan por los ángulos se llaman diagonales. Figura 4.

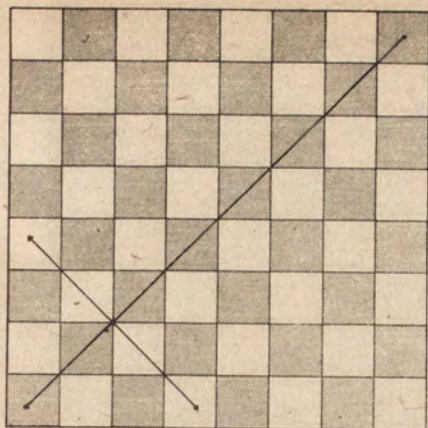


Figura 4.

11D	1C1	1A1	1D	1R	1A1	1C1	1R
21D	2C2	2A2	2D	2R	2A2	2C2	2R
31D	3C3	3A3	3D	3R	3A3	3C3	3R
41D	4C4	4A4	4D	4R	4A4	4C4	4R
51D	5C5	5A5	5D	5R	5A5	5C5	5R
61D	6C6	6A6	6D	6R	6A6	6C6	6R
71D	7C7	7A7	7D	7R	7A7	7C7	7R
81D	8C8	8A8	8D	8R	8A8	8C8	8R

Figura 5.

Distribución de los cuadros del tablero para las anotaciones, conocidas ya sus filas y columnas. Designación de las casillas del tablero en las anotaciones. Figura 5.



CAPITULO II

Nombre de las piezas y su valor

Suponemos ya aprendidos los nombres que componen un tablero de ajedrez; entraremos ahora a conocer cada una de las diferentes piezas con las cuales se va a jugar.

Nombre de las piezas: Al comenzar el juego, uno de los adversarios dispone de 16 piezas blancas y el otro dispone de 16 piezas negras, en total 32; estas piezas son las siguientes: figuras 6 y 7.



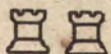
BLANCAS



Un rey



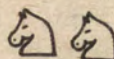
una dama



dos torres



dos alfiles



dos caballos



ocho peones

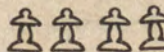


Figura 6.

NEGRAS



Figura 7.

Valor de las piezas:

El rey es de valor infinito.

La dama es la pieza más potente en el tablero; le sigue en potencia la torre y luego el caballo; aunque sus movimientos son cortos, no pueden compararse con las grandes arrancadas del alfil; pero el alfil solo puede cubrir 32 cuadros del tablero, mientras el caballo con sus movimientos cortos, saltando cada vez a un cuadro de distinto color puede llegar a alcanzar todos los cuadros del tablero.

Se ha demostrado que el caballo y el alfil son aproximadamente del mismo valor.

El peón es la pieza más débil, como podía esperarse dado el poco alcance de sus movimientos; sin embargo, más adelante veremos que el peón tiene grandes poderes.

La tabla de valores para las piezas es la siguiente:

La dama	9 puntos
La torre	5 puntos
El caballo	3 puntos
El alfil	3 puntos
El peón	1 punto

La mayoría de las partidas se definen por superioridad de fuerzas, por eso es importante mantener la igualdad en piezas.

La tabla de evaluaciones se debe tener en cuenta, pues si se cambia un caballo por un alfil o viceversa no habría inconveniente; pero no tendría sentido cambiar una dama por un peón, aunque hay casos en que es necesario para dar un jaque mate.

Colocación de las piezas en el tablero

En la primera fila del tablero empezamos a colocar así: dama en su color, las torres van a cada uno de los extremos, luego hacia el centro van los caballos; después los alfiles y el rey al lado de la dama y en la segunda fila los peones. Figura 8.

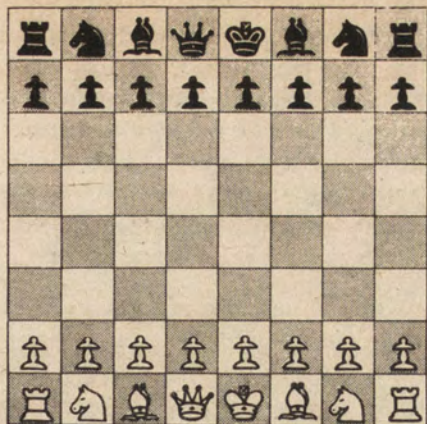


Figura 8.

Los diagramas ayudan mucho para entender lo que se dice en el texto.

Movimiento de las piezas en el tablero

Los movimientos de cada una de las piezas debemos practicarlos en un tablero para así entenderlos mejor; los diagramas nos ayudan a dar una clara idea de estos movimientos; las líneas y puntos indican la dirección y casilla donde puede moverse la pieza.



El rey: tomemos la posición inicial del rey para que entendamos mejor su movimiento; (rey 1 rey) el rey se mueve desde su casilla hacia cualquiera de las casillas contiguas, con tal de que no esté amenazado por una pieza enemiga a la casilla elegida, ni haya en ella una pieza propia. O sea que el rey puede moverse en cualquier dirección, pero solo una casilla. Figura 9.

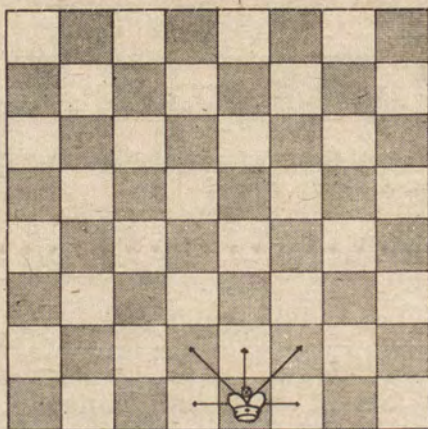


Figura 9.

El rey puede capturar una pieza enemiga que se le coloca dentro de su alcance siempre y cuando no esté protegida por otra enemiga.

El enroque

El enroque es una traslación del rey complementada con una torre; se cuenta como una sola jugada y se ejecuta de esta forma: el rey deja su casilla inicial y pasa a ocupar la del caballo sobre la misma fila, luego la torre pasa por encima y va a colocarse en la casilla del alfil; esto para el enroque "corto"; en el

enroque "largo" el rey pasa a ocupar la casilla del alfil y la torre la casilla de la dama. Figura 10.

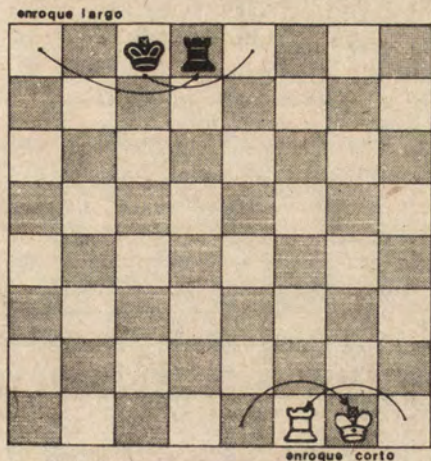


Figura 10.

El enroque es definitivamente imposible para ambos lados si el rey fue movido anteriormente. Como también es definitivamente imposible el enroque cuando la torre ha sido movida.

El enroque resulta transitoriamente impedido cuando el cuadro que debía atravesar o el que debería ocupar están amenazados por una pieza enemiga, o también si hay otras piezas entre el rey y la torre hacia la cual el rey debería trasladarse.

El rey se encuentra en la casilla 4R y tiene limitados sus movimientos, puede moverse únicamente a las casillas contiguas no ocupadas por sus piezas, ni atacadas por las piezas enemigas. Figura 11.

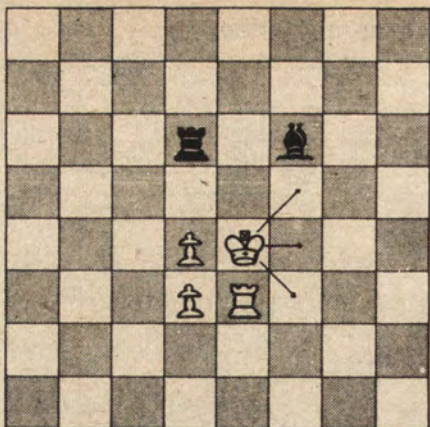


Figura 11.

El rey se encuentra en la casilla 4R y no puede capturar ninguna pieza enemiga, por encontrarse estas protegidas mutuamente. Figura 12.

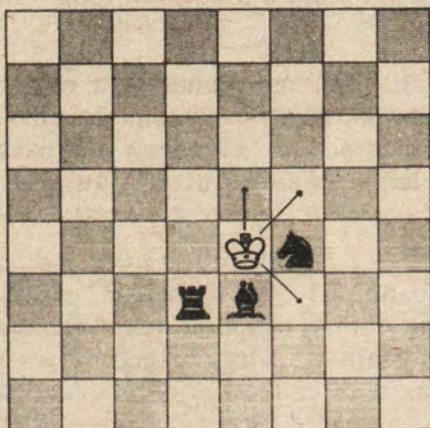


Figura 12.

El rey se encuentra en la casilla 5D y puede capturar cualquier pieza enemiga por encontrarse a su alcance y a su vez porque estas no tienen protección. Figura 13.

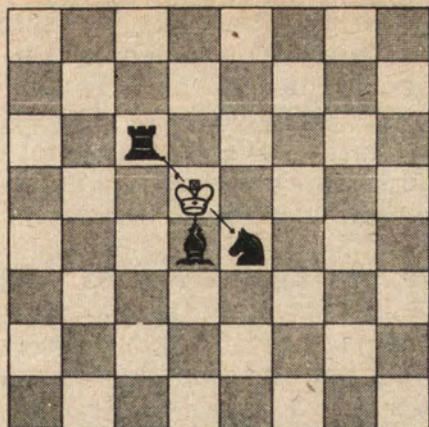
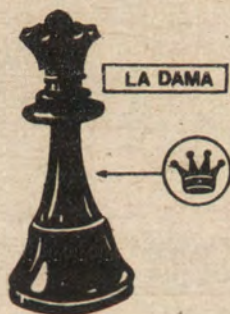


Figura 13.

El jaque: cuando se ataca al rey se dice que está en jaque. Pero si no puede escapar al jaque se dice que está en jaque mate. Pierde la partida el jugador cuyo rey haya sido vencido.

El rey nunca puede ser capturado pero sí acorralado. Los dos reyes, tanto el blanco como el negro, nunca podrán estar en una casilla contigua, porque cada uno se encontrará en el terreno del otro. Siempre deben estar con una casilla de por medio.



La dama: puede moverse hacia adelante, hacia atrás, hacia los lados y diagonalmente, tantas casillas como desee el jugador, mientras no le estorbe tanto a piezas-amigas como a enemigas, aunque a estas últimas las puede capturar; estos desplazamientos de la dama hacen que esta pieza sea la más valiosa, por su alcance e infinidad de movimientos.

La dama se encuentra en su posición inicial (1D) y su desplazamiento lo puede hacer a cualquier casilla marcada con un punto y solamente en una dirección, siempre que no esté impedida por la presencia de piezas amigas o enemigas. Figura 14.

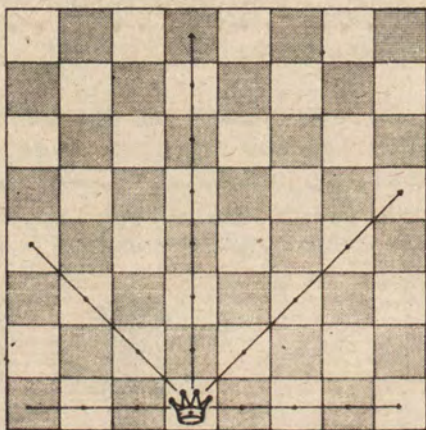


Figura 14.

La dama está en la posición 4D y puede capturar cualquiera de las piezas que se encuentran en su línea de ataque. Figura 15.

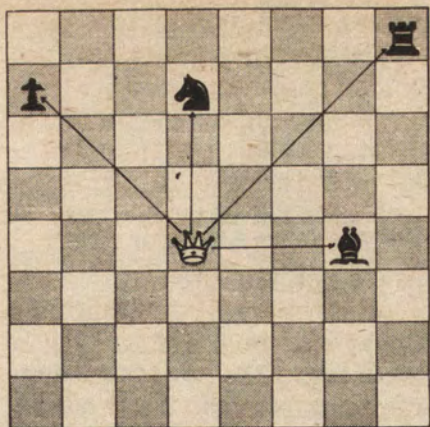


Figura 15.

Si miramos la figura anterior la dama puede capturar cualquier pieza. Aquí la dama ha capturado la torre.

La torre enemiga sale del juego y la dama pasa a ocupar la casilla de la pieza capturada. Figura 16.

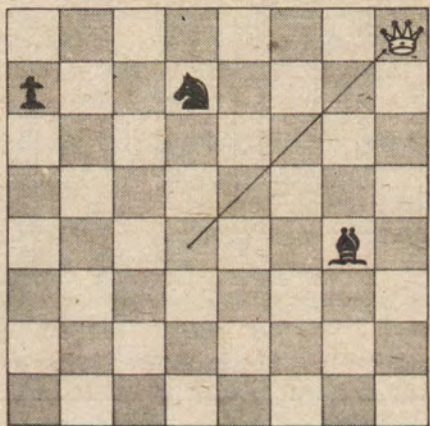
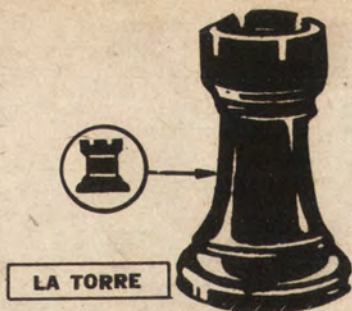


Figura 16.



La torre: puede moverse hacia adelante, hacia atrás y hacia los lados, siempre que no esté impedida por la presencia de piezas amigas o enemigas.

La torre se encuentra en su posición inicial (1T) y su movimiento es vertical y horizontal, a cualquiera de las casillas marcadas con un punto. Figura 17.

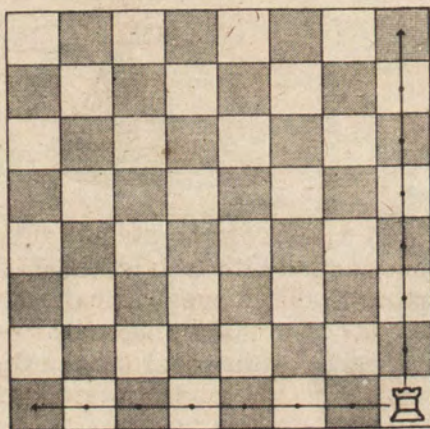


Figura 17.

Aquí la torre tiene en jaque al rey enemigo y amenaza capturar al caballo. Figura 18.

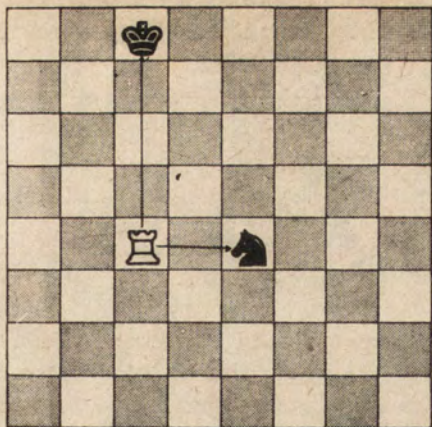
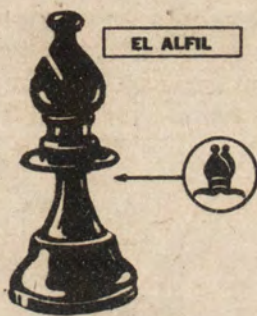


Figura 18.



El alfil: representa el ministro de la corte y el representante de la iglesia. El alfil tiene limitados sus movimientos pues únicamente puede desplazarse y capturar por las diagonales que le corresponden, ya sea por la diagonal blanca o por la diagonal negra. Nunca el alfil podrá desplazarse horizontal o verticalmente.

Tomamos el alfil en su posición inicial (1AD y 1AR), se puede mover por su diagonal correspon-

diente tantos cuadros como se desee, siempre y cuando no se encuentre impedido por la presencia de piezas enemigas o amigas. Figura 19.

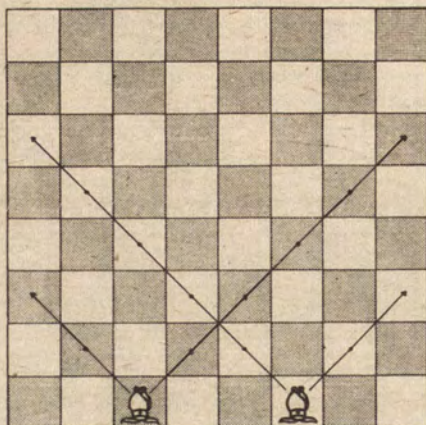


Figura 19.

Aquí el alfil de diagonal negra está dando un jaque mate, ya que el rey quedó acorralado, por estar impedido el paso a la casilla 1 caballo y 2 torre. Figura 20.

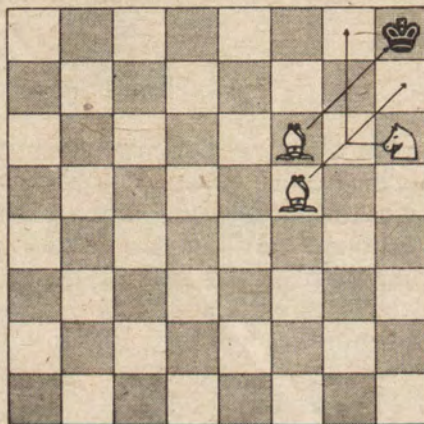


Figura 20.



El caballo: representa a la caballería y su modo de actuar es completamente diferente a las demás piezas; se convierte en un arma sumamente peligrosa, ya que es la única pieza que puede saltar por encima de piezas amigas o enemigas. El desplazamiento del caballo es dos cuadros al frente y uno al lado, ya sea a izquierda o derecha.

Tomamos el caballo en su posición inicial (1CD); aunque sus movimientos no tienen una arrancada como el alfil, puede con su avance lento cubrir todos los 64 cuadros del tablero. Figura 21.

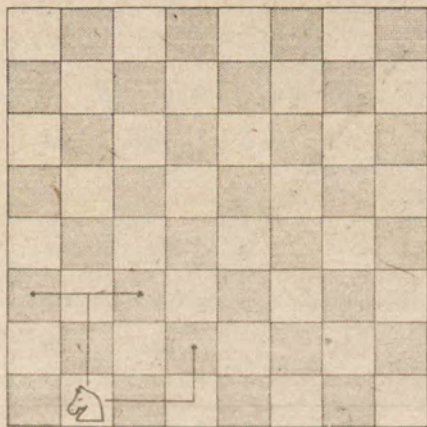


Figura 21.

Aquí puede saltar a la casilla 3T, 3A o 2R. Figura 22.

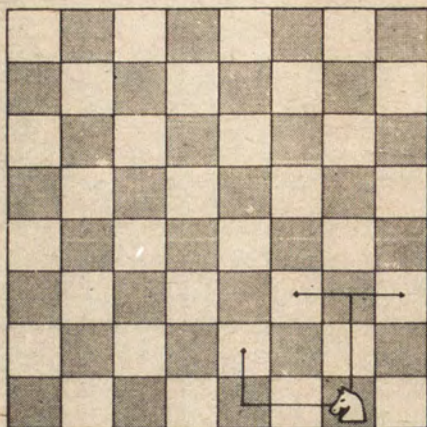


Figura 22.

El caballo se encuentra en la posición 3A y puede saltar a cualquiera de las casillas marcadas con un punto, teniendo en cuenta que si salta a la columna de la torre; a 5D o a la columna del rey, estaría en peligro de ser capturado. Figura 23.

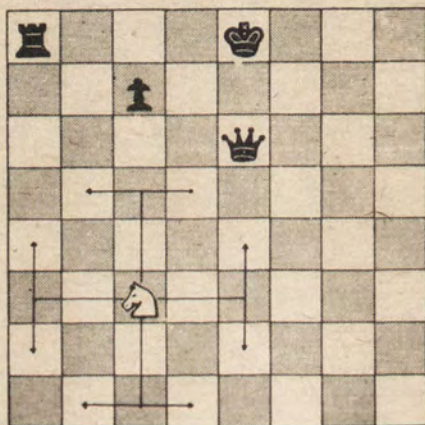


Figura 23.

El caballo ha saltado a 5C según la figura anterior y amenaza con capturar al peón. Figura 24.

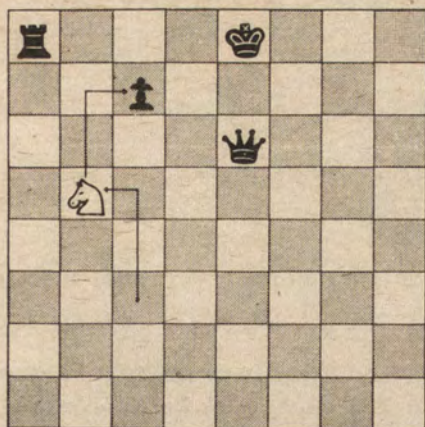


Figura 24

Las negras han movido su peón a 3A, amenazando al caballo, pero como el caballo es un arma de doble filo y sumamente peligrosa, se ha movido a 7A, dando jaque al rey y al mismo tiempo atacando a la

dama y a la torre; es inevitable la captura de una de estas piezas porque el rey tiene que moverse obligatoriamente. Figura 25.

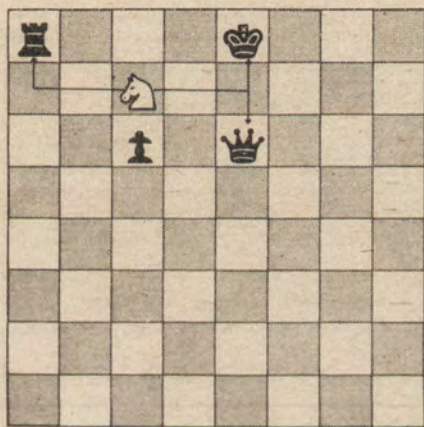


Figura 25.



El peón: representa la infantería que avanza sobre el enemigo.

El peón se diferencia de las otras piezas porque solo puede moverse en una dirección: hacia adelante.

a) Puede avanzar uno o dos cuadros en su primer movimiento si lo desea. Ejemplo P4R igual a dos cuadros. P3D igual a un cuadro; b) en el segundo movimiento, avanza únicamente un cuadro.

El peón avanza de frente y captura por diagonal, pero si no quiere capturar puede seguir avanzando.
 Figura 26.

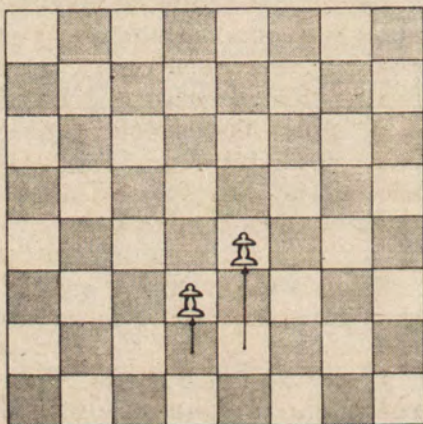


Figura 26.

Aquí tenemos hacia arriba P4R de las blancas y P4D hacia abajo de las negras.

Las blancas pueden capturar al peón de las negras o pasar a P5R. Figura 27.

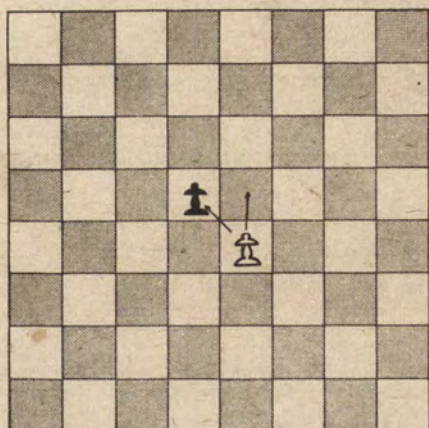


Figura 27.

Cuando un peón ha avanzado 5 casillas en cualquiera de las columnas, y este ha sido atravesado por un peón contrario, el cual, por su parte, ha avanzado dos cuadros a la vez desde su puesto inicial, aquel puede tomar a este, pero solo en la jugada inmediata, como si el peón contrario hubiera adelantado una sola casilla. Esta captura se denomina "TOMA AL PASO".

El peón ha avanzado a P5A y el peón contrario se encuentra en su puesto inicial P2C. Figura 28.

El peón contrario ha avanzado dos cuadros a la vez desde su puesto inicial P2C a P4C. Figura 29.

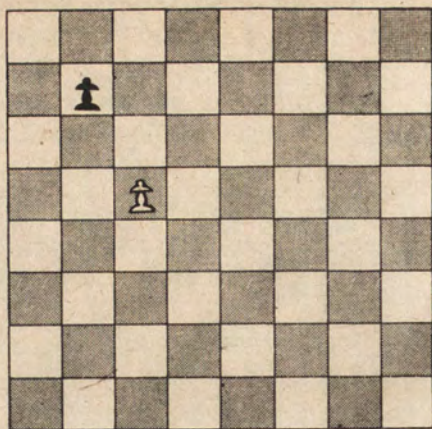


Figura 28.

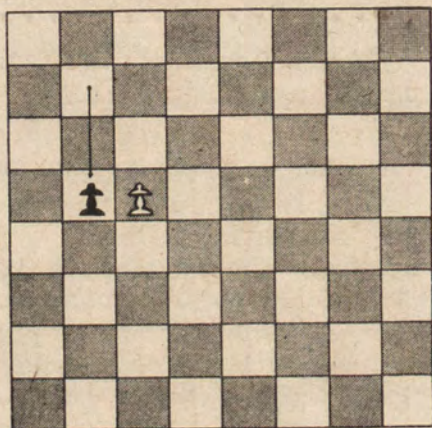


Figura 29.

El peón 5A ha tomado el peón contrario como si el peón contrario hubiera adelantado una sola casilla, se dice, "tomó al paso". Figura 30.

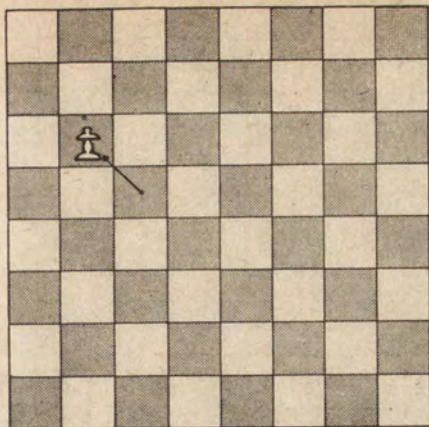


Figura 30.

Todo peón que llega hasta la fila extrema debe ser cambiado en seguida por una dama, una torre, un alfil o un caballo de su mismo color.

El cambio integra la misma jugada. La elección es libre para el jugador y debe hacerse sin tener en

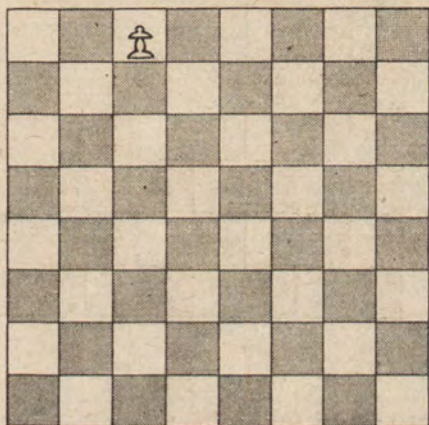


Figura 31.

cuenta las otras piezas que queden sobre el tablero. Este trueque del peón se llama "promoción" y la actividad de la pieza así promovida es inmediata.

El peón ha llegado a la fila extrema, en este caso P8A y debe ser cambiado en seguida. Figura 31.

El peón ha sido cambiado por una dama de su mismo color y pasa a ocupar el cuadro del peón "promocionado", a partir de esa jugada, la nueva dama puede moverse al cuadro que desee. Figura 32.

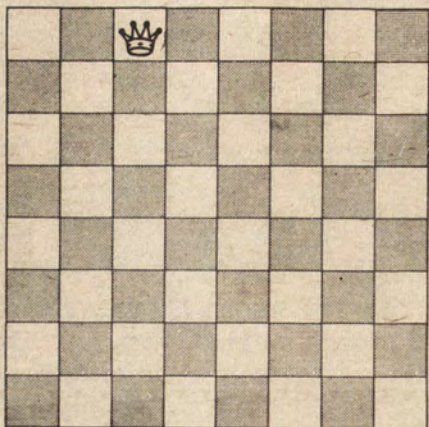


Figura 32.

**EL PEON O
GUERRERO**





CAPITULO III

El comienzo de la partida

Para dar comienzo a una partida de ajedrez se debe tener en cuenta que las 32 piezas se encuentren en su lugar correspondiente.

Los dos adversarios deben jugar alternativamente y hacer un movimiento cada vez. Corresponde al jugador que lleva las blancas iniciar la partida; se dice que un jugador es mano cuando le toca mover.

El tablero se encuentra listo con todas sus piezas en orden para empezar la partida, que iniciará quien lleve las piezas blancas. Figura 33.

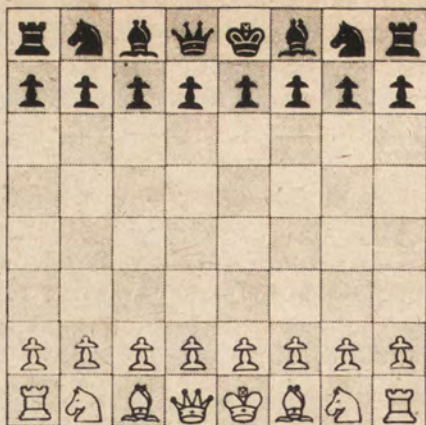


Figura 33.

La ejecución de las jugadas

La ejecución de una jugada queda terminada:

1) En el caso de traslado de una pieza a un cuadro libre, cuando el jugador ha soltado la pieza.

2) En el caso de una captura, cuando la pieza tomada ha sido retirada del tablero y el jugador, después de haber colocado la pieza propia en su nuevo cuadro, la ha soltado.

3) En el caso de enroque, cuando el jugador ha soltado la torre sobre el cuadro que el rey ha atravesado; al soltar el rey, la jugada no se considera todavía terminada, pero el jugador no tiene derecho a hacer otra jugada que no sea el enroque.

4) En el caso de la coronación de un peón, cuando este ha sido retirado del tablero y el jugador ha sol-

tado la nueva pieza sobre el cuadro de la promoción; si solo ha soltado el peón que había llegado al cuadro de la coronación, la jugada no está todavía terminada; pero el jugador no tiene derecho a mover dicho peón a otro cuadro.

5) Si se juega con reloj, la jugada se considera completa cuando se ha detenido el reloj propio y se ha puesto en marcha el del adversario. Unicamente puede detenerse el reloj sin completar la jugada cuando se acaba de coronar un peón y no se tiene a mano la pieza que se pide.

PIEZA TOCADA

Con la condición de prevenir a su adversario, el jugador que es mano puede acomodar una o más piezas en sus cuadros.

Fuera de este caso, si el jugador que es mano toca una o más piezas, está obligado a efectuar su jugada moviendo o tomando la primera pieza tocada que se halle en condiciones de ser movida o tomada.

Si el adversario no hubiera señalado la falta antes de tocar una pieza, o si ninguno de los movimientos indicados más arriba pudiera ejecutarse regularmente, la falta no tendrá consecuencias.

Si un jugador desea acomodar una o más piezas y su adversario no está presente, solo podrá tocar las piezas después de notificar al juez del torneo.

POSICIONES IRREGULARES

1) Si un movimiento hubiera sido ejecutado irregularmente y uno de los jugadores lo hiciera notar antes de tocar él mismo una pieza, la irregularidad será corregida aplicando las reglas de la pieza tocada.

Si la falta no es comprobada en ese momento, la partida continuará sin corregirla.

2) Si en el transcurso de la partida, una o varias piezas hubieran sido accidentalmente desacomodadas y repuestas irregularmente, o si, después de un aplazamiento, la posición hubiera sido mal restablecida, la irregularidad se corregirá siempre que uno de los jugadores la señale antes de tocar una pieza.

Si la falta no es comprobada entonces, la partida continúa sin corregirse.

3) Si en el transcurso del juego se comprobase que la posición inicial de las piezas fue incorrecta, la partida será anulada.

4) Si durante la partida se reparase en que la colocación inicial del tablero fue incorrecta, la posición alcanzada será transferida a otro tablero colocado correctamente y la partida continuará. Esta disposición es también válida para el caso de que se hubiese comenzado una partida con los colores invertidos.

Para conocer el comienzo de una partida, la ejecución de las jugadas y las posiciones irregulares, efectuaremos una partida paso por paso.

Partida de tres jugadas.

1. Las blancas juegan P4R. Figura 34.

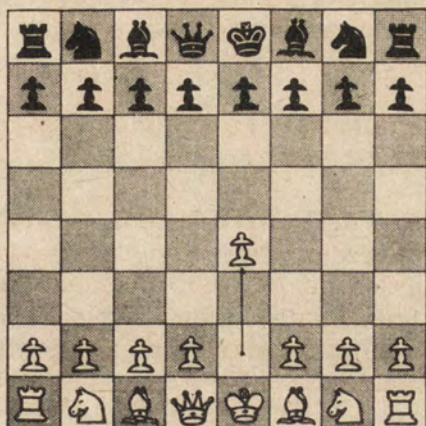


Figura 34.

Las negras juegan 1. ... P3AR. Figura 35.

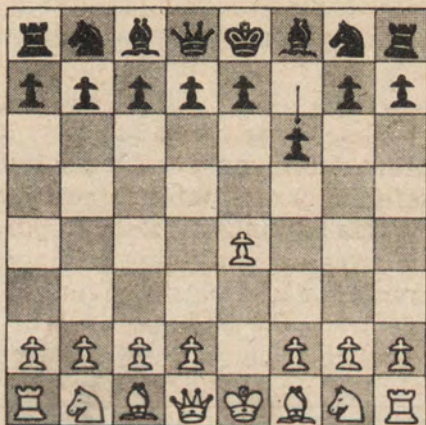


Figura 35.

Las blancas juegan 2. P4D para evitar P4R. Figura 36.

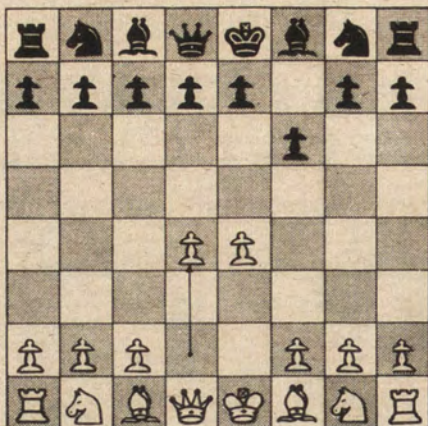


Figura 36.

Las negras juegan 2. ... P4CR??. Figura 37.

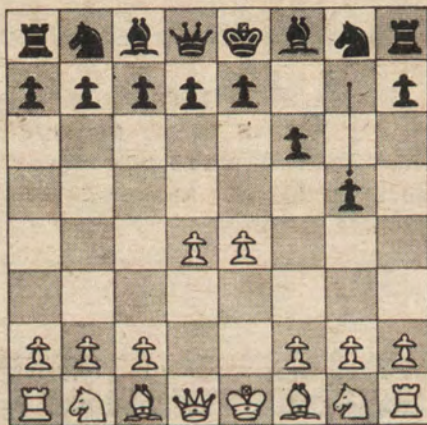


Figura 37.

Nótese que en el segundo movimiento de las negras (la anotación) es seguido de dos signos de interrogación. Esto sirve para indicar una mala jugada; las buenas jugadas se indican con signo de admiración (!). Al jugar las negras 2... P4CR?? han dado la facilidad a las blancas para un jaque mate inevitable.

Las blancas juegan 3. D5T + mate. Figura 38.

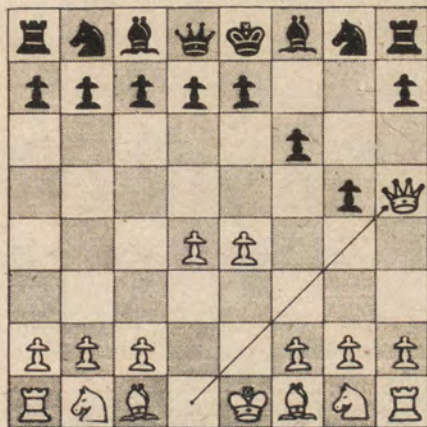


Figura 38.

La mala apertura de las negras hace que la partida sea la más rápida de todas. Una apertura de ajedrez está formada por una serie de movimientos regularizados por ambas partes y efectuados al principio del juego.



MOVIMIENTO DE LA DAMA SIN FIJARSE DEL ATAQUE CONTRARIO.

En esta partida veremos lo desastroso que es el movimiento consecutivo de la dama a una posición que puede ser atacada.

Las blancas juegan 1. P4R.
Figura 39.

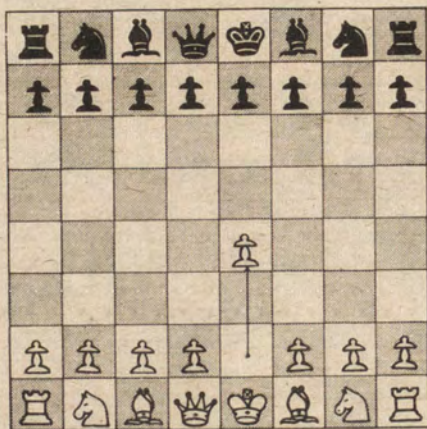


Figura 39.

Las negras juegan
1. ... P4R.
Figura 40.

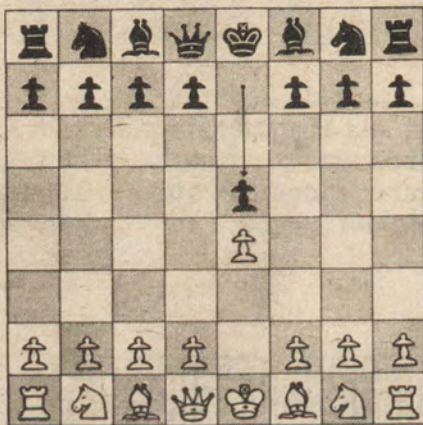


Figura 40.

Las blancas juegan 2. P4D. Figura 41.

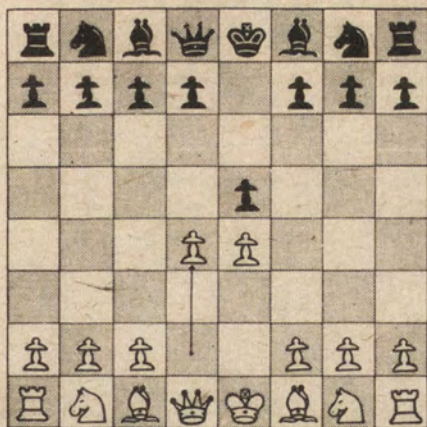


Figura 41.

Las negras juegan 2. ... PxP. Figura 42.

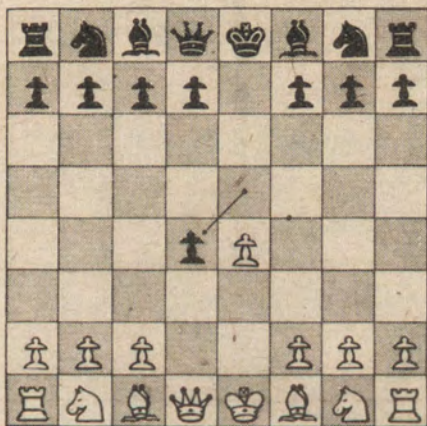


Figura 42.

Las blancas juegan 3. DxP. Figura 43.

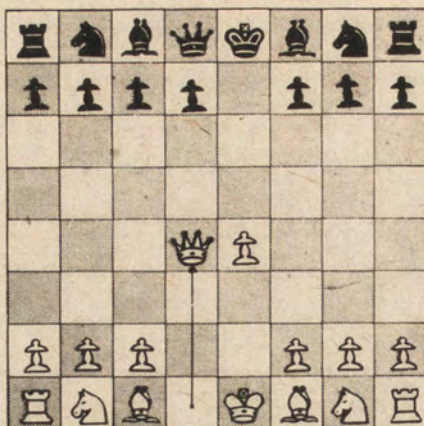


Figura 43.

Las negras juegan 3. ... C3AD. Figura 44.

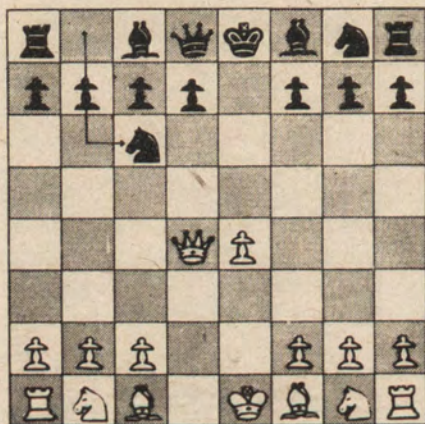


Figura 44.

Con esta jugada de las negras obligan a la dama blanca a buscar otra ubicación.

Las blancas juegan 4. D5D? Figura 45.

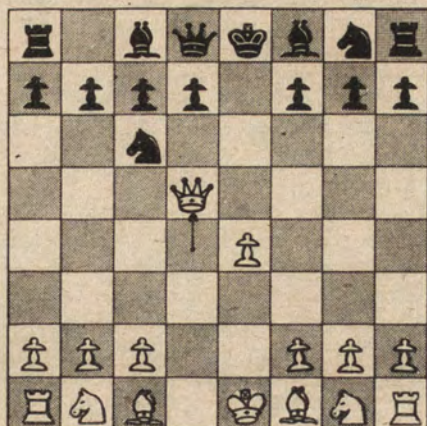


Figura 45.

Con esta jugada de las blancas hacen que las negras puedan desarrollar un mejor juego.

Las negras juegan 4. ... C3AR! Figura 46.

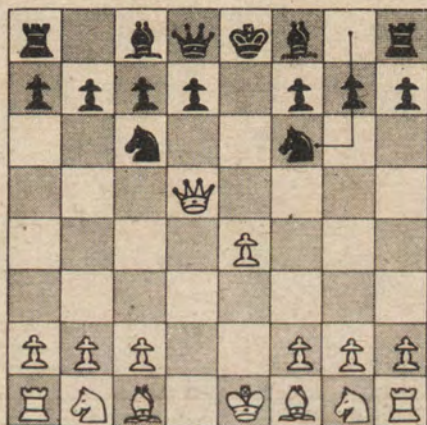


Figura 46.

Con esta jugada las negras obligan a la dama blanca a un nuevo movimiento.

Las blancas juegan 5. D5AR? Figura 47.

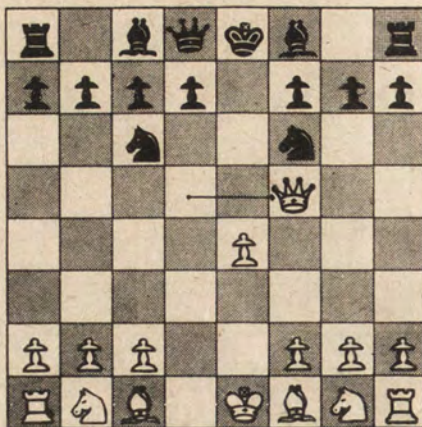


Figura 47.

Con esta jugada las blancas hacen tres movimientos consecutivos.

Las negras juegan 5. ... P4D! Figura 48.

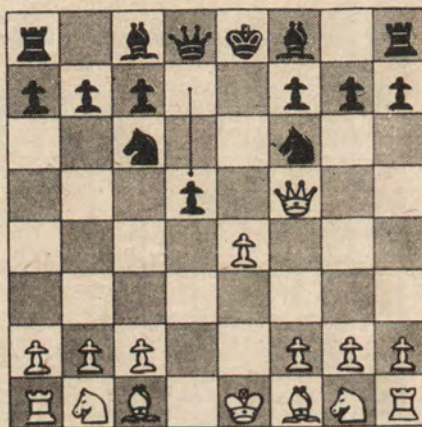


Figura 48.

Con este movimiento de las negras, la dama blanca es atacada nuevamente por el alfil.

Las blancas juegan 6. D3AR. Figura 49.

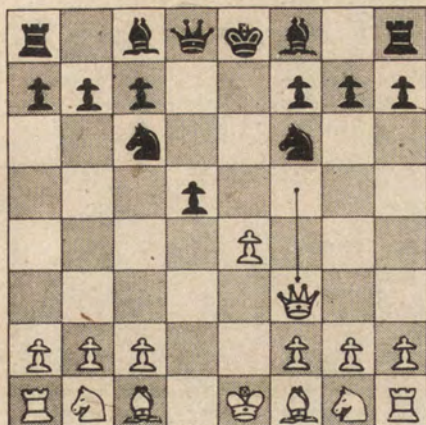


Figura 49.

La dama en su empeño por proteger el peón del rey pierde terreno.

Las negras juegan 6. ... Pxp! Figura 50.

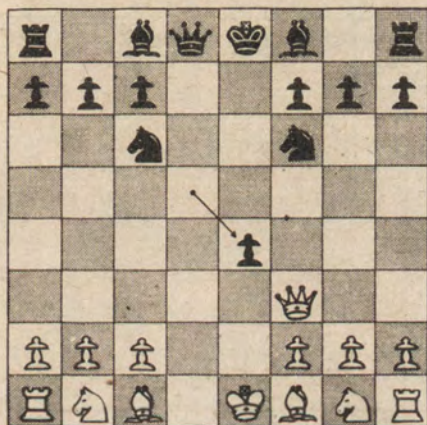


Figura 50.

Con esta jugada las negras logran un peón de ventaja y atacan nuevamente a la dama blanca.

Las blancas juegan 7. D3CR. Figura 51.

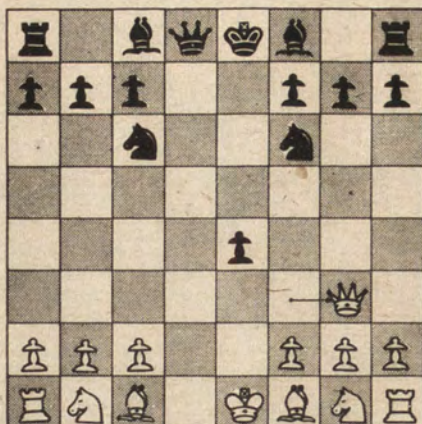


Figura 51.

La dama blanca no puede capturar el peón negro por estar este protegido por el caballo.

Las negras juegan 7. ... A5CR. Figura 52.

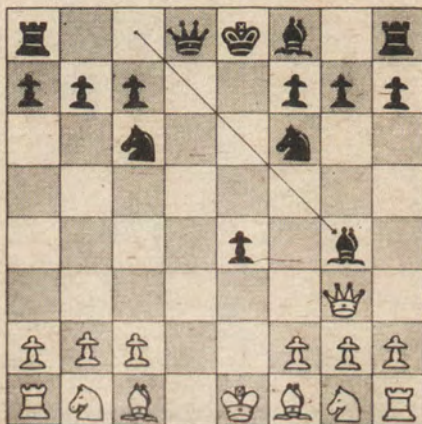


Figura 52.

Las blancas juegan 8. A4AR?? Figura 53.

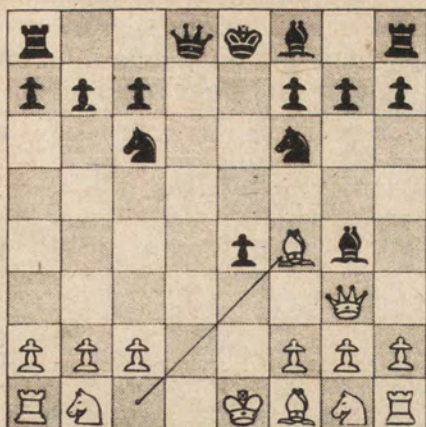


Figura 53.

Las blancas pretenden recuperar el peón perdido, pero no se dan cuenta de la posición de las piezas negras que amenazan mate.

Las negras juegan 8. ... D8D+ mate. Figura 54.

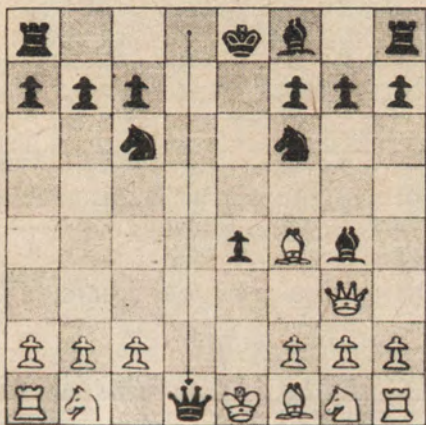


Figura 54.

Las negras aprovechando los errores de las blancas logran un jaque mate en ocho movimientos.

Si expresamos las jugadas que forman la anterior partida, de un modo corriente (sin diagramas) obtendremos:

BLANCAS	NEGRAS
1 P4R	P4R
2 P4D	PXP
3 DXP	C3AD
4 D5D?	C3AR!
5 D5AR?	P4D!
6 D3AR	PXP!
7 D3CR	A5CR
8 A4AR??	D8D mate

En vez de jaque mate, el término se acorta, diciendo solamente MATE.

El jaque

1) El rey está en jaque cuando su casilla se encuentra amenazada por una pieza contraria; se dice entonces que esta última da "jaque al rey".

En este diagrama damos un jaque corriente. Figura 55.

La torre se ha movido de 1T a 8T para dar un jaque horizontal. Figura 56.

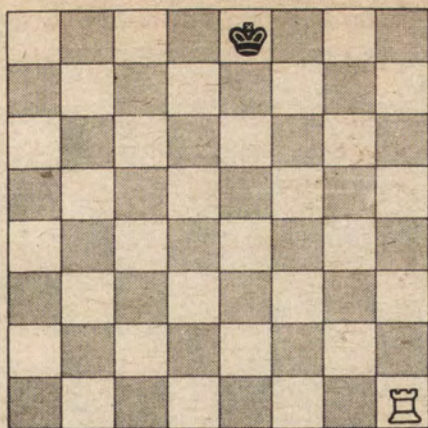


Figura 55.

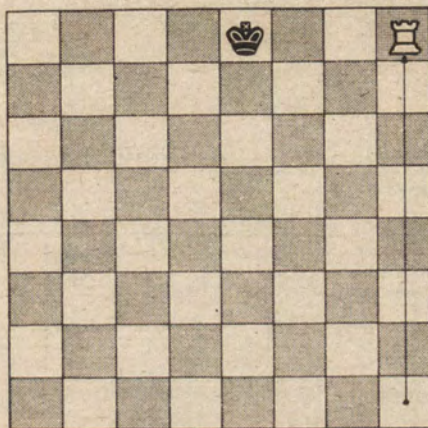


Figura 56.

Este tipo de jaque, en el cual una pieza se traslada a una determinada casilla para dar jaque, nos es ya familiar.

Pero hay otras posiciones en las cuales una pieza, que no está dando jaque, puede atacar al rey sin moverse; este se llama jaque descubierto.

Las blancas juegan A6D jaque! Su alfil ataca la torre y la torre da jaque al rey!. Figura 57.

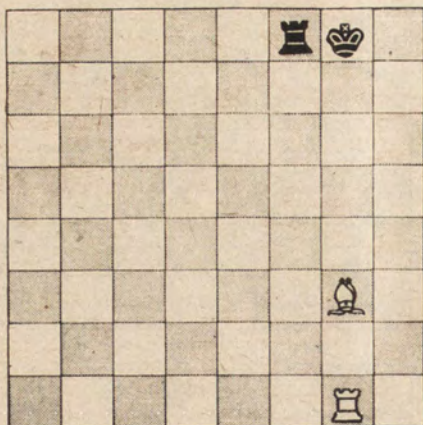


Figura 57.

La dama blanca en la casilla 3CD, no está dando jaque, por estar bloqueada por el peón blanco. ¿Y si este peón avanza? Figura 58.

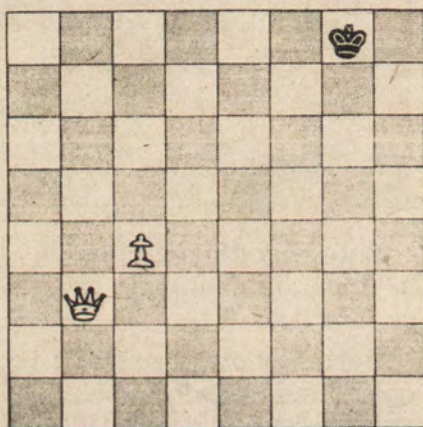


Figura 58.

Las blancas han jugado P5AD dando un jaque descubierto. Al avanzar el peón, abre la línea de ataque contra el rey negro. Figura 59.

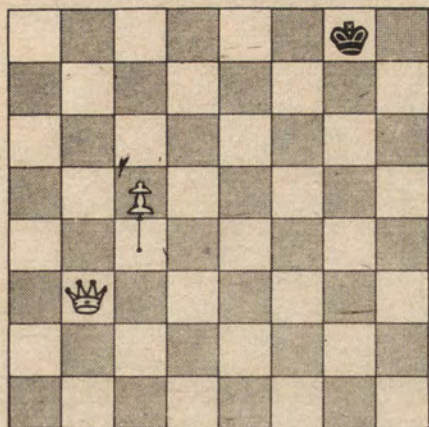


Figura 59.

Con un poco de imaginación, puede preverse cuántas posibilidades ofrece un jaque descubierto. En el supuesto de que la línea de ataque se descubra para un jaque, la pieza con la que se abre la línea de ataque puede atacar al mismo tiempo otra pieza.

EL JAQUE DOBLE

Esta es la forma más maligna de un jaque descubierto.

Ténganse en cuenta las siguientes observaciones en relación con un jaque doble: si la pieza que da el jaque queda bajo ataque o lo están las dos que dan el

jaque, ninguna puede ser capturada, porque la otra daría mate.

La posición en el tablero es para las blancas D1R y C6R y para las negras R1R, T1TD y D1D. Figura 60.

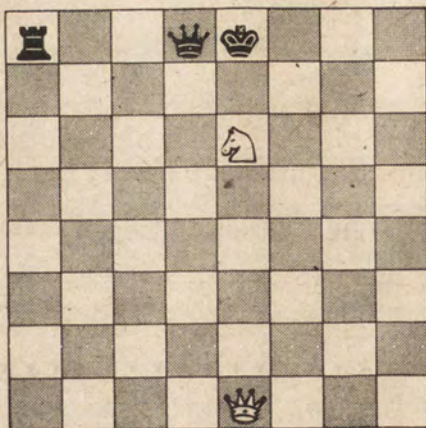


Figura 60.

Las blancas han jugado C7A jaque doble, porque al mover el caballo abren las líneas de ataque de la dama y las negras no pueden capturar el caballo; su único movimiento es el rey. Figura 61.

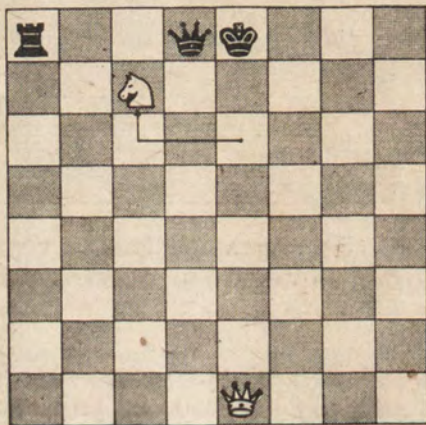


Figura 61.

Casi siempre el jaque doble produce efecto devastador, ya que si no conduce directamente al mate, raro será que no se obtenga con él, por lo menos, alguna ganancia material.

2) El jaque debe ser parado en la jugada inmediata. Si el jaque no puede eludirse, se llama mate.

Un jaque puede eludirse de la siguiente manera: a) cubriendo al rey; b) capturando a la pieza que da el jaque y c) moviendo el rey.

Las blancas juegan C7R+ (jaque): Figura 62.

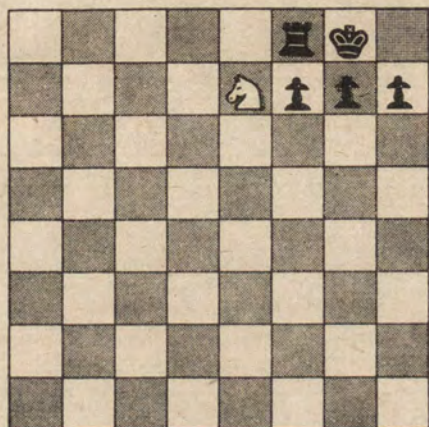


Figura 62.

Las negras juegan su rey a R1T, porque al no poder capturar, ni cubrir, su única jugada es moviendo el rey. Figura 63.

Las blancas juegan C3AR++. Con esta jugada las blancas han dado un jaque mate al rey negro, ya que este no puede eludir el jaque del blanco por ningún

lado; en este momento se da por terminada la partida. Figura 64.

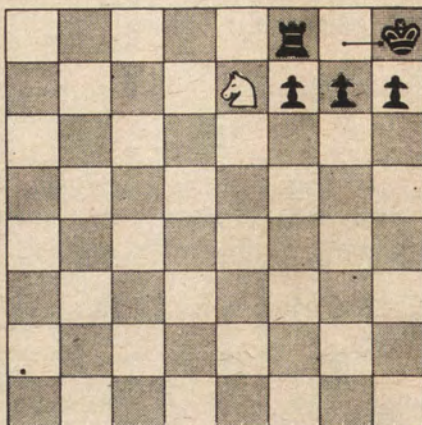


Figura 63.

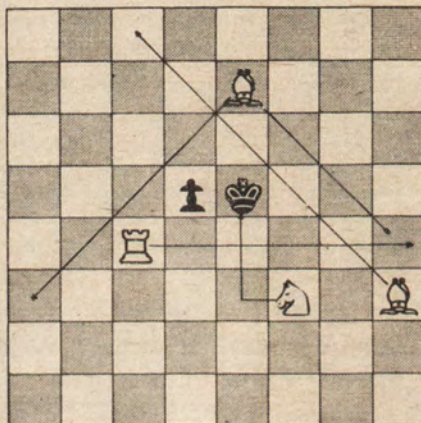


Figura 64.

3) Una pieza que cubre el jaque al rey de su color puede, al mismo tiempo dar jaque al rey contrario.

Las blancas juegan T1R+ (jaque). .Figura 65.

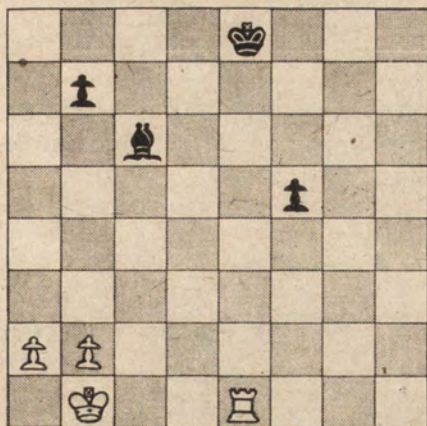


Figura 65.

Las negras juegan A5R+. Las negras con esta jugada han cubierto el jaque de su rey y al mismo tiempo dan jaque al rey blanco. Figura 66.

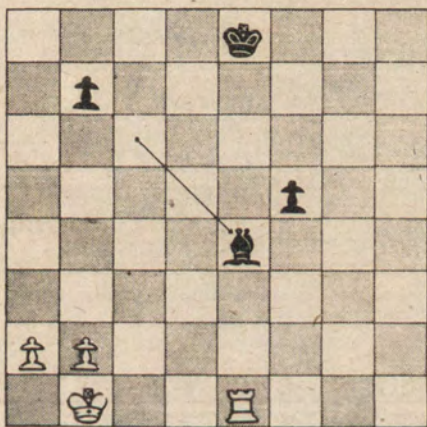


Figura 66.

La partida ganada

1) La partida es ganada por el jugador que ha dado mate al rey contrario.

2) La partida se considerará ganada por aquel de los jugadores cuyo adversario haya declarado que la abandona.

UNA BONITA PARTIDA JUGADA EN EL TORNEO DE SANTA MONICA

Comentada por CARLOS CUARTAS, maestro internacional, jugada por Najdorf y Fischer.

DEFENSA INDIA DEL REY

BLANCAS

Najdorf

1 P4D
2 P4AD
3 C3AD
4 P4R
5 A2R
6 A5C

NEGRAS

Fischer

C3AR
P3CR
A2C
P3D
0-0
P4A

Posición después de la 6. ... P4A. Figura 67.

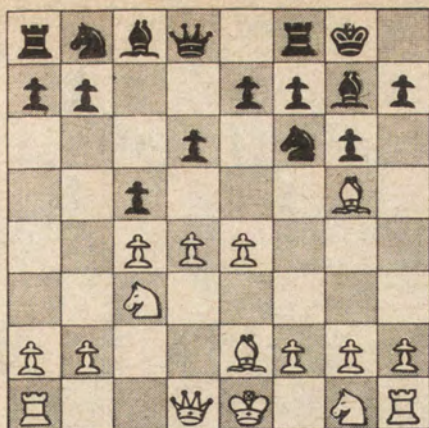


Figura 67.

Con esta jugada se salen del llamado sistema Petrosian contra la India del rey y tratan de jugar una Indo Benoni.

7 P5D
8 C3A
9 A4T
10 PAXP

P3R
P3TR
PxP
P4CR

Posición después de 10. ... P4CR. Figura 68.

Con este avance de peón, las negras inician un plan que al final resulta ser malo.

11 A3C
12 C2D

P4C

Malo sería 12 AxP por CxPR 13. CxC, P4T+, recuperando la pieza con mejor juego.

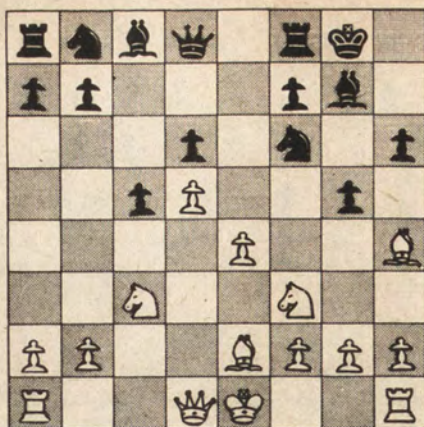


Figura 68.

BLANCAS

12 ...

13 0-0

14 D2A

Mucho mejor sería D2A

15 TD1R

NEGRAS

P3T

T1T

D2R?

CD2D

Posición después de 15 ... CD2D. Figura 69.

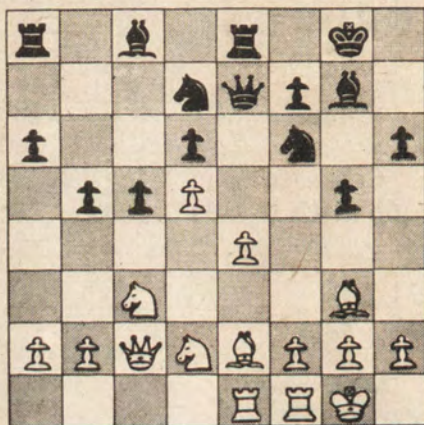


Figura 69.

BLANCAS

NEGRAS

16 P4TD.

Con este movimiento, las blancas consiguen la importante casilla cuarta para sus caballos.

16 ...

P5CD

17 C1D

C4R

18 C3R

C3C

19 C (3)4A

C5A

Esta jugada debilita el flanco rey, pero también con T1D posición negra, sería muy comprometida.

20 AxC

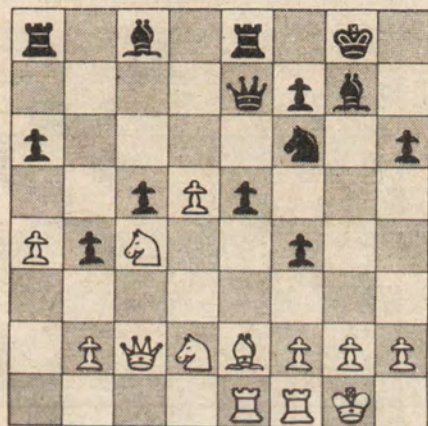
PxA

21 P5R!

Debido a la colocación incómoda de las piezas negras, este avance permite a las blancas obtener una posición ganadora.

21. ...

PxP



Posición después
de 21. ... PxP.
Figura 70.

Figura 70.

BLANCAS

22 A3A

NEGRAS

D1A

Se ve claro que otras jugadas no podrían abrigar ninguna esperanza.

23 CxP

A2C

24 C (2)4A!

TD1D

El peón no se podía capturar; porque si AxP 25 AxA CxA 26 C7D ganando la dama.

25 C6A

TxT

26 TxT

T1R

Posición después de 26. ... T1R. Figura 71.

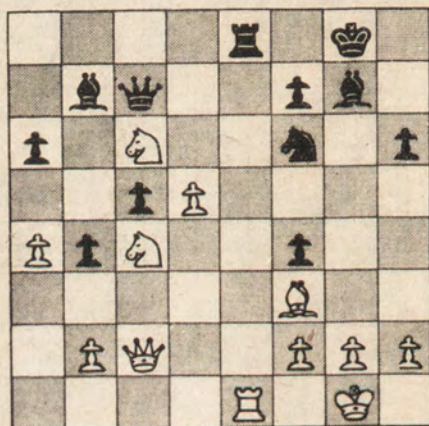


Figura 71.

BLANCAS

NEGRAS

27 T1D

T1A

28 P3T

C1R

Si CxP sería jugado C(6)5T.

29 C (6) 5T

T1C

30 D5A

C3D

Una jugada que tiene la ventaja de hacerle más fácil la tarea al blanco.

31 CxC

Posición después de la 31 CxC. Y las negras abandonaron porque pierden una pieza con CxA y ATxC. Figura 72.

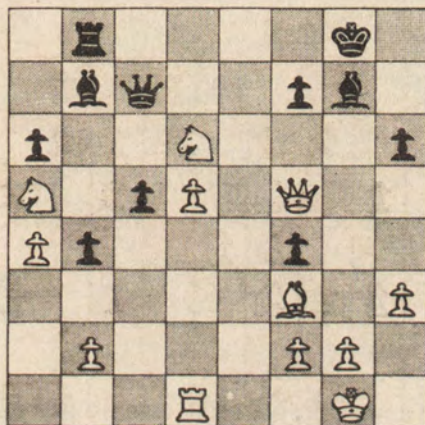


Figura 72.

La partida tablas

La partida es tablas, o sea empatada:

1) Cuando el rey del jugador que es mano no está en jaque, pero dicho jugador no puede ejecutar ningún movimiento. En este caso se dice que el rey está AHOGADO.

Le corresponde jugar al blanco, pero si no se puede mover se dice que está "ahogado". Figura 73.

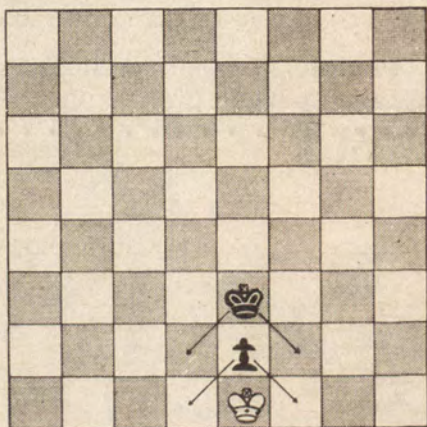


Figura 73.

- 2) Si así lo convienen los dos adversarios.
- 3) Por pedido de uno de los jugadores, cuando la misma posición se produce tres veces y otras tantas corresponda jugar al mismo contendor.

Se considera idéntica una posición si piezas de igual género y color ocupan las mismas casillas. El

derecho de reclamar el empate corresponde al adversario, si las posibilidades de mover esas piezas son las mismas.

a) Que está en condiciones de realizar un movimiento que reproducirá la posición, si previamente declarase el propósito de efectuar tal jugada.

b) Que debe responder a un movimiento por el cual la posición repetida se ha producido. Si un jugador ha movido sin reclamar el empate en el orden previsto en a) y b), pierde el derecho a hacerlo. Lo recupera, sin embargo, si la posición se reproduce una vez más y corresponde el turno de mover al mismo jugador.

Cada rey tiene una torre y se encuentran en la misma posición después de varios movimientos. En este caso se dice que hay tablas. Figura 74.

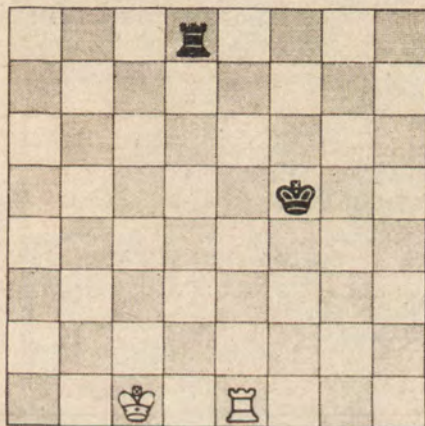
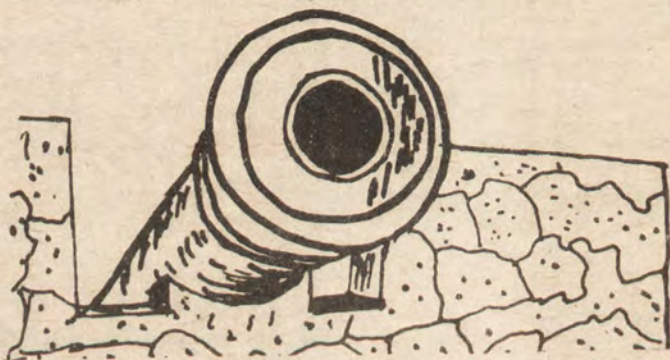


Figura 74.

4) Cuando el jugador que es mano demuestra que por lo menos se han efectuado cincuenta movimientos tanto por una como por otra parte, sin que se haya producido captura alguna ni se haya jugado un peón. Puede aumentarse el número de cincuenta movimientos para algunas posiciones determinadas, con la condición de que el número y las posiciones en cuestión hayan sido claramente fijadas por la teoría.

De acuerdo con lo resuelto por la Federación Internacional de Ajedrez, esta disposición es válida aún para las posiciones en que sea posible dar mate y para las que son evidentemente tablas. Es decir, que un jugador puede perder por excederse en el límite de tiempo de reflexión, aun en el caso de haber conseguido una posición que le diese derechos a reclamar tablas, y aunque se produjese un final de reyes solamente.

Nota: En el congreso de la Federación Internacional, realizado en 1962, se resolvió que en los torneos oficiales no se declarara tablas ninguna partida antes de haberse efectuado treinta jugadas.





SEGUNDA PARTE

CAPITULO I

La anotación de las partidas

Reglas suplementarias para las competencias.

1) Durante el transcurso del juego cada jugador está obligado a anotar la partida de sus jugadas y las del adversario, de una manera bien clara y legible en el formulario prescrito para la competencia. El formulario debe tener las siguientes características: nombre del torneo, fecha, hora, partida, piezas blancas, piezas negras, número del jugador, resultado, ganan blancas, ganan negras, tablas, aplazado para el día, hora, juez, Vo. Bo., director del torneo, y número de jugadas tanto para las blancas como para las negras.

Este es un modelo del formulario para cualquier torneo de ajedrez. Figura 75.

TORNEO DE AJEDREZ

Fecha _____ hora _____ partida _____

Blancas _____ No. _____

Negras _____ No. _____

Ganan: blancas negras tablas

Aplazada para el día _____ hora _____

Juez

Director torneo

No	BLANCAS	NEGRAS	No	BLANCAS	NEGRAS
1			26		
2			27		
3			28		
4			29		
5			30		
6			31		
7			32		
8			33		
9			34		
10			35		
11			36		
12			37		
13			38		
14			39		
15			40		
16			41		
17			42		
18			43		
19			44		
20			45		
21			46		
22			47		
23			48		
24			49		
25			50		

2) Si a causa de extremas dificultades de tiempo un jugador se encuentra en la imposibilidad evidente de cumplir con lo establecido en el inciso 1., ese jugador deberá anotar en el formulario el número de jugadas que se ejecuten. Una vez que desaparezcan las dificultades de tiempo, dicho jugador está obligado a anotar inmediatamente las jugadas omitidas. En este caso no tendrá derecho a reclamar la declaración de tablas por repetición de tres posiciones, aunque ello aparezca evidente al completarse en la planilla las jugadas que no fueron anotadas, de acuerdo con lo estipulado en el inciso 1.

La expresión "extremas dificultades de tiempo", no puede definirse con exactitud. Le corresponde al juez, teniendo en cuenta el tiempo, cantidad de movimientos y características de la posición, decidir si un jugador se encuentra en una situación que sea igual a dicha expresión, siendo su fallo decisivo. Si el juez considera que no es así, y a pesar de ello el jugador se niega a anotar la partida según lo determinado en el inciso 1, deberá aplicarse. El jugador que durante la partida, rehuse cumplir con las disposiciones de la presente reglamentación, perderá la partida.

El empleo del reloj de ajedrez

En un torneo nacional o internacional el reloj de ajedrez es tan indispensable como el mismo tablero, porque con este reloj se puede ganar o perder una partida. Se gana una partida con el reloj de ajedrez cuando el contendor no logra completar sus jugadas

en el límite de tiempo establecido por el reglamento. Generalmente el tiempo establecido para la duración de una partida de ajedrez es de dos horas por jugador, o llegar a 40 jugadas para un aplazamiento.

El reloj de ajedrez es gemelo, es decir, tiene dos relojes, uno para cada jugador. En un tiempo dado, cada jugador debe hacer un número determinado de movimientos. Figura 76.

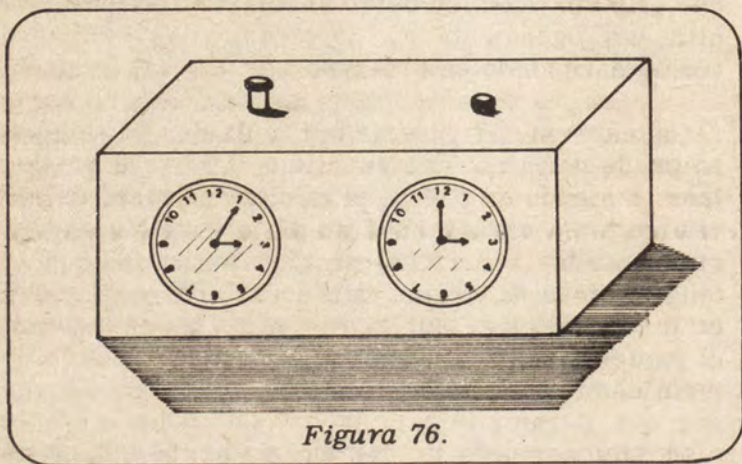


Figura 76.

El registro del tiempo de cada jugador se efectúa por medio de un dispositivo especial. El reloj de las piezas blancas se pone en marcha, mientras que el reloj de las piezas negras se encuentra detenido.

Cuando el jugador de las piezas blancas ha jugado, detiene su reloj oprimiendo un botón que al mismo tiempo pone en marcha el reloj de las piezas negras; el jugador de las piezas negras no podrá detener su reloj mientras no haya ejecutado la jugada. Cuando el

jugador de las piezas negras ha completado la jugada puede oprimir el botón de su reloj para detenerlo y poner en marcha el de las piezas blancas, y así sucesivamente.

El reloj de ajedrez es indispensable en toda competencia o torneo.

Suspensión y reanudación de la partida

En el caso de que después de vencido el tiempo fijado para la duración de la partida, esta no hubiere terminado, el competidor a quien corresponda jugar debe anotar el siguiente movimiento y registrar la anotación completa en su formulario, el cual, junto con el de su adversario, pondrá bajo sobre que cerrará enseguida. Si el jugador ejecuta dicho movimiento sobre el tablero debe escribirlo en su formulario y proceder igualmente como queda indicado.

En el sobre se indicarán:

a) Los nombres de los jugadores; b) la posición en el momento de la suspensión y c) el nombre del jugador que ha escrito su movimiento.

El sobre debe quedar debidamente guardado.

Aplazamiento de una partida después del límite de tiempo.

Posición después de la jugada 45 donde quedó aplazada la partida; se toma la hoja con la jugada que

reanudará la partida y se coloca en un sobre junto con los formularios y la ubicación de las piezas; en este caso sería:

Blancas: T1TD, T1AR, R2D, P2CR, P3TD, C3AR, P4CD, P4CR, C5D, D6AD.

Negras: T1TD, D1D, T1AR, R1CR, P2TD, P2AR, P2CR, P3TR, P5D.

Juegan las blancas y su jugada secreta para la reanudación es la siguiente:

T (1T) 1R. Figura 77.

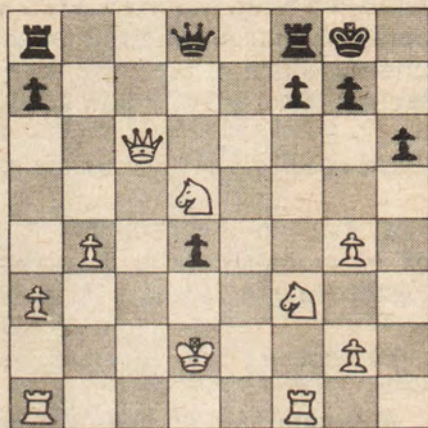


Figura 77.

REANUDACION DE LA PARTIDA

En el momento de reanudar la partida, en presencia del juez del torneo y de los dos jugadores será

abierto el sobre sellado y la posición será reproducida sobre el tablero, esperando la jugada secreta.

El sobre no será abierto si no está presente el jugador a quien corresponde mover, es decir, aquella quien corresponde responder a la jugada guardada bajo sobre.

Si el jugador que depositó su movimiento estuviera ausente, el otro no quedará obligado a responder sobre el tablero a la jugada secreta. Si el sobre con la jugada secreta anotada en el momento de la suspensión hubiera desaparecido y no fuera posible reproducirlo por mutuo acuerdo de los jugadores la partida será anulada y se efectuará otra en sustitución de la suspendida.

La pérdida de la partida

Una partida es perdida por un jugador:

1) Que no haya cumplido el número prescrito de movimientos en el tiempo fijado.

2) Que se presente ante el tablero con más de una hora de retraso.

Esta disposición rige también para la reanudación de partidas suspendidas.

3) Cuando se haya dejado en el sobre una jugada cuya significación real sea imposible de establecer. Debe quedar claramente determinado que no solo cuando la anotación sea imprecisa, sino también cuando indique claramente una movida irregular, le

incumbe al juez determinar si existe duda acerca de la jugada que uno de los participantes realmente ha tenido intención de anotar.

4) Que durante la partida, se rehuse a cumplir con las reglas establecidas para todo torneo de ajedrez.

Las competencias

Para poder hacer un torneo de ajedrez en cualquier otra parte y lugar es necesario un comité que dirija dicho torneo o evento. El comité se encargará de:

1) Hacer las inscripciones, promover por medio de carteles o volantes la realización del campeonato o torneo de ajedrez e invitar a todo mundo para que participe.

2) Seleccionar los participantes por grupos de 4, 6, 8, 10 y 12, de acuerdo con la cantidad de inscritos.

3) Elaborar las planillas o formularios para la anotación de las partidas, teniendo en cuenta que para cada jugador se requiere una planilla por partido.

4) Programar la fecha de iniciación y la de finalización del torneo.

5) Conseguir financiación para el torneo solicitando ayuda al municipio, a las empresas comerciales y a la comunidad.

6) Nombrar jueces para las competencias.

7) Hacer cuadro general de los participantes donde se debe incluir fecha y día de juego con su puntuación correspondiente.

8) Tener al día el cuadro a medida que se realicen las partidas; el que gane una partida gana un punto, el que empata una partida gana medio punto, y el que pierde una partida no gana punto y se le coloca cero (0).

9) Determinar el valor de las inscripciones.

Número de participantes:

Si tenemos 60 participantes, se formarán 6 grupos de 10 participantes; por cada grupo de 10 se eliminarán a 8 y pasarán 2 a la ronda final, para quedar un solo grupo de 12, del que al final saldrá un vencedor.

Lo mismo se aplicará si fueran 40, 30, 20, participantes, buscando la forma más práctica y emotiva para el torneo. Ejemplo:

Se está efectuando un campeonato zonal de ajedrez; se inscribieron 40 jugadores que se dividieron en 5 grupos de 8 cada uno mediante sorteo.

En este campeonato clasifican los dos primeros de cada grupo para tener una final de 10 jugadores de donde saldrá un campeón, un subcampeón y un jugador en tercer lugar.

Este es el cuadro de los participantes de un grupo; cada jugador tiene designado un número con el que jugará durante todo el campeonato cuando se trate de un solo grupo, de lo contrario se le asignará un número para las eliminatorias y otro si pasa a la final. Figura 78.

N	NOMBRE	NÚMERO								PUNTOS								CL
		1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Carlos M.	■							0									
2	Julio S.		■					1										
3	Víctor A.			■		1												
4	Jaime H.				■													
5	Andrés L.					0												
6	Guillermo M.					1												
7	Gustavo S.																	
8	Hugo M.	1																

Figura 78.

En la primera fecha les correspondió jugar así: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5; siempre el primer número jugará con las blancas y el segundo con las negras; aquí el número 1, que corresponde a Carlos M., jugará con las blancas y el número 8 que es Hugo M., jugará con las negras. Los resultados de esta fecha fueron los siguientes:

	BLANCAS	NEGRAS
El 1 pierde con el 8	0	1
El 2 le gana al 7	1	0
El 3 hace tablas con el 6	1/2	1/2
El 4 gana con el 5	1	0

Trasladando estos resultados al cuadro tenemos lo siguiente:

El 1 al perder con el 8 no ganó punto; entonces colocamos 0 debajo del número 8 por la línea del número 1.

El 8 al ganarle al número 1 obtiene un punto que se coloca debajo del número 1 por la fila del número 8 y al mismo tiempo se rellenan los cuadritos que indican que ganó un punto.

En la misma fecha el número 2 le gana al número 7; entonces se coloca el punto debajo del número 7 por la línea del número 2 y el 0 debajo del número 2 por la línea del número 7.

En la misma fecha el número 3 hace tablas con el número 6; entonces se coloca 1/2 punto debajo del

número 6 por la línea del número 3, y 1/2 punto debajo del número 3 por la línea del número 6; cada número rellena un cuadrado, indicando que ha ganado medio punto por la línea que le corresponda en el cuadro de puntos.

En la misma fecha el número 4 le gana al número 5; entonces se coloca el punto debajo del número 5 por la línea del número 4 y el 0 debajo del número 4 por la línea del número 5 y rellinando dos cuadros por la línea del número 4 se indica que ha ganado un punto.

Como se puede apreciar al mirar el cuadro, aparecen los puntos ganados, con quienes se ha jugado y cuáles partidas hacen falta por jugar.

En este cuadro hay ocho jugadores y el jugador que más puntos obtenga tendrá 7 y su clasificación será de 7 puntos siendo campeón de su grupo.

Todo cuadro debe tener en la parte principal la fecha del encuentro y la forma en que se harán los encuentros. Por ejemplo para nuestro cuadro tenemos:

PARTIDA	FECHA	PARTICIPANTES			
1		1-8	2-7	3-6	4-5
2		8-5	6-4	7-3	1-2
3		2-8	3-1	4-7	5-6
4		8-6	7-5	1-4	2-3
5		3-8	4-2	5-1	6-7
6		8-7	1-6	2-5	3-4
7		4-8	5-3	6-2	7-1



CAPITULO II

Anotación del sistema descriptivo

Las piezas se designan por su inicial. Los peones no se distinguen de modo especial. En cambio, las torres, los caballos y los alfiles del lado del rey y de la dama se distinguen con el agregado de la letra R y D, respectivamente.

Las ocho columnas se indican de izquierda a derecha para las piezas blancas y de derecha a izquierda para las piezas negras.

Columna de la torre de la dama	=	TD
Columna del caballo de la dama	=	CD
Columna del alfil de la dama	=	AD
Columna de la dama	=	D

Columna del rey	=	R
Columna del alfil del rey	=	AR
Columna del caballo del rey	=	CR
Columna de torre del rey	=	TR

Las ocho filas van numeradas del uno al ocho, a partir de la primera fila, tanto para las piezas blancas como para las negras.

Para hacer un movimiento se indica la inicial de la pieza movida y el cuadro de llegada. Ejemplo: D5TR.

Esto indica que la dama pasa a la quinta casilla de la columna de la torre del rey. Figura 79.

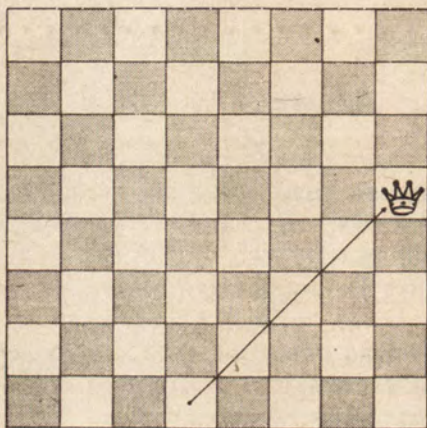


Figura 79.

Cuando dos piezas semejantes pueden trasladarse a la misma casilla, se indica C (3AD) 5D, lo cual identifica que de los dos caballos, el que se halla en la tercera casilla de la columna del alfil de la

dama, es movido a la quinta casilla de la columna de la dama.

Observemos cómo se desplazó el caballo:

Los caballos se encuentran en C3AD y C4AR; juntos pueden moverse a las casillas 2R y 5D, en este caso se movió a 5D el caballo que estaba en la casilla 3 del alfil de la dama. Figura 80.

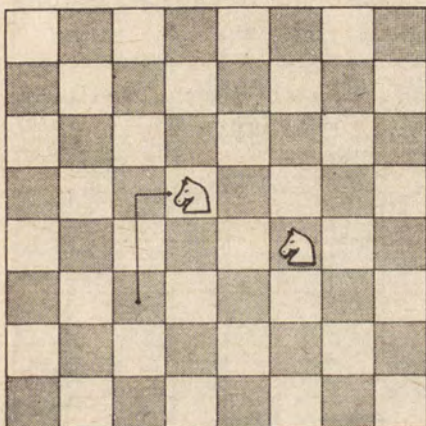


Figura 80.

En el presente diagrama, si el caballo captura el peón negro que está a una casilla de coronar, debe anotarse CxP (7A); pero si captura el otro peón, debe anotarse CxP (3A). Figura 81.

En esta posición, si la dama blanca captura al peón negro que está frente al rey blanco, la forma de anotar es: DxP (7T). Si captura cualquiera de los otros peones se anotará así: DxP (2CD), o bien DxP (2CR). Figura 82.

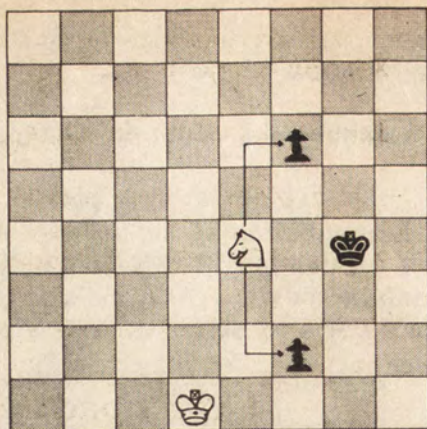


Figura 81.

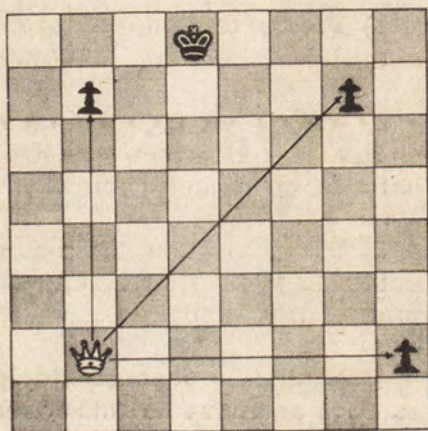


Figura 82.

Abreviaturas

0-0 indica: enroque con la torre del rey (enroque corto). También puede ponerse: enroque TR.

0-0-0 indica: enroque con la torre de la dama (enroque largo). También puede ponerse: enroque TD

X- equivale a: toma.

Jaque o + indica: da jaque.

! quiere decir: bien jugado.

? quiere decir: mal jugado.

Expresiones corrientes

1) **Pieza:** término general que comprende en su significado todos los trebejos (fichas).

2) **Cubrir un jaque:** colocar una pieza entre otra contraria y el propio rey. Un jaque dado por un caballo no puede ser cubierto.

3) **Pieza clavada:** se denomina así a la pieza que cubre un jaque y cuya acción se ve, por ello, suprimida o dificultada.

4) **Jaque a la descubierta:** jaque dado por una pieza cuya amenaza ha sido desenmascarada por el movimiento de otra.

5) **Jaque doble:** jaque simultáneo obtenido por el traslado de una pieza que lo da y, al mismo tiempo, permite la acción de otra pieza que a su vez da jaque.

6) **Enroque largo:** indica enroque con torre de la dama.

7) **Enroque corto:** indica enroque con torre del rey.

8) **Ganar calidad:** cambiar un alfil o un caballo por una torre.

9) **Perder calidad:** cambiar una torre por un alfil o un caballo.

10) **Acomodo:** expresión empleada por el jugador cuando acomoda una pieza en su casilla.

Organización de torneos

Uno de los problemas más serios con que tropiezan los organizadores de torneos y aun los aficionados que realizan competencias amistosas en el hogar, es el de constituir "fixtures" perfectos de manera que todos actúen contra todos sin perder ninguna fecha. Para facilitar la realización de los mismos y aun para que al efectuar un sorteo de jugadores en los grandes torneos internacionales, todos sepan en qué forma se desarrollarán las partidas, se ha adoptado en el mundo un sistema uniforme de "fixtures" de manera que nadie que tenga un "fixture" a su disposición pueda ignorar el orden en que se desarrollarán las partidas.

Por ejemplo, si en un torneo de diez maestros se anuncia que en el sorteo le ha correspondido a Fischer el número 3 y al soviético Korchnoi el número 8, observamos que juegan en la primera rueda y que le corresponderán las blancas al primero, ya que en

todos los casos el primero nombrado de cada pareja de números conduce las blancas.

De ser impar el número de participantes no se utiliza la primera columna de cada tabla y, en consecuencia, queda libre el que tenga el número más bajo en dicha columna. Para facilitar, pues, la tarea de los organizadores de torneos hay una serie de tablas para competencia que reúnen de 3 a 4 participantes, hasta once y doce.

Tabla para 3 y 4 participantes.

- 1a. fecha 1-4 2-3
- 2a. fecha 4-3 1-2
- 3a. fecha 2-4 3-1
- 4a. fecha

Tabla para 5 y 6 participantes:

- 1a. fecha 1-6 2-5 3-4
- 2a. fecha 6-4 5-3 1-2
- 3a. fecha 2-6 3-1 4-5
- 4a. fecha 6-5 1-4 2-3
- 5a. fecha 3-6 4-2 5-1

Tabla para 7 y 8 participantes

- 1a. fecha 1-8 2-7 3-6 4-5
- 2a. fecha 8-5 6-4 7-3 1-2
- 3a. fecha 2-8 3-1 4-7 5-6
- 4a. fecha 8-6 7-5 1-4 2-3
- 5a. fecha 3-8 4-2 5-1 6-7
- 6a. fecha 8-7 1-6 2-5 3-4
- 7a. fecha 4-8 5-3 6-2 7-1

Tabla para 9 y 10 participantes

1a. fecha	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
2a. fecha	10- 6	7-5	8-4	9-3	1-2
3a. fecha	2-10	3-1	4-9	5-8	6-7
4a. fecha	10- 7	8-6	9-5	1-4	2-3
5a. fecha	3-10	4-2	5-1	6-9	7-8
6a. fecha	10- 8	9-7	1-6	2-5	3-4
7a. fecha	4-10	5-3	6-2	7-1	8-9
8a. fecha	10- 9	1-8	2-7	3-6	4-5
9a. fecha	5-10	6-4	7-3	8-2	9-1

Tabla para 11 y 12 participantes

Fechas

1a.	1-12	2-11	3-10	4- 9	5- 8	6- 7
2a.	12- 7	8- 6	9- 5	10- 4	11- 3	1- 2
3a.	2-12	3- 1	4-11	5-10	6- 9	7- 8
4a.	12- 8	9- 7	10- 6	11- 5	1- 4	2- 3
5a.	3-12	4- 2	5- 1	6-11	7-10	8- 9
6a.	12- 9	10- 8	11- 7	1- 6	2- 5	3- 4
7a.	4-12	5- 3	6- 2	7- 1	8-11	9-10
8a.	12-10	11- 9	1- 8	2- 7	3- 6	4- 5
9a.	5-12	6- 4	7- 3	8- 2	9- 1	10-11
10a.	12-11	1-10	2- 9	3- 8	4- 7	5- 6
11a.	6-12	7- 5	8- 4	9- 4	10- 2	11- 1

Partidas de torneos

Torneo de Santa Mónica

BLANCAS

NEGRAS

Larsen

Petrosian

- 1 P4R
- 2 C3AR
- 3 P4D
- 4 CxP
- 5 A3R
- 6 P4AD
- 7 C3AD
- 8 DxC
- 9 D1D
- 10 D2D

- P4AD
- C3AD
- PxP
- P3CR
- A2C
- C3A
- C5CR
- CxC
- C3R
- P3D

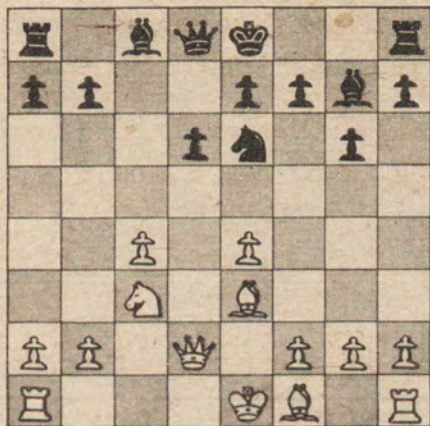


Figura 83.

Posición después de 10. ... P3D. Las blancas toman medida preventiva, pues las negras amenazan doblar los peones en la columna del alfil, dama tomando AxC y cubrir su enroque con el caballo de 3R, para subsanar la falta del alfil. Figura 83.

11	A2R	A2D
12	O-O	O-O
13	TD1D	A3AD
14	C5D	T1R
15	P4A	C2A
16	P5AR	C3T
17	A4C!	C4A
18	PxP	PTxP
19	D2AR	T1AR
20	P5R!!	AxP

Posición después de 20 ... AxP. Interesante sacrificio de desviación que al obligar prácticamente a tomar en 4R al alfil de las negras, penetrarán hasta 6T vía 4T con su dama. Figura 84.

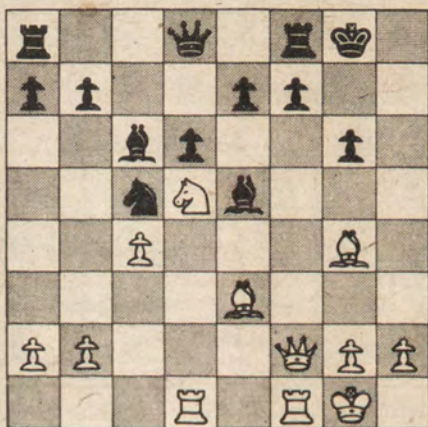


Figura 84.

- 21 D4T
- 22 TxA
- 23 T3A
- 24 D6T
- 25 DxP!!
- 26 TxC
- 27 A6R+
- 28 TxT
- 29 T5C
- 30 T3C!

- AxC
- C3R
- A3A
- A2C
- C5A
- PxD
- T2A
- R1T
- P4C

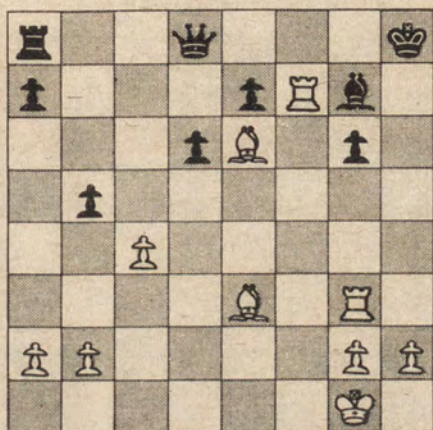
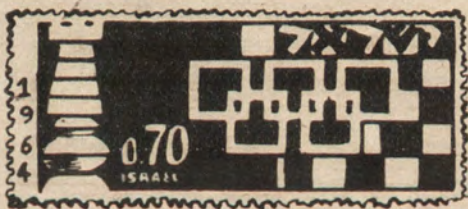


Figura 85.

Posición después de 30. ... T3C!, en donde las negras abandonaron. Figura 85.



TORNEO ACPO

BLANCAS

José Contreras

- 1 P4R
- 2 A4AD
- 3 D3AR
- 4 P3D
- 5 PxP

NEGRAS

Rodrigo
Campuzano

- P3R
- P3CD
- A2C
- P4D
- PxP

Posición después de 5. ... PxP. Las negras ejercen una presión a las blancas con su peón 4D. Figura 86.

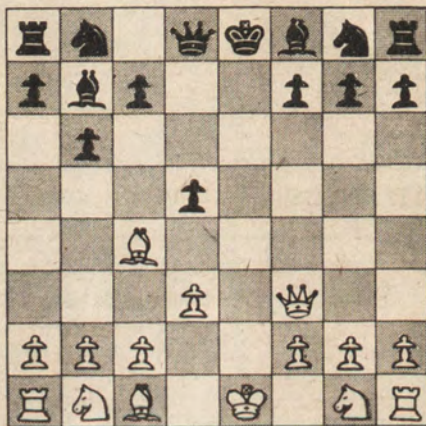


Figura 86.

6 D3R+
 7 A5C+
 8 P3AR
 9 P3CD
 10 A2C

A2R
 C2D
 C3AR
 0-0
 T1R!

Posición después de la 10. ... T1R. Con esta jugada las negras amenazan un jaque al descubierto. Figura 87.

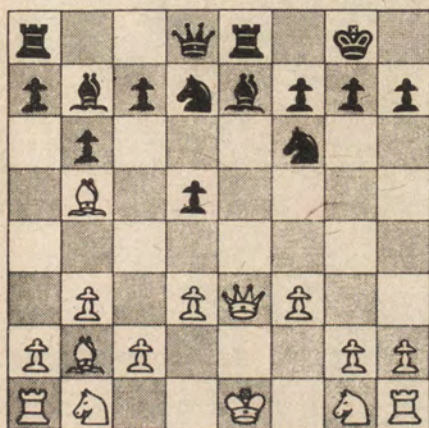


Figura 87.

11 D5C?
 12 R1D?

A5C+
 T8T+mate

Posición después de 12. ... T8T+mate. Las negras atacan con su alfil y la torre en jaque doble, lo que impide a las blancas cubrir el jaque y obligándolo a moverse, a R1D? era mejor R2A sacrificando la dama por un caballo. Figura 88.

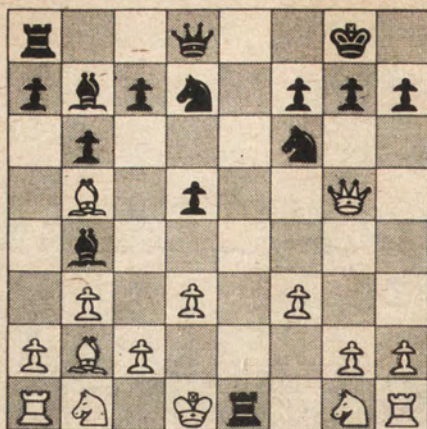


Figura 88.

TORNEO ACPO

BLANCAS

Eduardo Tovar

- 1 P4D
- 2 P3AR
- 3 P4R
- 4 A5CD
- 5 C3AD

NEGRAS

Jaime González

- P4D
- C3AD
- PxP
- C3AR
- P3R

Posición después de 5. ... P3R. Las negras tienen un peón de ventaja. Figura 89.

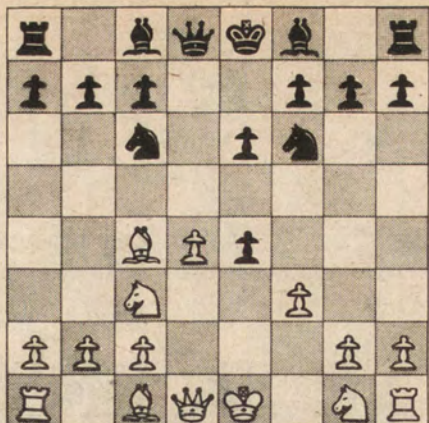


Figura 89.

- 6 A5C
- 7 PXP
- 8 A2D
- 9 AxA
- 10 C3T

- A5C
- P3TR
- AxC
- C (3AR)xP
- D5T+

Posición después de 10. ... D5T+. Con este jaque las negras buscan el mate. Figura 90.

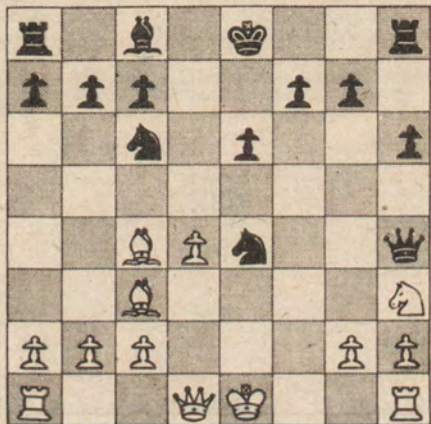


Figura 90.

11 R1A
 12 D3A
 13 D3D
 14 T (1TD)1R
 15 A4CD

0-0
 CxP!
 P4R
 A4A
 T(1A)1D

Posición después de 15. ... T(1A)1D. Las blancas no pueden contener el avance negro. Figura 91.

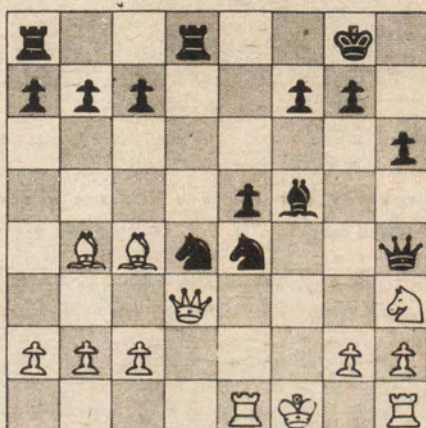


Figura 91.

16 D4AD
 17 DxC
 18 DxC
 19 AxT
 20 T1D

CxP
 C7D+
 TxD
 T1D
 AxC

Posición después de 20. ... AxC. El material de las blancas es superior. Figura 92.

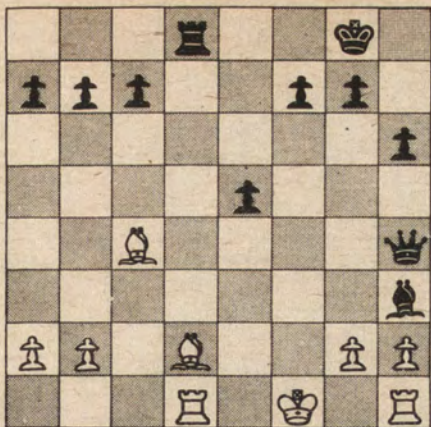


Figura 92.

- 21 PxA
- 22 R1C
- 23 T1A
- 24 R2A
- 25 R3R
- 26 R3AR

- DxP+
- D6AR
- D4C+
- TxA+
- D5D+
- D5AR+mate

Posición después de 26... D5AR+mate. Las negras dan mate al rey blanco con jaque perpetuo y obligatorio, sin poder cubrirse. Figura 93.

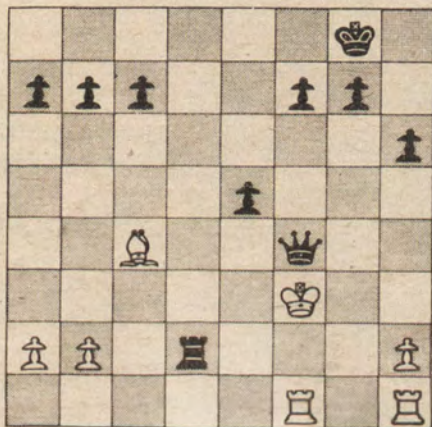


Figura 93.

TERCERA PARTE

CAPITULO I

Apertura y finalización

Gámbito de la dama

Esta apertura que se comienza con el peón de dama, por lo general presenta problemas de posición, pero puede conducir a brillantes ataques contra el rey negro. Ejemplo:

BLANCAS

- 1 P4D
- 2 P4AD
- 3 CR3A
- 4 P3R
- 5 AxP

NEGRAS

- P4D
- PxP
- P3TD
- A5C
- P3R

Posición después de 5. ... P3R. El segundo movimiento de las negras permite con frecuencia que las blancas mantengan un centro firme. Figura 94.

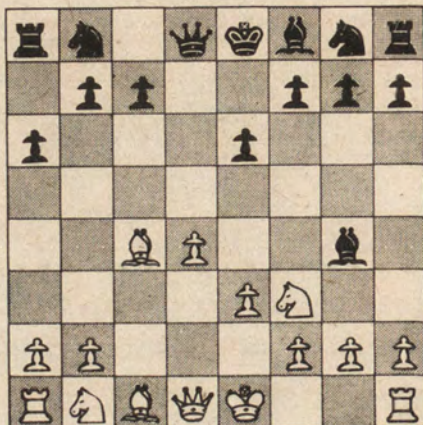


Figura 94.

6 0-0
 7 P3TR
 8 C3A

C3AR
 A4T
 C3A

Posición después de 8. ... C3A. Las blancas son más libres; las negras están a la defensiva. Figura 95.

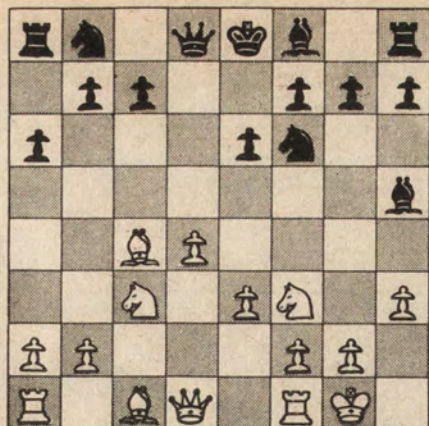


Figura 95.

Defensa india del rey y otras

Esta apertura es una contestación al gámbito de dama y pone a prueba la destreza de los jugadores.

BLANCAS

- 1 P4D
- 2 P4AD
- 3 C3AD
- 4 P4R
- 5 P3CR
- 6 A2C
- 7 CR2R
- 8 0-0

NEGRAS

- C3AR
- P3CR
- A2C
- P3D
- CD2D
- 0-0
- P4R
- T1R

Posición después de 8. ... T1R. Las blancas tienen un ligero control sobre el centro. Pero las negras tienen espacio para moverse. Figura 96.

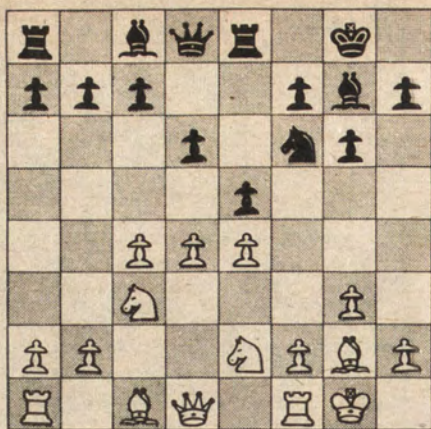


Figura 96.

Defensa francesa

Esta defensa es conservadora y apropiada para jugadores que quieren una defensa fuerte; sin embargo, a veces no cumple esos propósitos.

BLANCAS

- 1 P4R
- 2 P4D
- 3 C3AD
- 4 P5R
- 5 P3TD
- 6 PxA
- 7 D4C
- 8 PxP
- 9 R1D
- 10 C3A

NEGRAS

- P3R
- P4D
- A5C
- P4AD
- AxC+
- C2R
- PxP
- D2A
- 0-0
- P3A

- Posición después de la 10. ... P3A. Las blancas mantienen una ligera iniciativa. Las negras tienen mejor su defensa. Figura 97.

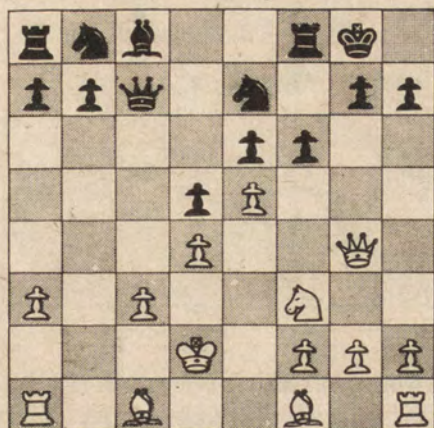


Figura 97.

Grandes finales

La finalización de una partida de ajedrez para los jugadores, es la parte más importante porque con ello se puede ganar una partida que aparentemente estaba perdida.

En esta partida se ve claramente la superioridad de las negras y que si les tocara jugar darían mate en una jugada $DxT+$; pero le corresponde jugar a las blancas.

Posición a la jugada 35 ... A3AD. Con esta jugada las negras intentan dar mate en una jugada. Figura 98.

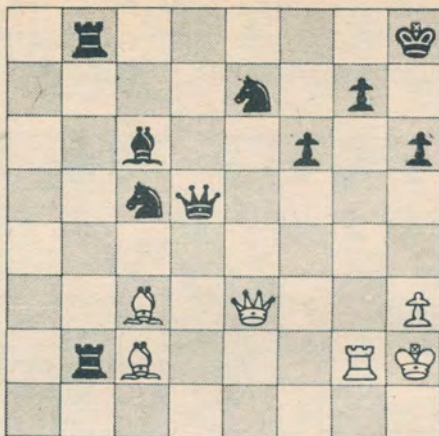


Figura 98.

Las blancas están atentas al peligro y podrían jugar 36. D3C. Para evitar el mate las negras jugarían 36 ... DxT+ 37 DxD AxD 38 RxA TxA+ perdiendo el otro alfil, y esto les daría el triunfo a las negras.

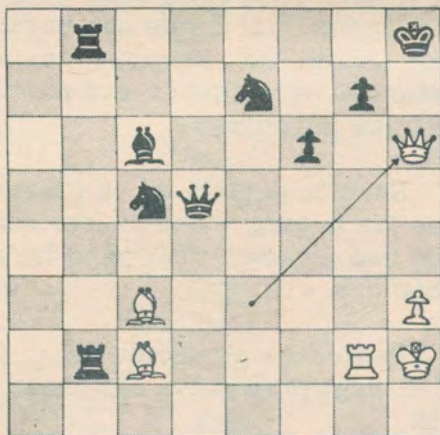


Figura 99.

BLANCAS

NEGRAS

36 DxD+!!

Las blancas juegan 36 DxD+!! sacrificando dama.
Figura 99.

36

PxD

Las negras juegan obligadas 36 ... PxD. Figura
100.

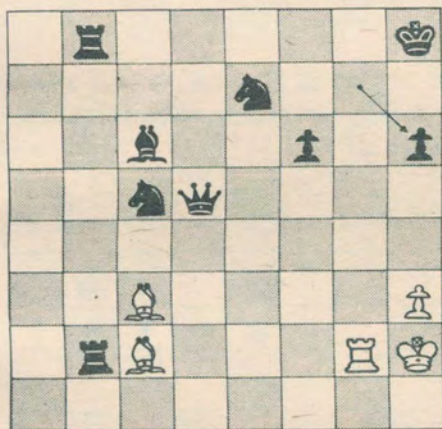


Figura 100.

37 AxP+mate.

Las blancas de una partida aparentemente perdida
han dado mate al rey negro. Figura 101.

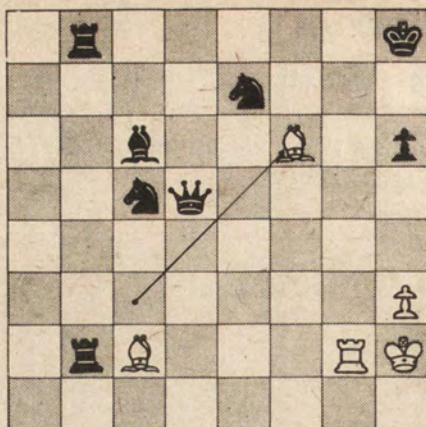


Figura 101.

Posición después de la jugada 22 A3A ... Las blancas tienen ventaja material y teóricamente deben ganar pero pierden. Figura 102

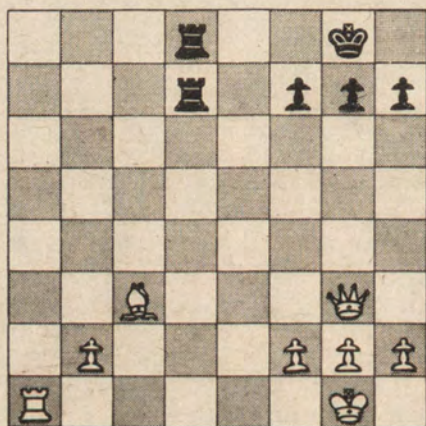


Figura 102.

BLANCAS
22

NEGRAS
T8D+.

Las negras aprovechan el encierro del rey blanco.

Posición después de la jugada 22 ... T8D+. Figura 103.

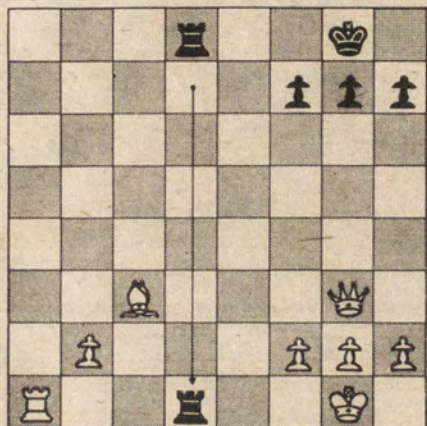


Figura 103.

23 T×T?

Posición después de 23 T×T? Las blancas cometen un error al tomar torre; era mejor A1R para evitar el mate. Figura 104.



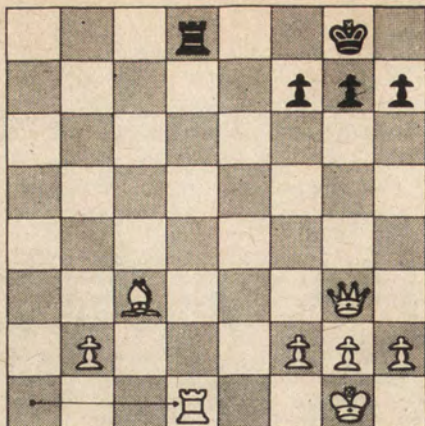


Figura 104.

BLANCAS

23 ...

NEGRAS

TxT+

Posición después de 23 ... TxT+ Las blancas no tienen salvación. Figura 105.

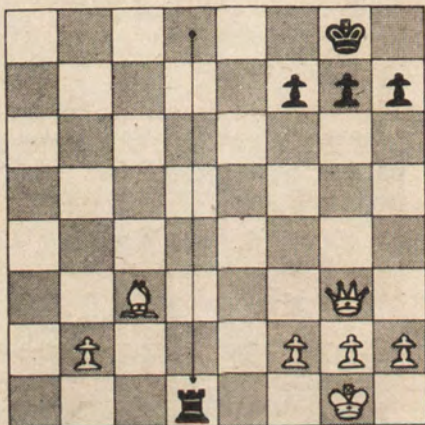


Figura 105.

24 A1R

Posición después de 24 A1R. Las blancas cubren el jaque con el alfil, pero no sirve de nada. Figura 106.

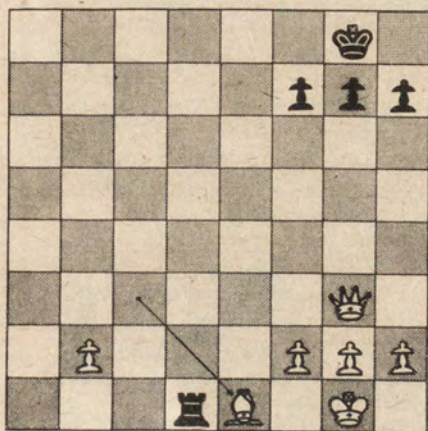
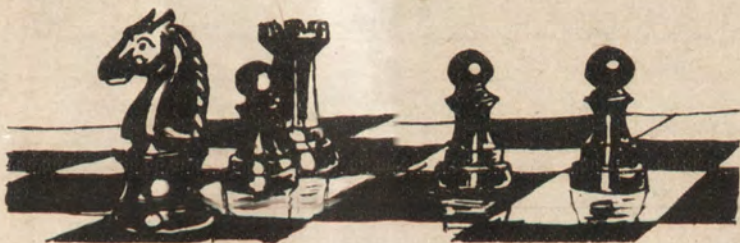


Figura 106.

24 ... TxA+mate

Posición después de 24 ... TxA+mate. Las negras han jugado un final estupendo logrando un triunfo de una derrota. Figura 107.



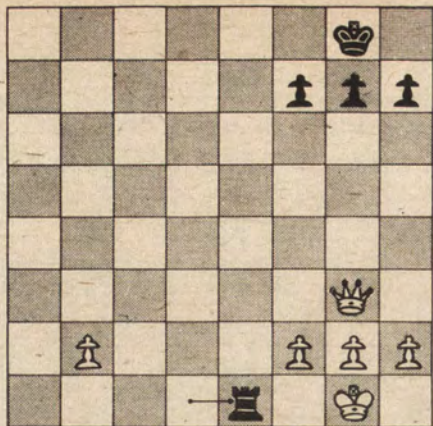


Figura 107.



Curiosidades del ajedrez

El caballo tarde o temprano cubre todas las casillas del tablero de ajedrez, pero lo hace saliendo de su casilla inicial y sin repetir casilla; es decir, que no puede pisar dos veces un mismo cuadro.

Aquí tenemos el caballo en su posición inicial para que usted encuentre la forma de cubrir los 64 cuadros en 64 saltos. Figura 108.

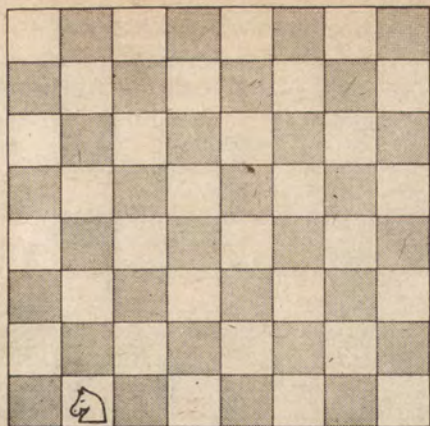
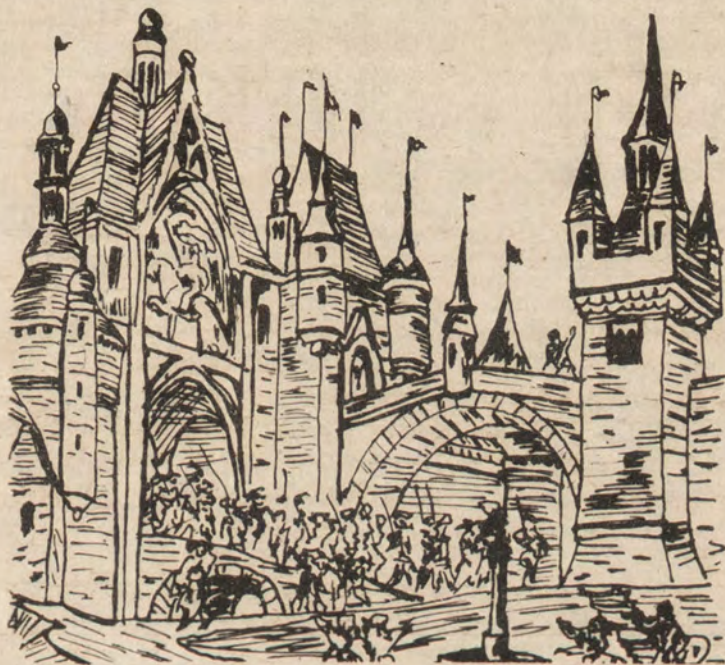


Figura 108.



Problemas

Resuelva estos problemas, ellos le darán agilidad táctica:

Problema número 1: juegan las blancas y dan mate en 2 jugadas. Figura 109.

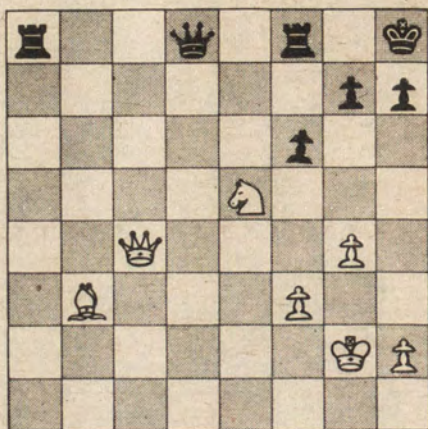


Figura 109.

Anote aquí sus jugadas.

BLANCAS

NEGRAS

Problema número 2: juegan las blancas y dan mate en 3 jugadas. Figura 110.

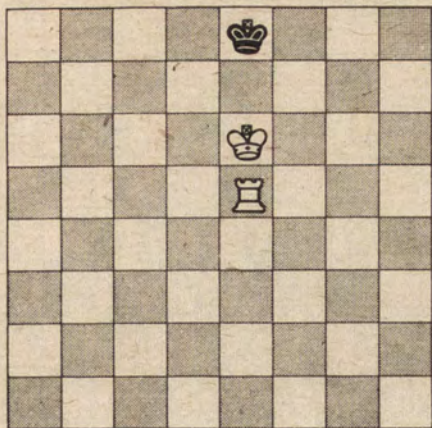


Figura 110.

Problema número 3: juegan las negras y dan mate en 5 jugadas. Figura 111.

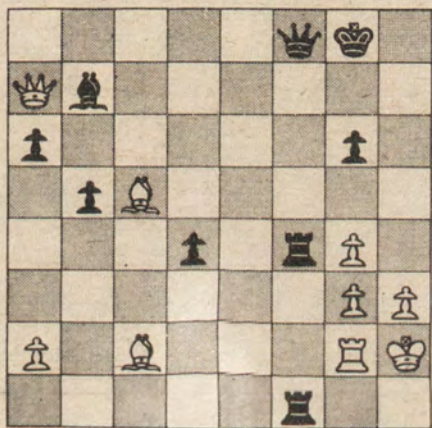


Figura 111.

Problema número 4: juegan las blancas y dan mate en 2 jugadas. Figura 112.

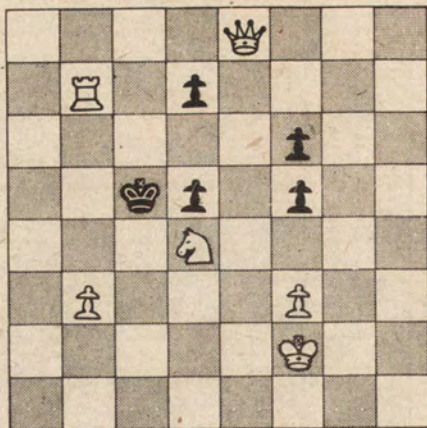


Figura 112.

Problema número 5: juegan las negras y ganan. Figura 113.

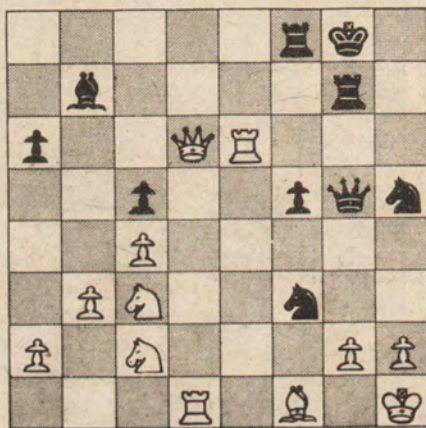
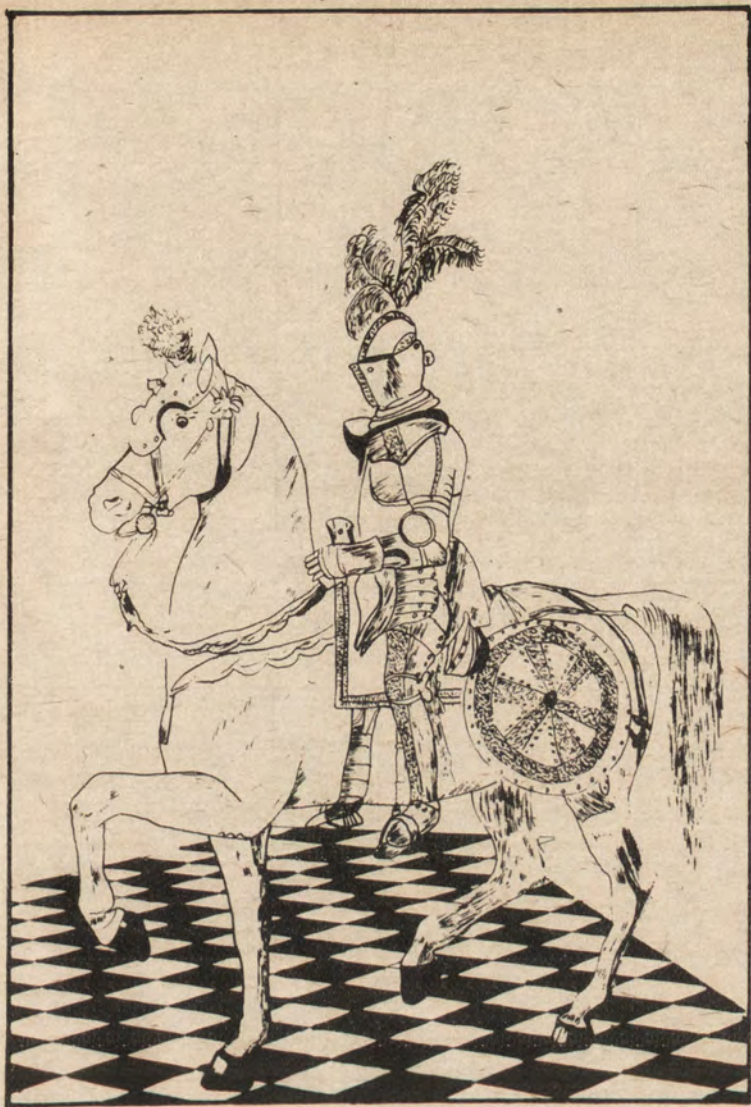


Figura 113.



Respuestas

Problema número 1: juegan las blancas y dan mate en 2 jugadas.

BLANCAS

- 1 D8C+
- 2 C7A+mate

NEGRAS

TxD

Problema número 2: juegan las blancas y dan mate en 3 jugadas.

Primera solución:

- 1 T4R
- 2 T4CR
- 3 T8C+mate

R1A
R1R

Segunda solución:

- 1 T4R
- 2 T4AD
- 3 T8A+mate

R1D
R1R

Problema número 3: juegan las negras y dan mate en 5 jugadas.

- 1
- 2 RxT
- 3 R2T
- 4 RxT
- 5 R2T

T8T+
T8A+
T8T+
D8A+
DxT+mate

Problema número 4: juegan las blancas y dan mate en 2 jugadas.

Primera solución:

1 P4A

P3D

2 C6R+mate

Segunda solución:

1 P4A

RxC

Tercera solución

1 P4A R6D

2 D3R+mate

2 D1AD+mate.

Problema número 5: juegan las negras y ganan.

Esta es una de varias soluciones:

1

C6C+

2 DxC

DxD

3 PxD

T2T+

4 T6T

TxT+mate

En este diagrama se puede apreciar la forma como el caballo se desplaza siguiendo el orden numérico. Figura 114.


39	26	5	22	41	36	7	20
4	23	40	37	6	21	42	35
27	38	25	60	51	62	19	8
24	3	50	63	54	57	34	43
49	28	59	56	61	52	9	18
2	13		53	58	55	44	33
29	48	15	12	31	46	17	10
14	1	30	47	16	11	32	45

Figura 114.

54

NUEVA BIBLIOTECA POPULAR DE
EDITORA DOSMIL

TITULOS EN CIRCULACION

1. No nos volvamos locos (Higiene mental)
2. Juguemos ajedrez

BIBLIOTECA LUIS ANGEL ARANGO - B DE LA R



2 9004 02356021 1

302

Juguemos ajedrez

