

CURSO BÁSICO DE AJEDREZ PARA DOCENTES (1)

Nuestra intención al publicar estos artículos no es proveer un material apropiado para la alta competencia ni para el perfeccionamiento de instructores de ajedrez. Por el contrario, está destinado a docentes que ven en el ajedrez una herramienta importante para su labor pedagógica y que, por su lugar de residencia, sólo cuentan con internet como medio para capacitarse en esta área. Este curso puede verse a través de las páginas www.educ.ar (Debates, Ajedrez) y www.p4r.org.ar. Juntamente con los textos e imágenes, publicamos material interactivo, donde puede visualizarse el movimiento de las piezas indicado en el texto. La presente es una edición en Word de los temas tratados.

Mario Zilli - Arbitro Internacional e Instructor de Ajedrez

REGLAS DEL JUEGO DEL AJEDREZ (1)

Versión adaptada de las LEYES DEL AJEDREZ DE LA FIDE

La naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez.

La partida de ajedrez es jugada entre dos oponentes, los cuales mueven sus piezas alternativamente sobre un tablero cuadrado llamado "tablero de ajedrez". El jugador con las piezas blancas comienza la partida. Se dice que a un jugador "le corresponde mover", cuando la movida de su oponente se ha completado.

El objetivo de cada jugador es colocar al rey oponente "bajo ataque" de tal manera que el oponente no tenga movida legal con la que pueda evitar la "captura" del rey en la siguiente movida. El jugador que logre esta meta se dice que dio "jaque mate" al rey oponente y que ha ganado la partida. No está permitido dejar el propio rey bajo ataque, ni exponerlo al ataque ni capturar el rey del oponente. El oponente cuyo rey está en "jaque mate" ha perdido la partida.

Si la posición es tal que ninguno de los jugadores puede dar jaque mate, la partida es tablas.

La posición inicial de las piezas sobre el tablero de ajedrez.

El tablero de ajedrez está compuesto por una grilla de 8 x 8 con 64 cuadros iguales alternativamente claros (las casillas "blancas") y oscuros (las casillas "negras").

El tablero de ajedrez se ubica entre los jugadores de tal modo que la casilla de la esquina derecha próxima al jugador sea blanca.

Las ocho hileras verticales de cuadros se llaman "columnas" (letras a - h). Las ocho hileras horizontales de cuadros se llaman "líneas" (números 1 - 8). Cada casilla se identifica con una letra y un número (a1, e4, f6, h8, etc.).

Familiarizarnos con esta nomenclatura nos facilitará la comprensión de los movimientos, así como representar partidas ya jugadas o registrar las nuestras. Una jugada se señala con la inicial de la pieza que se mueve y la casilla a donde se mueve (Cf3, Re3, Ta1, etc.).

Una línea derecha de cuadros de un mismo color, tocando esquina con esquina, se llama "diagonal".

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

En el comienzo de la partida un jugador tiene 16 piezas de color claro (las piezas "blancas"); el otro tiene 16 piezas de color oscuro (las piezas "negras"). Éstas piezas son las siguientes:

Un rey negro (R) posición inicial: Re8
 Una dama negra (D) posición inicial: Dd8
 Dos torres negras (T) posición inicial: Ta8 y Th8
 Dos alfiles negros (A) posición inicial: Ac8 y Af8
 Dos caballos negros (C) posición inicial: Cb8 y Cg8
 Ocho peones negros (sin inicial, sólo se indica la casilla donde está)

posición inicial: a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7 y h7

Un rey blanco (R) posición inicial: Re1
 Una dama blanca (D) posición inicial: Dd1
 Dos torres blancas (T) posición inicial: Ta1 y Th1
 Dos alfiles blancos (A) posición inicial: Ac1 y Af1
 Dos caballos blancos (C) posición inicial: Cb1 y Cg1
 Ocho peones blancos (sin inicial, sólo se indica la casilla donde está)

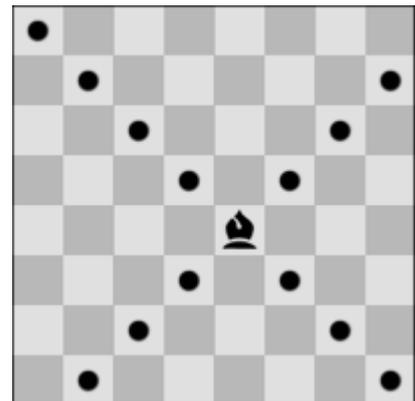
posición inicial: a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2 y h2



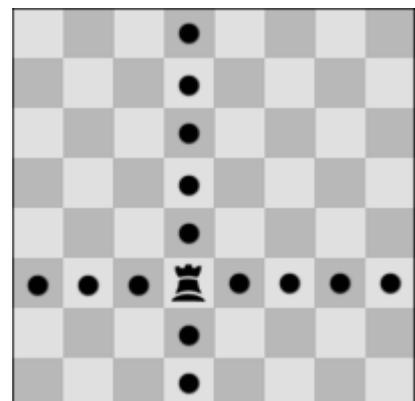
El movimiento de las piezas.

No está permitido mover una pieza hacia una casilla ocupada por una pieza del mismo color. Si una pieza es movida hacia una casilla ocupada por una pieza del oponente, la última es capturada y removida fuera del tablero de ajedrez como parte de la misma jugada.

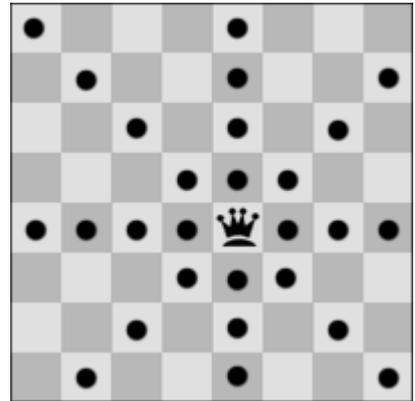
El **alfil** se puede mover a cualquier casilla a lo largo de una diagonal en la que se encuentre situado. Los puntos indican cada una de las casillas a la que puede ir el alfil.



La **torre** se puede mover a cualquier casilla a lo largo de la columna o fila en la que se encuentre situada.

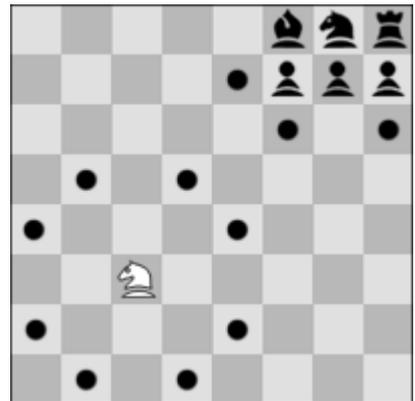


La **dama** se puede mover a lo largo de la fila, columna o una diagonal en la que se encuentre situada.



Cuando hacen estas movidas el **alfil**, **torre** o **dama** no pueden moverse por encima de cualquier pieza intermedia.

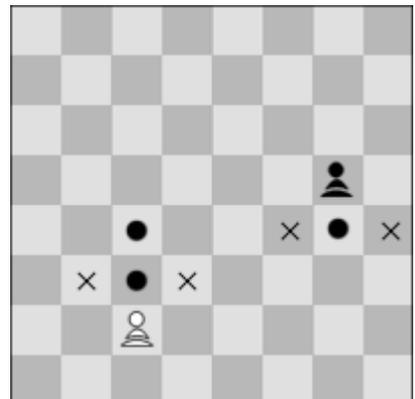
El **caballo** se puede mover hacia una de las casillas inmediatas a esa sobre la cual el se encuentra situado, pero no en la misma fila, columna o diagonal. Dicho de otro modo, puede moverse en forma de "L".



El **peón** puede moverse hacia adelante a una casilla desocupada inmediatamente enfrente de él en la misma columna, o en su primera movida el peón puede avanzar una o dos casillas a lo largo de la misma columna en tanto que ambas casillas estén desocupadas.

El peón captura una pieza moviéndose a la casilla ocupada por una pieza del oponente, la cual esté en diagonal.

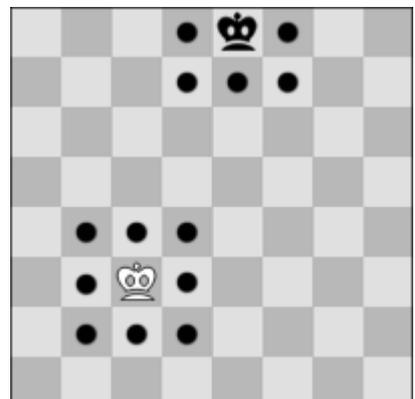
Los puntos indican las casillas adonde se pueden mover los peones. Las cruces indican las casillas adonde se puede mover el peón en caso de captura.



Cuando un peón alcanza la fila más lejana de la posición inicial, debe ser cambiado como parte de la misma jugada, por una dama, una torre, un alfil, o un caballo del mismo color. Esto se llama "promoción" o "coronación".

Hay dos maneras diferentes para mover el rey, según:

i. moviéndolo a cualquier casilla contigua que no este siendo atacada por una o más de las piezas del oponente. Se considera que las piezas del oponente atacan sobre una casilla, incluso si tales piezas no pudieran ser movidas.

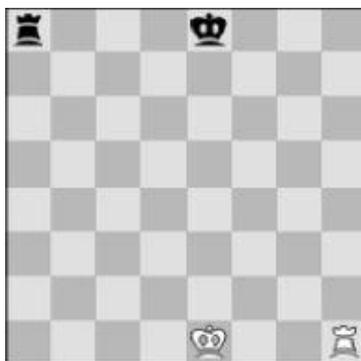


ii. "El Enroque". Es un movimiento del rey y cualquiera de las torres del mismo color. Consiste en mover el rey dos pasos hacia la torre y pasar la torre por encima del rey. El enroque se puede realizar una sola vez en la partida. Se puede realizar solamente cuando el rey y la torre están en su casilla original y no se han movido, no

hay ninguna pieza entre ambos y no es atacado el rey ni ninguna de las casillas por las que pasará al hacer el enroque.

Hay dos tipos de enroque: corto (con la torre más próxima) y largo (con la torre más alejada).

Enroque largo de las negras



Enroque corto de las negras



CURSO BÁSICO DE AJEDREZ PARA DOCENTES (2)

El resultado de la partida.

En ajedrez, se otorga 1 punto a los que ganan, $\frac{1}{2}$ a los que empatan (tablas) y 0 a los que pierden.

Se puede ganar:

- a. Por abandono del rival. Los Grandes Maestros abandonan cuando "ven" cierta ventaja de su rival, que nosotros generalmente no advertimos.
- b. Por tiempo. En torneos se usa un reloj especial y cada uno tiene un tiempo para realizar su partida. Los relojes tienen una "banderita" que indica cuando se terminó ese tiempo.
- c. Por sanciones disciplinarias.
- d. Por jaque mate. (este será el tema de hoy)
- e. Por tercera jugada ilegal. Una jugada ilegal es, por ejemplo, mover mal una pieza o dejar el rey en jaque.

Se puede empatar o entablar:

- a. Por acuerdo entre ambos jugadores.
- b. Cuando el rey está "ahogado". (hoy lo explicaremos)
- c. Cuando no hay material suficiente para dar jaque mate.
- d. Por triple repetición de la misma posición.
- e. Luego de 50 movimientos de cada uno sin captura de pieza ni movimiento de peón.
- f. Por fallo del árbitro ante diversas situaciones. (este será tema a tratar cuando se planteen reglamentos en la alta competencia)

Jaque y jaque mate.

Como vimos anteriormente, todas las piezas pueden capturar a otra y ser capturadas, a excepción del rey.

Como el rey es la pieza principal de cada bando, nunca se captura. Puede ser atacado, pero nunca se retira del tablero. (El ajedrez es un juego de damas y caballeros. Capturar el rey es considerado una descortesía y se penaliza hasta con la pérdida de la partida).

Sin embargo, el objetivo es atacar al rey enemigo. Cuando una pieza ataca al rey, se dice que le da "**jaque**".

El rey no puede permanecer en jaque (sería una jugada ilegal), por lo que se disponen de tres métodos para salir de esa situación:

1. Mover. Correr el rey hacia una casilla libre donde no sea atacado por esa ni por ninguna otra pieza.
2. Tapar. Interponer una pieza propia entre la pieza atacante y nuestro rey.
3. Comer. Capturar la pieza atacante con una pieza nuestra o nuestro propio rey. ¡Atención!: el rey no puede capturar una pieza que se halla defendida, porque seguiría en jaque. (En el ejemplo "jaque 3", el caballo puede comer la dama contraria, no así el rey porque la dama está defendida por el alfil.



Veamos unos ejemplos de jaque y como evitarlos con alguno de los tres métodos mencionados

Hay 3 formas de evitar el jaque:

Mover: el rey va a d8, e7, f8 o f7.

Tapar: caballo mueve a c6 o d7.

Comer: la torre captura la dama



Una opción con dos variantes:

Mover: el rey no tiene casillas

Tapar: no se puede tapar

Comer: la dama puede ser comida por el rey o el caballo



Una opción con una variante.

Mover: el rey no tiene casillas

Tapar: no se puede tapar.

Comer: la dama sólo puede ser comida por el caballo, porque la protege el alfil.

Cuando el rey está en "jaque" y no puede salir de esa situación por ninguno de los tres métodos, se dice que está en "**jaque mate**". El jaque mate da por terminada la partida (pero el rey no se retira).

Veamos unos ejemplos de jaque mate.



Las blancas no tienen piezas para tapar, no pueden comer y si el rey se mueve, seguiría en jaque



El rey blanco no puede capturar porque la dama está protegida por el alfil, no se puede mover y nadie puede ubicarse entre él y la dama.



El jaque de caballo no se puede tapar porque salta. La única casilla libre, f7, está cubierta por el caballo y nadie puede capturar el caballo.

"Ahogado".

A veces sucede que el rey no está atacado, pero no puede mover porque se pondría en jaque a sí mismo. Si tampoco podemos mover ninguna otra pieza, porque no tenemos o porque están bloqueadas, entonces no tendremos jugada legal posible. Se dice que el rey está "ahogado" y la partida termina con un empate (o tablas) entre ambos jugadores, sin importar la cantidad de piezas que tiene cada uno en el tablero. Veamos un par de ejemplos.



Le toca jugar al rey negro, pero no tiene casillas posibles sin ponerse en jaque. Está ahogado.



El rey negro no tiene jugada posible, pero aún puede mover el peón de a7. No es ahogado.



El rey negro no puede mover, los peones negros están bloqueados por los blancos y el alfil negro, si se mueve, dejaría a su rey en jaque. Es ahogado.

Ejemplos de partidas muy cortas.

Ya vimos una pocas posiciones de jaque mate, pero no sabemos cómo llegar a ellas. Hay muchos ejemplos de partida cortas, pero hoy mencionaremos sólo dos (y muy básicos por cierto). El primero es el "mate del rey fanfarrón" (lo copiamos del libro de Marcelo Reides), consecuencia de errores graves en la defensa. El segundo es el conocido "mate pastor", donde, desde un principio, se utiliza el concepto de "estrategia", o sea un plan elaborado para dar el ansiado jaque mate. Vamos a ellos.

"Mate del rey fanfarrón".

Apenas los alumnos aprenden a mover las piezas, saben cual jugada está permitida y cual no. Se trata de la historia del rey de las piezas negras, que quiere salir él solo a ganarle a las blancas. Interactuando con los chicos podemos cometer tantos errores en el movimiento de las piezas como se nos ocurran (saltar piezas propias, mover el rey varios pasos, que le ordene a un alfil que lo tape, etc.), con el objetivo de que ellos nos corrijan (es algo que disfrutan mucho y asegura el aprendizaje de los movimientos básicos). La partida es como sigue: 1. e4, e5; 2. Dh5, Re7; 3. De5++ (jaque mate),

Es jaque mate porque el rey no tiene casilla libre donde moverse, no se puede interponer nada entre el rey y la dama, y ninguna pieza puede capturar la dama



"Mate pastor".

Aquí la cosa es un tanto más compleja porque hay que pensar, pero lo bueno es ver que, razonando, conseguimos nuestro objetivo.

- Supongamos que jugamos con piezas blancas.
- Estamos viendo al rey de las piezas negras (nuestro objetivo).
- Ahí donde está no se puede mover, pero delante de él y en diagonal hay tres peones que lo protegen (d7, e7 y f7).
- Si comemos uno de ellos con nuestra dama estaríamos dando "jaque" al rey, pero el rey capturaría nuestra dama, por lo que es necesario que esté protegida por otra pieza nuestra. Eso ya lo teníamos claro. Entonces, de los tres peones ¿a cuál nos conviene comer?
- El peón de d7 está defendido por el rey, la dama, el alfil de c8 y el caballo de b8, de modo que necesitaría 5 piezas atacantes para tener éxito.
- El peón de e7 está defendido por el rey, la dama, el alfil de f8 y el caballo de g8, también acá necesitaría 5 piezas atacantes para tener éxito.
- Al peón de f7 solamente lo defiende el rey, de modo que mi dama con otra pieza que la ayude podría dar jaque mate.
- ¡Mi plan es perfecto!: apunto a f7 con mi alfil y mi dama, lo capturo con mi dama y doy jaque. El rey no se puede mover, ninguna pieza puede interponerse entre el rey y mi dama, y el rey no puede capturar mi dama porque la "cuida" mi alfil. Esto es jaque mate y gano la partida. Sólo resta esperar que las piezas negras no se den cuenta de mis intenciones y decidan defenderse correctamente.



1. e4, e5; 2. Ac4, d6; 3. Dh5, Cf6; 4. Df7++

Es jaque mate porque el rey no tiene casilla libre donde moverse, no se puede interponer nada entre el rey y la dama, y ninguna pieza puede capturar la dama.

Como vemos, a poco de aprender a mover las piezas estamos planificando nuestra partida. Se puede decir que estamos "jugando ajedrez" (básico, por cierto, pero es ajedrez).

CURSO BÁSICO DE AJEDREZ PARA DOCENTES (3)

En nuestra primera publicación vimos como se mueven las piezas y en la segunda desarrollamos el concepto de “jaque”. Hoy hablaremos sobre “defensa” y como continuar un ataque. Incorporamos un link para descargar el programa “Chess Base light” (de uso libre) para grabar partidas y visualizarlas en la computadora.

Como indicamos anteriormente, volveremos a tocar cada tema que necesite mayor atención, de acuerdo a los comentarios que ustedes nos hagan llegar. Cada una de las publicaciones de este curso fue incorporada en una carpeta zippeada antes de la sección “Comentarios” y puede descargarse y ser utilizada directamente en las PC, sin usar internet (cada carpeta pesa sólo 150Kb). Esperamos que les sean útiles.

Al Mario Zilli

Defensa

Consiste en ubicar nuestras piezas de tal modo que no prospere un posible ataque a mi rival. En la medida que mejoremos nuestro nivel de juego, “veremos” con anticipación más jugadas posibles.

Hay defensas inmediatas y preventivas:

- a) Inmediatas: Ante una amenaza directa (comernos una pieza o darnos jaque mate)
- b) Preventivas: “Viendo” que mi rival tiene intenciones de ejecutar una amenaza directa, armo mi defensa para desalentar esas intenciones.

Vamos a los ejemplos:

Nuestro conocido “mate pastor” también nos ayudará a defendernos.

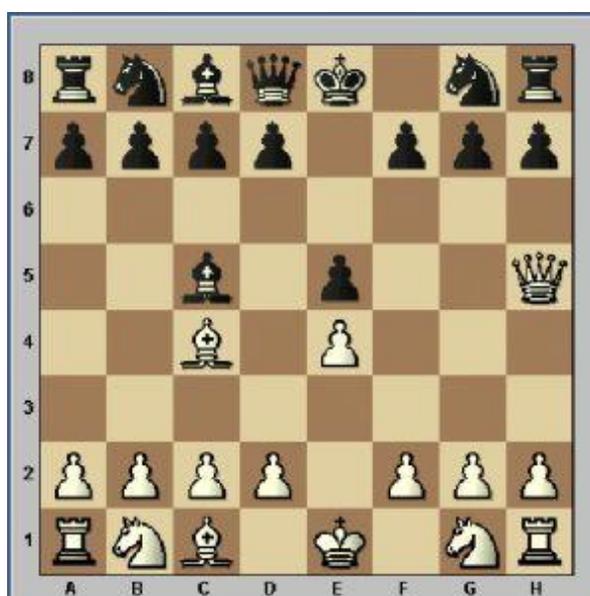
La secuencia de jugadas era:

1. e4, e5; 2. Ac4, Ac5 (ambos se preparan para atacar el peón débil de su rival: f7 y f2); 3. Dh5, Cf6 (u otra movida que no defienda); 4. Dxf7++ (jaque mate)

Defensas inmediatas

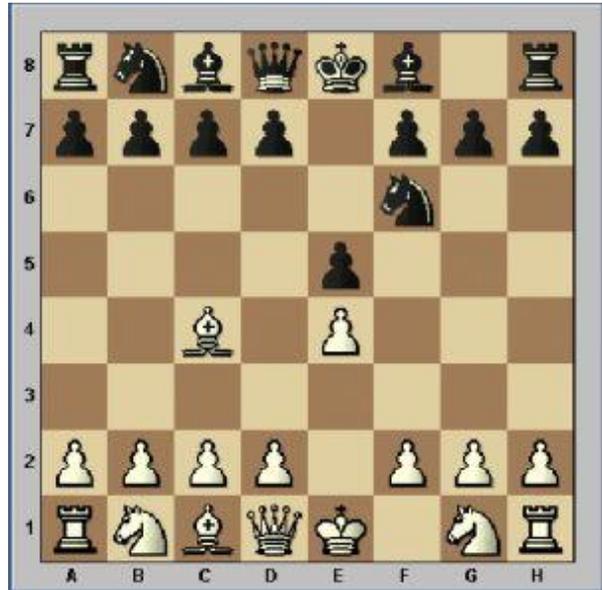
Cuando las blancas mueven 3. Dh5 están amenazando capturar el peón de f7 y dar jaque mate. Si movemos Cf6 (amenazando la dama) o hacemos otra movida incorrecta, la dama blanca ejecutará su amenaza sin inconvenientes. Nos podemos defender:

1. interponiendo una pieza nuestra en el camino de una de las piezas que atacan (dama y alfil),
 - a. 3. ..., g6 en la dirección de la dama
 - b. 3. ..., d5 en la dirección del alfil
2. agregando otra pieza a la defensa del peón f7
 - a. 3. ..., Ch6
 - b. 3. ..., De7
 - c. 3. ..., Df6
2. o dejando una casilla libre donde mover el rey
3. ..., mover la dama, dejando la casilla d8 para el rey

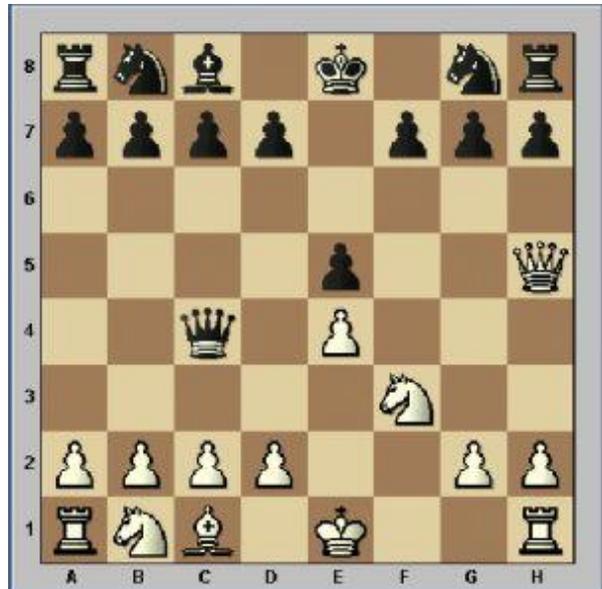


Defensas preventivas

"Previendo" que el blanco intenta jugar 3. Dh5, podemos anticiparnos y jugar 2. ..., Cf6, de modo que el blanco perdería su dama si la mueve a h5 en su tercera jugada.



Otro plan para las piezas negras puede ser permitir 3. Dh5, pero armando un "contraataque". Luego de 3. Dh5, las negras juegan 3. ..., De7 (la dama ayuda al rey en la defensa de f7); 4. Cf3 (frustrado su intento de jaque mate, el blanco decide atacar doblemente al peón de e5 para capturarlo), 4. ..., Axf2+ (se inicia el contraataque), 5. Rxf2 (el rey sale del jaque y aparentemente se queda con un alfil a cambio de un peón), 5. ..., Dc5+; 6. Re1, Dxc4 (recuperando el alfil). El blanco puede ahora tomar el peón de e5, pero se quedó sin el enroque (al mover el rey) y sin su fuerte ataque.



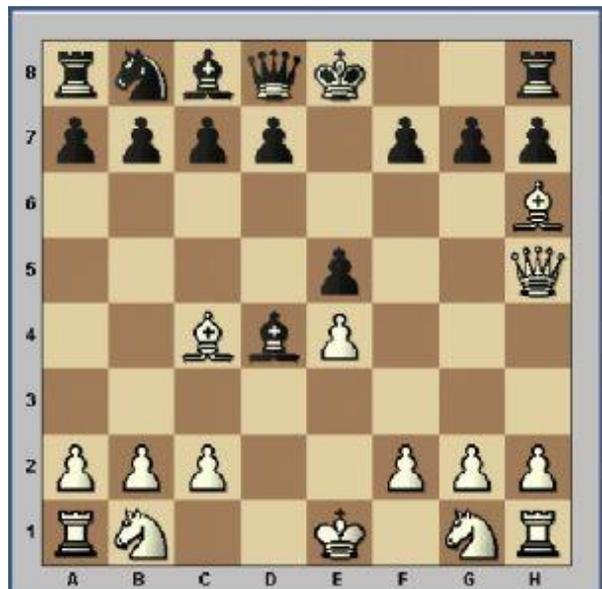
En una partida de ajedrez se suceden continuamente ataques, defensas, contraataques y "jugadas de desarrollo" (o preparación) que veremos más adelante. Así es como una partida puede llevar horas de una intensa "gimnasia" intelectual.

¿Cómo continúan las blancas su ataque?

Supongamos que luego de 1. e4, e5; 2. Ac4, Ac5; 3. Dh5, las negras juegan Ch6, ayudando en la defensa de f7 (atacan dos: alfil y dama y defienden dos: rey y caballo). Para seguir atacando, las blancas tienen dos opciones:

- a. sumar otra pieza atacante, por ejemplo 5. Cf3, Cc6; 6. Cg5 y el caballo se suma al ataque sobre f7
- b. eliminar uno de los defensores, por ejemplo 5. d4, Axd4; 6. Axd6 (ver posición en el diagrama)

A medida que avanza la partida, las movidas posibles para ambos jugadores se multiplican enormemente, aumentando su complejidad y riqueza de ideas.



El valor de la piezas

En el ajedrez, como en la vida, todo es relativo (como decía Roberto Grau, el campeón argentino sobre quien Carlos Cavallo acaba de publicar un muy buen artículo). Un peón a punto de dar jaque mate vale mucho más que una dama inactiva. Sin embargo, durante la mayor parte de la partida, las situaciones límites son muy pocas y generalmente evaluamos las piezas por su valor absoluto. Dicho valor se basa en el potencial de cada pieza o radio de acción. Desde luego, el rey es la pieza más importante y la única imprescindible. En cuanto a los valores que daremos, son arbitrarios y muchos no coincidirán plenamente, pero la única intención es resaltar que es preferible quedarse con una pieza de mayor valor absoluto que con una menor. Veamos sus valores:

Peón = 1 Caballo = 3 Alfil = 3 Torre = 5.5 Dama = 10

Es obvio que nos conviene entregar un peón o cualquier pieza nuestra por una dama contraria. Como vemos, dos torres serán ligeramente superiores a una dama, siempre y cuando jueguen "en equipo".

CURSO BÁSICO DE AJEDREZ PARA DOCENTES (4)

Apenas nuestro juego mejora un poquito, nos damos cuenta que las partidas no se ganan en cuatro movidas, porque nuestros rivales se defienden bien, obligándonos a hacer planes a mayor plazo. Del mismo modo, vemos que una buena disposición de nuestras piezas frustraría los intentos de ataque de las piezas contrarias.

En base a esto, comenzamos a planear y ejecutar jugadas de preparación o "desarrollo", expuestas en miles de libros de aperturas y enciclopedias. Para la alta competencia es fundamental tenerlos en cuenta. En el caso de la mayoría de nuestros alumnos, lo importante es explicarles conceptos simples, dejándoles libertad de progresar a través de la evaluación de sus propios errores y aciertos, o la búsqueda de más conocimientos en libros para los más curiosos.

En nuestra opinión, la tarea del docente de ajedrez para nivel inicial tendría que limitarse a orientar con temas muy cortos de fácil asimilación, dejando la mayor parte de la clase dedicada a la práctica. Esto puede realizarse con partidas individuales, por parejas o equipos, como así también plantearse la resolución de problemas de ajedrez.

En la actual publicación abordaremos: concepto de desarrollo, etapas de una partida de ajedrez, una partida corta y tableritos para ejercicios.

Al Mario Zilli

Desarrollo

Cuando comenzamos la partida, tratamos de ir acomodando nuestras piezas, para que ganen en movilidad y se acerquen al rey contrario. Por ejemplo, una apertura clásica cumpliría con los siguientes pasos:

1. Avance de peones centrales, para poder sacar nuestras piezas.
2. Avance de nuestros caballos y alfiles.
3. Enroque, protegiendo al rey.
4. Llevar las torres al centro para acompañar el avance de nuestras piezas.

Comparemos, en una partida inventada, la posición lograda por las piezas que siguen estas reglas y la de aquellas que las omiten.

1.e4, e5; 2.Ac4, a6; 3.Cf3, Ta7; 4.Cc3, Ch6; 5.d3, Ad6; 6.0-0, Rf8; 7.Te1, Ta8

Todas las piezas blancas están activas y pueden atacar a las piezas negras en cualquier momento. En cambio, las negras tendrían que pensar en mover sus peones para dejar salir a sus piezas mayores. Por otra parte, movieron su rey, con lo que no pueden hacer el enroque. Sin lugar a dudas, el rey "enrocado" está más protegido (los ingleses llaman "castling" al enroque, un término muy gráfico que no es ni más ni menos que poner el rey dentro de su castillo).

Este ejemplo, o cualquier otro similar, sirve para que los alumnos descubran rápidamente el concepto de desarrollo. Ellos tienen que indicar las posibles movidas de las piezas de ambos bandos. También pueden practicar asumiendo unos la posición blanca y otros la negra, luego de movida 7.



Las etapas de una partida:

1. Apertura: Son los primeros movimientos de ambos bandos, tendientes a preparar un futuro ataque o defendernos de acuerdo a las movidas de nuestro rival. Como dijimos, se ha escrito mucho y muy bien sobre este tema. Básicamente, se trata de cumplir con los pasos mencionados en "Desarrollo". De todos modos, en las futuras publicaciones mencionaremos algunas aperturas conocidas, para ver las estructuras de piezas que generan y que no nos "sorprenda" escuchar sus nombres. (apertura italiana, Ruy López, de los 4 caballos, ortodoxa, defensa siciliana, defensa francesa, etc.). En esta etapa se ponen en juego dos aptitudes: criterio y memoria.
2. Medio juego: Es la parte más "creativa" de la partida de ajedrez. A partir de las estructuras que generen las aperturas, comenzamos a idear planes. Nos basamos en conceptos simples que van formando planteos tácticos y estratégicos. Es, por cierto, la etapa más difícil de la partida y se ponen en juego todas las aptitudes. Es aquí donde se ve el "talento" del jugador y se hace notoria la diferencia entre los Grandes Maestros y la mayoría de nosotros. Durante las próximas clases explicaremos algunos conceptos que nos ayudarán a planificar y daremos ejemplos de partidas cortas para visualizar más fácilmente como se llevan a la práctica esas ideas.
3. Final: Generalmente se produce cuando quedan muy pocas piezas en el tablero. Aunque hay varios conceptos sobre finales que nos pueden guiar, usando sólo su capacidad "analítica", un jugador puede definir la partida. Es por ello que los maestros de ajedrez pocas veces llegan a dar jaque mate, ya que al llegar a ciertas posiciones las partidas están matemáticamente definidas. Para el estudio de esta parte del juego explicaremos métodos para dar jaque mate y plantearemos distintas "figuras" de mate, para facilitar la visualización de nuestros objetivos.

El mate De Legal

Esta es una partida corta que remata en un lindo jaque mate.

1.e4, e5; 2.Cf3 (atacando el peón negro), **d6** (defendiendo); **3.Ac4, h6; 4.Cc3,Ag4** (las negras contraatacan); **5.Cxe5** (las blancas se van al ataque, descubriendo su dama), **Axd1** (las negras aparentemente ganan la dama y están contentas, pero la entrega de la dama era sólo un "sacrificio" que encerraba una "celada" o trampa); **6.Axf7+**, **Re7** (única); **7.Cd5++** (jaque mate)



CURSO BÁSICO DE AJEDREZ PARA DOCENTES (5)

Como dijimos en la entrega anterior, trataremos de desarrollar conceptos sobre aperturas, medio juego y final, con algún ejemplo que incluya los temas abordados, a fin de visualizar más fácilmente la teoría.

En esta oportunidad mencionaremos las primeras movidas de la apertura italiana y la defensa de los dos caballos. Luego, dos maniobras tácticas: "ataque doble" y "pieza clavada". Por fin, desarrollaremos el Ataque Fegatello, donde se aplican los temas anteriores.

Al Mario Zilli

Apertura italiana

Es uno de los clásicos. Aunque cuenta con muchas variantes, mencionaremos sólo las primeras movidas de una de las líneas principales:

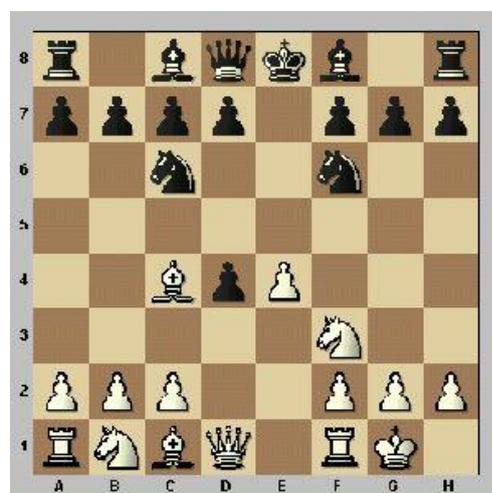
1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ac4, Ac5; 4. c3, d6; 5. d4

Como vemos, ambos jugadores sacaron sus peones centrales, alfiles y caballos, y se preparan para disputarse el dominio del centro del tablero, desde donde se puede encarar un ataque al rey contrario.



Defensa de los dos caballos

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ac4, Cf6 (atacando el peón de e4). Las blancas pueden elegir entre muchas variantes. Una es el "ataque fegatello" que veremos más adelante y otra puede ser un ataque por el centro con **4. d4, exd4; 5. 0-0** y rápidamente preparamos un ataque basado en la salida de nuestros alfiles y la centralización de la torre.



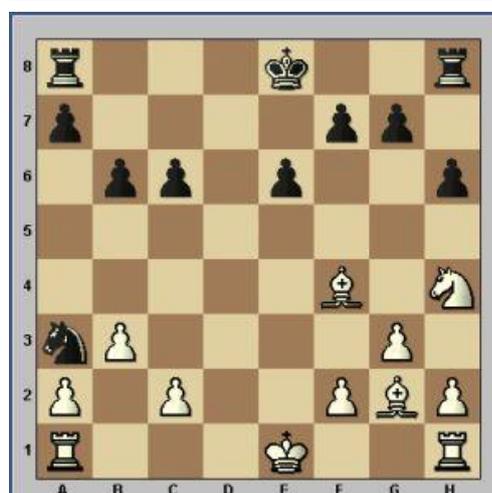
Medio juego

Ataque doble

Esta maniobra se da cuando una pieza menor ataca simultáneamente a dos piezas contrarias de mayor valor. Ejemplo:

- si el alfil blanco de g2 captura el peón de c6, simultáneamente ataca al rey y la torre negros
- si el caballo negro de a3 captura el peón blanco de c2, ataca a la vez al rey blanco y la torre blanca
- si el peón negro de g7 avanza a g5, ataca a la vez al alfil y al caballo blancos

Generalmente, estos ataques nos permiten ganar material y son la maniobra favorita de muchos buenos jugadores tácticos.



Pieza clavada

Esta situación se produce cuando una pieza no puede moverse, porque al hacerlo dejaría su rey en jaque o perdería una pieza valiosa. En el diagrama:

- a. el caballo blanco de f3 no puede moverse porque el alfil negro de g4 comería la dama blanca
- b. el caballo negro de c6 no puede moverse porque dejaría su rey en jaque, ya que ahora está interponiéndose en la trayectoria del alfil blanco de b5

Esta maniobra se usa para ganar material o inmovilizar una pieza, por ejemplo la dama blanca puede ir a d4 sin riesgo de ser capturada porque el caballo negro no se puede mover



Ejemplo práctico

El ataque fegatello

Partiendo de la defensa de los dos caballos, veamos este planteo:

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ac4, Cf6; 4. Cg5, d5 (el blanco ataca al peón de f7 con alfil y caballo y el negro se defiende interponiendo su peón) 5. exd5, Cxd5; 6. Cxf7, Rxf7 (las blancas entregan su caballo a cambio de un ataque muy violento) 7. Df3+, Re6 (el rey negro debe salir al medio del tablero a ayudar en la defensa de sus piezas) 8. Cc3 (atacando una pieza clavada, el caballo de d5), Cb4 (ayudando a defender su caballo de d5 y amenazando un ataque doble si lo dejan capturar c2); 9. De4, c6; 10. a3, Ca6; 11. d4 (el blanco presiona al peón de e5, que también está clavado), Cc7 (las negras dan vueltas y siguen defendiéndose con exactitud); 12. Af4 (sigue la presión), Rf7 (saliendo de una de las clavadas); 13. Axe5, Ae6 . Aunque queda mucho por jugar, aparentemente las negras entregaron dos peones por un caballo y zafaron de un ataque muy fuerte. En estas pocas movidas se aplicaron todos los conceptos que explicamos hasta ahora. No es necesario repetir la misma posición para usar estas maniobras en nuestras partidas, lo importante es alimentar nuestra imaginación con estas ideas.



CURSO BÁSICO DE AJEDREZ PARA DOCENTES (6)

Apertura española o Ruy López

Es una apertura ideada hace 500 años por Ruy López de Sigura. El conductor de las piezas blancas aparentemente ataca a una de las piezas defensoras de las negras, el caballo de c6, a fin de capturar el peón negro de e5 :

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, a6; 4. Aa4, Cf6; 5. 0-0, Cxe4; 6. d4, b5; 7. Ab3, d5; 8. dxe5, Ae6; 9. c3, Ae7; 10. Te1, Cc5

Sin embargo, ninguno de los dos jugadores se preocupó por defender o capturar peones en la primera oportunidad, pues su objetivo es desarrollar rápidamente sus piezas. Estas fueron las primeras jugadas de la variante Morphy (un gran jugador de fines del siglo XIX); pero, como se imaginarán, en 500 años se han ideado una increíble cantidad de variantes, para todos los gustos.



Defensa siciliana

Probablemente sea la línea de juego más jugada. Mientras las blancas realizan su intento por desarrollar sus piezas y dominar el centro del tablero, las negras contraatacan desde el flanco dama (peón en c5) :

1. e4, c5; 2. Cf3, e6; 3. d4, cxd4; 4. Cxd4, Cf6; 5. Cc3, d6; 6. Ae2, Ae7; 7. 0-0, 0-0; 8. Ae3, Cc6;

Esta es una variante tranquila, donde ambos jugadores van desarrollando sus piezas antes de pasar al ataque. La defensa siciliana es una línea de juego muy interesante para estudiar, ya que se han desarrollado variantes muy atractivas para ambos jugadores. Es muy fácil obtener referencias sobre ella, ya que en todos los torneos hay varias partidas que plantean la defensa siciliana.

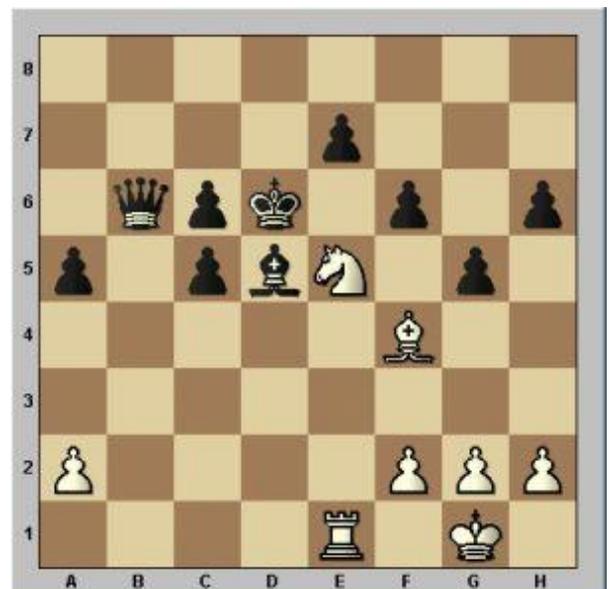


Medio juego

Jaque doble

Esta maniobra se da cuando, al mover una pieza, se da jaque al rey con dos piezas en forma simultánea. Ante esta doble amenaza, es imposible cubrir ambos jaques o capturar ambas piezas agresoras a la vez, por lo que la única posibilidad es mover el rey jaqueado.

Si el caballo blanco se mueve a c4, el rey negro está siendo jaqueado por el caballo y el alfil blancos. Ninguna de las dos piezas puede ser capturada en este momento y el rey negro sólo puede desplazarse a la casilla d7.

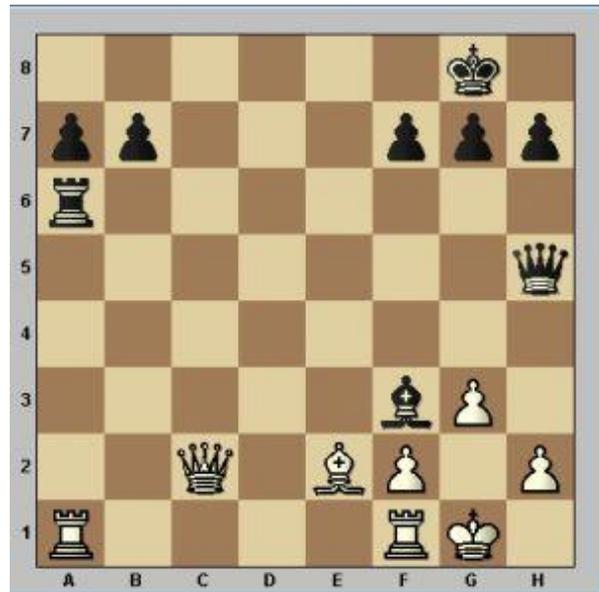


Sacrificio

Se denomina sacrificio de calidad a la entrega de una pieza mayor propia por una del contrario de menor valor, a fin de lograr una ventaja estratégica. Tengamos en cuenta que antes de entregar una calidad, hay que analizar muy bien todas continuaciones posibles, de otro modo corremos el riesgo de que nuestro "sacrificio" se transforme en una "colgada" (como decimos los ajedrecistas), o sea la pérdida de una pieza sin compensación.

En la posición del diagrama, las piezas negras entregan su dama por un peón, para desproteger al rey blanco y luego dar jaque mate con alfil y torre: **1. ... Dxb2+; 2. Rxh2, Th6+; 3. Rg1, Th1++**

El "sacrificio" es una maniobra que ha dado lugar a partidas muy brillantes, como la "Inmortal", la excepcional partida de Adolf Anderssen, a mediados del siglo XIX.

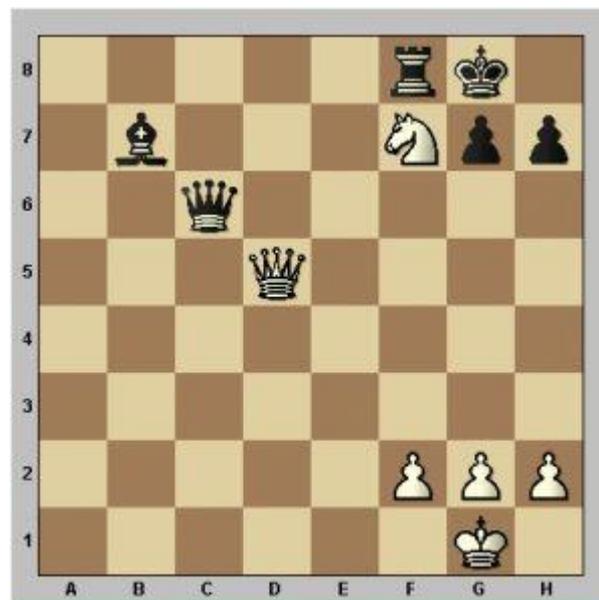


Ejemplos prácticos

El mate Philidor

Es un jaque mate de gran belleza, ya que combina "jaque doble" y "sacrificio de dama", para finalmente dar jaque mate con el caballo:

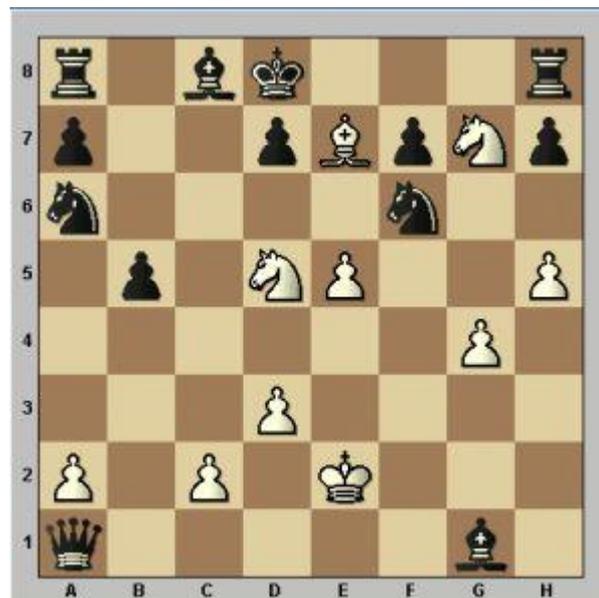
1. Ch6+ (jaque doble de caballo y dama, por lo que sólo se puede mover el rey), **Rh8; 2. Dg8+, Tg8;** **3. Cf7++**



La "Inmortal"

Es la partida más famosa del ex campeón mundial Adolf Anderssen. Anderssen era el típico jugador de la escuela romántica del ajedrez, capaz de "ver" figuras de jaque mate con mucha anticipación. Así, calculaba con absoluta precisión muchas movidas propias y todas las posibles continuaciones de sus rivales. En esta partida sacrifica un alfil, ambas torres y la dama, para dar mate finalmente con un alfil. En su haber Anderssen tiene varias partidas famosas, pero no fue el único; en el siglo XX Miguel Najdorf realizó su "Inmortal Polaca" y los geniales Miguel Tal y Garry Kasparov nos deslumbraron con sus arriesgadas maniobras.

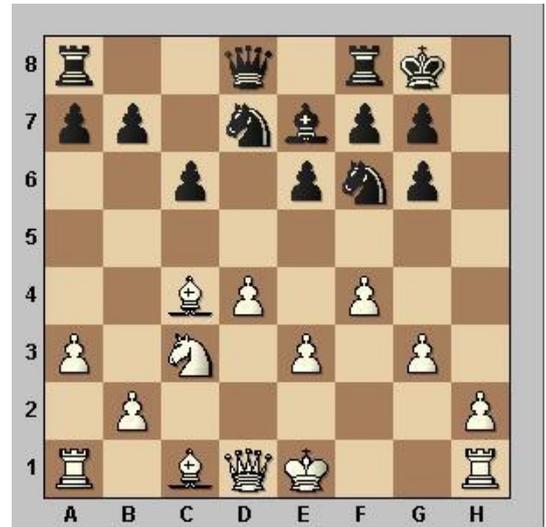
Vamos a recrearnos con la "Inmortal": **1. e4, e5; 2. f4, exf4; 3. Ac4, Dh4+; 4. Rf1, b5; 5. Axb5, Cf6; 6. Cf3, Dh6; 7. d3, Ch5; 8. Ch4, Dg5; 9. Cf5, c6; 10. g4, Cf6; 11. Tg1, cxb5; 12. h4, Dg6; 13. h5, Dg5; 14. Df3, Cg8; 15. Axf4, Df6; 16. Cc3, Ac5; 17. Cd5, Dxb2; 18. Ad6, Axc1; 19. e5, Dxa1+; 20. Re2, Ca6; 21. Cxg7+, Rd8; 22. Df6+, Cxf6; 23. Ae7++**



Defensa eslava

Esta defensa se caracteriza por la movida c6 de las negras, que defienden su peón y permiten la salida rápida de su alfil de casillas blancas, antes de mover el peón de e7 a e6. Generalmente las negras obtienen una posición sólida, pero sus posibilidades de contraataque se ven limitadas. Las blancas cuentan con mayor espacio para desarrollar sus piezas. Veamos las primeras movidas de una de las partidas jugadas por Topalov y Kramnik por el título de campeón mundial:

1. d4, d5; 2. c4, c6; 3. Cf3, Cf6; 4. e3, Af5; 5. Cc3, e6; 6. Ch4, Ag6; 7. Cxg6, hxg6; 8. a3, Cbd7; 9. g3, Ae7; 10. f4, dxc4; 11. Axc4, 0-0



Final - Técnicas para dar jaque mate

Es muy común que nuestros alumnos lleguen a finales con importante diferencia de material, generalmente varias piezas contra sólo el rey, pero también es normal que se les dificulte dar jaque mate.

Tenemos que recordar que podemos dar jaque mate en cualquier punto del tablero, pero es mucho más fácil si el rey contrario se encuentra sobre una de las bandas del tablero, porque tiene menos casillas donde mover.

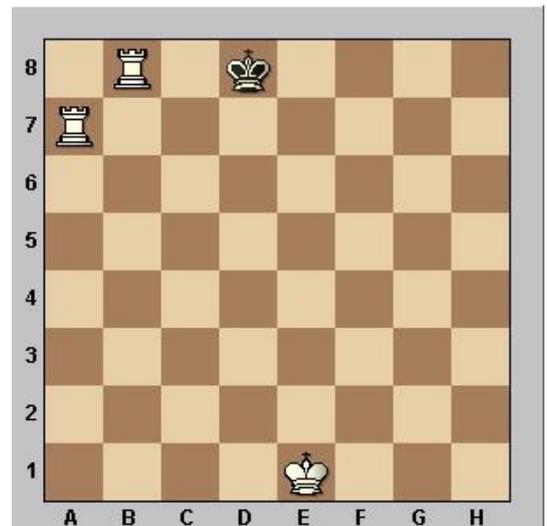
De modo que nuestro primer objetivo será "empujar" al rey contrario hacia uno de los costados.

Jaque mate con dos torres

Les comentamos un método conocido como "el caminante", que consiste en colocar las torres en columnas o filas contiguas e ir desplazándolas alternadamente. Mientras una torre cuida la fila o columna para que el rey contrario no pase, la otra le da jaque para enviar el rey hacia la banda. Cuando llegue a ese punto, no tendrá salida y será jaque mate.

Veamos un ejemplo:

1. Ta5+, Rd6; 2. Tb6+, Rd7; 3. Ta7+, Rd8; 4. Tb8++

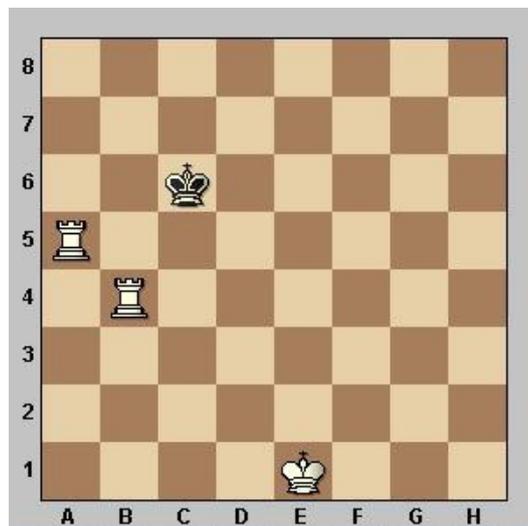


Una variante de este método se presenta cuando el rey contrario se resiste a que le den mate y se acerca a nuestras torres. Si en esa situación intentamos dar jaque, perderíamos una torre. Entonces tenemos que hacer un "paso corto", poniendo una torre al lado de la otra, para dar jaque cuando el rey se aleje.

Por ejemplo:

1. Ta5, Rc6;
2. Tb5, Rd6;
3. Tb6+, Rc7;
4. Ta6, Rd7;
5. Ta7+, Rc8;
6. Tb7, Rd8;
7. Tb8++

El diagrama nos muestra la posición luego del acercamiento del rey negro.

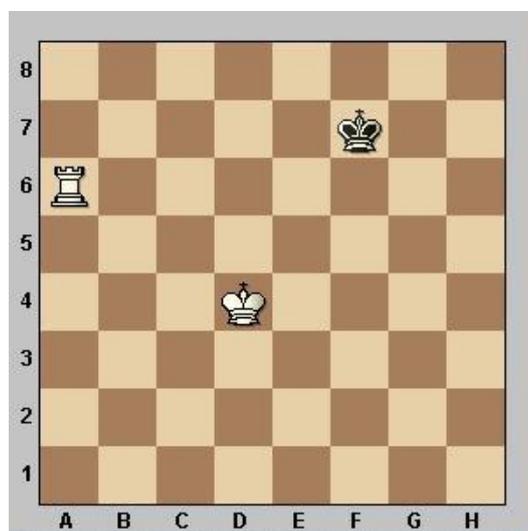


Jaque mate con torre y rey

Si tenemos sólo una torre, nuestro rey nos ayudará en la tarea, cuidando que el rey contrario no pase. Vamos por pasos:

1. Con la torre limitamos el movimiento del rey contrario
2. Ubicamos nuestro rey en la fila o columna contigua a la que se encuentra el rey contrario. Si se aleja, lo seguimos hasta que sólo le quede enfrentarse. Cuando ello suceda,
3. Damos jaque con la torre para empujar el rey hacia la banda, y así sucesivamente hasta dar jaque mate. Vemos un ejemplo:

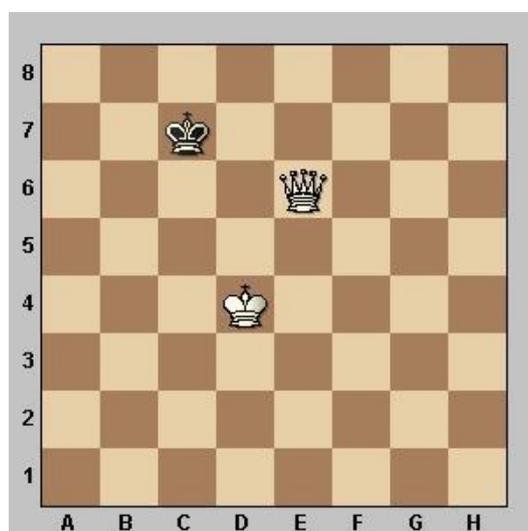
1. Ta6, Re7;
2. Rd5, Rf7;
3. Re5, Rg7;
4. Rf5, Rh7;
5. Rg5, Rg7;
6. Ta7+, Rf8;
7. Rf5, Rg8;
8. Rf6, Rh8;
9. Rg6, Rg8;
10. Ta8++ (diagrama luego de 1.Ta6)



Jaque mate con dama y rey

Nuestra dama se ocupará de ir encerrando al rey contrario, manteniéndose a salto de caballo del rey. Una vez que el rey contrario se halle en la banda, acercamos nuestro rey para que acompañe el ataque de la dama. Una vez que enfrentamos nuestro rey al contrario, podemos dar jaque mate ubicando la dama entre ambos reyes o dando jaque desde la banda. Por ejemplo:

1. De6, Rb7;
2. Dd6, Ra7;
3. Dc6, Rb8;
4. Dd7, Ra8;
5. Rc5 (no Dc7 porque sería ahogado), Rb8;
6. Rb6, Ra8;
7. Dd8++ o Da7++ o Db7++ (diagrama luego de 1. De6)



Ejemplos prácticos

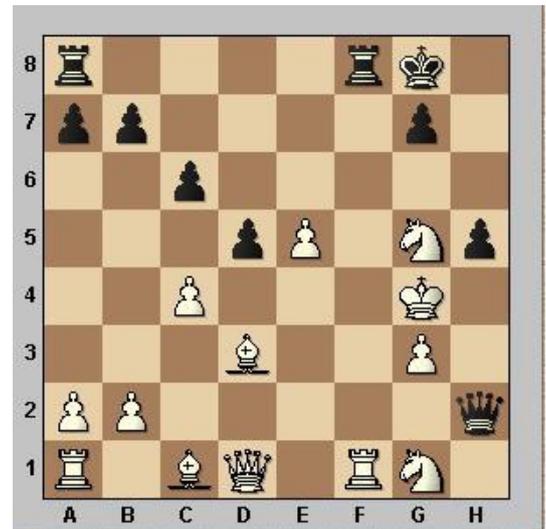
La inmortal polaca

Esta partida fue jugada con piezas negras por Miguel Najdorf ante el fuerte jugador Glücksberg, en 1935.

Luego de una brillante maniobra donde entrega cuatro piezas, Najdorf da jaque mate con un peón.

Vamos a la partida:

1. d4, f5; 2. c4, Cf6; 3. Cc3, e6; 4. Cf3, d5; 5. e3, c6; 6. Ad3, Ad6; 7. 0-0, 0-0; 8. Ce2, Cbd7; 9. Cg5, Axh2+; 10. Rh1, Cg4; 11. f4, De8 12. g3, Dh5; 13. Rg2, Ag1; 14. Cxg1, Dh2+; 15. Rf3, e5; 16. dxe5, Cdx5+; 17. fxe5, Cxe5+; 18. Rf4, Cg6+; 19. Rf3, f4; 20. exf4, Ag4+; 21. Rxc4, Ce5+; 22. fxe5, h5++ 0-1



El examen como herramienta

Durante años dicté clases de ajedrez de primer nivel en escuelas. Los alumnos estaban divididos por cursos, teniendo un grupo por cada día de la semana: Jardín, 1° y 2°, 3° y 4°, 5° y 6°, Polimodal. La asistencia era voluntaria y fuera del horario de clases, pero generalmente superaba los 40 chicos por clase, llegando alguna vez a 65.

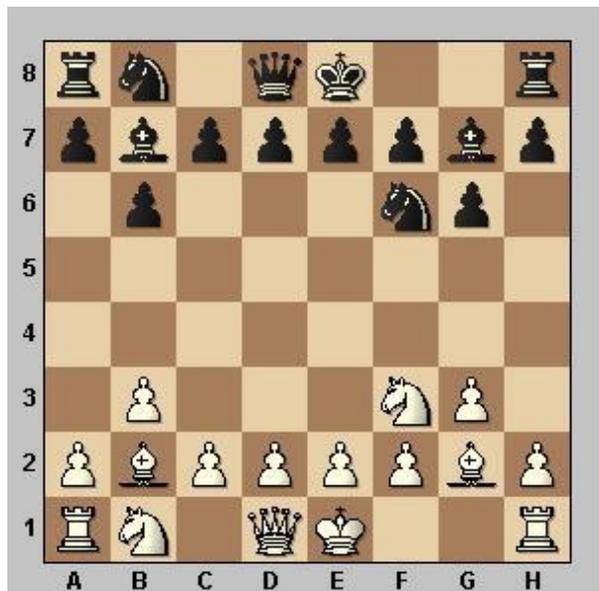
Las clases fueron positivas, con unos minutos de teoría y luego todos a jugar, en parejas o equipos, porque los juegos no alcanzaban y porque así aprendían a razonar juntos. Sin embargo, aunque decían que sí, no todos entendían las lecciones y era imposible dedicar mucho tiempo a cada uno.

Entonces comencé a tomar exámenes, pero como una herramienta. Los que no sabían una respuesta me llamaban y las analizábamos juntos. Todos tenían que responder bien y lo único prohibido era copiarse (nunca pasó). Un examen podía llevar hasta tres días y los que terminaban podían jugar en silencio, porque se calificaba el respeto a los demás. Obviamente todos aprobaban con un "Muy bien" o "Excelente". Con esto pude implementar una atención personalizada con grupos numerosos y refutar el dudoso "Sí" de todos a mis "¿Entendieron?".

"Fianchetto"

Esta palabra se refiere a una posición muy especial. Se trata de avanzar un paso el peón que está delante de alguno de nuestros caballos, formando un triángulo con los otros dos peones laterales. La casilla que deja libre el peón que avanza e ocupada por un alfil, quedando una estructura muy sólida. Los peones cubren las casillas de un color, mientras el alfil controla las del color contrario. Pero eso sí, debemos tener cuidado de no cambiar nuestro alfil sin pensarlo detenidamente, porque las casillas de su color quedarían desprotegidas y nuestra posición se llenaría de "agujeros".

En el diagrama podemos ver los dos "fianchettos" que puede realizar cada jugador.



Conformación de peones

Si no nos gusta una movida de nuestro alfil o nuestra dama, por ejemplo, podemos volver a la posición anterior o llevar esa pieza a otra casilla, con la lógica pérdida de tiempo. Pero con los peones es distinto, no hay posibilidad de volverlos a la posición anterior. Hay que tener mucho cuidado al moverlos para no equivocarnos y quedar rápidamente en desventaja. Por eso hay tanta bibliografía sobre el tema y la teoría de las aperturas se fundamenta en la posición de los peones. En particular, recomendamos leer el completísimo Tomo III del Tratado General de Ajedrez, sobre conformación de peones, que escribiera Roberto Grau hace más de 60 años y que fue actualizado hace algunos años por el GM Oscar Panno.

Hoy en día se juega un ajedrez más dinámico, sin ajustarse tanto a los conceptos tradicionales. Pero en el ajedrez como en el arte, los grandes maestros han hecho innovaciones importantes y crearon nuevas escuelas luego de estudiar profundamente a los clásicos.

En los ejemplos de aperturas y defensas que publicamos, es conveniente detenerse a observar las distintas figuras que forman los peones. Vemos con cada jugada como los peones van ocupando o dominando casillas, mientras las demás piezas se encargan de cubrir aquellas casillas que el avance de los peones dejaron "débiles". Ahora nos limitaremos a comentar unos pocos detalles para tener en cuenta:

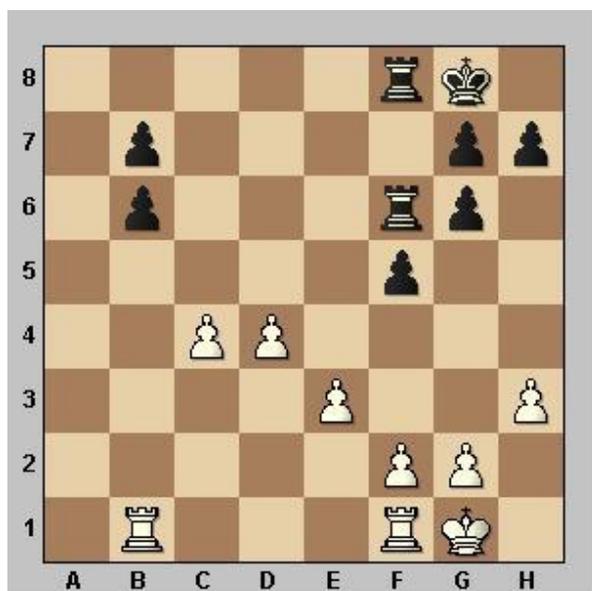
1- Los peones ubicados en las casillas centrales del tablero limitan el accionar de las piezas contrarias y sirven de apoyo para las piezas propias cuando planeamos un ataque sobre la posición del rey contrario.

2- Los peones ubicados en columnas contiguas son muy fuertes, ya que se defienden entre sí, formando "cadenas de peones". En A, las blancas tienen una cadena de peones muy sólida, mientras las negras tienen sus peones divididos en dos sectores, además de estar doblados.

3- Los peones aislados sólo pueden ser defendidos por piezas mayores y son más fáciles de atacar para el bando contrario.

4- Dos peones "doblados", o sea en la misma columna, no se defienden entre sí y son fáciles de atacar.

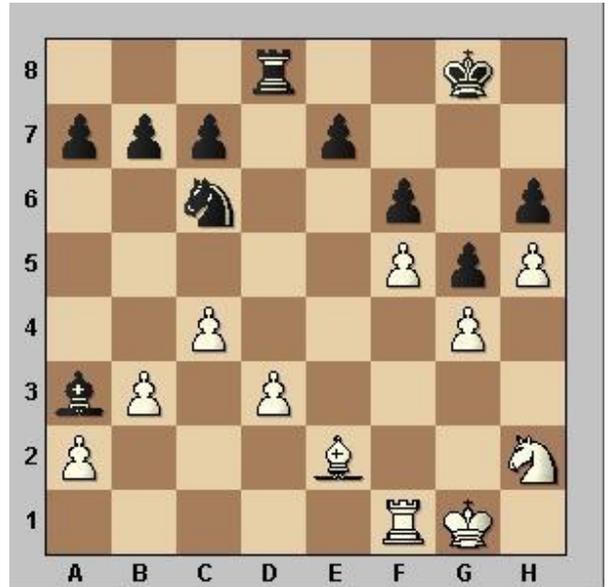
5- Peones "libres" son aquellos que no pueden ser detenidos por peones contrarios en su marcha hacia la coronación, y sólo pueden ser capturados por piezas mayores. En A, el peón blanco de d4 está libre.



A- Cadenas de peones

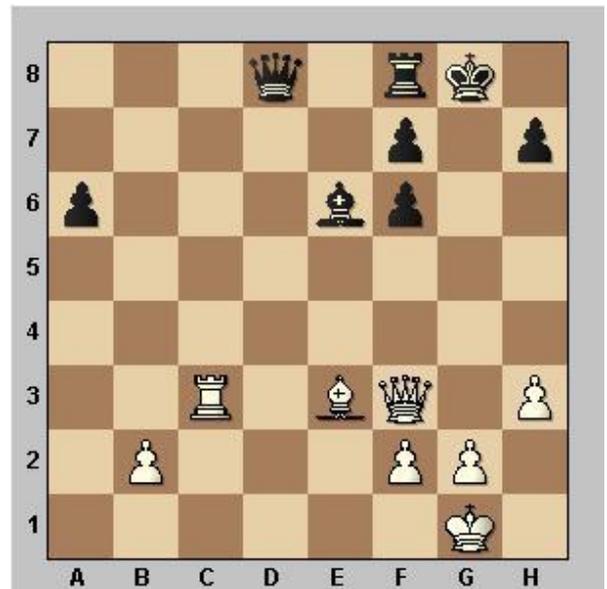
6- Si los peones forman una cadena en forma de "embudo", dejan débiles las casillas de color opuesto, que deben ser cubiertas por nuestro alfil. Esto no es tan grave si las piezas contrarias ocupan esas casillas con sus peones. En B, los peones blancos dejaron débiles las casillas negras, que pueden ser ocupadas por alfil o caballo.

B- Peones en forma de "embudo"



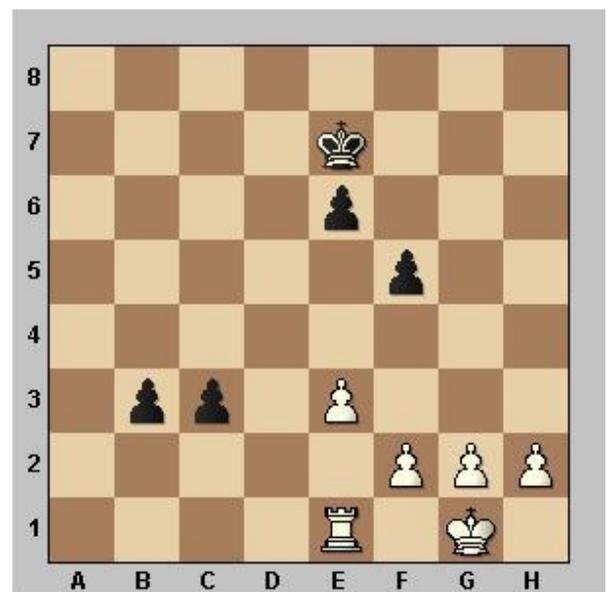
7- Los peones del enroque protegen al rey, por lo que debemos cuidarlos mucho. A veces es conveniente adelantarlos algún paso para darle una vía de escape a nuestro rey, ante un posible ataque; pero con cuidado, porque una cosa es abrir una ventanita y otra dejar un agujero en la pared. En C, las blancas adelantaron un peón a la casilla h3, para que el rey pueda salvarse de un jaque en la fila 1. Las negras tienen un "agujero" en su enroque y las blancas podrán armar un fuerte ataque.

C- "Ventana" en el enroque



8- Dos peones libres en la sexta fila, si están unidos, en la mayoría de los casos fuerzan al contrario a entregar material para evitar su coronación. En D, las blancas tienen torre de ventaja, pero poco podrá hacer para parar ambos peones.

D- Peones unidos en sexta



Problemas

Para ir practicando un poco lo aprendido y desarrollar nuestro razonamiento, comenzaremos a publicar algunos problemas sencillos, para resolver en pocas movidas. Cuando decimos mate en dos, queremos decir que nosotros hacemos nuestra movida, nuestro oponente responde y en nuestra segunda movida damos mate. No podemos basar nuestra solución en errores ajenos, sino que nuestra jugada deberá ser tan precisa que nuestro oponente pierde haciendo su mejor jugada.

Estos ejercicios, por simples que parezcan, sirven a los más experimentados para ejercitar su golpe de vista. Les damos las soluciones de todos a través de un enlace, para hacer el esfuerzo de resolverlos sin copiarnos viendo la solución de rojo.

Respecto a los números que identifican cada problema, la centena indica el número de movidas en que deben resolverse.

Problema N° 101

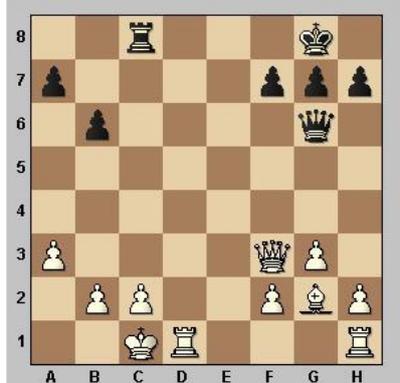
Juegan negras y dan mate en una



1. ..., Te1++

Problema N° 102

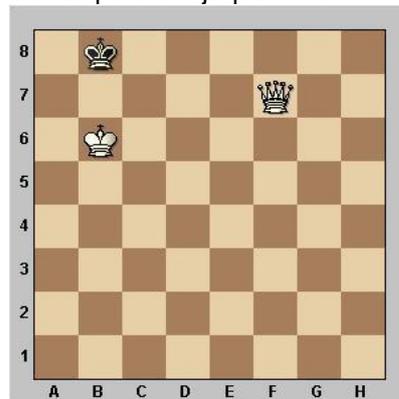
Juegan negras y dan mate en una



1. ..., Dxc2++

Problema N° 103

¿A qué casillas puede ir la dama blanca para dar jaque mate?



a- 1. Db7++ b- 1. de8++ c- 1. Df8++
d- 1. Dg8++

Problema N° 201

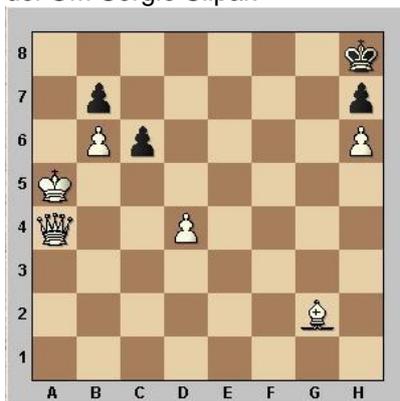
Juegan las blancas y dan jaque mate en dos movidas. Gentileza del GM Sergio Slipak



1. Rf3, d3; 2. Th4++

Problema N° 202

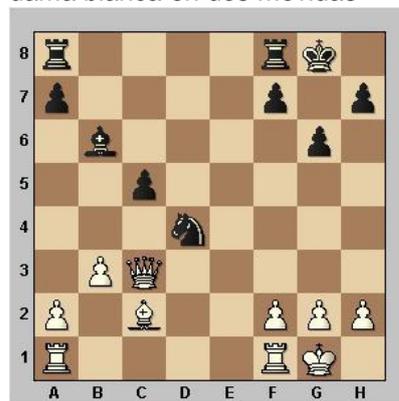
Juegan las blancas y dan jaque mate en dos movidas. Gentileza del GM Sergio Slipak



1. Ad5, cxd5; 2. De8++

Problema N° 203

Juegan las negras y capturan la dama blanca en dos movidas



1. Ce2+, Rh1; 2. Cxc3

CURSO BÁSICO DE AJEDREZ PARA DOCENTES (9)

Como primera cosa y muy importante, vaya nuestro agradecimiento a los docentes que nos escriben y a los que hacen públicas sus experiencias, que son absolutamente enriquecedoras para todos. Por favor sigan haciéndolo, es muy bueno.

A los chicos que se enganchan con este cursito les recomendamos que empiecen despacito por las primeras lecciones. Ya sé que uno se pone impaciente y quiere jugar muy bien enseguida, pero eso lleva tiempo. Mientras tanto, tratemos de estar contentos cada vez que se nos ocurre una buena idea; no importa si nos ganan. Si nos divertimos y aprendemos, ya ganamos.

Volviendo a lo nuestro, en esta oportunidad plantearemos las primeras movidas de dos aperturas cerradas: Inglesa y Reti. Luego comentaremos una maniobra táctica: "jaque descubierto". A continuación, comenzaremos con algunas consideraciones a tener en cuenta para la organización de torneos. Para terminar, otros seis problemas.

Antes de despedirnos, queremos adherir desde estas líneas a la publicación de un libro que estaba haciendo falta: "Historia del ajedrez argentino", del GMP José Copié, de quien tenemos el honor de ser amigos desde hace muchos años. Y cuando decimos que hacía falta es verdad, pues recopila cien años de ajedrez en nuestro país, llevando a cabo una tarea monumental nunca antes realizada en Argentina. La obra completa abarca cuatro tomos, de los cuales el primero ya se puede encontrar en la Feria del Libro y será presentado próximamente en el Palacio Sarmiento.

Hasta la próxima.

Al Mario Zilli

Aperturas cerradas

Con este nombre genérico se agrupan algunas aperturas en las que las blancas no comienzan moviendo sus peones centrales. Generalmente producen líneas de juego muy posicionales, donde ambos jugadores se toman su tiempo para ir acomodando sus piezas y deciden atacar al contrario cuando la partida está avanzada.

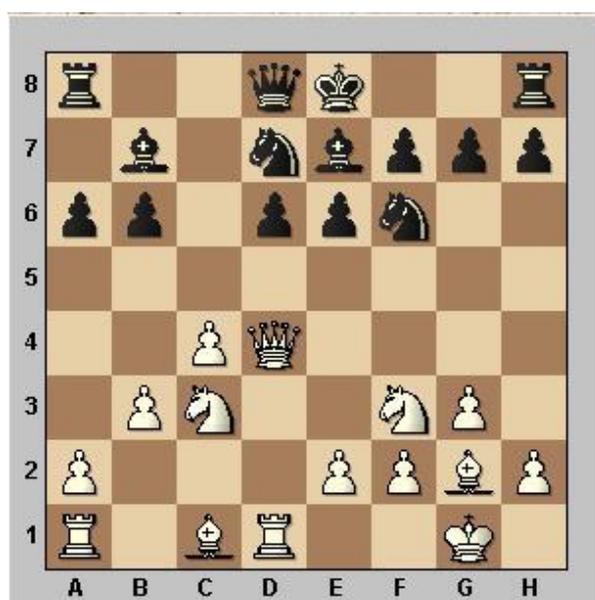
Apertura Inglesa

Era la apertura favorita de Howard Staunton, maestro inglés que fue campeón del mundo a mediados del siglo XIX. Esta apertura es muy flexible, ya que demora el avance de los peones centrales y puede tomar la forma de otras aperturas o defensas, al cambiar el orden de las jugadas.

Y ya que hablamos de Staunton, recordemos que antiguamente las piezas de ajedrez tenían los diseños y tamaños más variados. Hasta que un amigo del maestro diseñó y fabricó un modelo standard, que patentó con el nombre de Staunton, que todos conocemos y usamos hoy en día.

Van las primeras movidas de una de las muchas variantes de la apertura inglesa:

1.c4, c5; 2.Cf3, Cf6; 3.g3, b6; 4.Ag2, Ab7; 5.O-O, e6;
6.Cc3, Ae7; 7.d4, cxd4; 8.Dxd4, d6; 9.Td1, a6; 10.b3,
Cbd7

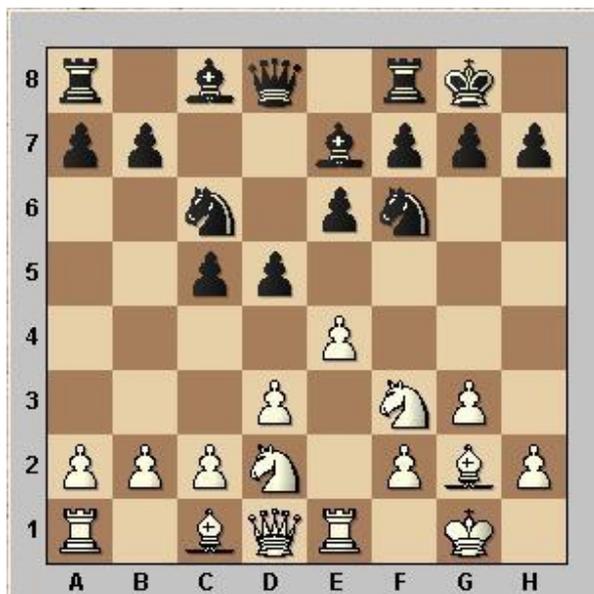


Apertura o sistema Reti

Richard Reti fue un gran ajedrecista de principios del siglo XX, conocido como el padre del ajedrez hipermoderno. Este sistema tuvo muchos seguidores luego del triunfo que Reti obtuvo frente a Capablanca. La característica principal de esta línea reside en la búsqueda del dominio de las casillas centrales desde los extremos del tablero, sin ocuparlas.

Es un concepto similar al que vimos en las defensas indias.

1.Cf3, d5; 2.g3, c5; 3.Ag2, Cc6; 4.0-0, e6; 5.d3, Cf6; 6.Cbd2, Ae7; 7.e4, 0-0; 8.Te1

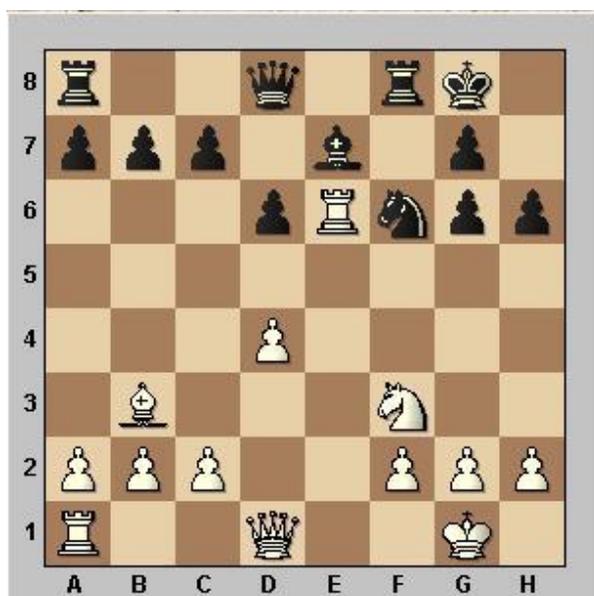


Jaque descubierto

Es una maniobra táctica muy efectiva para ganar material o posicionar muy bien nuestras piezas, con miras a la concreción de un plan bien elaborado. Consiste en mover una pieza propia, que bloquea un jaque de otra de nuestras piezas. La pieza que movemos puede ir a cualquier casilla, pero no podrá ser capturada porque nuestro oponente debe atender el jaque al rey.

Veamos un ejemplo:

Al mover nuestra torre, nuestro alfil da jaque al rey contrario. Como nuestro oponente debe salir del jaque no podrá capturar la torre y en la siguiente movida podremos capturar la dama contraria.



Organización de torneos

El ajedrez es básicamente un juego. Puede transformarse en una herramienta pedagógica muy importante por su interrelación con las demás disciplinas y por ejercitar distintas facetas del intelecto. Sin embargo, lo que hace que el ajedrez convoque a tantos chicos, es su parte lúdica. Esto es algo que no debemos olvidar los docentes de ajedrez. Cuanto más dejemos que los chicos jueguen, más posibilidades tendrán de desarrollar su iniciativa.

Como dijimos en un momento, en nuestra opinión, el docente que enseña ajedrez tendría que ir aportando nuevos conceptos en forma medida, evitando cargar de información a los chicos. Con esto nos aseguramos que la mayoría entienda cada tema y que los más entusiastas busquen más conocimientos o los desarrollen a través de sus experiencias. Por supuesto, quienes quieran participar en la alta competencia tendrán que contar con entrenadores, que por cierto los hay excelentes, y dedicar el tiempo necesario al estudio. Ahora que hemos convencido a algunos de ustedes sobre la importancia de la práctica del ajedrez, veamos algo sobre la organización de torneos.

Hay dos tipos de sistemas principales:

1. **Americano, round robin o "todos contra todos"**: Es el sistema más justo, pues todos se enfrentan entre sí. Su desventaja es que está limitado a pocos participantes. Las tablas de Berger, con los enfrentamientos ronda por ronda, pueden hacerse siguiendo las instrucciones del apunte:
 - o www.p4r.org.ar/tecnica/americano.htm
2. **Suizo**: Es un sistema ideado especialmente para el ajedrez. Su particularidad es que todos los

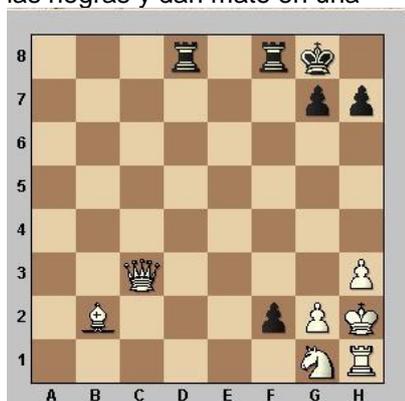
participantes juegan el total de partidas posibles. Si, por ejemplo, se estableció que se jugarán 7 rondas, todos jugarán 7 partidas, sin importar si las pierden todas. Los rivales asignados a cada uno dependerán de su puntaje, que será el mismo o similar. Otra ventaja es que no hay límite para la cantidad de participantes y que pueden incorporarse o retirarse sin afectar la marcha del torneo. Se han ideado programas muy efectivos para facilitar el trabajo. Varios de ellos están muy bien elaborados, son fáciles de operar y generan muy lindos informes, con logos y fotos. El inconveniente radica en que para usarlos hay que adquirir una licencia, con el consiguiente costo y tramitación. Pero si dejamos de lado la parte estética, tenemos a nuestra disposición algunos programas que funcionan en DOS; ocupan poco espacio, son confiables y son gratuitos.

- o Les damos direcciones para descargar el Swiss Master para DOS y las instrucciones en castellano para su uso, ya que el programa está en inglés:
- o Swiss Master 48 para DOS: www.p4r.org.ar/programas/Swiss_48.zip
- o Instrucciones: www.p4r.org.ar/programas/Instrucciones para Swiss_46-48.doc

Desde luego, estamos a disposición de todos para cualquier consulta que nos quieran hacer sobre el uso del programa. En próximas publicaciones explicaremos como se hace un sistema suizo simplificado "a mano", o sea cuando no podemos usar la computadora. También comentaremos algunos detalles a tener en cuenta cuando organizamos torneos para los chicos de la escuela.

Problema N° 104

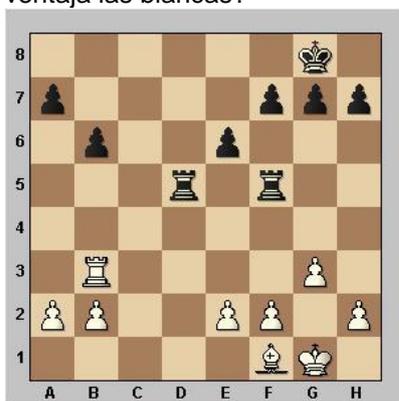
Dos en uno: a) Juegan las blancas y dan mate en una movida; b) Juegan las negras y dan mate en una



a- 1. Dxc7++ b- 1. ..., f1=C++ (el peón corona como caballo y da mate)

Problema N° 105

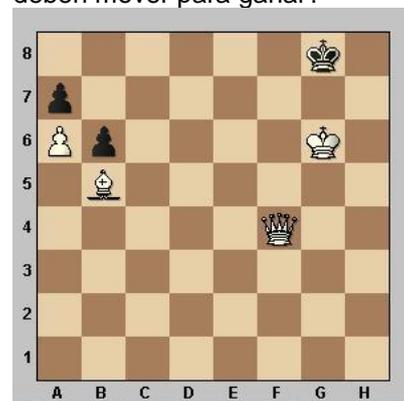
¿Con qué jugada quedan con neta ventaja las blancas?



1. e4 (el peón amenaza las dos torres y sólo una puede salvarse)

Problema N° 106

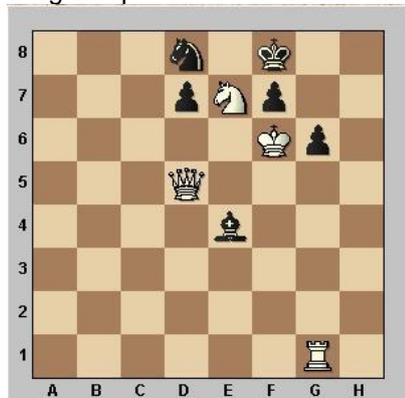
a) Juegan las blancas y hacen tablas en una movida; b) ¿A dónde deben mover para ganar?



a- 1. Dh6 (ahogado; las negras no pueden mover) b- 1. Db8++

Problema N° 204

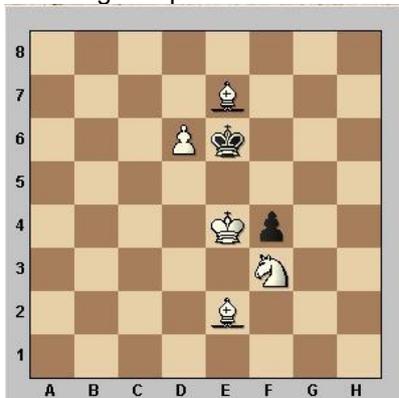
Juegan las blancas y dan jaque mate en dos movidas. Gentileza del GM Sergio Slipak



1. Dh5, a) gxh5, 2. Tg8++ b) las negras no capturan dama, 2. Dh8++

Problema N° 205

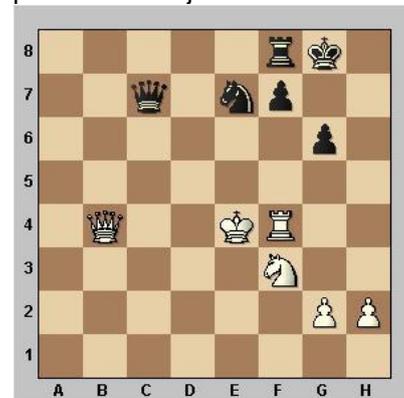
Juegan las blancas y dan jaque mate en dos movidas. Gentileza del GM Sergio Slipak



1. Ce5, f3, 2. Ac4++

Problema N° 301

Juegan las negras y quedan con pieza de ventaja en tres movidas



1. Dxf4+, Rxf4, 2. Cd5+, Re4, 3. Cxb4 (y torre de ventaja)