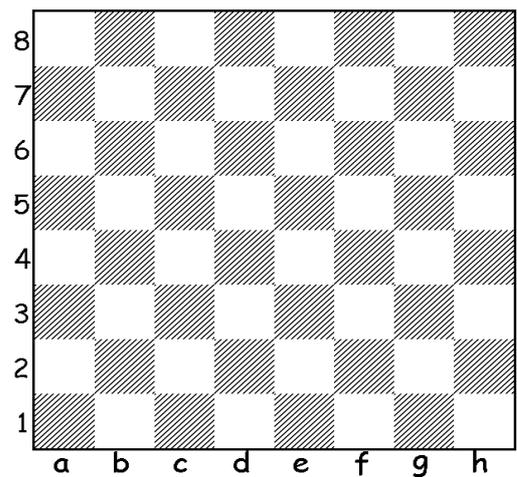


AJEDREZ

PROYECTO PARA EL *TALLER DE AJEDREZ*

IES "CID CAMPEADOR" València

Rafa Casaní



ÍNDICE:

- I. INTRODUCCIÓN
 - I.a El Tablero de Ajedrez.
 - I.b El Tablero y las Piezas. La Partida.
 - I.c Anotación de la Partida.
 - I.d El Reloj de Ajedrez.
 - I.e Símbolos Convencionales.
 - I.f Ejercicios.

- II. MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS Y MATES BÁSICOS
 - II.a La Dama. Mate con la Dama.
 - II.b La Torre. Mate con la Torre.
 - II.c El Alfil. Mate con dos Alfiles.
 - II.d El Caballo. Mate con el Caballo.
 - II.e El Rey. El Enroque. El Jaque.
 - II.f El Peón. Coronación y Captura al Paso.
 - II.g Ejercicios.

- III. EL FINAL DE PARTIDA
 - III.a Finales de Peones.
 - III.b De Torre.
 - III.c De Alfil.
 - III.d De Caballo.
 - III.e Ejercicios.

- IV. EL MEDIO JUEGO: TÁCTICA Y ESTRATEGIA.
 - IV.a Estrategia: Valorar la Posición y Elegir un Plan. Concepto de Iniciativa.
 - IV.b El Cálculo de Variantes.
 - IV.c Temas Tácticos. Concepto de Amenaza. Sacrificio y Combinación.
 - IV.d Ejercicios.

- V. LA APERTURA.
 - V.a Principios Fundamentales.
 - V.b Teoría de las Aperturas.
 - V.c Cómo estudiar la Apertura.
 - V.d Ejercicios.

- VI. AJEDREZ DE COMPETICIÓN. SELECCIÓN DE PARTIDAS. LA PLANILLA.
- VII. CONCLUSIONES. RESUMEN DEL REGLAMENTO DE AJEDREZ.
- VIII. SOLUCIONES A LOS EJERCICIOS.
- IX. BIBLIOGRAFÍA

I. INTRODUCCIÓN

El ajedrez es un juego de tablero, cuyo origen primero está en la India. Inventado hace 1500 años, se llamó al principio **chaturanga**, que significa formación de cuatro partes a modo del ejército indio antiguo: carros de guerra, infantería, caballería y elefantes. Se jugaba entre cuatro personas. Llegó a Europa a través de los árabes y éstos lo llamaron **schatrandasch**, enriqueciéndolo con nuevas reglas y jugado entre dos personas. Durante la Edad Media adquirió las características

Existen diversas modalidades del juego del ajedrez, pero la versión del juego que nos interesa es la que se desarrolló en Europa a partir de los siglos XV-XVI y que, en lo fundamental, es la que más se practica actualmente en el mundo. A finales de la Edad Media era ya un juego muy popular y se le conocía por **shahmat**, nombre compuesto por la palabra persa **shâh** (rey) y de la árabe **mâtâ** (muerto), lo cual puede traducirse por "**muerte al rey contrario**". El primer "campeón mundial" de ajedrez fue un español, un tal Ruy López, natural de Zafra, que vivió durante el siglo XVI, gozó del favor de Felipe II, y fue derrotado por el italiano Leonardo da Cutri en 1575.

Nuestro juego siempre ha sido un centro de interés del mundo de la cultura y de la ciencia. Es interesante resaltar que el segundo libro impreso en inglés (**1474**) es un libro sobre ajedrez. Actualmente el ajedrez está más cerca de ser una ciencia que simplemente un juego, pues los fundamentos del pensamiento humano plasmados sobre el

tablero interesan sobremanera a aquellos que intentan que las máquinas y ordenadores actuales (y futuros) se rijan por leyes y razonamientos similares a los que un jugador de ajedrez tiene durante la partida. En suma, el ajedrez se ha convertido en un instrumento de la ciencia a partir del cual se intenta imitar el funcionamiento del cerebro humano para que las máquinas "inteligentes" del futuro ayuden al hombre en la búsqueda de la perfección y en la mejora de las condiciones de vida de la Humanidad.

Si hemos de ser sinceros, en la actualidad ya existen programas informáticos capaces de derrotar irremisiblemente y de manera continuada a un 99,99 por ciento de los jugadores de ajedrez en partidas rápidas (toda la partida en cinco minutos), semi-rápidas (25 minutos por jugador y partida), y partidas oficiales de competición, cuyo ritmo de juego suele ser 2 horas por jugador para los primeros 40 movimientos.

Para finalizar esta Introducción, sirvan las palabras de D. Ramón Ibero en su libro Diccionario de Ajedrez, páginas 12-3: "**[...] el ajedrez viene debatiéndose a lo largo de su historia entre el juego y la ciencia y [...] se encuentra cada vez más cerca de ésta última. Pero [...] si se le quiere redimir [...] de la condición [...] de estéril matarratos y elevarlo a la categoría de actividad intelectual, de manifestación al servicio de la cultura, será necesario que comentaristas, teóricos del juego y estudiosos en general [...] se apresten a sorprender la esencia lógica subyacente**

para ofrecérsela al mundo en formas de enunciados de valor universal. El ajedrez encierra un enorme potencial didáctico que hay que alumbrar y poner a disposición del aficionado y, sobre todo, del mundo estudiantil. Más que variantes y líneas de juego, lo que hay que "aprehender" es la estructura lógica que sirve de base y de razón de ser al ajedrez. Sólo así alcanzará éste plena dignificación y sólo así se le otorgará el rango de actividad intelectual y de auxiliar valiosísimo de la tarea docente."

* * *

El objeto del ajedrez es dar mate al rey adversario. Este lance pone término a la partida y se proclama vencedor el que lo ha dado. Suele ocurrir que uno de los contendientes se rinde al no tener posibilidades de defender a su rey. Si ninguno de los bandos puede dar mate, la partida finaliza en tablas o empate. Las blancas juegan primero. Al primer movimiento de las blancas sigue el primero de las negras, y así sucesivamente hasta finalizar la partida.

I.a EL TABLERO DE AJEDREZ

El tablero de ajedrez consta de 64 casillas blancas y negras como se muestra en el Diagrama **Inicial** o Diagrama **1**. Cada una de las 64 casillas o escaques tiene una manera de identificación mediante una letra y un número. Las ocho series de casillas dispuestas verticalmente se llaman columnas y, en sentido estricto, cada una recibe el nombre de la letra que la identifica; por ejemplo, columna

b, columna f, etc. Las ocho series de casillas dispuestas horizontalmente se llaman filas y reciben el nombre del número que la identifica; por ejemplo, la fila 2, la fila 6, etc. A un nivel informal de análisis oral de la posición, las filas se "numeran" desde el punto de vista de cada jugador.

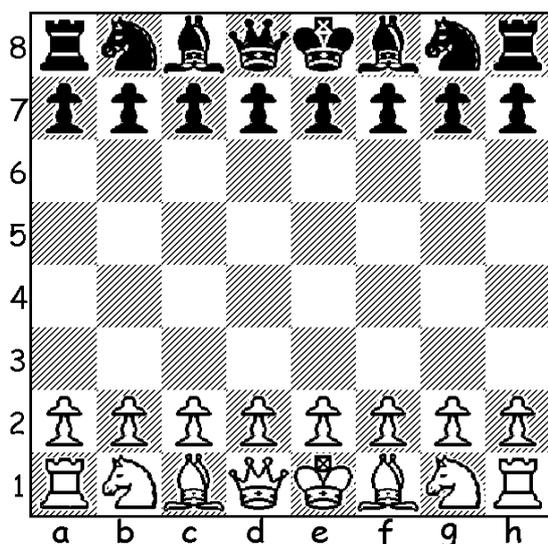
Las series de casillas que se tocan por el extremo del escaque se llaman diagonales. La Gran Diagonal blanca es la compuesta por los escaques: **h1-g2-f3-e4-d5-c6-b7-a8**. Existen diagonales blancas y negras, desde dos hasta ocho casillas. Se llama Centro al conjunto de casillas que forman el siguiente cuadrado: **e4-e5-d4-d5**. También existe lo que se llama el Centro Ampliado, y éste lo forma el cuadrado cuyos escaques-vértice son: **f3-f6-c6-c3**. Si el tablero de ajedrez se divide en dos partes iguales mediante una línea vertical tenemos que la sección derecha se llama Flanco de Rey, y la sección izquierda Flanco de Dama, por ser en donde están situados, respectivamente, el Rey y la Dama de cada bando. Una vez conocido el tablero de ajedrez, pasemos ahora a las piezas de que dispone cada adversario. Al iniciarse el juego, un jugador dispone de 16 piezas claras - las Piezas Blancas - y su contrincante 16 piezas oscuras - las Piezas Negras. Estas piezas son las siguientes:

		El Rey
		La Dama
		Dos Alfiles
		Dos Caballos
		Dos Torres
		Ocho Peones

I.b EL TABLERO Y LAS PIEZAS. LA PARTIDA.

Éste es el tablero de ajedrez, que consta de 64 casillas, 32 blancas y 32 negras (ver Diagrama **Inicial**). Estos 64 escaques o casillas se identifican en todo el mundo mediante sistemas de anotación para la publicación de partidas, problemas, estudios artísticos, finales; así como para los diversos sistemas de ajedrez de competición: ajedrez postal, por radio, etc. El sistema de anotación que más se está imponiendo es el sistema algebraico: cada uno de los 64 escaques o casillas tiene una letra y un número. Al escaque inferior izquierdo se le conoce como **a1** y al derecho **h1**. El escaque superior derecho será el **h8** y el izquierdo el **a8**. En la parte inferior del tablero se sitúan las piezas blancas y en la superior las piezas negras, tal y como aparecen distribuidas en el

Diagrama 2.



Las piezas blancas aparecen siempre en la base del tablero y las negras en la parte superior del mismo. Así es como se publican todos los diagramas de ajedrez en todo el mundo.

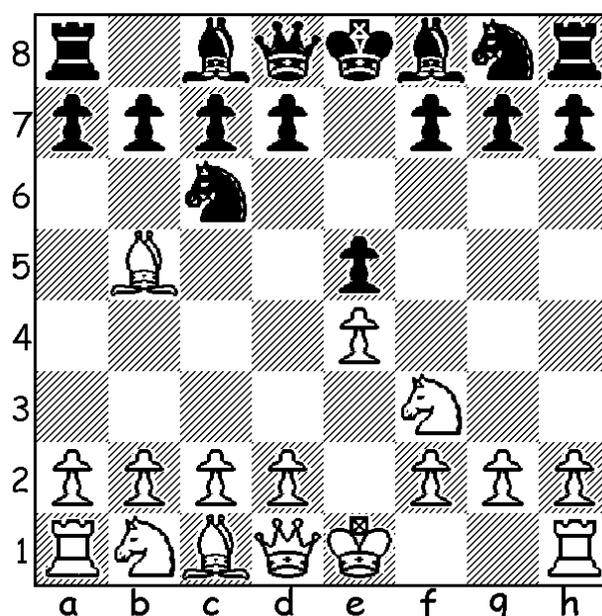
El escaque inferior derecho (léase **h1**) siempre es de color blanco - de otro modo la partida jugada no tiene validez alguna - de manera que la Dama blanca está situada en un escaque del mismo color (**d1**), y la Dama negra en el correspondiente escaque opuesto (**d8**). La situación de las piezas al comienzo de la partida es la siguiente: Piezas Blancas: **8 PEONES** en **a2-h2**; **dos TORRES** en **a1** y **h1**; **dos CABALLOS** en **b1** y **g1**; **dos ALFILES** en **c1** y **f1**; la **DAMA** en **d1** y el **REY** en **e1**. Las piezas negras están en a7-h7 los Peones; a8 y h8 las Torres; b8 y g8 los Caballos; c8 y f8 los Alfiles; la Dama en d8 y el Rey en e8.

La siguiente partida fue jugada por dos ingenios informáticos para ordenador, dentro de un torneo entre cinco de ellos. **MCHESSE v1.54** jugó las blancas y **FRITZ v2.0**, las piezas negras.

Núm. 9 Ruy López Mchess 1.54 - Fritz 2.0 C62

1. e4 e5 2. ♘f3 ♙c6 3. ♗b5 ...

Diag. 3



Ésta es la Apertura Española o Ruy López y debe servir como ejemplo para que el lector aprenda la manera de leer y ejecutar sobre el tablero el contenido de este libro.

3... d6 (Defensa Steinitz) 4. d4 e7 5. e3 e6 6. e4 f6 7. e6 bc 8. c4 e7 9. 0-0 0-0 10. e2 e8 11. f4 d5 12. e3 a3 13. d3 b2 14. a1 c3 15. c3 cd 16. d5 d5 17. d5 c6 18. d6 e6 19. e6 e6 20. h3 a2 21. c6 a5 22. a4 e6 23. a1 d7 24. e4 a4 25. d1 e8 26. b4 a3 27. e1 e6 28. c5 a2 29. a1 c8 30. d6 c2 31. d3 c8 32. d1 f6 33. a1 c6 34. d8+ f7 35. e3 e4 36. a5? e5! ♠

0 - 1

I. c ANOTACIÓN DE LA PARTIDA

El sistema utilizado para la anotación de la partida anterior se le conoce como Sistema Algebraico Figuritas, y es el más común para la publicación de partidas, estudios, problemas, y la mayoría de la literatura ajedrecística. En segundo lugar tenemos el Sistema Algebraico Simple, en el que la pieza se representa mediante la inicial en mayúscula del idioma utilizado, p.e. **R** = rey, **K** = king; **D** = dama, **Q** = queen; etc. No es necesario identificar la casilla de origen de la pieza que mueve, ni tampoco si es un peón. Sólo es preciso aclarar la casilla de origen si dos piezas iguales pueden trasladarse a la misma casilla, p. e. 14. Tad1 .

El sistema descriptivo consiste en identificar las columnas del tablero por la pieza que la ocupa al inicio de la partida: columna TD = torre de dama; columna CR = caballo de rey, etc. Los primeros seis movimientos de la partida anterior quedarían del siguiente modo:

1. P4R P4R 2. C3AR C3AD 3. A5C P3D 4. P4D A2D 5. C3A PxP 6. CxP C3A.

La captura de una pieza o peón puede representarse mediante el signo **x**. Los jugadores están obligados, en partidas de competición a ritmo normal de juego, a anotar las jugadas que se producen sobre el tablero, las propias y las de su adversario. Si uno de los contendientes no lo hace, puede llegar a perder la partida - artículos 13.1 y 17.4 del Reglamento del Ajedrez.

I. d EL RELOJ DE AJEDREZ.

Instrumento mecánico o electrónico que permite acumular los tiempos parciales consumidos por cada jugador y controlar de este modo que éstos efectúen un número determinado de jugadas dentro del tiempo estipulado. El ritmo de juego, por tanto, puede ser el habitual de torneos - 2 horas por jugador para sus primeros 40 movimientos y 1 hora para las secuencias de 20 jugadas propias - o ritmos más rápidos. Son muy populares los torneos de **muerte súbita**, es decir, todos los movimientos en 1 hora, media hora, o incluso 5 minutos por jugador y partida.

El ritmo de juego más extendido es el siguiente: 2 horas para las primeras 40 jugadas (= **primer control de tiempo**) y una hora **finis (= segundo y último control de tiempo)**. Este sistema indica que una partida ha de estar concluida a las 6 horas de su inicio, sin que exista posibilidad de aplazamiento.

Si un jugador consume más de 2 horas sin haber efectuado 40 movimientos, pierde automáticamente la partida.

Está terminantemente prohibido reflexionar más tiempo que el adversario. Cumplido o no el primer control de tiempo, si el reloj de uno de los jugadores rebasa el tiempo prescrito, éste pierde la partida, con la única excepción de haber dado mate con su último movimiento - Artículo 11.1 del RdA.

I. e SÍMBOLOS CONVENCIONALES.

!	Jugada buena.
!!	Jugada excelente.
!?	Jugada dudosa que tiende a ser buena.
?!	Jugada dudosa que tiende a ser débil.
?	Jugada débil.
??	Jugada muy débil.
+	Jaque.
a.p.	Captura al paso.
+dbl.	Jaque doble.
+dsc.	Jaque descubierto.
++	Jaque mate.
≈	Cualquier jugada.
0-0	Enroque corto.
0-0-0	Enroque largo.
±	Ventaja de las blancas.
∓	Ventaja de las negras.
±	Ventaja decisiva de las blancas.
∓	Ventaja decisiva de las negras.
8	Posición complicada.
=	Posición igualada.

I. f EJERCICIOS.

1. Indica las casillas blancas del Centro Clásico.
2. Indica las casillas negras del C. Ampliado.
3. Sin mirar el tablero, di el color de las casillas: **b2, c6, c3, e7, d1, g5, f3, h6, b4, y c7.**
4. Sin mirar el tablero, indica las diagonales largas que comienzan por o contienen las casillas **d8, c3, g4, b2, y d6.**
5. De igual modo, enumera las casillas negras de la gran diagonal.