



FIDEL
HERRERA BELTRÁN
VERACRUZ

GOBIERNO DEL ESTADO



Cultura Ajedrez



Secretaría
de Educación

VERACRUZ
GOBIERNO DEL ESTADO

Veracruz late con fuerza

PRESENTACIÓN

La importancia de las actividades deportivas y recreativas, desde la perspectiva de formación integral, radica en la posibilidad de que éstas trasciendan al tiempo libre con categoría de hábito educativo y saludable, que logrará en el bachiller un equilibrio entre los valores adquiridos y su participación social, que repercutan no sólo en el ámbito deportivo, sino que lo proyecte como un ser humano creativo y con capacidad de adaptarse a su medio circundante. ¹

En el **Programa de Desarrollo Institucional 2006-2010 de la Dirección General de Telebachillerato**, el apartado del desarrollo del Currículo para la Modalidad tiene como estrategias “Promover el Desarrollo Curricular que le proporcione al joven: una educación integral que incluya el fomento a las artes, el deporte, la ecología, la cultura cívica y tecnológica que engloban las Actividades Paraescolares”.²

El Ajedrez como actividad recreativa y positiva para los jóvenes es de gran valor, es una sana disciplina de esparcimiento en el tiempo libre ya que promueve, con una guía adecuada, elementos valiosos en la educación integral del aficionado al juego al estimular tanto el pensamiento racional y analítico como el imaginativo e intuitivo. El ajedrez también se ha relacionado con otros campos del quehacer humano como la psicología, la educación, la literatura, la cibernética, etcétera. Es por tanto, una actividad intelectual que ha interesado a un amplio sector de la sociedad.³

El profesional que imparte las actividades recreativas o tiene a su cargo equipos, debe sensibilizarse a capacitarse y actualizarse constantemente, no sólo para tener el dominio de sus temas, sino además tener nociones de psicología, medicina y pedagogía.

Por lo anterior la Dirección General de Telebachillerato retoma el **Manual para el Entrenador de Ajedrez** elaborado por el Sistema de Capacitación y Certificación de Entrenadores Deportivos (SICCED), la Comisión Nacional del Deporte (CONADE) y la Secretaría de Educación Pública con la finalidad de que el docente de telebachillerato encargado de esta actividad recreativa conozca sus reglas, conceptos, categorías y su metodología.

¹ Lineamientos de Actividades Deportivas Y Recreativas, DGB 16DR-105.DGB/DCA/2000-08, Pág. 3

² Programa de Desarrollo Institucional “2006-2010, Dirección General de Telebachillerato. Agosto 2006. Pág. 37-39.

³ Manual para el Entrenador de Ajedrez Nivel 1, SICCED, CONADE, SEP, Pág. 1

El presente Manual está conformado por dos niveles: el **nivel 1** encierra temas como las reglas del ajedrez, principios elementales, nociones avanzadas, y anexos: hoja de respuestas, aperturas y defensas más comunes, consejos para el estudio del ajedrez, los campeones del mundo, lecturas recomendables, glosario de términos y “ajedrez” Jorge Luis Borges, **el nivel 2** contiene los temas del papel del entrenador, desarrollo de habilidades, el entrenamiento básico, la táctica y la estrategia, el final del juego y anexos.

Esta guía comprende desde las reglas básicas del juego hasta los elementos técnicos más importantes (y que contiene además útiles anexos), pretende servir al entrenador como un primer apoyo didáctico.

Este material formalmente acreditado ha sido elegido por la Dirección General de Telebachillerato a través del Departamento Técnico-Pedagógico y el área de Paraescolares con el propósito de apoyar al docente encargado de esta actividad recreativa, proporcionándole los elementos teórico-prácticos indispensables para implementarla satisfactoriamente en su centro escolar.



**SISTEMA DE CAPACITACIÓN Y CERTIFICACIÓN
PARA ENTRENADORES DEPORTIVOS
Modelo curricular 5 niveles**

ÁREA TEÓRICA-PRÁCTICA

MANUAL PARA EL ENTRENADOR

AJEDREZ

NIVEL 1

MEXICO

MCC

PRESENTACIÓN

La Federación Nacional de Ajedrez en coordinación con la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte presentan este Manual para Entrenadores Nivel 1 del modelo curricular de 5 niveles del SICCED con el fin de preparar de manera sistemática a los futuros docentes del juego-ciencia en todo el país, tanto a los entrenadores oficiales de las selecciones infantiles y juveniles de cada estado como a los profesores de educación física que nos ayudan a divulgar el ajedrez en sus planteles escolares.

Esta guía inicial, que comprende desde las reglas básicas del juego hasta los elementos técnicos más importantes (y que contiene además útiles anexos), pretende servir al entrenador como un primer apoyo didáctico y será complementada por otros dos manuales de niveles más avanzados con lo que tendrán una base de conocimientos más amplia y sólida para desarrollar con éxito su misión laboral.

Federación Nacional de Ajedrez

INTRODUCCIÓN

¿Qué es el ajedrez? No es posible dar una respuesta definitiva a esta pregunta, ya que depende de quién y cómo lo practique. Básicamente es un juego de habilidad intelectual, una lucha de ideas y conocimientos entre dos rivales que cuentan con las mismas fuerzas y donde el azar no interviene, pero por su profundidad, dificultad y pasión que ha generado a través de cientos de años en millones de personas en todo el mundo es, sin duda, más que eso. Es un deporte por el amplio sistema de organización de torneos regidos por una Federación Internacional de Ajedrez (F.I.D.E. por sus siglas en francés). Se celebran todo tipo de torneos, desde los campeonatos mundiales y nacionales, hasta sencillos eventos escolares. Esto ha permitido que cualquier interesado en el juego-ciencia, sin importar su edad o nivel competitivo, pueda participar en esta actividad en forma organizada.

No debemos olvidar que en el ajedrez, como en otros deportes, para lograr una superación constante, es imprescindible adquirir ciertas cualidades de índole mental y físico, como complemento de los conocimientos técnicos del juego: una gran ambición de vencer, poder de concentración, confianza en uno mismo, así como una adecuada condición física, pues el ajedrez de competencia de alto nivel así lo requiere. Sin embargo, comprende otros aspectos, por ejemplo, el elemento artístico del juego, ya que es una lucha continua de ideas estratégicas y tácticas donde cualquiera puede contribuir con jugadas originales y sorpresivas y darlas a conocer en las revistas especializadas, obteniendo una gran satisfacción estética. Esta particularidad, que obliga al que lo practica a pensar en forma independiente y ser creativo en el más amplio sentido de la palabra, es un factor de gran atractivo. Ha servido, por ello, como un excelente medio de expresión para mucha gente y en algunos casos, como un adecuado soporte existencial, ya que el ajedrez nos ayuda a valorar nuestras facultades mentales. Al respecto, citaré las palabras del Dr. Siegbert Tarrasch, uno de los mejores ajedrecistas de principios de este siglo:

“El ajedrez es una forma de productividad intelectual, en esto consiste su peculiar encanto. La productividad intelectual es uno de los grandes goces, si no el más grande, de la existencia humana. No cualquiera puede escribir una obra teatral, construir un puente o incluso inventar un buen chiste. Pero en el ajedrez cualquiera puede, y cualquiera debe, ser intelectualmente creativo y así poder participar en este goce selecto”.

Su valor como actividad recreativa y positiva para la sociedad tampoco debe ser desestimado. Es una sana disciplina de esparcimiento en el tiempo libre ya que promueve, con una guía adecuada, elementos valiosos en la educación integral del aficionado al juego al estimular tanto el pensamiento racional y analítico como el imaginativo e intuitivo. El ajedrez también se ha relacionado con otros campos del quehacer humano como la psicología, la educación, la literatura, la cibernética, etcétera. Es por tanto, una actividad intelectual que ha interesado a un amplio sector de la sociedad. Recordemos el lema de la Federación Internacional que es "*GENS UNA SUMUS*", es decir, *Somos una Familia*. Esto simboliza el gran poder que tiene el

ajedrez para unir en forma fraterna a sus devotos practicantes en lazos de amistad perdurables.

Por lo anterior, se presenta este **Manual para entrenadores Nivel 1**, (una adaptación de mi libro *Ajedrez Práctico* de la editorial Selector) con el fin de introducir en el fascinante mundo del juego-ciencia al público en general, además de servir como apoyo didáctico a los docentes y entrenadores del mismo. La primera parte tratará sobre las reglas del juego, mientras que en las dos unidades siguientes se verán aspectos técnicos esenciales, como la anotación de las partidas, las diversas fases del juego, la táctica y estrategia en el ajedrez, etc. A lo largo de cada capítulo el entrenador encontrará en forma de consejos y prácticas para aplicar al alumno que lo ayudará en la organización de cada sesión y también se incluyen ejercicios de autoevaluación para reafirmar su aprendizaje. Se agregan asimismo, una serie de anexos que servirán para complementar la información sobre el vasto mundo del ajedrez.

Guil Russek
Maestro Internacional

ÍNDICE

Capítulo 1

LAS REGLAS DEL AJEDREZ

- 1.1 Introducción
- 1.2 Breve historia del juego
- 1.3 El tablero y las piezas
- 1.4 Movimiento de las piezas
- 1.5 El valor de las piezas
- 1.6 Movimientos especiales
- 1.7 El jaque y el jaque mate
- 1.8 Las situaciones de empate
- 1.9 Conclusiones
- 1.10 Sugerencias didácticas
- 1.11 Autoevaluación

CAPÍTULO 2

PRINCIPIOS ELEMENTALES

- 2.1 Introducción
- 2.2 Anotación de las partidas
- 2.3 El ataque y la defensa
- 2.4 Las tres fases del juego
- 2.5 Mates en el final de la partida
- 2.6 Conclusiones
- 2.7 Sugerencias didácticas
- 2.8 Autoevaluación

CAPÍTULO 3

NOCIONES AVANZADAS

- 3.1 Introducción
- 3.2 La táctica: el cálculo concreto de jugadas
- 3.3 Ejemplos de temas y motivos tácticos
- 3.4 El sentido lógico en el ajedrez
- 3.5 Conclusiones
- 3.6 Sugerencias didácticas
- 3.7 Autoevaluación

ANEXOS

Hoja de respuestas
Aperturas y defensas más comunes
Consejos para el estudio del ajedrez
Los campeones del mundo
Lecturas recomendables
Glosario de términos
“AJEDREZ” Jorge Luis Borges
Bibliografía

CAPÍTULO 1

LAS REGLAS DEL AJEDREZ

SECCIÓN	CONTENIDO
1.1	Introducción
1.2	Breve historia del juego
1.3	El tablero y las piezas
1.4	Movimiento de las piezas
1.5	El valor de las piezas
1.6	Movimientos especiales
1.7	El jaque y el jaque mate
1.8	Las situaciones de empate
1.9	Conclusiones
1.10	Sugerencias didácticas
1.11	Autoevaluación

SICCED **Manual para el Entrenador**
Nivel 1

LAS REGLAS DEL AJEDREZ

OBJETIVO

Explicar el contexto histórico en el cual aparece el ajedrez, así como las reglas básicas del juego.

INSTRUCCIONES

Analice cada uno de los puntos que aborda el presente capítulo con el fin de que al término del mismo usted sea capaz de:

- Conocer el contexto histórico del ajedrez.
- Identificar las características del tablero, el movimiento de las piezas y su valor.
- Enseñar el jaque y el jaque mate así como las distintas situaciones de empate que pueden presentarse.

1.1 INTRODUCCIÓN

El ajedrez es un juego de ingenio entre dos bandos (blancas y negras) iguales en fuerzas y formación, regido por ciertas reglas preestablecidas. Comprende un tablero, que es propiamente el campo de batalla y 16 piezas por bando. La realización de las jugadas o movidas es alternada jugando primero el que tiene las piezas blancas y el objetivo final es llevar al rey enemigo a una posición especial conocida como **jaque mate**, en el que se encuentra sin escape posible. En este juego la suerte no tiene cabida, por lo tanto, es fundamental el estudio del mismo, complementando sus aspectos teóricos y prácticos para desarrollar la suficiente habilidad y destreza. El detectar y corregir sus propios errores debe ser un hábito importante para todo ajedrecista.

1.2 BREVE HISTORIA DEL JUEGO

El ajedrez, tal como lo conocemos en la actualidad, tiene más de cinco siglos de existencia, ya que su modificación definitiva ocurrió en el transcurso del siglo XV, en los albores del Renacimiento europeo. Sin embargo, en esencia es mucho más antiguo pues, se cree, proviene del “**chaturanga**”, juego que se practicaba en la India por el siglo V antes de nuestra era. De ahí llegó a Persia y a fines del primer milenio lo introdujeron a Europa los árabes en la España Medieval, sufriendo cambios constantes en las reglas y forma de movimiento de las piezas a través de los siglos hasta llegar a su forma actual. Desde la península ibérica, el juego se extendió primero a Italia, Francia y de allí hasta abarcar el continente, desde donde se expandió por todo el mundo.

Sin embargo, otras hipótesis lo relacionan con juegos de tablero egipcios, babilónicos y romanos. En resumen, puede decirse que un velo de misterio rodea la fascinante historia del ajedrez. Al respecto existe una bella y aleccionadora leyenda sobre el origen del juego que merece ser conocida y difundida:

A principios del siglo V de nuestra era había en la India un joven monarca, muy poderoso y arrogante, el rey Shirham. Éste, aburrido de los juegos de azar superfluos, ordenó a su ministro, el sabio Sisa, inventar un juego de ingenio digno de su realeza. Sisa le mostró el ajedrez y aprovechó para darle una lección de humildad al rey. Le demostró, conforme le enseñaba las reglas del juego, que era imposible derrotar a los ejércitos enemigos sin el total apoyo de su séquito. Cada pieza en el ajedrez y cada soldado de su ejército debían armonizar sus fuerzas para la victoria final, siempre protegiendo la vida del rey, la pieza más vulnerable del juego. El rey Shirham, que comprendió la alegoría, se maravilló del nuevo juego y ofreció la recompensa que su ministro considerase adecuada. Sisa no solicitó oro ni diamantes sino una cantidad de trigo distribuido del siguiente modo: un grano de trigo por la primera casilla del tablero de ajedrez, dos por la segunda, cuatro por la tercera, ocho por la cuarta, 16 por la quinta casilla y, en ese orden progresivo, hasta cubrir los 64 cuadros. Al monarca le pareció muy modesta esta extraña petición y ordenó a sus tesoreros que fueran por el trigo. Sin embargo, al hacer los cálculos necesarios se dieron cuenta de la fabulosa cantidad de granos de trigo que debían conseguir, muy superior a todos los tesoros del Imperio. ¡Ni más ni menos que 18.446.744.073.709.551.615 granos! El rey, desde luego, no pudo cumplir su compromiso y así se consumaba la segunda lección, esta vez de prudencia y sagacidad.

Regresemos a la historia.... el año de 1851 marcó un hito especial en la historia del ajedrez, ya que se celebró en Londres el primer torneo internacional (ganado por el gran jugador alemán Adolf Anderssen). Desde ese entonces, la popularidad del juego no ha dejado de incrementarse: hoy en día se juega en prácticamente todo el mundo, siendo la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez) fundada en París en 1924 unas de las que más países conjunta.

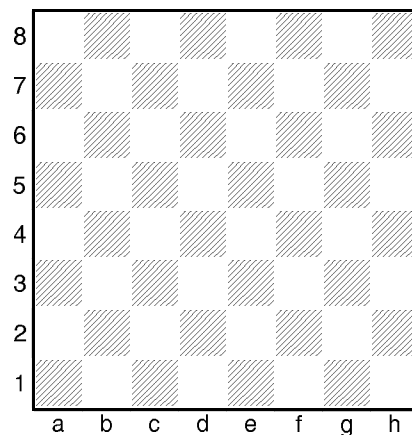
La imagen del ajedrez ha estado simbolizada a través de sus grandes figuras, desde el legendario jugador norteamericano Paul Morphy (considerado primer campeón no oficial al vencer a Anderssen en 1858) o el austriaco Wilhelm Steinitz (primer campeón oficial al derrotar a Zukertort en 1886). Le siguieron otras grandes personalidades del juego-ciencia como el alemán Emmanuel Lasker (poseedor del reinado más duradero: desde 1894 hasta 1921), el prodigioso cubano José Raúl Capablanca (vencedor de Lasker) y el ruso Alexander Alekhine. La hegemonía soviética comenzó luego de finalizar la segunda guerra mundial con Mijail Botvinnik y se mantuvo con Vassily Smyslov, Mijail Tal, Tigran Petrosian y Boris Spassky y sólo se detuvo con la aparición del genial jugador norteamericano "Bobby" Fischer (que destronó a Spassky en 1972 en un memorable encuentro). En 1975 Anatoly Karpov se proclamó campeón mundial al negarse Fischer a defender su trono, pero lo perdió en 1985 contra otro grande: Garry Kasparov que se ha mantenido desde entonces como el mejor ajedrecista del orbe, aunque sin poseer el título oficial de campeón de la FIDE.

Mayores detalles en Anexos donde se muestra la lista de campeones mundiales.

El ajedrez, a través de los años, ha tenido la particularidad de abarcar todo tipo de modalidades diferentes con variados ritmos de juego: desde torneos de ajedrez postal (que pueden durar varios años) a las competencias de ajedrez rápido (partidas de cinco minutos o incluso menos) aunque los torneos de ritmo clásico (de un promedio de 4 a 5 horas por partida) siguen siendo los de carácter oficial. Los avances tecnológicos no han sido ajenos al juego y la aparición de inmensas bases de datos y del Internet han revolucionado la práctica del juego al originar una explosión de información sin precedentes y dar la posibilidad de seguir las competencias internacionales en tiempo real y de medirse de manera instantánea con aficionados o profesionales de cualquier lugar del mundo.

1.3 EL TABLERO Y LAS PIEZAS

El ajedrez se juega en un tablero cuadrado de 64 casillas o escaques que se van alternando de colores claros y oscuros (cuadros blancos y negros). La colocación del tablero debe disponerse de forma tal que cada jugador tenga a su derecha una esquina de color claro. (Recuerden: "cuadro blanco a la derecha"). Es importante conocer algunos términos referentes al tablero: Las ocho filas horizontales se llaman "líneas" y las ocho filas verticales se llaman "columnas". Las cuatro primeras columnas, de izquierda a derecha del jugador de las piezas blancas, las conoceremos como "ala" o "flanco de dama" y las otras cuatro como "ala" o "flanco de rey". Existen dos "grandes diagonales", las que van de esquina a esquina. Las cuatro casillas centrales conforman el "centro del tablero". Las cuatro primeras líneas (de abajo hacia arriba del diagrama) forman el campo de las blancas y las otras cuatro, el campo de las negras.



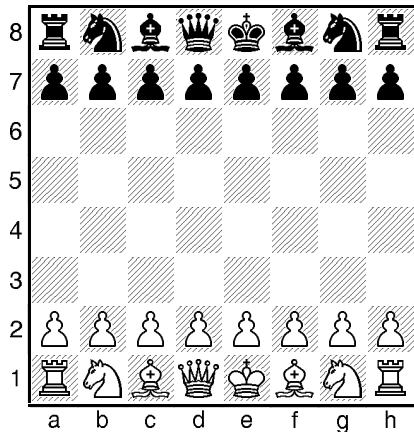
Cada bando posee 16 piezas: un rey, una dama, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones.



LA COLOCACIÓN DE LAS PIEZAS

En el diagrama que se muestra a continuación se observa la forma en que se colocan las piezas en el tablero de ajedrez. Se debe observar que la dama

blanca va en casilla blanca y la dama negra en cuadro oscuro ("la dama siempre va en su color").

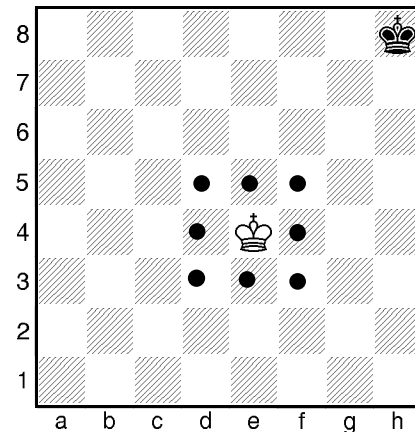


POSICIÓN INICIAL

1.4 EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

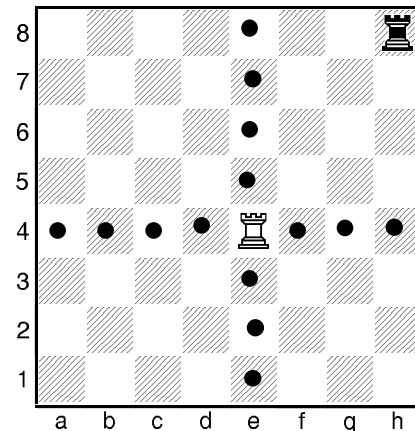
A continuación se explicará el movimiento de cada una de las piezas. Mostraremos una pieza blanca en el centro del tablero y una negra ubicada en la esquina. Compárese la diferencia de movimientos entre una y otra. Como podrá ver, las piezas **centralizadas** dominan el mayor número de casillas (salvo la torre).

-EL REY: Es la pieza más importante en el ajedrez, al que debemos proteger, pues si se le ataca y acorrala el juego finaliza. Sólo puede mover a una casilla a su alrededor, ya sea en forma horizontal, vertical o diagonal. Se ubica, en la posición inicial, en la casilla "e1" ("e8" el rey de las negras).



En el centro del tablero el rey dispone de ocho casillas mientras que en la esquina sólo puede mover a tres.

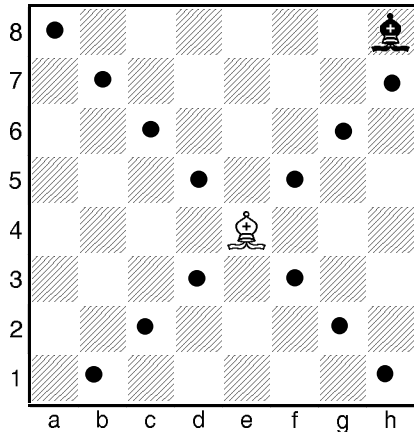
-LA TORRE: Su movimiento es en línea recta a cualquier número de casillas que se desee. Se colocan en las esquinas del tablero (escaques "a1" y "h1" de las blancas y "a8" y "h8" las torres negras).



La torre, como puede observarse, domina el mismo número de casillas (14) estando en cualquier parte del tablero. Es la única pieza que tiene esta particularidad.

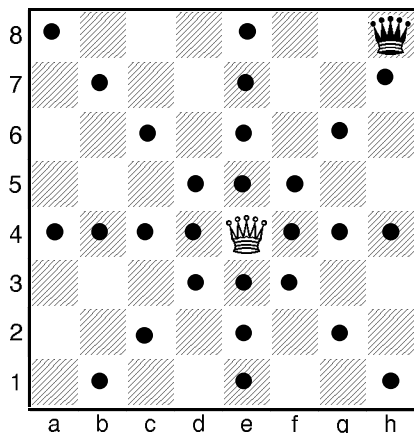
-EL ALFIL: Se mueve formando una diagonal el número de casillas que sea necesario. Se ubican en las casillas "c1"

y "f1" los alfiles blancos y en "c8" y "f8" los negros. Obsérvese que cada bando posee un alfil que sólo domina cuadros blancos y otro que va únicamente por los negros.

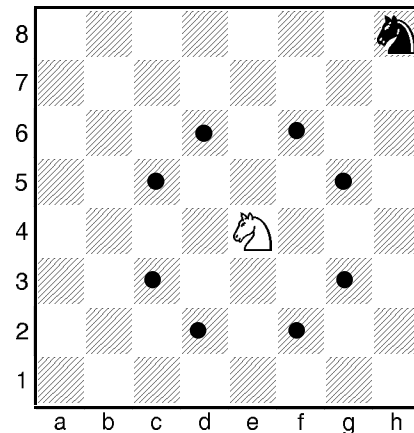


El alfil negro, ubicado en una esquina del tablero, domina la "gran diagonal". Controlando siete escaques, mientras que el alfil blanco (que también domina la otra "gran diagonal") puede mover a 13 casillas, al estar en el centro del tablero.

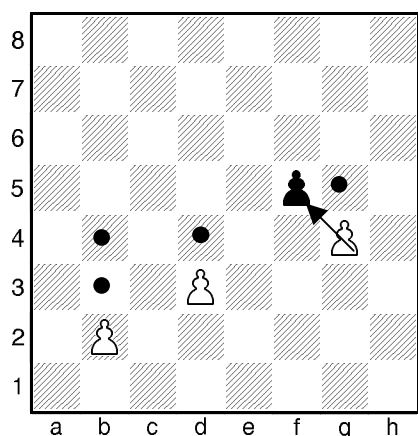
-LA DAMA: Es la pieza más poderosa en el juego por su gran movilidad. Combina los movimientos de la torre y el alfil, es decir, se mueve en línea recta o en diagonal. Se coloca en "d1" la dama blanca y en "d8" la negra.



-EL CABALLO: Se mueve realizando una letra "L" pasando por sólo tres casillas. Es la única pieza que puede "saltar" por piezas propias o rivales. Se colocan en "b1" y "g1" los caballos blancos en su posición inicial y en "b8" y "g8" los negros. El caballo ubicado en el centro es superior al de la esquina, ya que domina mayor número de casillas y puede trasladarse más rápidamente a cualquier parte del tablero. El caballo blanco puede saltar a ocho escaques mientras que su contraparte negro tiene, exclusivamente, dos movimientos posibles.



-EL PEÓN: Cada bando tiene ocho peones y se colocan en la segunda línea los blancos y en la séptima los negros. Su movimiento es limitado, ya que se mueven una casilla hacia adelante, aunque en su posición inicial (en la segunda línea) pueden mover también dos cuadros. Es la única pieza que no puede retroceder, siempre va hacia adelante. El peón, cuando captura alguna pieza rival, lo hace en forma diagonal, una sola casilla. Es decir, sus movimientos de avance y de captura son diferentes.



Estudie las posibles jugadas de cada peón blanco. El primero (de izquierda a derecha) puede mover una o dos casillas, ya que se halla en su posición original. El segundo sólo puede jugar un escaque. El siguiente puede mover hacia adelante o capturar el peón enemigo en diagonal.

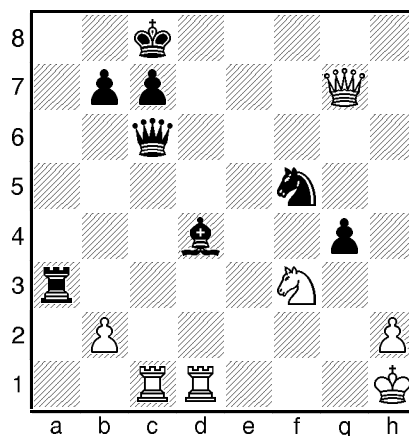
LA CAPTURA DE LAS PIEZAS

El movimiento de las piezas está limitado por dos factores:

- 1) Si encuentra en su camino piezas del mismo bando no podrán pasar. Sólo el caballo puede "brincar" las piezas. En la posición inicial es la única pieza que tiene posibilidad de moverse, las otras están encerradas por los peones.
- 2) Tampoco es posible pasar sobre las piezas rivales (salvo el caballo). Si una pieza ataca a una rival es posible "capturarla", es decir, instalarse en la casilla ocupada por la pieza enemiga y remover ésta del tablero. Las capturas en el ajedrez no son forzadas. Nota importante: **al rey nunca se le captura**, sino se le acorralla (y llegar al jaque mate);

esto se explicará un poco más adelante.

En el diagrama siguiente se deben observar los diversos movimientos de las piezas y las posibles capturas.



Las blancas pueden realizar seis capturas: Las torres blancas pueden "comerse" la dama y el alfil adversarios mientras que la dama le es posible capturar el alfil y dos peones rivales. El peón de b2 puede capturar la torre negra pues come en diagonal. Es importante señalar que el caballo blanco **no puede moverse** ya que está "clavado" por la dama negra y dejaría en descubierto a su propio rey, algo que no está permitido. Las negras tienen la opción de siete capturas distintas: la dama negra puede capturar la torre y el caballo blancos. La torre también amenaza al caballo enemigo. El alfil y caballo negros pueden capturar a la dama blanca. Por último, el peón negro de la columna "g" ataca al caballo rival.

Prácticas de entrenamiento

Se sugieren las siguientes prácticas para afianzar el aprendizaje del alumno. Es importante que cada uno disponga de su propio tablero (o al menos de un

tablero por cada dos alumnos) y un cuaderno de notas y que el entrenador les explique la clase a todos con ayuda de un tablero mural.

- 1) Mencionar las características básicas del tablero de ajedrez.
- 2) Practicar la colocación de las piezas en el tablero de ajedrez. El alumno deberá poder colocar las piezas de forma correcta cada vez más rápido.
- 3) Contar el número de jugadas que tiene cada una de las piezas en el centro, en uno de las bandas y en una esquina del tablero.
- 4) El caballo es la pieza cuyo movimiento le resulta más extraño al principiante por lo que deberemos prestarle especial atención. Dos ejercicios útiles son:
 - a) Recorrer con el caballo de la casilla "a1" a la "h8" en el menor número de jugadas.
 - b) Recorrer con el caballo desde el cuadro "a1" al "h8" pasando por cada una de las casillas del tablero.
- 5) Invente posiciones con diversas capturas por ambos bandos y pida al alumno mostrar cada una de ellas, contando el total de capturas de las blancas y de las negras.

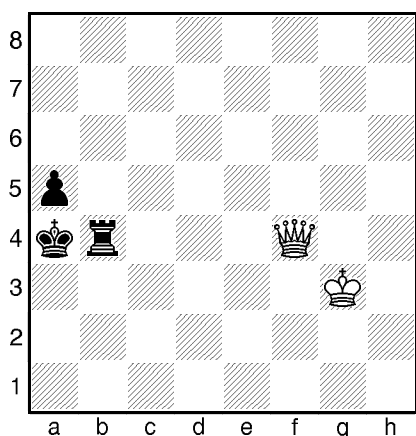
Recuerde que para pasar al siguiente tema, el entrenador deberá estar seguro que cada uno de sus alumnos domine a la perfección el tema precedente, de lo contrario se acabará obviamente en confusiones y graves deficiencias en el aprendizaje.

1.5 EL VALOR DE LAS PIEZAS

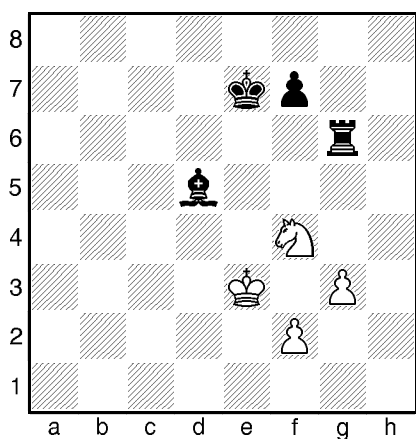
En el ajedrez cada pieza tiene un cierto valor de acuerdo a su capacidad de movimiento (tanto al número de casillas que logran dominar como a su respectiva velocidad de desplazamiento de un sector a otro del tablero). Por ejemplo, la torre que puede llegar a ocupar las 64 cuadros del tablero va a valer más que el alfil que sólo domina la mitad. El caballo, aunque es lento en su desplazamiento, tiene la cualidad especial de "brincar" las piezas con lo que su valor será semejante al alfil y así sucesivamente con cada una de las piezas. Con base a todo esto, se puede saber cuándo es favorable, en la mayoría de los casos, cambiar una pieza por otra, así como darnos una idea de quién tiene ventaja (o si existe equilibrio) en el factor material del juego. Es importante señalar que estos valores son **relativos** (se aplican de manera flexible de acuerdo a la situación concreta de cada posición) excepto el del rey, que tiene un valor absoluto (ya que es una pieza que no se puede capturar). A continuación se muestran los valores de las piezas más aceptados por la mayoría de los expertos:

PEON	=	1
CABALLO	=	3
ALFIL	=	3
TORRE	=	5
DAMA	=	9

Veamos dos sencillos ejemplos sobre el tema del valor de las piezas en el ajedrez.



En el diagrama anterior, la torre negra y la dama blanca se están atacando mutuamente. Si el turno de juego es del negro, le favorece capturar la dama rival ya que ésta es más valiosa (9 puntos) que la torre (5 puntos). En cambio, si le corresponde jugar a las blancas, no les conviene capturar la torre ya que está defendida por el rey y peón negros y perderían material. Por lo tanto, deben retirar la dama de la acción de la torre en su próxima jugada. (Observe y explique al alumno por qué las piezas de menos valor suelen ahuyentar a las de mayor valor).



En el diagrama anterior, el turno de juego es del blanco, que ataca con el caballo (3 puntos) a dos piezas

enemigas. Puede capturar la torre (5 puntos) o el alfil (3 puntos). Si se captura la torre, sería a su vez capturado por el peón rival. La conclusión es que en este caso es más conveniente capturar el alfil, que no está defendido. Este tipo de análisis sobre el valor de las piezas y su posible intercambio (el aspecto material del ajedrez) se debe realizar de forma continua en cada partida.

Prácticas de entrenamiento

- 1- El entrenador inventará posiciones del tipo de los dos diagramas anteriores para que sus alumnos comprendan perfectamente los conceptos de captura y valor de las piezas. Deberá poner la posición en su tablero mural y decirle a sus alumnos que las copien en sus respectivos tableros (esto es útil como ejercicio de visualización de las piezas en el tablero).
- 2- Organizar a los alumnos en parejas y dejar que jueguen varias partidas. Ganará el que capture más piezas del oponente (menos el rey). De esta manera practicarán la colocación, el movimiento y las capturas de las piezas y empezarán a intuir por sí mismos (de forma lúdica y entretenida) algunas estrategias correctas para vencer a su rival.

1.6 MOVIMIENTOS ESPECIALES

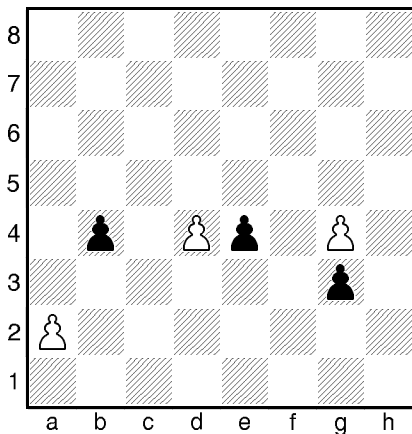
Antes de pasar a explicar el objetivo fundamental del juego (el jaque mate) conviene enseñar los tres movimientos especiales que tiene el ajedrez.

1) CORONACIÓN DEL PEÓN

(También llamado **promoción** de peón). Una peculiaridad más del peón es que se transforma en otra pieza de mayor valor (salvo el rey) al llegar a su octava fila. El jugador debe sustituir el peón por la pieza que él elija: por una dama, torre, caballo o alfil. En la gran mayoría de los casos se cambia por la dama al ser la pieza de mayor movilidad, y por tanto, la más valiosa. Se puede pedir la dama incluso si está ya en el tablero (el límite de damas que puede tener un bando es nueve: la inicial y transformando los ocho peones).

2) LA CAPTURA AL PASO

Los peones tienen una forma especial de capturar algún peón enemigo. Si tenemos un peón en la quinta línea y un peón rival en columna adyacente al nuestro mueve dos casillas y se ubica a un lado de nuestro peón lo podemos "comer" en diagonal. Esta captura sólo puede realizarse a la jugada siguiente del movimiento del peón rival, y si no se efectúa la captura al paso, se pierde el derecho a hacerlo después.

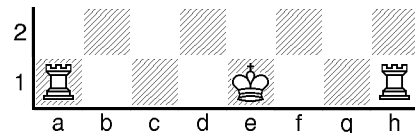


En la posición anterior se observan desde la izquierda tres momentos distintos en una captura "al paso". El

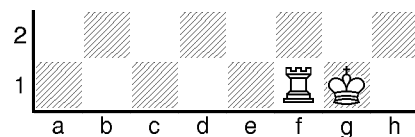
peón blanco avanza dos casillas, y es capturado en diagonal por el peón negro que está a su lado. El peón blanco es, desde luego, removido del tablero.

3) EL ENROQUE

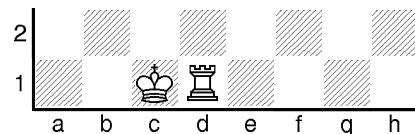
Este movimiento especial involucra al rey y a cualquiera de las dos torres. Se conoce como **enroque corto** cuando el rey, en su posición inicial, se mueve dos casillas y se coloca en "g1" y la torre de rey se traslada a su lado, en "f1". En el **enroque largo** el rey se mueve también dos cuadros, ubicándose en "c1" y la torre del ala de dama se coloca a su lado, en la casilla "d1". Esta jugada se utiliza para dejar a nuestro rey mejor protegido atrás de sus peones y al mismo tiempo darle mayor actividad a las torres. El enroque se puede realizar una sola vez en la partida por cada bando.



posición inicial



enroque corto

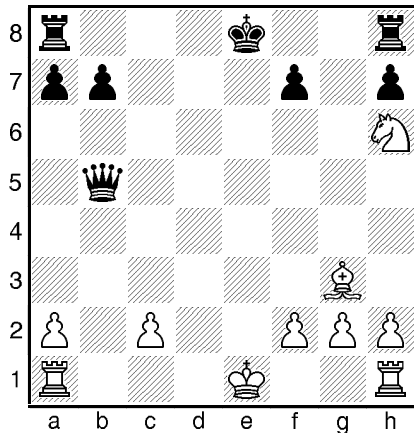


enroque largo

En el primer diagrama vemos la posición del rey y de las torres dispuestas a enrocarse en cualquier flanco. En los dos siguientes encontramos realizados el enroque corto y el enroque largo.

Existen ciertas condiciones especiales para poder efectuar el enroque:

- a) No es posible realizarlo si alguna pieza (propia o rival) se encuentra en el camino del rey y la torre.
- b) Si el rey o la torre ya se han movido antes tampoco es legal el enroque.
- c) Para poder realizar el enroque, el rey no podrá estar o pasar por jaque, o sea, por la acción de alguna pieza contraria.



En el diagrama anterior los dos bandos no pueden enrocar corto, ya que los reyes pasan por el ataque de las piezas contrarias: la dama negra impide el paso del rey por la casilla "f1", y el caballo blanco controla la casilla "g8". En cambio, sí pueden enrocar largo, ya que sólo las torres pasan por la acción de piezas rivales, pero no el rey, por lo que es válido el enroque.

Prácticas de entrenamiento

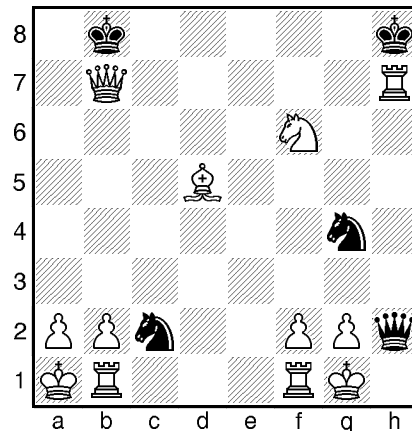
Al finalizar de exponer estas tres reglas especiales sobre el movimiento de las piezas es conveniente, para afianzar el conocimiento, pasar al tablero mural a algunos alumnos y que expliquen al resto del grupo lo aprendido.

1.7 EL JAQUE Y EL JAQUE MATE

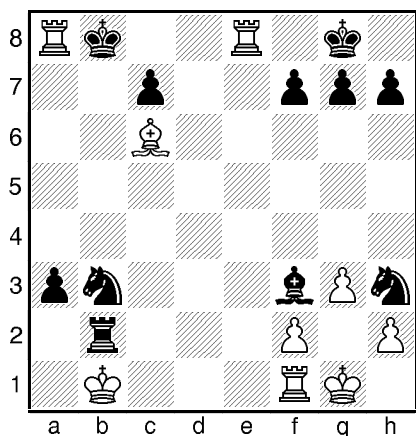
Se ha visto ya cómo se atacan y capturan las piezas. Los reyes también pueden ser atacados y esta acción de amenaza directa al rey se conoce como **jaque**. En vista de que los reyes no pueden ser capturados es obligatorio oponerse al ataque rival, es decir, **es ilegal ponerse o permanecer en jaque**. Esto, desde luego, limita el movimiento del rey ya que no puede ir a ninguna casilla dominada por alguna pieza rival. Existen tres maneras diferentes de combatir el jaque al rey:

- 1) Capturar la pieza que da jaque.
- 2) Mover el rey a una casilla disponible.
- 3) Interponer una pieza entre la acción de la pieza que da jaque y el rey.

El jaque al rey que no pueda ser contrarrestado por ninguna de las tres acciones anteriores se conoce por **jaque mate**. Así, el objetivo del juego se ha logrado y el jugador que logró el jaque mate es el vencedor. En los siguientes diagramas se verán algunas posiciones típicas de mate.



En las cuatro posiciones anteriores los reyes se encuentran en posición de jaque mate. Reciben jaque por una pieza rival y no la pueden capturar ni tienen casilla disponible para escapar.



Se muestran otras situaciones de mate. Estudie cada posición y compruebe cómo las piezas propias y contrarias contribuyen a acorralar cada uno de los reyes. Es importante visualizar rápidamente las posiciones de mate ya que éste es **el objetivo del juego**.

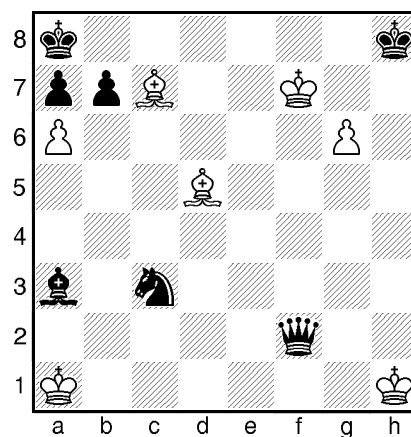
Prácticas de entrenamiento

Invite a los alumnos a descubrir posiciones de mate con diversas combinaciones de piezas, por ejemplo: dos torres contra rey; rey y torre contra rey; dos alfiles y rey contra rey; rey, caballo y alfil contra rey; dama y peón contra rey; torre y caballo contra rey, etcétera. Realice los ejercicios anteriores en forma de competencia interna y ganará el que logre crear la posición de mate más rápido. No olvide motivar siempre con palabras de aliento o con algún otro tipo de estímulo a los alumnos que obtengan los mejores resultados en las competiciones internas.

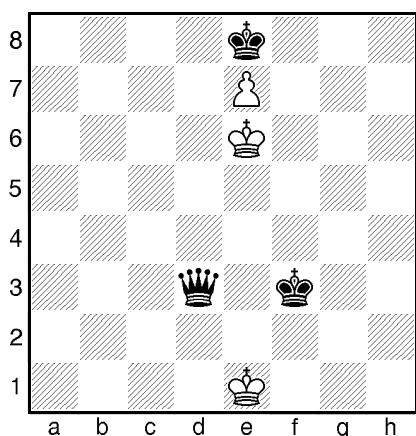
1.8 SITUACIONES DE EMPATE

En el ajedrez no siempre hay un vencedor, y la partida puede acabar en empate. Veamos las diversas posibilidades de que un juego finalice en tablas.

- 1) **AHOGADO.** Cuando un bando, con el turno de mover, no tiene ninguna jugada legal para efectuar (tanto el rey como ninguna de las piezas) se dice que se encuentra "ahogado" y la partida se declara empatada. Es importante señalar que el rey no debe recibir jaque ya que, entonces, sería una posición de mate. En los siguientes diagramas se verán algunas típicas posiciones de ahogado:



En las dos posiciones de arriba del diagrama el turno de juego es de las negras, y en las dos de abajo es de las blancas. Al no poder realizar ningún movimiento (se encuentran ahogados) las cuatro posiciones son declaradas empate.



En la parte superior del diagrama el turno de juego es de las negras. Al no tener movimiento la partida es declarada empatada. En la parte inferior, el rey blanco está sin jugada posible, por lo que es tablas. Hay que hacer notar que si el turno de juego es de las negras podrían efectuar el jaque mate en una jugada. (colocando la dama enfrente del rey blanco).

Prácticas de entrenamiento

En esta ocasión el alumno tendrá que crear posiciones de ahogado con las piezas que el entrenador le sugiera. Por ejemplo, rey y alfil contra rey, rey y torre contra rey, caballo y torre contra rey, caballo y peón contra rey, etcétera.

2) JAQUE PERPETUO. Es tablas por jaque perpetuo cuando un bando demuestra poder dar una serie continua de jaques, sin llegar al mate.

3) FALTA DE MATERIAL. Cuando no hay material suficiente para dar jaque mate, la partida es tablas; por ejemplo, en los finales de rey contra rey o rey y pieza menor (alfil o caballo) contra rey.

4) NÚMERO DE JUGADAS. Si después de 50 jugadas no ha habido captura

de pieza o movimiento de peón cualquier bando puede reclamar el empate.

5) TRIPLE REPETICIÓN. Si una posición se repite tres veces, el bando que efectúa la "triple repetición" puede reclamar las tablas.

6) MUTUO ACUERDO. En cualquier momento los rivales pueden declarar la partida empatada, si lo consideran pertinente.

1.9 CONCLUSIONES

Las primeras lecciones que el entrenador aplicará a sus alumnos son fundamentales para captar su atención e interés y tendrán como objetivo el pleno conocimiento del tablero y sus características, así como el movimiento de cada una de las piezas. El siguiente paso es enseñar la relación entre las mismas (mediante la captura de las piezas y su valor relativo). Luego de que dominen lo anterior se podrán mostrar con mayor claridad los conceptos como el jaque, el jaque mate y las distintas formas de empatar el juego.

Recuerde que deberá tomar en consideración la diferencia de edades y la diversidad de procedencia y cultura de sus alumnos para adaptar su lenguaje y manera de explicar cada tema para que resulte una sesión amena y motivante ¡El ajedrez debe ser antes que nada una diversión! Por ejemplo, a un grupo de niños de menos de 10 años, puede ser conveniente presentar las piezas como si fuera un ejército medieval (incluso utilizando un tono dramático). Cada entrenador deberá acumular conocimientos de

índole práctico y psicológico (una capacitación continua) a lo largo de su labor docente aprendiendo tanto de lecturas especializadas como de la experiencia propia y ajena. De esta manera podrá tener una opinión personal bien fundamentada del orden preciso de los temas básicos que considere correcto enseñar a sus diferentes tipos de alumnos.

No olvide que en el proceso de enseñanza del ajedrez es necesario realizar muchos ejercicios de manera constante para reafirmar lo aprendido.

1.10 SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Al finalizar de estudiar los temas del primer capítulo se sugiere formar equipos entre los participantes (de acuerdo a su número) y que cada uno exponga algunos de los temas precedentes. Así se creará una positiva discusión e intercambio de ideas entre todos sobre las diversas posibilidades pedagógicas que se pueden utilizar.

Se recomienda asimismo al repasar la historia del juego apoyar la exposición con fotografías de los grandes jugadores y un mapamundi donde se podrá ilustrar con mayor facilidad la trayectoria del desarrollo del ajedrez.

1.11 AUTOEVALUACIÓN

- 1) Explique por qué el valor del rey es absoluto y el de las piezas es relativo.
- 2) Explique qué son y cuándo se pueden efectuar la coronación de peón, la captura “al paso” y el enroque.
- 3) Defina los términos “jaque”, “jaque mate” y “rey ahogado”.
- 4) Cuente el número de capturas posibles por ambos bandos en las dos posiciones siguientes.

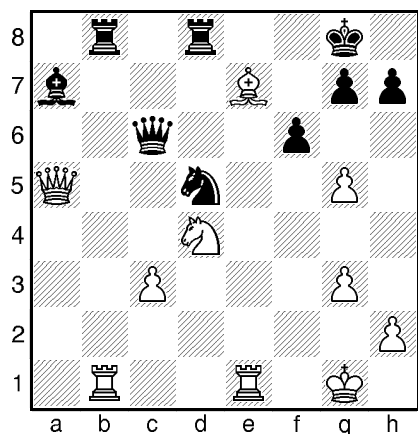


DIAGRAMA 1

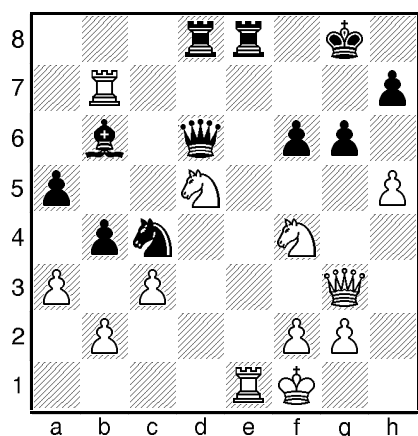
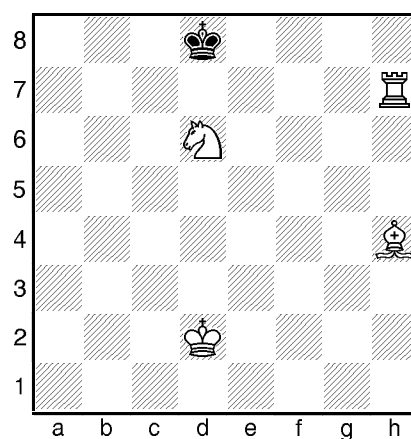
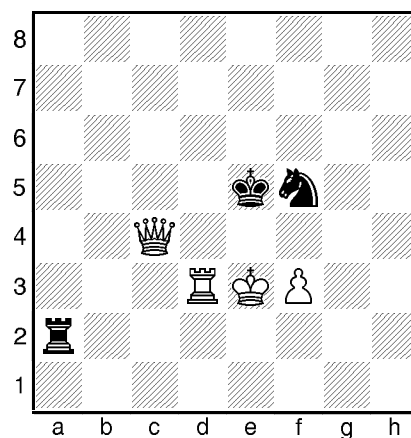


DIAGRAMA 2

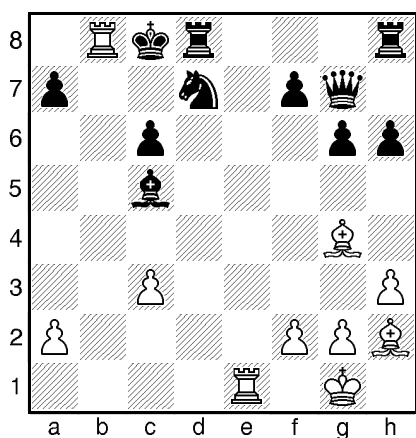
- 5) Analice cada posición y explique por qué son situaciones de jaque mate. Observe siempre al enunciado que se presenta en la parte inferior de cada diagrama, donde se indica de quién es el turno de juego.



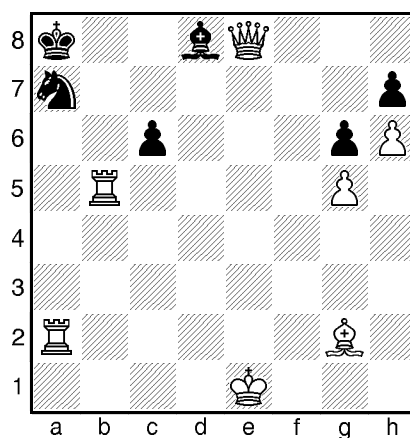
2) JUEGAN NEGRAS



4) JUEGAN BLANCAS

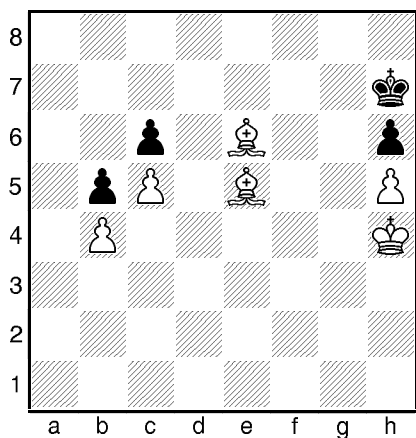


5) JUEGAN NEGRAS



7) JUEGAN NEGRAS

6) Estudie las dos posiciones siguientes y explique por qué son situaciones de tablas por ahogado.



6) JUEGAN NEGRAS

CAPÍTULO 2

PRINCIPIOS ELEMENTALES

SECCIÓN	CONTENIDO
2.1	Introducción
2.2	Anotación de las partidas
2.3	El ataque y la defensa
2.4	Las tres fases del juego
2.5	Mates en el final de la partida
2.6	Conclusiones
2.7	Sugerencias didácticas
2.8	Autoevaluación

SICCED

Manual para el Entrenador
Nivel 1

PRINCIPIOS ELEMENTALES

OBJETIVO

Enseñar el sistema de notación en el ajedrez, los principios y conceptos más importantes que contiene el juego.

INSTRUCCIONES

Al término del capítulo usted estará capacitado para:






- Saber leer y escribir tanto las jugadas como las partidas por medio del sistema de notación algebraico.
- Conocer los conceptos más relevantes tales como el ataque, la defensa, la estrategia y la táctica.
- Comprender la relación entre las tres fases de la partida.
- Realizar los mates más frecuentes en el final de la partida.

2.1 INTRODUCCIÓN

En el presente capítulo se aprenderá a anotar las jugadas de las partidas mediante el sistema algebraico (el oficial de la F.I.D.E.). Más adelante se enseñarán los conceptos más importantes que contiene una partida de ajedrez: el ataque, la defensa, la táctica, la estrategia, las amenazas, las debilidades, etcétera y se mostrarán partidas didácticas que ilustrarán los temas anteriores. Al finalizar esta sección se estudiarán los mates más elementales en el final de la partida.

2.2 ANOTACIÓN DE LAS PARTIDAS

Después de aprender las reglas básicas del ajedrez es importante conocer la forma más común de anotar nuestras partidas, escribir posiciones y leer la bibliografía especializada: el sistema algebraico. Éste es el sistema oficial de la Federación Internacional de Ajedrez y el más usado en libros y revistas actualmente. Es muy sencillo su aprendizaje y uso ya que funciona como un simple sistema de coordenadas usando letras (de la "a" a la "h") que identifican las columnas de izquierda a derecha del jugador de las piezas blancas y números (del 1 al 8) que se ocupan de las líneas horizontales desde la base de las blancas.

Las iniciales de las piezas en nuestro idioma son: R= Rey, D= Dama, T= Torre, C= Caballo y A= Alfil. (Para su mejor identificación usaremos los figurines , , ,  y  para simbolizar las piezas). Si no se escribe ninguna inicial se entiende que es un peón el que mueve. Las capturas de piezas se expresan con el signo "x". El enroque corto se

representa con 0-0 y el largo con 0-0-0. Al término de una captura al paso se agregan las letras "a.p."

Funciona del modo siguiente: se nombra primero el número de la jugada seguido de la inicial en mayúscula de la pieza que se mueve (o su figurín correspondiente); luego sigue la letra en minúscula de la columna y después el número de la línea. Así queda definida la jugada realizada. (Por ejemplo 1.♘f3 significa que el caballo se dirige a la casilla "f3" en el primer movimiento). Recuerde que si hay dos piezas iguales que se pueden mover a la misma casilla es necesario especificar de dónde parte la que se juega. (Por ejemplo, si hay caballos blancos en "f3" y "d3" que pueden ir a "e5", se debe aclarar cual se mueve mencionado su casilla de origen: ♘fe5 o ♘de5). Cada uno de los diagramas del presente manual contiene las coordenadas de las columnas (letras) y líneas (números) para una mejor y más rápida lectura de las jugadas.

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

SIGNOS MÁS COMUNES

En los libros y revistas de ajedrez encontramos asimismo algunos signos típicos que nos ayudan a comentar y comprender mejor las partidas. Los siguientes son los más comunes:

- 0-0 = ENROQUE CORTO
- 0-0-0 = ENROQUE LARGO
- + = JAQUE
- ++ = JAQUE MATE
- ! = BUENA JUGADA
- !! = JUGADA BRILLANTE
- ? = MALA JUGADA
- ?? = MUY MALA JUGADA
- a.p. = "CAPTURA AL PASO"
- 1-0 = GANAN BLANCAS
- 0-1 = GANAN NEGRAS
- 1/2-1/2 = TABLAS

Prácticas de entrenamiento

- 1) El entrenador preguntará a sus alumnos el nombre de diferentes casillas en el tablero mural, tanto en cuadros ocupados por las piezas en su posición inicial como en escaques vacíos.
- 2) Los alumnos jugarán partidas entre ellos y anotarán sus jugadas en una papeleta de ajedrez o en su cuaderno con el sistema algebraico. El entrenador deberá recorrer las mesas y estar seguro que todos lo realicen correctamente.

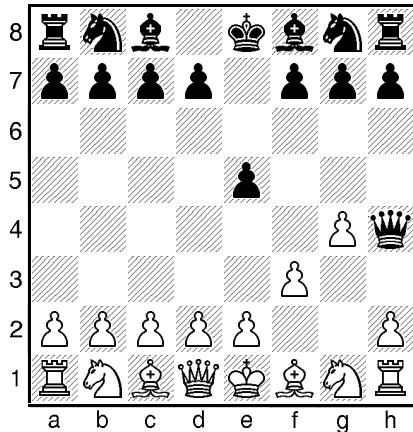
2.3 EL ATAQUE Y LA DEFENSA

En el ajedrez, es importante considerar que las jugadas tienen distintas características. Existen jugadas de ataque, es decir, que encierran una **amenaza**, ya sea directa o indirecta, y otras de defensa, que contrarrestan o previenen las jugadas anteriores. Podemos encontrar también jugadas útiles que pretenden mejorar paulatinamente la posición, y las perjudiciales, y por lo tanto erróneas, que estropean nuestra situación. Es fundamental comprender que cada jugada debe perseguir un objetivo determinado y tener un sentido lógico.

El ajedrecista al obtener más experiencia, empieza a unir las jugadas en planes cada vez más sutiles y profundos y logra pensar y ejecutar secuencias de movimientos "combinando" los distintos tipos de jugadas y así obtener mayores posibilidades de victoria. Es importante asimismo, siempre hacerse el hábito de considerar los planes e intenciones del adversario. Cada jugada del rival puede encerrar alguna seria amenaza contra nuestra posición.

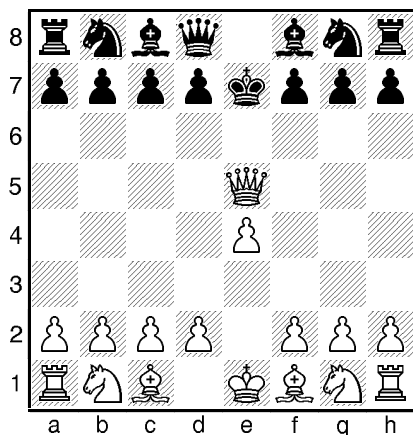
Aquí es fundamental comprender el concepto de **debilidad** en el ajedrez. Toda pieza, casilla o línea de acción expuesta a ataque por parte del rival es en potencia una debilidad que hay que proteger. Por lo mismo, debemos aprovechar las debilidades del enemigo para someterlas al ataque de nuestras piezas. En contraparte, existen las piezas, casillas y líneas fuertes que debemos buscar y evitar que el rival las posea. Veamos a continuación los mates más rápidos que se pueden realizar, así como otras interesantes miniaturas para analizar algunos errores comunes en la apertura y entender sus causas.

1.g4? e5 2.f3?? ♚h4++



Las blancas han recibido el llamado "mate del loco" y es el más rápido que se logra ejecutar en el ajedrez, ya que se realiza en tan sólo dos jugadas. Ninguna pieza blanca puede interceptar la acción de la dama negra, tampoco puede ser ésta capturada y el rey blanco no tiene casilla disponible. La primera jugada del blanco es mala ya que no colabora a movilizar las piezas, y la segunda es un grave error al permitir el mate. Es fundamental intentar prever siempre la siguiente jugada del rival.

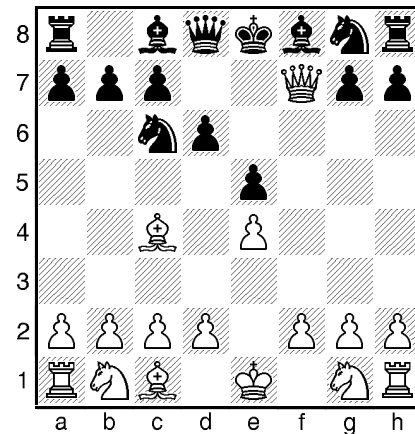
1.e4 e5 2.♚h5 ♚e7?? 3.♚xe5++



La segunda jugada del blanco no es adecuada ya que desarrolla de forma

prematura la dama y se expone al ataque de las piezas rivales; sin embargo, plantea la amenaza sobre el peón de e5, que no era difícil de defender (por ejemplo con 2...♖c6). Las negras no solamente permiten su captura, sino peor aún, ubican a su monarca en una posición de mate.

1.e4 e5 2.♖c4 ♗c6 3.♚f3 d6??
4.♚xf7++



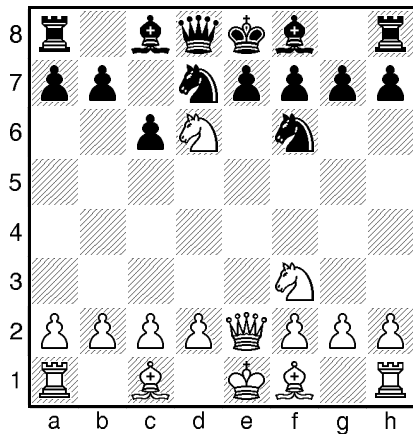
Una vez más el bando perdedor no toma en consideración las jugadas del rival. Éste **combinó** la acción de la dama y el alfil para amenazar el punto débil en f7 (es el peón más débil al inicio del juego por estar defendido una sola vez, por el rey) que el negro no protegió, lo que pudo hacer con 3...♗f6 bloqueando el paso de la dama y evitando así el mate. Éste se conoce como el "mate del pastor" y es muy común entre los principiantes.

Blancas: KERES

Negras: ARLAMOVSKY

Polonia, 1970.

1.e4 c6 2.♗c3 d5 3.♗f3 dx4 4.♗xe4
♗f6 5.♚e2 ♗bd7?? 6.♗d6++



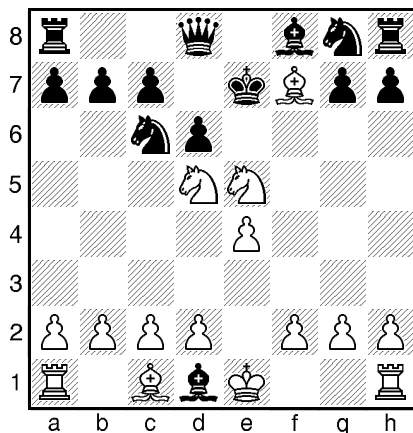
Debido al grave error en la quinta jugada las negras recibieron un "mate por asfixia" (o mate ahogado). El negro no puede tomar el caballo ya que el peón de la columna "e" está clavado por la dama blanca. El rey negro está obstruido por sus propias piezas.

Blancas: SIRE DE LEGAL

Negras: SAINT BRIE

París, 1790.

1.e4 e5 2.♘c4 d6 3.♗f3 ♘c6 4.♗c3 ♗g4 5.♗xe5? ♗xd1?? 6.♗xf7+ ♖e7 7.♗d5++



Éste es el conocido "Mate de Legal". En la quinta jugada el blanco sacrifica la dama, pero fue un error, ya que si el

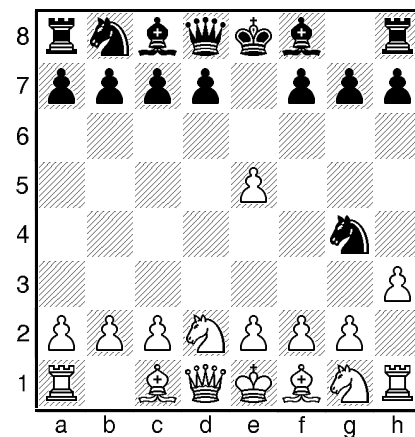
negro resiste la tentación y juega 5...♗xe5 quedarían con pieza de ventaja. Observe la bonita coordinación de las tres piezas blancas, que dan mate al rey negro en forma sorprendente en la posición final.

Blancas: GHIBAUD

Negras: LAZARD

París, 1924.

1.d4 ♗f6 2.♗d2 e5 3.dxe5 ♗g4 4.h3??



4....♗e3! 5.fxe3 ♖h4+ 6.g3 ♖xg3++

Una variación del tema del "mate del loco". Las blancas no previeron la jugada cuarta del rival que aprovecha la falta de casillas de la dama blanca y la debilidad de la diagonal "e1-h4".

Prácticas de entrenamiento

- a) Los primeros ejercicios que el entrenador podrá poner a sus alumnos (luego de enseñarle a anotar) son los simples mates en una jugada (por ejemplo un mate de torre en la octava fila, etc.) seguido de posiciones con secuencias sencillas de dos jugadas (tal como aparecen algunos en la autoevaluación) para lo cual deberá

tener una colección de las mismas e incluso inventarlas por si mismo.

- b) Reproduzca en su tablero mural las partidas anteriores y lea las jugadas en voz alta para que los alumnos la reproduzcan en sus propios tableros. Explique con claridad el porqué de las rápidas derrotas (haciendo hincapié en conceptos como sacrificio, amenaza, debilidad, red de

mate, etcétera) y cómo evitar el tipo de errores del bando perdedor con el fin de inculcarle poco a poco al alumno los hábitos mentales adecuados (y mejorar poco a poco su atención y concentración). El entrenador deberá intentar reunir más partidas miniaturas de este tipo ya que son especialmente didácticas.

2.4 LAS TRES FASES DEL JUEGO

La partida de ajedrez puede dividirse para su estudio en tres fases: **apertura, medio juego y final**. Durante la primera fase del juego, en la apertura, los contendientes buscan desarrollar sus piezas, es decir movilizarlas rápidamente y en forma coordinada, ya que se encuentran obstruidas en la posición inicial por los peones. Se proponen dominar las casillas más importantes, por lo general las del centro del tablero así como asegurar la posición de su rey. Los jugadores experimentados conocen la **teoría de aperturas**, que está basada en partidas y comentarios de los grandes maestros del pasado y del presente. Sin embargo, no debemos creer que la apertura se juega memorizando esas partidas sino comprendiendo sus **ideas estratégicas y tácticas** para aplicarlas en situaciones semejantes.

Una vez que la movilización de las piezas se ha completado, se inicia el medio juego, donde las acciones toman un carácter más definido. Cada bando desarrolla sus **planes de ataque** mediante amenazas concretas y trata de obstruir los del enemigo. Es posible atacar en diversos sectores del tablero, ya sea en el centro o en cualquiera de los flancos. Para ello es importante tener una visión global de todo el campo de batalla, y así poder **combinar** jugadas de ataque, de defensa, etcétera. Las partidas se vuelven cada vez más tácticas, donde el **cálculo de variantes** se torna prioritario.

Si la partida no se decide en la fase anterior, se llega al final de juego, cuya característica más importante es que el rey deja de ser una pieza pasiva, necesitada de protección y toma parte activa en la lucha. Esto se debe al menor número de piezas que quedan en el tablero. La coronación de los peones también se vuelve un objetivo primordial. Esta fase del juego requiere un estudio muy profundo ya que es la más difícil de dominar.

Es importante comprender que estas tres fases no siempre están bien delimitadas y es fundamental dominar los momentos de transición de una a otra. Esto quiere decir, que el estudio del ajedrez debe efectuarse relacionando las tres fases del juego. Para lograr esto es muy recomendable analizar en forma profunda y cuidadosa las partidas de los grandes jugadores del pasado, los **clásicos** del juego. El estudio debe ser en orden

cronológico, para comprender el desarrollo de las ideas ajedrecísticas a través del tiempo.

En el ajedrez deben interactuar dos formas de pensamiento: el que está basado en conocimientos y consideraciones generales y el más concreto y específico. El primero, conocido como **estrategia**, incluye la valoración de las posiciones y la elección del plan de juego que conecta y relaciona nuestras jugadas hacia objetivos viables. Esta forma general de pensar se complementará armónicamente con la **táctica**, que es la que define, mediante secuencias concretas de jugadas (cálculo de variantes), la gran mayoría de las partidas. La estrategia es el "qué hacer", mientras que la táctica es el "cómo hacerlo".

En el capítulo siguiente se profundizará en estos importantes conceptos del ajedrez. Por el momento, veamos a continuación dos partidas famosas e instructivas donde se explicarán algunos conceptos estratégicos básicos de la apertura y el medio juego. Preste especial atención a los brillantes remates tácticos que decidieron ambas partidas. La primera fue jugada por el gran ajedrecista estadounidense Paul Morphy, contra dos aficionados en París, Francia el año de 1858.

Blancas: PAUL MORPHY
Negras: EL DUQUE DE BRUNSWICK
Y EL CONDE DE ISOUARD
París, Francia, 1858
Defensa Philidor

1.e4 e5

Los dos bandos ocupan con un peón el centro del tablero y así permiten la salida de dos de sus piezas, la dama y el alfil del flanco del rey. Recuerde que la rápida movilización de las piezas, el control del centro y dejar bien protegido nuestro rey son objetivos primordiales en las primeras jugadas de cada partida.

2.♘f3

Éste es el desarrollo normal del caballo, que domina dos casillas centrales (d4 y e5), además plantea una amenaza contra el peón del negro de e5.

2... d6

Con esta jugada se defiende el peón, aunque es más adecuado hacerlo con 2...♗c6, que desarrolla una pieza y no bloquea el paso del alfil de f8. Las negras han optado por la defensa Philidor.

3.d4

Buena jugada. Las blancas toman la iniciativa y gozan ya de mayor espacio para sus piezas. Vuelven a amenazar el peón rival de e5.

3... ♗g4?

Éste es un momento instructivo. Las negras "clavan" el caballo de f3 y defienden en forma indirecta su peón central. Como se verá más adelante esta jugada no es correcta. Era mejor jugar 3... ♗d7 (defendiendo el peón) o 3...♗f6 (contraataque sobre el peón blanco de e4). Éstas son las respuestas **teóricas**, o sea, las recomendadas por

la experiencia acumulada a través del tiempo. Las negras tampoco deben cambiar peones con 3 ... exd4 ya que pierden control del centro, ni 3... ♖c6 por 4.dxe5 dxe5 5.♔xd8 ♔xd8 y ya no podrán enrocar, lo que las dejaría en desventaja por lo expuesto de su rey.

4.dxe5 ♗xf3

Respuesta obligada, ya que si 4... dxe5 5.♔xd8 ♔xd8 6.♗xe5 ganando un peón. Ahora las blancas obtienen ventaja de desarrollo y además ganan la “**pareja de alfiles**”. El valor del alfil y del caballo es equivalente, sin embargo, no es conveniente ceder uno de los alfiles demasiado pronto, ya que se pueden originar debilidades en las casillas del color de dicho alfil, tal como sucede en la partida.

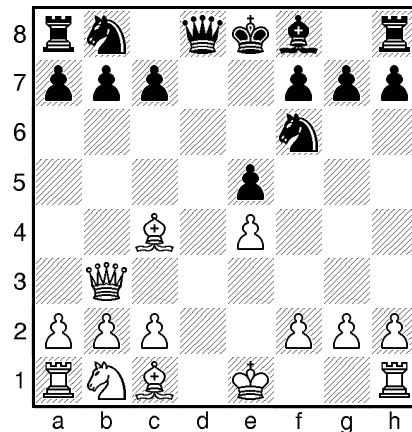
5.♔xf3

Era posible también 5.gxf3 dxe5 6.♔xd8, con buena posición del blanco. Morphy prefiere iniciar un rápido ataque sobre el punto débil de “f7”.

**5... dxe5
6.♗c4 ♗f6?**

Las negras evitan el mate con su última jugada pero no prevén la siguiente del blanco. Era más adecuado defenderse con 6... ♔d7 aunque la ventaja del blanco es clara por su mejor movilización de piezas.

7.♔b3!



Morphy consigue un eficaz “**ataque doble**” contra los peones de “b7” y “f7”. Ahora las negras sólo pueden combatir una de estas amenazas.

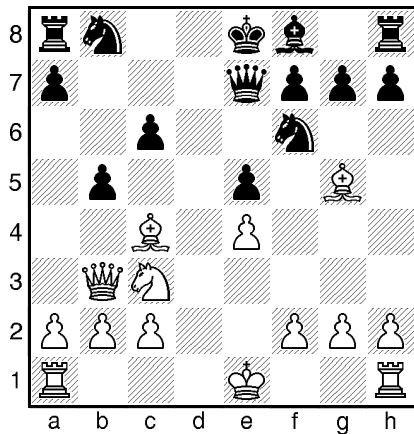
7... ♔e7

Relativamente lo mejor. Las negras pretenden jugar contra 8.♔xb7 8...♔b4+ y cambiar damas, evitando la pérdida de la torre de “a8”. Ésta era una buena alternativa para el blanco, ya que ganaba un peón. Sin embargo, Morphy prefiere continuar su desarrollo de piezas y jugar al ataque aprovechando la **mala coordinación** de las piezas negras. Obsérvese cómo la dama impide el movimiento del alfil de rey de “f8”.

8.♗c3 c6

Se defiende así el peón de “b”, aunque las negras siguen perdiendo tiempos en la apertura, ya que no están desarrollando sus piezas.

9.♗g5 b5??



Error grave. Las negras tenían que ser más precavidas por su inferior desarrollo de piezas y la peligrosa posición de su rey en el centro. Era mejor jugar 9... ♔c7, con un juego pasivo.

10. ♖xb5!

¡Bien jugado! Morphy no duda en **sacrificar** una pieza para empezar un fuerte ataque, abriendo líneas contra el rey enemigo. Esto no es casual, ya que la mayor actividad de sus piezas le permite realizar esta **combinación**.

10... cxb5
11. ♗xb5+ ♜bd7
12. 0-0-0

Las blancas concentran sus piezas contra el caballo negro de "d7". Se amenaza 13. ♗xd7+. Vea la función del alfil blanco de "g5" que ataca uno de los defensores de dicho punto, el caballo negro de "f6".

12... ♜d8

Única manera de defenderse de la amenaza mencionada, ya que no es posible 12...0-0-0 por 13. ♗a6+ ♔c7 14. ♖b7++. La diferencia de movilidad

de piezas entre ambos bandos permite al blanco llevar reservas de ataque contra la casilla crítica "d7". Esto se logra mediante un ingenioso sacrificio de "calidad".

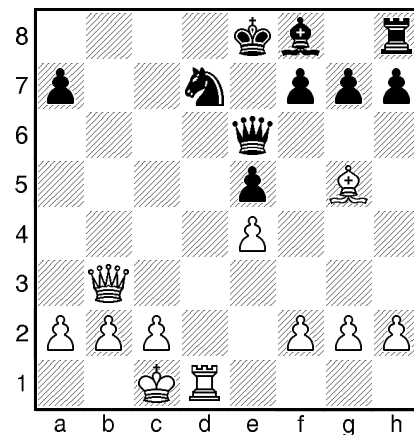
13. ♜xd7! ♜xd7
14. ♜d1

Morphy activó la torre de "h1" sin pérdida de tiempo gracias a su combinación. Las negras han jugado la apertura pobremente y por ello no han podido utilizar el alfil y la torre de rey.

14... ♖e6

Las negras "desclavan" su caballo, que defiende la torre de "d7". En este momento, Morphy pudo jugar 15. ♗xf6 gxf6 (si 15... ♖xb3 16. ♗xd7++) 16. ♗xd7+ ♖xd7 17. ♜xd7 con un final ganado. En cambio, visualiza una brillante combinación de "**desviación**" (usual tema táctico) que forma una bonita red de mate.

15. ♗xd7+ ♜xd7



16. ♖b8+!! ♜xb8
17. ♜d8 ++

En esta partida, el genial Paul Morphy fue superior a sus oponentes tanto en estrategia como en táctica y aprovechó en forma magistral los errores en la apertura de las negras, sacrificando material para lanzar un contundente ataque contra el rey enemigo. Es posible que haya calculado la posición final de la partida desde su entrega del caballo en la décima jugada.

En la partida que se muestra a continuación, el fuerte jugador de ataque Frank Marshall vence a su rival mediante una contundente combinación final:

Blancas: FRANK MARSHALL
Negras: AMOS BURN
París, 1900
Gambito de dama rehusado

1.d4 d5

Ésta es otra forma adecuada de iniciar la movilización de las piezas y controlar el centro del tablero. Ambos bandos permiten la salida de dos de sus piezas.

2.c4

La intención de esta jugada es atacar el peón del negro de "d5" y apartarlo del dominio de la casilla "e4". En la apertura es importante formar una correcta estructura de peones centrales, por ejemplo en "e4" y "d4" que dominan los cuadros negros del centro lo que daría a las piezas blancas buenos puntos de apoyo para futuras acciones de ataque. Comienza una lucha estratégica por el control de los puntos e4 y d5

2... e6

Las negras no aceptan el sacrificio y prefieren consolidar y defender su peón

mediante esta correcta jugada (que es la más común), pero tiene el inconveniente de que limita la acción del alfil de "c8". Otras posibles jugadas de las negras son 2...c6 (defensa eslava) y 2...dxc4 (gambito de dama aceptado).

3.♘c3 ♘f6
4.♙g5

Jugada que inmoviliza al caballo. Es, en realidad, una clavada relativa y no absoluta, ya que el caballo si puede moverse pero ocasionaría la pérdida de la dama.

4... ♗e7
5.e3 O-O
6.♘f3 b6
7.♙d3 ♗b7
8. cxd5 exd5

Una mejor alternativa era 8... ♗xd5 para no obstruir con un peón la acción del alfil de "b7" en la gran diagonal

9.♗xf6 ♗xf6
10.h4!

Las blancas empiezan las acciones en el flanco de rey. Debe observarse como no se han enrocado corto y esto les permite avanzar los peones de ese sector del tablero.

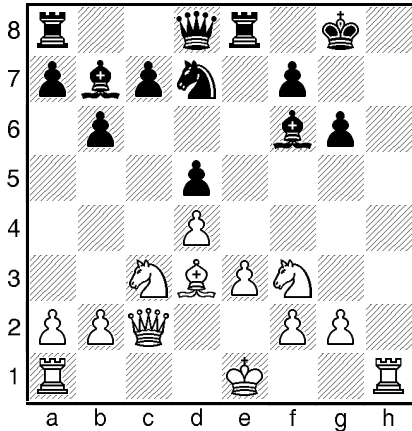
10...g6??

Éste es un error grave, ya que esta jugada permite al blanco abrir líneas de ataque contra el rey negro. Era mejor jugar 10... c5 con contrajuego en el centro

11.h5! ♖e8?

La mejor defensa era 11.. ♘d7 12. ♖c2, ♔g7, para defender el punto g6.

12. hxg6 hxg6
13. ♖c2 ♘d7?



14. ♗xg6!

Marshall logra dismantelar la posición del rey enemigo con este sacrificio de alfil.

14... fxg6
15. ♖xg6+ ♗g7

16. ♘g5 ♖f6

Las negras logran defender el mate en "f7", sin embargo, Marshall había previsto la siguiente sencilla pero contundente combinación.

17. ♖h8+! ♔xh8
18. ♖h7 mate.

Una corta pero instructiva partida.

Prácticas de entrenamiento

- 1) Reproduzca varias veces las partidas anteriores para que el alumno capte el desarrollo de un juego completo con sus errores, jugadas brillantes, estrategia, táctica, etc{etera.
- 2) Cada alumno deberá anotar en un cuaderno estas partidas. Dicho cuaderno será necesario para guardar sus partidas más interesantes y coleccionar didácticas partidas clásicas y posiciones diversas, donde podrá anotar sus dudas.

2.5 MATES EN EL FINAL DE LA PARTIDA

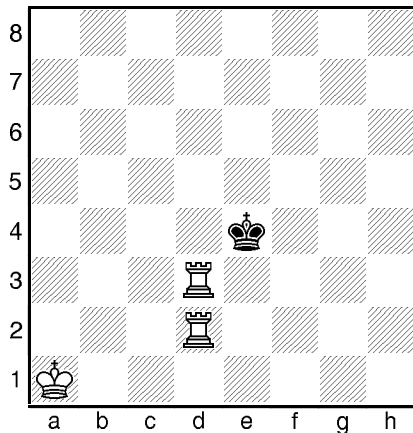
El final de juego es, quizá, la fase más difícil de dominar en el ajedrez por la gran cantidad de sutilezas que presenta. Hay que hacer notar que cuando quedan pocas piezas en el tablero, cualquier error e incluso una simple inexactitud puede costar la partida y es imposible recuperarse; por lo que es necesario un estudio concienzudo de los conceptos y situaciones más comunes, así como tener una práctica constante en el mismo. El final de la partida es sin duda un campo ideal para dominar el arte del análisis ajedrecístico ya que en esta fase se deben combinar a la perfección los conocimientos teóricos, un preciso cálculo de variantes, así como un continuo razonamiento lógico.

Antes que nada, es importante dominar perfectamente las mates en el final de juego cuando se tiene gran ventaja material. Veremos a continuación cómo se define el juego en posiciones de rey y piezas contra rey. La estrategia a seguir no es difícil: se debe empujar y encerrar al rey enemigo a cualquiera de las bandas, donde dispone de

menos casillas. El que comienza a adentrarse en el mundo del ajedrez deberá practicar estos mates ubicando las piezas en diferentes sitios del tablero.

1) MATE CON DOS TORRES

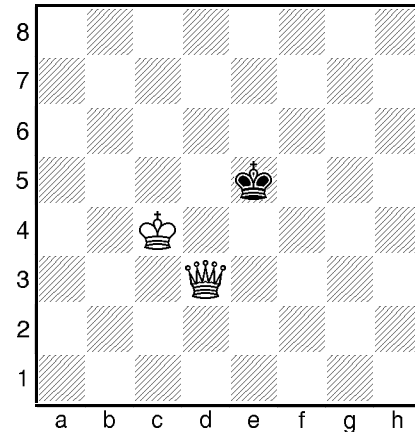
Éste es el primer mate que debe practicar el principiante ya que es el más sencillo y fácil de comprender. Se debe llevar al rey enemigo a la banda con dos torres usando el método conocido como "la escalera". No es indispensable utilizar el rey para conseguir el mate. Veamos, por ejemplo, la siguiente posición:



1. ♖a3 (las torres deben alejarse del rey rival) 1... ♜e5 2. ♖a4 (cortando al rey negro) 2... ♜f5 3. ♖d5+ (llevando poco a poco al rey a una de las bandas) 3... ♜e6 4. ♖b5 ♜d6 5. ♖a6+ ♜c7 6. ♖h6 ♜d7 7. ♖b7+ ♜c8 8. ♖g7 (alejando las torres del rey contrario) 8... ♜d8 9. ♖h8 ++.

2) MATE CON DAMA

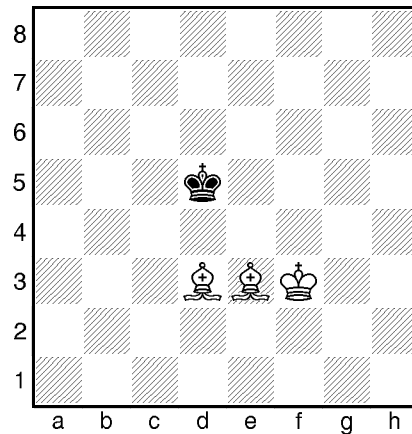
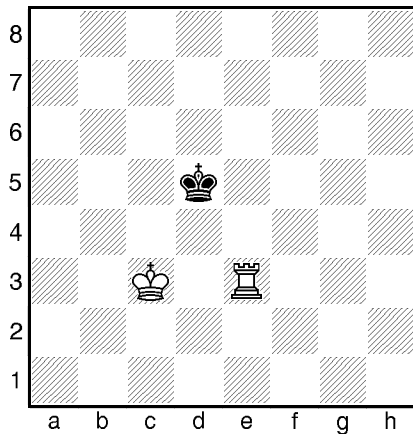
Para aplicar este mate es necesario coordinar la acción del rey y la dama para acorralar al monarca enemigo. El lector debe practicar y perfeccionar este mate ya que puede desembocar de un final de peones.



1. ♕e3+ ♜d6 2. ♕e8 ♜c7 3. ♜c5 ♜b7 4. ♕d8 ♜a7 5. ♜c6 ♜a6 6. ♕a8++. Es importante hacer notar que hay varias maneras de encerrar al rey rival pero siempre teniendo cuidado de no ahogarlo, una situación muy común en estos finales.

3) MATE CON TORRE

Es un poco más complicado dar el mate con una sola torre, pero la estrategia es similar, encerrar al rey en una de las bandas. Esto se logra mediante el *zugzwang* (el inconveniente de tener que jugar) cediendo al rival el turno de juego en el momento adecuado.



1. ♖e2 (perdiendo un tiempo lo que obliga a jugar al rey negro) 1...♜c5
 2. ♖e5+ (el rey es llevado, poco a poco, a una de las bandas) 2...♜d6 3. ♜d4
 ♜c6 4. ♖e6+, ♜d7 5. ♜d5 ♜c7 6. ♖h6
 (se aleja la torre lo más posible del rey enemigo) 6... ♜b7 7. ♜c5 ♜c7
 8. ♖h7+ (el jaque sólo se da cuando los reyes están frente a frente y así se puede arrinconar cada vez más al monarca rival) 8...♜d8 9. ♜d6 ♜e8
 10. ♖a7 ♜f8 11. ♜e6 ♜g8 12. ♜f6 ♜h8
 13. ♜g6 ♜g8 14. ♖a8++

1. ♜f4 ♜e6 2. ♗e4 ♜d6 3. ♜f5 (el rey del bando débil es llevado, de manera inexorable, a una de las cuatro esquinas del tablero) 3...♜e7 4. ♗f4 ♜d7 5. ♜f6
 ♜e8 6. ♗f5 ♜d8 7. ♗e6 ♜e8 8. ♗c7
 (impide el paso al flanco de dama al rey negro) 8... ♜f8 9. ♗d7 ♜g8 10. ♜g6
 ♜f8 11. ♗d6+ ♜g8 12. ♗e6+ ♜h8
 13. ♗e5++ .

4) MATE CON DOS ALFILES

Veamos a continuación cómo se efectúa el mate con la pareja de alfiles. El plan es llevar al rey contrario a cualquiera de las esquinas del tablero.

También es posible dar mate en el final de rey, alfil y caballo contra rey. Pero no es suficiente cuando se cuenta sólo con un caballo, con un alfil o con los dos caballos. Recuerde que se dispone de 50 jugadas para conseguir la victoria en los finales que se han visto para evitar el empate, ya que el reglamento así lo establece.

Prácticas de entrenamiento

Es importante que el alumno (y desde luego, el docente) practique, hasta dominar, cada uno de los mates anteriores. El entrenador deberá poner por parejas a los alumnos que primero intentarán llegar al mate y luego se defenderán contra el mismo compañero de clase. Intente realizar la sesión de manera divertida (en forma de

competencia) y motivar a los que lo hagan mejor con estímulos varios: revistas, diplomas, etcétera, siempre explicando las ideas y corrigiendo los posibles errores de los alumnos.

2.6 CONCLUSIONES

Los temas y prácticas que hemos visto en este capítulo son fundamentales para que el que inicia en el ajedrez obtenga una visión general del juego y le sirva de base para un estudio más sólido y detallado. No olvide contar siempre con el material necesario para cada una de las sesiones de entrenamiento como un tablero mural, suficientes ajedreces, papeletas de anotación, cuadernos, plumas y material bibliográfico. Es importante también realizar las prácticas de forma lo más amena y dinámica posible haciendo preguntas de manera constante a los alumnos pidiendo las soluciones de cada una de las posiciones.

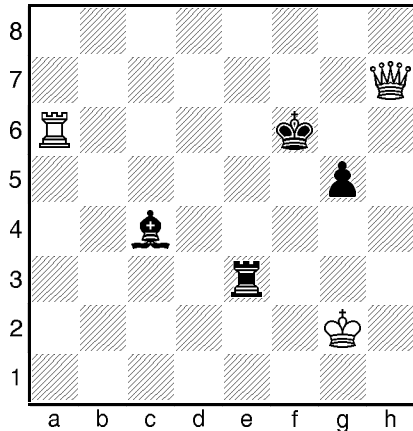
2.7 SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Se pueden intercambiar opiniones sobre temas y recursos pedagógicos utilizando la siguiente práctica:

Los que deseen aportar sus impresiones e ideas pasarán al tablero mural y mostrarán al resto del grupo sus sugerencias de cómo explicar los mates más rápidos que se pueden lograr, así como los mates básicos en el final de la partida.

2.8 AUTOEVALUACIÓN

- 1) Defina de manera breve los siguientes conceptos: **amenaza, debilidad, estrategia y táctica.**
- 2) Mencione las diversas maneras que las negras tienen para rechazar el jaque del enemigo en la siguiente posición:



1) JUEGAN NEGRAS

- 3) Resuelva las cuatro posiciones siguientes con cualquiera de los dos turnos de juego. Escriba sus respuestas y compárelas con las soluciones que se encuentran al final del manual.

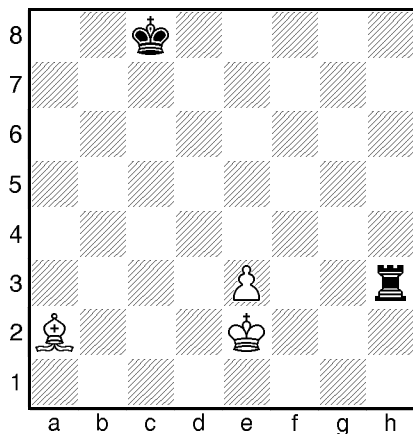


DIAGRAMA 2

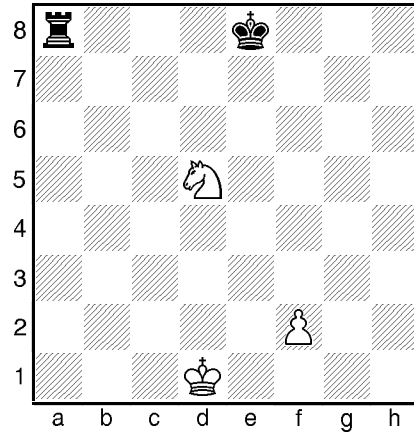


DIAGRAMA 3

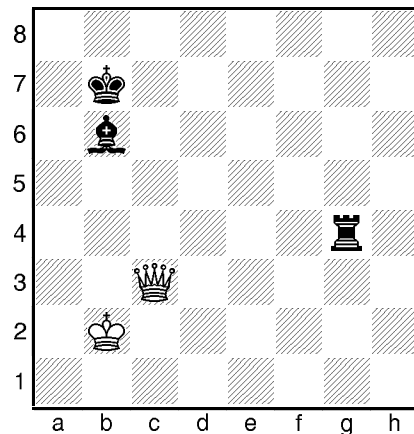


DIAGRAMA 4

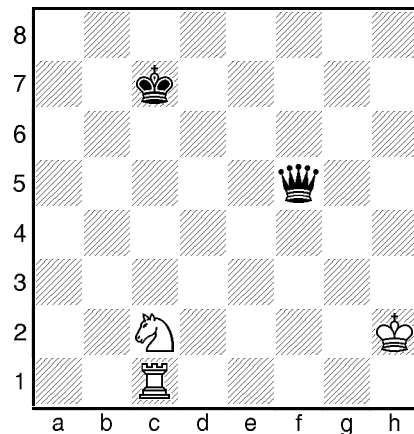
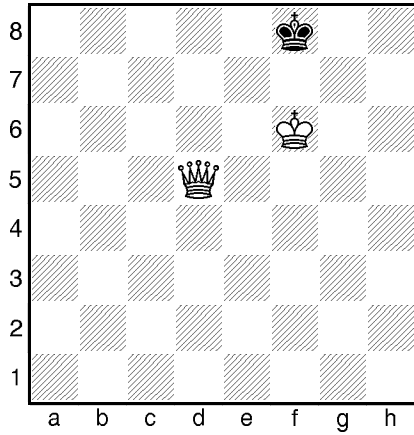
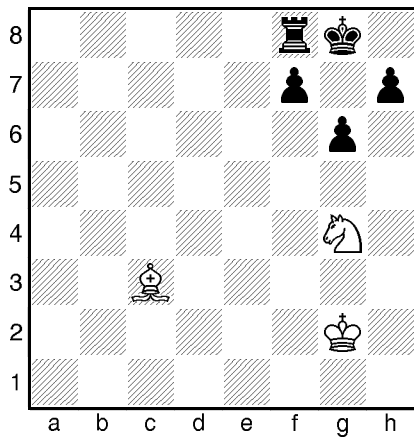


DIAGRAMA 5

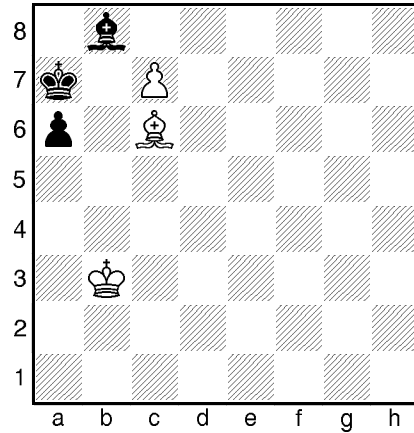
1) Las blancas juegan y dan mate. Mencione de qué forma lo consiguen.



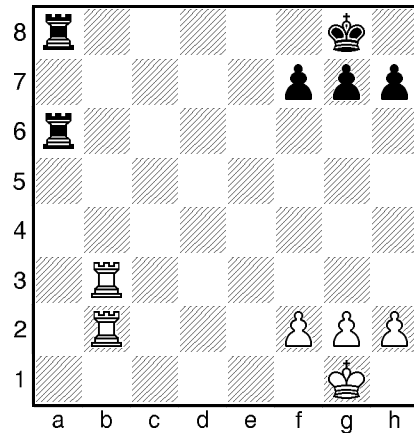
6) JUEGAN BLANCAS



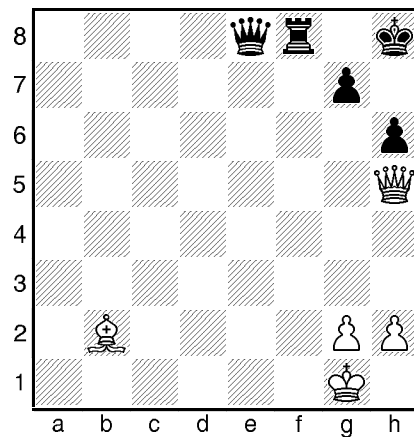
7) JUEGAN BLANCAS



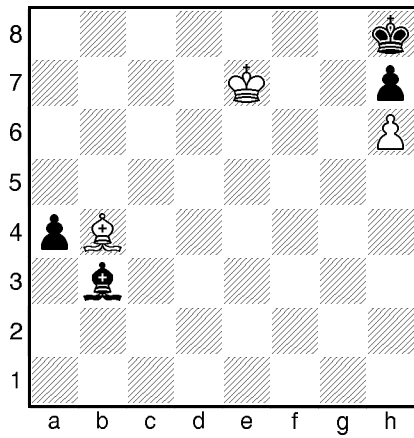
8) JUEGAN BLANCAS



9) JUEGAN BLANCAS

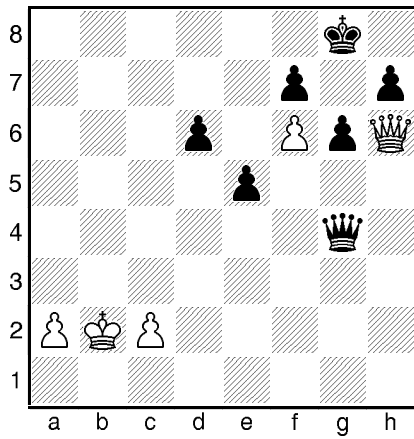


10) JUEGAN BLANCAS

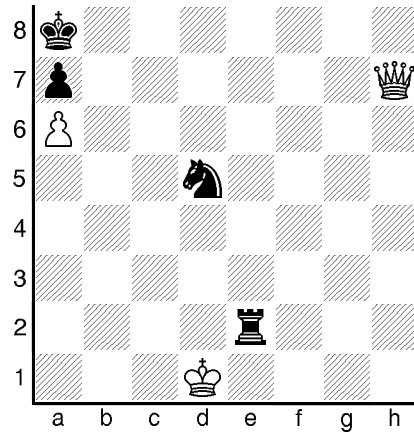


11) JUEGAN BLANCAS

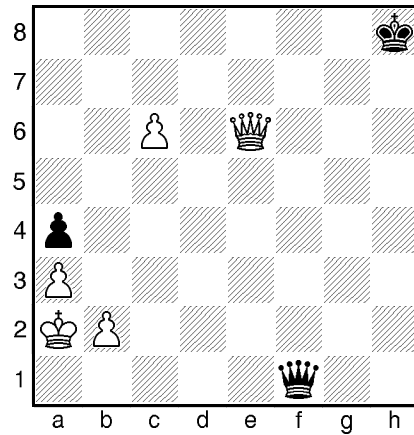
2) Las negras logran las tablas en las tres siguientes posiciones.



12) JUEGAN NEGRAS

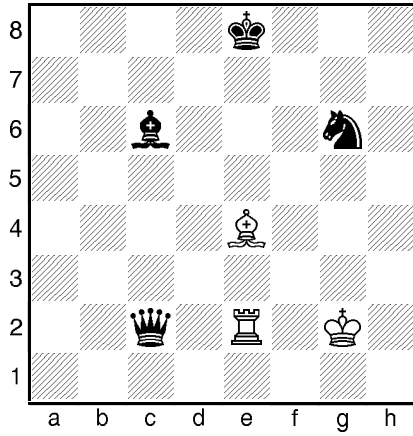


13) JUEGAN NEGRAS

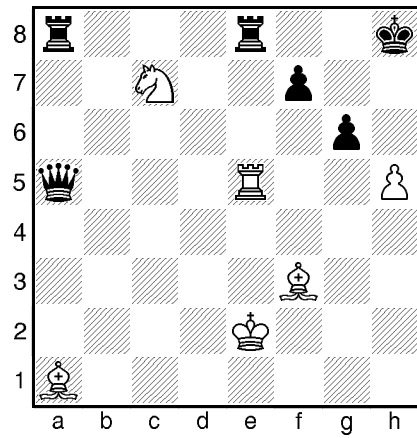


14) JUEGAN NEGRAS

6) En las dos siguientes posiciones mencione la captura más favorable por parte de las blancas.



15) JUEGAN BLANCAS



16) JUEGAN BLANCAS

CAPÍTULO 3

NOCIONES AVANZADAS

SECCIÓN	CONTENIDO
3.1	Introducción
3.2	La táctica: el cálculo concreto de jugadas
3.3	Ejemplos de temas y motivos tácticos
3.4	El sentido lógico en el ajedrez
3.5	Conclusiones
3.6	Sugerencias didácticas
3.7	Autoevaluación

SICCED

Manual para el Entrenador
Nivel 1

NOCIONES AVANZADAS

OBJETIVO

Profundizar en los dos aspectos más importantes que contiene el ajedrez: la táctica y la estrategia.

INSTRUCCIONES

Analice cada uno de los puntos del presente capítulo con el fin de que al término del mismo usted sea capaz de:

- Conocer los conceptos sobre táctica y estrategia más importantes.
- Conocer los temas tácticos más frecuentes
- Identificar los factores estratégicos más relevantes.

3.1 INTRODUCCIÓN

En este capítulo estudiaremos los temas tácticos más comunes así como breves partidas ilustrativas (las miniaturas) que nos servirán para comprender mejor la vital importancia del cálculo concreto de jugadas en el ajedrez. Más adelante veremos, a través de posiciones ejemplares, como aparece el sentido lógico en el juego, por medio de la valoración de las posiciones y la elaboración del plan de juego.

3.2 LA TÁCTICA: EL CÁLCULO CONCRETO DE JUGADAS

¿Qué es la táctica en ajedrez? Se puede definir de manera general, como todos los métodos y formas de pensar que requieran un cálculo concreto de variantes, es decir, el análisis de secuencias alternadas de jugadas. Como se ha comentado con anterioridad, este aspecto específico del ajedrez se debe armonizar con el de tipo estratégico, así como con los conocimientos teóricos y la cultura ajedrecística. Es muy importante aclarar que, por lo común, los factores tácticos se anteponen (tienen prioridad) sobre los estratégicos. Es decir, una ventaja de carácter general (o a largo plazo) no se justifica si tiene un fallo táctico (a corto plazo) que puede decidir la partida en contra nuestra. Esto es algo de sentido común, que se suele olvidar con frecuencia.

Después de jugar la apertura correctamente y elaborar un plan de juego adecuado, las partidas se definen, por lo común, mediante procedimientos tácticos precisos. Esto ocurre cuando las piezas de los rivales se encuentran en contacto directo entre sí y es imprescindible realizar mentalmente un “árbol de variantes” de forma ordenada. Éste es un punto clave para el éxito en el ajedrez: el jugador que analice mejor, con mayor sutileza y profundidad tendrá una gran ventaja sobre su adversario.

Es importante comprender que las posiciones en ajedrez requieren árboles de variantes de distinta estructura. Si se presenta una secuencia con jugadas forzadas el árbol no

tendrá ramificaciones; pero si los dos bandos tienen varias alternativas tras cada jugada se convertirá en un complejo arbusto de posibilidades que puede conducir fácilmente a la confusión y desorden mental de los jugadores.

Para adquirir la maestría en el arte del análisis ajedrecístico es necesario resolver cotidianamente ejercicios tácticos y mantener un óptimo grado de concentración en nuestras partidas, así como contar con la energía mental suficiente. Es en este aspecto del juego donde se aprecia con mayor claridad las dotes intuitivas e imaginativas del ajedrecista y donde podemos encontrar las grandes creaciones estéticas en el ajedrez.

EL SACRIFICIO Y LA COMBINACIÓN EN EL AJEDREZ

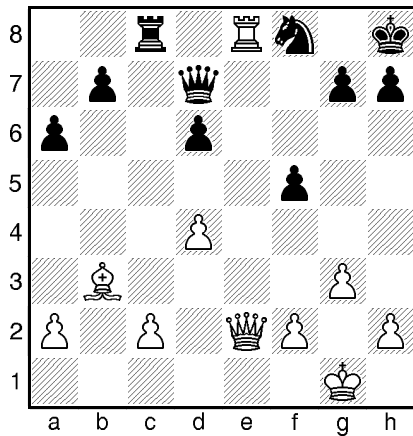
Explicaremos primero que se entiende por el término “combinación”, ya que es un concepto de gran importancia en el ajedrez. Ha sido definido de diversos modos, pero en esencia puede reducirse a lo siguiente: **“La combinación en ajedrez es una variante con sacrificio de piezas, con un propósito definido y con temas y motivos característicos”**. Es decir, es una serie de jugadas con un fin determinado que encierran alguna entrega de material. Entendemos por “temas combinativos” los medios y métodos con los cuales realizamos cada combinación y los “motivos” son las peculiaridades de cada posición que permiten dicha secuencia de jugadas. (“Combinar” se deriva de la palabra latina “*combinare*” de “*cum*”, con y “*bini*”, de dos en dos y quiere decir: unión o mezcla de dos o más elementos diversos que forman un compuesto).

Ahora bien, mientras en la estrategia es necesario el desarrollo del juicio lógico y comprender el llamado “juego posicional”, para dominar la táctica es imprescindible perfeccionar nuestra imaginación, fantasía e intuición. La forma para mejorar el aspecto táctico de nuestro juego es adquiriendo una amplia “cultura ajedrecística”, estudiando las partidas y posiciones ejemplares de los grandes maestros del pasado y del presente (el legado de los clásicos). En el transcurso de cada partida se generan incontables temas, motivos e ideas de índole estratégico y táctico que deben ser relacionadas en forma armónica y por esto las combinaciones no son “encontradas” por los mejores jugadores, son “creadas”. No olvidemos, asimismo, el atractivo sentido estético que producen las combinaciones más originales y espectaculares, donde los valores habituales de las piezas dejan de funcionar y nos encontramos con sacrificios de gran belleza. Esto es, sin duda, el factor primordial que ha atraído a millones de entusiastas aficionados del ajedrez a lo largo de la historia. Por lo anterior, es importante ejercitarse en el estudio de los diversos ejemplos de combinaciones

3.3 EJEMPLOS DE TEMAS Y MOTIVOS TÁCTICOS

EL ATAQUE DOBLE

Éste importante elemento táctico consiste, como su nombre lo indica, en la ejecución simultánea de dos (o más) amenazas serias contra el bando rival que no pueden ser contrarrestadas a la vez. Este tema se relaciona de forma estrecha con los temas que veremos posteriormente.

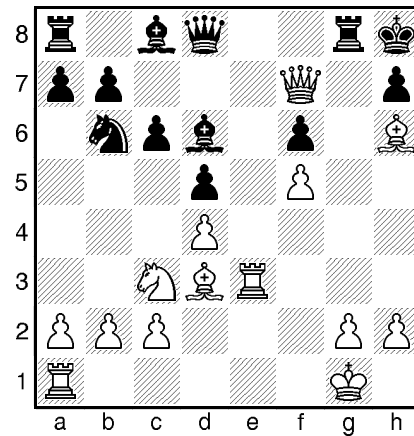


JUEGAN BLANCAS

En el diagrama anterior, de la partida entre Lipschitz vs. Schallopp, Londres, 1886, las blancas jugaron la decisiva **1. ♖c4!!**, un ataque doble que amenaza **2. ♕g8 ++** y **2. ♕xc8**. La dama no puede ser capturada, ya que si **1... ♜xc4** sigue **2. ♜xf8++**. Podemos considerar que es una jugada de desviación que aprovecha el motivo táctico de la debilidad de la primera línea de las negras.

LA DESVIACIÓN

La desviación es una importante arma táctica que consiste en forzar a una pieza rival a dejar su posición actual, dando a nuestras piezas el acceso a casillas o líneas importantes.

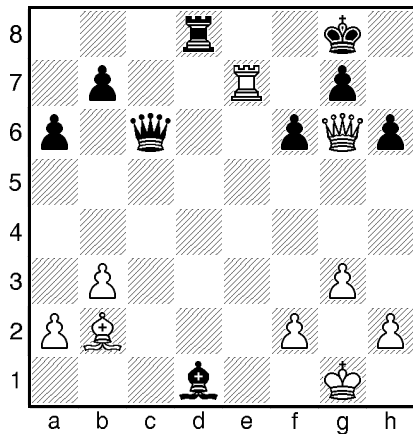


JUEGAN BLANCAS

Éste es un ejemplo clásico del tema de desviación. La torre negra debe defender el mate en g7 y la dama la captura en f6 que llevaría al mate. Las blancas logran desviar una de estas piezas con la contundente **1. ♜e8!!**. Esto sucedió en la partida entre Formanek y Grigurich en Varsovia, 1927.

LA ATRACCIÓN

La atracción es un elemento táctico que consiste en atraer favorablemente a una pieza rival (por lo común el rey) a una casilla en particular. Como se verá, la atracción tiene una gran semejanza con el tema de desviación.

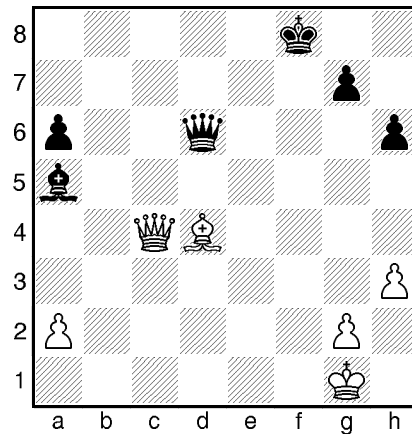


JUEGAN NEGRAS

Las blancas amenazan mate en una jugada en la partida Seitz - Rellstab, Bad Pyrmont, 1933. Sin embargo, son las negras las que vencen mediante una instructiva combinación: **1...♖h1+!!** **2.♗xh1 ♘f3+ 3.♗g1 ♔d1++**. Primero se atrae al rey a una casilla blanca para meter en juego al alfil negro con jaque y así aprovechar la debilidad de la primera línea y dar mate.

LA CLAVADA

La clavada es uno de los temas tácticos más frecuentes en el ajedrez. Consiste en la inmovilización de una pieza atacada que dejaría, en caso de moverse, desprotegida otra de mayor valor. Si esta pieza es el rey, la clavada es absoluta y por tanto, la inmovilización sería total. Esto conduce frecuentemente a la captura de la pieza clavada.

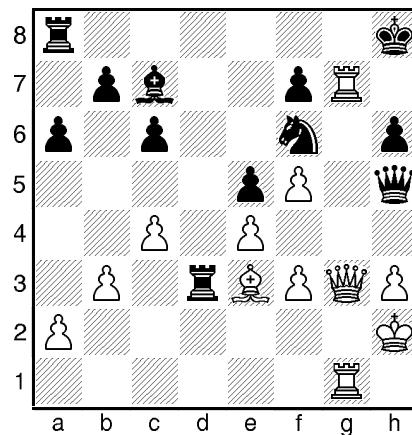


JUEGAN BLANCAS

En la posición anterior, que resultó de la partida entre Brundtrup y Budrich en Berlín, 1954, encontramos una interesante secuencia táctica basada en el tema de la clavada: **1.♘c5!** (clava la dama negra) **1...♗b6!** (se defienden clavando al alfil blanco) **2.♖f4+!** (ganando la dama rival).

DESPEJE DE CASILLAS O LÍNEAS

En ocasiones una pieza impide el paso de otras del mismo bando a una casilla o línea donde tendría gran efecto. En este caso, es necesario “ceder el paso”,

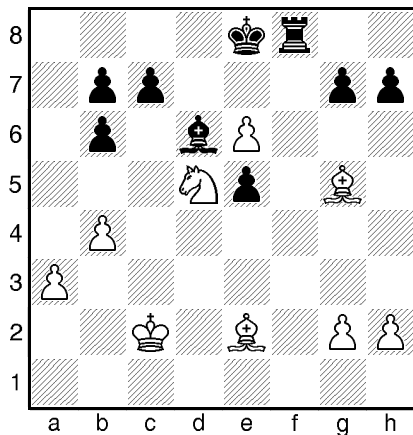


JUEGAN BLANCAS

Este ejemplo ilustra claramente el tema de despeje de casilla. Las blancas, en la partida entre Lissitsin y Zagorianski, U.R.S.S., 1936, dominan la columna "g" con las piezas mayores, pero la torre de g7 estorba su acción. Para concretar ese dominio la dama blanca debe ir por delante. Por tanto, se logra una inmediata victoria con: **1. ♖h7+!!** seguido de **2. ♕g7++**.

DESTRUCCIÓN DE LA DEFENSA

Un arma táctica de gran poder es la combinación basada en la eliminación directa de la pieza que controla líneas o casillas importantes. Tiene mucha semejanza con el tema de desviación, pero en este caso, la pieza contraria es capturada y no desviada.

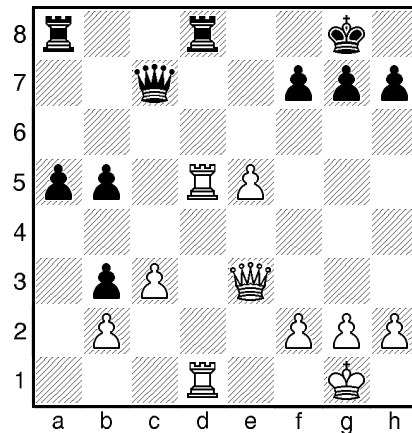


JUEGAN BLANCAS

En la partida Kveinis vs. Mikenas, Vilnius, 1978, el rey negro no tiene jugada posible. Esto sugiere la imagen de mate con un jaque del alfil de casillas blancas. Sin embargo **1. ♗h5+ g6** o **1. ♗b5+ c6** no son suficientes. Así encontramos la idea básica de la combinación, es decir, sus motivos esenciales y podemos encontrar la solución: **1. ♘xc7+!!** (destruyendo la defensa) **1... ♗xc7** **2. ♗b5++**.

SOBRECARGA DE PIEZAS

Cuando una pieza tiene la misión de proteger uno o más puntos clave de defensa es común que se encuentre sobrecargada y no pueda cumplir su deber en forma adecuada. Éste es un motivo táctico que se relaciona en forma estrecha con el tema de desviación.

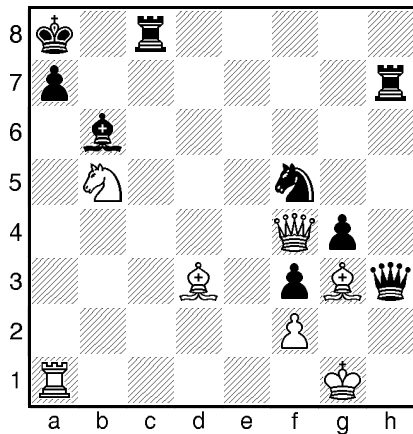


JUEGAN BLANCAS

En Minic - Honfi (Belgrado, 1966), la fuerte presión de las torres blancas en la columna "d" es aprovechada mediante la jugada de desviación **1. ♖a7!!** y las negras se rindieron al estar sus piezas sobrecargadas en la defensa de la torre de "d8". La falta de "aire" del rey negro fue un motivo táctico esencial. Compruebe las posibles variantes que pueden ocurrir tras la jugada blanca.

EL BLOQUEO

El objetivo de este recurso táctico consiste en forzar a una pieza rival a ocupar una casilla que resulta perjudicial, por lo común para su propio monarca. Es una forma eficaz de descoordinar las fuerzas contrarias.

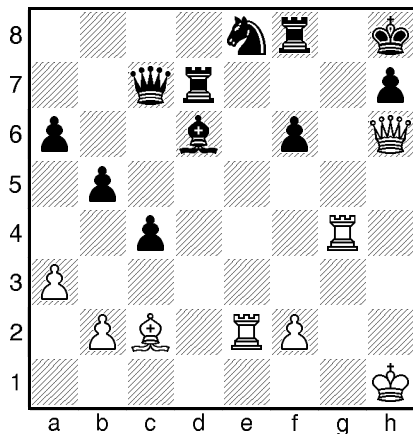


JUEGAN BLANCAS

Tomada de un libro del jugador sirio F. Stamma, 1737, la combinación de bloqueo de la posición anterior es sorprendente. A pesar de estar amenazadas de mate en g2 y h1, las blancas llegan primero: **1. ♖e4+ ♜b7 2. ♜b8+!! ♜xb8 3. ♜xa7+! ♜xa7 4. ♜c7++**. Las blancas han sacrificado sus piezas para encerrar totalmente al rey rival con sus propias piezas.

INTERCEPCIÓN DE LÍNEAS

Mediante este recurso táctico, la conexión entre dos o más piezas del oponente es obstruida, impidiendo el acceso a una casilla o línea vital.



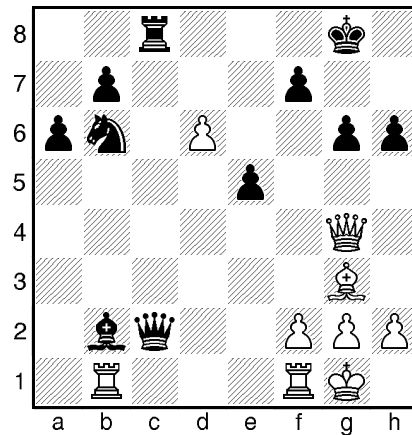
JUEGAN BLANCAS

En la partida entre Neiman vs. Khaaze, las blancas, a pesar de tener pieza de menos, tienen una fuerte posición de ataque. Existe un potencial ataque de la dama blanca sobre la torre de f8 y el punto h7 (motivos tácticos) y por medio de la brillante jugada de interferencia de líneas, **1. ♜e7!!** logran descoordinar la comunicación de las piezas negras y así realizar una de sus amenazas decisivas.

Si a) **1... ♜xe7 2. ♜xf8++** b) **1... ♜xe7 2.. ♜xh7++** c) **1... ♜f7 2. ♜xe8+**

EL PEÓN PASADO

Un peón muy avanzado (en la sexta o séptima fila) es común que dé motivo a combinaciones. La amenaza de transformarse en una pieza de mayor valor (“promoción” o “coronación de peón”), que da mayor impulso al ataque u otorga decisiva ventaja material, es apoyada con los temas tácticos que hemos visto anteriormente.



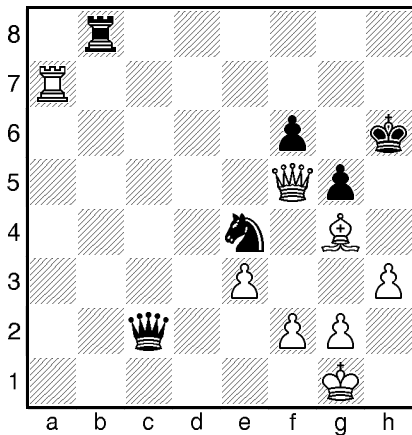
JUEGAN BLANCAS

En la partida Engels contra Maroczy, Dresden, 1936, las blancas consiguen coronar su peón de “d6” en forma magistral: **1. ♜xb2!** (sacrificio de desviación) **1... ♜xb2 2. ♜xc8+!!** (se destruye la defensa de la primera línea)

2...♖xc8 3.d7 y el peón coronará de manera inevitable, dando a las blancas una ventaja de material considerable.

COMBINACIONES DE TABLAS

La táctica no sólo sirve para decidir favorablemente las partidas; la utilizamos también para salvarlas. Es indispensable conocer los temas de combinación más comunes para lograr el ansiado empate aun en posiciones aparentemente desesperadas.



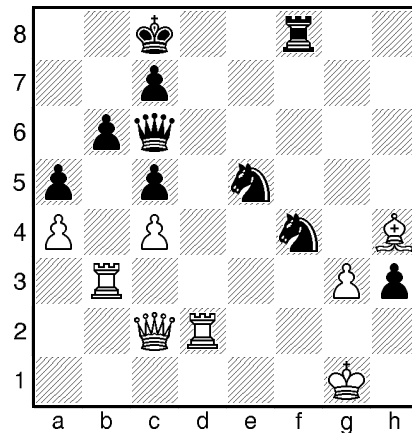
JUEGAN NEGRAS

Las negras, en la partida Ormos-Batoczky, Budapest, 1951, se encuentran amenazadas de mate en "h7", pero al estar su rey sin movimiento posible (está ahogado) logran el empate por medios combinativos, deshaciéndose de sus piezas: 1...♖b1+ 2.♕h2 ♖h1+!! 3.♕xh1 ♗g3+! 4.fxg3 ♗xg2+!! 5.♕xg2 y es tablas por ahogado.

COMBINANDO LOS TEMAS TÁCTICOS

En los ejercicios precedentes se han visto los temas tácticos más importantes en forma separada para facilitar su

comprensión. Sin embargo, en la partida real todos estos temas y motivos se encuentran, por lo común, relacionados y deben combinarse en forma adecuada y armoniosa. Las partidas más meritorias y memorables contienen, de hecho, complejas series de jugadas de ataque, defensa, sacrificios, maniobras, contraataque, etcétera.



JUEGAN NEGRAS

Las piezas negras se encuentran excelentemente situadas para lanzar un decisivo ataque contra el rey blanco. Es necesario encontrar una secuencia que combine los temas tácticos en forma exacta. En la partida entre Bogoljubow contra Monticelli, San Remo, 1930, el jugador italiano realiza una bella combinación: 1...♗e2+! (liberando la columna "f" para la torre negra) 2.♖xe2 (forzada por la amenaza de mate en la casilla "g") 2... ♖f1+! (ahora se desvía al rey enemigo de "h1" para darle acceso a dicho cuadro a la dama negra) 3.♕xf1 ♗h1+ 4. ♕f2 ♗g4+.

PARTIDAS ILUSTRATIVAS

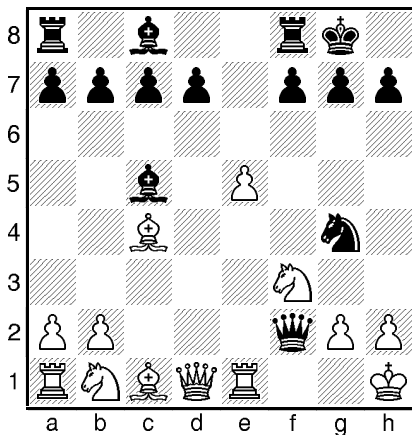
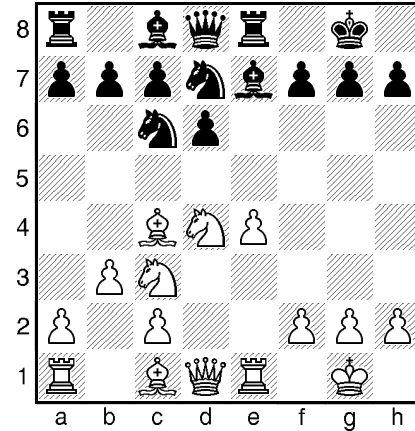
Se presentan a continuación algunas partidas breves ("miniaturas") donde desde el inicio ocurren interesantes

temas tácticos. En estos ejemplos se suceden errores graves que, sin embargo, son altamente instructivos. Preste especial atención a las **combinaciones** que ocurren desde el inicio de las partidas, para familiarizarse con las llamadas celadas de apertura.

Blancas: N.N.
Negras: GIACHINO GRECO
 Italia, 1619.

Apertura italiana
 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5 4.0-0
 ♚f6 5.♖e1 0-0 6.c3 ♗e7 7.d4 exd4
 8.e5 ♗g4 9. cxd4 ♗xd4! 10.♗xd4 ♖h4
 11.♗f3 ♗xf2+ 12.♕h1

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♙c4 ♙e7 4.d4
 exd4 5.♗xd4 ♗f6 6.♗c3 d6 7.0-0 0-0
 8.♖e1 ♖e8 9.b3 ♗d7??



12... ♗g1+!! 13.♖xg1 ♗f2++

Se ha visto el llamado "**mate del Greco**" en honor del gran jugador del siglo XVII conocido como "IL CALABRESE". El negro sacrifica la dama para conseguir un curioso mate ahogado.

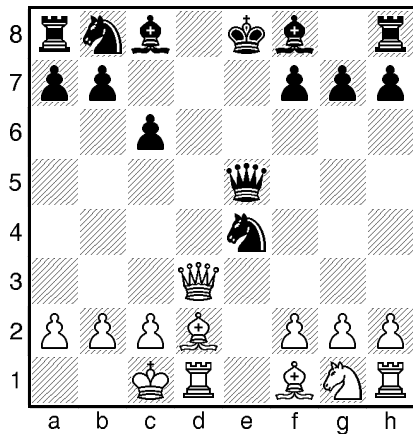
Blancas: S. TARRASCH
Negras: HOLTZHAUSEN
 París, 1914 (SIMULTÁNEAS).
Apertura italiana

10.♗xf7+! ♗xf7 11.♗e6!! ♗xe6
 12.♗d5+ ♗f6 13.♗f5++

Las blancas sacrifican dos piezas para desproteger al rey negro. Hay que notar el grave error en la novena jugada del negro, que permite la combinación que atrae al rey a una situación de mate. Se combinaron los temas de la falta de escapatoria de la dama negra y la atracción del rey.

Blancas: RICARDO RETI
Negras: S. TARTAKOWER
 Viena, 1910 Defensa Caro- Kan

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♗c3 dxe4 4.♗xe4
 ♗f6 5.♗d3 e5 6.dxe5 ♗a5+ 7.♙d2
 ♗xe5 8.0-0-0 ♗xe4?



Capablanca, logra una curiosa posición final de mate en esta partida jugada en los inicios de su carrera.

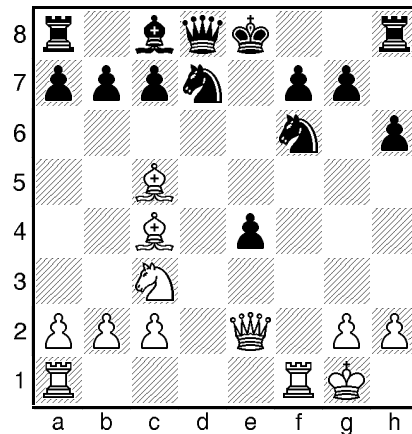
Blancas: A. ANDERSEN
Negras: SCHALLOP
 Berlín, 1964 Contragambito Falkbeer

1.e4 e5 2.f4 d5 3.♘f3 dxe4 4.♗xe5 ♘d6 5.♗c4 ♗xe5 6.fxe5 ♖d4 7.♚e2 ♗xe5 8. d4! ♗xd4 9.♗c3 ♗f6 10.♗e3 ♖d8 11.0-0 h6? 12.♗c5 ♗bd7??

9.♗d8+!! ♖xd8 10.♗g5+ ♚e8
 11.♖d8++

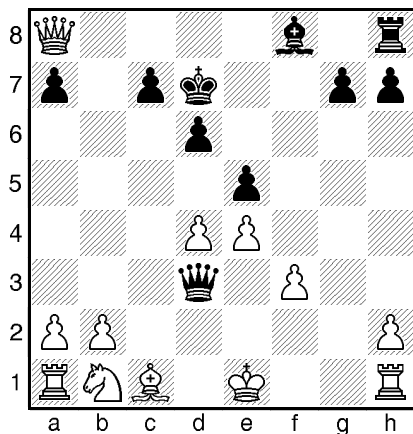
Ricardo Reti vence a su renombrado oponente con un sacrificio de dama seguido de un "jaque doble" mortal. (Si 10...♗c7, el mate llega con 11.♗d8++).

Blancas: DE RODZYNSKI
Negras: A. ALEKHINE
 París, 1913. Apertura italiana
 1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♗c4 d6 4.c3 ♗g4 5. ♚b3 ♖d7 6.♗g5 ♗h6 7.♗xf7+ ♗xf7 8.♗xf7 ♖xf7 9.♚xb7 ♖d7! 10.♚xa8 ♖c4 11.f3 ♗xf3! 12.gxf3 ♗d4! 13.d3? ♖xd3! 14.cxd4



13.♚xe4+! ♗xe4 14.♗xf7++

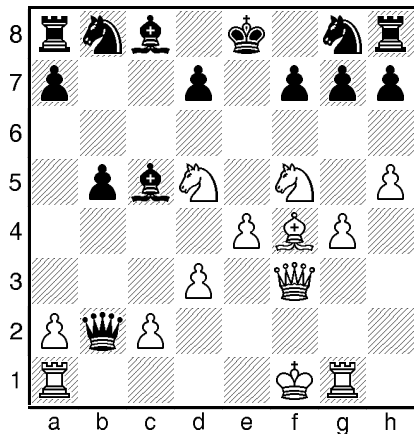
Para finalizar esta sección, veremos dos partidas memorables que todo aficionado al ajedrez aprecia y admira. Son del gran jugador alemán Adolf Anderssen, donde demuestra su formidable habilidad combinativa. La primera, es conocida como "La Inmortal" y es una de las más famosas y brillantes en la historia del ajedrez. Es notable que en la posición final de esta partida las blancas se queden con tres piezas contra todo el ejército del rival.



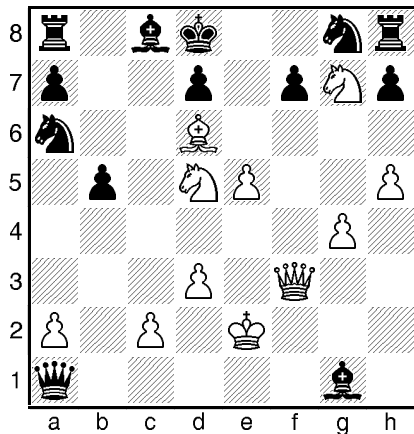
14... ♗e7! 15.♚xh8 ♗h4++
 Alexander Alekhine, el sucesor del gran

Blancas: ANDERSEN
Negras: KIESERITSKY
 Londres, 1851 Gambito de rey.

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘c4 ♔h4+ 4.♚f1
b5 5.♙xb5 ♜f6 6.♜f3 ♚h6 7.d3 ♜h5
8.♜h4 ♚g5 9.♜f5 c6 10.g4! ♜f6
11.♞g1! (el blanco sacrifica el alfil para
perseguir la dama negra y ganar
tiempos en el desarrollo de piezas)
11...cxb5 12.h4 ♚g6 13.h5 ♚g5
14.♚f3 ♜g8 15.♙xf4 ♚f6 16.♜c3 ♙c5
17.♜d5! ♚xb2



18.♙d6!! (¡formidable! Se sacrifican las
dos torres para preparar la red de mate)
18...♙xg1? (era mejor 18...♚xa1+
19.♚e2 ♚b2) 19.e5! ♚xa1+ 20.♚e2
♜a6 21.♜xg7+ ♚d8

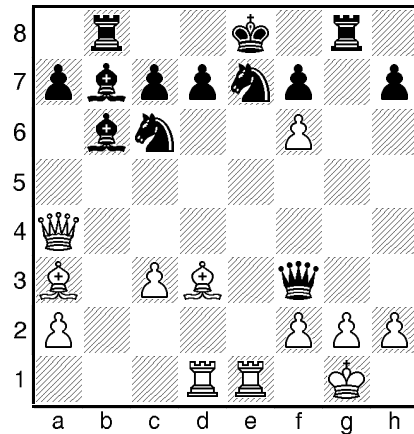


22. ♚f6+!! ♜xf6 23.♙e7 ++

En la siguiente partida, Anderssen después de sacrificar dos peones en la apertura, realiza un contundente ataque contra el rey enemigo ubicado en el centro del tablero. Esta partida se conoce como “La siempreviva”.

Blancas: ANDERSSEN
Negras: DUFRESNE
Berlín, 1852 Gambito Evans.

1.e4 e5 2.♜f3 ♜c6 3.♙c4 ♙c5 4.b4
♙xb4 5.c3 ♙a5 6.d4 exd4 7.0-0 d3
8.♚b3 ♚f6 9.e5 ♚g6 10.♞e1 ♜ge7
11.♙a3 (el excelente desarrollo de las
piezas blancas justifica el sacrificio de
los dos peones) 11...b5 12.♚xb5 ♞b8
13.♚a4 ♙b6 14.♜bd2 ♙b7 15.♜e4
♚f5 16.♙xd3 ♚h5 17.♜f6+! gxf6
18.exf6 ♞g8 (las negras tienen serias
amenazas contra el rey blanco.
Anderssen las ignora con una finísima y
profunda réplica) 19.♞ad1!! ♚xf3? (era
mejor 19...♞g4)



20.♞xe7+! ♜xe7 21.♚xd7+!! (brillante
sacrificio de dama que resuelve la
partida) 21...♚xd7 22.♙f5+ ♚e8
23.♙d7+ ♚f8 24.♙xe7++.

Prácticas de entrenamiento

El alumno deberá analizar las siguientes miniaturas, todas del gran jugador italiano de inicios del siglo XVII Giachino Greco, prestando especial atención a los errores del bando perdedor y proponer alternativas más adecuadas. Destaquemos también el remate combinativo ganador, utilizando los temas tácticos ya vistos producto de las ventajas estratégicas obtenidas. Como fundamental hábito de enseñanza el entrenador deberá estimular siempre el análisis profundo y objetivo de cada jugada.

Para practicar y mejorar su cálculo y retención de variantes, realice dos sencillos ejercicios:

- 1) Reproduzca de memoria (sin consultar el libro) las jugadas en su tablero hasta pasar cada partida sin cometer errores.
- 2) Repase mentalmente las jugadas de estas dos breves partidas, sin usar el tablero.

Greco – NN, 1632

1.e4 b6 2.d4 ♖b7 3.♗d3 f5 4.exf5!
♗xg2? 5.♞h5+ g6 6.fxg6 ♜f6??
7.gxh7+! ♜xh5 8.♗g6++

Greco – NN, 1631

1.e4 e5 2.♜f3 ♜c6 3.♗c4 ♜d4
4.♜xe5? ♞g5! 5.♜xf7 ♞xg2 6.♞f1?
♞xe4+ 7.♗e2 ♜f3++

Greco – NN, 1625

1.e4 e5 2.♜f3 f6? 3.♜xe5! fxe5
4.♞h5+ ♞e7 5.♞xe5+ ♞f7 6.♗c4+
♞g6? 7.♞f5+ ♞h6 8.d4+ g5 9.h4!
♞g7 10.♞f7+ ♞h6 11.hxg5 ++

Greco – NN, 1630

1.e4 e6 2.d4 ♜f6 3.♗d3 ♜c6 4.♜f3
♗e7 5.h4 0-0?? 6.e5 ♜d5 7.♗xh7+!
♞xh7 8.♜g5+ ♗xg5 9.hxg5+ ♞g6
10.♞h5+ ♞f5 11.♞h3+! ♞e4
12.♞d3++

Greco – NN, 1632

1.e4 e5 2.♜f3 ♞f6? 3.♗c4 ♞g6 4.0-0
♞xe4? 5.♗xf7+! ♞e7 6.♞e1 ♞f4
7.♞xe5+! ♞xf7 8.d4 ♞f6 9.♜g5+ ♞g6
10.♞d3+ ♞h5 11.g4+! ♞h6 12.♜f7++

3.4 EL SENTIDO LÓGICO EN EL AJEDREZ

Un paso de gran importancia en el ascenso del jugador de ajedrez es cuando se familiariza con el sentido lógico del juego. Incluso, llega a comprender de manera inconsciente las bases estratégicas del ajedrez, sin tener que pensar realmente en ello.

Expliquemos que se entiende por lógica en ajedrez, y veremos que, en principio, se reduce al sentido común. El primer y más simple ejemplo se refiere al factor material: cada pieza tiene un valor establecido de acuerdo a su grado de movilidad (dominio de casillas y velocidad de desplazamiento), que en una mayoría de ocasiones debemos respetar. Pero son valores relativos, ya que el objetivo en el ajedrez es llegar al jaque mate por lo que capturar piezas rivales es un medio, no un fin en si mismo. Un peón que da mate es, de hecho (y sólo en ese momento) más valioso que la dama del rival. Otro factor importante es el de la seguridad de los reyes. Es obvio, que no conviene tener expuesto nuestro rey al ataque de las piezas del adversario. En contrapartida, buscaremos destruir las defensas

del monarca rival. Este tipo de “razonamiento” se convierte en algo mecánico en la mente del ajedrecista. Desde luego, existen toda una serie de factores estratégicos mucho más complejos que se encuentran continuamente entrelazados y la gran dificultad del ajedrez consiste justamente en apreciar cuando destaca uno sobre los otros y cuando las excepciones se imponen a las reglas generales.

EL JUICIO ESTRATÉGICO

Se mencionan a continuación los factores más importantes que nos llevan a realizar una valoración adecuada de la posición (juicio estratégico) y con ello a llevar a cabo el plan de juego correcto. Recalquemos: estos factores no actúan de manera independiente unos con otros, sino que están relacionados de forma estrecha.

- 1- Situación material
- 2- Movilidad de las piezas
- 3- Seguridad de los reyes
- 4- Estructura de peones
- 5- Tipo de centro (abierto, cerrado, etcétera.)
- 6- Debilidades de peones, piezas y casillas
- 7- Iniciativa de algún bando
- 8- Posibilidades tácticas concretas.

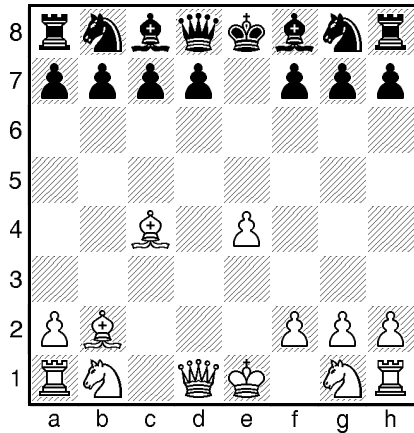
Después que se hayan esclarecido los factores anteriores, y se comprenda cuál o cuáles de ellos son los predominantes en cada posición, es fundamental que los jugadores se hagan preguntas útiles, hasta llegar a la elección de la próxima jugada. Estas preguntas nos ayudarán a entender la posición y nos servirán de pauta y guía para tener nuestras ideas bien definidas. (Véase cómo siempre deben de ir de lo general a lo concreto):

- ¿Quién está mejor y por qué?
- ¿Qué tipo de ventaja es?
(Ventaja definitiva, clara o ligera, etcétera.)
- ¿Cuál es el plan general a seguir?
- ¿Cuál es mi plan inmediato?
- ¿Cuáles serán los planes de mi rival?
- ¿Cuáles son las amenazas concretas propias y del adversario?
- ¿Cuál será mi próxima jugada?
- ¿Cuál será la respuesta del rival?

En resumen, puede concluirse que la parte estratégica del ajedrez se basa en la valoración de las posiciones y en la elección del plan de juego, pero siempre de manera lógica, objetiva, dinámica y concreta.

POSICIONES INSTRUCTIVAS

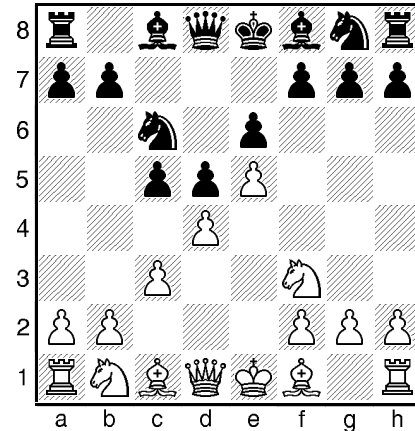
Veámos algunos ejemplos de posiciones interesantes desde el punto de vista estratégico. Analice los factores que prevalecen en cada posición, así como los planes generales y a corto plazo de cada bando. También es necesario proponer las posibles jugadas del bando con el turno de juego y la respuesta del rival. Se debe notar cómo la táctica (cálculo de variantes) debe estar siempre presente ya que es el complemento indispensable de los factores posicionales en el ajedrez.



JUEGAN LAS NEGRAS

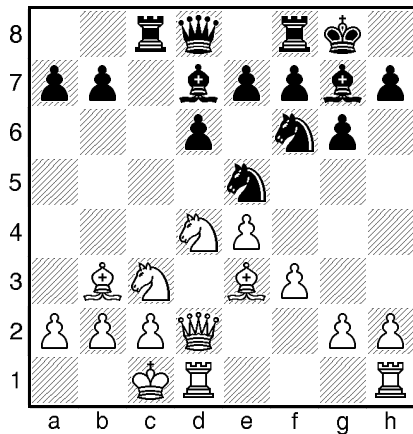
Esta posición se originó tras las jugadas **1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 4.♘c4, cxb2 5.♙xb2**. Las blancas sacrifican dos peones para obtener clara ventaja de desarrollo, principalmente en la fuerza de sus dos alfiles, lo que resulta en buenas posibilidades de ataque contra el rey negro. La teoría de aperturas (en base a la experiencia y análisis de los maestros) considera equilibrada la posición, es decir, se compensa la ventaja material del bando negro a cambio de la ventaja en movilización de piezas de las blancas.

Esto debe corroborarse de manera concreta, con variantes que demuestren la validez de esa conclusión. Las negras pueden jugar del siguiente modo: **5...d5!** (devolviendo material) **6.♙xd5 ♘f6!** **7.♙xf7+ ♚xf7 8.♙xd8 ♙b4+ 9.♙d2 ♙xd2 10.♘xd2** y se llega a una situación igualada.

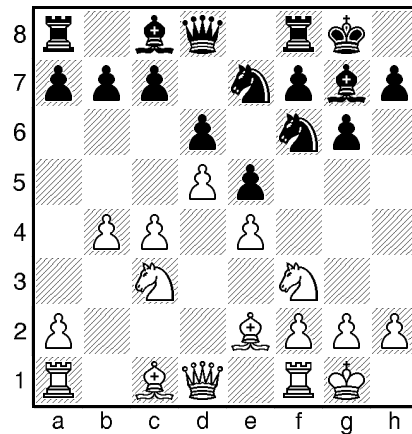


JUEGAN NEGRAS

(1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♘c6 5.♘f3 Defensa Francesa, variante del avance) Las blancas tienen ventaja de espacio ya que el alfil negro de c8 está limitado en su movimiento y el peón de e5 impide la salida natural del caballo de g8 a f6. En cambio las negras obtendrán contrajuego con el plan de atacar el peón blanco de d4 que será una debilidad permanente. Por esto, una secuencia de jugadas puede ser: **5...♙b6 6.♙e2 cxd4 7.cxd4 ♘ge7 8.b3 ♘f5 ♙b2** llegando a una posición considerada nivelada. Es importante identificar la estructura de peones centrales de cada posición ya que son los que, por lo general, determinan el plan de juego de cada bando.



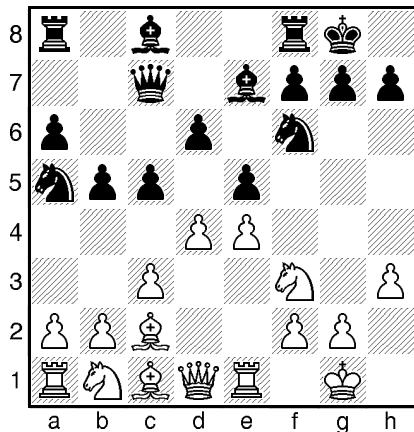
JUEGAN BLANCAS



JUEGAN NEGRAS

(1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♜f6 5.♗c3 g6 6.♗c4 ♗g7 7.♗e3 0-0 8.f3 ♜c6 9.♚d2 ♗d7 10.0-0 ♖c8 11.♗b3 ♜e5) De la variante del Dragón de la Defensa Siciliana surge esta complicada posición cuyo factor estratégico predominante es la situación de los reyes, enrocados en flancos opuestos. El plan usual en esta circunstancia es el rápido despliegue de todas las fuerzas contra el rey rival, combinando jugadas de ataque y de defensa. A pesar de que se han jugado miles de partidas con esta línea no se ha llegado a una valoración final y se siguen encontrando ideas para ambos bandos. Es obvio que el elemento táctico del juego (el cálculo concreto de variantes) cobra mayor trascendencia que los de índole estratégico o general. La siguiente jugada del blanco más común es **12.h4!** para abrir la columna "h" contra el rey negro .

1.d4 ♜f6 2.c4 g6 3.♗c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♗f3 0-0 6.♗e2 e5 7.0-0 ♜c6 8.d5 ♜e7 9.b4 (Defensa India de Rey). Una vez más, la estructura de peones determina los planes de ambos bandos. el peón de "d5" da a las blancas ventaja de espacio en el flanco de dama por lo que comienzan un ataque en ese sector. Pretenden jugar **10.c5** y abrir líneas para sus piezas, en especial la columna "c" para las torres y dama. El plan de las negras se basa en un contraataque en el centro y flanco de rey. Las jugadas más usuales son **9...♜h5** y **9...♜d7**, seguido del golpe **10...f5**. Otra idea es retardar el plan blanco mediante la jugada **9...a5** y después regresar al plan de ...f5.



JUEGAN BLANCAS

1.e4 e5 2.♘f3 ♗c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♗f6 5.0-0 ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 0-0 8.c3 d6 9.h3 ♗a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♗c7.

Lo más relevante de esta posición surgida de la apertura Española (y que el experto distinga rápidamente) es que la estructura central de peones no está todavía definida. Puede llegar a una posición abierta, semiabierta, cerrada o continuar la tensión central. Para cada tipo de centro los planes de ambos bandos serán diferentes. Es posible:

- a) Cerrar el juego con **13.d5**;
 - b) Llegar a una posición semiabierta con **13.dxe5**;
 - c) Mantener la tensión con **13.♗bd2**.
- Las tres opciones han sido consideradas por la teoría de esta apertura.

3.5 CONCLUSIONES

El entrenador antes que nada debe enseñar a pensar a su alumno (e inculcar que no existen “recetas” superficiales ni atajos fáciles) y para ello debe saber hallar por si mismo la solución de los ejercicios de todo tipo

que se presentan en el trabajo cotidiano. Lograr ese objetivo es parte esencial de su superación como docente. La resolución de posiciones tácticas es uno de los puntos medulares del entrenamiento (junto con el estudio de partidas clásicas y el análisis de nuestras propias partidas). Para ello sugerimos el siguiente método de entrenamiento:

Cada una de las posiciones tácticas que se presentan en este manual (y en cualquier otro libro de ejercicios de este tipo) debe intentar resolverse de acuerdo al siguiente método: ponga la posición en un tablero real y establezca un tiempo para pensar de acuerdo al grado de dificultad (se propone 5 minutos por ejercicio). Es importante **no mover las piezas** en el análisis, para simular lo mejor posible un juego oficial de torneo. Transcurrido ese tiempo, escriba en un cuaderno su solución y compárela con la del libro. ¡Recuerde que lo más importante es el esfuerzo mental que exijamos desarrollar al alumno!

3.6 SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

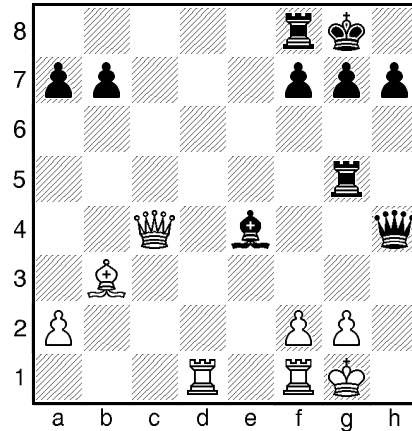
Al finalizar el capítulo se sugiere realizar una discusión general sobre la forma de enseñar los temas expuestos (así como proponer las definiciones más precisas de los conceptos estudiados y los métodos de resolución de los problemas tácticos y estratégicos).

Conviene asimismo realizar un resumen general de las ideas pedagógicas más útiles que se analizaron a lo largo del curso.

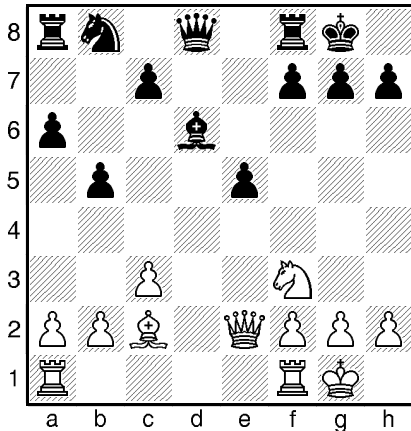
3.7 AUTOEVALUACIÓN

Resuelva las siguientes posiciones, de acuerdo al siguiente método:

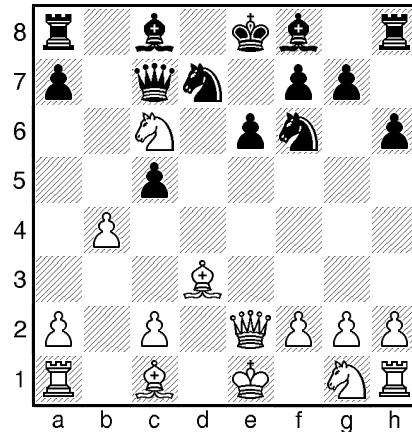
- a) Reproduzca la posición de cada diagrama en su propio tablero.
- b) Establezca el tiempo de resolución de cada ejercicio. (5 minutos máximo)
- c) Observe el enunciado que aparece en la parte inferior de cada diagrama.
- d) Intente resolver cada ejercicio de forma mental.
- e) Anote sus análisis y compárelos con la soluciones al final del libro.



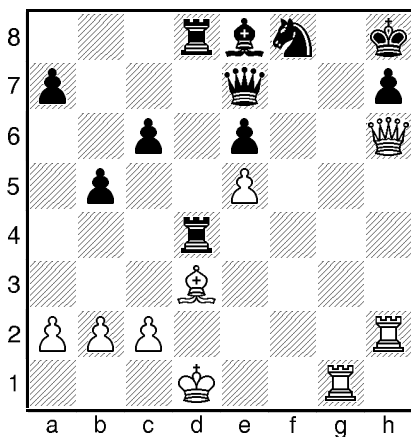
3) JUEGAN BLANCAS



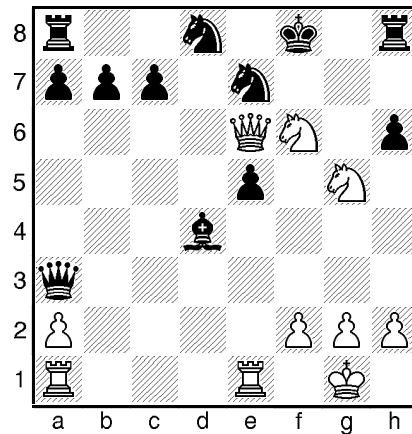
1) JUEGAN BLANCAS



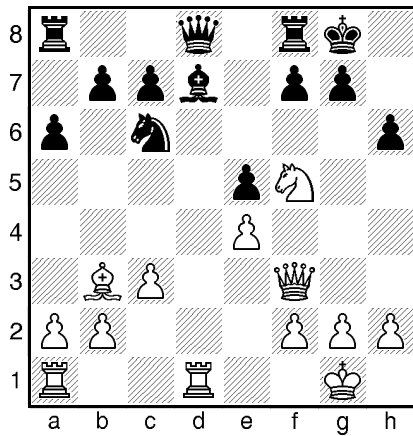
4) JUEGAN BLANCAS



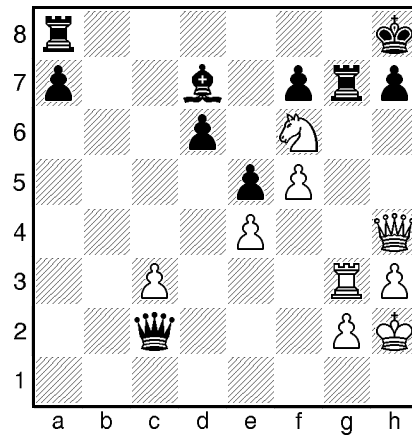
3) JUEGAN BLANCAS



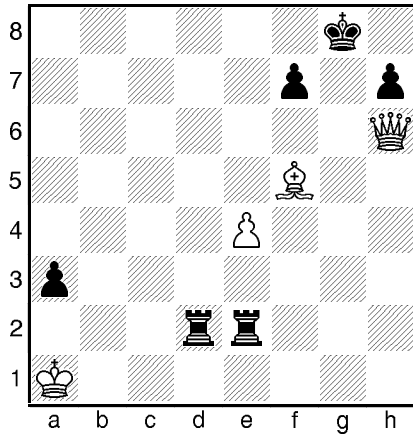
5) JUEGAN BLANCAS



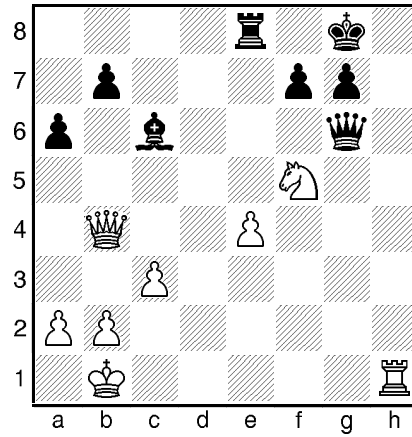
6) JUEGAN BLANCAS



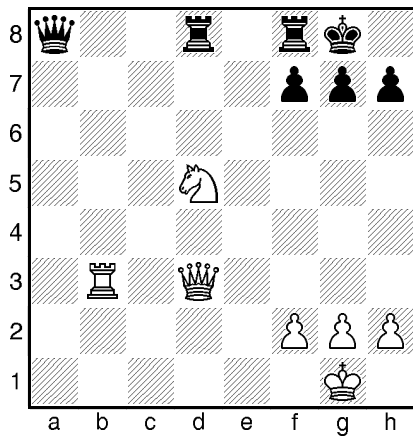
9) JUEGAN BLANCAS



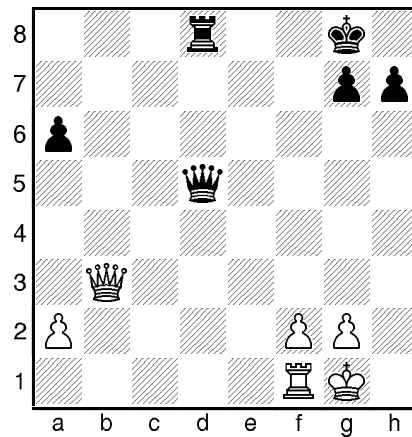
7) JUEGAN BLANCAS



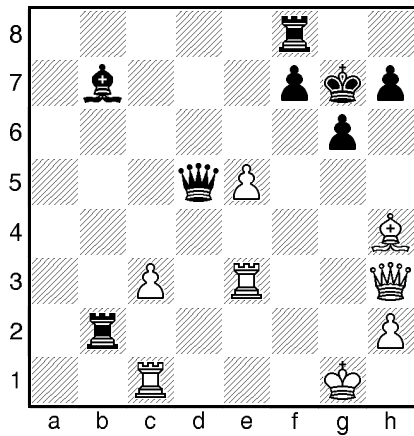
10) JUEGAN BLANCAS



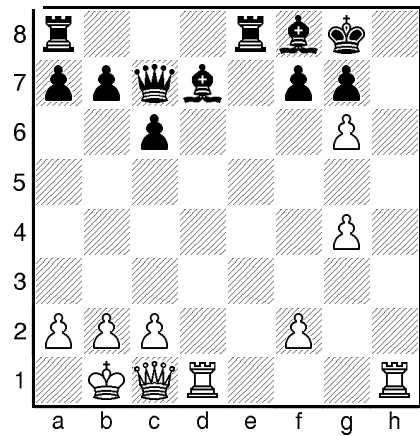
8) JUEGAN BLANCAS



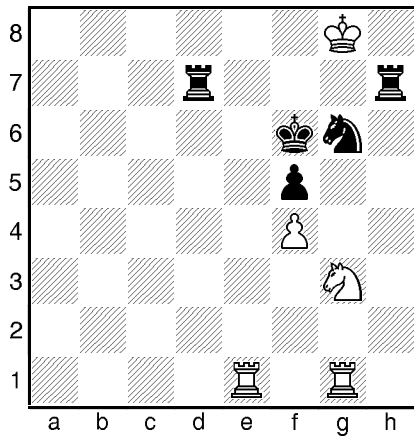
11) JUEGAN BLANCAS



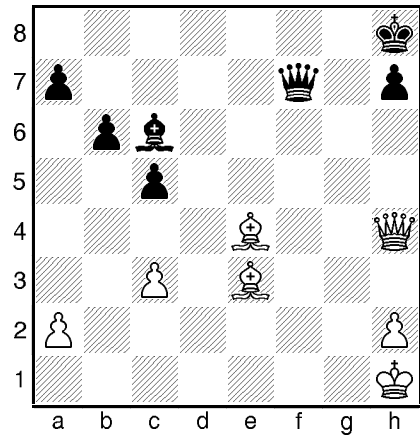
12) JUEGAN BLANCAS



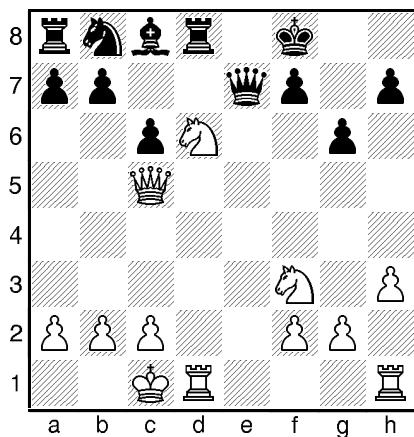
15) JUEGAN BLANCAS



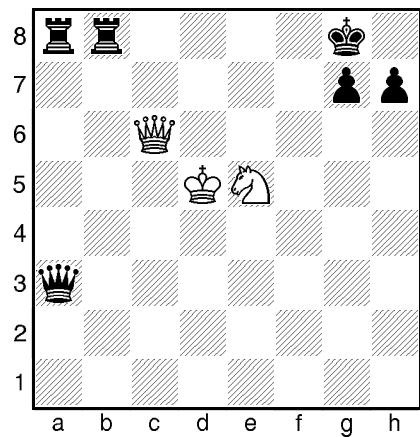
13) JUEGAN BLANCAS



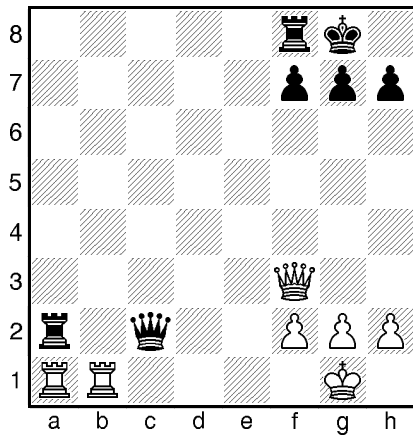
16) JUEGAN NEGRAS



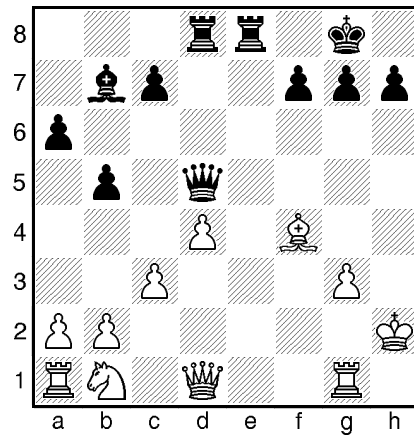
14) JUEGAN BLANCAS



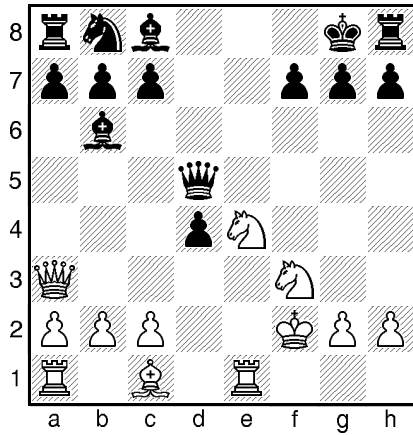
17) JUEGAN BLANCAS



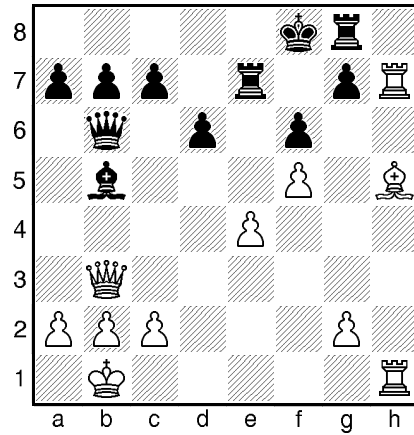
18) JUEGAN NEGRAS



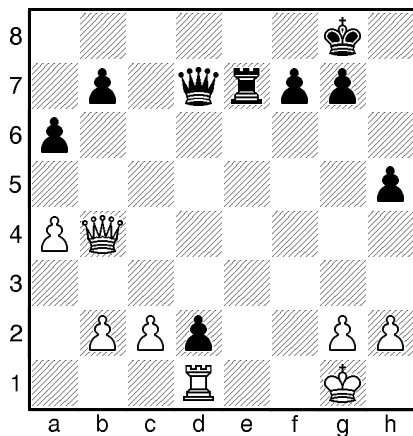
21) JUEGAN NEGRAS



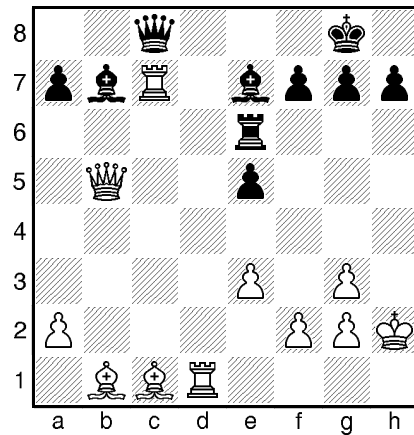
19) JUEGAN BLANCAS



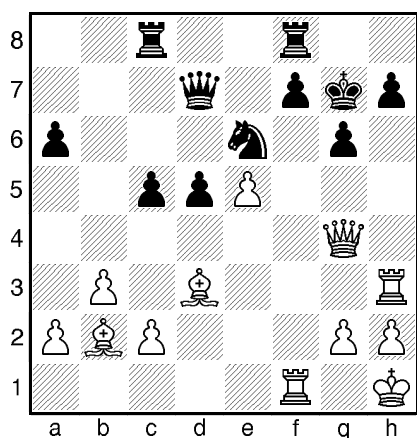
22) JUEGAN BLANCAS



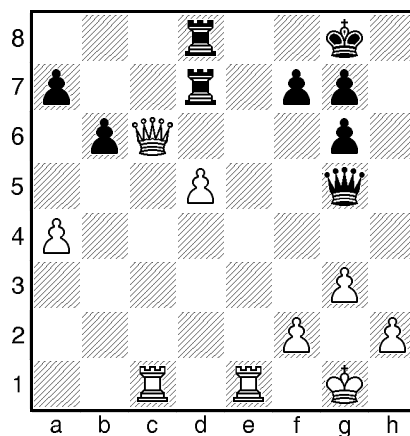
20) JUEGAN NEGRAS



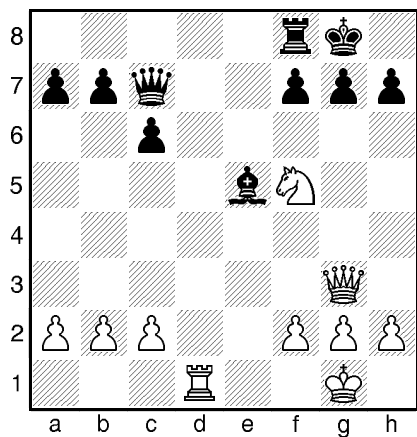
23) JUEGAN NEGRAS



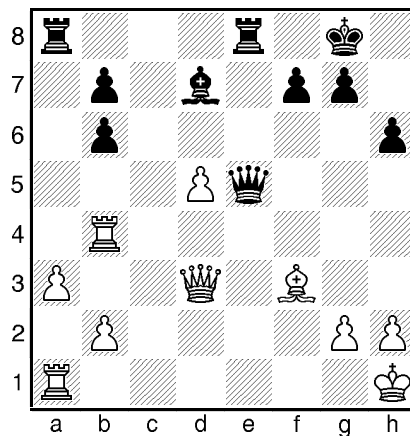
24) JUEGAN BLANCAS



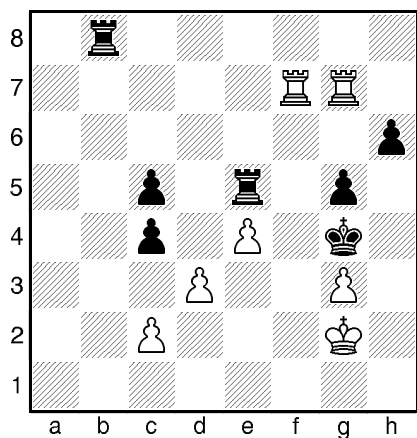
27) JUEGAN BLANCAS



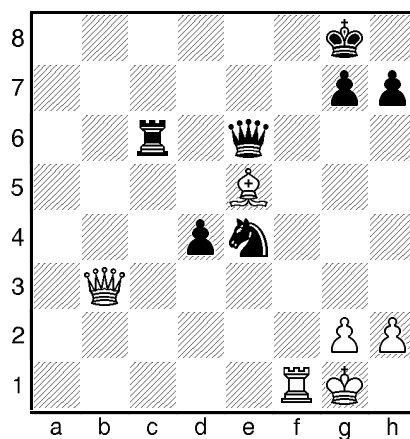
25) JUEGAN BLANCAS



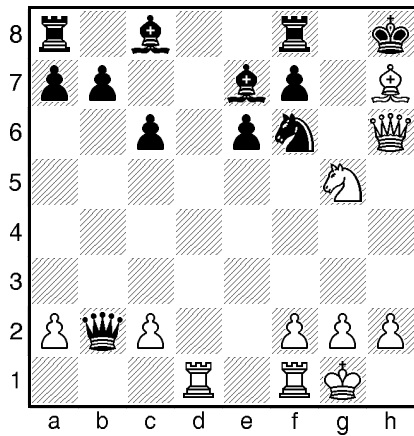
28) JUEGAN NEGRAS



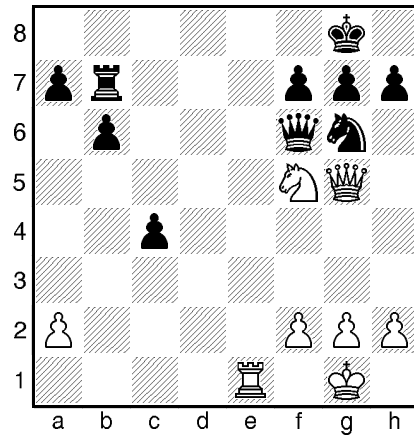
26) JUEGAN BLANCAS



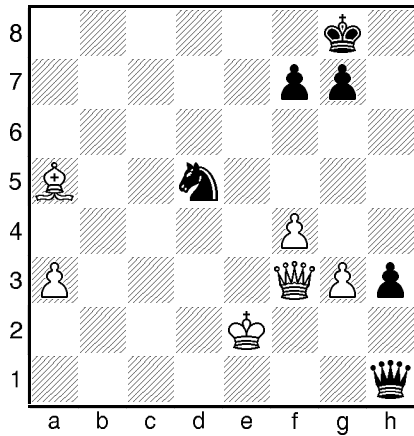
29) JUEGAN BLANCAS



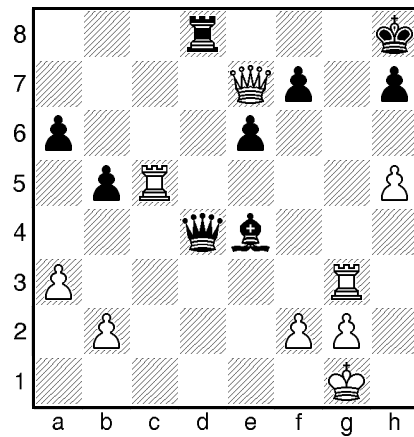
30) JUEGAN BLANCAS



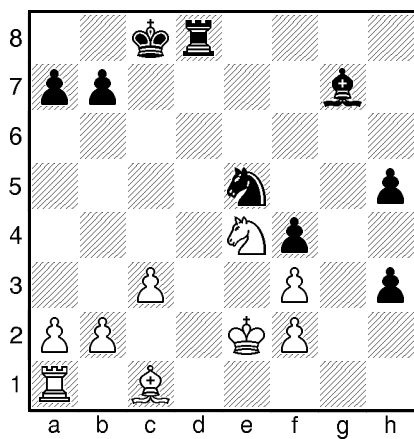
33) JUEGAN BLANCAS



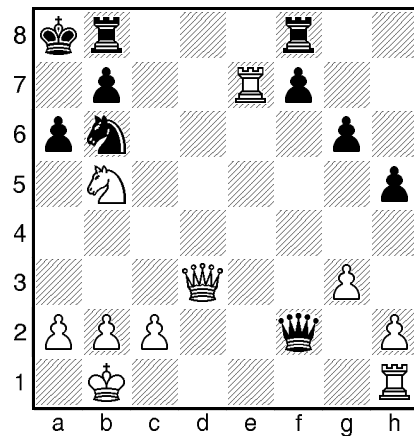
31) JUEGAN NEGRAS



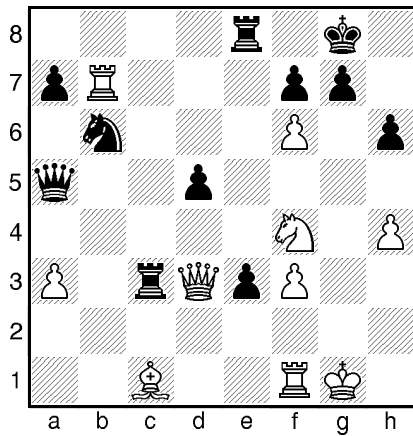
34) JUEGAN BLANCAS



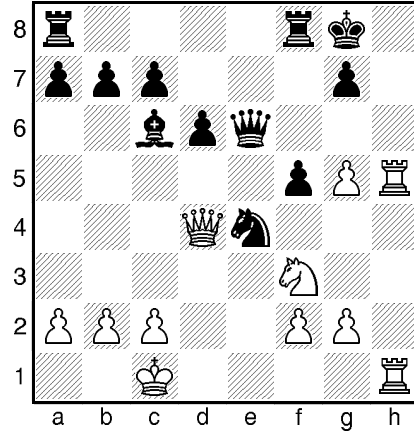
32) JUEGAN NEGRAS



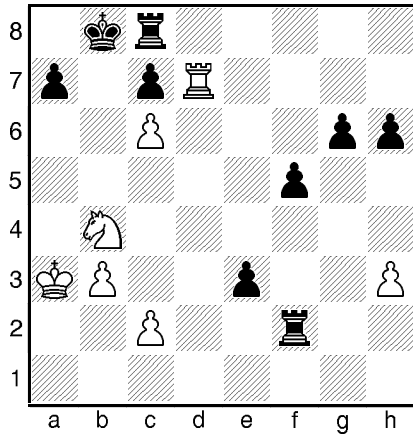
35) JUEGAN BLANCAS



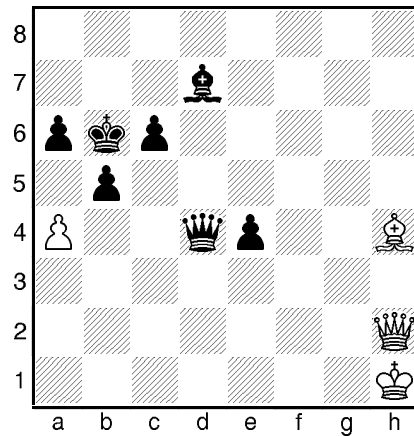
36) JUEGAN BLANCAS



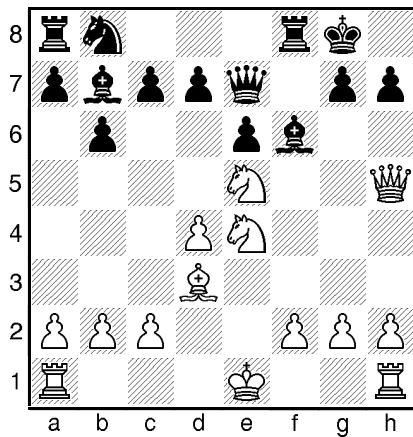
39) JUEGAN BLANCAS



37) JUEGAN BLANCAS



40) JUEGAN BLANCAS



38) JUEGAN BLANCAS

ANEXOS

Hoja de respuestas

Aperturas y defensas más comunes

Consejos para el estudio del ajedrez

Lecturas recomendables

Los campeones del mundo

Glosario de términos

“AJEDREZ” Jorge Luis Borges

Bibliografía

**SICCED Manual para el Entrenador
 Nivel 1**

ANEXOS

HOJA DE RESPUESTAS

CAPÍTULO 1 LAS REGLAS DEL AJEDREZ

1) El valor de las piezas en el ajedrez (salvo el rey) no es absoluto, sino **relativo**, ya que pueden variar de acuerdo a cada posición en particular. Por lo tanto, sólo son valores de referencia que sirven al jugador para saber cuándo conviene intercambiar una pieza por otra y poder valorar cada posición desde el punto de vista material. Un ejemplo de lo anterior: un simple peón que da jaque mate es más valioso que una dama rival; sin embargo, esto es poco común. En la gran mayoría de los casos, a la dama le daremos un valor mucho mayor, por su considerable movilidad. En cambio, el valor del rey es **absoluto** ya que no puede ser capturado como a las demás piezas sino se le acorrala y ataca hasta quitarle todas las casillas disponibles y llegar al jaque mate.

2) La **coronación o promoción** de peón se realiza cuando éste llega a la octava fila y ya no puede avanzar más. Al llegar a la banda contraria se transforma en otra pieza: el jugador puede cambiar el peón por una pieza de mayor valor como la dama, torre, alfil o caballo. En la mayoría de los casos se pide la dama, por ser la pieza más valiosa.

La **captura “al paso”** ocurre de la siguiente manera: un peón ubicado en la quinta fila puede capturar un peón enemigo de una columna adyacente que haya salido de su posición inicial en la jugada anterior. Esta captura sólo puede realizarse a la jugada siguiente del movimiento del peón rival. Si no se hace la captura “al paso” de manera inmediata se pierde el derecho a hacerlo después.

El **enroque** es la única jugada que involucra el movimiento de dos piezas del mismo bando. Existe el enroque corto, donde el rey, desde su posición original, se traslada a la casilla “g1” y la torre del flanco de rey se mueve a “f1”. En el enroque largo, el rey va a “c1” y la torre del ala de dama se ubica en “d1”. Hay varias condiciones para poder realizar el enroque:

- a) No es posible efectuarlo si alguna pieza (propia o rival) se encuentra en el camino del rey y la torre.
- b) Si el rey o la torre ya se han movido antes, tampoco es legal el enroque.
- c) Para poder realizar el enroque, el rey no podrá estar o pasar por jaque, o sea, por la acción de alguna pieza contraria.

3) El **jaque** es el ataque de una pieza contra el rey. Cuando el bando que recibe el jaque no puede mover el rey (no tiene casilla disponible), capturar la pieza que da el jaque o interponer una pieza propia en la acción de la pieza que da jaque, se llega a la posición de **jaque mate** y el juego ha finalizado con la derrota del bando del rey acorralado.

El **rey ahogado** ocurre cuando un bando, con el turno de juego, no tiene jugada legal disponible y no recibe jaque. La partida se declara tablas (empate).

4) DIAGRAMA 1: Las blancas tienen siete capturas posibles y las negras seis. Es importante hacer notar que el caballo blanco no puede capturar la dama negra (es ilegal) ya que dejaría indefenso al rey por la acción del alfil negro.

DIAGRAMA 2: Las blancas pueden realizar once capturas y las negras ocho.

5) DIAGRAMA 3: Las tres piezas blancas le quitan las casillas de escape al rey negro: el alfil le da jaque, la torre cubre la séptima fila y el caballo impide al rey ir a “c8” y a “e8” por lo que es **jaque mate**.

DIAGRAMA 4: El caballo negro pone en jaque al rey blanco y éste no puede ir a su segunda fila ya que la torre negra lo impide. Advierta cómo el monarca negro cubre las tres casillas de la cuarta horizontal del blanco y su propia torre y peón le quitan casillas de escape.

DIAGRAMA 5: La torre da mate apoyada por el alfil de “h2”. El caballo negro de “d7” está inmovilizado por la “clavada” del alfil blanco de “g4”.

6) DIAGRAMA 6: La posición es de empate ya que ninguna pieza negra puede mover. Los peones negros se hallan bloqueados por los blancos y el rey no tiene casilla disponible por la acción de los alfiles blancos, por lo que las negras están “ahogadas”.

DIAGRAMA 7: De nuevo las piezas negras se encuentran sin poder mover. Vea cómo el caballo, el alfil y el peón de “c6” (“clavado” por el alfil blanco de g2) están inmovilizados por tres piezas blancas ya que deben cubrir al rey negro.

CAPÍTULO 2 PRINCIPIOS ELEMENTALES

1) La amenaza es un concepto de gran importancia en el ajedrez. Es un ataque, directo o indirecto, contra el rival. No todas las amenazas son del mismo tipo: existen jugadas que pretenden ganar material, conseguir un ataque contra el rey o tienen carácter posicional, es decir, plantean objetivos a largo plazo. El jugador debe ejecutar de manera continua estas amenazas y, al mismo tiempo, defenderse de las del enemigo.

El concepto de **debilidad** en ajedrez es muy amplio. Se puede referir a una pieza mal situada, donde no aporta lo suficiente a su propio bando o éste sujeta al ataque de piezas rivales. O bien, se puede aplicar a importantes casillas donde las piezas enemigas puedan causar daño a nuestra posición. También se aplica a líneas de acción como diagonales o columnas donde las piezas pueden penetrar realizando fuertes amenazas.

Dentro de la **estrategia** del ajedrez, pueden considerarse todos los razonamientos de carácter general como la valoración de la posición y la elección de los planes de juego. Es indispensable perfeccionar el sentido lógico del juego (juicio posicional) para que nuestras jugadas estén conectadas entre sí hacia objetivos viables. La **táctica**, en cambio, se refiere a los medios concretos que se utilizan para conseguir los objetivos que la estrategia a seguir sugiere. Las secuencias de jugadas (cálculo de variantes) que el jugador analiza de forma mental para elegir sus jugadas son la parte medular de la táctica en el ajedrez.

2) DIAGRAMA 1: Las negras tienen estas opciones: **a)** capturar la torre blanca que da jaque (**1. ♖xa6**) **b)** interponer una pieza contra la acción de la pieza rival (**1. ♗e6** y **1. ♘e6**) **c)** mover el rey a la única casilla disponible (**1. ♔e5**).

3) DIAGRAMA 2: La torre negra debe dar jaque en “h2” seguido de la captura del alfil blanco. Si las blancas juegan, con **1. ♖e6+** se produce un ataque doble al rey y a la torre negras.

DIAGRAMA 3: Las blancas dan un “**doblete**” con **1. ♖c7+** y ganan la torre, llegando a una posición ganada. Si es el turno del negro, con **1... ♗d8** (o **1... 0-0-0**), se “clava” el caballo al estar en la misma columna que el rey blanco y se capturará a la siguiente jugada.

DIAGRAMA 4: Las blancas ganan la torre con **1. ♖f3+**, y si juega el negro primero, se efectúa la “**clavada**” **1... ♗d4** y se gana la dama blanca.

DIAGRAMA 5: Si juegan las blancas ganan la dama rival con el “**jaque a la descubierta**” **1. ♖d4+** o **1. ♖e3+**. Si el turno es de las negras decide **1... ♖f4+** con ataque al rey y a la torre.

4) DIAGRAMA 6: La dama blanca puede dar mate de tres formas diferentes: a) **1. ♖a8++** b) **1. ♖d8++** y c) **1. ♖f7++**.

DIAGRAMA 7: Las blancas dan mate en una jugada con **1. ♖h6++**.

DIAGRAMA 8: Las blancas pueden ganar sin problemas coronando una dama (**1.c8=♖**), sin embargo, es mejor dar mate en una jugada, coronando caballo: **1.c8=♘++**.

DIAGRAMA 9: Se da mate en dos jugadas: **1. ♗b8 + ♗xb8 2. ♗xb8++**. El mate en la octava fila ocurre por la falta de “aire” del rey rival y es un típico motivo táctico.

DIAGRAMA 10: Las blancas aprovechan la clavada del peón de g7 y dan mate con **1. ♖xh6+! ♗g8 2. ♖xg7++**.

DIAGRAMA 11: Las blancas ganan con **1. ♗f8!**, cubriendo la casilla de escape “g8”. Después que el negro juegue con el alfil, el blanco da mate con **2. ♖c3++**.

5) DIAGRAMA 12: Las blancas amenazan mate en g7, pero las negras se salvan gracias al jaque perpetuo: 1...♖b4+ 2.♗a1 ♜c3+ 3.♗b1 ♖b4+ 4.♗c1 ♜e1+ 5.♗b2 ♖b4+.

DIAGRAMA 13: La dama blanca amenaza mate en b7 y en la octava fila. Las dos piezas negras se coordinan para dar jaque perpetuo: 1...♘c3+ 2.♗c1 ♘a2+ 3.♗b1 ♘c3+ 4.♗c1 ♘a2+ y tablas. No es posible 4.♗a1 por 4...♙a2++.

DIAGRAMA 14: Las negras, en desventaja material, logran las tablas al llegar a una posición de ahogado: 1...♗f7!! ♜xf7 (respuesta obligada) y las negras no pueden mover.

6) DIAGRAMA 15: Las blancas tienen dos capturas posibles: 1.♙xc6+ y 1.♙xc2. En el ajedrez, cuando se tienen dos o más alternativas, es importante hacer una comparación adecuada de las jugadas posibles. En este caso, la captura de la dama sería un error, pues sería contestado con 1...♙xe4+ ganando las negras. Conclusión, la jugada correcta es 1.♙xc6+ (jaque doble) 1...♗d8 2.♙xc2 con ventaja material decisiva.

DIAGRAMA 16: Las blancas tienen seis capturas posibles. Al analizarlas se puede concluir que la mejor es 1.♙xe8+ y se llega a una posición de jaque doble, ya que dos piezas dan jaque al rey negro (la torre y el alfil de "a1") y lo obliga a mover a "h7". La jugada siguiente del blanco será 2.♙xa8 con posición ganada. El lector debe calcular estas sencillas variantes de forma mental.

CAPÍTULO 3 NOCIONES AVANZADAS

DIAGRAMA 1: Se presenta el tema del ataque doble: 1.♗e4! que amenaza el mate en "h7" y la torre de "a8". Las negras pueden evitar el mate con 1...g6 pero quedarán con desventaja material decisiva tras 2.♗xa8.

DIAGRAMA 2: Las blancas apuntan con tres piezas contra el importante peón de "h7" que defiende al rey negro. Se gana con 1.♗xf8+! que elimina el caballo y desvía a la dama negra de dicho punto. Después de 1...♗xf8 sigue 2.♙xh7++.

DIAGRAMA 3: Las negras amenazan mate en una jugada, pero son las blancas las que vencen con una sencilla combinación: 1.♗xf7+! ♙xf7 2.♙d8++ aprovechando la **clavada** de la torre de f7.

DIAGRAMA 4: El rey negro no tiene casillas disponibles al estar encerrado por el caballo blanco y por sus propias piezas; esto sugiere el siguiente sacrificio de dama: 1.♗xe6+! ♙xe6 2.♙g6++.

DIAGRAMA 5: Las blancas logran dar un mate muy poco usual mediante el tema de bloqueo: 1.♗f7+!! ♘xf7 2.♘e6++. Es importante conocer muchas imágenes de mate de este tipo para poder aplicarlas en nuestras partidas.

DIAGRAMA 6: Se gana mediante una instructiva combinación con el tema del ataque doble: 1. ♖xd7! ♜xd7 2. ♜g4! (amenaza mate en “g7”) 2... g6 3. ♗xh6+ y se captura la dama enemiga con decisiva ventaja material.

DIAGRAMA 7: Las negras amenazan mate en una jugada, pero las blancas vencen con la siguiente secuencia: 1. ♗xh7+! ♜h8 2. ♗g6+ ♜g8 3. ♜h7+ ♜f8 4. ♜xf7++.

DIAGRAMA 8: Mediante un bonito sacrificio de dama, las blancas logran crear una “red de mate” en tres jugadas basado en el tema de destrucción de la defensa: 1. ♗e7+ ♜h8 2. ♜xh7+!! ♜xh7 3. ♖h3++.

DIAGRAMA 9: Las blancas, a pesar de estar con torre de menos, logran ganar de forma contundente: 1. ♜h6 (amenaza 2. ♜xg7++) 1... ♖ag8 2. ♜xh7+!! ♖xh7 3. ♖xg8++.

DIAGRAMA 10: Las blancas efectúan un mate en dos movimientos mediante una jugada espectacular: 1. ♜f8+!! ♖xf8 2. ♗e7++ o bien, 1... ♜xf8 2. ♖h8++.

DIAGRAMA 11: Es instructiva la forma en que las blancas obtienen decisiva ventaja material: 1. ♖d1! ♜xb3 2. ♖xd8+ ♜f7 3. axb3, quedando con una torre de más.

DIAGRAMA 12: Con la siguiente secuencia táctica las blancas ganan: 1. ♗f6+ ♜g8 2. ♜xh7+!! ♜xh7 3. ♖h3+ ♜g8 4. ♖h8++.

DIAGRAMA 13: Las blancas combinan a las negras en una posición que parecía perdida: 1. ♗h5+! ♖xh5 2. ♖xg6+! ♜xg6 3. ♖e6++.

DIAGRAMA 14: En la partida entre Pawelzak y Wagner, Berlín, 1964, las blancas deciden la lucha en forma inmediata con 1. ♗f5!! ♖xd1+ 2. ♖xd1 ♜xc5 3. ♖d8++. Si 1... ♗xf5 2. ♖xd8+ ganando. La dama negra está sobrecargada en la defensa de la casilla crítica “d8” y con la primera jugada blanca se logró desviarla.

DIAGRAMA 15: Con el tema de “despeje de líneas”, las blancas ganan en forma ingeniosa: 1. ♖h8+! ♜xh8 2. ♖h1+ ♜g8 3. ♖h8+! ♜xh8 4. ♜h1+ ♜g8 5. ♜h7++.

DIAGRAMA 16: Las negras ganan con la siguiente secuencia táctica, basada en el tema del bloqueo: 1... ♜f1+ 2. ♗g1 ♜f3+!! 3. ♗xf3 ♗xf3++.

DIAGRAMA 17: Las blancas, a pesar de su desventaja material, logran dar un mate por asfixia en esta posición del español Lucena (1497): 1. ♜e6+ ♜h8 2. ♗f7+ ♜g8 3. ♗h6+ ♜h8 4. ♜g8+! ♖xg8 5. ♗f7++. Se puede ganar también con 3. ♗d8+ ♜h8 4. ♜e8+ ♜f8 5. ♜xf8++, obstruyendo la primera línea.

DIAGRAMA 18: En la partida entre Fuster vs. Balogh, Hungría 1964, las negras ganaron con 1... ♜b2!!, se amenaza la torre de “a1” y la dama no puede ser capturada.

Si 2. ♖d1 ♜xf2+ 3. ♘h1 ♜xg2++. No era correcta 1... ♜fa8?? debido a 2. ♖xa8! y son las blancas las que aprovechan la **debilidad** de la primera línea del negro.

DIAGRAMA 19: En Richardson - Delmar, Nueva York 1887, las blancas aprovechan la debilidad de la primera línea del negro con una inesperada combinación: 1. ♖f6+! (para despejar a la torre la columna “e”) 1... gxf6 2. ♖f8+!! (atrae al rey sin pérdida de tiempo a una casilla donde se le dará jaque) 2... ♜xf8 3. ♗h6+ (se le quita así la casilla de escape “g7”) 3... ♜g8 4. ♜e8++.

DIAGRAMA 20: Madsen - Napolitano (1953). Las negras utilizan el tema de desviación para hacer valer, de manera brillante, la fuerza de su peón pasado: 1... ♜e1+! 2. ♜xe1 ♖d4+!! (la jugada clave) 3. ♖xd4 dxe1=♖++.

DIAGRAMA 21: Belenky - Pirogov (Moscú, 1975). A pesar de tener una pieza de desventaja, las negras cuentan con amplia compensación, en especial por las amenazas de mate en la diagonal a8-h1. Por medio de la jugada de desviación 1... ♜e1!! se logra la victoria: 2. ♜xe1 ♖g2++; 2. ♖xe1 ♖h5++ y 2. ♖g4 ♖h1+!! 3. ♜xh1 ♜xh1++.

DIAGRAMA 22: En Krilov- Tarasov, Leningrado, 1961, las blancas logran realizar una bella combinación basada en el tema de doble atracción: 1. ♖xg8+!! ♜xg8 2. ♜h8+!! ♜xh8 3. ♗f7++. Al sacrificar dos piezas se remata con un jaque mortal a la descubierta.

DIAGRAMA 23: Bruce - Gandolfi (Milán, 1939) Las blancas, sin duda, esperaban la respuesta “automática” 1... ♖xc7. Sin embargo, las negras visualizan una imagen de mate, y la ejecutan mediante una combinación basada en los temas de atracción y clavada: 1... ♜h6+! 2. ♜g1 ♜h1+!! 3. ♜xh1 ♖h3+ 4. ♜g1 ♖xg2++.

DIAGRAMA 24: Boros - Szabo (Budapest, 1937). Es difícil pensar que el “talón de Aquiles” del negro es el peón de “g6”. Esto se demuestra destruyendo, vía sacrificios de torre, sus dos defensores: 1. ♜xh7+! ♜xh7 2. ♜xf7+! ♜xf7 3. ♖xg6+ ♜h8 4. ♖xf7 ♗g5 (se amenazaba el mate en h7) 5. e6+ d4 6. exd7, ganando.

DIAGRAMA 25: El genial cubano José Raúl Capablanca vence a Tannarov en Nueva York, en 1918, con una combinación muy instructiva: 1. ♗h6+ ♜h8 2. ♖xe5!! ♖xe5 3. ♗xf7+!, ♜g8 (si 3... ♜xf7 4. ♜d8+ y mate en dos jugadas más) 4. ♗xe5, ganando por tener pieza de ventaja. Capablanca aprovecha en forma táctica la debilidad de la primera línea del negro para realizar dos **sacrificios de desviación**: primero captura el alfil de e5 y desvía la dama negra de la casilla d8 para después dar un “doblete” a rey y dama alejando la torre rival de la defensa de su primera fila.

DIAGRAMA 26: Durao - Catozzi (Dublín, 1957). En apariencia, las negras se encuentran en buena posición por su “activo” rey. Pero, como el estudioso del ajedrez observará a menudo, la magia de la combinación se presenta aun en las situaciones más inesperadas: 1. ♜f4+! ♜h5 2. ♜h4+!! gxf4 3. g4++.

DIAGRAMA 27: Alekhine - Colle (París, 1925). El rey negro no parece tener problemas de “asfixia” al contar con la salida por h7. Esto se demostró falso al hallar Alekhine una sencilla combinación de mate: **1. ♖xd7!! ♜xd7 2. ♜e8+!** (pero no **2. ♜c8+ ♝d8** y nada sucede) **2... ♞h7 3. ♜c8** y el mate sólo puede ser evitado sacrificando las negras su dama, quedando el blanco con torre de ventaja.

DIAGRAMA 28: El gran jugador David Bronstein venció a Mikenas en el Campeonato de la U.R.S.S. de 1965 en forma brillante: **1... ♜xa3!!**, donde aprovecha la “falta de aire” del rey blanco. **Si 2. ♜xa3 o 2. ♖xa3 gana 2... ♖e1+. Si 2. bxa3 ♖xa1+ 3. ♜b1 ♜e1+**

DIAGRAMA 29: B. Lasker - Kagan (Berlín, 1894). Las blancas ganaron de manera expedita con **1. ♗d6!!**, descoordinando las piezas negras mediante el tema de intercepción de líneas. La dama está atacada y ya no goza de protección, además se amenaza mate en “f8”, que las negras no pueden impedir al mismo tiempo. La captura del alfil no es posible: **1... ♜xd6 2. ♖xe6+ y 1... ♜xd6 2. ♖b8+ y mate.**

DIAGRAMA 30: Teschner - Flad (Berlín, 1954). El alfil de “e7” defiende su torre (atacada por la dama blanca), y ésta, a su vez, la amenaza del caballo sobre “f7”. Estos motivos tácticos de sobrecarga de piezas originan la jugada de desviación **1. ♜d8!!** que gana de forma inmediata: **(1... ♗d7 2. ♜xf7++)**.

DIAGRAMA 31: Medina - Tal (Palma de Mallorca, 1979). El excampeón del mundo, Miguel Tal, uno de los jugadores más geniales y espectaculares de todos los tiempos, decidió la partida a su favor de fina manera: **1... ♖xf3+ 2. ♞xf3 ♜e3!!** y la coronación del peón de torre es inevitable.

DIAGRAMA 32: En la partida Katayev - Markov, Bor, 1977, las negras tienen un peligroso peón en “h3”, que, sin embargo, puede ser controlado por la torre de “a1” con la salida del alfil blanco. Por esto, las negras realizan una sorprendente jugada de intercepción de líneas: **1... ♜d1!!** Después de **2. ♞xd1 h2** el peón se transformará en dama, con ventaja decisiva de las negras.

DIAGRAMA 33: Alekhine - Freeman (Nueva York, 1924). La primera línea de las negras no está bien protegida, motivo que origina la siguiente combinación de uno de los grandes jugadores de ataque de la historia del ajedrez: **1. ♜e8+ ♜f8 2. ♜h6+!** (desviación de la dama de la diagonal h4-d8) **2... ♖xh6 3. ♜xf8+!** (y ahora se destruye la defensa de la primera fila) **3... ♞xf8 4. ♖d8++**.

DIAGRAMA 34: En la partida entre Eliskases y Holst, las blancas sorprendieron a su rival con **1. ♜d5!!**, utilizando los temas de **desviación y obstrucción de líneas**. Éstas son algunas variantes: **1... ♜xd5 2. ♖f8++**. **1... ♗xd5 2. ♖xd8++ y 1... ♖xd5 2. ♖f6++**.

DIAGRAMA 35: Munk - Amateur (Kassel, 1914). Mediante una bella combinación las blancas tejen una curiosa red de mate: **1. ♜c7+ ♞a7 2. ♖xa6+!!** (despejando la séptima fila) **2... bxa6 3. ♜b5+ ♞a8 4. ♜a7++**.

DIAGRAMA 36: Bronstein - Geller (U.R.S.S., 1961). Una espectacular jugada le proporcionó la victoria al original jugador ucraniano David Bronstein: **1. ♖g6!!**, y Geller se rindió en el acto, ya que la captura **1... fxg6** es seguida de **2. ♗xg7+**, ♕h8 **3. ♗g6++**. De lo contrario la amenaza **2. ♖xg7++** es irrefutable.

DIAGRAMA 37: Janowski - Amateur (París, 1900). Las blancas, en gran desventaja material, pueden conformarse con jaque perpetuo con **1. ♗a6+ ♕a8 2. ♗xc7+! ♕b8** (no 2... ♗xc7? por 3. ♗d8+ y mate) **3. ♗a6+ ♕a8**. Sin embargo, en esta posición, el fuerte jugador David Janowski encontró una fina red de mate: **4. ♗b7!!** y no hay defensa contra el sacrificio de bloqueo **5. ♗b8+!** seguido de **6. ♗c7++**.

DIAGRAMA 38: Ed. Lasker-Thomas (Londres, 1911). Una famosa combinación de persecución del rey es iniciada por medio de un sacrificio de dama y rematada por un mate poco usual: **1. ♖xh7+!! ♕xh7 2. ♗xf6+ ♕h6** (si 2... ♕h8 el mate llega más rápido: **3. ♗g6++**) **3. ♗eg4+ ♕g5 4. h4+ ♕f4 5. g3+ ♕f3 6. ♗e2+ ♕g2 7. ♗h2+ ♕g1 8. ♕d2++** (con 8.0-0-0 también se daba mate).

DIAGRAMA 39: Alekhine - Mindeno (Holanda, 1933). El objetivo del blanco es quitar la única retirada del rey enemigo (f7) para que el jaque en h8 con la torre sea mortal. Esto es ejecutado por Alekhine en forma precisa y estética: **1. ♗e5!! dxe5** (si 1... ♖xe5 **2. ♖xe5 dxe5 3. g6!** y mate a la siguiente) **2. g6! ♖xg6 3. ♖c4+ ♗f7 4. ♗h8++**.

DIAGRAMA 40: Ponziani, 1782. A pesar de la desventaja material, las blancas consiguen las tablas por ahogado, sacrificando sus piezas: **1. ♗f2 e3 2. ♗xe3! ♖xe3 3. ♖f2!! ♖xf2** (no es posible 3... ♖c5 debido a 4.a5+ desviando al rey y ganando la dama) **4. a5+!** y ante cualquier réplica, las blancas se encuentran en ahogado.

APERTURAS Y DEFENSAS MÁS COMUNES

La teoría de aperturas se desarrolla a través del tiempo con base en las partidas y análisis de los grandes jugadores del pasado y del presente. Las primeras jugadas más comunes y adecuadas han sido clasificadas y denominadas de diversas maneras (con el nombre de su inventor o divulgador o por el país o ciudad donde se jugó por vez primera). Cuando son las blancas las que deciden el planteo se llaman “aperturas” y cuando son las negras se conocen como “defensas”. Cada una de éstas cuenta con varios “sistemas” y “variantes” más detallados y específicos. A continuación se mencionan las aperturas y defensas más usadas, así como las jugadas que caracterizan a cada una.

APERTURA ESPAÑOLA O RUY LÓPEZ : 1. e4, e5 2. ♖f3, ♗c6 3. ♘b5
 APERTURA ITALIANA O GIUOCO PIANO : 1. e4, e5 2. ♖f3, ♗c6 3. ♗c4
 GAMBITO EVANS : 1. e4, e5 2. ♖f3, ♗c6 3. ♗c4, ♗c5 4. b4
 APERTURA ESCOCESA : 1. e4, e5 2. ♖f3, ♗c6 3. d4
 APERTURA DE LOS CUATRO CABALLOS : 1. e4, e5 2. ♖f3, ♗c6 3. ♗c3, ♖f6
 DEFENSA RUSA O PETROFF : 1. e4, e5 2. ♖f3, ♖f6
 DEFENSA PHILIDOR : 1. e4, e5 2. ♖f3, d6
 APERTURA VIENESA : 1. e4, e5 2. ♗c3
 APERTURA DE ALFIL : 1. e4, e5 2. ♗c4
 APERTURA DEL CENTRO : 1. e4, e5 2. d4
 GAMBITO DE REY : 1. e4, e5 2. f4
 CONTRAGAMBITO FALKBEER : 1. e4, e5 2. f4, d5
 DEFENSA SICILIANA : 1. e4, c5
 DEFENSA FRANCESA : 1. e4, e6
 DEFENSA CARO-KANN : 1. e4, c6
 DEFENSA ESCANDINAVA : 1. e4, d5
 DEFENSA ALEKHINE : 1. e4, ♖f6
 DEFENSA PIRC : 1. e4, d6 2. d4, ♖f6 3. ♗c3, g6
 GAMBITO DE DAMA REHUSADO : 1. d4, d5 2. c4, e6
 GAMBITO DE DAMA ACEPTADO : 1. d4, d5 2. c4, dxc4
 DEFENSA TARRASCH : 1. d4, d5 2. c4, e6 3. ♗c3, c5
 DEFENSA ESLAVA : 1. d4, d5 2. c4, c6
 DEFENSA TCHIGORIN : 1. d4, d5 2. c4, ♗c6
 DEFENSA NIMZOINDIA : 1. d4, ♖f6 2. c4, e6 3. ♗c3, ♘b4
 DEFENSA INDIA DE DAMA : 1. d4, ♖f6 2. c4, e6 3. ♖f3, b6
 DEFENSA INDIA DE REY : 1. d4, ♖f6 2. c4, g6 3. ♗c3, ♗g7
 DEFENSA GRUNFELD : 1. d4, ♖f6 2. c4, g6 3. ♗c3, d5
 CONTRAGAMBITO ALBIN : 1. d4, d5 2. c4, e5
 ATAQUE TORRE : 1. d4, e6 2. ♖f3, ♖f6 3. ♗g5
 DEFENSA HOLANDESA : 1. d4, f5
 DEFENSA BENONI : 1. d4, c5
 APERTURA INGLESA : 1. c4
 APERTURA CATALANA : 1. d4, d5 2. c4, e6 3. g3
 APERTURA RETI : 1. c4, e6 2. ♖f3, d5 3. g3
 APERTURA LARSEN : 1. b3
 APERTURA BIRD : 1. f4

CONSEJOS PARA EL ESTUDIO DEL AJEDREZ

El ajedrez es un juego de ingenio, en donde el azar no interviene. Por este motivo, para conseguir la superación constante en la fuerza del jugador, es importante dedicar tiempo a su estudio y práctica, es decir, realizar un tenaz esfuerzo personal para obtener satisfacciones cada vez mayores. A continuación se darán algunas sencillas recomendaciones para quien se inicia en el fascinante mundo del ajedrez:

1) Analice sus propias partidas

La práctica constante es fundamental. Participe en los torneos que realizan organizaciones públicas y privadas. Juegue con rivales de mayor experiencia que la suya para aprender de ellos. Es importante que anote cada una de sus partidas para estudiarlas posteriormente. La superación ajedrecística no puede darse sin una autocrítica continua, para detectar y corregir los inevitables errores. Aprenda de sus derrotas y hágase el reto de mejorar para la siguiente partida. Es importante que se acostumbre a jugar con el reloj especial de ajedrez, ya que siempre se utiliza en las competencias serias.

2) Estudie la bibliografía especializada

Existe una gran cantidad de libros y revistas que ayudan al ajedrecista a elevar su nivel de juego. Se deben estudiar las mejores producciones de los grandes jugadores del pasado y del presente (el legado de los clásicos) en orden cronológico, para comprender el desarrollo de las ideas a través del tiempo. Encontramos, asimismo, manuales que enseñan cada una de las fases del juego (apertura, medio juego y final), así como libros que contienen ejercicios de índole estratégico y táctico. Estas enseñanzas las podremos aplicar a situaciones semejantes en nuestras partidas.

3) Desarrolle sus cualidades psicológicas

Preste particular atención a su capacidad de concentración e intente mejorarla. Así, podrá evitar los errores basados en distracciones y descuidos momentáneos. La confianza en uno mismo y la ambición de ganar son también factores esenciales en la lucha ajedrecística.

-Concentración:

Éste es un punto clave para el éxito de un ajedrecista y que debe mejorar continuamente. Es necesario llegar a un grado de concentración óptima (es decir, de máxima atención). En no distraerse con otros asuntos y problemas radica la buena concentración del ajedrecista. Ésta puede decaer también por el cansancio originado por una mala condición física. Recordemos que las partidas de torneo pueden durar hasta 6 horas de intenso trabajo mental.

-Ambición:

Otro punto básico es la ambición, el querer realmente vencer al rival y destacar con buenos resultados. Es frecuente la falta de motivación en el ajedrecista. Existen jugadores con una tendencia natural a la dura competencia y otros se deben esforzar más en adquirir el “instinto” para competir con fiereza. Aquí entra la voluntad, es decir, el grado de energía que gastamos en cada partida de ajedrez de torneo.

-Confianza:

Es de gran importancia tener o adquirir la confianza en uno mismo, para afrontar cada partida con una disposición positiva y estar convencido de nuestras capacidades: el que crea que va a perder de antemano sin duda saldrá derrotado ya que la energía que gaste en la partida será menor que la del adversario. Además, seguramente, empezará a la defensiva sin atreverse a tomar la iniciativa. Esta confianza, debe estar respaldada, obviamente, con los conocimientos técnicos apropiados.

-Tensión emocional:

El ajedrez de torneo causa a sus practicantes en mayor o menor grado una carga de emociones que se deben saber controlar. Los apuros de tiempo, el estar a un paso de la victoria, la depresión por la derrota, el no poder olvidar errores crasos, etcétera, implican cambios en el estado de ánimo que pueden influir negativamente en el comportamiento (y en los resultados) de los ajedrecistas. Existen jugadores que no pueden controlar sus nervios lo que merma sus verdaderas potencialidades.

4) No descuide su condición física

El ajedrez de competencia puede ser extenuante mental y físicamente. Practique en forma constante algún deporte que le ayude a relajar las tensiones que originan las partidas de ajedrez y le mantenga en buena condición física.

5) ¡Diviértase jugando!

El ajedrez es antes que nada un juego. Goce practicándolo con sus amigos y tendrá un medio de recreación y distracción para toda la vida.

Aunque las fases del juego están íntimamente relacionadas, para su mejor comprensión es útil estudiarlas de forma separada. Se verán algunos métodos y consejos específicos:

LA APERTURA

Para jugar la apertura correctamente es necesario dominar los factores posicionales más importantes: la rápida y coordinada movilización de piezas, el dominio del centro del tablero, la seguridad del rey y las debilidades de puntos claves. Para ello es básico estudiar y entender a fondo las partidas modelo de las aperturas que elegimos jugar.

Aunque las complicaciones tácticas no suelen aparecer en las primeras jugadas (y con ello la necesidad de calcular variantes concretas) pueden surgir excepciones en las

llamadas celadas o trampas de apertura... Veamos una celada instructiva del gambito de dama: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.♖c3 ♗f6 4.♗g5 ♗bd7 (jugada que, en apariencia, pierde un peón) 5.cxd5 exd5 6.♗xd5?? ♗xd5! 7.♗xd8 ♖b4+! 8.♔d2 ♗xd2+ 9.♔xd2 ♔xd8 (y las negras quedan con una pieza de ventaja y el juego ganado). Este tipo de celadas aparecen en cada una de las aperturas y debemos estar familiarizados con ellas. Existen libros dedicados exclusivamente a ellas.

Los jugadores que cuenten con una buena “Cultura Ajedrecística” y dominen las nociones estratégicas y tácticas fundamentales podrán jugar cualquier apertura de manera aceptable. Pero esto no basta para tener buenos resultados en los torneos. El siguiente paso es consolidar un sólido repertorio de aperturas de acuerdo a nuestro gusto y estilo de juego y que conozcamos en sus más finos detalles. ¿Cómo se forma un repertorio? Al analizar los juegos completos de los grandes ajedrecistas de la historia se eligen los esquemas que más nos gustan. Si nos atrae el ataque y los juegos de carácter abierto, sentiremos preferencia por el tipo de posiciones que obtienen jugadores como Alekhine, Keres, Tal o Kasparov. En cambio, si el juego más posicional y pausado es de nuestro agrado nos complacerá estudiar a Capablanca, Rubinstein, Botvinnik o Karpov. Se deberán coleccionar y estudiar las partidas ejemplares, donde aparecen con claridad los temas estratégicos y tácticos característicos de cada apertura. De preferencia, se escogerán juegos comentados por los protagonistas o de analistas de reconocido prestigio. Existen, además, libros especializados y bases de datos de cada apertura con análisis de variantes y colecciones de partidas que nos facilitará la labor de dominar la teoría de ciertas aperturas. No olvidemos, sin embargo, que es imprescindible no memorizar las variantes, sino comprenderlas, siempre dispuestos a aportar alguna idea propia.

A continuación debemos corroborar nuestros conocimientos adquiridos practicándolos en torneos de diversos ritmos de juego (ajedrez rápido, activo y standard) ya sea en clubes, torneos oficiales e, incluso, contra programas de computadoras o encuentros por Internet. Sólo así podremos afianzar de manera constante nuestra destreza en cada apertura y estar listos para hacer frente a las competencias de mayor trascendencia.

EL MEDIO JUEGO

Es en el medio juego donde surgen la mayor cantidad de temas y motivos estratégicos y tácticos, y donde se deben elegir los planes de juego correctos. El que domine el medio juego será, de hecho, un buen ajedrecista. ¿Cómo estudiar esta fase tan compleja?

1) Estudio de los clásicos: profundo análisis, por orden cronológico, de las partidas comentadas de los grandes ajedrecistas. Se sugieren las creaciones de los siguientes maestros que más han contribuido a la comprensión del ajedrez: Anderssen, Morphy, Steinitz, Tchigorin, Pillsbury, Tarrasch, Lasker, Rubinstein, Nimzowitch, Capablanca, Alekhine, Botvinnik, Euwe, Keres, Smyslov, Reshevski, Bronstein, Tal, Petrosian, Korchnoi, Larsen, Spassky, Fischer, Karpov y Kasparov. Desde luego, han existido otros grandes jugadores que no debemos desestimar (como Reti, Najdorf, Fine, Geller, Portisch o el mejor ajedrecista mexicano, Carlos Torre,) y estudiaremos sus mejores

producciones. Los jugadores contemporáneos (Anand, Kramnik, Ivanchuk, Shirov, entre otros) poseen un gran ajedrez, sin embargo, sus partidas serán de más fácil comprensión habiendo estudiado antes a los ya mencionados.

2) Debemos resolver de manera constante y simulando las condiciones de torneo (con límite de tiempo) ejercicios de táctica. Posiciones prácticas donde se aprenden incontables temas y motivos de combinación. Existen muchos libros con ejercicios de esta clase.

3) Práctica con diferentes ritmos de juego. Es importante competir en torneos de diversa índole de manera regular, ya que sólo con la experiencia personal (y a base de aprender de las derrotas) podremos llegar a un buen nivel de juego. Anote sus partidas para más adelante analizarlas, de preferencia con un jugador experimentado, y detectar los errores.

EL FINAL

El final de la partida es una fase que cuenta con sus propias leyes y métodos de juego y que sólo unos cuantos jugadores en la historia han podido dominar. Cualquier imprecisión suele ser decisiva. Para mejorar en esta fase debemos realizar un estudio pormenorizado de la teoría del final de juego, comenzando por los finales básicos, hasta los más complejos. Es importante, además, conocer los finales prácticos que se presentan con mayor frecuencia. Existen excelentes libros especializados de esta fase del juego que se recomienda estudiar.

LECTURAS RECOMENDABLES

Se han escrito una gran cantidad de libros de ajedrez y muchos de ellos merecen recomendarse ampliamente. Mencionaré, por temas, los que consideramos más instructivos. Se nombrarán los títulos de más fácil acceso, traducidos o escritos en español.

GENERALES:

VIAJE AL REINO DEL AJEDREZ, AVERBACH
TRATADO GENERAL DE AJEDREZ, GRAU (4 TOMOS + CARTILLA)
MANUAL DE AJEDREZ, LASKER
FUNDAMENTOS DE AJEDREZ, CAPABLANCA
MI SISTEMA, NIMZOWITCH
PIENSE COMO UN GRAN MAESTRO, KOTOV
TRATADO SUPERIOR DE AJEDREZ, ESTRIN (COMPILADOR)
AJEDREZ DE ENTRENAMIENTO, KOBLENZ
AJEDREZ MAGISTRAL, KOPEC
EL LABORATORIO DEL AJEDRECISTA, SUETIN
ESTRATEGIA MODERNA EN AJEDREZ, PACHMAN
LA PSICOLOGIA EN AJEDREZ, KROGIUS
ENTRENAMIENTO DE ELITE, DVORETSKI (5 TOMOS)

APERTURA:

CÓMO DEBE JUGARSE LA APERTURA, SUETIN
PRÁCTICA DE LAS APERTURAS, PACHMAN
LA TRAMPA EN LA APERTURA, WEINSTEIN
200 CELADAS EN LA APERTURA, GELENCZEI

FINALES:

EL FINAL, CZERNIAK
TEORIA DE LOS FINALES DE PARTIDA, AVERBACH
TEORIA DE LOS FINALES DE TORRE, SMYSLOV
FINALES PRACTICOS, KERES
PRÁCTICA DE LOS FINALES, PACHMAN
FINALES ARTÍSTICOS, KASPARIAN

TÁCTICA:

TÁCTICA MODERNA EN AJEDREZ, PACHMAN (2 TOMOS)
EL ARTE DEL SACRIFICIO EN AJEDREZ, SPIELMANN
EL ATAQUE Y LA DEFENSA, MULLER
COMBINACIONES EN EL MEDIO JUEGO, ROMANOVSKY

TÁCTICA DEL MEDIO JUEGO, BONDAREVSKY
1001 MATES BRILLANTES, REINFELD
EL MUNDO MÁGICO DE LAS COMBINACIONES, KOBLENZ

COLECCIÓN DE PARTIDAS:

LAS MEJORES PARTIDAS DE PAUL MORPHY, SERGEANT
LOS GRANDES MAESTROS DEL TABLERO, RETI
LOS CAMPEONATOS DEL MUNDO, MORAN Y GLIGORIC (2 TOMOS)
PARTIDAS SELECTAS DE EMMANUEL LASKER, PALAU
CAPABLANCA, PANOV
ALEKHINE, KOTOV
MIS MEJORES PARTIDAS, ALEKHINE (2 TOMOS)
CIEN PARTIDAS SELECTAS, BOTVINNER
MI ESTILO EN AJEDREZ, KERES
100 PARTIDAS ABIERTAS, BRONSTEIN
AL ATAQUE, MIJAIL TAL
EL AJEDREZ COMO YO LO JUEGO, LARSEN
MIS 60 MEMORABLES PARTIDAS, FISCHER
"BOBBY" FISCHER, MORAN
LA BATALLA DE LAS IDEAS EN AJEDREZ, SAIDY
ANATOLY KARPOV, MARTIN
LA PRUEBA DEL TIEMPO, KASPAROV
EL ARTE DEL ANÁLISIS, TIMMAN

LOS CAMPEONES DEL MUNDO

La comprensión cada vez más profunda de las leyes del ajedrez ha sido posible gracias a la contribución de los grandes campeones del juego. El austriaco Wilhelm Steinitz (1836-1900) es considerado el primer Campeón del Mundo, aunque antes de él brillaron otros, como los franceses Andre Danican Philidor (1726-1795) y Louis Labourdonnais (1797-1840), el inglés Howard Staunton (1810-1874), los alemanes Adolf Anderssen (1818-1879) y Johann Zukertort (1842-1888) y en especial el norteamericano Paul Morphy (1837-1884), entre los más destacados. Hay que mencionar varios sucesos especiales en la historia de los campeonatos del mundo:

1) Alexander Alekhine fallece en 1946 siendo poseedor del título con lo que el ruso Mijail Botvinnik se corona en un torneo pentagonal venciendo a los más destacados jugadores de la posguerra.

2) Robert Fischer se negó a defender su título en 1975 contra el ruso Karpov y fue desposeído del mismo.

3) Luego de vencer a Karpov en 1985 (y defender su cetro contra el mismo rival en varias ocasiones) Garry Kasparov decide defender su título en 1993 contra el inglés Nigel Short fuera de los auspicios de la Federación Internacional de Ajedrez, por lo que fue despojado del mismo y ganado de nueva cuenta por Anatoly Karpov (que vence al holandés Jan Timman).

4) En el año 2000 Kasparov pierde su "título" no oficial contra el ruso Kramnik, luego de defenderlo con éxito contra Nigel Short en 1993 y Vishwanathan Anand en 1995.

5) Dentro de la FIDE, los siguientes campeones oficiales luego de Karpov fueron el ruso Alexander Khalifman (1999), el hindú Anand (2000) y el ucraniano Ponomariov (2001)

A continuación se presenta la lista de los campeones del mundo. Entre paréntesis se menciona su nacionalidad y los años en que mantuvieron la corona.

WILHEIM STEINITZ	(AUSTRIA 1866-1894)
EMMANUEL LASKER	(ALEMANIA 1894- 1921)
JOSE RAÚL CAPABLANCA	(CUBA 1921-1927)
ALEXANDER ALEKHINE	(RUSIA 1927-1935)
MAX EUWE	(HOLANDA 1935-1937)
ALEXANDER ALEKHINE	(RUSIA 1937-1946)
MIJAIL BOTVINNIK	(U.R.S.S. 1948-1957)
VASILY SMYSLOV	(U.R.S.S. 1957-1958)
MIJAIL BOTVINNIK	(U.R.S.S. 1958-1960)
MIJAIL TAL	(U.R.S.S. 1960-1961)
MIJAIL BOTVINNIK	(U.R.S.S. 1961-1963)
TIGRAN PETROSIAN	(U.R.S.S. 1963-1969)
BORIS SPASSKI	(U.R.S.S. 1969-1972)
ROBERT FISCHER	(E.U.A 1972-1975)
ANATOLI KARPOV	(U.R.S.S. 1975-1985)
GARRY KASPAROV	(U.R.S.S. 1985- 2000)
VLADIMIR KRAMNIK	(Rusia 2000- ?)

GLOSARIO DE TÉRMINOS

AHOGADO. Situación de empate en la que un bando, sin estar en jaque, no puede mover ninguna de sus piezas. También se conoce como "rey ahogado".

AJEDREZ. Juego de habilidad intelectual donde juegan dos rivales en un tablero cuadrado de 64 casillas e intervienen 32 piezas (16 piezas blancas y 16 negras) y cuyo objetivo es dejar al rey enemigo en una posición especial llamada "jaque mate". Su origen es incierto pero se cree que está basado en el juego hindú "Chaturanga" que se practicaba desde el siglo V a.C.

ALA. Equivalente de "flanco". Encontramos en el tablero de ajedrez el ala o flanco de dama (columnas a,b,c y d) y el ala o flanco de rey (columnas e,f,g y h).

ALFIL. Pieza que se mueve sólo en forma diagonal. Cada bando posee dos alfiles, uno que va por casillas blancas y el otro por negras. Se colocan los alfiles del ala de dama en la casilla "c1" ("c8" el de las negras) y el alfil de rey en "f1" ("f8" del bando negro). Es una pieza menor cuyo valor relativo es de tres puntos.

ALGEBRÁICO. El sistema algebraico es uno de los métodos de anotación de jugadas en el ajedrez. Es el oficial de la Federación Internacional de Ajedrez y el más usado hoy en día. Las columnas se identifican desde la izquierda de las blancas con letras de la "a" a la "h" y las líneas horizontales con números de la 1 a la 8 desde la base blanca.

AMENAZA. Ataque directo o velado de alguna pieza propia o rival.

ANÁLISIS. Estudio profundo de posiciones y partidas.

APERTURA. Primera fase del juego de ajedrez. Va desde la posición inicial del juego hasta el momento en que los contendientes han desarrollado sus piezas. Los principios básicos de esta fase son la rápida y coordinada movilización de fuerzas, el control del centro del tablero y la seguridad del rey.

ATAQUE. Algún tipo de presión contra el rival. Existen diversas formas: ataque; contra el rey, contra un punto débil, ataques directos, prematuros, definitivos, etcétera.

BANDA. Cualquier borde del tablero.

BLANCAS. Conjunto de piezas del bando que realiza la primera jugada del juego. En los diagramas que aparecen en libros y revistas aparecen por lo común en la parte inferior de los mismos.

BLOQUEO. Acción de limitar el movimiento de las piezas del enemigo.

CABALLO. Pieza que se mueve formando una "L" mayúscula recorriendo sólo tres casillas. Es la única que puede "saltar" piezas propias o contrarias. Los caballos

blancos se colocan en "b1" y "g1" y los negros en "b8" y "g8". Es una pieza menor cuyo valor relativo es de tres puntos.

CAISSA. Musa del ajedrez.

CÁLCULO DE VARIANTES. Representación mental de jugadas en forma concreta y alternada.

CALIDAD. Relación que hay entre la torre y las piezas menores (alfil y caballo).

CAMPO. Las cuatro líneas horizontales que corresponden a cada bando.

CASILLA. Cada uno de los 64 cuadros del tablero. Equivalente a escaque.

CELADA. Jugada o serie de jugadas que forman una trampa para obtener ventaja sobre el adversario.

CENTRO. Zona del tablero formada por las cuatro casillas centrales (d4, d5, e4 y e5).

COLUMNA. Cada una de las ocho filas verticales del tablero.

COMPENSACIÓN. Adquirir a cambio de pérdidas materiales otro tipo de ventaja, por ejemplo, de posibilidades de ataque, desarrollo de piezas, etcétera.

"COMPONGO". Se dice así cuando se quiere centrar la pieza que se toca en su casilla sin intención (ni obligación) de moverla. También se dice "acomodo".

CONTRAGOLPE. Acciones agresivas del bando que antes estaba a la defensiva.

CONTROL DE TIEMPO: Límite de tiempo establecido que tienen los jugadores para completar sus jugadas. Existen diversos controles de tiempo utilizados más frecuentemente:

- 1) El standard, donde cada jugador tiene dos horas para sus primeras 40 jugadas y otra hora para el resto de la partida.
- 2) El sistema de juego activo, con 30 minutos para toda la partida.
- 3) El ajedrez rápido, con 5 minutos por jugador para todo el juego.

Los controles mencionados son flexibles y pueden ajustarse a las necesidades de organizadores y jugadores.

CORONACIÓN. Acción de convertir un peón que ha llegado a la octava línea en alguna pieza del mismo color excepto el rey (por lo común la dama).

COMBINACIÓN. Secuencia de jugadas de tipo táctico que contienen algún sacrificio de material.

CONTRINCANTE. Equivalente de oponente, rival o enemigo.

CONVOCATORIA: Anuncio de un torneo donde se establece, de manera oficial, todas las bases de la competencia, como son , el lugar y calendario del evento, el sistema de juego, el control de tiempo, los desempates utilizados, los premios ofrecidos, etcétera.

DAMA. Pieza que se puede mover en forma recta o diagonal a cualquier cantidad de casillas. Es la pieza de mayor movilidad en el ajedrez y tiene un valor relativo de 9 puntos. Se coloca al inicio del juego en la casilla "d1" la dama blanca y en "d8" la del bando negro.

DEFENSA. Acciones que se oponen a los planes de ataque del rival. También se emplea esta palabra para designar con un nombre determinado las primeras jugadas de las piezas negras.

DESARROLLO. Movilización en las primeras jugadas de cada partida de cada una de las piezas. Es el objetivo principal en la apertura.

DESCRIPTIVO. Método de anotación de jugadas muy usado hace algunos años.

DESEMPATES. Diversos sistemas para determinar los lugares en un torneo para jugadores con la misma puntuación.

DOBLETE. Acción de atacar dos piezas rivales en una sola jugada. Se conoce asimismo como "ataque doble".

ENROQUE. Jugada especial que involucra al rey y a cualquiera de las torres. Se utiliza para dar más protección al rey y mayor movilidad a la torre. Existe el enroque corto (con la torre del ala de rey) y el enroque largo (con la torre del flanco de dama).

ESCAQUE. Equivale a casilla o cuadro.

ESPACIO. Conjunto de casillas blancas y negras que forman el tablero. Es uno de los tres elementos en el juego. (Los otros son el Tiempo y el Material).

ESTRATEGIA. Métodos generales de lucha para lograr objetivos determinados. Comprende la valoración de la posición y la elaboración de planes de juego. Se basa en la comprensión lógica del juego.

ESTRUCTURA. Distribución de los peones de cada bando.

ESTUDIO. Posición inventada con pocas piezas que contiene ideas interesantes. Se conoce también como Final Artístico.

F.I.D.E. Federación Internacional de Ajedrez según sus siglas en francés. Engloba a las diversas Federaciones Nacionales del juego.

FINAL DE JUEGO. Tercera y última fase de una partida de ajedrez. Se caracteriza por las pocas piezas que quedan en el tablero.

GAMBITO. Sacrificio o entrega de un peón en plena apertura con objeto de obtener compensación suficiente.

IMAGEN DE MATE. Representación mental de una futura posición de mate.

JAQUE. Ataque a la casilla donde se encuentra el rey por una pieza rival.

JAQUE MATE. Objetivo y final del juego. Cuando un bando se encuentra en jaque y no puede capturar la pieza atacante, interceptar su acción o moverse a alguna casilla disponible se encuentra en situación de jaque mate y ha salido derrotado.

JAQUE PERPETUO. Serie continua de jaques que no puede ser contrarrestado ni acabar en mate. Por tal motivo, la partida finaliza en tablas.

JUGADA. Traslado de una pieza de una casilla a otra. Equivale a movimiento.

LÍNEA. Cualquiera de las ocho filas horizontales del tablero. También se entiende por "línea" a alguna variante de apertura.

MANIOBRA. Serie de jugadas que persiguen un fin determinado.

MEDIO JUEGO. Segunda fase de la partida, entre la apertura y el final. Ambos bandos pretenden diversos tipos de ataques contra el rival.

MINIATURA. Partida breve (menos de 20 jugadas) con vencedor y derrotado...

NOTACIÓN. Conjunto de signos convencionales empleados para anotar partidas y posiciones en ajedrez. Los más usados son los sistemas algebraico y descriptivo.

NEGRAS. Conjunto de piezas del bando que realiza la segunda jugada en las partidas de ajedrez.

PEÓN. Cada bando inicia con ocho peones y son la "infantería" en el ajedrez. Se ubican en la segunda línea (en la séptima los peones negros) y mueven una sola casilla hacia adelante sin poder retroceder. Desde su posición inicial pueden también mover dos casillas. Efectúan las capturas en forma diagonal. Al llegar a la octava línea se coronan y se transforman en cualquier pieza (por lo común la dama). Su valor relativo es la unidad (1 punto).

PIEZAS MAYORES. Se conocen por tal nombre a la dama y a la torre.

PIEZAS MENORES. El alfil y el caballo reciben esta denominación.

PLAN DE JUEGO. Representación mental de objetivos generales. Es parte de la estrategia en el ajedrez.

PLANILLA. Papeleta especial donde se anotan las jugadas de la partida.

PROBLEMA. Composición de una posición en donde el jaque mate se produce después de un número determinado de jugadas. Al igual que el estudio, debe ser interesante, artístico y original.

PROMOCIÓN. Equivale a coronación de peón.

RED DE MATE. Situación donde uno de los reyes se encontrará en posición de jaque mate en pocas jugadas.

REGLAMENTO de la F.I.D.E. Conjunto de normas que regulan las competencias internacionales de ajedrez.

REY. Es la pieza más importante en el ajedrez ya que al darle jaque mate el juego finaliza. Su movimiento se limita a una sola casilla a su alrededor. Se coloca en la posición inicial en "e1" el rey blanco y en "e8" su contraparte negra.

RELOJ DE AJEDREZ: Mecanismo especial que consiste en dos relojes y que se utiliza para medir y limitar el tiempo que tienen los jugadores para toda su partida. El jugador, después de hacer su jugada, activa el reloj del rival presionando un botón y viceversa.

SACRIFICIO. Entrega voluntaria de material con objeto de lograr un beneficio superior.

SIMULTÁNEAS. Exhibición de un maestro que juega varias partidas contra diferentes oponentes a un mismo tiempo.

SISTEMA DE COMPETENCIA: Se refiere al tipo de torneo que se lleva a cabo. Existen varios sistemas de competencia, y entre los más comunes como pueden ser:

- 1) Sistema Round-Robin: donde todos los jugadores juegan entre sí.
- 2) Sistema Suizo de pareos: los jugadores son emparejados de acuerdo a su misma puntuación y estos juegan todas las rondas programadas.
- 3) Sistema Wimbledon: los jugadores que pierden sus partidas o matches quedan fuera de la competencia, hasta llegar a una final entre dos competidores.

TABLAS. Equivalente de empate.

TABLERO. Es el campo de batalla de las piezas en el ajedrez. Consta de 64 casillas alternándose cuadros blancos y negros. (8 columnas X 8 líneas). Se debe colocar de tal manera que se encuentre en la esquina derecha del jugador un cuadro blanco.

TÁCTICA. Conjunto de métodos concretos para lograr los objetivos deseados. En este rubro se incluyen las combinaciones, los sacrificios y las celadas y está basado en el cálculo concreto de jugadas (variantes). Comprende las condiciones específicas que hacen posible las combinaciones (motivos tácticos), así como los temas de combinación más comunes (desviación ataque doble, clavada, atracción, etcétera).

TEORÍA. Serie de conocimientos ya establecidos por los grandes maestros y analistas del juego referidos a la apertura y al final de juego, de posiciones conocidas y valoradas.

TORRE. Pieza que se mueve en forma recta por líneas y columnas. Cada bando posee dos torres y se colocan en las esquinas en la posición inicial. Su valor relativo es de cinco puntos.

VARIANTE. Cualquier secuencia de movimientos.

VENTAJA. Superioridad sobre el adversario. Existen diversos tipos de ventaja: material, de espacio, de movilidad de piezas, etcétera.

ZUGZWANG. Expresión en alemán que se refiere a determinada posición donde resulta inconveniente tener el turno de juego.

AJEDREZ

(Jorge Luis Borges)

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

Adentro irradian mágicos rigores
Las formas: torre homérica, ligero
Caballo, armada reina, rey postrero
Oblicuo alfil y peones agresores.

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

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

II

Tenue rey, sesgo alfil, encarnizada
Reina, torre directa y peón ladino
Sobre lo negro y blanco del camino
Buscan y libran su batalla armada.

No saben que la mano señalada
Del jugador gobierna su destino,
No saben que un rigor adamantino
Sujeta su albedrío y su jornada.

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

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

BIBLIOGRAFÍA

- 1) **RUSSEK, G** *AJEDREZ PRÁCTICO*
EDITORIAL SELECTOR. MEXICO, 1998
- 2) **RUSSEK, G** *PARA GANAR EN AJEDREZ*
EDITORIAL SELECTOR. MEXICO, 1999
- 3) **LASKER, E.** *MANUAL DE AJEDREZ.*
EDITORIAL PLANETA. MÉXICO, 1992.
- 4) **GRAU, R.** *TRATADO GENERAL DE AJEDREZ.*
EDITORIAL SOPENA. BUENOS AIRES, 1974.
- 5) **BORRELL, M.** *AJEDREZ BRILLANTE.*
EDITORIAL BRUGUERA. BARCELONA, 1975.
- 6) **AVERBACH, Y.** *VIAJE AL REINO DEL AJEDREZ.*
EDICIONES MARTÍNEZ ROCA. BARCELONA, 1973.
- 7) **KOBLENZ, A.** *AJEDREZ DE ENTRENAMIENTO.*
EDICIONES MARTÍNEZ ROCA. BARCELONA, 1970.
- 8) **KOTOV, A.** *PIENSE COMO UN GRAN MAESTRO.*
COLECCIÓN CLUB DE AJEDREZ. MADRID, 1972.
- 9) **MULLER, H.** *EL ATAQUE Y LA DEFENSA.*
EDICIONES MARTÍNEZ ROCA. BARCELONA, 1975.
- 10) **NEISHTADT, Y.** *TEST YOUR TACTICAL ABILITY.*
BATSFORD PUBLISHERS. LONDRES, 1981.
- 11) **PACHMAN, L.** *TÁCTICA MODERNA EN AJEDREZ.*
EDICIONES MARTÍNEZ ROCA. BARCELONA, 1976.
- 12) **RETI, R.** *LOS GRANDES MAESTROS DEL TABLERO.*
COLECCIÓN AGUILERA. MADRID, 1965.
- 13) **BORGES, J. L.** *OBRA POÉTICA.*
EMECÉ EDITORES. BUENOS AIRES, 1977.



**SISTEMA DE CAPACITACIÓN Y
CERTIFICACIÓN
PARA ENTRENADORES DEPORTIVOS**
Modelo curricular 5 niveles

ÁREA TEÓRICA-PRÁCTICA

MANUAL PARA EL ENTRENADOR

AJEDREZ

MEXICO

NIVEL 2

ÍNDICE

Capítulo 1 EL PAPEL DEL ENTRENADOR

- 1.1 Introducción
- 1.2 Los diferentes papeles del entrenador
- 1.3 Comunicación
- 1.4 Motivación
- 1.5 Definición de metas
- 1.6 Sugerencias didácticas

Capítulo 2 DESARROLLO DE HABILIDADES

- 2.1 Introducción
- 2.2 Aprendizaje
- 2.3 Enseñanza
- 2.4 Prácticas
- 2.5 Sugerencias didácticas

Capítulo 3

EL ENTRENAMIENTO BÁSICO

- 3.1 Introducción
- 3.2 Que debe saber el Ajedrecista
- 3.3 La cultura ajedrecística
- 3.4 Sugerencias didácticas

Capítulo 4

LA TÁCTICA

- 4.1 Introducción
- 4.2 El cálculo de variantes
- 4.3 Los temas combinativos más importantes
- 4.4 Partidas de ataque al rey
- 4.5 Sugerencias didácticas

Capítulo 5 LA ESTRATÉGIA

- 5.1 Introducción
- 5.2 La evaluación posicional
- 5.3 El plan estratégico
- 5.4 Partidas didácticas
- 5.5 Sugerencias didácticas

Capítulo 6 EL FINAL DEL JUEGO

- 6.1 Introducción
- 6.2 Temas básicos en los finales de peones
- 6.3 Los finales artísticos
- 6.4 Sugerencias didácticas

ANEXOS

Capítulo 1

Autoevaluaciones, lecturas complementarias

Capítulo 2

Autoevaluación

Hoja de respuestas

Capítulo 3, 4, 5, 6

Prácticas de entrenamiento, autoevaluaciones

Soluciones

Bibliografía

PRESENTACION

El objetivo de este Manual para Entrenadores de Ajedrez nivel 2 (Intermedios) que presenta la Federación Nacional de Ajedrez en coordinación con la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte CONADE como parte del SICCED, es continuar y complementar el Manual teórico práctico del Nivel 1, esta vez los temas serán tratados de manera más elaborada con el fin de ayudar al docente en el entrenamiento del joven ajedrecista que pretende incursionar en las diversas competencias que existen en nuestro país, tales como las Olimpiadas infantiles y juveniles e incluso los campeonatos de primera fuerza. En resumen, pretende ser una guía para desarrollar de manera sistemática un estudio más profundo del juego a través de la bibliografía especializada.

Federación Nacional de Ajedrez

INTRODUCCION

La pregunta de cómo subir de juego en el ajedrez y cuáles son los temas (y su orden) que hay que estudiar es lo que primero que debe hacer tanto el entrenador como el simple aficionado. Es fundamental, por tanto, contar con una guía adecuada para no gastar el tiempo en esfuerzos que no le aporten lo necesario e incluso lo puedan hacer sentirse fastidiado por las dificultades que se le presentan al no seguir un buen método de aprendizaje. Un aspecto que merece ser destacado en cada material didáctico es el estudio de la constante interrelación de los distintos procesos mentales que necesitamos adiestrar para jugar ajedrez. Debemos ser capaces de efectuar una exacta evaluación de cada posición para elegir los planes de juego adecuados (la faceta lógica del juego) y al mismo tiempo saber calcular jugadas mentalmente y poder visualizar posiciones sin tenerlas físicamente en el tablero (el primer paso para desarrollar el necesario “lenguaje” ajedrecístico. Esto debe ser ligado a unos profundos conocimientos de cada fase del juego (lo que llamamos tener una amplia *cultura ajedrecística*).

Hasta ahora nos hemos referido a los elementos técnicos pero no descuidemos los de naturaleza psicológica. La capacidad de concentración, la confianza en uno mismo, la ambición y voluntad de ganar, el control de los nervios durante la partida, son factores imprescindibles para elevar nuestro nivel. El ajedrez llega a la categoría de **Arte** cuando las ideas de índole estratégica, táctica, teórico y práctico se armonizan para crear una obra que pasará a la historia del juego y a formar parte de un legado clásico.

En los capítulos que siguen se verán estos fundamentales conceptos ilustrados con posiciones y partidas modelo ya que en el ajedrez todo debe ser explicado de manera concreta con ejemplos específicos.

Guil Russek,
Maestro Internacional

CAPÍTULO 1

EL PAPEL DEL ENTRENADOR

SECCIÓN	CONTENIDO
1.1	Introducción
1.2	Los diferentes papeles del entrenador
1.3	Comunicación
1.4	Motivación
1.5	Definición de metas
1.6	Sugerencias didácticas

SICCED

Manual para el Entrenador
Nivel 2

EL PAPEL DEL ENTRENADOR

OBJETIVO

Identificar la importancia de los distintos papeles que desempeña el entrenador, desde diversos enfoques del entrenamiento, considerando los indicadores específicos de la comunicación y la motivación.

INSTRUCCIONES:

Revise las tareas incluidas en el presente capítulo, a fin de que al término del mismo, usted sea capaz de:

- ✓ Determinar la importancia de los papeles que desempeña como entrenador.
- ✓ Definir su propio enfoque para entrenar.
- ✓ Identificar las claves para lograr una comunicación más efectiva.
- ✓ Caracterizar las metas individuales y de grupo con los atletas.

1.1 INTRODUCCIÓN

Como entrenador usted tiene determinadas responsabilidades con los atletas, sus padres, la comunidad y tal vez hasta con el país. Sin embargo, la más importante de ellas es con los atletas y su principal tarea es ayudarles a mejorar su desempeño físico y encontrar satisfacción, diversión y disciplina en el deporte.

Para realizar bien esta tarea, tiene que desempeñar diversos, pero igualmente importantes papeles. Para ello, necesita entender su propio enfoque (filosofía) del entrenamiento y sus implicaciones diarias.

También es importante ser capaz de COMUNICARSE con sus atletas, ya que les ayudará a entender la dirección que usted está tomando, las expectativas y aspiraciones que ellos tienen y los papeles que ambos juegan en el vínculo atleta/entrenador.

Motivar a sus atletas es otra tarea importante. Usted necesita entender sus motivaciones y lo que puede hacer para influir en ellas. Una de las claves del éxito en esta área es establecer y monitorear las metas individuales, de equipo y las del programa.

1.2 LOS DIFERENTES PAPELES DEL ENTRENADOR

Como entrenador usted necesita jugar *varios* papeles con *cada uno* de sus atletas. De éstos quizá los más relevantes son: el de *maestro*, el de *líder* y el de *organizador*.

Como *maestro*, usted introduce a los atletas al manejo de nuevas habilidades e información. Para que su trabajo sea efectivo, debe *conocer acerca* de su deporte y ser capaz de utilizar diversas estrategias de enseñanza para comunicar este conocimiento.

Además necesita saber que los atletas aprenden a distintas velocidades y respetar estas diferencias en su enseñanza.

Como *líder*, usted puede ayudarlos a fijar metas reales. Por ejemplo: usted puede proveerlos de una visión acerca de qué es lo que ellos pueden llegar a ser y jugar un papel de motivador.



Usted debe actuar como el *modelo* de los atletas. Su proceder y sus actitudes tienen una gran influencia en ellos, por lo que necesita *mostrar usted mismo* el comportamiento y las actitudes que quiere ver en los deportistas.

Finalmente, como *organizador*, debe asegurarse de que no tengan obstáculos en su completo desarrollo como atletas y como personas. Este papel requiere cuidado en la *planificación y preparación*; cuide los detalles administrativos y asegúrese de que tiene el soporte necesario para efectuar estas tareas.

ENFOQUES DEL ENTRENAMIENTO: REPASO

Cualquiera que sea el enfoque que usted tome, éste puede cambiar con el tiempo y la experiencia y debe ser consistente con la edad y capacidades individuales de los atletas y con las metas de equipo.

Su enfoque como entrenador repercute en la manera en que realiza su actividad. En particular incide en la toma de decisiones, en cómo se comunica con los atletas, cómo desarrolla las habilidades, cómo coordina las sesiones de entrenamiento y cómo hace los cambios, por ejemplo, introduciendo nuevas ideas. En suma, así como usted necesita entender el enfoque que le da al entrenamiento, también debe conocer sus efectos.

1.3 COMUNICACIÓN

Para organizar un buen entrenamiento, usted necesita ser capaz de comunicarse bien. La comunicación es más que simple habla, es un *proceso de personas*, una cuestión de *sensibilidad y capacidad*. Y sólo puede darse si existe el *deseo y la habilidad* de comunicarse.

Comunicarse bien es un proceso continuo, algo sobre lo que usted necesita trabajar todo el tiempo. Infórmese sobre las *nuevas* estrategias de comunicación. Compare la manera en que se comunican los demás con la suya.

Asimismo, observe qué factores en la comunicación *le fallan* y tome las medidas necesarias para corregir esta situación.

Las ***características de una buena comunicación*** son: ¹

- ✓ Comunicación abierta
- ✓ Comunicación positiva
- ✓ Comunicación clara

Personalice lo que usted dice

Si usted personaliza lo que dice, *compartirá* más de usted mismo con los atletas y obtendrá como resultado un mayor *significado* y un efecto positivo en su comportamiento.

Establecer la retroalimentación, la retroalimentación es el proceso que permite obtener información que es esencial para reorientar el desarrollo del entrenamiento.

También le servirá para *verificar* qué es lo que sus atletas están entendiendo; pídales que aclaren los puntos importantes y anímelos a preguntar, así usted reducirá la posibilidad de que haya malos entendidos con lo cual, a la larga, *todos* se ahorrarán tiempo y esfuerzo.

En general, escuche los sentimientos e impresiones de los atletas y pregúnteles su opinión, por ejemplo, acerca de las reglas del equipo. El involucrar a los deportistas incrementa su compromiso con el programa.

¹ Ver Comentarios al capítulo 1, en Anexos. “Tipos de comunicación”

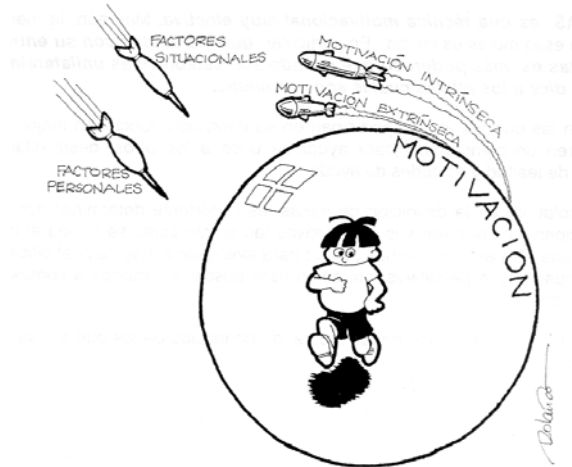


1.4 MOTIVACIÓN

Para alcanzar sus metas deportivas, los atletas necesitan ser motivados y *mantenerse* constantemente.

- ✓ La motivación es afectada por dos factores: **situacionales, tales como los elementos del ambiente de una práctica; y personales: tales como las relaciones familiares.** Es importante resolver los factores situacionales, ya que usted tiene más control sobre ellos que sobre los personales.
- ✓ La gente responde tanto a la **motivación intrínseca**, (aquella que viene de dentro de sí, por ejemplo, el deseo de autodirección), como a las **motivaciones extrínsecas, que vienen de fuera**, por ejemplo, los premios y las recompensas, que también son importantes.

Los motivadores intrínsecos son más poderosos que los extrínsecos, y pueden motivar por más tiempo. Por lo tanto, es de suma importancia saber qué es lo que motiva a sus atletas. Use este conocimiento para *guiarlos* y darles confianza en la utilización de motivadores intrínsecos, por ejemplo, ayúdelos a desarrollar una imagen positiva de sí mismos e incremente su sentido de responsabilidad.



La clave para responder positivamente consiste en aprender a concentrarse en **aquello que puede ser controlado** y, especialmente, en la intensidad del esfuerzo y el nivel técnico. Este enfoque asegura que los atletas no pierdan tiempo pensando en lo que no pueden cambiar (fechas de eventos, grupos de eliminación, instalaciones, calidad de los oponentes, etcétera).

El último punto acerca de la motivación, **es la comunicación en dos sentidos. Después de todo, lo único que tiene que hacer es hablar con ellos, preguntarles y oírlos.** Recuerde que los atletas quieren oír lo que usted tiene que decirles, y comentarle lo que ellos piensan, ya que se desempeñan mejor cuando sienten que usted realmente les habló y los escuchó.

1.5 DEFINICIÓN DE METAS

Fijar metas* es una técnica motivacional muy efectiva. Más aún, la manera en cómo se fijan esas metas es crucial. En particular, **que los atletas con su entrenador fijen las metas es más poderoso que cuando son establecidas unilateralmente y luego se les dice a los atletas cuáles son sus metas.**

Las metas en las que los atletas participan en su definición funcionan mejor, ya que ellos adquieren un compromiso para ayudarse unos a los otros, desarrollando así sentimientos de lealtad y actitudes de ayuda.

Cuando se colabora en la definición de metas, es importante determinar por qué los atletas participan y cuáles son sus expectativas tan pronto como se pueda al inicio de la pretemporada. De esta forma, hay tiempo para averiguar si hay compatibilidad entre metas, prioridades y expectativas, así como para buscar soluciones a confusiones o malos entendidos.

Pasos para el establecimiento de metas conjuntas²

1. Planifique usted primero.
2. Planee cómo involucrar a sus atletas.
3. Considere que los atletas se involucren poco a poco.
4. Defina las limitaciones de su programa de entrenamiento.
5. Proporcione un clima adecuado.
6. Actúe como un facilitador, no como dictador.
7. Ponga metas apropiadas y alcanzables.
8. Discuta las estrategias para lograr las metas.
9. Haga lo posible por lograr un acuerdo general.
10. Registre todas las estrategias y metas específicas

Formas de dar seguimiento a las metas

Una vez que usted haya establecido las metas con su equipo, necesitará un seguimiento que le asegure que las metas serán implementadas. Aquí se resaltan algunos puntos de interés para el seguimiento:

- ✓ Anímelos a alcanzar las metas de grupo.
- ✓ Supervise su propia conducta.
- ✓ Delegue tareas de liderazgo.
- ✓ Revise periódicamente las metas.
- ✓ Comuníquese con los padres o familiares.

Ser entrenador significa desempeñar diferentes papeles con cada atleta que usted entrene. Es necesario que sepa enseñar, ser líder y cómo organizar, también es importante que sepa cómo *comunicarse* con ellos y *motivarlos*.

Desempeñar diversos papeles ciertamente no es fácil, es necesaria una constante observación, práctica y un gran deseo de aprender; después de todo, esto es lo que hizo que llegara a ser el entrenador que es ahora.

1.6 SUGERENCIAS DIDÁCTICAS



- Realizar el ejercicio por parejas: escenificando uno al entrenador, otro al atleta para verificar aspectos de la comunicación y de las razones que tiene el atleta para participar, tomándolas en cuenta para la plática.
- Por equipos de 3 entrenadores, ponencia y resolución de problemas comunes en el entrenamiento.

² Ver “pasos para el establecimiento de metas conjuntas”, Comentarios al Capítulo 2, en Anexos.

CAPÍTULO 2

DESARROLLO DE HABILIDADES

SECCIÓN	CONTENIDO
---------	-----------

- | | |
|-----|------------------------|
| 2.1 | Introducción |
| 2.2 | Aprendizaje |
| 2.3 | Enseñanza |
| 2.4 | Prácticas |
| 2.5 | Sugerencias didácticas |

SICCED

Manual para el Entrenador
Nivel 2

DESARROLLO DE HABILIDADES

OBJETIVO

Analizar los aspectos del enfoque "aprendizaje-enseñanza-práctica", como los que fundamentan el desarrollo de habilidades, enfatizando la preparación psicológica, las estrategias de enseñanza.

INSTRUCCIONES: Lea cuidadosamente cada uno de los puntos que se abordan en este capítulo con el fin de que sea capaz de:

- Describir los aspectos del enfoque "aprendizaje-enseñanza-práctica".
- Identificar las diversas formas de aprendizaje.
- Determinar la importancia de la preparación psicológica.
- Caracterizar las diversas estrategias de enseñanza.

2.1 INTRODUCCIÓN.

En el Nivel 1 aprendió los tres factores que afectan el desarrollo de las habilidades, el aprendizaje, la enseñanza y las prácticas. Dichos factores también son importantes en el Nivel 2, aunque haciendo énfasis en aspectos diferentes.

Son muchos los factores que afectan el proceso de aprendizaje del atleta, los cuales tienen que ser considerados en el proceso de entrenamiento. Por ejemplo, la CANTIDAD DE TIEMPO que el atleta invierte en sus tareas y el NÚMERO DE INTENTOS que hace para su correcta realización, juegan un papel importante en el aprendizaje. El tipo de aprendizaje también es un factor clave en esta área, pues influye en qué tanto pueden asimilar los atletas. De igual manera, la preparación psicológica afecta el aprendizaje; en este sentido es importante conocer habilidades específicas, tales como la visualización y la manera en que los atletas pueden mejorar en dichas habilidades.

Entrenar bien significa crear un ambiente positivo para la enseñanza y usar diferentes formas para transmitir la información. Por ejemplo, tal vez los atletas puedan descubrir cosas por sí mismos, o a través de usted, sin embargo, proveerlos de oportunidades de aprendizaje es una de sus responsabilidades clave. La simulación es esencial para el entrenamiento efectivo, tanto como lo es la preparación psicológica. Por lo tanto usted deberá saber cómo enseñar estas habilidades.

2.2 APRENDIZAJE.

El aprendizaje puede verse afectado por varios factores, en el Nivel 2 se abordan:

- ☞ El tiempo requerido en una tarea apropiada.
- ☞ Los estilos de aprendizaje.
- ☞ La preparación psicológica.




Tiempo requerido en una tarea apropiada.

Toma tiempo aprender, es necesario invertir la cantidad de tiempo apropiada en relación a una tarea determinada. Por lo tanto resulta importante verificar si a los atletas les está tomando el tiempo apropiado aprender la tarea. Existen varias formas de hacer estas revisiones, como la aprendida en el Nivel 1, es decir, la relación entre el ejercicio y la habilidad que se desea desarrollar.

Pero dedicarle tiempo a las tareas respectivas no basta. Desarrollar de una habilidad *significa* también tener un porcentaje alto de éxito en los intentos por ejecutar correctamente un ejercicio clave en un periodo significativo de tiempo. En otras palabras, **significa supervisar el número de intentos y el porcentaje de éxito.**



El cuadro de porcentaje de éxito es una forma de tener a la vista dicha información. Este cuadro le indica:

-  El porcentaje de éxito de cada atleta en cada ejercicio.
-  El porcentaje de éxito de cada atleta en la sesión de práctica (en todos los ejercicios).
-  El porcentaje de éxito para cada ejercicio.

CUADRO DE PORCENTAJE DE ÉXITO.

Atleta	INTENTOS POR EJERCICIO										Porcentaje de éxito del atleta
	1		2		3		4		5		
		X		X		X		X		X	
1											
2											
3											
4											
5											
Total de ejercicios											
Porcentaje de éxito											

Estilos de aprendizaje.

El estilo de aprendizaje se refiere a las condiciones globales bajo las cuales el atleta aprende mejor. Por ejemplo: algunos atletas necesitan solamente oír las instrucciones para aprender la habilidad, pero otros necesitan ver su ejecución y otros incluso necesitan *experimentarla*.

Piense cuál es la mejor manera en que usted entiende las instrucciones. Si se encuentra perdido y busca una dirección ¿entiende perfectamente si alguien le dice qué calles *tomar* ? ó ¿entiende más fácilmente *viendo* un mapa? o ¿necesita *seguir* a la persona que le da la dirección?.

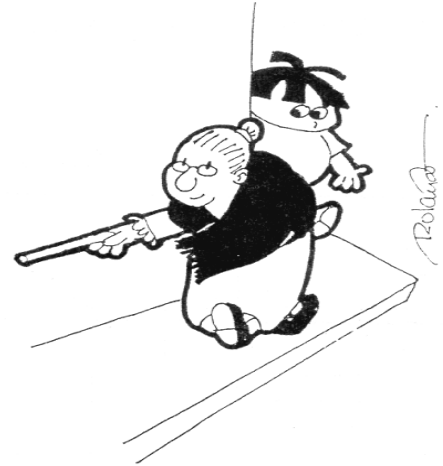
Para enseñar de manera efectiva, necesita respetar los diferentes estilos de aprendizaje. No tiene caso pedir a los atletas que aprendan viendo, si ellos entienden y aprenden mejor ¡experimentando por sí mismos!

¿CUÁL ES SU ESTILO DE APRENDIZAJE?

¿NECESITA VERLAS?



¿LE BASTA CON SÓLO OÍR LAS INSTRUCCIONES?



¿O REQUIERE QUE ALGUIEN LE ENSEÑE CÓMO?

Preparación psicológica.

La preparación psicológica *mejora* el aprendizaje. De hecho, con frecuencia marca la diferencia entre tener un buen desempeño y desempeñarse tan *bien* como sea posible.

Existen dos divisiones generales de la preparación psicológica: *las técnicas de control emocional* y *las de control de la atención*.

Técnicas de control emocional.

Las técnicas de control emocional se centran en los siguientes aspectos:

- ☞ El control de la combinación de la actividad mental y la respuesta física. Esta combinación se denomina nivel de activación, en él la respiración controlada juega un papel fundamental.
- ☞ Pensar positivamente acerca de sí mismo y del desempeño personal. La técnica de hablar consigo mismo puede ayudar a los atletas a pensar y reaccionar positivamente.

1. Respiración controlada.

La respiración controlada consiste en inhalar y exhalar profundamente, estando consciente del proceso. Existen muchas formas de controlar la respiración. La sección 6.4 de este capítulo presenta cinco de ellas.

Ayude a *todos* sus atletas a encontrar qué funciona mejor para ellos, asegúrese de que practiquen por sí mismos, dándoles tiempo durante el entrenamiento para *usar* la respiración controlada en ambientes similares a los de la competencia.

Nota: El control de la activación es importante ya que tiene fuertes efectos en el desempeño. Un nivel de *activación demasiado alto inhibe el aprendizaje y el rendimiento, lo mismo que un nivel de activación bajo.* A continuación se muestran una serie de puntos clave para la activación:

- Los atletas necesitan estar en un nivel de activación bajo cuando aprenden nuevas habilidades. Pero cuando *dominan* las nuevas habilidades, necesitan estar en niveles de activación más altos para mejorar su desempeño.
- Habilidades explosivas simples y directas o sencillas (como la impulsión de la bala, por ejemplo) requieren niveles más *altos* de activación. Para habilidades más complejas o refinadas (como los movimientos de los gimnastas) regularmente se necesitan niveles de activación más *bajos*.
- El nivel de activación óptimo *varía* de persona a persona. Es por eso que resulta muy importante descubrir el nivel de activación de *cada atleta*. Por ejemplo, pregunte a los atletas cómo se sienten, observe las prácticas y las competencias cuidadosamente, lleve bitácoras así como estadísticas y aliente el auto-monitoreo.
- Usted puede hacer mucho por ayudar a los atletas a controlar o reducir sus niveles de activación. Por ejemplo, recuérdelos los buenos desempeños que han tenido; tranquilícelos diciéndoles que usted y otras importantes personas los quieren, sin importar los resultados de una *competencia*; recuérdelos que es natural sentirse nervioso antes de las competencias y anímelos a *compartir* sus métodos de manejo de la ansiedad.



2. Hablar consigo mismo.

El hablar consigo mismo se refiere a *entablar un diálogo interno*. Esta importante habilidad de la preparación psicológica ayuda a los atletas a aprender habilidades, corregir errores, concentrarse en la competencia, desarrollar confianza, etcétera.

Pero al hablar consigo mismo, se debe ser positivo; hablarnos negativamente puede perjudicar nuestro desempeño. A continuación se presentan distintas formas de mejorar la comunicación consigo mismo:

- Monitoree sus pensamientos habituales, asegúrese de que son *positivos* y *tienen una meta concreta*; por ejemplo, que digan "he entrenado bien y estoy listo" en vez de "espero hacerlo bien". El cuestionario de autoevaluación de la siguiente página le ayudará en esta área.
- Hábleles de tal forma que mejoren su autoestima y desempeño.
- Manténgase enfocado y concéntrese en lo que quiere que *ocurra*, no en lo que quiere *evitar*.
- Manténgase ecuánime. Los errores son inevitables, tómelos y aprenda de ellos.





✓ CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN EN LA TÉCNICA DE HABLAR CONSIGO MISMO

<p>¿Qué tan seguido tiene pensamientos negativos durante la competencia?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre</p> <p><input type="checkbox"/> Rara vez</p> <p><input type="checkbox"/> A menudo</p> <p><input type="checkbox"/> Nunca</p> <p><input type="checkbox"/> Algunas veces</p>	<p>¿Cómo afectan su desempeño los pensamientos negativos?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre me ayudan</p> <p><input type="checkbox"/> Sin efecto</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre me obstaculizan</p> <p><input type="checkbox"/> A veces ayudan y a veces obstaculizan</p>
<p>Suponga que está en una competencia y acaba de cometer un gran error</p> <p>¿Qué cree que estará pensando en esos momentos? _____</p>	<p>Suponga que está en una competencia y las cosas no marchan como usted esperaba.</p> <p>¿Qué cree que estará pensando en esos momentos? _____</p>
<p>¿Estos pensamientos son?</p> <p><input type="checkbox"/> Negativos</p> <p><input type="checkbox"/> Positivos</p>	<p>¿Estos pensamientos son?</p> <p><input type="checkbox"/> Negativos</p> <p><input type="checkbox"/> Positivos</p>
<p>¿Estos pensamientos le ayudan a adaptarse? o ¿Son inútiles?</p> <p><input type="checkbox"/> Útiles</p> <p><input type="checkbox"/> Inútiles</p>	<p>¿Estos pensamientos son sobre estrategias o reflejan sentimientos, emociones?</p> <p><input type="checkbox"/> Estrategias</p> <p><input type="checkbox"/> Sentimientos</p>

Control de la atención.

El control de atención enfatiza:

 **Enfocar partes clave de la situación.** La *concentración* puede ayudar a los atletas a mejorar esta clase de atención.

 **Visualizar respuestas a una situación.** La creación de *imágenes* puede ayudar a los atletas a mejorar en esta área.

3. Concentración.

Existen cuatro clases de concentración:

- **Concentración interna amplia:** organiza grandes cantidades de información, recuerdos del pasado y planea para el futuro.
- **Concentración externa amplia:** evalúa las situaciones ambientales complejas.
- **Concentración interna focalizada:** ayuda al atleta a calmarse y lo lleva a sentirse más resuelto y decidido justo antes de la competencia.
- **Concentración externa focalizada:** reaccionan (en especial físicamente) al ambiente.

La concentración es una habilidad clave, porque hace que los errores ocurran con menos frecuencia cuando la presión amenaza la concentración del deportista; por ejemplo: el atleta presta *menos* atención al ambiente y los errores en su decisión tienden a disminuirse.

4. Creación de Imágenes.

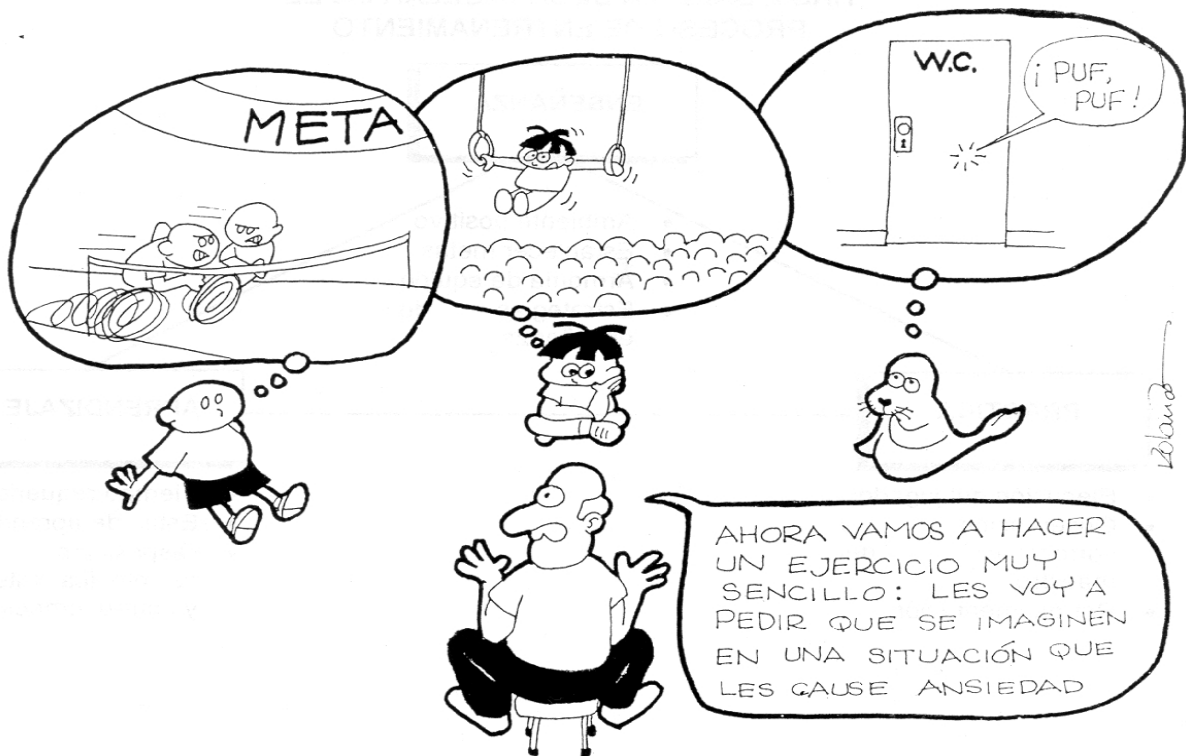
En el Nivel 1 conoció el concepto de visualización, misma que puede ser utilizada para una variedad de cosas, por ejemplo:

- Mejorar el desempeño.
- Energizarse.
- Relajamiento.
- Resolver problemas.
- Desarrollar confianza.
- Controlar las emociones.
- Mejorar el enfoque.
- Ensayar la estrategia.
- Repasar el desempeño.
- Controlar el dolor.

Este aspecto de la preparación psicológica, donde imágenes vividas son creadas o recreadas en la mente, puede *incrementar* la confianza y *mejorar* el desempeño del atleta.

Presentamos una serie de recomendaciones en la utilización de dichas imágenes:

- ✓ Ponga a los atletas a imaginarse a sí mismos desempeñando varias habilidades y maniobras *deportivas específicas*. Las imágenes de los atletas deben caracterizarse por mostrar un desempeño sin *errores* y exitoso; los atletas podrán “verse” y “sentir” que están satisfechos. Puede ser útil *pedirle al atleta que describa* cada escena antes de que la imagine.
- ✓ Pídeles que se imaginen a sí mismos en situaciones que usualmente les causen ansiedad o los hagan sentirse menos competentes. Asegúrese de que estén *relajados* y que se vean a sí mismos haciendo aquello que les causa ansiedad. Enseguida pídeles que se vean triunfando en la competencia y disfrutando el momento; de esta manera se desarrollarán actitudes positivas hacia esas situaciones. Este procedimiento es apropiado para todos los atletas antes de una competencia importante.

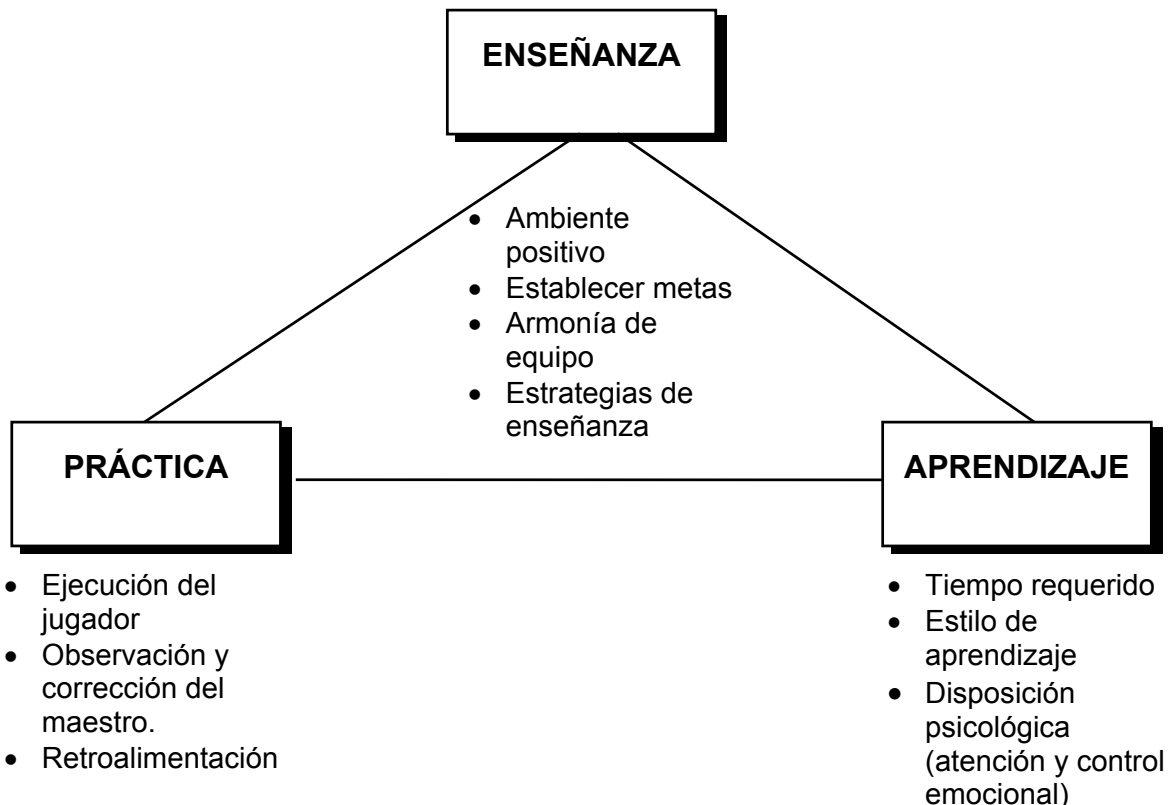


Integración de las cuatro habilidades de la preparación psicológica.

Una vez que los atletas han aprendido a manejar las habilidades presentadas en esta sección (**respiración controlada, hablar consigo mismos, concentración e imaginación**), pueden utilizar cada habilidad para aprender a usar mejor las otras. A continuación se presenta una forma de cómo trabajan juntas estas cuatro habilidades:

- Primero, los atletas aprenden como usar la respiración controlada para relajarse.
- Una vez que aprenden a usar la respiración controlada, pueden aprender a hablar consigo mismo, esto le ayudará en parte a concentrarse facilitándose de esta forma el tercer paso.
- El siguiente paso es aprender a hablarse uno mismo y usar la creación de imágenes. Los atletas pueden utilizar estas técnicas para practicar la relajación y la concentración.
- Los atletas pueden concentrarse en regular sus niveles de activación (energizarse), variando la forma como se hablan a sí mismos.
- Estar energizado ayuda a la concentración y a la creación de imágenes y viceversa.

HABILIDADES A DESARROLLAR EN EL PROCESO DE ENTRENAMIENTO






2.3 ENSEÑANZA.

EL ENTRENAMIENTO ES UNA FORMA DE ENSEÑANZA. Para enseñar efectivamente usted debe saber cómo favorecer un ambiente positivo de aprendizaje, cómo usar varias estrategias de enseñanza y cómo explicar habilidades simples y complejas.

Ambientes positivos de aprendizaje.

Todos aprendemos mejor en un *ambiente positivo de aprendizaje*, que es el que estimula más al atleta. Usted puede contribuir al desarrollo de dichos ambientes:

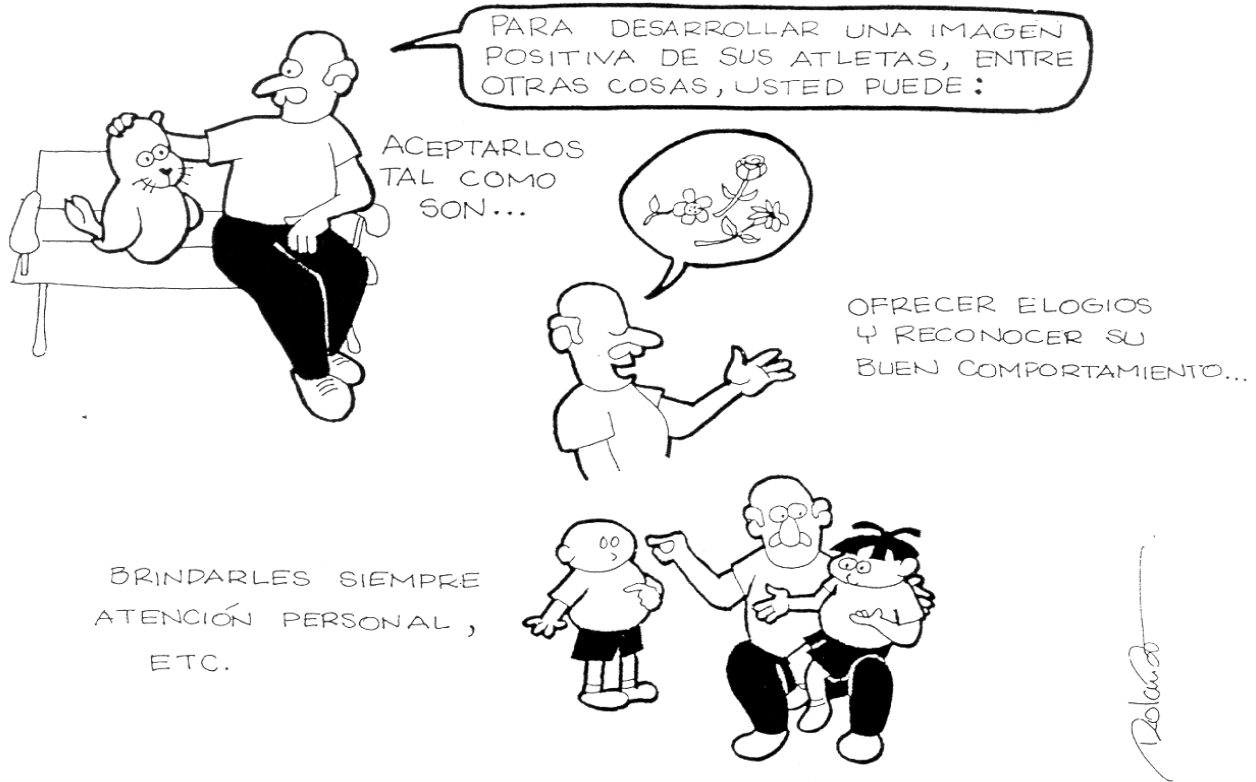
-  Ayudando a los atletas a desarrollar su imagen personal.
-  Desarrollando habilidades para el logro de metas.
-  Enfatizando la armonía de equipo.

Autoimagen.

La autoimagen se refiere a cómo la gente se ve a sí misma. Es moldeada por las opiniones de otras personas y se forma a través de las experiencias propias. Una autoimagen positiva es extremadamente importante dentro y fuera del deporte. La autoimagen afecta la habilidad de aprendizaje y de desempeño, así como la motivación, las relaciones con los demás y la satisfacción personal.

Ayudar a los atletas a desarrollar una imagen positiva de sí mismos, puede ser una de las más importantes y significativas experiencias para usted como entrenador. Existen cuatro actitudes que usted puede asumir para ayudarlos a desarrollar esa imagen:

- ✓ Muestre aceptación y cordialidad. Acepte a los atletas como personas. Dígalos que para usted es importante que estén ahí y pregúnteles cómo se sienten en otros ámbitos (en la casa, en el trabajo, en la escuela, etcétera).
- ✓ Ofrezca elogios. Reconozca el *buen* comportamiento de los atletas con frecuencia. Anímelos a trabajar en mejorar sus habilidades (especialmente después de un error). Ocupe más tiempo en buscar y resaltar los aspectos positivos de su desempeño y "sorprenda" a los atletas mientras se están desempeñando bien.
- ✓ Deles atención personalizada. Tome más tiempo para enseñarles, observarlos, ayudarlos, hablarles y animarlos. Haga esto de manera individual.
- ✓ Enfatice la responsabilidad personal. Dé a los atletas más tiempo para intentar cosas, practicar habilidades, para demostrar qué es lo que hacen bien. Anímelos a hacer preguntas, sugerencias y escúchelos atentamente.



Establecimiento de metas.

En el establecimiento de metas, involúcrelos hablándoles sobre sus motivaciones para estar en el deporte y qué es lo que esperan de él. Implementar metas comunes tiene muchos beneficios, le ayuda a plantear fines claros e incrementa el compromiso y la motivación, previene problemas de comportamiento y mejora la comunicación. Estos beneficios se abordaron ampliamente en el capítulo 2.

El establecimiento de metas comunes también permite a los atletas tomar sus propias decisiones. Aprenden a resolver problemas dentro de un grupo, se responsabilizan de sus actos y ayudan a desarrollar un ambiente más positivo y de apoyo.

El formato de evaluación de metas le puede ayudar a encontrar el propósito personal de sus atletas. Pídale a *cada atleta* que llene este formato y que piense lo que él o ella quieren lograr. Comente luego la forma con cada uno, de esta manera podrá comentar la información con *cada atleta*.

✓ **FORMA DE EVALUACIÓN DE METAS.**

1.- ACEPTACIÓN puedo comprometerme a aprender de la experiencia independientemente de los resultados. Voy a trabajar para desarrollar las siguientes relaciones.

- A. Yo mismo;

- B. Los compañeros;

- C. Entrenador:

- D. La organización:

2.- LA META ANHELADA - mi meta final:

3.- METAS DE DESEMPEÑO

- A. En la actualidad mi nivel de habilidad es:

- Y debo de trabajar en:

- B. Puedo mejorar mi debilidad:

- Si me comprometo conmigo mismo a:

- Voy a mejorar mi punto fuerte:

- Por medio de:

4.- METAS PSICOLOGICAS.

- A. Voy a asumir la responsabilidad solamente de lo que está directamente bajo mi control. Yo voy a:

- _____
- B. Antes de y durante la competencia, me voy a enfocar en:

- _____

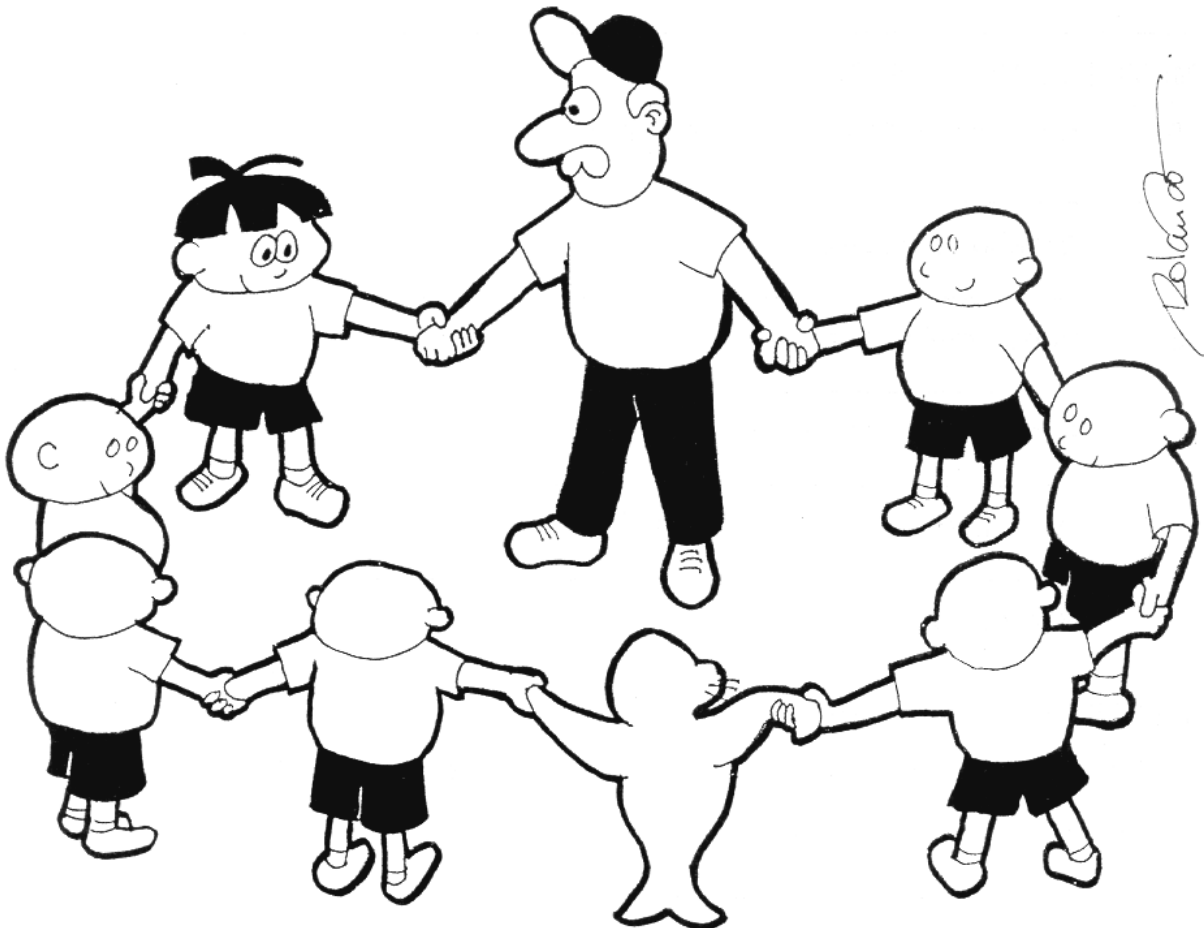
Armonía en el equipo.

La armonía en el equipo se basa en un respeto por y la apreciación de unos a otros en el equipo. Estar juntos no es suficiente y usted necesita trabajar con los sentimientos de los atletas durante *toda la temporada*.

Incluya a *cada uno* cuando trate de desarrollar la armonía del equipo. Puede ser tentador enfocarse en los atletas más hábiles, pero esto no incrementará la armonía.

Comuníquese con honestidad y comparta ideas, filosofías y metas. De este modo los atletas empiezan a darse cuenta de que dependen unos de otros. Esta interdependencia es la base de la armonía del equipo.

El cuestionario de la página siguiente está diseñado para ayudarlo a desarrollar el *ambiente* y la *comunicación* que promoverá la armonía del equipo.



 **Armonía del Equipo.****AMBIENTE.**

Para contribuir a que mis compañeros disfruten más nuestro deporte, yo puedo...

1. _____
2. _____
3. _____

Para que yo disfrute más nuestro deporte, espero que ellos...

1. _____
2. _____
3. _____

Para mejorar el desempeño técnico de mis compañeros de equipo , yo puedo...

1. _____
2. _____
3. _____

Para aumentar mi desempeño técnico, espero que mis compañeros...

1. _____
2. _____
3. _____

COMUNICACIÓN.

Las frases o comentarios que me gustaría oír en las prácticas son:

1. _____
2. _____
3. _____

Las frases o comentarios que me gustaría oír en competencia son:

1. _____
2. _____
3. _____

Los momentos en que prefiero quietud son:

1. _____
2. _____
3. _____

Estrategias de enseñanza.

Estrategias de enseñanza se refiere al enfoque que usted use para que sus atletas aprendan. Por ejemplo, usted puede demostrar una habilidad, hacer que se supervisen y corrijan unos a otros, o animarlos a “descubrir” una habilidad a través de la resolución de problemas.

Existen muchas estrategias de enseñanza y ninguna es mejor que otra, pero algunas son más apropiadas en ciertas situaciones, por lo que usted necesita saber cuál *escoger*. Saber utilizar varias estrategias de enseñanza lo hará un entrenador más eficaz; aprender a combinarlas o cambiarlas fácilmente resulta mucho mejor.




La estrategia que seleccione dependerá de lo siguiente:

- El contenido de lo que está enseñando.
- La edad y el nivel de los atletas.
- El estilo de aprendizaje de sus atletas.
- Su estilo de enseñanza.
- Los recursos de que usted disponga.
- Su personalidad

En las siguientes páginas se mostrarán tres estrategias de **enseñanza-instrucción directa, enseñanza de tareas y descubrimientos guiados**. Estas estrategias pueden ser descritas en términos de la responsabilidad que los atletas asumen respecto a su aprendizaje: poca o nula responsabilidad en el caso de instrucción directa, mayores responsabilidades en el caso de enseñanza de tareas y casi una total responsabilidad en caso del descubrimiento guiado.

Instrucción directa.

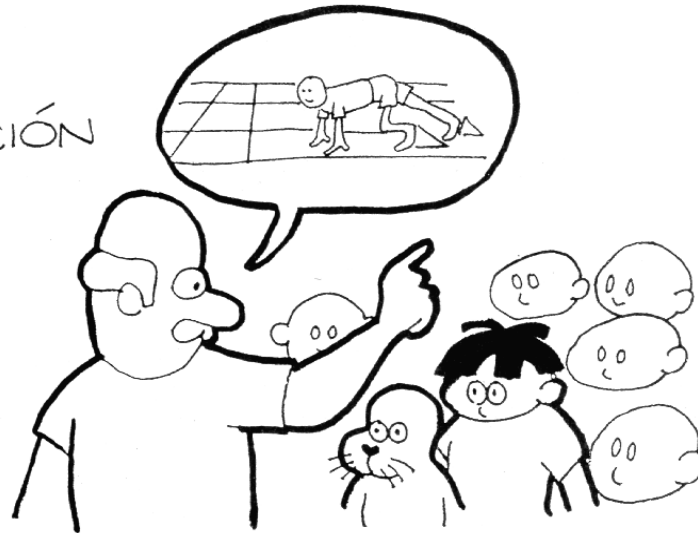
En esta estrategia de enseñanza, ocurre lo siguiente:

-  Diga o muestre a un grupo de atletas qué hacer (fase de presentación).
-  Los atletas hacen justamente lo que usted acaba de presentar (fase de aplicación).
-  Evalúe el desempeño de los atletas (fase de retroalimentación).

Esta estrategia simplifica la organización del ambiente de aprendizaje (el ambiente siempre es el mismo y *usted* lo controla). **La instrucción directa a menudo es el camino más eficiente para enseñar ciertas habilidades y procedimientos, mantiene a los atletas en sus tareas y puede ser usado en un grupo de cualquier edad.**

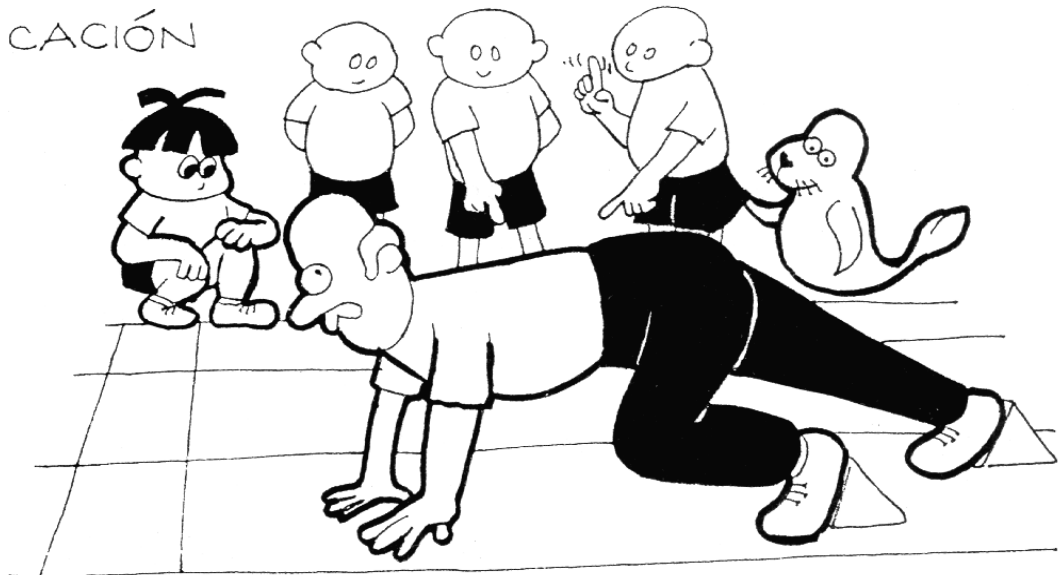
La instrucción directa es apropiada cuando hay una forma *correcta* de realizar habilidades, pues tiene una connotación de ejecución.

PRESENTACIÓN

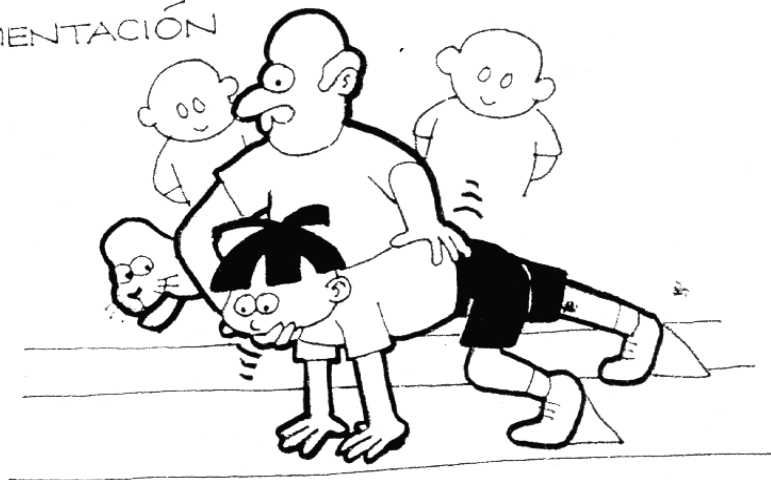


50

APLICACIÓN



RETROALIMENTACIÓN



Blanca

Consejos para hacer efectiva la instrucción directa.

Tenga presente las siguientes indicaciones cuando use esta estrategia de aprendizaje:

- ✓ No dependa *solamente* de la instrucción directa (úsela, pero úsela *con* otras estrategias).
- ✓ Asegúrese de que lo que está enseñando sea congruente con las habilidades de los atletas.
- ✓ Las demostraciones exactas son *esenciales*. Si usted se siente capaz y cómodo, adelante, haga la demostración usted mismo; de otro modo, pídaselo a un atleta que pueda hacer una buena demostración y que disfrute haciéndolo.
- ✓ Sea realista acerca de la complejidad de lo que está enseñando o demostrando; de otra manera, usted puede acabar no atendiendo puntos críticos de lo que enseña.
- ✓ Mantenga la demostración MÁXIMO por un minuto.
- ✓ Ubique a los atletas de modo que las distracciones estén a espaldas de ellos.
- ✓ Asegúrese de que cada atleta pueda ver y oír las explicaciones, así como las demostraciones.
- ✓ Haga las explicaciones y demostraciones sencillas y breves (un minuto MÁXIMO).
- ✓ Provéalos de palabras o frases clave para que se enfoquen en ellas.
- ✓ Deles mucho tiempo para prácticas (oír no es tan divertido como practicar).

Enseñanza de tareas.

En este método, la gente aprende practicando una actividad en un ambiente determinado. ***Usted asigna la tarea pero los atletas se responsabilizan de terminarla.*** Los atletas usualmente reciben poca instrucción directa antes de intentar hacer una actividad y pueden, o no, recibir retroalimentación mientras la desarrollan. En suma, ***la actividad misma enseña.***

Usted puede asignar actividades antes o después de la sesión de entrenamiento. Para asignarlas durante el entrenamiento, establezca varias posiciones de juego y téngalos moviéndose de una posición a otra. Una buena organización es *esencial* en esta estrategia de enseñanza.

Escoja tareas que les den a los atletas la oportunidad de aprender o mejorar una habilidad, recuerde que casi cualquier cosa puede ser una tarea, desde un simple calentamiento hasta complicadas progresiones de habilidades.

La enseñanza de tareas puede incluir la enseñanza entre compañeros en las cuales los atletas se supervisan y corrigen unos a otros. La relación de enseñanza entre compañeros *toma tiempo* para desarrollarse, pero la paciencia vale la pena. ***Esta estrategia de aprendizaje anima a los atletas a desarrollar habilidades de observación y análisis, incrementando su conocimiento de habilidades de***

movimiento e interacción social. La enseñanza de tareas es efectiva sólo si los atletas están habituados a trabajar en forma independiente.

Consejos para hacer efectiva la enseñanza de tareas.

Los siguientes consejos le ayudarán a usar la enseñanza de tareas efectivamente:

- ✓ No confíe *solamente* en la enseñanza de tareas (úselas, pero *con* otras estrategias).
- ✓ Combine la enseñanza de tareas con las capacidades de los atletas, no subestime lo que los atletas pueden hacer, pero tampoco les dé más de lo que pueden hacer. Introduzca *gradualmente* el aprendizaje entre compañeros.
- ✓ Si es posible, reclute asistentes o algún otro grupo de líderes. Esta gente debe ser de confianza, aquellos a quienes les pueda dar más responsabilidad y obtener una *completa* ventaja de la flexibilidad que esta estrategia ofrece.
- ✓ Cree *variedad dentro* del entrenamiento y mantenga a los atletas activos, de este modo usted estará libre para proporcionar retroalimentación, trabajar con un atleta específico, etcétera.
- ✓ Diseñe prácticas en las cuales los atletas sean *responsables* de la calidad de su desempeño. Revise que las tareas estén siendo ejecutadas exactamente y *sólo entonces* permítalos moverse a la siguiente estación. Con el tiempo incremente la responsabilidad de los atletas.

Descubrimientos guiados.

Se refieren al proceso de aprendizaje donde los atletas "descubren" por sí mismos conocimientos y habilidades en un proceso de búsqueda. Por ejemplo, usted puede hacerles una serie de preguntas: ¿Por qué hiciste ese movimiento? ¿funcionó? ¿por qué no funcionó? o puede hacerles preguntas directas o darles tareas y dirigirlos a que busquen un *número* de soluciones. Por ejemplo: puede preguntar a los jugadores de baloncesto cómo se defenderían en un ataque de dos contra dos.

Aunque usted debe establecer qué es lo que quiere que sus atletas descubran en particular, casi no existen límites en el "descubrimiento" del atleta, este puede ser tan específico como una técnica usada en el desempeño de una actividad o tan general como la relación entre varias habilidades diferentes.

Consejos para hacer efectivos los descubrimientos guiados.

Considere la siguiente recomendación cuando quiera hacer los descubrimientos guiados:

- ✓ No use únicamente esta estrategia, úsela pero *con* otras estrategias.

- ✓ Use el descubrimiento guiado sólo con grupos pequeños y de niveles similares de habilidades.
- ✓ No use esta estrategia de aprendizaje para enseñar habilidades específicas (desalienta la uniformidad en el desempeño).
- ✓ Si usted pide a los atletas resolver un problema, asegúrese de que *podrán* resolverlo. Sea *muy* claro acerca si una solución es aceptable y elogie a los atletas que la encontraron.

Estrategias de enseñanza: un ejemplo de ejercicios mixtos.

La formulación de preguntas a los atletas de ninguna forma está restringida a los métodos de búsqueda. De hecho usted debe continuar haciendo preguntas todo el tiempo, no importa qué estrategia de enseñanza adopte. Si quiere enseñar a unos jugadores de baloncesto un pase de pecho, un pase de rebote y un pase de beisbol usted puede usar las tres estrategias en el orden siguiente:

- **Primero:** Use instrucciones directas para introducirlos a los tres pases y póngalos a hacer ejercicios con respecto a esto.
- **Segundo:** Divida a los atletas en grupos de dos y ponga a cada pareja a practicar los pases. Los jugadores pueden retroalimentarse unos a otros y usted debe verificar los puntos claves enfatizados en la instrucción directa.
- **Tercero:** Asigne a los jugadores en grupos de tres o cuatro, haga que jugadores de cada grupo usen pases para lograr una posición de tiro y pídale que expliquen por qué algunas jugadas funcionan y otras no.

Habilidades simples y complejas.

En algunos casos usted necesita simplificar habilidades para que los atletas puedan aprenderlas en una serie de pasos. Dichas habilidades son llamadas habilidades *complejas*.

Presentamos tres maneras de simplificar las habilidades complejas:

- Haga la acción simple (quite algunas partes y agréguelas después).
- Practique la acción simplificada en una situación simple. Por ejemplo: los jugadores de hockey o de baloncesto pueden aprender acciones de finteo mientras que un jugador defensivo permanece parado en su lugar.
- Baje la velocidad de la acción, así ellos podrán *pensar en los pasos conforme los van ejecutando*.

Los dos métodos más utilizados en la enseñanza de habilidades complejas son el modelado y la concatenación.

Modelado.

Aquí la habilidad que se va a enseñar va tomando forma gradualmente:

- *Demuestre* brevemente y *explique* la habilidad completa.
- *Simplifique* la habilidad, incluyendo sólo las acciones más importantes.
- Permita a los atletas *practicar* la habilidad en forma simplificada.
- *Agregue gradualmente las partes faltantes*. Hasta que la habilidad completa sea aprendida.

Aprender a andar en bicicleta es un ejemplo del modelado de una habilidad.

- Empiece poniendo las manos en el manubrio y ruede la bicicleta.
- Luego, ponga el pie en el pedal cercano y empuje con el otro pie.
- Monte la bicicleta con un pie en el pedal de abajo y empújela como un patín.
- Ponga ambos pies en los pedales.
- Conduzca la bicicleta con ambos pies en los pedales.

Presentamos otro ejemplo de cómo hacer la demostración física de la habilidad. La habilidad que se demuestra es el tiro a gol mientras el jugador corre rápidamente en un campo de hockey.



Modelado de la conducción en la carrera en un campo de hockey

Un ejemplo de la conducción durante la carrera es un pase largo o tiro a gol realizado durante la misma. Le presentamos una posible secuencia de cómo demostrar físicamente esta habilidad.

- Paso 1.** Haga que el atleta tenga la idea del golpe del bastón de hockey, la vista en la pelota y la rotación del cuerpo. Intente la habilidad *sin* la pelota.
- Paso 2.** Trate de que realice la acción descrita en el primer punto mientras camina hacia adelante. Que siga caminando después del “tiro”, repitiéndolo hasta que esté bajo control.
- Paso 3.** Añada la pelota, haga que le pegue con mediana fuerza mientras está parado y luego mientras camina, muéstrole un tiro simple, preciso y exacto.
- Paso 4.** Intente incrementar la distancia y la exactitud, y gradualmente incremente la velocidad del paso hasta hacer una carrera completa.

Estos cuatro pasos puede utilizarlos en algunas prácticas (hasta que los jugadores puedan correr *muy rápido* y consigan una precisión razonable). Permítales desempeñar la habilidad mientras hacen el pase a un compañero que esté parado, después a uno que camina despacio y finalmente a uno que corra. A medida que esta habilidad se perfeccione, agregue más jugadores ofensivos, defensivos, varios patrones de juego, así como situaciones de juego.

En *cada etapa* señale las acciones correctas e identifique los errores que los atletas deben corregir.

Encadenamiento.

Las habilidades complejas están hechas de distintas partes y cada una de ellas puede ser tomada como un eslabón en una cadena. En esta técnica, los atletas encadenan una habilidad con otra.

Pueden empezar con el principio de una cadena y aprender el primer eslabón, luego añaden el segundo y practican con los dos juntos. Entonces el tercero es agregado y los tres se practican en secuencia. Este proceso continúa hasta que la cadena está completa.

Encadenamiento progresivo y encadenamiento regresivo

Existen dos clases de encadenamiento progresivo y en reversa: ***explicaciones previas y posteriores a la demostración.***

El **encadenamiento progresivo** se aplica a las habilidades cuyos pasos son eslabonados a partir del inicio de la acción. Los atletas aprenden a realizar cada paso individual en el mismo orden en el que se realiza la habilidad completa. Esta es la forma más común de concatenación.

En el **encadenamiento regresivo** el atleta comienza realizando el final de la acción y luego aprende los pasos previos, uno a uno y en reversa. Habilidades como la entrada a la canasta en baloncesto pueden ser enseñadas ya sea por encadenamiento progresivo o regresivo. Sin embargo, la satisfacción de ver el balón en la canasta, con frecuencia, motiva más al aprendizaje.

En seguida se presentan algunas secuencias o progresiones para el encadenamiento progresivo y en reversa, en el aprendizaje de una patada de despeje en el fútbol americano.



Secuencia de encadenamiento progresivo.

Secuencia de un encadenamiento progresivo, para el aprendizaje de una patada de despeje en el fútbol americano (para un pateador derecho).

- Aprenda la posición inicial correcta.
- Aprenda a recibir el balón.
- Adoptando la posición inicial adecuada, sostenga el balón correctamente.
- Adopte la posición inicial adecuada, sostenga el balón correctamente y dé dos pasos al frente, iniciando con el pie derecho.
- Adopte la posición inicial adecuada, sostenga el balón correctamente y dé dos pasos al frente, iniciando con el pie derecho, luego pie izquierdo y oscile la pierna derecha al frente para iniciar la patada.

- Adopte la posición inicial adecuada, sostenga el balón correctamente y dé dos pasos al frente, iniciando con el pie derecho, luego pie izquierdo, oscile al frente la pierna derecha y patee el balón con esa pierna.
- Gradualmente extienda la distancia y aumente la precisión del pateo.



Secuencia de encadenamiento regresivo.

Presentamos una secuencia de encadenamiento regresivo para patear un balón de fútbol americano (pateador derecho).

- De pie, flexione la cadera, desplace el pie *derecho* hacia atrás y sostenga el balón en frente a usted y hacia su derecha.
- Oscile la pierna derecha y patee el balón. Repita. Busque precisión y control, no distancia.
- De pie, flexione la cadera, desplace el pie izquierdo hacia atrás. De un paso al frente con su pie izquierdo, oscile la pierna derecha al frente y patee el balón.
- De pie, flexione la cadera, ambos pies juntos. Pie derecho al frente, paso al frente con el pie izquierdo, oscile la pierna derecha al frente y patee el balón.
- De pie, casi completamente erguido, pies juntos. Flexionando la cadera, paso derecho, luego paso izquierdo. Patee el balón con la pierna derecha.
- De pie, casi erecto, reciba el balón del centro. Flexionando la cadera, paso derecho, paso izquierdo y patee el balón.

Encadenamiento vs. modelado.

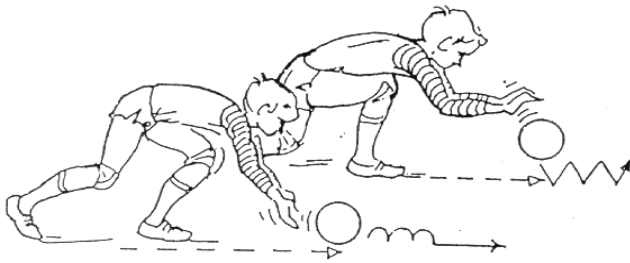
El encadenamiento difiere del modelado en dos maneras importantes.

- El encadenamiento comúnmente empieza al *principio* de una demostración y cada eslabón se aprende en la secuencia en la cual es desempeñada una habilidad compleja. El modelado en cambio puede empezar con cualquier eslabón de la cadena.
- En el encadenamiento los atletas practican cada eslabón de la misma manera *como será desempeñado en la habilidad ya aprendida*. En el modelado, los primeros intentos pueden ser difícilmente parecidos a la habilidad ya aprendida.

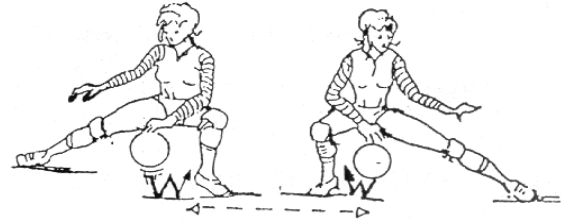
El encadenamiento es más apropiado cuando las partes de la demostración o habilidad son fáciles de aprender. Aunque algunas habilidades complejas (por ejemplo, el nado de crol) pueden ser fraccionadas fácilmente en partes más simples, existen muchos casos en que unir las partes es extremadamente difícil.

Ninguna estrategia garantiza el aprendizaje sin problemas de las habilidades complejas. Simplemente haga lo mejor que pueda con el mejor método disponible.

A

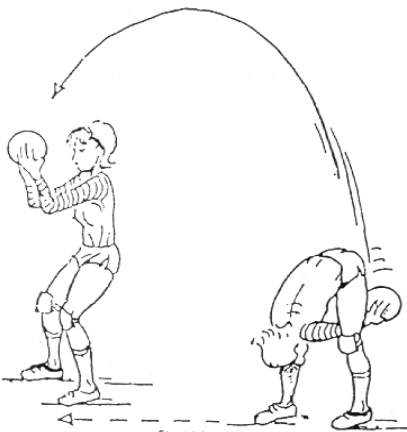


B

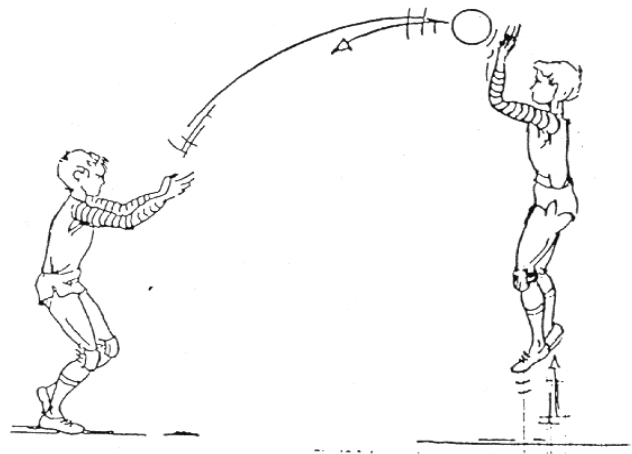


Desarrollo progresivo de las habilidades simples (a y b) a las complejas (c y d)

C





D



2.4 PRÁCTICAS.

Las secciones anteriores están enfocadas a los factores que afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje y las estrategias correspondientes. El enfoque ahora cambia a la práctica (sin la práctica, el aprendizaje no sería posible).

Las prácticas efectivas contemplan lo siguiente:

-  La simulación juega un papel *clave*
-  Las habilidades psicológicas son una componente regular y *significativo* de la práctica.

Simulación.

En la simulación, cuanto más cercanas sean las prácticas a las condiciones competitivas, mejor será el desempeño de los atletas en las competencias.

La simulación es importante en las etapas intermedias y finales. En las primeras etapas simplifique las tareas y las habilidades y reduzca la tensión del aprendizaje extra, para permitirles a los atletas concentrarse en el aprendizaje.

En la preparación para situaciones en donde el nivel de activación se incrementa, la simulación llega a ser más importante (porque bajo tensión la *respuesta que ha sido practicada es más probable que ocurra*). Asegúrese de que las reacciones automáticas que introduce en la práctica, sean las reacciones requeridas en situaciones de competencia.

Condiciones para simular en la práctica:

- Fatiga.
- Tensión competitiva.
- Estrategia.
- Condiciones del clima.
- Oponentes agresivos.
- Condiciones desfavorables como el ruido.

Esté alerta por si los atletas aprenden *cosas incorrectas*. Por ejemplo, dos jugadores de baloncesto que puntean el balón uno al otro, sobre la canasta, pueden pensar que están desarrollando el toque para puntear en rebotes.

De hecho más bien estarán aprendiendo cómo fallarlos (y probablemente los *fallarán* en una situación de juego). Identifique qué hábitos pueden tener este efecto y reestructure la sesión de práctica para eliminarlos.

El primer paso para el desarrollo de simulaciones útiles es el análisis de las condiciones de competencias esperadas. Entonces genere las condiciones o ambiente que asemeje

la escena real de la competencia y mentalmente ensaye la preparación para el aprendizaje o para la competencia.

Habilidades psicológicas.

Como cualquier otra, **las habilidades psicológicas deben ser adquiridas sistemáticamente y una por una.** De la misma manera que necesita ser paciente cuando los atletas aprenden habilidades físicas, deberá ser paciente también en la adquisición de habilidades psicológicas.

Las siguientes sugerencias permitirán a los atletas integrar las habilidades psicológicas con el desempeño atlético:

- Primero, instrúyalos a que practiquen las técnicas de preparación psicológica en la quietud de su habitación.
- Después, póngalos a practicar las habilidades psicológicas en el entrenamiento.
- Finalmente, haga que los atletas las usen en competencia.

Los atletas necesitan practicar las cuatro habilidades psicológicas.



Respiración controlada.



Hablar consigo mismo.



Concentración.



Creación de imágenes.

Respiración controlada.

Las técnicas de control de respiración que presentamos son 5 y se dividen en: la respiración de conteo 5 a 1, respiración dividida en tres partes, respiración controlada visual, respiración controlada cinestésica y la respiración controlada auditiva.

Respiración de conteo 5 a 1.

La respiración de conteo 5 a 1 se desarrolla como sigue:

- Piense en el número 5 y llene totalmente los pulmones; respire suavemente mientras piensa en ese número.
- Exhale completamente (es esencial sacar totalmente el aire).
- Cuente 4 e inhale.
- Diga "ahora estoy más relajado que en el número 5" mientras exhala completamente. **NO APRESURE SUS PENSAMIENTOS.**
- Cuente tres e inhale.
- Diga "ahora estoy más relajado que en el número 4" mientras exhala completamente.
- Cuente dos e inhale.
- Diga "ahora estoy más relajado que en el número 3" mientras exhala completamente.

- Cuente uno e inhale.
- Diga "ahora estoy más relajado que en el número 2" mientras exhala completamente.

Señale a los atletas que deben permitirse sentir una relajación cada vez más profunda. A medida en que se van aproximando al número 1, deberán sentirse *más calmados y más relajados*.

Respiración en tres partes.

Pasos para la respiración en tres partes:

- Tome un respiro profundo *desde su diafragma*.
- Imagine que sus pulmones están divididos en tres partes (alta, media y baja).
- Imagine que la parte *baja* de sus pulmones está llena de aire (*use sólo su diafragma* cuando respire). Su pecho debe permanecer relativamente inmóvil.
- Imagine que la *parte media* de sus pulmones está llena de aire, conforme usted ve esta expansión permita que su caja torácica se mueva hacia adelante un poquito.
- Imagine que la parte *alta* de sus pulmones está llena de aire y por lo tanto están completamente llenos. Permita que sus hombros suban ligeramente y muévalos hacia atrás.
- Exhale *completamente*. Mientras vacía la parte superior de sus pulmones, baje sus hombros suavemente. "Vea" el aire que suelta desde la parte media de sus pulmones y *sienta* su caja torácica contraída. Meta el abdomen con fuerza para sacar todo el aire que queda en la parte baja del fondo de sus pulmones.
- Repita toda la secuencia cuatro veces.

Respiración controlada visual.

La técnica para este tipo de respiración es la siguiente:

- Cierre los ojos.
- Vea su cuerpo en una posición confortable y relajada.
- Inhale despacio y vea su pecho llenarse de aire.
- Reténgalo momentáneamente.
- Exhale lentamente y suelte el aire constantemente por la nariz y la boca.
- *Sienta* cómo libera la tensión o la ansiedad.

Respiración controlada cinestésica.

La técnica para este tipo de respiración es la siguiente:

- Cierre sus ojos.

- *Sienta* cómo se mueve su estómago mientras mantiene el pecho y los hombros firmes.
- Inhale despacio, sintiendo cómo se incrementa el aire en su pecho y cómo se elevan sus hombros.
- Retenga el aire.
- Exhale despacio, sintiendo la liberación de la tensión, a la vez que el pecho y los hombros caen y el estómago se relaja.

Respiración controlada auditiva.

La técnica para este tipo de respiración controlada es la siguiente:

- Cierre los ojos.
- Escuche como inhala y exhala suavemente cuando respira.
- Inhale despacio.
- Escuche cómo pasa el aire a través de su boca y nariz.
- Sienta cómo libera la tensión.
- Suelte despacio el aire.
- Escuche el sonido del aire pasando a través de su boca y nariz.

Hablar consigo mismo.

Los pensamientos influyen en las acciones más de lo que usted cree. Los atletas exitosos y otros no tanto tienen pensamientos negativos, la diferencia es ¿cómo responden unos y otros a esos pensamientos?.

Use el cuestionario de autoevaluación en la técnica de hablar consigo mismo, incluido en las páginas anteriores, para identificar sus pensamientos negativos y aprenda a usarlos. Por ejemplo: En lugar de decir "me estoy cansando, ¿qué tal si ya no sigo?", diga "me estoy cansando, voy a bajar mi paso un poco".

Concentración.

Es la habilidad más difícil de aprender porque necesita más práctica. Afortunadamente puede ser practicada en *cualquier momento*, en *cualquier lugar* y toma muy poco tiempo. Los siguientes ejercicios son simples y pueden ser usados para desarrollar la concentración:

- Dígase *mentalmente* el alfabeto y repase mentalmente cada letra mientras la piensa.
- Cuente del 1 al 100 y mentalmente imagine cada número mientras lo dice.
- Sostenga una pelota en su mano, encuentre alguna característica en la superficie, como: una letra en el nombre de la pelota, parte de la costura, un hoyuelo

etcétera, trate de concentrarse en esta característica por un minuto. Vaya progresando en el ejercicio hasta que pueda concentrar su atención por 5 minutos.

- Encuentre una característica distintiva de algún objeto en el cuarto. Trate de concentrarse en ésta por un minuto, bloquee todos los estímulos del exterior. Progrese el ejercicio hasta que pueda concentrarse por 5 minutos.
- Cierre sus ojos y concéntrese en su respiración, en como inhala y exhala por un minuto. Progrese el ejercicio hasta que pueda concentrarse por 5 minutos.
- Concéntrese en el segundero de su reloj por un minuto, progrese el ejercicio hasta que pueda hacerlo por 5 minutos.

Los atletas deben *relajarse* si su focalización es interrumpida y *deben* dejar que su mente regrese al foco de atención.

Creación de imágenes.

Le presentamos algunas sugerencias para practicar la creación de imágenes, éstas dependen de tener y usar las tarjetas clave:

- Obtenga tarjetas de 3 X 5 y lápices de colores.
- Tenga una sesión de lluvia de ideas con los atletas para determinar una palabra que describa cómo les gustaría desempeñarse (por ejemplo, fuertes, veloces, poderosos, tensos, etcétera).
- Haga una lista de palabras que describa el desempeño técnico (por ejemplo: paso, deslizarse, empujar, etcétera).
- De las dos listas haga que los atletas seleccionen tres o cinco palabras que describan cómo les gustaría desempeñarse.
- Dígales que escojan un lápiz de color que para ellos refleje el ánimo de sus palabras.
 - ◇ Dominante - negro
 - ◇ Explosivo - rojo.
 - ◇ Calmado - azul.
- Imprima las palabras con los colores apropiados en las tarjetas.
- Ayúdelos a concentrarse en las tarjetas clave mediante una técnica de relajación.
- Dígales que se repitan a sí mismos las palabras claves.
- Pídales que cierren los ojos e imaginen la acción para cada palabra.

Repita.

Progrese hasta que el color dispare la imagen visual adecuada.

IMAGINACIÓN: TARJETA CLAVE:

Agresivo (púrpura)
 Fluir (azul)
 A tiempo (verde)
 Revisión (rojo)
 Golpear (negro)

EL APRENDIZAJE, LA ENSEÑANZA Y LA PRÁCTICA son los fundamentos del desarrollo de habilidades. El desarrollo de habilidades depende de la integración del entrenamiento físico y de la preparación psicológica adecuada (con frecuencia es la *clave* del desempeño). Siempre tenga presente este hecho y asegúrese de reflejar en sus planes la importancia de dicho factor.

✓ **RESUMEN**

El aprendizaje, la enseñanza y la práctica son las *claves* para el desarrollo de las habilidades.

La preparación psicológica consiste en habilidades de control emocional y control de la atención.

La instrucción directa, el aprendizaje de tareas y el descubrimiento guiado son importantes estrategias de enseñanza.

La simulación en las sesiones de entrenamiento es esencial para un desempeño efectivo en la competencia.

Los atletas necesitan poner atención en su preparación psicológica, y entrenar sus habilidades en dicho ámbito de manera regular y sistemática.

2.5 SUGERENCIAS DIDÁCTICAS



- El grupo conformado por equipos de 3 participantes, utilizar el método del modelado para una habilidad propuesta y después utilizarán el método de encadenamiento.
- Mediante la observación de un video referente a su deporte, analizarán los aspectos biomecánicos que influyen en éste y cómo mejorar la aplicación de los trabajos en el entrenamiento para lograr beneficios.

- Ejercicio de concentración con el grupo. Concéntrese en el parpadeo del reloj.

Truene los dedos cada vez que la manecilla recorra cinco segundos

Después cada 10 segundos, finalmente, cierre los ojos y continúe haciendo lo mismo. –concéntrese en la actividad, visualice el reloj.

Recomiende la práctica para mejorar la concentración.

- Seleccionar una habilidad compleja de su deporte, desarrolle un encadenamiento progresivo y uno regresivo.
- Diseñen en grupos de deporte afín, un ejercicio que simule la situación de competencia en su práctica.
- Por parejas: elaborar estrategias para controlar los niveles de activación. Y habilidades de control de los pensamientos positivos

CAPÍTULO 3

EL ENTRENAMIENTO BÁSICO

SECCIÓN	CONTENIDO
3.1	Introducción
3.2	Qué debe saber el Ajedrecista
3.3	La cultura ajedrecística
3.4	Sugerencias didácticas

SICCED

Manual para el Entrenador

Nivel 2

EL ENTRENAMIENTO BÁSICO

OBJETIVO

Identificar los conocimientos indispensables para el entrenamiento básico del ajedrecista.

INSTRUCCIONES

Analice cada uno de los puntos que aborda el presente capítulo con el fin de que al término del mismo usted sea capaz de:

- ✓ Conocer los requisitos técnicos básicos para incrementar el nivel de juego
- ✓ Identificar el aprendizaje en la llamada “cultura ajedrecística”

3.1 INTRODUCCIÓN

Para comenzar el perfeccionamiento en el ajedrez el jugador debe identificar claramente los conocimientos indispensables tanto en materia técnica como psicológica. Veamos a continuación de forma breve estos requisitos que se profundizarán a lo largo del presente manual:

3.2 QUE DEBE SABER EL AJEDRECISTA

1) Cálculo de variantes

Este es un punto medular en la lucha ajedrecística. El jugador debe tener la habilidad de analizar jugadas mentalmente, es decir, debe poder imaginar posiciones futuras con precisión. Sólo ejercitando su poder de cálculo de variantes mediante la resolución de problemas tácticos podrá realizar ventajosamente en sus partidas eficaces combinaciones o complejas maniobras.

2) Valoración de posiciones

El jugador debe poder realizar constantemente, ya sea en la posición actual o dentro de su análisis de jugadas, una evaluación objetiva de la situación. Esto estará basado en los factores posicionales más importantes.

3) El plan de juego

Es indispensable pensar siempre en función de planes de juego que guiarán nuestras jugadas hacia objetivos concretos y viables. El plan debe estar basado en una previa y certera evaluación de la posición.

4) Cultura ajedrecística

Se refiere al conocimiento que el jugador aprende de la experiencia de los grandes jugadores, analistas del pasado; como son los planes, maniobras típicas, combinaciones con temas, motivos frecuentes, la teoría de aperturas y finales.

5) Práctica constante

Los conocimientos anteriores deben ser aplicados en torneos de carácter oficial, de diferentes ritmos de juego ya que, sólo así el jugador podrá apreciar su progreso.

6) Aspectos psicológicos

El jugador se encontrará a su paso una serie de problemas de índole mental que lo pueden detener en su paso a la maestría como pueden ser la falta de confianza, poca ambición, problemas de concentración, nervios excesivos durante la partida, depresión por la derrota, cansancio físico o mental, desánimo luego de un error, reacción equivocada tras ser sorprendido por una jugada inesperada, etcétera. Deberá ser consciente de este tipo de factores para poderlos corregir y evitar.

3.2 LA CULTURA AJEDRECÍSTICA

El estudio de las partidas de los grandes ajedrecistas de antaño ha sido recomendado por los mejores entrenadores del mundo. ¿Cuál es realmente el beneficio que nos trae hacerlo? No es difícil contestar esta pregunta. En las obras más destacadas de los campeones del pasado las ideas estratégicas y tácticas que hoy conocemos se aplicaron por vez primera, pero de una forma más cristalina y comprensible. En otras palabras, es indispensable adquirir una amplia CULTURA AJEDRECISTICA. Este conocimiento nos será de gran utilidad en nuestras partidas, ya que no tendremos que descubrir por cuenta propia (algo que es, de hecho, imposible) los diversos métodos de lucha ajedrecística. Es obvio mencionar, que esta “arma” se consigue únicamente mediante un estudio constante y sistemático de los maestros más renombrados.

A continuación se presenta una partida clásica del gran Capablanca donde efectúa un ataque decisivo contra su rival, y después otra del Gran Maestro brasileño Henrique Mecking, que realiza un tema de ataque similar. Aquí se ve lo importante del estudio de posiciones típicas del medio juego, utilizando métodos y planes de juego ya conocidos y comprobados

BLANCAS: Capablanca, José Raúl

NEGRAS: Janowsky, David
San Petersburgo, 1914
Apertura Española

1. e4 e5
 2. ♘f3 ♘c6
 3. ♗b5 a6
 4. ♗xc6 dxc6
 5. ♘c3

También es frecuente jugar 5.d4 o 5.0-0, pero no 5.♘xe5? por 5...♔d4! 6.♘f3 ♗xe4+, que recupera el peón logrando las negras una excelente posición.

5 ... ♗c5

En la variante del cambio de la apertura Ruy López o Española, la pareja de alfiles de las negras compensa su peor estructura de peones del flanco de dama. Imagine un final de reyes y peones, sin piezas. Las blancas podrían crear un peón pasado en el flanco de rey mientras que las negras no podrían conseguir lo mismo en el flanco de dama. Esta evaluación posicional nos sugiere que el blanco favorece los cambios de piezas y las negras deben preferir evitarlo.

La jugada del texto (que va a facilitar más adelante el cambio del alfil de c5) no es la más exacta debido a la respuesta del cubano. Lo usual es defender el peón de e5 con 5...f6 que se

justifica ahora ya que el rival no cuenta con el alfil de cuadros blancos.

6. d3 ♗g4
 7. ♗e3! ♗xe3?

Las negras con este erróneo cambio fortalecen el centro del blanco y le abren la columna f. Lo correcto era seguir el desarrollo de piezas con 7...♔e7.

8. fxe3 ♗e7
 9. 0-0 0-0-0?

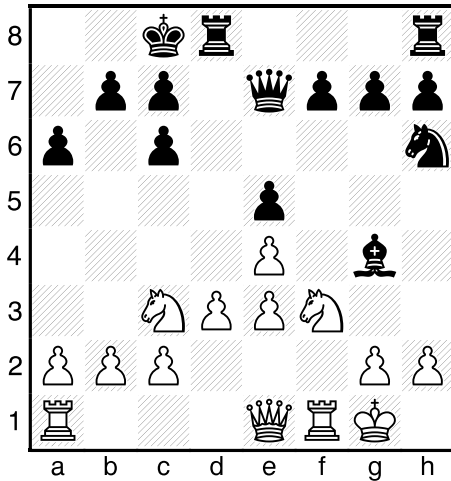
Este es un grave error de concepto estratégico; Janowski, que era ante todo un fuerte jugador de ataque, no valora correctamente la posición resultante (un factor fundamental en la estrategia del juego). Veremos que era mucho mejor decidirse por el enroque corto ya que el negro no tendrá posibilidad de atacar al rey blanco. En cambio, Capablanca si tendrá un claro plan de ataque contra el rey negro.

En resumen: cuando un bando se decide por los enroques en flancos opuestos debe valorar muy bien que bando podrá abrir antes líneas contra el rey contrario y con ello cual ataque llegará primero.

10. ♗e1 ♘h6

José Raúl Capablanca (1888-1941), campeón mundial de 1921 a 1927, poseía un increíble sentido posicional

que lo hacía valorar y elegir el plan adecuado en cada posición. En esta partida, da una lección de ataque al enroque largo negro.



11. ♖b1!

Una de las jugadas clave de la partida, Capablanca detecta que el punto b5 es ideal para una ruptura de peones donde puede tanto destruir el enroque enemigo como abrir líneas para sus piezas mayores. Este es el orden correcto de jugadas para realizar su plan.

11 ... f6
12. b4 ♘f7
13. a4 ♙xf3
14. ♖xf3 b6?

Las negras no tienen ningún plan constructivo al no detectar posibles rompimientos de peones en el flanco de rey y se deben limitar a la defensa. La jugada del texto quiere mantener cerrada la posición y no permitir ninguna columna abierta para las torres blancas, sin embargo, no es la forma correcta de hacerlo. Era mejor frenar los peones blancos de inmediato con 14...b5

15. axb5 axb5 para continuar con ♙b7 y ♖a8. Las blancas tendrían de todos modos mejor posición (el rey negro estaría ya debilitado) pero la defensa todavía sería posible.

15. b5!

Esta ruptura le asegura a Capablanca una gran ventaja estratégica...

15 ... cxb5
16. axb5 a5
17. ♘d5!

Las negras han logrado mantener cerrado su flanco de dama, pero a cambio han permitido a las blancas una excelente casilla para su caballo (que no puede ser desalojado por ningún peón enemigo).

17 ... ♙c5
18. c4!

Con esto empieza el siguiente plan de ataque, ésta vez a base de rupturas de peones centrales.

La primera será en d4, lo que explica las próximas jugadas blancas. Las negras no podrán dominar más que tres veces dicho punto, gracias a la acción bloqueadora del caballo blanco.

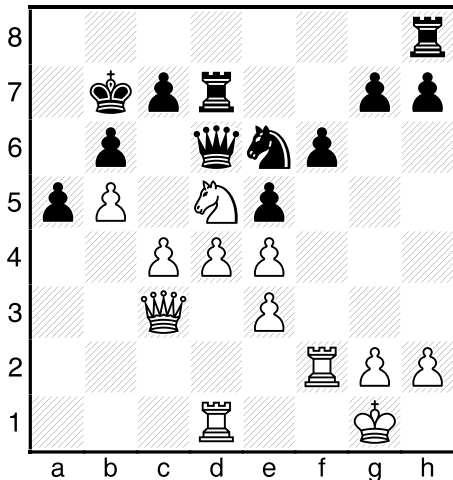
18 ... ♘g5
19. ♖f2 ♘e6
20. ♙c3 ♖d7
21. ♖d1!

Las torres apoyan el avance de los peones pero esto debe hacerse de forma precisa. 21. ♖d2? sería un grave descuido por motivos tácticos: 21...♖xd5! 22. exd5 ♙xe3+ 23. ♙h1 ♘c5 y las negras han parado el ataque y tienen una excelente posición: a

cambio de la calidad el negro dispone de un buen puesto para su caballo y las torres blancas no tienen columnas abiertas por donde atacar. Además el peón pasado de a4 sería ya muy fuerte en el final.

Observe como siempre se debe estar muy atento para cualquier recurso de índole combinativo (ya sea nuestro o del rival) ya que la estrategia y la táctica se deben complementar siempre a la perfección.

21... ♔b7
22.d4 ♕d6



23. ♖c2!

Ahora Capablanca proyecta la ruptura en c5 apoyando dicho avance con la torre más inactiva. El ataque blanco está siendo realizado con gran lógica y precisión.

23... exd4
24.exd4 ♘f4?

Error táctico que perderá una pieza, debido a la situación comprometida de

la torre de d7. Sin embargo, es claro que la posición blanca era de todos modos muy superior.

25.c5!

Decisiva ruptura que gana una pieza y con ello la partida.

25... ♘xd5
26.exd5! ♕xd5
27.c6+ ♔b8
28.cxd7 ♕xd7

Janowski sigue jugando sólo por inercia; era tiempo ya de abandonar

29.d5 ♖e8
30.d6 cxd6
31. ♕c6 Rinden

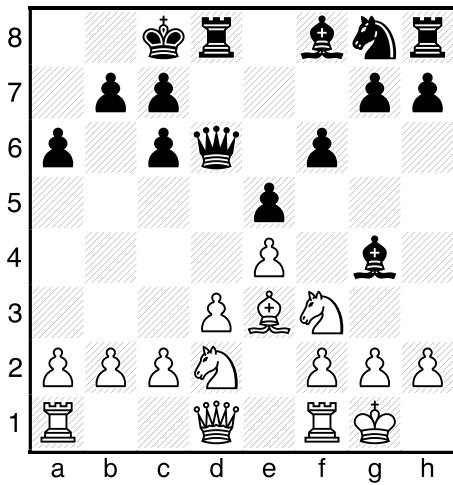
El negro se rinde ya que luego de 31... ♕xc6 32. ♖xc6 los peones negros empezarán a caer uno tras otro.

El ataque contra el enroque del negro realizado por Capablanca fue ejemplar. Veamos como el brasileño Enrique Mecking aprendió la lección mostrada por Capablanca para derrotar al gran Viktor Korchnoi.

BLANCAS: Mecking, Henrique
NEGRAS: Korchnoi, Viktor

Augusta, 1974 (Match de Candidatos)
Apertura Española

1.e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♘b5 a6 4. ♘xc6 dxc6 5.O-O ♕d6 6.d3 f6 7. ♘e3 ♘g4 8. ♘bd2 O-O-O



9. ♖b1!

Mecking realiza un plan de ataque muy parecido al elegido por Capablanca, lo que le permitirá abrir la posición en el flanco de dama mucho antes que el negro en el flanco opuesto. Aprecie la importancia de conocer y entender los planes típicos (tanto de ataque como de defensa) para utilizar esas ideas en posiciones semejantes en nuestras partidas.

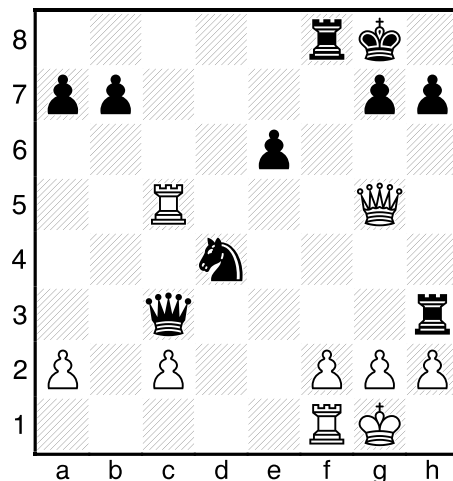
La partida siguió con:

9... ♗e7 10. b4 g5 11. a4 ♘g6 12. b5! (la ruptura ya conocida) 12... ♗xb5 13. ♗xb5 ♗c6 15. ♖b2 ♗c5 16. ♗b3 ♗b4 17. ♗fd4! (excelente golpe táctico) 17... ♗xd4 (si 17... ♗xd1 18. ♗xc6 bxc6 19. ♖xd1 con clara ventaja o bien 17... ♗d7 18. ♗a1! con ataque ganador) 18. ♗xg4+ ♗d7 19. ♗xd7 ♖xd7 20. ♗xd4! (de nuevo tácticamente alerta, es claro que el gran maestro de Brasil ha calculado más profundamente que su ilustre oponente) 20... ♗c3 21. ♖a2! ♖xd4 22. ♖a3! ♖b4 23. ♖xc3 (Mecking ha salido de las complicaciones con un peón de ventaja en el final y lo convertirá con una fina

técnica) 23... ♖e8 24. f3 ♗d7 25. ♖a1 ♖b5 26. ♗f2 ♗d6 27. ♖aa3 h5 28. ♖a4 c6 29. ♖ca3 g4 30. ♖a5 ♖ee5 31. ♖xb5 ♖xb5 32. fxf4 hxf4 33. ♗g3 ♖b1 34. ♗d4 ♖c1 35. ♖c3 b5 36. ♗xf6 b4 37. ♖b3 ♖f1 38. ♗g5 c5 39. c3 bxc3 40. ♖xc3 ♖d1 41. ♗e3 y las negras deciden rendirse al perder otro peón.

Cuando hablamos de la "cultura ajedrecística" nos referimos también a los temas tácticos más comunes. Existen famosas combinaciones que el estudioso del ajedrez debe conocer y aplicar sus ideas en posiciones similares. Incluso, al ser mostrada tal posición podrá identificar a los jugadores y el lugar dónde se realizó, con lo que demostrará su amplia cultura y buena preparación. Veamos a continuación como el notable jugador estadounidense de principios de siglo, Frank Marshall, realiza una de las jugadas más brillantes que se han visto.

**Levitsky - Marshall
Breslau, 1912**



Juegan las negras

Las negras cuentan con una pieza de ventaja, sin embargo deben contrarrestar

varias amenazas: a su dama, la torre de h3 e incluso una jugada como ♖c7, amenazando mate en g7. Marshall logra refutar las intenciones de su rival de forma espectacular: 1...♔g3!! (un bello movimiento que hizo historia. Se amenaza mate en h2 y las blancas abandonaron ya que pierden en todas las variantes: a) 2.hxg3 ♗e2++; b) 2.fxg3 ♗e2+ 3.♕h1 ♖xf1++; c) 2.♔xg3 ♗e2+ 3.♕h1 ♗xg3+ 4.♕g1 ♗e2+ 5.♕h1 ♖c3 y luego de la simplificación de piezas el negro queda con suficiente ventaja material para decidir la partida.

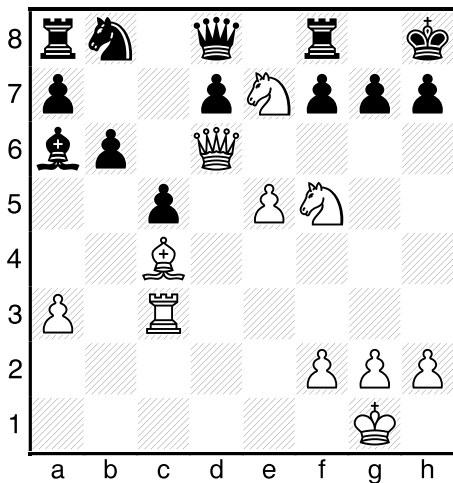
Once años después el campeón del mundo Alexander Alekhine aplicó una idea parecida que lo llevó a una victoria inmediata. Es un hecho que conocía la partida de Marshall por lo que fue fácil para él encontrar la secuencia ganadora.

Pero debe jugar con suma energía para aprovechar esa ventaja de tipo temporal. Por ello jugó la inesperada 1.♔g6!! y la lucha está decidida: 1...hxg6 2.♖h3++; 1...fxg6 2.♗xg6+! hxg6 3.♖h3++; 1...♖g8 2.♔xh7+!

Vemos como por medio de una necesaria "asociación de ideas" se puede aprender a realizar este tipo de combinaciones. Por ello es imprescindible, para subir de juego, acumular un sinfín de temas tácticos.

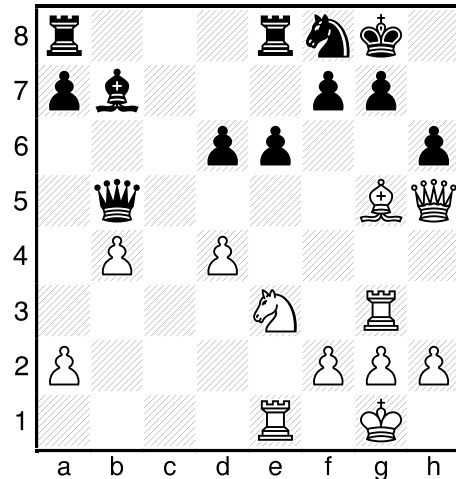
Veamos ahora un breve test de cultura ajedrecística: ¿Puede el lector decir quienes fueron los jugadores y en dónde y cuándo se jugó la siguiente posición? ¿Sabe (sin analizar la posición) cuál fue la jugada ganadora?

**Alekhine - Supico
Amsterdam, 1933**



Juegan las blancas

Alekhine dispone de gran superioridad posicional por sus piezas más activas.



Juegan las blancas

El gran jugador yucateco Carlos Torre (el mejor ajedrecista mexicano de la historia) derrotó al excampeón mundial Lasker en Moscú 1925, con una brillante secuencia táctica: 1.♗f6!! (con éste sacrificio temporal de dama se crea un ataque doble al despejar la columna g

para la torre y aprovecha el motivo táctico de la falta de protección de la dama negra en **b5**) **1...♖xh5** (Lasker no tiene más que entrar en la línea principal de la secuencia) **2.♖xg7+ ♕h8 3.♖xf7+ ♕g8 4. ♖g7+ ♕h8 5.♖xb7+** (antes de recuperar su dama, el blanco gana material arrasando con la segunda línea negra) **5...♕g8 6.♖g7+ ♕h8 7.♖g5+ ♕h7 8.♖xh5 ♕g6** (Lasker recupera la pieza, pero quedará con varios peones de menos y por ello, una posición sin esperanzas) **9.♖h3 ♕xf6 10.♖xh6+ ♕g5 11.♖h3** y las negras deciden rendirse. Se realizó una curiosa serie de jaques, conocida como “el molino” o “la lanzadera”, que combina al máximo la acción del alfil y la torre.

Otro aspecto fundamental en lo que se refiere a la cultura ajedrecística se entiende por **TEORÍA**: es decir, todo conocimiento ya analizado y difundido por los maestros del pasado y del presente en varios tipos de publicaciones como revistas, libros especializados, colección de partidas, etcétera.

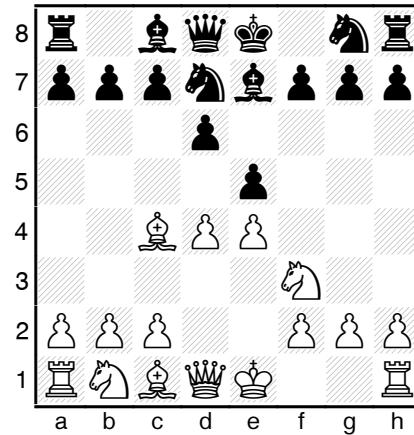
Esto facilita mucho la labor del jugador ya que no debe “descubrir” por si mismo cada problema que se le presenta, puede aprovechar así la experiencia y el análisis de otros. Esto significa que el arduo trabajo previo a la partida es condición básica para alcanzar buenos resultados, sin descuidar la aportación creativa que podemos realizar, al aceptar o no el análisis teórico y contribuir de manera constante con nuestras propias ideas.

Consideremos que la teoría en el ajedrez, ya sea en aperturas o finales, puede dividirse en dos tipos: la ya demostrada y aceptada (lo ya sabido) y

la que está todavía en proceso de discusión.

Daremos unos ejemplos:

Después de **1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 ♘d7 4.♗c4** se sabe que la jugada natural **4...♗e7??**



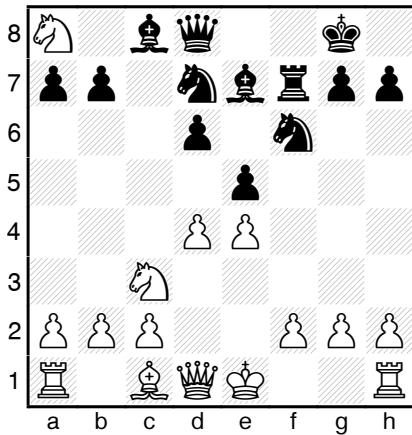
Juegan las blancas

Es un error grave ya que sigue **5.dxe5!**. Las negras tienen problemas serios, **5...dxe5? 6.♖d5!** gana por el ataque sobre el punto f7 (si **6...♘h6 7.♗xh6**) y si **5...♘xe5 6.♘xe5 dxe5 7.♖h5!** con doble ataque sobre f7 y e5.

Por lo tanto, la respuesta teórica y correcta es **4...c6!** y las negras seguirán el desarrollo de piezas primero en el orden adecuado: **...♗e7** seguido de **...♘f6** y enroque. Aprecie como también sería un error jugar la prematura **4...♘f6?** ya que permite el fuerte salto **5.♘g5!** y las negras deben entregar un peón con **5...d5**. Todo lo anterior entra en las llamadas celadas de aperturas, que se deben conocer muy bien (en especial las de nuestro repertorio) para evitar caer en una de ellas o bien para sorprender a nuestros rivales. El sencillo

ejemplo anterior es un conocimiento ya aceptado y que no merece gran discusión. Veamos el siguiente y apréciese la diferencia:

También de la defensa Philidor: **1.e4 e5**
2.♘f3 d6 **3.d4 ♘f6** (esta es otra variante teórica) **4.♘c3 ♗bd7** **5.♗c4**
♗e7 **6.♘g5 O-O** **7.♗xf7!?**
 (interesante y aguda jugada) **7...♖xf7**
8.♗e6 ♖e8 **9.♗xc7 ♗d8** **10.♗xa8**



En esta posición teórica, donde las blancas tienen ventaja material a cambio de la ventaja de desarrollo de las negras, los analistas no están todos de acuerdo: algunos consideran superior la posición de las blancas, otros la de las negras y otros más consideran la situación equilibrada.

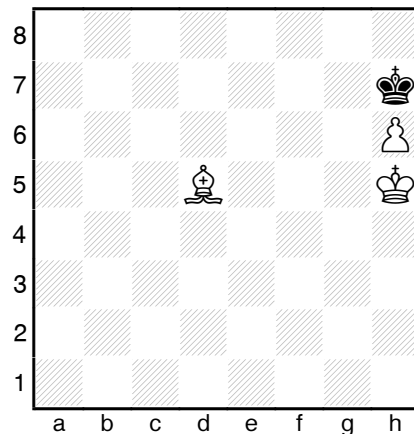
En conclusión, es una posición cuya conclusión final está todavía en proceso de discusión a través de las partidas de los grandes maestros. Se deben valorar diversas consideraciones: el material, la ventaja de desarrollo, la seguridad de los reyes, las posibilidades de ataque de ambos bandos, etcétera, sólo mediante un continuo esfuerzo analítico concreto se llegará a valorar de manera más clara.

Las posiciones de valoración confusa y no definidas se deben practicar, experimentando nuestras propias ideas para desarrollar el arte del análisis.

Es natural, desde luego, que el que juega esta variante aprovechará los análisis de los expertos (conociendo y analizando las partidas de los expertos), para tener ventaja en la comprensión de la posición sobre sus rivales. Estos dos tipos de teoría las encontrarán en todas las aperturas y defensas.

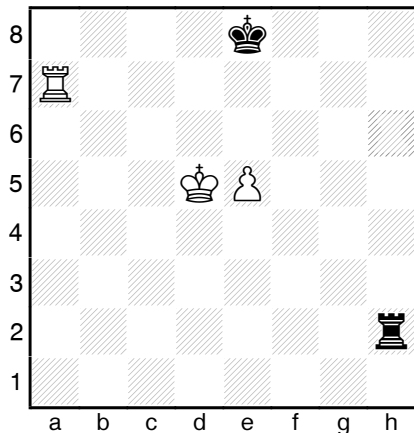
Para perfeccionar nuestro repertorio debemos de conocerlas de manera profunda.

Con respecto al final de juego la situación es algo distinta, ya que la valoración de las posiciones teóricas puede ser demostrada de manera más precisa incluso de forma exacta, "matemática". Veamos los siguientes finales teóricos:



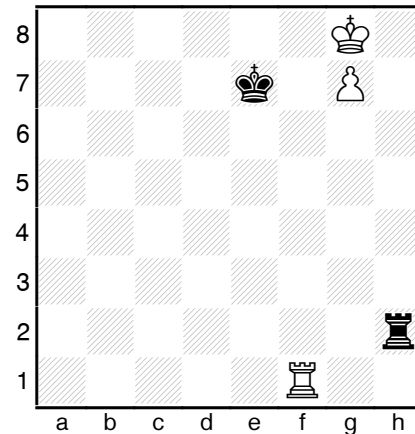
Esta es una conocida posición de tablas teóricas y una de las pocas excepciones en el que un bando con peón y pieza de ventaja no logra ganar. El motivo es que el alfil no domina la casilla de coronación del peón. Una

variante podría ser: **1. ♖g5 ♗h8 2. ♘e4** (si **2. ♖g6** es tablas por ahogado) **2... ♖g8 3. ♖g6 ♗h8** y las blancas no pueden progresar, ya que no logran desalojar al rey negro de "h8". Si el alfil blanco fuese de cuadros negros la victoria sería inmediata como el lector podrá fácilmente comprobar.



Juegan las negras

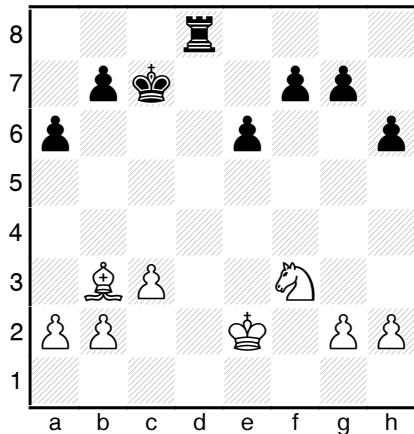
Esta es la llamada posición Philidor, una posición clave para la teoría de los finales de torre. Solo existe un método para lograr el empate. Si las negras no lo conocen y juegan por ejemplo **1... ♖d2+?** pierden luego de **2. ♗e6** (amenazando **3. ♖a8+**) **2... ♖d8 3. ♖h7!** ganando. Otra jugada errónea sería **1... ♖h5? 2. ♗d6! ♖h6+ e6** seguido del jaque en a8. Sin embargo, las negras se logran salvar con **1... ♖h6!** (con la torre en la 3ª línea se evita el paso del rey a la sexta línea) **2. e6 ♖h1! 3. ♗d6 ♖d1+y** ahora que el peón avanzó siguen los jaques por atrás. Las blancas no pueden progresar y hacer valer el peón de ventaja.



Juegan las blancas

Ahora tenemos la posición Lucena de los finales de torre. Las blancas, después de avanzar su peón hasta la 7ª fila consiguen la victoria mediante una maniobra típica: **1. ♖e1+** (este jaque es con la idea de alejar al rey negro de la columna "f" por la que el monarca blanco podrá salir de la casilla g8) **1... ♗d7** (si **1... ♗f6 2. ♗f8** seguido de la coronación del peón) **2. ♖e4! ♖h1 3. ♗f7 ♖f1+ 4. ♗g6 ♖g1+ 5. ♗f6 ♖f1+ 6. ♗g5 ♖g1+ 7. ♖g4!** (se percibe la razón de la segunda jugada blanca; las negras ya no pueden evitar la transformación del peón en dama)

Por lo anterior, es evidente que para jugar correctamente la última fase del juego se debe conocer a profundidad la teoría general de los finales (un campo del ajedrez inmenso y fascinante) empezando con la de los peones. Más adelante en este manual se estudiarán las posiciones y conceptos básicos del final de peones y reyes.



En cambio, la posición anterior es de otro tipo. Las blancas tienen dos piezas menores a cambio de una torre y peón de las negras. Estas tienen una clara mayoría de peones (4 contra 2) en el flanco de rey a cambio de la ligera mayoría (3 contra 2) de las blancas en el ala de dama.

Es difícil decir de manera contundente quién tiene ventaja y si es definitiva. Sólo con la práctica y el análisis de este final se podrá saber la valoración final, pero siempre de manera relativa y abierta a nuevas posibilidades. Las jugadas de ambos bandos se sustentan en principios lógicos y en un cálculo correcto. Cuando se simplifique más la posición entrarán en juego los conocimientos teóricos de los rivales y entonces la valoración se hará más certera. La posición anterior es sólo un ejemplo de final práctico, que podemos encontrar en cada partida.

Lo fundamental es aprender, comprender y aplicar todos los métodos y temas típicos de ataque y defensa del final de juego.

3.4 SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Con el fin de que al alumno obtenga una mayor comprensión de la importancia de poseer una amplia cultura ajedrecística el entrenador deberá:

1) Coleccionar una abundante selección de partidas clásicas, agrupadas por los principales temas estratégicos y tácticos, de preferencia con comentarios de renombrados analistas. Estas partidas podrán ser enseñadas a los alumnos de manera sistemática (primero sin los análisis para que estos realicen el esfuerzo de comentarlas por sí mismos) Obsérvese la importancia de conocer a fondo la historia del ajedrez y sus jugadores más relevantes para poder realizar una adecuada búsqueda de partidas en libros y bases de datos.

2) Recabar una amplia selección de didácticas posiciones (tanto teóricas como prácticas) de aperturas y de finales del mismo tipo que las mostradas en las páginas precedentes que servirán de útiles ejercicios analíticos al alumno.

CAPÍTULO 4

LA TÁCTICA

SECCIÓN	CONTENIDO
4.1	Introducción
4.2	El cálculo de variantes
4.3	Los temas combinativos más importantes
4.4	Partidas de ataque al rey
4.5	Sugerencias didácticas

SICCED

Manual para el Entrenador
Nivel 2

LA TÁCTICA

OBJETIVO

Conocer todo lo relativo a la táctica del ajedrez.

INSTRUCCIONES

Al término del capítulo usted estará capacitado para:

- ✓ Identificar la táctica en el ajedrez
- ✓ Conocer conceptos del cálculo de variantes
- ✓ Analizar partidas de ataque al rey

4.1 INTRODUCCIÓN

En éste capítulo se estudiará lo relativo a la táctica en ajedrez, primero explicaremos importantes conceptos acerca del cálculo de variantes, seguiremos con los temas combinativos más comunes y para finalizar, analizaremos didácticas partidas de ataque al rey.

4.2 EI CÁLCULO DE VARIANTES

Calcular jugadas mentalmente y poder visualizar correctamente las posiciones resultantes es el primer paso para desarrollar el adecuado “lenguaje” ajedrecístico. Desde luego, se debe empezar con secuencias sencillas, donde la solución es encontrar mates o capturas de piezas en una o dos jugadas. Con práctica, la mente se va acostumbrando a poder “mover” las piezas y a saber valorar las posiciones finales de cada variante de manera cada vez más eficiente. Esto equivale, en un sentido ajedrecístico, a “leer el futuro” de una partida y que nuestras decisiones inmediatas posean un buen sustento para evitar así desagradables sorpresas cuando la posición analizada de forma mental la tengamos presente en el tablero.

Explicaremos, antes que nada, que se entiende por el término **combinación**, ya que es un concepto de gran importancia en el ajedrez. Ha sido definido de diversos modos, pero en esencia puede reducirse a lo siguiente:

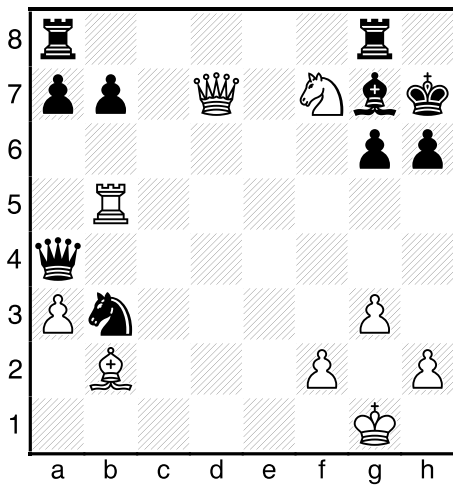
“La combinación en ajedrez es una variante con sacrificio de piezas, con un propósito definido, con temas y motivos característicos”.

Es decir, es una serie de jugadas con un fin determinado que encierran alguna entrega de material. Entendemos por temas tácticos o combinativos los medios y métodos con

los cuales realizamos cada combinación y los motivos son las peculiaridades de cada posición que permiten dicha secuencia de jugadas.

El lector se preguntará: ¿Cuál es la forma ideal de mejorar el aspecto táctico de nuestro juego? ¿Cómo podemos aprender a calcular jugadas con rapidez y precisión?

Importantes entrenadores del ajedrez a través de muchos años han estudiado esta cuestión y afirman que el método ideal es a base de resolver continuamente y de manera sistemática una gran cantidad de ejemplos de posiciones tácticas. Así, el estudioso del ajedrez adquiere el hábito y el reto de pensar de manera objetiva e independiente y aprender incontables situaciones que se pueden presentar o que pueden ser semejantes en sus propias partidas. Sólo adquiriendo una amplia **cultura ajedrecística**, estudiando las partidas y posiciones ejemplares de los grandes maestros del pasado y del presente (el legado de los clásicos) es posible afrontar la lucha ajedrecística a un nivel cada vez más elevado. Veamos el siguiente ejemplo donde encontraremos algunos conceptos tácticos importantes:



Juegan las blancas

Una original combinación ocurrió en la partida de Parr contra Wheatcroft en La Haya, 1968. Las blancas tienen una torre de menos pero la mayor movilidad de sus piezas y la expuesta situación del rey negro les da la **compensación** necesaria. Al tener el turno de juego poseen la **iniciativa**: **1.♖h5!!** (se descubre un ataque a la dama negra que se encuentra sin defensa) **1...♚xd7** (el blanco también tenía la **amenaza**

**2.♖xh6+ ♜xh6 3.♘g5+ ♚h8 4.♚h7++)
2.♘g5+! ♚h8 3.♖xh6++.**

La pregunta clave es: ¿cómo descubrió el blanco la combinación? ¿Cuáles fueron sus procesos mentales?

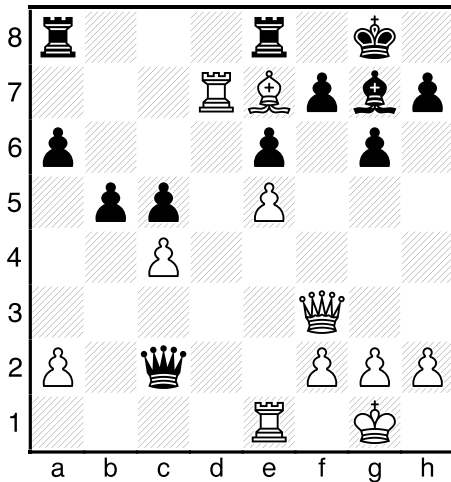
El punto de partida es el **esfuerzo mental** necesario para encontrar jugadas inesperadas, originales en el todo el transcurso del juego. Al descubrir los **temas y motivos combinativos** y las posibles **imágenes de mate** el jugador pasa al cálculo metódico de jugadas, es decir, comienza a formar un ordenado y preciso árbol de variantes.

4.3 LOS TEMAS COMBINATIVOS MÁS IMPORTANTES

Explicaremos los temas tácticos más frecuentes y un ejemplo correspondiente.

EL ATAQUE DOBLE

Este importante elemento táctico consiste, como su nombre lo indica, en la ejecución simultánea de dos (y en ocasiones más) amenazas serias contra el bando rival que no pueden ser contrarrestadas a la vez. El ataque doble suele producirse al aprovecharse las debilidades tácticas del enemigo, como pueden ser las piezas sin protección, la situación expuesta del rey o algunas casillas o líneas claves desprotegidas, es decir, los motivos tácticos esenciales de determinada posición.



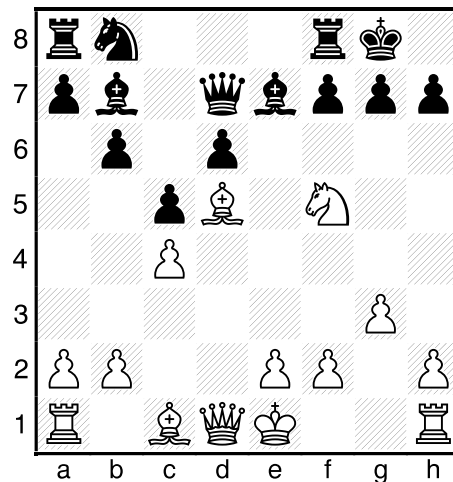
Juegan las blancas

Las blancas realizan un ataque doble con la inesperada **1. ♖d8!!** (jugada de interceptación y despeje de líneas). Se amenaza ahora llegar al mate con **2. ♜xf7+** y también la captura de la torre de **a8** que ha quedado indefensa por lo que las negras se rindieron. Esto ocurrió en la partida por correspondencia que jugaron Dunhaupt vs. Kunert en 1952.

DESVIACIÓN

La desviación es una importante y muy común arma táctica que consiste en forzar a una pieza rival a dejar su posición actual, dando a nuestras piezas el acceso a casillas o líneas decisivas.

Este tema puede presentarse en diversas formas: nos encontramos la desviación por intercambio de piezas, mediante una clavada, por amenaza contra una pieza, desviación por jaque, entre las más frecuentes.

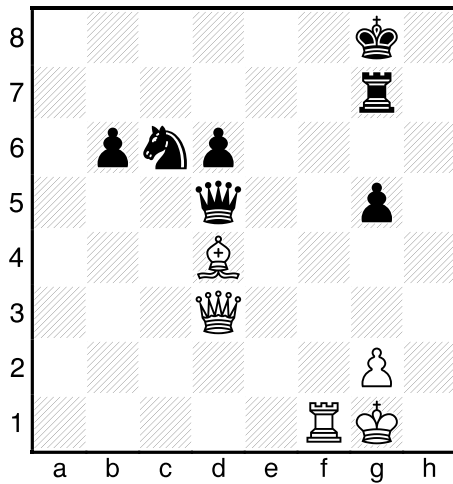


Juegan las blancas

Veamos ahora el tema de desviación por amenaza contra una pieza. En la partida entre Alexander y Cordingley jugada en Inglaterra en 1947. Las blancas ganaron con **1. ♖xb7!** ♜xb7 **2. ♜d5!!** y las negras pierden una pieza ya que si **2... ♜xd5** **3. ♘xe7+ ♔h8** **4. ♘xd5**. No es posible jugar **2... ♘c6** por **3. ♜xc6!** ni **2... ♜d7** **3. ♘xe7+ ♜xe7** **4. ♜xa8**. El motivo principal de esta combinación es el ataque del caballo de **f5** sobre el alfil negro de **e7** y esto sugiere desviar a la pieza que está sobrecargada en su defensa, la dama negra.

ATRACCIÓN

La atracción es un frecuente elemento táctico que consiste en atraer a una pieza rival (por lo común el rey) a una casilla en particular, donde quedará expuesta o permitirá una secuencia de jugadas favorable. El tema de atracción tiene una gran semejanza con el de desviación y se presenta, por lo general, relacionado con otros temas combinativos.



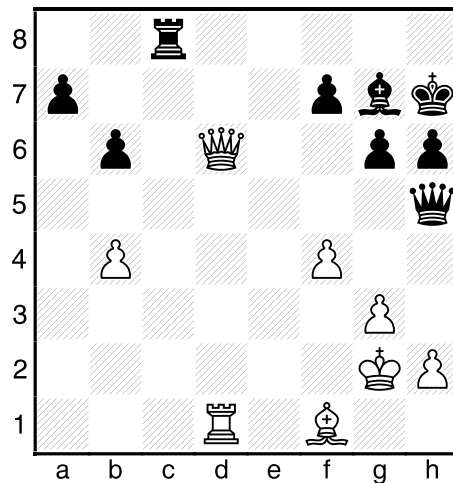
Juegan las blancas

La última jugada de las negras fue ♞c6 (se encontraba en e7) que resultó un error decisivo, ya que deja sin protección a la dama. La clavada del alfil blanco es sólo aparente por lo que las blancas encontraron una secuencia contundente: $1.\text{♖f8+!!}$ que atrae al rey rival a una casilla negra, $1...\text{♞xf8}$ $2.\text{♘g7+}$ (con jaque y dejando atacada la dama negra) $2...\text{♞xg7}$ $3.\text{♙xd5}$ quedando con gran ventaja material. Esto sucedió en la partida jugada entre Stanciu y Drimer, Bucarest, 1969.

LA CLAVADA

La clavada es uno de los temas tácticos más comunes en el ajedrez. Consiste en el ataque a una pieza que dejaría, en caso de moverse, desprotegida otra de mayor valor. Si esta pieza es el rey, resulta en una clavada absoluta y por tanto, la inmovilización sería total.

Existen, además, las clavadas relativas, que involucran a todas las piezas a excepción del rey. Esta situación, que neutraliza la acción de la pieza clavada, puede conducir a su captura o dar acceso a las piezas del enemigo a casillas o líneas vitales.



Juegan las negras

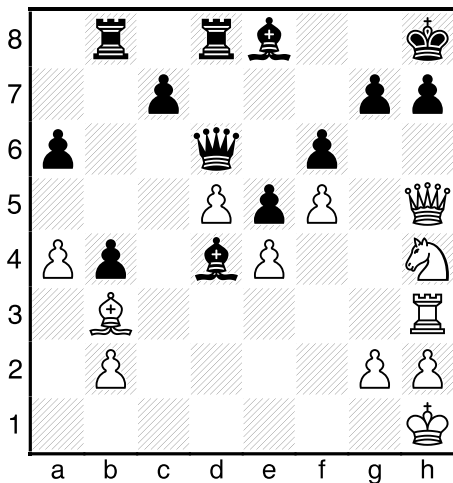
Las negras vencen mediante una clavada "en cruz": $1...\text{♖c2+}$ $2.\text{♖d2}$ (si $2.\text{♙g1}$ ♞xh2++) $2...\text{♞d1!!}$ y se presenta un curioso ataque doble contra la torre de d2 especulando con el tema de la clavada. Las blancas deben jugar $3.\text{♖xc2}$ pero después de $3...\text{♞xd6}$ quedan con decisiva desventaja material.

ATAQUE A LA DESCUBIERTA

El ataque a la descubierta es un arma táctica especialmente poderosa. Se puede subdividir para su mejor comprensión en:

1) jaque a la descubierta: una pieza, al moverse, descubre la acción de otra del mismo bando que da jaque, por lo que su fuerza se multiplica ya que el rival debe contrarrestar antes que nada, el jaque a su rey. Es frecuente que el jaque a la descubierta sea también un jaque doble.

2) ataque a la descubierta: donde una pieza libera la acción de otra y entre ambas realizan, en muchos casos, un eficaz ataque doble contra las piezas del enemigo.



Juegan las blancas

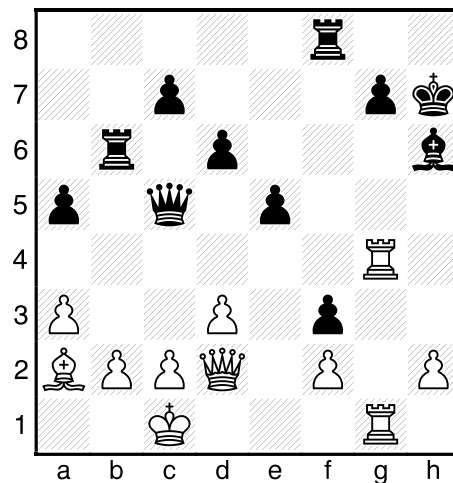
El maestro alemán Ahues se enfrentó a un aficionado en una sesión de simultáneas en Berlín, 1932 y realizó una bella combinación que contiene dos jaques a la descubierta (el segundo de ellos mortal) intercalados por un sacrificio de desviación: **1. ♖xh7+!! ♜xh7 2. ♘g6+ ♚g8 3. ♖h8+ ♚f7**

4. ♖f8+!! (con el objeto de liberar la acción del alfil) **4... ♜xf8 5. d6++**

DESTRUCCIÓN DE LA DEFENSA

Un arma táctica de gran poder es la eliminación directa de la pieza que controla líneas o casillas importantes y tiene alguna función defensiva trascendente.

Tiene mucha semejanza con el tema de desviación, pero en este caso, la pieza contraria es capturada y no desviada. Desde luego, las secuencias de jugadas más meritorias son las que contienen algún sacrificio de material como se verá a continuación.



Juegan las blancas

La última jugada de las negras fue el avance del peón a **f3**. Aunque parece un fuerte movimiento, resultó el error decisivo en la partida entre K. Richter contra un aficionado en 1939.

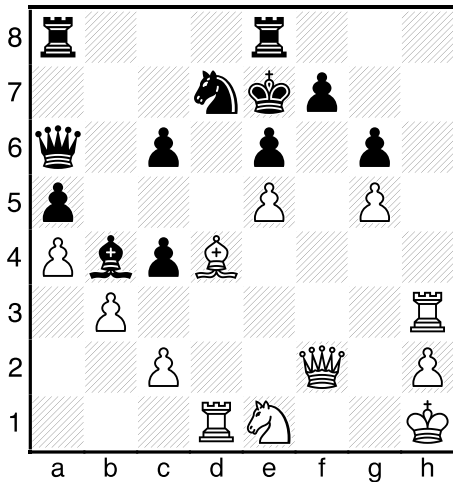
Las blancas aprovechan el dominio de la columna **g** con sus torres para lanzar un ataque contundente: **1. ♖xh6+!!** (capturando la pieza que defiende el punto crítico **g7**) **1... ♜gxh6** (si **1... ♜xh6**

2.♖h4++) 2.♖g7+, ♔h8 3.♗g8! (la jugada clave de la combinación; se amenaza mate en h7) 3...♗xg8 4.♗xg8+, ♔h7 5.♖1g7++.

DESPEJE DE CASILLAS O LÍNEAS

En ocasiones, una pieza impide el paso de otras del mismo bando a una casilla o línea donde tendría gran efecto. En este caso, es necesario “ceder el paso”, muchas veces sin detenerse en sacrificios.

Existen una gran variedad de combinaciones basadas en el tema del despeje de líneas: muchas veces se debe desocupar una casilla para que otra la ocupe con mayor impacto, en otras se debe permitir el paso por columnas, filas o diagonales. El objetivo que se consigue mediante este tema táctico es que las piezas desplieguen su máxima actividad



Juegan las blancas

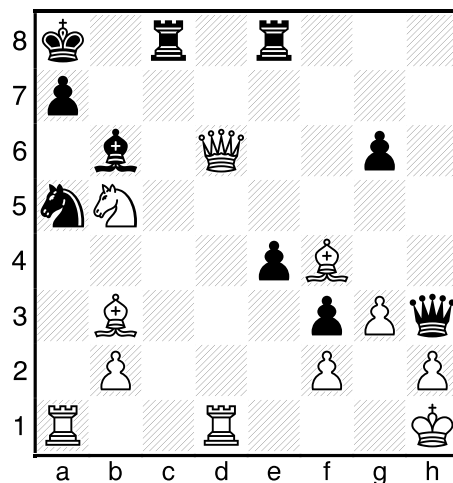
Las blancas realizan una combinación de mate cuya idea es despejar la columna d e impedir el paso del rey negro: 1.♖f6+!!, ♗xf6 2.♗c5+! (el

sacrificio de despeje de líneas) 2...♗xc5 3.gxf6+, ♔f8 4. ♖h8++. (Vladimirov - Haritonov, Alma Ata, 1977). Hay que hacer notar la importancia del orden de jugadas ya que dar el jaque de alfil primero no era adecuado por la retirada del rey a d8.

EL BLOQUEO

El objetivo de este recurso táctico consiste en forzar a una pieza rival a ocupar una casilla que resulta perjudicial. Es una forma eficaz de destruir la coordinación de las fuerzas contrarias y limitar su movimiento, quitándole acceso a casillas o líneas vitales.

Este tema táctico se puede presentar de diversas formas, pero las más comunes las encontramos cuando se obliga a obstruir los cuadros de escape al rey rival o restringiendo las posibilidades defensivas al enemigo con sus mismas fuerzas.



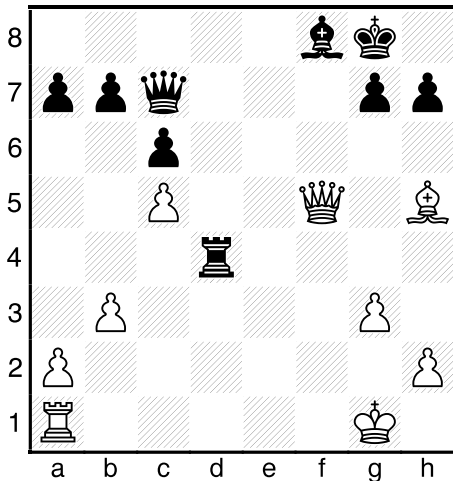
Juegan las blancas

(Moresi - Ferrarini Milán, 1972) En esta interesante posición, las negras amenazan mate en g2. La defensa

pasiva con 1.♖g1 sería un grave error por la secuencia 1...♔xh2+!! 2.♔xh2 ♖h8+ 3.♗h6, ♖xh6++. Sin embargo, en la posición del diagrama las blancas disponen de una sorprendente combinación de bloqueo: 1.♗d5+ ♗b7 2.♗b8+!! ♖xb8 3.♖xa7+! ♗xa7 4.♗c7++.

INTERCEPCIÓN DE LÍNEAS

Mediante este recurso táctico, la conexión entre dos o más piezas del oponente es obstruida, impidiendo el acceso a una casilla o línea vital. Este tema (también conocido como obstrucción) es una forma muy poderosa de destruir la coordinación entre las piezas rivales, lo que puede dar a nuestras piezas el paso libre a puntos claves.



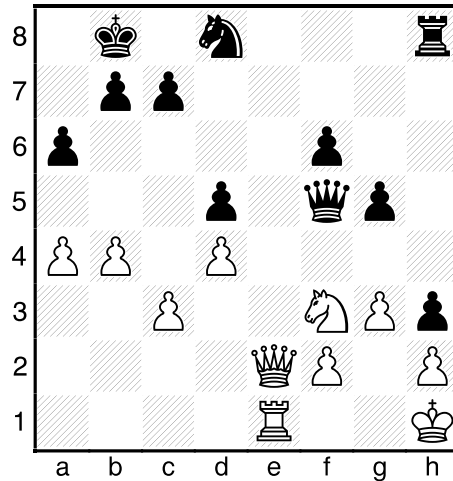
Juegan las blancas

Reti - Bogoljubov (Nueva York, 1924). El renombrado jugador y pedagogo checo Ricardo Reti realizó una elegante secuencia que contiene el tema de obstrucción en dos momentos clave de la combinación: 1.♖f1 ♖d8 (si 1...♗e7

2.♗f7+ ♔h8 3.♗d5! evitando el regreso de la torre negra a su primera línea, ganando por tanto el alfil de f8) 2.♗f7+ ♔h8 3.♗e8!, (ahora se obstruye la primera línea negra) 3...♖xe8 (o 3...♗xc5 4.♗xc5 ♖xe8 5.♖f8+) 4.♗xf8+! ♖xf8 5.♖xf8++.

SOBRECARGA DE PIEZAS

En ocasiones, una pieza tiene la misión de proteger uno o más puntos clave de defensa (ya sea casillas o líneas vitales o bien defender alguna pieza). En tal situación, es común que se encuentre sobrecargada por tener demasiadas funciones y no las pueda cumplir todas de manera adecuada, lo que puede ser aprovechado por el rival. Como se verá a continuación, éste es un motivo táctico que se relaciona en forma estrecha con varios temas, en especial con el de desviación.



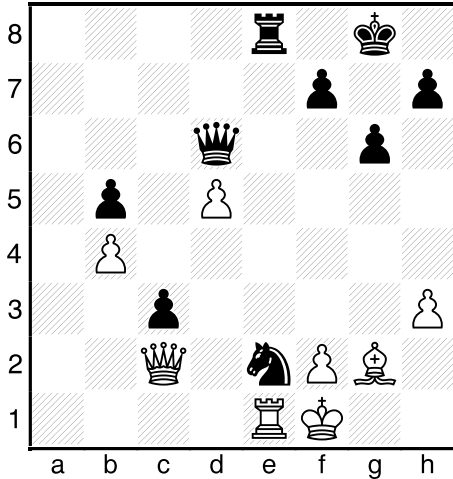
Juegan las negras

Opcenski - Alekhine (París, 1925). Mediante una sencilla combinación, el gran jugador ruso Alexander Alekhine

(ganó el campeonato del mundo en 1927 al vencer al cubano Capablanca) decidió la partida a su favor: **1...♖e8!** **2.♕d1** (la dama está sobrecargada en la defensa del caballo, cuya captura llevaría al mate) **2...♗xf3+!!** (Jugada de desviación que aprovecha la debilidad de la primera línea blanca) **3.♗xf3, ♖xe1++.**

EL PEÓN AVANZADO

Un peón muy avanzado (en la sexta o séptima línea) es común que dé motivo a un sinnúmero de combinaciones diversas. La amenaza de transformarse en una pieza de mayor valor, que da mayor impulso al ataque u otorga decisiva ventaja material, es apoyada con los temas tácticos que hemos visto anteriormente.



Juegan las negras

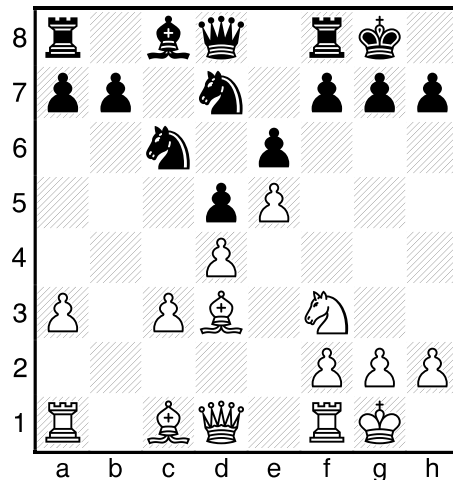
Veltmänder - Polugayevsky (Moscú, 1958). Las negras se percatan de que cambiando las piezas el peón de **c** se volverá imparables. Con base en esto, conciben una sencilla secuencia que les da el triunfo: **1...♘g3+!** **2.fxg3 ♗f6+** **3.♗f2** (para no perder la torre)

3...♖xe1+! (éste es el orden correcto del intercambio de piezas) **4.♕xe1 ♗xf2+** **5.♕xf2 c2** y gana.

ATAQUE AL REY ENROCADO

En los capítulos precedentes se han visto los temas tácticos más importantes. En éste y en las próximas secciones, en cambio, se presentan algunas situaciones frecuentes y que el ajedrecista debe dominar. Empecemos con algunos ejemplos donde se muestran los sacrificios típicos contra el rey enrocado, y cuyo objetivo final es la destrucción de sus defensas.

Deberá identificar en cada posición aquellos temas y motivos tácticos que hacen posible las secuencias combinativas.



Juegan las blancas

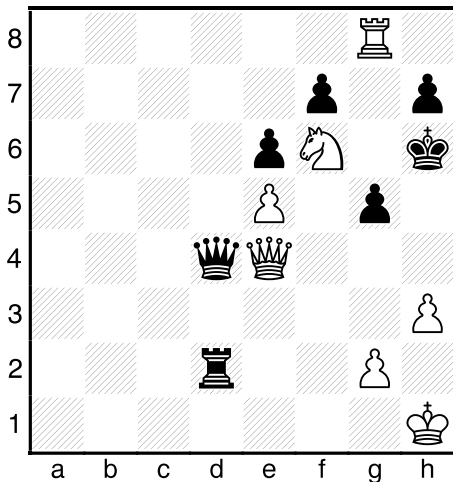
Los factores posicionales que le dan ventaja al blanco son: mayor espacio central, mejor desarrollo de sus piezas y el rey negro inseguro por la falta de piezas en su defensa. Esto motiva un típico mecanismo de ataque contra el

enroque que se ha vuelto clásico:
1. ♖xh7+! ♜xh7 2. ♘g5+ ♚g6 (si
 2... ♙g8 se gana con 3. ♙h5 ♜e8
 4. ♙xf7+ ♜h8 5. ♙h5+ ♜g8 6. ♙h7+
 ♜f8 7. ♙h8+ ♜e7 8. ♙xg7++) **3. h4!**
 ♜h8 (se amenazaba 4. h5+, ♜h6
 6. ♘xf7+) **4. h5+! ♜xh5 5. ♙d3+ f5**
6. exf6+ ♜xf6 7. ♙f3+ ♜e7 8. ♙f7+
♜d6 9. ♙xh5 con ventaja decisiva.

COMBINACIONES DE TABLAS

La táctica no sólo sirve para decidir favorablemente las partidas; la utilizamos también para salvarlas. Considerando los temas tácticos estudiados con anterioridad, se presentan a continuación las situaciones de empate más frecuentes como son el ahogado, el jaque perpetuo, entre otros.

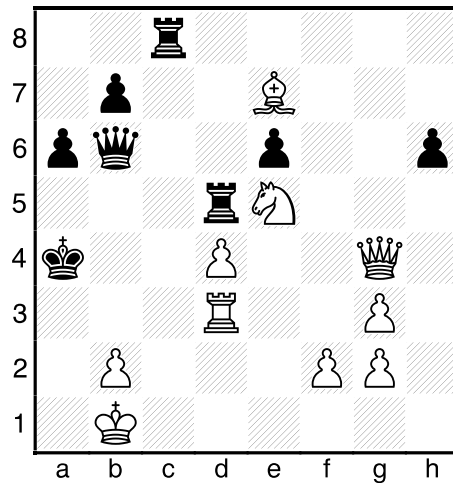
Es indispensable conocer a profundidad estos temas de combinación para lograr el ansiado empate aún en posiciones aparentemente desesperadas.



Juegan las negras

Gogolev - Varshavsky (Aluksne, 1967).
 La última jugada blanca (1. ♙e4)

pretende forzar el cambio de damas gracias a la amenaza de mate sobre h7. No obstante, las negras hallan una original combinación de ahogado que les garantiza el empate: **1... ♜d1+ 2. ♜h2 ♙g1+ 3. ♜g3 ♜d3+! 4. ♙xd3 ♙e3+!! 5. ♙xe3** y tablas. Mediante el sacrificio de dama en su cuarta jugada, las negras consiguieron dejar clavado su peón de g y así inmovilizar todas sus piezas.



Juegan las negras

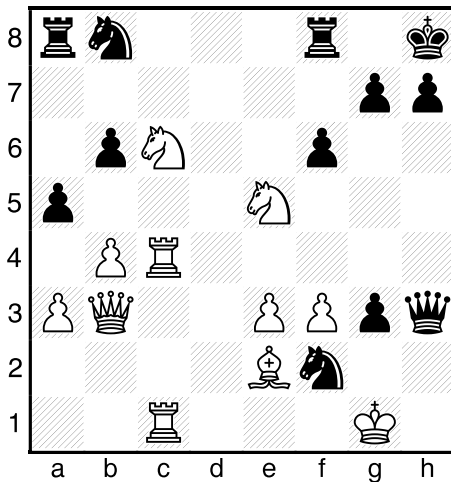
En la posición anterior, jugada entre dos aficionados en Bombay, 1959, las blancas amenazan jaques decisivos en **d1** y en **a3**, por lo que la derrota del negro parece inminente. Sin embargo, veamos cómo consiguieron las tablas por jaque perpetuo de forma brillante: **1... ♙xb2+!! 2. ♜xb2, ♜b5+ 3. ♜a2 ♜c2+ 4. ♜a1 ♜c1+** y los jaques continuos en **c1** y **c2** son inevitables.

COMBINANDO LOS TEMAS TÁCTICOS

Hemos visto ya los temas tácticos más importantes en forma separada para facilitar su comprensión. Sin embargo, en la partida real todos estos temas y

motivos se encuentran, por lo común, relacionados y deben combinarse en forma adecuada y armoniosa.

Las partidas más meritorias y memorables contienen complejas series de jugadas de ataque, defensa, sacrificios, maniobras, contraataque, etcétera. Se percatará el lector que al no mencionar el tema táctico del ejercicio se incrementa su dificultad de resolución, pero así se simula de mejor manera la situación real del ajedrecista.



Juegan las blancas

Del libro del jugador sirio Philip Stamma (1737): **1. ♖h4!** (evita el mate en h1, despeja la diagonal a2-g8 para la dama, desvía a la dama negra del control de c8 y amenaza mate en una jugada con 2. ♘g6+) **1... ♚xh4 2. ♚g8+!!** (al atraer al rey a g8 las blancas logran meter en juego sus restantes piezas) **2... ♚xg8 (si 2... ♖xg8 3. ♘f7++) 3. ♘e7+** (despeja la columna c para la torre blanca) **3... ♚h8 4. ♘f7+!** (desvía la torre de la 1ª línea) **4... ♖xf7 5. ♖c8+ ♖f8 6. ♖xf8++.**

4.4 PARTIDAS DE ATAQUE AL REY

Las partidas que contienen como tema principal el ataque al rey enemigo son especialmente instructivas ya que en ellas se desarrollan importantes temas estratégicos y tácticos que el estudioso debe aprender y aplicar en sus partidas. A continuación se muestran tres juegos comenzando con la victoria de Pillsbury en una apertura de peón de dama donde realiza un ataque ejemplar.

BLANCAS: Pillsbury, Harry N.
NEGRAS: Marco, Georg
París, 1900
Gambito de dama

1.d4	d5
2.c4	e6
3. ♘c3	♘f6
4. ♗g5	♗e7
5.e3	O-O
6. ♘f3	b6
7. ♗d3	♗b7
8.cxd5	exd5
9. ♘e5!	

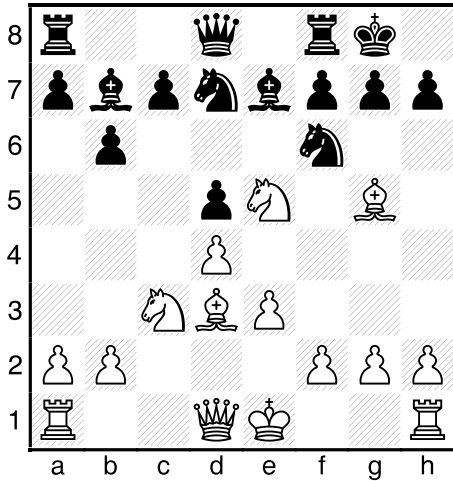
Esta jugada inicia un esquema de ataque temático contra el rey negro.

Otra plan interesante es 9. ♗xf6 ♗xf6 10.h4! con idea de preparar el enroque largo y lanzar los peones del flanco de rey al ataque.

9 ... ♘bd7

El norteamericano Harry Nelson Pillsbury (1872-1906) fue un notable jugador de ataque que buscaba la iniciativa a toda costa. Su muerte prematura, a los 34 años, le negó alcanzar mayores éxitos cuando era considerado el principal candidato a

retar por el campeonato mundial a Lasker.



10.f4!

Se fortalece el caballo centralizado. Si las negras lo capturan, las blancas abrirán la columna f para sus torres.

10 ... c5
11.O-O c4?

Esto crea una mayoría de peones negros en el flanco de dama pero al dejar de atacarlo, refuerza el centro del blanco. Mejor era crear contrajuego con 11...cxd4 12.exd4 ♞e4, aunque el blanco mantiene una posición preferible.

12.♗c2 a6
13.♕f3!

Cuando se ataca se deben activar las piezas al máximo, en especial las piezas mayores.

13 ... b5
14.♕h3!

La dama se coloca en una casilla ideal, apuntando hacia h7 y atacando al caballo negro de d7.

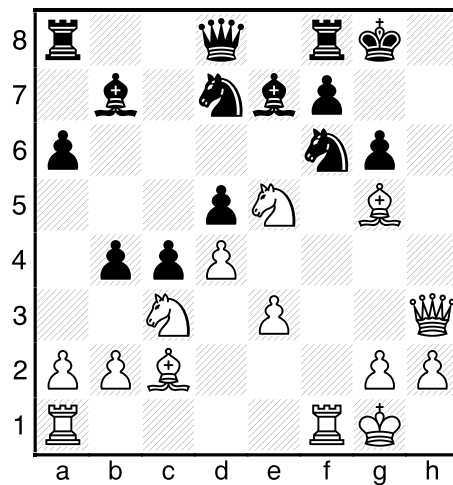
14 ... g6
15.f5!

Una ruptura típica en estas posiciones y que tiene dos objetivos: a) debilitar la estructura de peones del enroque negro b) abrir la columna f para las torres blancas.

15 ... b4
16.fxg6!

En caso de 16...bxc3, las blancas destruyen la defensa del punto h7 con 17.♖xf6 o 17..♗xf6 ganando.

16 ... hxg6



17.♕h4!!

¡Jugada de gran fineza! Las blancas obtienen un ataque decisivo mediante este temporal sacrificio de pieza.

17 ... bxc3
18.♗xd7!

Se recupera la pieza sacrificada manteniendo un fuerte ataque.

18 ... ♖xd7
19. ♖xf6!

Es importante para las blancas mantener su alfil de casillas negras y ceder la casilla f1 para la otra torre.

19 ... a5
20. ♖af1

Aunque esta jugada funciona no es la más contundente. Todavía mejor es 20. ♖xg6! fxg6 21. ♖xg6+ ♖f7 22. ♖h5! y gana de inmediato.

20 ... ♖a6

Tampoco era suficiente 20... ♖e8 por 21. ♖b6! ♖xg5 22. ♖xg5 ♖c6 23. ♖1f6! con ataque decisivo.

21. ♖xg6!

Pillsbury inicia una elegante combinación basada en la eliminación de las piezas de defensa del negro.

21 ... fxg6
22. ♖xf8+ ♖xf8
23. ♖xf8+

Al eliminar el último defensor del rey negro se logra la creación de imágenes de mate decisivas.

23 ... ♖xf8
24. ♖h8+ ♖f7
25. ♖h7+ Rinden

El negro abandonó, debido a las siguientes variantes:

a) 25... ♖e6 26. ♖xg6++;

b) 25... ♖e8 26. ♖g8++;
c) 25... ♖f8 26. ♖xd7

Veamos ahora a Alekhine, un gran jugador de ataque, utilizar sus peones para destruir el enroque enemigo.

BLANCAS: Alekhine, Alexander
NEGRAS: Marshall, Frank
Baden Baden, 1925
Defensa irregular

1.d4 d5
2.c4 ♖f6

Una defensa no recomendable por ceder al blanco el centro al no defender d5 con un peón.

3.cxd5 ♖xd5
4.e4

Es mejor dejar este avance para un poco más adelante y comenzar el desarrollo de piezas con 4. ♖f3.

4 ... ♖f6
5. ♖d3

Después de 5. ♖c3 e5! 6. ♖f3 (si 6.dxe5 ♖xd1 7. ♖xd1 ♖g4 recupera el peón con ventaja) 6...exd4 7. ♖xd4 ♖xd4 8. ♖b4 con buena posición del negro.

5 ... e5!

Buen sacrificio temporal de peón con lo que las negras logran equilibrar la posición.

6.dxe5 ♖g4
7. ♖f3

Es claro que 7.f4? sería un error por 7... ♖c5 8. ♖h3 ♖h4+ con fuerte ataque.

7... ♖c6
8. ♗g5!

Alekhine prefiere regresar el peón, ya que si 8. ♗f4? ♘b4! 9. ♗b5+ ♗d7! 10. ♗xd7 ♔xd7 11. ♔xd7+ ♕xd7 y las negras mantienen peligrosas amenazas.

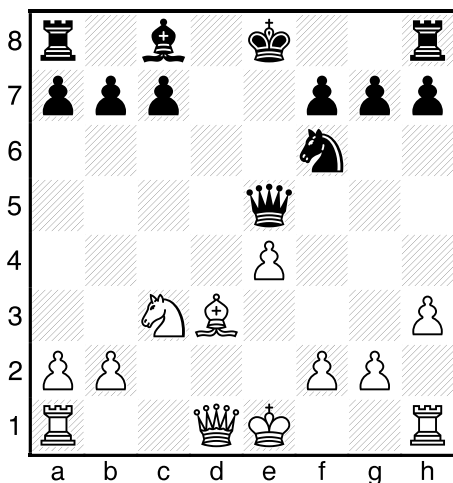
8... ♗e7
9. ♗xe7 ♔xe7
10. ♘c3 ♘ce5
11. ♘xe5 ♔xe5?

Era mejor 11. ♘xe5 12. 0-0 0-0 13. ♗e2 ♗e6 con un juego nivelado.

12. h3 ♗f6

Alexander Alekhine (1892-1946) conquistó el cetro mundial al vencer a Capablanca en 1927 y es considerado uno de los grandes jugadores de ataque de la historia del ajedrez.

Con su imaginativo estilo táctico siempre buscó mantener la iniciativa en todo momento. En esta partida logra una contundente victoria sobre un peligroso rival.



13. ♔d2!

La jugada natural 13. 0-0 permitiría asegurar a las negras la centralización de su dama con 13...g5! Alekhine pretende enrocar largo y aprovechar su mayoría de peones del flanco de rey para montar un fuerte ataque.

13... ♗d7
14. ♔e3!

Una fina jugada posicional que apunta hacia a7 para evitar el enroque largo del rival y que restringe los movimientos de la dama negra.

14... ♗c6

Mejor defensa era 14... ♔a5 (con idea de enrocar largo) a lo que podía seguir 15. ♗c4 0-0-0 16. 0-0! (16. ♗xf7? ♔hf8 17. ♗b3 ♘xe4!) con ligera ventaja blanca ya que en la lucha de enroques opuestos las blancas mantienen mejores perspectivas al poder aprovechar la columna c para el ataque.

15. 0-0-0 0-0
16. f4 ♔e6?

Marshall subestima el ataque blanco. Más posibilidades daba 16... ♔a5 17. e5 ♘d7 (pero no 17... ♘d5? 18. ♘xd5 ♗xd5 19. ♗xh7+! ♔xh7 20. ♔d3+ seguido de 21. ♔xd5) con objeto de detener el avance de peones blancos al atacar el peón de e5.

17. e5!

Alekhine comienza el ataque de peones centrales y abre la diagonal del alfil hacia h7. Es claro que la captura 17... ♗xg2 sería muy peligrosa para el

negro al abrir la columna **g** para las torres blancas.

17... ♖fe8
18.♖he1 ♖ad8?

Esta jugada pierde de manera forzada. Era mejor 18...♘d7, aunque el ataque del blanco sería prometedor tras 19.g4.

19.f5!

Al estar bien defendido el peón de **e5** se puede continuar con el avance central de peones.

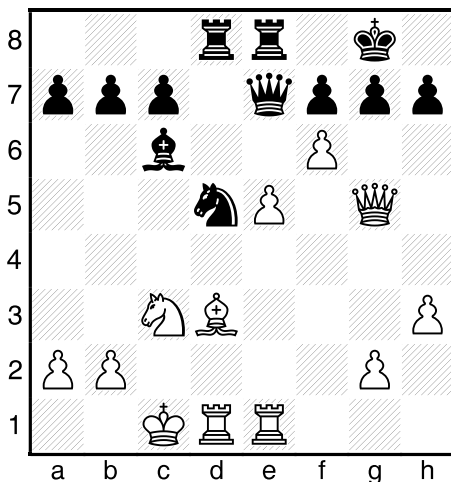
19... ♔e7
20.♕g5!

Alekhine traslada la dama al sector donde se ubica el rey enemigo y obliga al caballo negro a moverse.

20... ♞d5
21.f6!

Esta partida es un ejemplo modelo de ataque con los peones como armas letales contra el rey enemigo.

21... ♕f8



22. ♘c4!

Mediante este triple ataque sobre el caballo las blancas fuerzan la apertura de la columna **d** con efectos decisivos. Si las negras responden con 22...h6 pierden una pieza después de 23.fxg7.

22... ♞xc3
23.♖xd8 ♖xd8
24.fxg7!

Esta jugada intermedia es más fuerte que 24.e6 h6 25.exf7+ ♔h7 donde la ventaja blanca no es tan decisiva como en la partida.

24... ♞xa2+

Si 24...♔e8 viene 25.♘xf7+! ♔xf7 26.g8=♔+! ♔xg8 27.e6+ ♔f8 28.♖f1+

25. ♔b1!

Sería un grave error 25.♘xa2?, ♔c5+ y se salvan las negras.

25... ♔e8
26. e6!

Ahora era incorrecto 26.♘xf7? ♔xf7! 27.♔xd8+ ♔xg7 28.e6 ♔f5+! y las negras ya tienen contraajuego.

26... ♘e4+
27. ♔a1!

Aunque también es ganador 27.♖xe4 pero con la jugada elegida por Alekhine se evitan todos los jaques del oponente y con ello su posible contraataque.

27... f5

Tampoco salva la partida 27...fxe6
 28. ♖xe6+! ♔xe6 29. ♚xd8+ ♔xg7
 30. ♚d4+ seguido de 31. ♖xe4.

28. e7+ ♖d5
 29. ♚f6!

Con la mortal amenaza 30. ♚f8+

29 ... ♚f7
 30. e8♚+! Rinden

Marshall abandona debido a 30...♚xe8
 31. ♖xd5+ ♖xd5 32. ♖xe8 mate. Una
 enérgica partida de ataque conducida
 por el gran Alekhine.

En la siguiente partida el enérgico gran
 maestro ucraniano Effim Geller logra
 encontrar la refutación del sistema de
 apertura elegido por su rival.

BLANCAS: Geller, Effim
NEGRAS: Portisch, Lajos
Moscú , 1967
Apertura Española

1.e4 e5
 2. ♘f3 ♘c6
 3. ♖b5 a6
 4. ♖a4 ♘f6
 5.O-O ♖e7

El gran maestro húngaro Lajos Portisch,
 varias veces candidato al título mundial,
 elige la variante cerrada de la apertura
 española o Ruy López. La alternativa es
 5...♘xe4, entrando al sistema abierto.

6. ♖e1

Ahora se amenaza 7. ♖xc6 dxc6
 8. ♘xe5, haciendo necesaria la siguiente
 jugada negra.

6 ... b5
 7. ♖b3 O-O
 8.c3

Importante jugada que tiene dos
 objetivos: apoyar la creación de un
 fuerte centro de peones y darle al alfil
 una posible retirada en c2.

8 ... d6
 9.h3

En la Ruy López encontramos, como
 principal tema estratégico, la lucha
 central por las casillas d4 y e5. Con la
 jugada anterior se evita 9...♖g4
 clavando al caballo que ataca ambos
 puntos claves.

9 ... h6

Las negras han ensayado una gran
 variedad de sistemas defensivos contra
 el esquema de ataque blanco. Por
 ejemplo 9...♘a5 10. ♖c2 c5 11.d4
 ♚c7 (variante Tchigorin) o 9...♘b8
 10.d4 ♘bd7 (variante Breyer). La
 jugada elegida por Portisch tiene como
 fin evitar el molesto salto del caballo a
 g5 que atacaría, junto con el alfil de b3,
 al peón de f7.

10.d4 ♖e8
 11. ♘bd2 ♖f8
 12. ♘f1

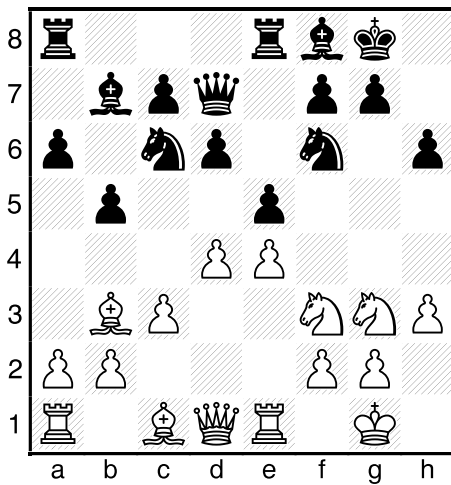
Geller realiza una maniobra típica que
 traslada el caballo de b1 a g3 donde
 defiende e4 y domina la casilla f5,
 importante punto de ataque contra el rey
 enemigo.

12 ... ♖b7

Las negras no pueden ganar un peón
 con 12...exd4 13.cxd4 ♘xe4? 14. ♖d5!
 y se pierde una pieza.

13. ♖g3 ♔d7?

Hasta ahora todo se había jugado muchas veces, pero con su última jugada Portisch ensaya un esquema defensivo nuevo que será refutado de manera magistral por el notable teórico y jugador de ataque el gran maestro ucraniano Effim Geller (1925-1998) La continuación correcta, y que se ha empleado anteriormente, es 13... ♘a5 14. ♙c2 ♘c4.



14. dx e5!

Por general es preferible mantener intacto el centro de peones pero en esta ocasión un recurso táctico justifica esta captura.

14 ... dx e5

La otra captura tampoco alivia la situación de las negras: 14... ♘xe5 15. ♘xe5 de5 16. ♔f3! y las blancas quedan con fuerte iniciativa por las amenazas 17. ♙xh6 y 17. ♘f5

15. ♘h5!

Esta es la ingeniosa idea de Geller que posiblemente se le escapó a Portisch en

su preparación casera. Se aprovecha la sobrecarga del caballo de f6 (que debe defender la dama en d7) para llevar más piezas al ataque.

15 ... ♔e7?

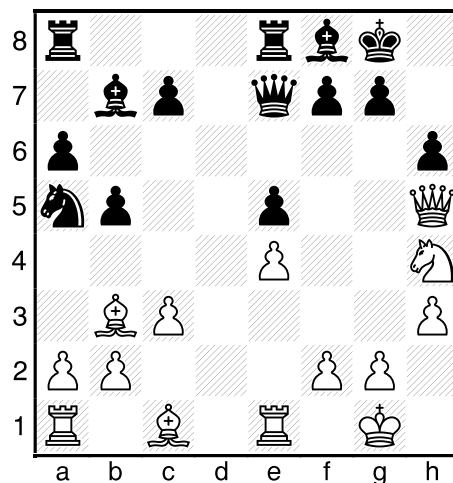
Portisch debía aceptar un final inferior con 15... ♔xd1 16. ♘xf6+ gf6 17. ♙xd1!, donde los peones doblados negros pueden ser atacados con la maniobra ♘h2- ♙h5- ♘g4.

16. ♘h4!

Otra pieza al ataque. Amenaza entrar a f5 o g6 y al mismo tiempo se protege el caballo de h5 dándole paso a la dama.

16 ... ♘h5
17. ♔h5 ♘a5?

Portisch pretende desviar al molesto alfil de b3 del ataque sobre f7 pero se le escapa la siguiente jugada blanca. Más tenaz era 17... ♘d8 defendiendo f7, aunque después de 18. ♖e3!, con idea de 19. ♖g3, Geller conservaría un fuerte ataque. La siguiente espectacular jugada es la clave del ataque blanco...



18. ♖g5!!

¡Brillante jugada! El alfil no puede ser capturado: 18... ♗xg5 19. ♗xf7+ ♕h8 20. ♗g8++ o 18... hxg5 19. ♗g6! con mate inevitable en h8.

18 ... ♗d7
19. ♖ad1!

Sigue el acoso a la dama que no puede dejar indefenso el peón de f7

19 ... ♗d6
20. ♗xh6!

Después de desviar al alfil del control de h6 aparece la combinación que decide la partida.

20 ... gxh6

Resistía más 20... ♗xb3 21. ♗xg7! ♗xg7 22. ♗f5+ ♗xf5 23. ♗xf5 ♗c5 aunque el resultado final no está en duda por la ventaja material del blanco y la mala situación del rey negro.

21. ♗g6+!

Geller encuentra una de las secuencias ganadoras. También es posible 21. ♗f5

21 ... ♗f8
22. ♗f6!

Se amenaza 23. ♗g6+ ♗g8 24. ♗h8++, lo que obliga al rey a regresar a g8.

22 ... ♗g8
23. ♖e3 Rinden

El jaque en g3 culmina el brillante juego emprendido por el varias veces candidato a la corona mundial Effim Geller. Se podía jugar asimismo 23. ♗f5 o 23. ♖d3.

4.5 SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

El entrenador deberá contar con una colección amplísima y bien pensada de posiciones de combinación y ejemplares partidas de ataque, seleccionados por temas tácticos y por grado de dificultad.

Esto quiere decir, desde luego, que es indispensable saber de antemano que tipo de ejercicios debe dar a sus alumnos, previa evaluación de cada uno de ellos.

La resolución de ejercicios tácticos en clase puede hacerse de manera más amena realizándolo en forma de competencia con ayuda del tablero mural estimulándolos con premios (y dando a cada alumno un "rating" de actuación). Las partidas clásicas podrán verse en forma de "troika" (donde se pide a cada alumno predecir y anotar su respuesta antes de la jugada del bando ganador) calificando al final los mejores resultados.

CAPÍTULO 5

LA ESTRATEGIA

SECCIÓN	CONTENIDO
5.1	Introducción
5.2	La evaluación posicional
5.3	El plan estratégico
5.4	Partidas didácticas
5.5	Sugerencias didácticas

SICCED

Manual para el Entrenador
Nivel 2

LA ESTRATEGIA

OBJETIVO

Profundizar en el aspecto lógico del ajedrez

Instrucciones

- ✓ **Identificar la evaluación posicional**
- ✓ **Enseñar el plan estratégico**
- ✓ **Conocer las partidas didácticas**

5.1 INTRODUCCIÓN

En este capítulo hablaremos sobre el aspecto lógico del ajedrez: cómo se deben valorar las posiciones y, de acuerdo a esta evaluación posicional, se pueden elegir los planes de juego correctos. Mostraremos estos conceptos fundamentales en la práctica ajedrecística mediante posiciones y partidas ejemplares.

5.2 LA EVALUACIÓN POSICIONAL

En el capítulo anterior se vieron los temas de combinación más frecuentes. Sin embargo, la pregunta clave es ¿por qué ocurren dichas secuencias? En el siglo pasado se creía que eran consecuencia sólo del talento y genialidad de jugadores tales como Anderssen, Morphy o Zukertort. A fines del siglo XIX, Wilhelm Steinitz (1836-1900) el que es considerado primer campeón mundial, aportó un cambio de rumbo total en la comprensión del ajedrez. Su contribución quizá sea la más importante de todos los pensadores del juego-ciencia a lo largo de la historia al establecer las leyes básicas del juego posicional y marcar un enfoque científico del ajedrez. Steinitz se preguntó cuál era el secreto de las grandes victorias de Paul Morphy sobre sus contemporáneos y descubrió que éste comprendía mejor los principios en que se fundamentaban los ataques al rey. No empezaba el ataque hasta tener todas sus piezas bien desarrolladas y dominar el centro del tablero y así podía castigar mejor las debilidades del oponente.

Más adelante, en sus escritos, Steinitz propuso que todas las posiciones se podían analizar (desmenuzar) en sus diversos elementos para así obtener una certera evaluación de la misma y con base a esa valoración elegir los planes adecuados. Es decir, los objetivos de los rivales no deben ser elegidos por capricho sino de acuerdo a las necesidades específicas de cada posición.

Solo después de evaluar de manera objetiva la posición y tener el plan general correcto el jugador pasa al cálculo concreto de jugadas y a buscar su siguiente movimiento.

Veamos a continuación cuáles son los factores posicionales más importantes:

- 1)** Comparación de la situación material
- 2)** La movilización de las piezas (control de líneas y diagonales abiertas)
- 3)** El dominio del centro (mayor espacio)
- 4)** La estructura de peones (Casillas fuertes y débiles)
- 5)** La seguridad de los reyes

Es fundamental mencionar que estos factores no se encuentran aislados unos de otros sino en estrecha relación. Por ejemplo, la falta seguridad de un rey es proporcional a la actividad de piezas del rival, etcétera.

También, no todos los factores son de un mismo tipo: algunos tienen un carácter temporal y otros más permanentes. Una ventaja en desarrollo de piezas suele ser menos duradera que una ventaja en material.

Después de obtenida la evaluación estática, encontrar los factores esenciales de la posición y saber quién tiene ventaja y porqué, ésta servirá de guía para un análisis más dinámico de la posición. Conviene entonces hacerse algunas preguntas críticas:

- ¿Cuáles son los planes inmediatos y generales de ambos bandos?
- ¿Cuáles son las amenazas concretas propias y del rival?
- ¿Cuál será mi próxima jugada y la respuesta del enemigo?

Steinitz tomó como punto de partida estos elementos para establecer sus principios:

- 1)** El jugador debe acumular ventajas sobre el rival para tener la posibilidad de un ataque exitoso.
- 2)** El jugador con ventaja está en la obligación de atacar (tomar la iniciativa) sino perderá su superioridad.
- 3)** Se debe buscar transformar las ventajas de tipo temporal por otras más permanentes.
- 4)** El ataque debe ser llevado con la mayor cantidad de fuerzas a los puntos más débiles del campo rival.
- 5)** La defensa debe ser llevado a cabo de la forma más económica posible, para tener refuerzos para el contraataque.
- 6)** En las posiciones equilibradas los jugadores deben maniobrar con sus piezas para acumular pequeñas ventajas y poder romper dicho equilibrio.

Estos son algunos de los principios básicos en la lucha ajedrecística que no deben ser seguidos de manera dogmática, sino como una orientación creativa.

5.3 EL PLAN ESTRATÉGICO

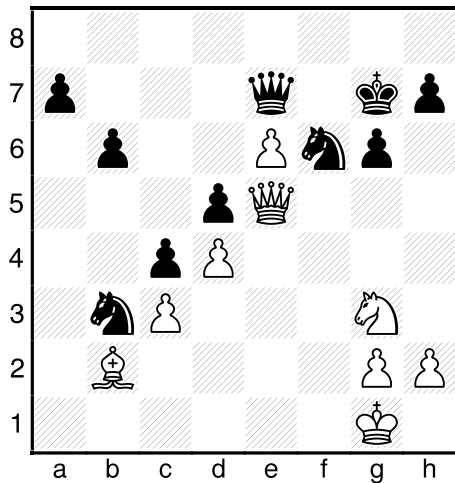
Todo jugador que busque la superación ajedrecística debe formarse el hábito de pensar en función de los planes estratégicos. Al obtener cada vez mayor experiencia práctica y conocer las mejores creaciones de los grandes maestros de la historia, el jugador aprende a relacionar los movimientos entre sí y logra que sus jugadas no broten de manera fortuita e independiente, sino que existen objetivos generales que las guían. Es importante mencionar de nueva cuenta que estos planes nunca deben de elegirse de forma caprichosa, sino que surgen de una precisa evaluación de los factores posicionales, como son la estructura de peones, las debilidades de casillas, la movilidad de las piezas, la seguridad de los reyes, etcétera.

El ajedrecista debe contemplar planes de rango y alcance distinto: el plan a largo plazo, que será el hilo conductor general de nuestras intenciones y, como complemento, los planes más inmediatos y concretos. Demos un ejemplo: un jugador valora que sus mejores posibilidades radican en un ataque contra el rey enemigo y tiene como objetivo llevar la mayor cantidad de fuerzas hacia ese flanco (plan a largo plazo). Este traslado se hará por medio de maniobras diversas, como la búsqueda de casillas fuertes para sus piezas, el bloqueo o destrucción de las piezas defensivas del rival, etcétera. (planes a corto plazo). Veamos algunas condiciones para la ejecución eficiente del plan estratégico:

- 1)** Los planes deben ser benéficos. Esto es evidente pero en muchas ocasiones se persiguen objetivos falsos que solo perjudican nuestra posición en lugar de mejorarla, como un ataque al sector equivocado, búsqueda de malas casillas para nuestras piezas, avance debilitador de peones etcétera.
- 2)** El plan debe ser realista y objetivo. Hay que estar seguro que nuestras intenciones se podrán llevar a cabo y que el adversario no las detendrá fácilmente sin ceder algo a cambio. No se debe olvidar la necesidad de buscar y encontrar también los posibles planes del rival para destruirlos a tiempo.
- 3)** Se debe ser flexible. Es importante ser consistente con nuestros objetivos, sin embargo, por lo general el oponente no dejará que los ejecutemos libremente e intentará contrarrestarlos. Esto hace que no sea posible siempre limitarse a un sólo plan a lo largo de la partida y debemos modificarlos de manera continua si la posición lo demanda.
- 4)** Los planes deben ser tácticamente correctos. Un punto básico en el ajedrez que se refiere a la imprescindible armonía entre táctica y estrategia. Lo concreto e inmediato (sacrificios, combinaciones, maniobras ganadoras) siempre tendrá prioridad sobre los factores estratégicos más abstractos. No tiene sentido formular un “excelente” plan a largo plazo si el rival cuenta con una inmediata secuencia decisiva de jugadas.

EJEMPLOS ILUSTRATIVOS

Veamos a continuación un par de posiciones ilustrativas y una partida modelo donde se hará hincapié en la evaluación posicional.



Juegan las blancas

Evaluemos la posición de la partida entre dos grandes del tablero: Mijail Botvinnik contra José Raúl Capablanca en La Haya, 1938, según los factores posicionales expuestos anteriormente:

1) Comparación de la situación material: El negro tiene un peón de ventaja y posee los dos caballos contra alfil y caballo blanco. El blanco debe buscar algún tipo de compensación a cambio de su inferioridad material.

2) Movilización de las piezas (control de líneas y diagonales abiertas): Es claro que el blanco tiene ventaja por la diferente actividad de las damas. La blanca está bien ubicada clavando al caballo rival y apoyando su peón pasado. La dama negra se encuentra pasiva sirviendo solo de bloqueadora del peón de e6. Los caballos negros tienen problemas, uno clavado y el de

b3 fuera de juego (la acción del juego está más en el flanco de rey que en el de dama). El caballo blanco puede colaborar en el ataque y el alfil, aunque en mala posición actual, tiene perspectivas de entrar a juego.

Otro factor que llama la atención es el fuerte peón pasado de e6, comparado con la mayoría negra en el flanco de dama, todavía inactiva y sin trascendencia

3) Dominio del centro (mayor espacio): La dama blanca centralizada y el peón pasado de e6 otorgan un mayor espacio al blanco.

4) Estructura de peones (Casillas fuertes y débiles): Los cuadros negros de Capablanca están débiles ya que sus peones se encuentran en casillas blancas.

5) Seguridad de los reyes: el rey blanco no corre ningún peligro mientras el rey negro se encuentra más expuesto por la cercanía de las piezas blancas.

En resumen, el negro a pesar de tener superioridad material (una ventaja permanente) está en dificultades por su inferioridad en los otros factores posicionales. Al ser éstos de un carácter más temporal Botvinnik deberá actuar con la mayor energía y precisión posible. El blanco se impuso con una brillante combinación, calculada por Botvinnik con gran exactitud:

1. ♖a3!

Desvía a la dama negra de la defensa del rey

1... ♚xa3

Si 1... ♔e8 2. ♔c7+ ♕g8 3. ♗e7! ♞e4
4. ♕d7! ganando

2. ♞h5+ ♗xh5
3. ♕g5+ ♕f8
4. ♕xf6+ ♕g8
5. e7!

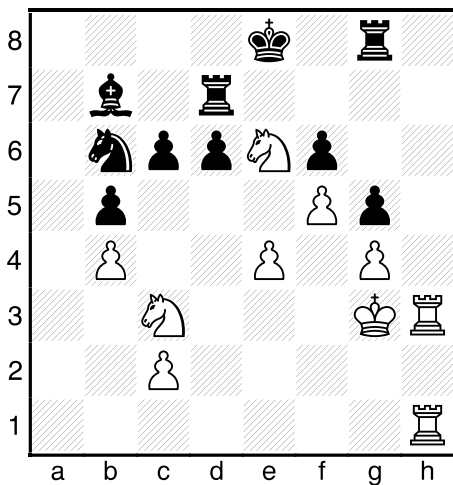
El peón en la séptima horizontal de las blancas es una fuerza decisiva y las negras no van a lograr dar jaque perpetuo, como se podrá ver a continuación:

5... ♕c1+
6. ♕f2 ♕c2+
7. ♕g3 ♕d3+
8. ♕h4 ♕e4+
9. ♕xh5 ♕e2+
10. ♕h4 ♕e4
11. g4!

Pero no 11. ♕h3? por 11...h5! y el negro obtiene un peligroso contraataque.

11... ♕e1+
12. ♕h5

Los jaques se acabaron quedando el blanco con una posición ganadora.



Juegan las blancas

Emanuel Lasker - José Raúl Capablanca San Petersburgo 1914. Analicemos la posición:

1) Comparación de la situación material: Existe equilibrio de piezas y peones. Las blancas tienen la pareja de caballos contra caballo y alfil del negro.

2) Movilización de las piezas (control de líneas y diagonales abiertas): Aquí se aprecia una marcada diferencia en la movilidad de las piezas blancas y negras. Las torres blancas ocupan la columna **h** y pueden también dirigirse a la columna **a**, para penetrar en la posición rival por medio de la 7ª u 8ª línea. Las torres negras y el alfil de **b7** están pasivos, en funciones sólo defensivas. El caballo blanco de **e6** ocupa una excelente casilla y el de **c3** se puede activar rápidamente.

3) Dominio del centro (mayor espacio): El blanco tiene una clara ventaja de espacio.

4) Estructura de peones (Casillas fuertes y débiles): El negro tiene casillas débiles en **e6** (ya aprovechado por el fuerte caballo blanco) y peones vulnerables de **d6** y **f6**. El caballo negro puede ocupar las cuadros blancos de **c4** y **e5** pero estos tienen menor influencia en la lucha. Asimismo, es difícil que el negro aproveche los peones débiles de **b4** y **e4** blancos.

5) Seguridad de los reyes: El rey blanco está bien protegido en **g3** mientras el negro tiene problemas al estar limitadas sus casillas de escape.

Por todo lo anterior, se puede concluir que Lasker posee una clara ventaja. Al igual que en el ejemplo anterior, debe actuar con la mayor rapidez ya que su

superioridad puede ser nulificada si el negro se reagrupa con ♘c4 - ♘e5 , ♖e7 , ♙c8 .

¿Cuál es el plan de juego del blanco?

- 1) Activar el caballo de **c3** (única pieza que no está lo suficientemente activa)
- 2) Penetración con las piezas en las casillas débiles del enemigo.
- 3) Ataque a los peones débiles y al rey negro.

Veamos como el gran Emanuel Lasker (1868-1941) vence a su ilustre oponente:

1.e5!

Excelente sacrificio de peón para dejar la ideal casilla e4 para el caballo de **c3**, donde atacará los peones de **d6** y **f6**.

1... dxe5

La captura $1...fxe5$ perdería pronto el peón de **g5** dejando al blanco con dos peones pasados y unidos. La jugada del texto ocasiona otra debilidad en **c5**. (obsérvese como a lo largo de las partidas pueden ir surgiendo nuevas debilidades que hay que detectar para poder ser aprovechadas al máximo).

2.♘e4 ♘d5
3.♘6c5! ♙c8

Las negras sacrifican la calidad ya que la torre no se podía mover por la entrada del caballo en d6 con jaque, ganando el alfil.

4.♘xd7 ♙xd7

5.♖h7! ♖f8
6.♖a1!

Con sus dos últimas jugadas Lasker activa sus torres para lanzar el ataque definitivo.

6... ♙d8
7.♖a8+ ♙c8
8.♘c5!

Capablanca se rinde al no tener defensa contra las decisivas amenazas de mate tales como $9.♘e6+$, $9.♘b7+$ o $9.♖d7+$.

A continuación se mostrará una famosa partida del genial Paul Morphy que derrota a su rival gracias a su mejor comprensión de los principios básicos del juego posicional.

BLANCAS: Schulten, John
NEGRAS: Morphy, Paul
Nueva York, 1857
Contragambito Falkbeer

1.e4 **e5**
2.f4

El Gambito de Rey, arma usual de los jugadores que gustan del juego abierto y de combinación. La idea del sacrificio es atacar el peón negro de **e5** y apartarlo del centro del tablero. Asimismo, el blanco pretende abrir la columna **f** donde sus piezas mayores pueden atacar al rey.

1... d5

Las negras no aceptan el gambito y eligen el eficaz contragambito Falkbeer ideado para desbaratar las intenciones de ataque del blanco y su vez, sacrificar un peón para asumir la iniciativa.

3.exd5 e4

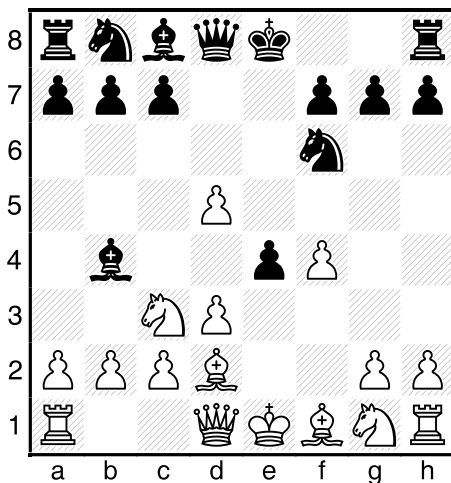
Esta es la idea del negro: a cambio de un peón se obtiene una ventaja de espacio en el centro, se impide la apertura de la columna **f** y se obstruye el desarrollo normal del caballo blanco en **f3**.

4.♘c3

Se considera mejor atacar el molesto peón de **e4** de inmediato, con 4.d3, llegando a posiciones agudas que la teoría de aperturas estima equilibradas.

4... ♘f6
5.d3 ♗b4
6.♗d2

Paul Morphy (1837-1884), el genial jugador de Nueva Orleans, aportó al ajedrez su fina y revolucionaria comprensión estratégica de las posiciones abiertas. Demostró la importancia del rápido desarrollo de piezas y el control del centro del tablero. Veamos como castiga a un oponente ávido de ganancias materiales y que no comprende los nacientes principios posicionales del juego.



6... e3!

Morphy no pretende recuperar el peón, sino abrir líneas de ataque contra el rey enemigo. Podemos comprender porqué fue tan superior a todos sus contemporáneos: sus entregas de material no eran evidentes y con fines inmediatos sino posicionales y con objetivos a largo plazo.

7.♗xe3 O-O!

Bien jugado. El dominio de la columna **e** por la torre negra será importante para el ataque contra el rey blanco que ha quedado en el centro del tablero.

8.♗d2 ♗xc3!

Con el fin de debilitar el control blanco del peón de **d5** y de la casilla crítica **e2**.

9.bxc3 ♖e8+
10.♗e2 ♗g4!

Las negras quieren evitar a toda costa el enroque de las blancas. Ahora si 11.♘f3 se continúa con 11...♗xf3 y el rey blanco no tendrá refugio seguro. La mejor jugada blanca es ahora 11.♖f2 para salir de la clavada, aunque su posición sería también inferior.

11.c4? c6!

Morphy busca poner en juego su caballo de **b8**. Para ello no duda en sacrificar otro peón, que su rival, de manera ingenua, acepta.

12.dxc6? ♘xc6
13.♖f1

Realicemos una evaluación posicional luego de las jugadas de apertura y así

encontraremos las perspectivas para el medio juego de ambos bandos:

1) Comparación de la situación material:
El blanco posee dos peones de ventaja.

2) Movilización de las piezas (control de líneas y diagonales abiertas):

Es fácil ver que el negro tiene amplia ventaja en movilidad de piezas: el blanco tiene el alfil de e2 clavado, el caballo sin desarrollar y la dama y las torres no participan aun en el juego. En cambio el negro presiona en la columna "e" con la torre y el alfil de g4 y sus caballos están en posiciones idóneas. Éste será el factor esencial en la posición.

3) Dominio del centro (mayor espacio):
Las piezas negras dominan el centro del tablero (consecuencia de su mayor actividad).

4) Estructura de peones (Casillas fuertes y débiles):

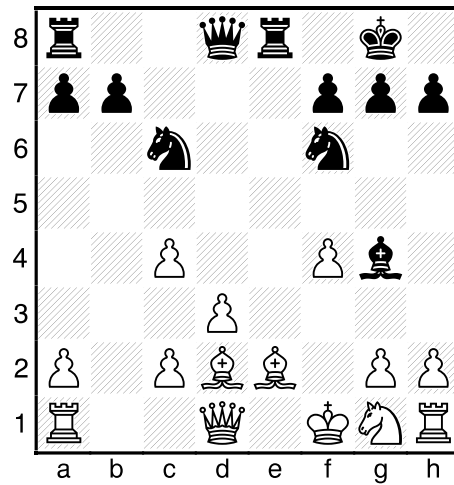
El blanco tiene casillas débiles en d4 (donde puede llegar el caballo y la dama negras) así como el punto e2.

5) La seguridad de los reyes:
El rey blanco ha quedado en el centro del tablero por lo que está expuesto al ataque. Es claro que el rey negro no corre ningún riesgo.

Conclusión: el negro tiene gran compensación por los dos peones de menos, pero al ser temporal su ventaja debe actuar con suma energía. El plan es obvio: ataque al rey blanco por la columna abierta.

La última jugada blanca fue errónea, solo podían resistir con 13...♗c3. Con la

jugada del texto permiten al negro una combinación ganadora.



13... ♖xe2!!

Mediante este sacrificio de calidad las negras consiguen un ataque decisivo.

14. ♗xe2 ♘d4
15. ♖b1 ♙xe2+
16. ♗f2

Las blancas están indefensas. Si 16. ♗e1 ♙e7! o 16. ♗g1 ♘xc2!, que amenaza mate con 17... ♙d4++.

16... ♘g4+
17. ♗g1

En caso de 17. ♗g3 sigue el mate en dos jugadas 17... ♘f5+ 18. ♗h3 ♙h4++. ¿Cómo continuó Morphy su mortal ataque ?

17... ♘f3+!

Esta jugada cede la casilla d4 a la dama que irrumpirá con efectos decisivos.

18. gxf3 ♙d4+
19. ♗f2 ♙f2+

20. ♖h3 ♔xf3+
21. ♖h4 ♘h6!

Se inicia una secuencia de mate en tres jugadas. Se podía empezar también con 21... ♘e3!

22. ♖g1 ♘f5+
23. ♖g5 ♖h5 ++

La diferencia en comprensión estratégica y táctica entre los dos rivales fue notoria.

5.4 PARTIDAS DIDÁCTICAS

Para finalizar este capítulo se muestran instructivas partidas jugadas por cuatro campeones mundiales. Aprecie la relación constante entre estrategia y táctica y cómo las ventajas posicionales acumuladas van creando las condiciones idóneas para un desenlace de tipo combinativo. Ponga especial atención en los errores cometidos por el bando perdedor. Como útil ejercicio de entrenamiento, reproduzca en un tablero mural las partidas y que sus alumnos intenten predecir las jugadas del ganador. Recuerde que es muy importante estimularles siempre su sentido crítico y analítico.

BLANCAS: Keres, Paul
NEGRAS: Botvinnik, Mijail
Moscú, 1941
Defensa Nimzo-India

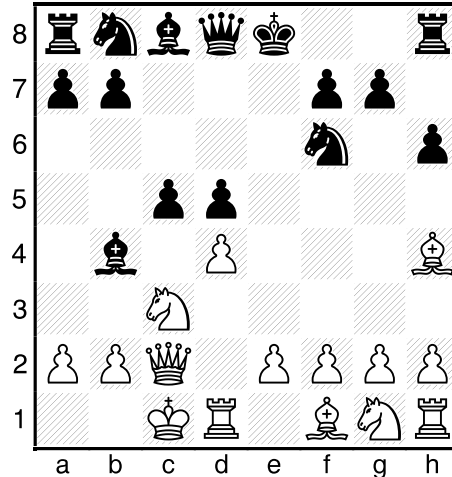
1. d4 ♘f6
2. c4 e6
3. ♘c3 ♘b4
4. ♖c2 d5
5. cxd5 exd5
6. ♗g5 h6

7. ♗h4

Ahora empieza un juego agudo. Era más prudente jugar 7. ♗xf6 ♖xf6 8. a3 ♗xc3+ 9. ♖xc3

7... c5
8. O-O-O?

Una jugada demasiado arriesgada que resulta el error decisivo. Las blancas no han desarrollado su flanco de rey y exponen su rey al ataque por la columna c. La correcta era 8. dxc5 con complicaciones en las que resulta un juego equilibrado o bien la más sólida 8. e3 con juego nivelado. Mijail Botvinnik (1911-1995), fundador de la escuela soviética de ajedrez con sus científicos métodos de entrenamiento, hará valer su iniciativa y destrozará las defensas del gran jugador estonio Paul Keres de manera instructiva.



8... ♗xc3!

Eliminando al principal defensor del enroque blanco.

9. ♖xc3

Si 9. ♖xf6 ♔xf6 10. ♔xc3 ♔xf2 y las negras conservan la ventaja, mientras que 9.bxc3 debilitaría aún más el enroque blanco.

9. . . ♗g5!

Después de esta jugada el alfil de g3 no participará en la lucha. Nótese que es equivalente cambiar el orden y jugar primero 8...g5 seguido de 9...♖xc3.

10. ♖g3 cxd4!

Botvinnik continúa su plan correcto: abrir lo más rápido posible la columna c ganando tiempos al atacar las piezas rivales. Es importante asumir la iniciativa y aprovechar la falta de desarrollo de las piezas blancas del flanco de rey.

11. ♔xd4

Intentar el cambio de damas tampoco es suficiente: 11. ♔c7 ♔xc7 12. ♖xc7 ♘c6 13. ♘f3 ♖f5 seguido de 14...♖c8

11. . . ♘c6
12. ♔a4 ♖f5!

El alfil ocupa una excelente diagonal al quitar la retirada al monarca rival y dejarlo en grave peligro.

13. e3 ♖c8
14. ♖d3

Las blancas obstruyen la diagonal para darle al rey la casilla b1. La defensa 14. ♘e2 con el plan de bloquear la columna no da resultado por 14...a6! 15. ♘c3 b5 16. ♔xa6 b4.

14. . . ♔d7!

La clave del juego negro. Mediante esta fina jugada se da vida al caballo, que amenaza un decisivo jaque a la descubierta, y además se pretende llevar la dama al ataque y reemplazar al alfil de f5.

15. ♔b1 ♖xd3+
16. ♖xd3 ♔f5!

Botvinnik no da respiro al oponente al crear amenazas tras cada jugada.

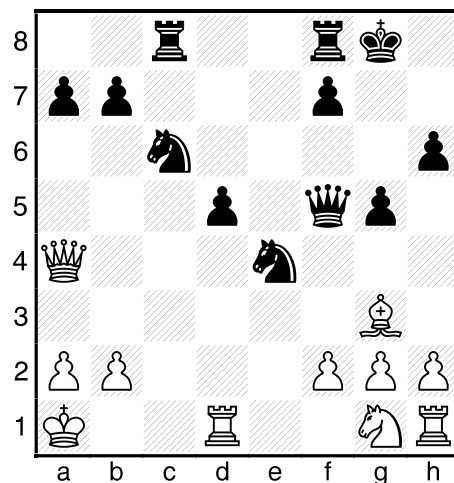
17. e4

Única para aliviar la presión en la diagonal ya que si 17. ♔b3 ♘b4! es decisivo.

17. . . ♘xe4
18. ♔a1 O-O!

Era incorrecta 18...♘c5 por el jaque intermedio 19. ♖e3+. La siguiente jugada blanca cubre la primera línea y evita la amenaza mencionada pero ya es demasiado tarde para encontrar una defensa contra el ataque del negro.

19. ♖d1



19. . . b5!

Mediante éste sacrificio de desviación se define la partida.

20. ♖xb5 ♜d4!

Consecuente con la jugada anterior. El caballo amenaza la dama y la entrada en c2 y no puede ser capturado por el mate en la 1ª fila.

21. ♖d3

Si 21. ♖f1 sigue un conocido pero espectacular tema de mate: 21... ♜xg3 22. hxg3 ♜c2+ 23. ♖b1 ♜a3+! 24. ♖a1 ♖b1+!! 25. ♖xb1 ♜c2++

21... ♜c2+
22. ♖b1 ♜b4!

El blanco se rinde, al estar indefenso contra el inminente jaque a la descubierta después de retirar la dama. Si 23. ♖e3 ♜c3+ 24. ♖h1 ♜c2 mate.

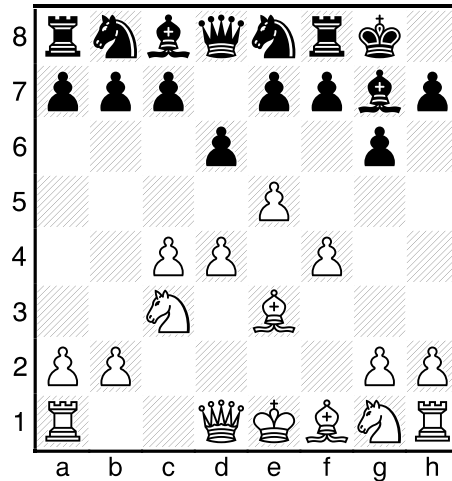
BLANCAS: Letelier, Renato
NEGRAS: Fischer, Robert James
Leipzig, 1960
Defensa India de Rey

1. d4 ♜f6
2. c4 g6
3. ♜c3 ♜g7
4. e4 0-0
5. e5?

Jugada considerada débil ya que los peones demasiado avanzados, serán fácilmente atacados. La ventaja de espacio blanca es ficticia al no poder ser consolidada de forma adecuada. Lo usual y correcto es jugar 5. ♜f3 o 5. f3 apoyando el centro.

5... ♜e8
6. f4 d6
7. ♜e3

"Bobby" Fischer, campeón mundial desde 1972 al derrotar al soviético Spassky hasta 1975 cuando se negó a defender la corona ante Karpov, fue un jugador de estilo universal, de preparación teórica sin precedentes y gran espíritu combativo. En esta partida dará una lección de cómo contraatacar y destrozarse el centro de peones blancos y rematar con un elegante ataque al rey.



7... c5!

Mediante este sacrificio de peón comienza el ataque a los peones centrales.

8. dxc5 ♜c6
9. cxd6 exd6
10. ♜e4?

Mejor es regresar el peón y seguir con el desarrollo de piezas con 10. ♜f3 ♜g4 11. ♜e2

10... ♜f5!

Fischer moviliza sus piezas al máximo.

11. ♜g3?

Otro error. Era mejor buscar simplificar la posición con 11. ♜xd6 ♜xd6 12. ♖xd6 ♖xd6 13. exd6 ♜xb2 14. ♖d1 ♜b4!, aunque las negras lograban una amplia

compensación y posibilidades de ataque a cambio de un peón.

11... ♖e6
12. ♘f3 ♙c7!

Otra posibilidad es 12...dxe5 13. ♙xd8 ♖xd8 14. ♗c5 exf4!. Sin embargo, es mejor mantener las damas en el tablero para intentar un ataque directo al rey.

13. ♙b1 dxe5
14. f5 e4!

Excelente contragolpe. Las negras abren la gran diagonal negra y la columna e. Si las blancas juegan 14...♙xe4 sigue 15.gxf5 y no es posible 15.♘xf5 por el ataque doble 15... ♙a5+

15. fxe6 exf3
16. gxf3 f5!

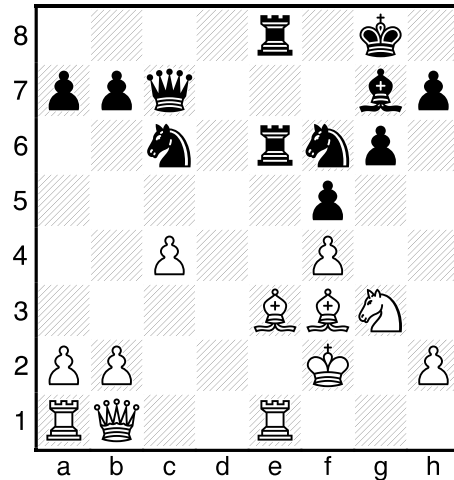
Esta es la jugada clave en la secuencia elegida por Fischer. El peón de e6 no es peligroso y se capturará más adelante. Con la jugada del texto se mantiene la iniciativa por la amenaza 17...f4.

17. f4 ♘f6
18. ♗e2 ♖fe8!

Comienza un fuerte ataque "doblando" las torres en la columna e.

19. ♖f2 ♖xe6
20. ♖e1 ♖ae8
21. ♗f3

La posición blanca no tiene defensa ya que todas las piezas negras pueden sumarse al ataque. La jugada elegida por Letelier permite una espectacular combinación.



21... ♖xe3!

Sacrificio de calidad que destruye las defensas blancas.

22. ♖xe3 ♖xe3
23. ♖xe3 ♙xf4+!!
Rinden

Bonito sacrificio de dama que remata esta instructiva partida. Las blancas abandonan debido a las siguientes variantes: a) 24. ♖xf4 ♗h6++; b) 24. ♖f2 ♘g4+ 25. ♖g2 ♘e3+ 26. ♖f2 ♘d4 27. ♙h1 ♘g4+ 28. ♖f1 ♘xf3 con ataque ganador.

BLANCAS: Smyslov, Vassily
NEGRAS: Timman, Jan
Moscú, 1981
Apertura Inglesa

1. d4 ♘f6
2. ♘f3 g6
3. g3 c5
4. ♗g2 cxd4
5. ♘xd4 ♗g7
6. c4 ♘c6
7. ♘c3 ♘xd4
8. ♙xd4 0-0
9. 0-0 d6

10. ♖d3

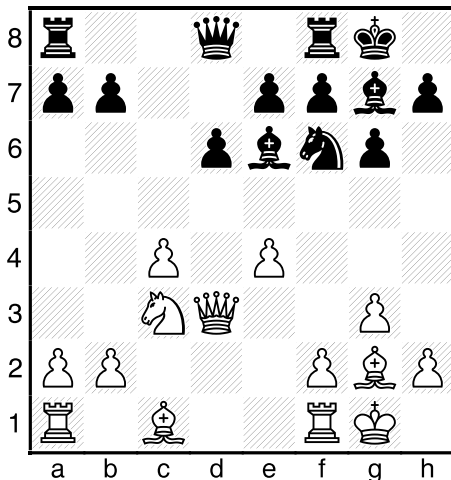
Nos encontramos con una posición típica de la apertura inglesa, a la que se puede llegar por diversos órdenes de jugadas. Las blancas gozan de mayor espacio y dominan la gran diagonal blanca, mientras las negras presionarán en la columna **c** y por la gran diagonal negra, además disponen del plan temático a6-b8-b5.

10 ... ♗f5

Con objeto de provocar 11.e4 y cerrar la diagonal del alfil de **g2**, pero tiene el inconveniente de fortalecer el centro blanco. Otras opciones son la más frecuente 10...a6 y el gambito 10...♗e6 11.♗xb7 ♖b8 12.♗g2 ♕a5 y la presión en el flanco de dama compensa el peón sacrificado.

11.e4 ♗e6

Vassily Smyslov (1921) conquistó el título mundial al vencer en 1957 a Botvinnik y lo perdió al año siguiente con el mismo rival. Ha sido considerado uno de los más notables estrategas del juego y gran conocedor de los finales de partida.



12.b3!

Jugada necesaria para defender **c4** y preparar el fianchetto del alfil en **b2** que neutralizará al alfil enemigo.

12 ... a6
13. ♗b2 ♘d7
14. ♖d2!

Esta es una buena casilla para la dama que se adelanta al ataque del caballo enemigo y previene 14...♖a5 ya que 15.♖ad1 ♖fc8 16.♘d5! ♖xd2 17.♘xe7+ ♕f8 18.♗xg7+ ♕xg7 19.♖xd2 y el blanco ganaría un peón.

14 ... ♘c5
15.f4!

Smyslov aprovecha su mayoría de peones centrales para iniciar el ataque.

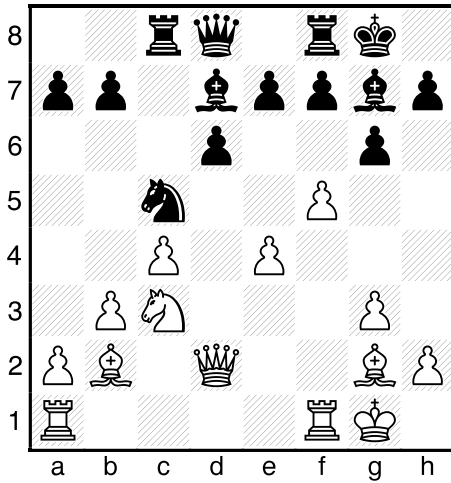
15 ... ♖c8??

El gran maestro holandés Jan Timman subestima el plan del blanco y no ve el peligro que le acecha.. Lo indicado era 15...f5 16.exf5 ♗xf5 con una posición algo inferior pero defendible.

16.f5!

El avance de peones continúa. Las blancas buscan abrir la columna **f** para activar allí sus torres.

16 ... ♗d7



17.f6!!

La jugada que Timman seguramente no consideró. Mediante este sacrificio se destruyen las defensas negras. Ahora si 17... Qxf6 sigue 18. Rxf6! exf6 19. Nd5 con ataque ganador. Por ejemplo: 19... Re8 20. Qxf6 Qb8 21. Kh6 Ne6 22. Qh3 y no hay defensa contra la amenaza 23. Qxe6 .

17 ... exf6
18.Nd5!

Es mejor continuar con la iniciativa y no recuperar el peón con 18. Qxd6? que permite la defensa mediante 18...f5!

18 ... f5

Las blancas mantienen fuerte presión si 18... Qe6 19. Qxf6 Qxf6 20. Nxf6+ Kg7 21. Qd4

19.exf5!

Es importante abrir de inmediato la columna f.

19 ... Qxf5

Esto permite la secuencia ganadora. Sin embargo, tampoco 19...gxf5, que debilita el enroque del negro, es una solución ya que puede seguir 20. Rae1 Qe6 21. Qxg7 Qxg7 22. Qd4+ f6 23. Qh3 con ventaja decisiva.

20.Qxg7 Qxg7
21.Qd4+ f6
22.g4!

El peón desvía de la columna al alfil negro y se suma al ataque sobre f6.

22 ... Qe6
23.Nxf6!

Esta sencilla combinación define la partida a favor del blanco. El dominio blanco de la gran diagonal a1-h8 es decisivo.

23 ... Rxf6
24.g5 Qf5
25.Rad1!

Smyslov no se apresura a capturar la torre y mantiene atadas las piezas negras en su defensa. Después de esta fina jugada el peón de d6 no se puede defender.

25 ... b5
26.cxb5 axb5
27.gxf6+ Qxf6
28.Qxf6+ Qxf6
29.Rxd6+

Smyslov ha quedado con calidad de ventaja (torre contra caballo) y un final fácil de ganar.

29 ... Ne6
30.Rb6 Rc5
31.Re1! Rinden

Timman abandona al no poder impedir 32.b4 Re5 (o bien 32... Rc2 33. Qd5) 33. Rxe5 Qxe5 34. Rxb5+

BLANCAS: Kasparov, Garry
NEGRAS: Yurtaev, Leonid
Moscú 1981
Defensa Nimzo-india

1.d4 ♘f6
 2.c4 e6
 3.♘c3 ♘b4
 4.e3 0-0
 5.♗d3 d5
 6.cxd5 exd5
 7.♗ge2 ♗bd7?

Las negras juegan de manera pasiva. Mejor es presionar el centro blanco con 7...c5 (con idea de 8...♘c6) o la más flexible 7...♖e8

8.0-0 c6
 9.f3!

Kasparov busca la formación de un fuerte centro de peones con 10.e4.

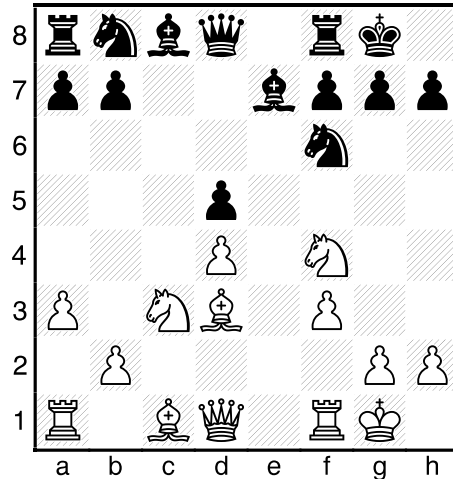
9... c5
 10.a3 cxd4
 11.exd4 ♗e7
 12.♗f4

Comienza la presión sobre d5. Yurtaev, con su siguiente jugada, pretende reubicar su caballo a una posición más activa en c6, pero incurre en pérdidas de tiempo. La ventaja de desarrollo blanco es ya patente y le permite a Kasparov asumir la iniciativa.

13... ♘b8

Garry Kasparov (1963), que conquistó el campeonato mundial en 1985 al destronar a Anatoly Karpov, es considerado el mejor ajedrecista de la actualidad y uno de los más grandes de todos los tiempos. Dueño de una extraordinaria preparación teórica y de un estilo táctico y de gran ambición, ha

dominado la escena mundial al ganar la mayoría de los torneos en que participa. En esta partida da una magistral lección de juego enérgico que finaliza en un contundente ataque al rey.



13.g4!

Con objeto de restringir la movilidad de las piezas negras y ganar espacio en el flanco de rey.

13... ♗d6?

Mejor es 13...♗c6 con contraataque al peón de d4, a lo que hubiera seguido 14.♗c2 ♖e8 15.♙d3 g6 16.♗e3 y la posición blanca es más activa.

14.♙h1!

Buena jugada profiláctica con el fin de ceder la columna g a la torre.

14... ♖e8

La alternativa es 14...♗c6 15.g5 ♗xf4 16.gxf6! ♗xc1 17.fxg7 ♖e8 18.♙xc1 con ventaja blanca al contar con

excelentes perspectivas de ataque contra el rey rival. #

15.g5

Al desalojar el caballo negro se pretende debilitar la defensa del peón de d5, lo que obliga la respuesta siguiente.

15 ... ♘xf4
16. ♗xf4 ♘h5
17. ♗xb8!

No es usual que un cambio de un buen alfil por un caballo inactivo sea correcto, pero en este caso Kasparov tiene un plan concreto y muy efectivo en mente.

17 ... ♖xb8
18.f4!

Ahora se empieza un ataque de peones en el flanco de rey.

18 ... g6
19. ♕f3!

Importante jugada que activa la dama e incrementa la presión sobre **d5** y en la columna **f**.

19 ... b6

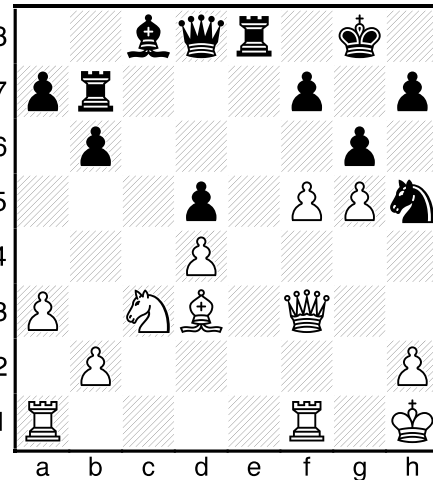
Esta es la mejor defensa ya que 19...♗g7, para impedir el avance del peón f, permite 20.♗b5! (pero no 20.♗xd5? ♗g4! 21.♗f6+ ♕xf6! con buena posición) y las blancas conservan la ventaja, por ejemplo: **a)** 20...♖f8 21.♗xd5 ♗g4 22.♕e4!; **b)** 20...♗d7 21.♗xd7 ♕xd7 22.♗xd5 ♘h5 23.♖ad1; **c)** 20...♗e6 21.♗xe8 ♘xe8 y la compensación por la calidad es insuficiente.

20.f5

El plan de Kasparov es una ofensiva por la columna **f**.

20 ... ♖b7?

Esta jugada previene la penetración de las piezas mayores pero resulta el error decisivo por la siguiente respuesta de Kasparov. Era más resistente 20...♗g7 aunque después de 21.fxg6 fxg6 22.♗xd5! ♗b7 23.♗f6+ ♕h8 (23...♕xf6 no funciona ahora por 24.gxf6 ♗xf3+ 25.♖xf3 y por la amenaza 26.f7+ las negras deben entregar otro peón) 24.d5 ♖e5 25.♗e4, ♖xg5 26.♕f4! h6 27.♖f3 con fuerte iniciativa por la amenaza 28.♖h3.



21.f6!

Súbito cambio de plan que deja la partida estratégicamente ganada. El caballo de **h5** queda así fuera de juego por completo. Además el peón avanzado de **f6** será la punta de lanza del ataque blanco.

21 ... ♗e6
22. ♖ae1

La entrada de la torre incrementa la presión contra la posición negra. No era correcta 22. ♖b5 ♖f8 23. ♖c6 ♖c7 24. ♗xd5 (pero no 24. ♗xd5? ♖xc3! ganando) 24... ♗xd5 25. ♖xd5 ♖d7 y las negras recuperan el peón.

22... ♖d6
23. ♖e5 ♖d8
24. ♗e3!

Kasparov reagrupa sus piezas y prepara la maniobra decisiva.

24... b5

El contrajuego negro en el flanco de dama resulta demasiado lento

25. ♖e2!

Con la eliminación del caballo se abrirán líneas mortales contra el rey negro.

25... b4
26. axb4 ♖xb4
27. ♖xh5 gxh5
28. g6!

La ruptura decisiva.

28... hxg6
29. ♖xe6!

Gracias a este sacrificio el peón de f6 decide la partida ya que es imposible 29... ♖xe6 por 30. ♗h6 y el mate en g7 es inevitable. La jugada del texto es superior a 29. ♖xh5 que permite mayor defensa con 29... ♗f8

29... fxe6
30. ♗h6 ♖b7
31. ♗xg6+ ♗h8

Si 31... ♗f8 sigue 32. ♖g1 con mate imparabile.

32. f7 ♗f8
33. ♗xh5+ Rinden

Las negras abandonan ya que si 33... ♗g7 sigue 34. ♖g1+ ♗f6 35. ♗g5+ ♗xf7 36. ♖f1+. Una partida conducida con gran energía por el genial Garry Kasparov.

5.5 SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

El método de aprendizaje y enseñanza del aspecto estratégico del ajedrez es muy similar al del capítulo anterior: coleccionar una completa selección de partidas y posiciones donde los conceptos lógicos del juego tengan preponderancia y se distingan con claridad los factores posicionales y planes de juego más relevantes.

Una forma de estudio muy recomendable es identificar los jugadores de corte posicional más importantes como Steinitz, Tarrasch, Capablanca, Rubinstein, Botvinnik. Petrosian, Smyslov, Karpov, etc (de nueva cuenta se aprecia lo fundamental que es para el entrenador conocer a fondo la historia del ajedrez) y seleccionar sus mejores producciones para un estudio de temas estratégicos más específicos, por ejemplo: Cómo lograba y utilizaba Tarrasch la ventaja de espacio, la forma de jugar Karpov en la Apertura Española o Botvinnik en el Gambito de Dama, Petrosian y el tema de la profilaxis, entre otros muchos.

CAPÍTULO 6

EL FINAL DEL JUEGO

SECCIÓN	CONTENIDO
6.1	Introducción
6.2	Temas básicos en las finales de peones
6.3	Los finales artísticos
6.4	Sugerencias didácticas

SICCED

Manual para el Entrenador
Nivel 2

EL FINAL DE JUEGO

OBJETIVO

Identificar los temas estratégicos y las posiciones más importantes

INSTRUCCIONES

Al término del capítulo usted estará capacitado para:

- ✓ Identificar temas estratégicos
- ✓ Conocer las posiciones teóricas más relevantes
- ✓ Conocer finales artísticos

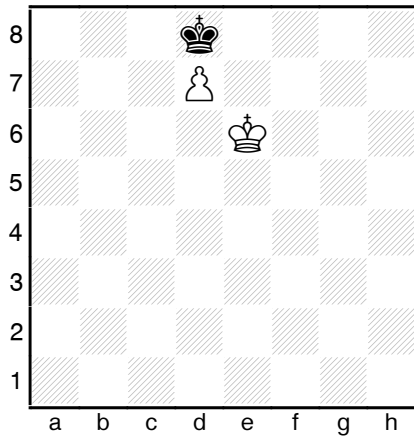
6.1 INTRODUCCIÓN

Veremos en este capítulo los temas estratégicos y las posiciones teóricas más relevantes de los finales de peones que son la base necesaria para iniciarse en el estudio de la última fase del juego. Más adelante, se explicará brevemente algunas nociones básicas de los finales artísticos y la importancia que tienen en la comprensión del ajedrez.

6.2 TEMAS BÁSICOS EN LOS FINALES DE PEONES

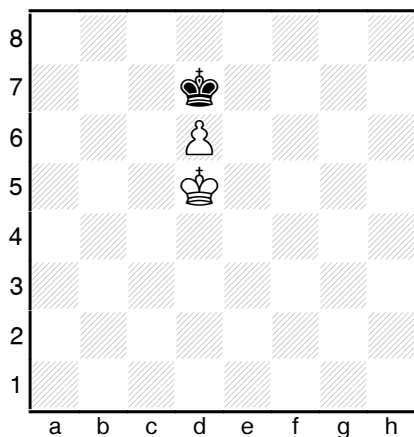
El final de juego es un campo ideal para dominar el arte del análisis ajedrecístico ya que es necesario saber evaluar las posiciones, elegir los planes adecuados, poder calcular las variantes de forma precisa y además conocer suficientemente las posiciones teóricas fundamentales. Como ya se ha mencionado, el estudio debe comenzar con los finales de peones al ser la base y punto de partida de todos los demás finales: sin conocerlos es imposible valorar con precisión los posibles intercambios de piezas. Las posiciones se evalúan, por lo general, de manera categórica, matemática y por eso los errores son más costosos y es fácil perder medio o un punto por no conocer las nociones elementales.

Estudiaremos las posiciones básicas de los finales de peones con los dos turnos de juego. Es importante que el que se inicia en el ajedrez analice estas posiciones de manera profunda y comprenda sus conceptos más que tratar de memorizar todas las variantes. Agregamos que va a quedar fuera del alcance de este manual el estudio de los finales con las demás piezas, por ser un campo amplísimo, pero existen excelentes obras que los tratan, tanto su aspecto teórico como práctico.



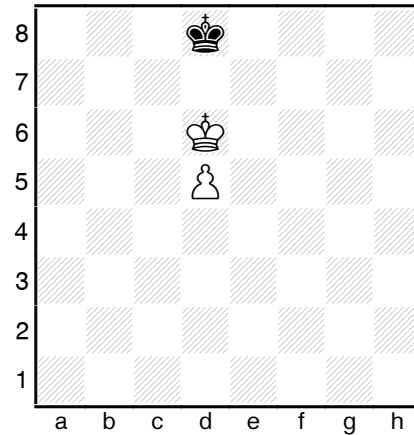
Posición 1

Esta es la primera posición crítica en los finales de peones. Una de las ideas más comunes que se presentan es el *zugzwang* o la inconveniencia de tener que jugar. Si juega el blanco (1.♔d6) es empate por ahogado y si es el negro (1...♔c7) pierde ya que el rey blanco avanza a "e7", apoyando el avance del peón hacia la octava horizontal. Ya que a ninguno de los dos bandos le conviene tener el turno de juego, se dice que es una posición de *zugzwang* mutuo.



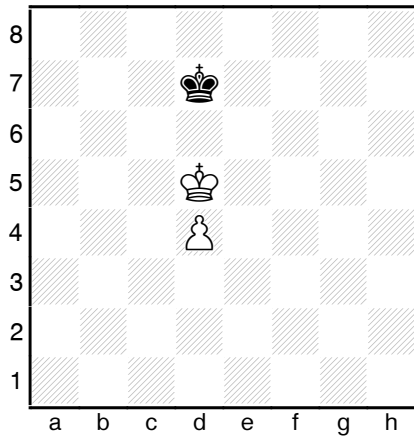
Posición 2

Otra posición crucial. Es empate sin importar quien juegue. Las negras deben alcanzar la **posición 1** con el turno de las blancas y esto se logra sólo con 1...♔d8! (en la misma columna del peón) 2.♕e6 ♕e8 3.d7+ ♔d8 4.♕d6 y es tablas por ahogado. Para que sea tablas el peón debe avanzar con jaque al llegar a la séptima línea. Si las negras se equivocan y juegan 1...♔e8? pierden ya que se obtiene la posición 1 con su propio turno de juego: 2.♕e6 ♔d8 3.d7 ♕c7 4.♕e7, seguido de la transformación del peón en dama. Si juegan blancas es tablas también luego de 1.♕e5 ♔d8!



Posición 3

Con el rey en la sexta línea y adelante de su peón se gana sin importar quién juegue: 1...♔e8 2.♕c7 seguido del avance del peón hasta la octava fila (el rey blanco controla las tres casillas de avance de su peón) y si les toca a las blancas ganan de manera directa ya que alcanzan la **posición 1** con el turno de las negras: 1.♕e6 ♕e8 2.d6 ♔d8 3.d7 ♕c7 4.♕e7 ganando.



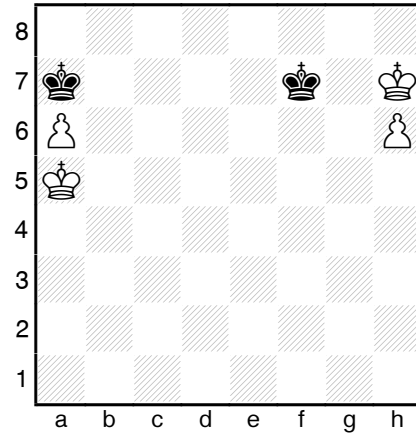
Posición 4

Con el rey en la quinta fila o más atrás (y adelante de su peón) si es fundamental a quien le toca jugar. Si juegan las blancas es tablas: **1.♔e5 ♕e7!** (es importante mantener la **oposición** y no permitir el avance del rey blanco hacia la sexta horizontal donde, como ya hemos visto en la **posición 3**, se consigue el triunfo) **2.d5 ♕d7 3.d6** (las negras han conseguido llegar a la **posición 2**, que es de empate) **3...♕d8!** (como ya sabemos, es la única jugada que hace tablas) **4.♔e6 ♕e8 5.d7 ♕d8 6. ♔d6** y es tablas por ahogado.

En cambio, si el turno es de las negras éstas son derrotadas ya que, al perder la **oposición**, deben permitir el paso del rey blanco y éste logra ocupar la sexta línea, por delante de su peón: **1...♔e7 2.♕c6!** (penetración decisiva) **2...♕d8 3.♕d6 ♕e8 4.♕c7 ♕e7 5.d5** y el peón se transformará en dama de manera directa e inevitable. Hemos visto otra clásica posición de *zugzwang* mutuo.

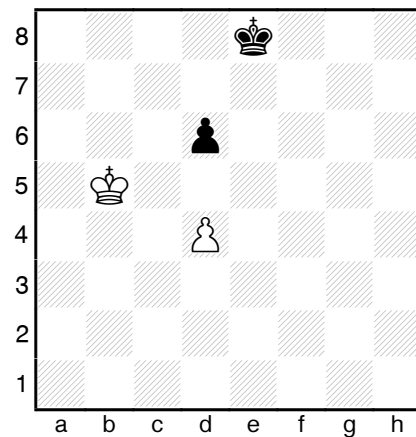
Aprecie como las cuatro posiciones anteriores (que se aplican a todos los peones, menos a los de las filas "a" y "h") están estrechamente relacionadas

unas con otras por lo que hay que conocerlas y entenderlas a profundidad.



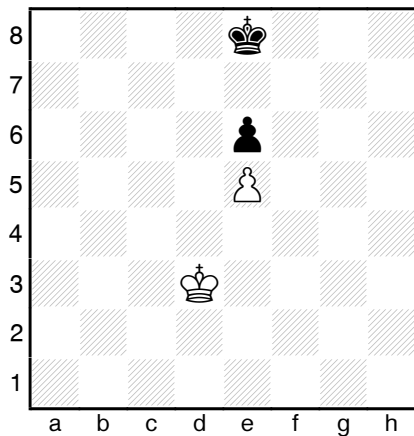
Es más sencillo estudiar los peones de las columnas "a" y "h" ya que son los más difíciles de coronar. Las dos posiciones anteriores son tablas sin importar quién juegue. Se llegarán a situaciones de ahogado como el lector podrá comprobar fácilmente. Veamos ahora algunos de los más importantes temas estratégicos y tácticos que existen en los finales de peones. Mostraremos posiciones modelo para ilustrar dichos conceptos.

La teoría en la práctica



Juegan las blancas

La utilización de los conocimientos teóricos es fundamental para resolver con éxito muchas posiciones y evitar así errores de cálculo. En la posición anterior, un error común sería jugar la “automática” **1.♖c6?** (que es, en apariencia la jugada más lógica) pero que permitiría al negro salvarse al llegar a una posición de tablas con **1...d5!** (única jugada salvadora) **2.♖xd5 ♕d7** y se logra la oposición con el turno del blanco (**posición 4**) Pero si el blanco conoce la teoría básica, no le resultaría difícil encontrar la solución correcta: **1.d5! ♕d7 2.♖b6 ♕d8 3.♖c6 ♖e7 4.♖c7**, ganando el peón en la sexta línea, asegurando la victoria (**posición 3**) Si es el turno del negro, desde luego deben jugar **1...d5!** (pero desde luego no **1...♕d7?** por **2.d5!**) **2.♖c5 ♖e7!** (pierde **2...♕d7?** **3.♖xd5** y el blanco gana la oposición) **3.♖xd5 ♕d7** y tablas como ya hemos visto antes.

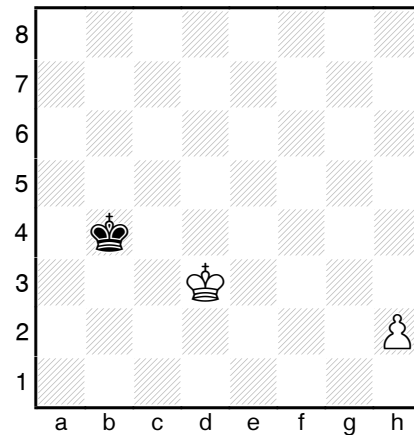


Juegan las blancas

Si les toca jugar ganan las blancas con una fina maniobra que les hace ganar la oposición: **1.♖c4! ♕d7 2.♖b5! ♖c7 3.♖c5 ♕d7 4.♖b6! ♖e7 5.♖c7 ♖e8 6.♖d6 ♖f7 7.♖d7** ganando el peón. Si el rey negro trata de activarse en el

flanco de rey no llega a tiempo: **1.♖c4 ♖f7 2.♖c5 ♖g6 3.♖c6!** (pero no **3.♖d6? ♖f5** y es el blanco el que pierde al llegar con su turno de juego a una instructiva posición teórica de *zugzwang* mutuo) **3...♖g5 4.♖d7! ♖f5 5.♖d6** ganando gracias a una elegante triangulación. Si juega primero el negro es tablas con **1...♖f7 2.♖e4 ♖g6 3.♖f4 ♖h5 4.♖e4 ♖g4 5.♖d4 ♖f4 6.♖d3! ♖xe5 7.♖e3** consiguiendo la oposición y se llega a una conocida posición de empate.

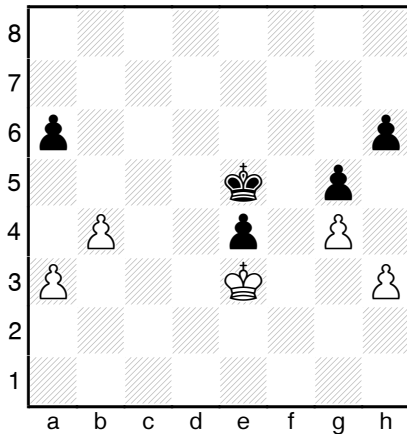
La regla del cuadrado



Si el turno es de las blancas, lo más simple es empezar con **1.h4** y avanzar el peón hasta la octava línea ya que las negras no alcanzan a detenerlo. Si el turno es de las negras con **1...♖c5 2.h4** (o **2.♖e4 ♖d6 3.♖f5 ♖e7 4.♖g6 ♖f8 5.♖h7 ♖f7** y se llega a una posición de tablas teóricas que ya hemos visto) **2...♖d5 3.h5 ♖e5** (el rey negro ha logrado entrar en el cuadrado que forman las casillas e5-h5-h8 y e8. Ello le garantiza el empate) **4.h6 ♖f6 5.h7 ♖g7**. El método del “cuadrado del peón” nos sirve para facilitar el análisis (sin tener que recurrir al cálculo jugada a jugada) de cuando un rey puede

detener a un peón pasado enemigo (o cuando este peón logra coronar sin ser alcanzado).

El peón alejado

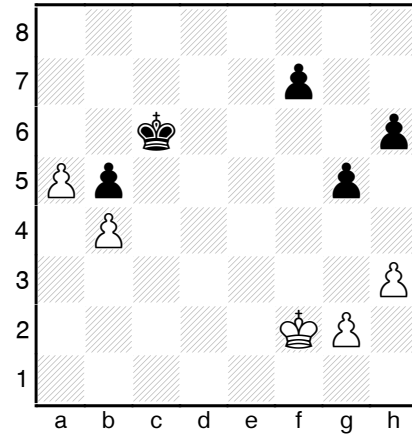


Juegan las blancas

En los finales es muy frecuente que tener un peón pasado alejado del centro sea una ventaja decisiva. En el diagrama anterior el blanco tiene un potencial peón pasado en el flanco de dama que servirá para distraer al rey enemigo de los peones del flanco opuesto.

El método para ganar es sencillo: **1.a4 ♖d5 2.b5 ab5 3.ab5 ♕c5** (si 3...♔e5 sigue 4.b6) **4.♕xe4 ♕xb5 5.♕f5** seguido de **6.♕g6** y se ganan los peones del flanco de rey. En caso de **2...a5** el blanco gana también por medio de un oportuno sacrificio: **3.b6! ♕c6 4.♕xe4 ♕xb6 5.♕d5!** (las negras están en zugzwang y el peón negro de a5 será capturado de forma inevitable) **5...♕a6 6.♕c5 ♕a7 7.♕b5** ganando. El peón de "a" no logrará coronar, pero lo utilizaremos para distraer al rey negro y así el rey blanco pueda ir tranquilamente a capturar los peones del flanco de rey.

Fijar la debilidad

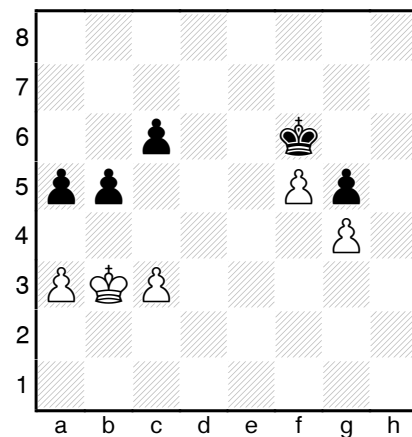


Juegan las blancas

En este caso el tema se aplica de manera general. Por lo común es conveniente fijar las debilidades del oponente. El blanco puede con **1.g4!** evitar la movilización de los peones negros (con ...f5).

La victoria es muy simple ya: dirigirse sin obstáculos a capturar los indefensos peones negros mientras el rey negro solo puede quedarse a cuidar al peligroso peón pasado blanco.

El peón pasado protegido

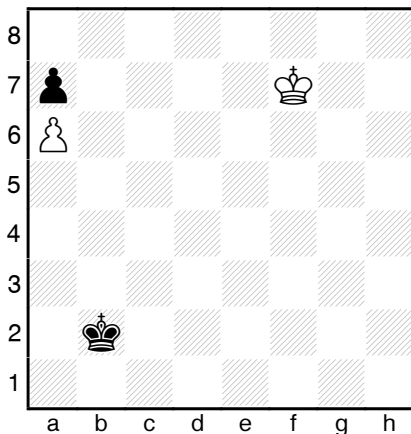


Juegan las blancas

El peón pasado protegido de f5 le asegura la victoria al blanco ya que inmoviliza al rey negro mientras que el rey blanco logrará desbaratar la mayoría negra en el flanco de dama: **1.a4! ♖e5 2.axb5 cxb5 3.c4! bxc4 4.♞xc4** y luego de capturar en a5 el rey blanco se traslada a apoyar su peón pasado.

En caso de **3...b4** los dos peones pasados blancos ganan sin la ayuda de su rey: **4.c5 ♞d5 5.f6! ♞e6 6.c6! ♞d6 7.f7 ♞e7 8.c7** y uno de los dos peones logra coronar.

La ruta precisa

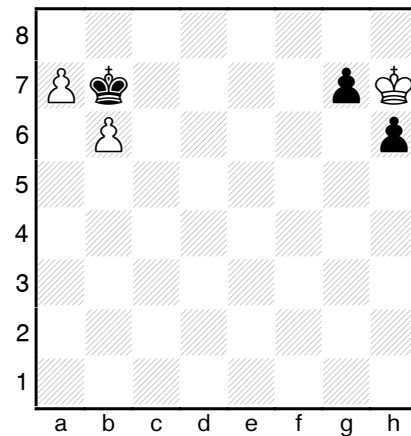


Juegan las blancas

Para lograr la máxima efectividad de nuestro rey (nuestra única pieza en el final de peones) es necesario elegir, para llegar al objetivo deseado, la ruta más precisa de las varias que puede disponer. Si en el diagrama anterior, el rey blanco que busca llegar al cuadro b7, no se decide por el camino correcto, permitiría al negro lograr la salvación: **1.♞e7? ♞c3 2.♞d6 ♞d4 3.♞c6 ♞e5! 4.♞b7 ♞d6 5.♞xa7 ♞c7!** y el rey llega a la casilla crítica de tablas. En cambio, el método adecuado usar una trayectoria más sutil logrando impedir la

maniobra del rey negro con **1.♞e6! ♞c3 2.♞d5! ♞b4 3.♞c6 ♞a5 4.♞b7** ganando. Nótese que si el turno es de las negras las blancas no tendrían problemas en conseguir las tablas: **1...♞c3 2.♞e6 ♞c4 3.♞e5! ♞b5 4.♞d4 ♞xa6 5.♞c3** y el rey llega fácilmente a la zona de tablas.

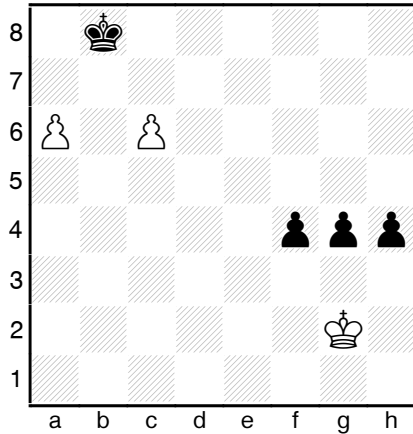
Ventaja de los peones más avanzados



Juegan las blancas

Los peones más avanzados del blanco le dan la victoria al propiciar decisivos temas tácticos: **1.♞g6 ♞a8 2.♞f5! h5 3.♞e6! h4 4.♞d7! ♞b7** (si **4...h3 5.♞c7** seguido de **6.b7+** y el mate es inevitable. Sin embargo, ahora viene un simple sacrificio de desviación para transponer a la misma variante) **5.a8=♞! ♞xa8 6.♞c7** ganando.

El zugzwang



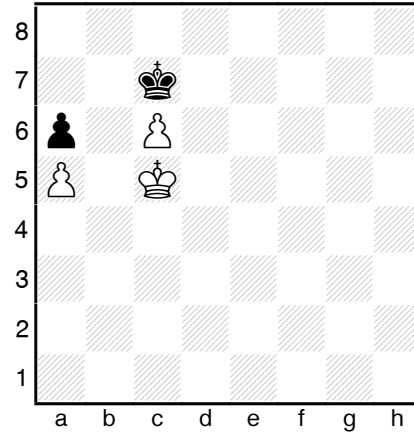
Juegan las blancas

(J. Behting, 1929) En este instructivo y bello final las blancas ganan dejando a las negras en *zugzwang*: **1.♖g1!!**. Esta es la única jugada que gana mientras que todas las demás pierden. Veamos las posibles variantes:

- a) 1... f3 2.♖f2! h3 3.♖g3
- b) 1... h3 2.♖h2! f3 3.♖g3
- c) 1... g3 2.♖g2!

En las variantes anteriores las negras perderán todos sus peones ya que no pueden mover el rey, pues uno de los peones blancos coronaría. Si el turno inicial de juego corresponde a las negras, éstas vencen con **1...g3!** y ahora son las blancas las que quedan en *zugzwang* y los peones negros avanzarán imparables. Compruebe el lector por sí mismo las variantes correspondientes.

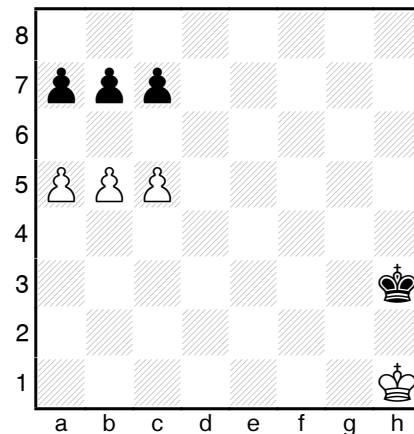
La Triangulación



Juegan las blancas

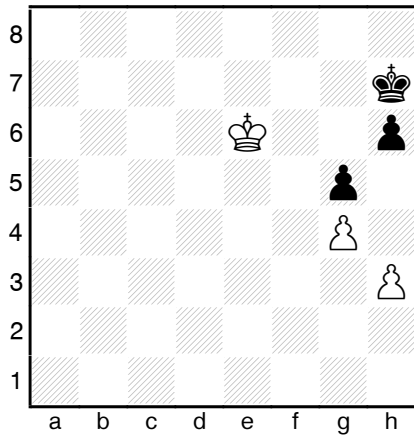
Si el turno de juego es del negro pierde en seguida por la entrada del rey blanco a b6. El blanco, al tocarle jugar, debe perder un tiempo mediante el método de la triangulación para ceder el turno al rival: **1.♖d5 ♖c8 2.♖d4! ♖d8** (si 2...♗c7 3.♖c5 gana de inmediato) **3.♖c4! ♖c8 4.♖d5 ♖d8 5.♖d6** (el blanco ha entrado a una posición teórica ganadora) **5...♗c8 6.c7 ♖b7 7.♖d7** y el peón corona.

Ruptura de peones



Juegan las blancas

El aspecto táctico más frecuente en estos finales aparece en forma de rupturas de peones de tipo combinativo.(es decir, con sacrificios). Gracias a sus peones más avanzados las blancas ganan con **1.b6! axb6 2.c6! bxc6 3.a6!** o bien **1... cxb6 2.a6! bxa6 3.c6!** coronando en ambos casos. Si juegan las negras deben evitar el tema táctico anterior y jugar la obligada **1...b6!** (pero no 1...a6? 2.c6!) **2.axb6 axb6 3.cxb6 cxb6**. Cuando el rey negro capture en b5 el rey blanco deberá ocupar la casilla b3 para lograr la oposición y con ello las tablas.

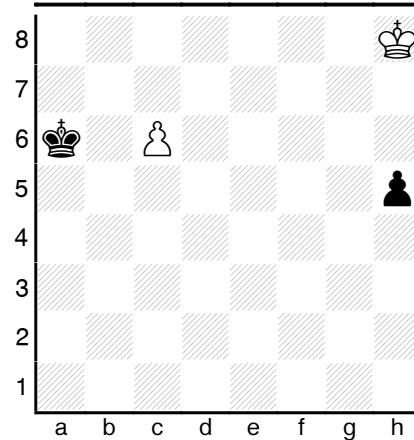


Juegan las blancas

Veamos un instructivo final del compositor F. Teed, (1885) con un tema similar de ruptura. Las blancas logran la victoria de forma original: **1.♖f7 h5!** (la mejor pero insuficiente. Pierde más fácil **1...♖h8 2.♖g6** y se capturan ambos peones) **2.h4!!** (única jugada que gana. En cambio son tablas con **1.♖f6 hxg4 2.hxg4 ♖g8!** **3. ♖xg5 ♖g7** y se llega a una conocida posición teórica de empate) **2... ♖h6** (o bien **2...hxg4 3.hxg5** o **2...gxh4 3.g5** y el blanco corona su peón) **3.♖f6! gxh4 4.g5+**

♖h7 5.♖f7! h3 6.g6+ ♖h6 7.g7 h2 8.g8=♖ h1=♖ 9.♖g6++.

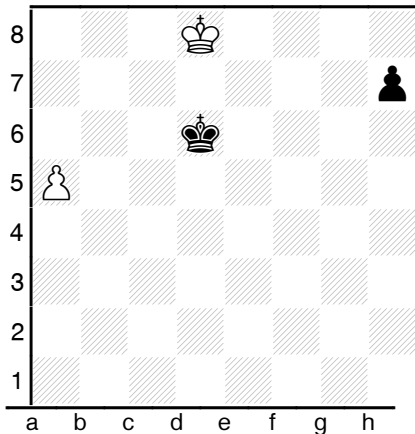
La maniobra de Reti



Juegan las blancas

Otro tema básico en los finales de peones es el conocido como la maniobra Reti (nombre debido a los brillantes estudios del gran jugador y teórico checo Ricardo Reti.) donde el rey del bando débil logra incrementar al máximo su eficacia al combinar el ataque y la defensa. Se presenta por lo común en una situación de "carrera" de peones

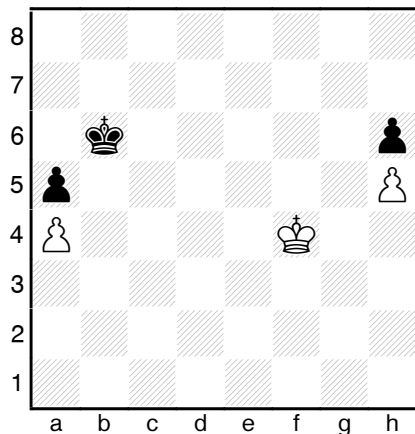
En el estudio anterior las blancas juegan y hacen tablas con **1.♖g7! ♖b6 2.♖f6 h4 3.♖e5 h3** (si **3...♖xc6 4.♖f4** y se controla el peón enemigo) **4.♖d6!** (oportuno cambio de ruta, esta vez a la ofensiva) **4...h2 5.c7** y ambos peones coronan. O bien **1...h4 2.♖f6 h3 3.♖e6**. Se combinan las amenazas de detener el peón rival y coronar el propio.



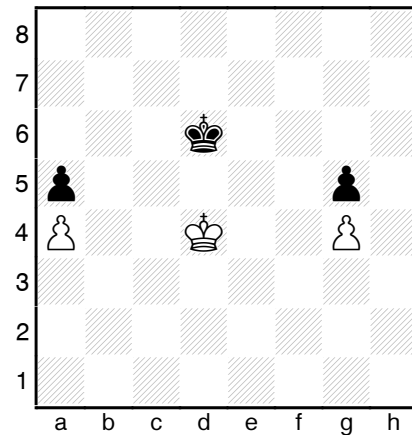
Juegan las blancas

En el diagrama anterior del compositor L. Prokes si las blancas juegan la “natural” 1.a6? pierden por 1...♞c6 2.♞c8 ♞b6 3.♞b8 ♞xa6 4.♞c7 h5 y el rey blanco no alcanza a detener al peón rival. La forma de lograr las tablas es obligar al rey negro a atacar al peón desde b5 y ceder al blanco la casilla b7, desde donde logra evitar la coronación al entrar al cuadrado del peón negro: 1.♞c8! ♞c6 (obligada por la amenaza 2.a6) 2.♞b8! ♞b5 3.♞b7! ♞xa5 4.♞c6 h5 5.♞d5 logrando el empate. De nuevo hemos visto la doble función ofensiva y defensiva del rey blanco.

Peones en ambos flancos



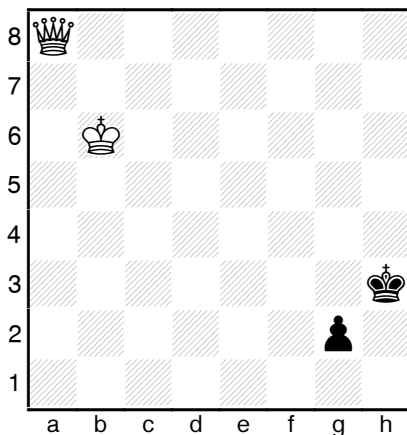
Cuando existe peones en ambos flancos, es común que surjan “carreras” de reyes y peones (cada bando intentando coronar su peón lo más rápido posible o evitar que el rival lo haga) lo que hace imprescindible realizar un exacto cálculo mental de variantes. Si juegan blancas ganan la carrera fácilmente ya que su futuro peón esta más avanzado que el del negro. Luego de 1.♞f5 ♞c5 2.♞g6 ♞b4 3.♞xh6 ♞xa4 4.♞g5 ♞b3 5.h6 a4 6.h7 a3 7.h8=♞ ♞b3 8.♞a1 seguido de llevar al rey al flanco de dama. Pero al jugar las negras logran las tablas: 1...♞c5 2.♞f5 ♞d5! (2...♞b4 pierde ya que el peón del blanco corona un tiempo antes) 3.♞g6 ♞e6 4.♞xh6 ♞f6 5.♞h7 ♞f7 6.h6 ♞f8! 7.♞g6 ♞g8 8.♞f6 ♞h7 9.♞e5 ♞xh6 10.♞d5 ♞g6 11.♞c5 ♞f6 12.♞b5 ♞e7 13.♞xa5 ♞d7 14.♞b6 ♞c8 y el rey negro llega justo a tiempo a la zona de empate para lograr la salvación.



En el diagrama anterior, se presenta un tema básico, el de la oposición de los reyes cuando aparecen dos debilidades (a5 y g5). Las blancas tienen ventaja al estar su rey más adelantado para penetrar a la 5ª fila y capturar uno de los

peones negros (un factor posicional relevante). Si el turno de juego es del blanco, el rey negro logra mantener la **oposición** e impide el avance del blanco. (1.♔e4 ♚e6 o 1.♔c4 ♚c6) y no hay forma de ganar.

En cambio, si juegan las negras pierden (es decir, es una posición de *zugzwang* mutuo ya que a ningún bando le conviene jugar) al tener que ceder el paso al rey blanco: 1...♔c6 (si 1...♔e6 2.♔e4! gana fácilmente) 2.♔c4! (única jugada que gana ya que no funciona seguir el plan de "carrera" inmediata con 2.♔e5? ♔c5 3.♔f5 ♔b4 4.♔xg5 ♔xa4 y es tablas por la coronación simultánea de los peones) 2...♔d6 (si 2...♔b6 3.♔d5 las negras están en *zugzwang*. Después de 3...♔a6 las blancas tienen dos planes ganadores: la "carrera" 4.♔e5 ♔b6 5.♔f5 ♔c5 6.♔xg5 o el "acorrallamiento" 4.♔c6 ♔a7 5.♔b5 y ganan) 3.♔b5 ♔e5 4.♔xa5 ♔f4 5.♔b6 ♔xg4 6.a5 ♔h3 7.a6 g4 8.a7 g3 9.a8=♚ g2 llegando a la posición del siguiente diagrama:



Vemos la relación entre los finales de peones con el de damas. En especial el de dama contra peón en séptima fila del

rival. Las blancas ganan siguiendo el simple método de obligar al rey negro a ubicarse en el cuadro de coronación de su peón: para ganar tiempo y acercar su rey: 1.♚f3+ ♔h2 2.♚f2! ♔h1 (pierde rápido 2...♔h3 3.♚g1) 3.♚h4+! ♔g1 4.♔c5 ♔f1 5.♚f4+ ♔e2 6.♚g3! ♔f1 7.♚f3+ ♔g1 8.♔d4 y así hasta llevar el rey blanco a f3 y capturar el peón negro.

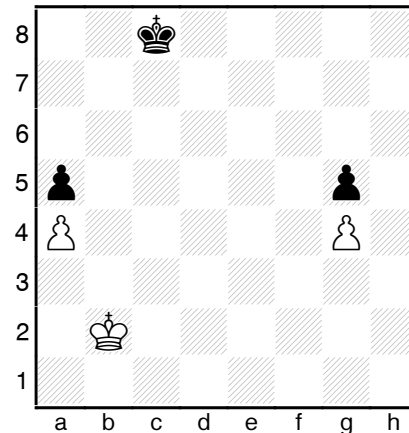
Como ejercicio veamos dos importantes posiciones teóricas.

Blancas: ♔b6, ♚a8 Negras: ♔g1, ♚h2

Blancas: ♔b6, ♚a8 Negras: ♔g1, ♚f2

Juegan las blancas, pero compruebe el lector como los peones en séptima de "torre" y "alfil" y su rey cercano logran las tablas contra la dama y un rey alejado del rival usando el tema del ahogado.

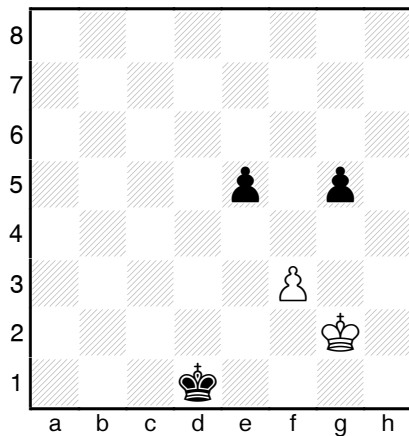
Oposición a distancia



El tema de la oposición de los reyes no se presenta únicamente cuando están frente a frente. Existe también la oposición lejana (o a distancia) que hace posible valorar cada posición de manera exacta. Esta oposición está en estrecha relación con la ubicación de los peones de ambos bandos y de las casillas de acceso a dichas debilidades. (En el

diagrama anterior, las casillas de penetración del rey blanco serán b5 y f5 y las del negro b4 y f4) En esta posición ambos bandos buscan llegar a la situación de los reyes frente a frente con el turno de juego del rival. Las blancas lo logran solo con **1.♔c2!** (pero no 1.♔c3? ♔c7 2.♔c4 ♔c6 y tablas) **1...♚d8** **2.♔d2!** ♔e8 (o bien 2...♔c8 3.♔e3!) **3.♔c3!** (amenaza la entrada por c4 y b5) **3...♚d7** **4.♔d3!** ♔d6 (única para evitar la penetración del blanco) **5.♔d4** y se llega a la posición ya conocida con el turno del rival. Si el turno de juego es del negro consiguen el empate con **1...♚b8!** que es la que mantiene la oposición lejana. Existe una manera comprensible para poder saber si un bando tiene la oposición a distancia: es necesario contar un número impar de líneas de separación (tanto verticales como horizontales) entre los reyes (con el turno de juego del rey enemigo).

En la posición anterior de H. Neustadt, 1890, las blancas, para lograr el empate, deben evitar que el rey negro llegue a f1 o f2 y lo logran gracias a la oposición a distancia: **1.♔h1!** (pero no 1.♔f1?, ♔d2 2.♔f2 ♔d3 3.♔f1 ♔e3 4.♔g2 ♔e2 5.♔g3 ♔f1! 6.♔g4 ♔g2 ganando) **1...♚d2** (o bien 1...♔c1 2.♔g1!) **2.♔h2!** ♔d3 **3.♔h3!**, las blancas, al no disponer de la casilla f3 para mantener la oposición, deben usar el cuadro h3 que está alejado también un número impar de líneas del rey enemigo, en este caso tres columnas. El negro dispone de un recurso táctico adicional para intentar ganar, por lo que el blanco debe jugar de forma precisa: **1.♔h1!** g4! (sacrificio para desviar al peón blanco y abrir el paso al de e5) **2.♔g2!** (no 2.fxg4? e4 y gana ya que el peon coronara con jaque) **2...gxf3** **3.♔xf3** seguido de **4.♔e4**.



Juegan blancas

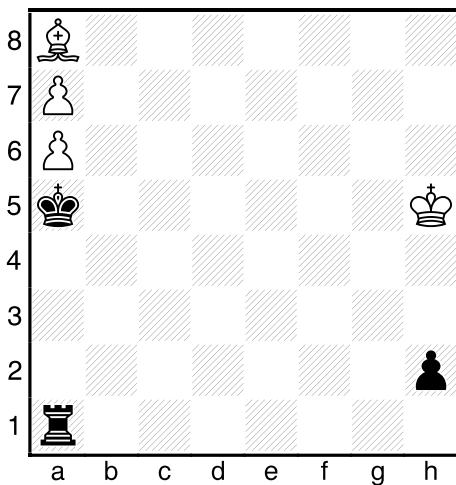
6.3 LOS FINALES ARTÍSTICOS

El campo de los finales artísticos, también llamados estudios, es, sin duda, uno de los más notables y atractivos del ajedrez. No todas las posiciones que encontramos en libros y revistas han salido de una partida entre dos jugadores; existen las que han sido inventadas para mostrar algún tema ajedrecístico sobresaliente. Los finales artísticos aportan una gran diversidad de **ideas** originales aplicables al juego de torneo.

El ajedrecista sin duda mejora en su juego táctico y de final de partida. Además, lo ayuda a incrementar su creatividad e intuición, ya que los estudios demuestran en forma bella y clara la gran profundidad del ajedrez. Es indispensable que un final artístico posea ciertas características especiales para que sea apreciado: debe presentar ideas originales, interesantes, inesperadas y bellas. Es importante la simplicidad y naturalidad en la forma, es decir, que parezca que la posición surgió de una partida entre dos jugadores.

La buena utilización del material es necesaria, o sea, que cada pieza debe tener alguna función en la posición. La solución del estudio o final artístico no debe ser excesivamente larga y difícil. En los finales artísticos existen también los grandes maestros de composición ajedrecística. Entre los más importantes se encuentran Cheron, Grigoriev, Herbstmann, Kasparian, Korolkov, Kubbel, Liburkin, Lommer, Reti, Rinck, Troitzky, Gorgiev, entre otros. Veamos algunos ejemplos ilustrativos:

J.Fritz, 1961

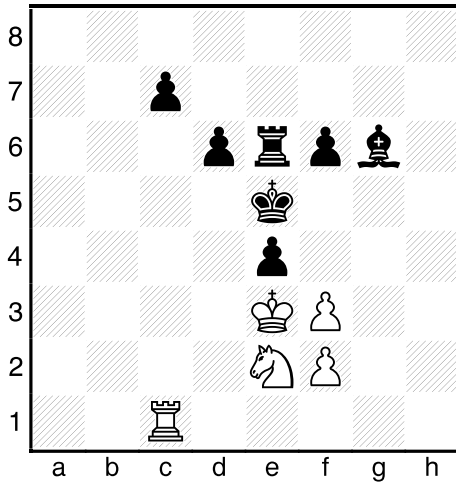


Juegan blancas y ganan

obstruir el paso del peón negro hacia la coronación) **1...♖xh1 2.a8=♚ ♜d1!** (las negras también tienen recursos defensivos. Con esta jugada se controlan los jaques de la dama y se amenaza la coronación del peón negro) **3.♚h1!!** (el mismo tema de la primera jugada se repite de manera sorprendente) **3...♜xh1 4.a7 ♜d1 5.a8=♚+ ♜b6 6.♚b8+ ♜c5 7.♚xh2** y el final de dama contra torre es teóricamente ganado.

Las negras amenazan **1...h1=♚+** y **1...♜xa6**. Sin embargo, son las blancas las que ganan con una secuencia ingeniosa: **1.♚h1!** (con idea de despejar el camino para el peón propio y

Kakovin, 1936



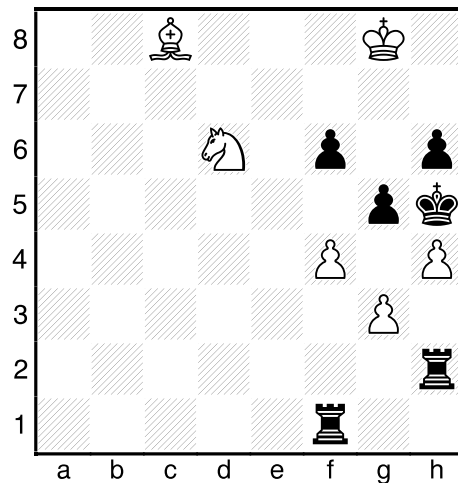
Juegan blancas y ganan

Las blancas, a pesar de su desventaja material, logran vencer llevando al rey negro a una posición de mate por bloqueo de una manera inesperada: **1.f4+ ♔d5** (si 1... ♔f5 2. ♖d4+ y se gana la torre) **2.f5! ♜xf5 3. ♗f4+ ♔e5 4. ♞d1!** (amenaza mate en d5) **4...c6 5. ♞d5+!!** (brillante sacrificio de torre para cerrar las vías de escape del rey) **5...cxd5 6. ♗d3+!!** (Desviación) **6...exd3 7.f4++**

Las blancas tienen dos piezas de ventaja, pero parece que la marcha del peón negro de a3 no se puede detener hacia su coronación. Veamos como se logra la victoria mediante recursos tácticos de gran fineza: **1. ♗c6! ♜xc6** (única, ya que si 1... a2 viene 2. ♗b4+ ganando el peón) **2. ♗f6 ♔d5 3.d3! a2 4.c4+! ♜c5** (si 4... dxc3 al paso 5. ♗xc3 y se evita la coronación ganando fácilmente) **5. ♜b7!! a1=♔ 6. ♗e7++**.

Las blancas crearon una sutil red de mate.

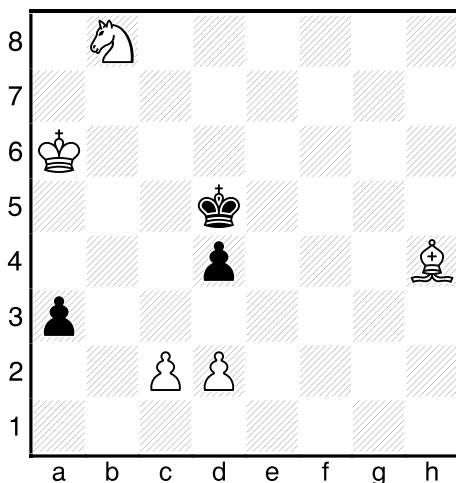
Kasparian, 1935



Juegan blancas y ganan

Las blancas logran forzar el mate de forma artística: **1. ♗e8!** (amenaza 2. ♗g7+, ♔g6 3. ♗f5++). No era correcta 1. ♗f5 por 1... ♔g4! y se evita el mate) **1... ♔g6 2.h5+! ♞xh5** (única, ya que 2... ♔xh5 sigue el mate ya conocido: 3. ♗g7+ seguido de 4. ♗f5++) **3.f5+!** (el blanco atrae inexorablemente al monarca rival a una red de mate) **3... ♞xf5 4.g4! ♞e5 5. ♗f5+!!** (el último toque maestro) **5... ♞xf5 6. ♗g7!**

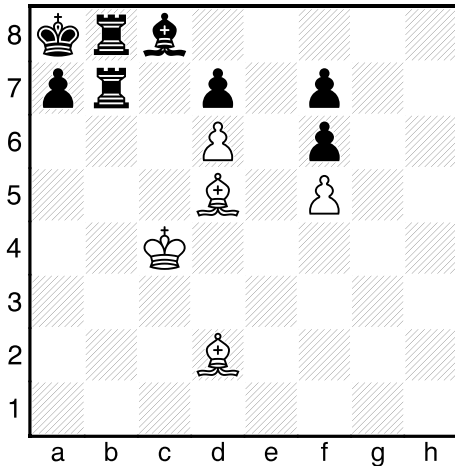
Kubbel, 1922



Juegan blancas y ganan

ganando, ya que es imposible evitar las dos amenazas de mate: 7.gxf5++ 7.gxh5++.

K. Lilian, 1947



Juegan blancas y ganan

La situación de las negras, a pesar de su ventaja material, es precaria ¡sus piezas no pueden mover! Sin embargo, también se ve muy improbable la victoria blanca. El primer paso es mejorar la posición de su rey hacia la importante casilla "a6": **1. ♖a5! a6 2. ♗b6! a5 3. ♜b5! a4 4. ♜a6 a3 5. ♗d4** (comienza la 2ª fase del estudio. El alfil debe controlar el peón pasado negro y dar "vida" al peón de "f7" evitando el ahogado) **5...a2 6. ♗xf6! a1=♚+ 7. ♗xa1 f6 8. ♗e5!! fxe5** (las negras deben por fuerza capturar el alfil, provocando una mutua carrera de peones hacia la octava línea) **9. f6 e4 10. f7 e3 11. f8=♚ e2 12. ♚f2! e1=♚ 13. ♚a7++.**

Aprecie tres sutilezas del instructivo estudio que hemos visto:

1) Solamente existe una solución correcta ya que si el blanco hubiera

jugado la errónea 1. ♗e3 (con la misma idea de 2. ♗b6) las negras se salvan por medio de 1...a5! y ya es imposible ejecutar los temas del estudio.

2) La idea esencial del estudio, la coronación del peón blanco de "f5", estaba muy bien disimulada, ya que se halla bloqueado en su posición inicial por dos peones negros.

3) Las negras, por su escasez de movimientos (casi se encontraban en ahogado) se hallaron en *zugzwang* durante toda la secuencia y sus jugadas fueron obligadas.

"Toda elevada expresión de armonía produce una profunda impresión estética" escribió el gran compositor armenio Kasparian. Sin duda, lo podemos corroborar tras reproducir los bellos estudios anteriores.

6.4 SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Los finales de juego, tanto teóricos, prácticos o artísticos, son un excelente campo para que el alumno desarrolle sus facultades analíticas por lo que se le deberán enseñar los más didácticos y retarlo para que intente resolverlos por sí mismo. Tal como hicimos en las páginas anteriores con los finales de peones, el entrenador deberá coleccionar en la bibliografía especializada los finales con piezas más importantes y frecuentes. Por otra parte, elija interesantes finales prácticos para que los alumnos jueguen entre sí dichas posiciones y entre todos saquen las conclusiones generales pertinentes.

ANEXOS

ANEXOS

	CONTENIDO
Capítulo 1	Autoevaluación, lecturas complementarias
Capítulo 2	Autoevaluación Hoja de respuesta
Capítulos 3,4,5,6	Prácticas de entrenamiento, autoevaluaciones, Soluciones
	Bibliografía
SICCED	Manual para el Entrenador Nivel 2

AUTOEVALUACIÓN CAPÍTULO 1



Instrucciones: Anote en el paréntesis la letra del inciso que corresponde a la respuesta correcta y/o complete la oración.

Los diferentes roles que juega el entrenador en el proceso de entrenamiento lo ubican a veces en función de maestro, de líder y de organizador. Cada una de estas funciones determina en gran medida el tipo de relación que se establece con sus deportistas y garantiza una influencia fuerte y positiva. A continuación identifique la situación y el papel que corresponda a cada descripción:

1. Usted fomenta en sus deportistas una concepción de las metas que pueden alcanzar en la temporada que comienza pero también integra una visión acerca de lo que ellos mismos pueden lograr a futuro. En este sentido, los ejemplos a seguir se convierten en un motivador muy importante. Identifique a continuación el papel que desempeña. ()
 - a) Maestro
 - b) Instructor
 - c) Líder
 - d) Organizador

2. Usted guía a sus atletas hacia el entrenamiento de nuevas habilidades y nueva información. Dicho proceso lo realiza demostrando un pleno dominio de los fundamentos físicos, técnicos y tácticos de las habilidades en cuestión y garantiza que las estrategias que utiliza para comunicar este conocimiento sean las adecuadas, usted realiza la función de: ()
 - a) Organizador
 - b) Maestro
 - c) Promotor
 - d) Líder

3. Usted garantiza que en el completo desarrollo como atletas y como personas, sus muchachos no encuentran obstáculos, para ello debe planificar adecuadamente su proceso de entrenamiento de acuerdo a sus recursos, posibilidades entorno y sobre todo objetivos a lograr. Usted desempeña el papel de: ()
 - a) Líder
 - b) Monitor
 - c) Maestro
 - d) Organizador

4. Una buena comunicación en el proceso de entrenamiento se define como un proceso: ()
 - a) Cerrado, personalizado y continuo.
 - b) Humano que se dará si existe el deseo de comunicarse.

- c) Continúo que debe ser constantemente vigilado y reforzado por parte del entrenador.
- d) Que apela a nuestra sensibilidad y simpatía.
5. Una comunicación abierta considera los siguientes elementos: ()
- a) La personalización, la retroalimentación y la tolerancia.
- b) Dar una mayor carga significativa al mensaje transmitido para garantizar que los atletas están entendiendo.
- c) Verificar el mensaje transmitido y criticar constructivamente cuando sea necesario.
- d) La personalización, el entorno y la evaluación.
6. Se encuentra usted en una sesión de trabajo en la cual ya ha presentado y practicado una nueva habilidad, cuando ve que algunos de sus deportistas aún no logran manejarla apropiadamente, usted: ()
- a) Al término de la sesión, discretamente les llama la atención por no haber puesto todo el interés de su parte.
- b) Implementa otras estrategias de enseñanza, a fin de que sus deportistas logren desarrollar la habilidad.
- c) Reestructura sus metas a largo plazo reorientando sus actividades de enseñanza y aprendizaje.
- d) Repite toda la sesión, retomando las mismas estrategias utilizadas en la presentación, a fin de que sus deportistas logren involucrarse totalmente.
7. Establecer metas reales conjuntamente con sus deportistas refleja: ()
- a) A un entrenador en su rol de líder y motivador.
- b) Su visión acerca de lo que se puede llegar a ser.
- c) El clima de libertad del grupo.
- d) Los intereses reales de cada participante.
8. Su proceder y sus actitudes influyen enormemente en sus atletas, por lo tanto: ()
- a) Actúa moderadamente dentro y fuera del trabajo para fortalecer su imagen de líder.
- b) Usted necesita modelar únicamente el comportamiento y las actitudes de sus deportistas.
- c) Deberá sancionar a los deportistas que infrinjan las reglas fomentando el cumplimiento a las mismas.
- d) Debe actuar como el líder del grupo, mostrando actitudes ejemplares en el entrenamiento.
9. La comunicación positiva con sus deportistas consiste en... ()
- a) Comentar el desempeño de cada deportista para detectar los errores y buscar estrategias alternas.
- b) Analizar el desempeño del equipo durante un partido y recompensar los aciertos.
- c) Reconocer y asumir la responsabilidad de los aciertos y errores cometidos durante la competencia sin culpar específicamente a alguien.
- d) Entablar charlas con su equipo apoyándose de especialistas en las diversas áreas del entrenamiento.

10. Cuando usted sensibiliza a sus atletas acerca de lo importante que son cada uno para el equipo, y de lo que significa el buen cumplimiento de su deber; usted está apelando a un motivador: ()
- a) Formal.
 - b) Emotivo.
 - c) Intrínseco.
 - d) Extrínseco.
11. Cuando usted habla a sus atletas sobre la gran posibilidad que tienen para ganar las competencias, después de largos periodos de entrenamiento y que podrían ser reconocidos a nivel nacional, está recurriendo a un motivador: ()
- a) Extrínseco.
 - b) Situacional.
 - c) Intrínseco.
 - d) Social.

Instrucciones: Coloque en el paréntesis la letra que corresponda

A fin de que usted pueda ejercer una influencia fuerte y positiva en sus deportistas, como entrenador debe jugar diversos roles, dentro de los cuales los siguientes son los más sobresalientes:

12. Debe ayudar a sus atletas a fijar metas reales y modelar el comportamiento y las actitudes que usted quiere ver en los deportistas () a) Maestro
13. Debe asegurarse de eliminar aquellos aspectos que les obstaculicen su desarrollo como atletas y como personas, a través de una óptima planificación y preparación. () b) Líder
14. Debe apoyarse en un número de estrategias de enseñanza para que apoye a los atletas a desarrollar nuevas habilidades. () c) Organizador

Instrucciones: Coloque en el paréntesis la letra que corresponda

15. Una forma en la cual los entrenadores pueden mejorar su comunicación con los atletas es: ()
- a) Conversando con ellos individualmente y en grupo.
 - b) Aplicando las reglas del equipo consistentemente.
 - c) Sosteniendo entrenamientos efectivos.
 - d) Establecer y mantener un código de uniforme y conducta.
16. Las metas del grupo deben establecerse: ()

- a) Al inicio de la temporada de entrenamientos.
- b) Ya iniciada la temporada competitiva.
- c) Una vez que haya terminado el último partido.
- d) Durante la temporada no competitiva (de reposo).

17. Involucrar a los atletas para fijar metas de grupo:

()

- a) Beneficia primordialmente a los atletas mayores de edad.
- b) Se utiliza una vez al año.
- c) Sirve para desarrollar autodisciplina en los atletas.

Beneficia primordialmente a los atletas menores de edad.

LECTURAS COMPLEMENTARIAS DEL CAPÍTULO 1

Comunicación abierta.

La comunicación abierta consiste en *personalizar* lo que se dice, *además de establecer una retroalimentación*. Dicha comunicación anima a los otros participantes a hacer lo mismo y así establecer una comunicación en ambos sentidos, que es la *esencia* de una buena comunicación.

Personalice lo que usted dice.

Si usted personaliza lo que dice, *compartirá* más de usted mismo con los atletas y obtendrá como resultado un mayor *significado* y un efecto positivo en su comportamiento.

Para personalizar lo que usted dice, empiece sus exposiciones con frases como: "me parece que..." o "en mi opinión..." y responda a lo que los deportistas dicen con frases como "lo que usted dice es...", "lo que escuché..."

Establecer la retroalimentación.

La retroalimentación es el proceso que permite obtener información que es esencial para reorientar el desarrollo del entrenamiento.

También le servirá para *verificar* qué es lo que sus atletas están entendiendo; pídeles que aclaren los puntos importantes y anímelos a preguntar, así usted reducirá la posibilidad de que haya malos entendidos con lo cual, a la larga, *todos* se ahorrarán tiempo y esfuerzo.

Comunicación positiva.

La gente responde mejor a las señales positivas que a las negativas y los atletas no son la excepción. He aquí algunos consejos de cómo puede comunicarse positivamente con ellos:

- ☺ Actúe con tacto y cortesía en situaciones difíciles. Procure no hacer nada que sea nocivo o despectivo. Evite colocar a sus atletas en situaciones que dañen su autoimagen.
- ☺ Sea tolerante, aprenda a aceptar *realmente* los errores de los atletas, y piense que cada uno de ellos está haciendo su mejor esfuerzo.
- ☺ Conserve la calma, *nunca* pierda los estribos delante de ellos, esto sólo podría dañar sus sentimientos con respecto a usted. Mantenga bajo control sus

sentimientos y los de sus asistentes. Estará enseñando a sus atletas a hacer lo propio.

- ☺ Critique *constructivamente* cuando sea *necesario* criticar, ataque el error y no al atleta involucrado.
- ☺ Sea sincero, *siempre* diga lo que realmente piensa y cumpla las promesas que hace.
- ☺ Muestre lealtad, *nunca* critique a alguien a sus espaldas ni delante de los demás y siempre defienda al individuo, si es necesario.

Comunicación clara.

Utilice un lenguaje sencillo, dirjase al grupo en general, sea congruente con lo que dice, utilice un tono de voz adecuado.

Los siguientes puntos sirven para tener una comunicación clara:

- ☺ Diga *exactamente* lo que quiere decir, use un lenguaje *sencillo y accesible*, para evitar malos entendidos.
- ☺ Al hablar mire a todos en el grupo y muévase alrededor de ellos. También esto es importante para involucrarlos.
- ☺ Sea paciente si parecen confundidos. Expresiones de confusión son señal de que hay un problema en el proceso. Trate de explicar su mensaje de diferente manera o en un lenguaje más sencillo y efectivo.
- ☺ Párese erguido y haga sus movimientos con un propósito. Su postura y sus movimientos deben ser congruentes con su mensaje.
- ☺ Asegúrese de que su lenguaje corporal sea congruente con lo que está diciendo (los mensajes no verbales son muy convincentes) por ejemplo, si usted dice a los atletas que expresen lo que ellos tienen que decir, pero los ve con enojo, su mensaje no verbal dice *totalmente lo contrario* y los atletas probablemente creerán con más fuerza en su mensaje no verbal negativo.
- ☺ Hable claro y sólo un poco más fuerte de lo normal. Subir el tono de voz sólo propicia que los atletas hagan ruido. De hecho, bajar el tono de voz es a veces una mejor manera de captar la atención. Con esto logrará un buen resultado ¡Inténtelo!

Beneficios de la colaboración en la definición de metas:

✓ **Metas y prioridades más claras.**

Todos están más informados del propósito de la temporada o actividad, y valoran más las metas y prioridades.

✓ **Incremento de compromiso y motivación.**

Compromiso y motivación aumentados.

✓ **Mayores éxitos.**

Tener un número de metas alcanzables específicas, más que sólo ganar juegos o competencias, significa que un número mayor de "éxitos" puede ser identificado y experimentado.

✓ **Incremento en la confianza y mejora de la moral.**

Aumento de la confianza y del estado de ánimo del equipo.

✓ **Madurez psicológica.**

Aumenta la madurez psicológica en los atletas, así como la autodisciplina y el autocontrol.

✓ **Mejoramiento en los mecanismos de adaptación.**

Los atletas encuentran más fácil mantener la perspectiva de las cosas. Su habilidad para adaptarse a circunstancias difíciles mejora.

✓ **Prevención del comportamiento problema del deportista.**

Será más sencillo prevenir o eliminar el comportamiento problema (conducta antideportiva, pereza, etcétera).

✓ **Disfrutar más el liderazgo.**

Ser líder es más fácil, porque todos están de acuerdo con las metas y usted sólo ayuda en el proceso.

✓ **Apreciación de la importancia de la planificación y de la determinación de metas.**

Una vez que la gente experimente los beneficios de fijar las metas en alguna área, empezará a reconocer el potencial en otras áreas de su vida (esto será de provecho especialmente con los atletas más maduros).

✓ **Empatía con los derechos de los demás.**

La gente empieza a tomar en cuenta los derechos de los demás y, en el futuro, el comportamiento cambia para bien.

✓ **Mejora en la comunicación.**

Todos obtienen una mejor idea del propósito de la temporada y la comunicación mejora.

✓ **Atletas felices, mejor desempeño.**

Los atletas están más contentos, tienen un mejor desempeño, se divierten y disfrutan más.

PASOS PARA EL ESTABLECIMIENTO DE METAS CONJUNTAS

Paso 1. *Planifique usted primero*

Empiece *pensando* en las metas, prioridades y expectativas que usted y sus atletas tienen. Pregúntese usted mismo lo siguiente:

- ¿Cuáles son las metas principales o áreas de atención para este año?
- ¿Cuáles serían las metas específicas que podrían definirse en cada área de preocupación?
- ¿Cuáles son las estrategias que puede usar para lograr estas metas?

Antes de que establezca metas conjuntamente con los atletas, es importante que usted tenga en claro cuáles son sus propias metas.

Paso 2. *Plan de para involucrar a los atletas.*

Primero, averigüe cuáles son las metas, las prioridades y expectativas de los atletas. Para hacer esto, pídeles que escriban por qué están aquí y por qué les gusta participar.

Tenga una serie de juntas breves con ellos (antes o después del entrenamiento es oportuno). El tiempo idóneo para esto es al *principio* de la temporada. De esta manera usted y los atletas podrán desarrollar una serie completa de metas para toda la temporada.

Paso 3. *Considere involucrar a los atletas en un área a la vez.*

Si usted considera que se sentirá mejor, involúcrelos solamente en una o dos áreas. *Actúe de acuerdo con su intuición.* Empiece con las áreas en las que usted y los atletas puedan contribuir mejor y en las que puedan sugerir algunas metas. Esto le dará un buen comienzo.

A medida que *usted* se relacione mejor con *sus* atletas y ellos se den cuenta de lo útil que es la definición de metas, aumentará su efectividad como entrenador, así como las contribuciones de ellos. Este proceso podrá tomar mucho tiempo si los atletas nunca han tenido alguna responsabilidad en sus propias decisiones y/o en su comportamiento.

Al atleta le *gusta* sentirse guiado y usted tiene que estar preparado para definir sus metas en *algunas áreas*. Sólo asegúrese de que los atletas se *involucren* en la toma de decisiones.

Paso 4. *Establezca las limitaciones en su programa deportivo.*

Antes de involucrarlos a los atletas en la definición de metas, asegúrese de que las limitaciones de su programa deportivo les queden bien claras. Sea específico acerca de cualquier restricción, tal como: tiempo limitado de práctica o un presupuesto pequeño. Si usted quiere restringirlos al involucrarse en las metas en ciertas áreas, sea *explícito* acerca de éstas y de las razones que tiene para hacerlo. **Paso 1.** *Planifique usted primero*

Empiece *pensando* en las metas, prioridades y expectativas que usted y sus atletas tienen. Pregúntese usted mismo lo siguiente:

- ¿Cuáles son las metas principales o áreas de atención para este año?
- ¿Cuáles serían las metas específicas que podrían definirse en cada área de preocupación?
- ¿Cuáles son las estrategias que puede usar para lograr estas metas?

Antes de que establezca metas conjuntamente con los atletas, es importante que usted tenga en claro cuáles son sus propias metas.

Paso 2. *Plan para involucrar a los atletas.*

Primero, averigüe cuáles son las metas, las prioridades y expectativas de los atletas. Para hacer esto, pídeles que escriban por qué están aquí y por qué les gusta participar.

Tenga una serie de juntas breves con ellos (antes o después del entrenamiento es oportuno). El tiempo idóneo para esto es al *principio* de la temporada. De esta manera usted y los atletas podrán desarrollar una serie completa de metas para toda la temporada.

Paso 3. *Considere involucrar a los atletas en un área a la vez.*

Si usted considera que se sentirá mejor, involúcrelos solamente en una o dos áreas. *Actúe de acuerdo con su intuición.* Empiece con las áreas en las que usted y los atletas puedan contribuir mejor y en las que puedan sugerir algunas metas. Esto le dará un buen comienzo.

A medida que *usted* se relacione mejor con *sus* atletas y ellos se den cuenta de lo útil que es la definición de metas, aumentará su efectividad como entrenador, así como las contribuciones de ellos. Este proceso podrá tomar mucho tiempo si los atletas nunca han tenido alguna responsabilidad en sus propias decisiones y/o en su comportamiento.

Al atleta le *gusta* sentirse guiado y usted tiene que estar preparado para definir sus metas en *algunas áreas*. Sólo asegúrese de que los atletas se *involucren* en la toma de decisiones.

Paso 4. *Establezca las limitaciones en su programa deportivo.*

Antes de involucrarlos a los atletas en la definición de metas, asegúrese de que las limitaciones de su programa deportivo les queden bien claras. Sea específico acerca de cualquier restricción, tal como: tiempo limitado de práctica o un presupuesto pequeño. Si usted quiere restringirlos al involucrarse en las metas en ciertas áreas, sea *explícito* acerca de éstas y de las razones que tiene para hacerlo.

Paso 5. *Proporcione un clima adecuado.*

Trabaje para crear una atmósfera relajada y positiva. Esto hará que los atletas se sientan más confortables y usted obtendrá más y mejores sugerencias. En las juntas de

equipo, por ejemplo, asegúrese de que se acomoden de manera que sientan que están participando.

Aun si usted tiene ciertas metas o ideas específicas en mente, trate de *obtener más* de los atletas. Cuanto más sientan ellos que están contribuyendo para lograr las metas, más comprometidos estarán con ellas.

Hágales sentir que se preocupa por ellos y por sus metas y que siente el compromiso de ayudarles a conseguirlas. En este ambiente, los atletas tienden a establecer metas más ambiciosas y deseables de lo que usted haya esperado.

Paso 6. *Actúe como facilitador, no como dictador.*

Es importante animar a *cada uno de los atletas* (especialmente de aquellos con los que no ha participado con anterioridad) a que hagan comentarios. Anímelos en una discusión grupal a decir qué es lo que están pensando, sintiendo y queriendo.

He aquí unos puntos para lograrlo:

- ☺ Haga preguntas a muchos de los miembros del grupo.
- ☺ Reaccione positivamente a las sugerencias.
- ☺ Muestre confianza en las habilidades de los atletas para actuar apropiadamente.
- ☺ Sugiera áreas de preocupación.
- ☺ Dé ejemplos de posibles metas y estrategias.
- ☺ En asuntos importantes trate de mediar la situación.
- ☺ Déles ejercicios de definición de metas como tarea (quizás diferentes tareas a diferentes atletas).
- ☺ Déles tiempo antes y/o entre las sesiones para pensar acerca de los temas de discusión.
- ☺ *No juzgue sus ideas ni dé razones del porqué no pueden ser implementadas.*

Paso 7. *Establezca metas apropiadas.*

Las metas *apropiadas* animan a los atletas y les dan una sensación de compromiso, por lo general tienen las siguientes características:

- Deben *estimular e involucrar* a los atletas.
- Son *concretas y específicas*. Siendo específicas, se reduce la confusión. Las responsabilidades son más obvias y aumenta su compromiso.

→ Deben estar *bajo el control de los atletas*, así tendrán un efecto positivo en su autoconfianza y en su motivación.

Deben ser a corto y a largo plazo; las de corto plazo, se refieren a un periodo pequeño, de unos cuantos días o semanas. Las metas a largo plazo se refieren a un lapso más largo, como una temporada o toda una carrera. Ambas metas deben ser *compatibles* y deben ser visibles, los atletas deben visualizarlas todo el tiempo.

Al insistir en metas específicas, usted puede pasar de metas generales a metas más realistas y alcanzables. El siguiente diálogo ilustra este paso.

Jugador: ¡Quiero ganar!

Entrenador: Yo también, pero ¿qué debemos hacer para ganar?

Jugador: ... bueno, supongo que debemos jugar mejor.

Entrenador: Específicamente ¿qué piensas que tenemos que hacer mejor?

Jugador: Tenemos que conocer mejor nuestras posiciones.

Entrenador: ¡Cierto! debemos conocer mejor nuestras posiciones ofensivas y defensivas.

De forma similar, además de fijar una meta general, defina conductas específicas deseadas siempre que sea posible, por ejemplo:

→ Meta general: buena conducta deportiva.

→ Comportamiento específico: estrechar las manos de los oponentes después de cada partido y no discutir con los árbitros.

Paso 8. Discusión de estrategias para el logro de metas.

Así como es importante fijar metas, es igualmente importante discutir las estrategias que usted y su equipo usarán para alcanzarlas. En estas discusiones, se deben considerar el esfuerzo y la disciplina que esas estrategias requerirán. Algunas estrategias como las actividades recreativas en cada práctica son totalmente positivas y todo lo que debe hacer es facilitarles su uso, en contraste con otras acciones.

Cuando los atletas hayan participado en la selección de metas, *entenderán las razones* de la aplicación de estrategias más negativas y las aceptarán mejor. El control es innecesario en semejantes situaciones, ya que ellos reconocen lo que es consistente con las metas del equipo y controlan su propia conducta.

Paso 9. *Esforzarse para obtener un consenso general.*

Es importante tener un consenso acerca de las metas y estrategias. El mejor camino es la discusión, en la cual comúnmente se obtienen resultados de compromiso aceptables para todos. Existen muchas formas para llegar al consenso, por ejemplo: tocar un punto específico y preguntar si todos están de acuerdo con él.

El inicio del año, es el tiempo de verificar si las metas de los atletas son consistentes con el grupo, los atletas que tengan metas diferentes tendrán tiempo para adaptarse o buscar otro equipo más compatible, por ejemplo: Un equipo puede estar de acuerdo en que los jugadores tengan aproximadamente el mismo tiempo de juego durante la temporada, con el entrenador decidiendo durante la serie final; los jugadores que tengan problema para aceptar esta meta pueden encontrar solución antes de que el problema se desarrolle.

Paso 10. *Registre todas las metas específicas y las estrategias.*

Usted o la persona designada deben anotar y registrar cualquier estrategia o meta específica sobre la que se haya logrado consenso. Una lista puede ser compilada y desarrollada en un diagrama que después puede ser revisado y distribuido para su aprobación final. Este enfoque garantizará que *cada uno* tiene una idea clara acerca de las expectativas y compromisos requeridos. Pegue las metas en un lugar visible, por ejemplo, en las paredes del gimnasio y mencione que son importantes. Tenerlas a la vista, le facilitará referirse a ellas y revisarlas *regularmente*.

Anímelos a conseguir las metas de grupo.

Estimule el comportamiento que ayude a las metas de grupo, desanime la conducta que es inconsistente con dichas metas siempre que sea posible; reconozca la conducta apropiada y dígales la razón de dicho reconocimiento.

No restrinja sus reconocimientos sólo a ciertos individuos, en vez de eso, encuentre algo positivo en *cada uno* de ellos ("una pequeña mejoría"). Si las metas y estrategias son claras, los atletas valorarán su propio proceder y animarán a otros a hacer lo mismo.

Realice un monitoreo de su comportamiento.

Su proceder debe ser consistente con las metas y estrategias. Después de todo, los atletas imitan lo que usted hace, no lo que dice. Si desea que los atletas se comprometan y sean dedicados, usted debe serlo también. Así que vigile su comportamiento y asegúrese que manda el *mensaje correcto*.

Delegue tareas de liderazgo.

Una de las mejores formas de fortalecer el compromiso es la de involucrar a cada miembro del equipo en alguna tarea de liderazgo. Esto motivará un gran interés por los planes grupales e incrementará su identificación con el grupo. Además les ayudará a apreciar el liderazgo en general.

Con una pequeña guía, los miembros del equipo pueden llegar a ser una magnífica fuente de ideas y liderazgo. Cuando las estrategias y las metas son claras, los atletas pueden fácilmente crear y conducir ejercicios, juegos, nuevas técnicas de estiramiento o calentamiento y algunas otras actividades. Esta asistencia, a su vez, puede darle a usted la oportunidad de dar atención especial o individual a los atletas más pequeños.

Sobre todo, dar a los atletas oportunidades para desarrollar habilidades de liderazgo los ayudará a madurar, adquirir más experiencia y ser menos dependientes del entrenador.

Revisión periódica de las metas.

Una revisión periódica de las metas y estrategias les servirá para recordar sus compromisos e intenciones. Además, estas revisiones les proporcionarán una retroalimentación medible y observable.

Las áreas de éxito crean un ambiente de orgullo, reforzamiento e inspiración, pero las áreas de dificultad son puntos focales para el esfuerzo, la concentración y revisión de las estrategias.

Las revisiones también dan la oportunidad de reevaluar metas e intenciones y modificarlas si es necesario. Se pueden establecer metas a corto plazo en las áreas de dificultad y a largo plazo en el área de éxito. La actualización de las metas y las estrategias, le permite conocer su estado en la *interacción diaria* con los atletas.

Comunicarse con los padres y familiares.

Las metas, intenciones y prioridades deben ser escritas y puestas a consideración de los padres, maestros, colegas, administradores de liga, etcétera. Esta comunicación incrementa el compromiso de los atletas. Además, les genera a los atletas o al programa mayor apoyo moral y educa a cada uno acerca de cómo mejorar el ambiente competitivo.

AUTOEVALUACIÓN CAPÍTULO 2

Instrucciones: Anote en el paréntesis la letra del inciso que corresponde a la respuesta correcta y/o complete la oración.

1. Algunos atletas necesitan solamente oír las instrucciones para aprender una habilidad, pero otros necesitan ver su ejecución y otros incluso necesitan experimentarla. Todas estas condiciones con las cuales aumentan las probabilidades de aprendizaje del atleta, se conocen como: ()
 - a) Ensayo y error.
 - b) Estilo de aprendizaje.
 - c) Capacidad de aprendizaje.
 - d) Principios de enseñanza.

2. El control emocional y el control de la atención son los dos elementos que conforman la: ()
 - a) Preparación psicológica.
 - b) Actitud ante una derrota.
 - c) Habilidad mental.
 - d) Visualización.

3. El resultado de la combinación de la actividad mental y la respuesta física se denomina: ()
 - a) Madurez afectiva.
 - b) Desarrollo equilibrado.
 - c) Nivel de activación.
 - d) Edad cronológica.

Usted sabe que durante el proceso de aprendizaje de una habilidad deportiva, el nivel de activación tiene gran influencia. Por ello, se recomienda que:

4. Cuando el atleta vaya a aprender una habilidad nueva, el nivel de activación debe ser: ()
 - a) Alto.
 - b) Medio.
 - c) Bajo.
 - d) Continuo.

5. Cuando ya dominan las habilidades y desean mejorar su rendimiento, el nivel de activación debe ser: ()

- a) Alto.
- b) Mediano.
- c) Bajo.
- d) Continuo.

6. Si la activación es de nivel demasiado alto, existen muchas posibilidades de que el aprendizaje y el rendimiento: ()

- a) Se inhiba.
- b) Aumente.
- c) No sufra cambios.
- d) Se modifique gradualmente.

Relacione los cuatro tipos de concentración:

- | | |
|--|---|
| 7. Concentración interna amplia () | a) Ayuda a los atletas a calmarse y reforzar sus respuestas antes del desempeño. |
| 8. Concentración externa amplia () | b) Evalúa las situaciones ambientales complejas. |
| 9. Concentración interna focalizada () | c) Reacciones (en especial físicamente) al ambiente. |
| 10. Concentración externa focalizada () | d) Organiza grandes cantidades de información, recuerdos del pasado y para planear el futuro. |

11. Para integrar las cuatro habilidades de la preparación psicológica, deben seguir un orden, enuméralas en orden progresivo.

- () Hablar consigo mismo.
- () Respirar controladamente.
- () Crear imágenes.
- () Concentrarse en regular sus niveles de activación.

12. A la acción de inhalar y exhalar profundamente y estando conscientes del proceso se le denomina: ()
- a) Meditación dirigida.
 - b) Respiración controlada.
 - c) Relajación progresiva.
 - d) Concentración mental.
13. Existen muchas estrategias de enseñanza y ninguna es mejor que otra, pero algunas son más apropiadas en ciertas situaciones, por ello, para seleccionar una estrategia debe considerar: ()
- a) El contenido de lo que está enseñando, la edad y nivel de sus atletas.
 - b) El estilo de aprendizaje de sus atletas y su estilo de enseñanza.
 - c) Los recursos con los que cuenta y su personalidad.
 - d) Todas las anteriores.
14. Las fases de presentación, aplicación y retroalimentación son característica de la estrategia de enseñanza denominada: ()
- a) Instrucciones directas.
 - b) Enseñanza de tareas.
 - c) Descubrimientos guiados.
 - d) Concatenación.
15. La enseñanza entre compañeros, en la cual los atletas se entrenan unos a otros, fomentando el desarrollo de sus habilidades de observación y análisis, permitiendo una interacción social y que exige que los atletas tengan hábitos independientes de trabajo, se le conoce como: ()
- a) Instrucciones directas.
 - b) Enseñanza de tareas.
 - c) Descubrimientos guiados.
 - d) Investigación participativa.

- 16 Esta estrategia de enseñanza se caracteriza por aplicarse a grupos pequeños y por que se hace una serie de preguntas a los atletas para hacer consciente el desarrollo de las habilidades practicadas, o bien, a través de tareas dirigidas para cubrir el mismo objetivo: ()
- a) Instrucción directa.
 - b) Enseñanza de tareas.
 - c) Descubrimientos guiados.
 - d) Ensayo y error.
17. Para la enseñanza de una habilidad cuyas partes son fáciles de fraccionar en elementos simples y que se trabaja con una secuencia del principio al fin, se recomienda la técnica de: ()
- a) Encadenamiento.
 - b) Modelado.
 - c) Ensayo y error.
 - d) Enseñanza de tareas.
18. Para la enseñanza de una habilidad en la que no es recomendable seguir una secuencia del inicio al final, debe utilizarse la técnica de: ()
- a) Encadenamiento.
 - b) Modelado.
 - c) Ensayo y error.
 - d) Instrucciones directas.

HOJA DE RESPUESTAS

CAPÍTULO 1	
1. c	10. c
2. b	11. a
3. d	12. b
4. c	13. c
5. a	14. a
6. b	15. a
7. a	16. a
8. d	17. c
9. c	

CAPÍTULO 2	
1. b	10. c
2. a	11. 2,1,4,3
3. c	12. b
4. c	13. d
5. a	14. a
6. a	15. b
7. d	16. c
8. b	17. a
9. a	18. b

PRACTICAS DE ENTRENAMIENTO

1) Análisis de partidas

a) Anotar las jugadas buenas (!, !!) y malas (?, ??) de ambos bandos comentando las alternativas.

b) Explicar los principales conceptos estratégicos, la evaluación posicional y los planes de juego de ambos bandos.

c) Analizar las variantes concretas más importantes (táctica) explicando con detalle la posición final de cada partida.

d) Por último, resumir de manera general y específica las causas de la derrota del bando perdedor.

1) G. Greco - NN

Italia, 1620

1.e4 e6 2.d4 Cf6 3.Ad3 Cc6 4.Cf3 Ae7 5.h4 0-0 6.e5 Cd5 7.Axh7+ Rxh7 8.Cg5+ Axc5 9.hxg5+ Rg6 10.Dh5+ Rf5 11.Dh7+ g6 12.Dh3+ Re4 13.Dd3# 1-0

2) Saint Amant, P - Morphy, P.

París, 1858

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Ad2 Axd2+ 8.Cbxd2 d5 9.exd5 Cxd5 10.0-0 0-0 11.h3 Cf4 12.Rh2 Cxd4 13.Cxd4 Dxd4 14.Dc2 Dd6 15.Rh1 Dh6 16.Dc3 Af5 17.Rh2 Tad8 18.Tad1 Axh3 19.gxh3 Td3 20.Dxd3 Cxd3 21.Axd3 Dd6+ 22.f4 Dxd3 0-1

3) Steinitz,W - Mongredien,A

Londres, 1863

1.e4 g6 2.d4 Ag7 3.c3 b6 4.Ae3 Ab7 5.Cd2 d6 6.Cgf3 e5 7.dxe5 dxe5 8.Ac4 Ce7 9.De2 0-0 10.h4 Cd7 11.h5 Cf6 12.hxg6 Cxg6 13.0-0-0 c5 14.Cg5 a6 15.Cxh7 Cxh7 16.Txh7 Rxh7 17.Dh5+ Rg8 18.Th1 Te8 19.Dxg6 Df6 20.Axf7+ Dxf7 21.Th8+ Rxh8 22.Dxf7 1-0

4) Tarrasch,S - Marco,G

Dresden, 1892

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 d6 4.d4 Ad7 5.Cc3 Cf6 6.0-0 Ae7 7.Te1 0-0 8.Axc6 Axc6 9.dxe5 dxe5 10.Dxd8 Taxd8 11.Cxe5 Axe4 12.Cxe4 Cxe4 13.Cd3 f5 14.f3 Ac5+ 15.Cxc5 Cxc5 16.Ag5 Td5 17.Ae7 Te8 18.c4 1-0

5) Steinitz V - Halpern
Nueva York, 1894

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 Cf6 4.e5 Cfd7 5.f4 c5 6.c3 Cc6 7.Cgf3 cxd4 8.cxd4 Ab4 9.a3 Aa5 10.Ad3 f5 11.b4 Ab6 12.Cb3 De7 13.Ad2 Cf8 14.b5 Cd8 15.Ab4 Df7 16.a4 h6 17.a5 Ac7 18.Tc1 b6 19.a6 Cg6 20.g3 Dd7 21.Dc2 Axe5 22.dxe5 Ce7 23.Cbd4 Cf7 24.Dc7 g5 25.Rf2 Cg6 26.Cxe6 Dxe6 27.Tc6 Dd7 28.Dxd7+ Axd7 29.Txg6 Cd8 30.e6 Axe6 31.Te1 Rf7 32.Ce5+ Re8 33.Tg7 1-0

6) Tarrasch,S - Von Scheve,T
Leipzig, 1894

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 Ae7 5.Af4 c6 6.e3 Cbd7 7.h3 Ce4 8.Cxe4 dxe4 9.Cd2 Ab4 10.a3 Axd2+ 11.Dxd2 0-0 12.Dc2 f5 13.Ad6 Te8 14.0-0-0 Cf6 15.Ae5 Ad7 16.f3 exf3 17.gxf3 b5 18.Tg1 Tf8 19.Td2 Tf7 20.Tdg2 a5 21.Df2 Ce8 22.Tg5 De7 23.Dh4 Cf6 24.Dh6 Ta7 25.Ad6 Dxd6 26.Txg7+ Rf8 27.Txh7+ Re7 28.Txf7+ Rxf7 29.Tg7+ Rf8 30.Dxf6+ 1-0

7) Tarrasch S. – Blackburne, J.
Hastings, 1895

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cd7 5.Cf3 Cgf6 6.Ad3 c5 7.0-0 cxd4 8.Cxf6+ Cxf6 9.Cxd4 Ac5 10.Cf3 Dc7 11.De2 Ad7 12.Ce5 Ad6 13.f4 0-0 14.Ad2 Tad8 15.Rh1 Ac8 16.Tf3 g6 17.c4 Axe5 18.fxe5 Cd7 19.Ac3 Cc5 20.Ac2 Ad7 21.b3 Rg7 22.De3 Th8 23.Taf1 Ae8 24.Ae1 De7 25.Tf6 h6 26.Ah4 g5 27.Txh6 gxh4 28.Txh8 1-0

8) Janowski,D - Schallopp,E
Nuremberg, 1896

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Cf3 c5 4.e3 cxd4 5.exd4 Ag4 6.Axc4 e6 7.Da4+ Cc6 8.Ce5 Dxd4 9.Cxc6 De4+ 10.Ae3 bxc6 11.Cc3 Dxc2 12.Ad5 exd5 13.Dxc6+ Rd8 14.Dxa8+ Rd7 15.Db7+ Re6 16.Dc6+ Ad6 17.Af4 Dxh1+ 18.Rd2 Dxa1 19.Dxd6+ Rf5 20.De5+ Rg6 21.Dg5# 1-0

9) Tarrasch,S - Marco,G
Viena, 1898

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.Cxe5 d6 4.Cf3 Cxe4 5.d4 Ae7 6.Ad3 Cf6 7.0-0 0-0 8.h3 Ae6 9.c4 c6 10.Cg5 Ca6 11.Cc3 Cc7 12.f4 h6 13.Cf3 Dc8 14.Dc2 Tb8 15.f5 Ad7 16.Af4 b5 17.b3 c5 18.d5 b4 19.Ce2 a5 20.g4 Ch7 21.h4 Dd8 22.Ag3 a4 23.Rh1 Ta8 24.Tae1 Ce8 25.Cf4 Af6 26.Ce6 axb3 27.axb3 Db6 28.Cxf8 Rxf8 29.g5 hxg5 30.hxg5 Cxg5 31.Dh2 Rg8 32.Cxg5 Axc5 33.f6 g6 34.Axc6 1-0

10) Tarrasch,S - Steinitz,W
Viena, 1898

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 d6 4.d4 Ad7 5.Cc3 Cf6 6.0-0 Ae7 7.Te1 exd4 8.Cxd4 0-0 9.Cxc6 bxc6 10.Ad3 Te8 11.h3 Af8 12.Ag5 h6 13.Ah4 Tb8 14.Tb1 g5 15.Ag3 g4 16.Ah4 h5 17.hxg4 hxg4 18.f4 Ae7 19.Af2 a5 20.e5 dxe5 21.fxe5 Ch5 22.e6 Axe6 23.Txe6 fxe6 24.Dxc4+ Cg7 25.Dg6 Tb4 26.Tf1 Tf4 27.Dh7+ Rf8 28.Ag6 1-0

**11) Pillsbury, H.- Wolf
Monte Carlo, 1903**

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Cbd7 5.Cf3 Ae7 6.e3 0-0 7.Tc1 b6 8.cxd5 exd5 9.Ce5 Ab7 10.f4 a6 11.Ad3 c5 12.0-0 c4 13.Af5 b5 14.Tf3 Te8 15.Th3 g6 16.Ab1 Cxe5 17.fxe5 Cd7 18.Axe7 Txe7 19.Df3 Cf8 20.Tf1 Dd7 21.Df6 b4 22.Ca4 Dc7 23.Cc5 Ac8 24.Th6 a5 25.Tf4 Tb8 26.Axg6 Tb6 27.Dxb6 Cxg6 28.Df6 Te8 29.Tf1 Ae6 30.Dg5 Rh8 31.Dh5 Cf8 32.Cxe6 Txe6 33.Txe6 1-0

**12) Capablanca,J - Rosenthal,J
Nueva York, 1909**

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cf6 4.0-0 Ae7 5.d3 d6 6.Te1 0-0 7.Cbd2 Ag4 8.c3 Te8 9.Cf1 Ch5 10.h3 Axf3 11.Dxf3 Cf6 12.g4 a6 13.Aa4 b5 14.Ac2 d5 15.Cg3 dxe4 16.dxe4 Dc8 17.Cf5 Ac5 18.Cxg7 Rxg7 19.Ah6+ Rg6 20.g5 Ch5 21.Df5+ Dxf5 22.exf5# 1-0

**13) Capablanca,J - Jaffe,C
Nueva York, 1910**

1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.e3 c6 4.c4 e6 5.Cc3 Cbd7 6.Ad3 Ad6 7.0-0 0-0 8.e4 dxe4 9.Cxe4 Cxe4 10.Axe4 Cf6 11.Ac2 h6 12.b3 b6 13.Ab2 Ab7 14.Dd3 g6 15.Tae1 Ch5 16.Ac1 Rg7 17.Txe6 Cf6 18.Ce5 c5 19.Axh6+ Rxh6 20.Cxf7+ 1-0

**14) Nimzowitsch,A - Alapin,S
Karlsbad, 1911**

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.exd5 Cxd5 5.Cf3 c5 6.Cxd5 Dxd5 7.Ae3 cxd4 8.Cxd4 a6 9.Ae2 Dxd4 10.Af3 Dg6 11.Dd2 e5 12.0-0-0 exd4 13.Axd4 13...Cc6 14.Af6 Dxf6 15.The1+ Ae7 16.Axc6+ Rf8 17.Dd8+ Axd8 18.Te8# 1-0

**15) Alekhine, A – N.N.
Moscú, 1911**

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.0-0 0-0 7.cxd4 Ab6 8.d5 Ce7 9.e5 Ce8 10.d6 cxd6 11.exd6 Cg6 12.Ag5 Cf6 13.Cc3 h6 14.Dc2 hxg5 15.Dxg6 Ch7 16.Cd5 Rh8 17.Ce7 Dxe7 18.dxe7 fxg6 19.Ce5 1-0

**16) Alekhine, A - Feldt, M
Tarnopol, 1916**

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.exd5 Cxd5 5.Ce4 f5 6.Cg5 Ae7 7.C5f3 c6 8.Ce5 0-0 9.Cgf3 b6 10.Ad3 Ab7 11.0-0 Te8 12.c4 Cf6 13.Af4 Cbd7 14.De2 c5 15.Cf7 Rxf7 16.Dxe6+ Rg6 17.g4 Ae4 18.Ch4# 1-0

**17) Winter,W - Capablanca,J
Hastings, 1919**

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Ab5 Ab4 5.0-0 0-0 6.Axc6 dxc6 7.d3 Ad6 8.Ag5 h6 9.Ah4 c5 10.Cd5 g5 11.Cxf6+ Dxf6 12.Ag3 Ag4 13.h3 Axf3 14.Dxf3 Dxf3 15.gxf3 f6 16.Rg2 a5 17.a4 Rf7 18.Th1 Re6 19.h4 Tfb8 20.hxg5 hxg5 21.b3 c6 22.Ta2 b5 23.Th1 c4 24.axb5 cxb3 25.cxb3 Txb5 26.Ta4 Txb3 27.d4 Tb5 28.Tc4 Tb4 29.Txc6 Txd4 0-1

18) Capablanca,J - Germann,T
Londres, 1920

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cf3 Cf6 4.Ag5 Cbd7 5.e3 Ae7 6.Cc3 a6 7.Dc2 0-0 8.Tc1 dxc4 9.Axc4 b5
10.Ad3 Ab7 11.a4 b4 12.Axf6 Cxf6 13.Ce4 Axe4 14.Axe4 Cxe4 15.Dxe4 c5 16.dxc5 Da5
17.b3 Axc5 18.Cg5 g6 19.Dh4 h5 20.Ce4 Tfc8 21.Dg5 Ab6 22.Dxa5 Axa5 23.Re2 Ad8
24.Cd6 Tc7 25.Tc4 Td7 26.Ce4 Ae7 27.Td1 Txd1 28.Rxd1 Td8+ 29.Re2 Td5 30.Tc6 a5
31.Cd2 Rg7 32.Cc4 Ad8 33.e4 Td4 34.f3 Td7 35.Ta6 Rf6 36.Cxa5 Axa5 37.Txa5 Td4
38.Tb5 e5 39.a5 Re6 40.a6 Td6 41.a7 Ta6 42.Tb6+ 1-0

19) Alekhine, A - Forester, M
Glasgow, 1923

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.Cc3 Ac5 6.Cxe5 Cxe5 7.d4 Ab4 8.dxe5 Cxe4
9.Dd4 Cxc3 10.bxc3 Aa5 11.Aa3 b6 12.e6 Df6 13.Axd7+ Rd8 14.Ac6+ Dxd4 15.e7# 1-0

20) Alekhine,A - Yates,F
Londres, 1922

1.c4 Cf6 2.d4 e6 3.Cf3 d5 4.Cc3 Ae7 5.Ag5 0-0 6.e3 Cbd7 7.Tc1 c6 8.Dc2 Te8 9.Ad3 dxc4
10.Axc4 Cd5 11.Ce4 f5 12.Axe7 Dxe7 13.Ced2 b5 14.Axd5 cxd5 15.0-0 a5 16.Cb3 a4
17.Cc5 Cxc5 18.Dxc5 Dxc5 19.Txc5 b4 20.Tfc1 Aa6 21.Ce5 Teb8 22.f3 b3 23.a3 h6
24.Rf2 Rh7 25.h4 Tf8 26.Rg3 Tfb8 27.Tc7 Ab5 28.T1c5 Aa6 29.T5c6 Te8 30.Rf4 Rg8
31.h5 Af1 32.g3 Aa6 33.Tf7 Rh7 34.Tcc7 Tg8 35.Cd7 Rh8 36.Cf6 Tgf8 37.Txg7 Txf6
38.Re5 1-0

21) Reti, R - Yates, F
Nueva York, 1924

1.Cf3 d5 2.c4 e6 3.g3 Cf6 4.Ag2 Ad6 5.b3 0-0 6.0-0 Te8 7.Ab2 Cbd7 8.d3 c6 9.Cbd2 e5
10.cxd5 cxd5 11.Tc1 Cf8 12.Tc2 Ad7 13.Da1 Cg6 14.Tfc1 Ac6 15.Cf1 Dd7 16.Ce3 h6
17.d4 e4 18.Ce5 Axe5 19.dxe5 Ch7 20.f4 exf3 21.exf3 Cg5 22.f4 Ch3+ 23.Rh1 d4
24.Axd4 Tad8 25.Txc6 bxc6 26.Axc6 Cf2+ 27.Rg2 Dxd4 28.Dxd4 Txd4 29.Axe8 Ce4
30.e6 Td2+ 31.Rf3 1-0

22) Torre,C - Verlinsky
Moscú, 1925

1.d4 Cf6 2.Cf3 b6 3.Ag5 Ab7 4.Cbd2 d5 5.e3 Cbd7 6.Ad3 e6 7.Ce5 a6 8.f4 Ae7 9.0-0 c5
10.c3 0-0 11.Df3 Cxe5 12.fxe5 Cd7 13.Dh3 g6 14.Ah6 c4 15.Ac2 b5 16.Tf2 Db6 17.Taf1
f5 18.exf6 Txf6 19.Cf3 Te8 20.Dg3 Cf8 21.Ce5 Dd8 22.h4 Tf5 23.Axf5 Axh4 24.Axg6
Axg3 25.Af7+ Rh8 26.Axe8 Axf2+ 27.Txf2 1-0

23) Alekhine,A - Pita
Buenos Aires, 1926

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 Cxe4 4.Ad3 d5 5.Cxe5 Df6 6.0-0 Ad6 7.Cc3 Cxc3 8.bxc3 0-0 9.Dh5
g6 10.Dh6 Axe5 11.Ag5 Dg7 12.dxe5 Dxe5 13.Tfe1 Dxc3 14.Ae7 Te8 15.Ab4 Dc6 16.Ac3
f6 17.Axf6 1-0

**24) Johner, P - Nimzowitsch, A
Dresden, 1926**

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.e3 0-0 5.Ad3 c5 6.Cf3 Cc6 7.0-0 Axc3 8.bxc3 d6 9.Cd2 b6
10.Cb3 e5 11.f4 e4 12.Ae2 Dd7 13.h3 Ce7 14.De1 h5 15.Ad2 Df5 16.Rh2 Dh7 17.a4 Cf5
18.g3 a5 19.Tg1 Ch6 20.Af1 Ad7 21.Ac1 Tac8 22.d5 Rh8 23.Cd2 Tg8 24.Ag2 g5 25.Cf1
Tg7 26.Ta2 Cf5 27.Ah1 Tcg8 28.Dd1 gxf4 29.exf4 Ac8 30.Db3 Aa6 31.Te2 Ch4 32.Te3
Ac8 33.Dc2 Axb3 34.Axe4 Af5 35.Axf5 Cxf5 36.Te2 h4 37.Tgg2 hxg3+ 38.Rg1 Dh3
39.Ce3 Ch4 40.Rf1 Te8 0-1

**25) Capablanca, J - Treybal, K
Karlsbad, 1929**

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 e6 4.Ag5 Ae7 5.Axe7 Dxe7 6.Cbd2 f5 7.e3 Cd7 8.Ad3 Ch6 9.0-0 0-0
10.Dc2 g6 11.Tab1 Cf6 12.Ce5 Cf7 13.f4 Ad7 14.Cdf3 Tfd8 15.b4 Ae8 16.Tfc1 a6 17.Df2
Cxe5 18.Cxe5 Cd7 19.Cf3 Tdc8 20.c5 Cf6 21.a4 Cg4 22.De1 Ch6 23.h3 Cf7 24.g4 Ad7
25.Tc2 Rh8 26.Tg2 Tg8 27.g5 Dd8 28.h4 Rg7 29.h5 Th8 30.Th2 Dc7 31.Dc3 Dd8 32.Rf2
Dc7 33.Tbh1 Tag8 34.Da1 Tb8 35.Da3 Tbg8 36.b5 axb5 37.h6+ Rf8 38.axb5 Re7 39.b6
Db8 40.Ta1 Tc8 41.Db4 Thd8 42.Ta7 Rf8 43.Th1 Ae8 44.Tha1 Rg8 45.T1a4 Rf8 46.Da3
Rg8 47.Rg3 Ad7 48.Rh4 Rh8 49.Da1 Rg8 50.Rg3 Rf8 51.Rg2 Ae8 52.Cd2 Ad7 53.Cb3
Te8 54.Ca5 Cd8 55.Aa6 bxa6 56.Txd7 Te7 57.Txd8+ Txd8 58.Cxc6 1-0

**26) Alekhine, A - Nimzowitsch, A
San Remo, 1930**

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Ab4 4.e5 c5 5.Ad2 Ce7 6.Cb5 Axd2+ 7.Dxd2 0-0 8.c3 b6 9.f4 Aa6
10.Cf3 Dd7 11.a4 Cbc6 12.b4 cxb4 13.cxb4 Ab7 14.Cd6 f5 15.a5 Cc8 16.Cxb7 Dxb7
17.a6 Df7 18.Ab5 C8e7 19.0-0 h6 20.Tfc1 Tfc8 21.Tc2 De8 22.Tac1 Tab8 23.De3 Tc7
24.Tc3 Dd7 25.T1c2 Rf8 26.Dc1 Tbc8 27.Aa4 b5 28.Axb5 Re8 29.Aa4 Rd8 30.h4 h5
31.Rh2 g6 32.g3 1-0

**27) Botvinnik - Spielmann
Moscú, 1935**

1.c4 c6 2.e4 d5 3.exd5 cxd5 4.d4 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Ag5 Db6 7.cxd5 Dxb2 8.Tc1 Cb4 9.Ca4
Dxa2 10.Ac4 Ag4 11.Cf3 Axf3 12.gxf3 Da3 13.Tc3 1-0

**28) Botvinnik - Vidmar
Nottingham, 1936**

1.c4 e6 2.Cf3 d5 3.d4 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.Cc3 0-0 6.e3 Cbd7 7.Ad3 c5 8.0-0 cxd4 9.exd4
dxc4 10.Axc4 Cb6 11.Ab3 Ad7 12.Dd3 Cbd5 13.Ce5 Ac6 14.Tad1 Cb4 15.Dh3 Ad5
16.Cxd5 Cbxd5 17.f4 Tc8 18.f5 exf5 19.Txf5 Dd6 20.Cxf7 Txf7 21.Axf6 Axf6 22.Txd5 Dc6
23.Td6 De8 24.Td7 1-0

**29) Keres - Fine
Ostende, 1937**

1.Cf3 d5 2.d4 Cf6 3.c4 e6 4.Cc3 c5 5.cxd5 Cxd5 6.e4 Cxc3 7.bxc3 cxd4 8.cxd4 Ab4+
9.Ad2 Axd2+ 10.Dxd2 0-0 11.Ac4 Cd7 12.0-0 b6 13.Tad1 Ab7 14.Tfe1 Tc8 15.Ab3 Cf6
16.Df4 Dc7 17.Dh4 Tfd8 18.Te3 b5 19.Tde1 a5 20.a4 b4 21.d5 exd5 22.e5 Cd7 23.Cg5
Cf8 24.Cxh7 Cxh7 25.Th3 Dc1 26.Dxh7+ Rf8 27.The3 d4 28.Dh8+ Re7 29.Dxg7 Tf8
30.Df6+ Re8 31.e6 1-0

30) Caesias - Vukovic
Budapest, 1940

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cf6 4.d4 exd4 5.0-0 Ac5 6.e5 d5 7.exf6 dxc4 8.Te1+ Rf8 9.Ag5 gxf6 10.Ah6+ Rg8 11.Cc3 Ag4 12.Ce4 b6 13.c3 Ce5 14.Cxe5 Axd1 15.Cd7 Ae7 16.Cexf6+ Axf6 17.Te8+ Dxe8 18.Cxf6# 1-0

31) Keres, P - Botvinnik, M
URSS, 1941

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.Dc2 d5 5.cxd5 exd5 6.Ag5 h6 7.Ah4 c5 8.0-0-0 Axc3 9.Dxc3 g5 10.Ag3 cxd4 11.Dxd4 Cc6 12.Da4 Af5 13.e3 Tc8 14.Ad3 Dd7 15.Rb1 Axd3+ 16.Txd3 Df5 17.e4 Cxe4 18.Ra1 0-0 19.Td1 b5 20.Dxb5 Cd4 21.Dd3 Cc2+ 22.Rb1 Cb4 0-1

32) Smyslov, V - Rudakovsky, I
Moscú, 1945

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 9.f4 Dc7 10.De1 Cxd4 11.Axd4 e5 12.Ae3 Ae6 13.f5 Ac4 14.Axc4 Dxc4 15.Ag5 Tfe8 16.Axf6 Axf6 17.Cd5 Ad8 18.c3 b5 19.b3 Dc5+ 20.Rh1 Tc8 21.Tf3 Rh8 22.f6 gxf6 23.Dh4 Tg8 24.Cxf6 Tg7 25.Tg3 Axf6 26.Dxf6 Tcg8 27.Td1 d5 28.Txg7 1-0

33) Smyslov, V - Gereben, E
Budapest, 1949

1.e4 c6 2.d4 d5 3.f3 e6 4.Ae3 dxe4 5.Cd2 exf3 6.Cgxf3 Cf6 7.Cc4 Cd5 8.Ad2 Ae7 9.Ad3 Ah4+ 10.g3 Af6 11.De2 a5 12.a3 0-0 13.h4 Ae7 14.Cg5 Cf6 15.Ce5 b5 16.Tf1 h6 17.Txf6 gxf6 18.Dh5 fxg5 19.Dxh6 f5 20.Dg6+ Rh8 21.hxg5 Axa3 22.Re2 Dd5 23.Cf3 1-0

34) Botvinnik, M - Keres, P
La Haya, 1948

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.e3 0-0 5.a3 Axc3+ 6.bxc3 Te8 7.Ce2 e5 8.Cg3 d6 9.Ae2 Cbd7 10.0-0 c5 11.f3 cxd4 12.cxd4 Cb6 13.Ab2 exd4 14.e4 Ae6 15.Tc1 Te7 16.Dxd4 Dc7 17.c5 dxc5 18.Txc5 Df4 19.Ac1 Db8 20.Tg5 Cbd7 21.Txg7+ Rxg7 22.Ch5+ Rg6 23.De3 1-0

35) Pachman, L - Bronstein, D
Moscú, 1946

1.d4 Cf6 2.c4 d6 3.Cc3 e5 4.Cf3 Cbd7 5.g3 g6 6.Ag2 Ag7 7.0-0 0-0 8.b3 Te8 9.e4 exd4 10.Cxd4 Cc5 11.Te1 a5 12.Ab2 a4 13.Tc1 c6 14.Aa1 axb3 15.axb3 Db6 16.h3 Cfd7 17.Tb1 Cf8 18.Rh2 h5 19.Te2 h4 20.Td2 Txa1 21.Txa1 Axd4 22.Txd4 Cxb3 23.Txd6 Dxf2 24.Ta2 Dxg3+ 25.Rh1 Dxc3 26.Ta3 Axh3 27.Txb3 Axc2+ 28.Rxc2 Dxc4 29.Td4 De6 30.Txb7 Ta8 31.De2 h3+ 0-1

36) Spassky - Aftonov
Leningrad, 1949

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Cf3 Cf6 4.e3 c5 5.Axc4 e6 6.0-0 a6 7.De2 b5 8.Ab3 Cc6 9.Cc3 cxd4 10.Td1 Ab7 11.exd4 Cb4 12.d5 Cbx5 13.Ag5 Ae7 14.Axf6 gxf6 15.Cxd5 Axd5 16.Axd5 exd5 17.Cd4 Rf8 18.Cf5 h5 19.Txd5 Dxd5 20.Dxe7+ Rg8 21.Dxf6 1-0

37) Averbakh, Y - Panno, O
Buenos Aires, 1954

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ag7 4.e4 d6 5.Ae2 0-0 6.Ag5 c5 7.d5 a6 8.a4 Da5 9.Ad2 e5 10.g4 Ce8 11.h4 f5 12.h5 f4 13.g5 Tf7 14.Ag4 Dd8 15.Axc8 Dxc8 16.Cf3 Af8 17.Re2 Tg7 18.Th4 Cd7 19.hxg6 hxg6 20.Dh1 Ae7 21.Th8+ Rf7 22.Dh6 Cf8 23.Th1 Tb8 24.Axf4 Dc7 25.Dh2 Cd7 26.Dh3 Cf8 27.Txf8+ Rxf8 28.De6 Tg8 29.Ch4 Ad8 30.Cxg6+ Rg7 31.Cxe5 1-0

38) Keres, P - Szabo, L
Budapest, 1955

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ag5 e6 7.Dd2 Ae7 8.0-0-0 0-0 9.f4 a6 10.e5 dxe5 11.Cxc6 bxc6 12.fxe5 Cd7 13.h4 Tb8 14.De3 Te8 15.Th3 Da5 16.Axe7 Txe7 17.Tg3 Te8 18.Txd7 Axd7 19.Ad3 h6 20.Df4 Rf8 21.Txg7 Rxg7 22.Df6+ Rf8 23.Ag6 1-0

39) Boleslavsky, I - Lisitsin, G
Leningrado, 1956

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Ae3 Ag7 7.f3 0-0 8.Dd2 Cc6 9.0-0-0 Cxd4 10.Axd4 Da5 11.Rb1 e5 12.Ae3 Ae6 13.a3 Tfd8 14.Cb5 Da4 15.c4 Axc4 16.Cc3 Db3 17.Axc4 Dxc4 18.Ag5 De6 19.Axf6 Dxf6 20.Cd5 Dh4 21.De2 Af8 22.Df1 Tac8 23.g3 Dg5 24.h4 Dh6 25.g4 g5 26.hxg5 Dxg5 27.Th5 Dg6 28.g5 h6 29.Txh6 Dxg5 30.Th5 1-0

40) Euwe, M - Fischer, R
Nueva York, 1957

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 d5 4.cxd5 exd5 5.Ag5 Ab4 6.e3 h6 7.Ah4 c5 8.Ad3 Cc6 9.Cge2 cxd4 10.exd4 0-0 11.0-0 Ae6 12.Ac2 Ae7 13.Cf4 Db6 14.Axf6 Axf6 15.Dd3 Tfd8 16.Tae1 Cb4 17.Dh7+ Rf8 18.a3 Cxc2 19.Ccxd5 Txd5 20.Cxd5 1-0

41) Petrosian, T - Pfeiffer, G
Leipzig, 1960

1.Cf3 d5 2.c4 c6 3.e3 Cf6 4.Cc3 Cbd7 5.d4 e6 6.Dc2 a6 7.b3 b6 8.Ad3 Ab7 9.0-0 Ae7 10.Ab2 dxc4 11.bxc4 c5 12.Ce5 cxd4 13.exd4 Cxe5 14.dxe5 Cd7 15.f4 Cc5 16.Ae2 g6 17.Tad1 Dc7 18.Cd5 exd5 19.cxd5 Dc8 20.e6 0-0 21.Dc3 f6 22.d6 Ca4 23.Dxc8 Tfxc8 24.Aa1 Tc2 25.dxe7 Txe2 26.Td8+ Rg7 27.Tc1 Txe6 28.Tc7 Rh6 29.Axf6 Ae4 30.Ag5+ Rh5 31.e8=D Txe8 32.h3 1-0

42) Petrosian, T - Pachman, L
Bled, 1961

1.Cf3 c5 2.g3 Cc6 3.Ag2 g6 4.0-0 Ag7 5.d3 e6 6.e4 Cge7 7.Te1 0-0 8.e5 d6 9.exd6 Dxd6 10.Cbd2 Dc7 11.Cb3 Cd4 12.Af4 Db6 13.Ce5 Cxb3 14.Cc4 Db5 15.axb3 a5 16.Ad6 Af6 17.Df3 Rg7 18.Te4 Td8 19.Dxf6+ Rxf6 20.Ae5+ Rg5 21.Ag7 1-0

43) Stein, L - Portisch, L
Estocolmo, 1962

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 a6 5.Ad3 Cf6 6.0-0 Dc7 7.Cd2 Cc6 8.Cxc6 bxc6 9.f4 Ac5+ 10.Rh1 d6 11.Cf3 e5 12.fxe5 dxe5 13.Ch4 0-0 14.Cf5 Ae6 15.De2 a5 16.Ac4 Rh8 17.Ag5 Cd7 18.Tad1 Cb6 19.Cxg7 Axc4 20.Af6 Ae7 21.Df3 1-0

44) Spassky, B - Evans, L
Varna, 1962

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ag7 4.e4 d6 5.f3 c6 6.Ae3 a6 7.Dd2 b5 8.0-0-0 bxc4 9.Axc4 0-0
10.h4 d5 11.Ab3 dxe4 12.h5 exf3 13.hxg6 hxg6 14.Ah6 fvg2 15.Th4 Cg4 16.Axg7 Rxg7
17.Dxg2 Ch6 18.Cf3 Cf5 19.Th2 Dd6 20.Ce5 Cd7 21.Ce4 Dc7 22.Tdh1 Tg8 23.Th7+ Rf8
24.Txf7+ Re8 25.Dxg6 Cxe5 26.Tf8+ 1-0

45) Spassky, B - Langeweg, K
Sochi, 1967

1.d4 Cf6 2.Cf3 d5 3.c4 e6 4.Cc3 c5 5.cxd5 Cxd5 6.e3 Cc6 7.Ac4 cxd4 8.exd4 Cxc3 9.bxc3
Ae7 10.0-0 0-0 11.Ad3 b6 12.De2 Ab7 13.Ab2 Dd5 14.c4 Dh5 15.Ae4 Tfe8 16.Tfd1 Ca5
17.Axb7 Cxb7 18.Tac1 Af8 19.Tc3 Tec8 20.d5 Cc5 21.Te3 exd5 22.Txd5 Dh6 23.Cd4 Ca4
24.Cf5 Dc6 25.Axg7 Dxd5 26.Ch6+ Rxg7 27.Dg4+ 1-0

46) Botvinnik, M - Padevsky, N
Monte Carlo, 1968

1.Cf3 Cf6 2.c4 e6 3.g3 d5 4.Ag2 Ae7 5.0-0 0-0 6.d4 Cbd7 7.b3 b6 8.Ab2 Ab7 9.cxd5 exd5
10.Cc3 Te8 11.Ce5 Ad6 12.f4 Ce4 13.Cxe4 dxe4 14.e3 Cf6 15.a3 c5 16.De2 cxd4
17.Axd4 De7 18.b4 a5 19.b5 Axe5 20.Axe5 Cd7 21.Ad4 Cc5 22.f5 Cd7 23.f6 De6 24.Dh5
Ce5 25.Tf5 Cg6 26.fvg7 Tad8 27.Dxh7+ 1-0

47) Fischer, R - Miagmasuren, L
Sousse, 1967

1.e4 e6 2.d3 d5 3.Cd2 Cf6 4.g3 c5 5.Ag2 Cc6 6.Cgf3 Ae7 7.0-0 0-0 8.e5 Cd7 9.Te1 b5
10.Cf1 b4 11.h4 a5 12.Af4 a4 13.a3 bxa3 14.bxa3 Ca5 15.Ce3 Aa6 16.Ah3 d4 17.Cf1 Cb6
18.Cg5 Cd5 19.Ad2 Axg5 20.Axg5 Dd7 21.Dh5 Tfc8 22.Cd2 Cc3 23.Af6 De8 24.Ce4 g6
25.Dg5 Cxe4 26.Txe4 c4 27.h5 cxd3 28.Th4 Ta7 29.Ag2 dxc2 30.Dh6 Df8 31.Dxh7+ 1-0

48) Fischer, R - Panno, O
Buenos Aires, 1970

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d3 Cc6 4.g3 g6 5.Ag2 Ag7 6.0-0 Cge7 7.Te1 d6 8.c3 0-0 9.d4 cxd4
10.cxd4 d5 11.e5 Ad7 12.Cc3 Tc8 13.Af4 Ca5 14.Tc1 b5 15.b3 b4 16.Ce2 Ab5 17.Dd2
Cac6 18.g4 a5 19.Cg3 Db6 20.h4 Cb8 21.Ah6 Cd7 22.Dg5 Txc1 23.Txc1 Axh6 24.Dxh6
Tc8 25.Txc8+ Cxc8 26.h5 Dd8 27.Cg5 Cf8 28.Ae4 De7 29.Cxh7 Cxh7 30.hxg6 fvg6
31.Axg6 Cg5 32.Ch5 Cf3+ 33.Rg2 Ch4+ 34.Rg3 Cxg6 35.Cf6+ Rf7 36.Dh7+ 1-0

49) Spassky, B - Donner, J
Leiden, 1970

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 dxe4 5.Cxe4 Ae7 6.Axf6 Axf6 7.Cf3 Ad7 8.Dd2 Ac6
9.Cxf6+ Dxf6 10.Ce5 0-0 11.0-0-0 Td8 12.De3 Ae8 13.g3 Cd7 14.Ag2 c6 15.f4 De7 16.h4
f6 17.Cf3 Ah5 18.Ah3 Axf3 19.Dxf3 Cf8 20.The1 Df7 21.Af1 Td6 22.Ac4 Tad8 23.f5 Txd4
24.fxe6 Txd1+ 25.Txd1 Txd1+ 26.Dxd1 De7 27.Dd8 1-0

50) Fischer - Petrosian [B42]
Buenos Aires, 1971

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 a6 5.Ad3 Cc6 6.Cxc6 bxc6 7.0-0 d5 8.c4 Cf6 9.cxd5 cxd5 10.exd5 exd5 11.Cc3 Ae7 12.Da4+ Dd7 13.Te1 Dxa4 14.Cxa4 Ae6 15.Ae3 0-0 16.Ac5 Tfe8 17.Axe7 Txe7 18.b4 Rf8 19.Cc5 Ac8 20.f3 Tea7 21.Te5 Ad7 22.Cxd7+ Txd7 23.Tc1 Td6 24.Tc7 Cd7 25.Te2 g6 26.Rf2 h5 27.f4 h4 28.Rf3 f5 29.Re3 d4+ 30.Rd2 Cb6 31.Tee7 Cd5 32.Tf7+ Re8 33.Tb7 Cxb4 34.Ac4 1-0

51) Karpov, A - Mecking, H
Hastings, 1971

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ae2 e5 7.Cb3 Ae6 8.f4 Dc7 9.a4 Cc6 10.f5 Axb3 11.cxb3 Db6 12.Ag5 Ae7 13.Axf6 Axf6 14.Cd5 Da5+ 15.Dd2 Dxd2+ 16.Rxd2 Ag5+ 17.Rd3 0-0 18.h4 Ad8 19.Tac1 a5 20.Rd2 Tb8 21.g4 Cb4 22.Ac4 Cxd5 23.Axd5 g5 24.fxg6 hxg6 25.Rd3 Rg7 26.h5 Ab6 27.Th3 Ac5 28.Tf1 f6 29.hxg6 Rxg6 30.Tfh1 Tbe8 31.Th7 Rg5 32.Re2 Rf4 33.T1h3 Ad4 34.Tg7 1-0

52) Pokhla, G - Bronstein, D
Parnu, 1971

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cf6 5.Cxf6+ gxf6 6.Ac4 Af5 7.c3 e6 8.Ce2 Cd7 9.Cg3 Ag6 10.0-0 Dc7 11.a4 0-0-0 12.De2 h5 13.Td1 h4 14.Cf1 Ah5 15.f3 Ad6 16.a5 Tdg8 17.b4 h3 18.g3 Axx3 19.Rh1 Axx2 20.Ce3 Df4 0-1

53) Smyslov, V - Karpov, A
USSR, 1971

1.c4 c5 2.Cf3 Cf6 3.Cc3 d5 4.cxd5 Cxd5 5.e3 e6 6.d4 cxd4 7.exd4 Ae7 8.Ad3 0-0 9.0-0 Cc6 10.Te1 Cf6 11.a3 b6 12.Ac2 Ab7 13.Dd3 Tc8 14.Ag5 g6 15.Tad1 Cd5 16.Ah6 Te8 17.Aa4 a6 18.Cxd5 Dxd5 19.De3 Af6 20.Ab3 Dh5 21.d5 Cd8 22.d6 Tc5 23.d7 Te7 24.Df4 Ag7 25.Db8 Dxx6 26.Dxd8+ Af8 27.Te3 Ac6 28.Dxf8+ Dxf8 29.d8D 1-0

54) Portisch, L - Reshevsky, S
Petropolis, 1973

1.c4 c5 2.Cf3 g6 3.e4 Cc6 4.d4 cxd4 5.Cxd4 Cf6 6.Cc3 Cxd4 7.Dxd4 d6 8.Ag5 Ag7 9.Dd2 0-0 10.Ad3 a5 11.0-0 a4 12.Tac1 Ae6 13.Dc2 Cd7 14.f4 Tc8 15.b3 axb3 16.axb3 Cf6 17.Rh1 Da5 18.f5 Ad7 19.Cd5 Dd8 20.Df2 Ac6 21.Dh4 Axd5 22.exd5 Te8 23.Tf3 Cd7 24.Tcf1 Af6 25.Th3 Cf8 26.fxg6 fxg6 27.Axx6 hxg6 28.Txf6 1-0

55) Karpov, A - Spassky, B
Leningrado, 1974

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ae2 Ae7 7.0-0 0-0 8.f4 Cc6 9.Ae3 Ad7 10.Cb3 a5 11.a4 Cb4 12.Af3 Ac6 13.Cd4 g6 14.Tf2 e5 15.Cxc6 bxc6 16.fxe5 dxe5 17.Df1 Dc8 18.h3 Cd7 19.Ag4 h5 20.Axd7 Dxd7 21.Dc4 Ah4 22.Td2 De7 23.Tf1 Tfd8 24.Cb1 Db7 25.Rh2 Rg7 26.c3 Ca6 27.Te2 Tf8 28.Cd2 Ad8 29.Cf3 f6 30.Td2 Ae7 31.De6 Tad8 32.Txd8 Axd8 33.Td1 Cb8 34.Ac5 Th8 35.Txd8 1-0

56) Karpov,A - Kortschnoi, V
Moscú, 1974

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Ae3 Ag7 7.f3 Cc6 8.Dd2 0-0 9.Ac4 Ad7
 10.h4 Tc8 11.Ab3 Ce5 12.0-0-0 Cc4 13.Axc4 Txc4 14.h5 Cxh5 15.g4 Cf6 16.Cde2 Da5
 17.Ah6 Axb6 18.Dxh6 Tfc8 19.Td3 T4c5 20.g5 Txc5 21.Td5 Txd5 22.Cxd5 Te8 23.Cef4
 Ac6 24.e5 Axd5 25.exf6 exf6 26.Dxh7+ Rf8 27.Dh8+ 1-0

57) Tatai, S - Karpov, A
Las Palmas, 1977

1.Cf3 c5 2.c4 Cf6 3.Cc3 d5 4.cxd5 Cxd5 5.g3 g6 6.Ag2 Ag7 7.Da4+ Cc6 8.Cg5 e6 9.Cge4
 Cb6 10.Db5 c4 11.Ca4 0-0 12.Cxb6 axb6 13.Dxc4 e5 14.Dc2 Cd4 15.Db1 f5 16.Cc3 e4
 17.d3 b5 18.Ae3 b4 19.Cd1 Te8 20.dxe4 fxe4 21.Axd4 Dxd4 22.a3 Ag4 23.Dc2 Dd3
 24.exd3 exd3+ 25.Rd2 Te2+ 26.Rxd3 Td8+ 27.Rc4 Txc2+ 28.Rxb4 Tcd2 29.f3 Af8+
 30.Ra5 Ad7 0-1

58) Kasparov,G - Begun,S
USSR, 1978

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 c5 5.cxd5 Cxd5 6.e3 Cc6 7.Ad3 Ae7 8.0-0 0-0 9.Cxd5
 Dxd5 10.e4 Dd8 11.dxc5 Axc5 12.e5 Ae7 13.De2 Cb4 14.Ab1 Ad7 15.a3 Cd5 16.De4 g6
 17.Ah6 Te8 18.h4 Db6 19.h5 f5 20.exf6 Cxf6 21.De1 Cxh5 22.Ce5 Ab5 23.Axg6 Cf6
 24.Axh7+ 1-0

59) Kasparov,G - Georgadze,T
Minsk, 1979

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Ac4 Ae7 4.d3 Cf6 5.c3 0-0 6.0-0 c6 7.Ab3 Ae6 8.Ac2 h6 9.Te1 Cbd7
 10.Cbd2 Dc7 11.d4 Tfe8 12.h3 Cf8 13.c4 Cg6 14.d5 Ad7 15.Cb1 Af8 16.Cc3 c5 17.Aa4 a6
 18.Axd7 Cxd7 19.g3 Ae7 20.h4 Cf6 21.Ch2 Dd7 22.a4 Dh3 23.Df3 Dd7 24.a5 Cf8 25.Ad2
 Tec8 26.Cf1 Cg4 27.Ca4 Ad8 28.Tec1 Tab8 29.b4 cxb4 30.Axb4 h5 31.Cb6 Axb6 32.axb6
 De7 33.Da3 Td8 34.f3 Ch6 35.c5 dxc5 36.Axc5 Df6 37.Rg2 Te8 38.Ae3 Cd7 39.Tab1 De7
 40.Dxe7 Txe7 41.Tc7 1-0

60) Spassky, B - Tal, M
Montreal, 1979

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.e3 Ab7 5.Ad3 d5 6.b3 Ad6 7.0-0 0-0 8.Ab2 Cbd7 9.Cbd2 De7
 10.Tc1 Tad8 11.Dc2 c5 12.cxd5 exd5 13.dxc5 bxc5 14.Dc3 Tfe8 15.Tfd1 d4 16.exd4 cxd4
 17.Da5 Ce5 18.Cxe5 Axe5 19.Cc4 Td5 20.Dd2 Axh2+ 21.Rxh2 Th5+ 22.Rg1 Cg4 0-1

61) Geller,E - Anikaev,Y
USSR, 1979

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ae2 Ae7 7.0-0 0-0 8.f4 Cc6 9.Ae3 a6
 10.a4 Ad7 11.Af3 Ca5 12.De2 Dc7 13.g4 Tfc8 14.g5 Ce8 15.f5 Cc6 16.Ah5 g6 17.fxg6
 fxg6 18.Df2 Ce5 19.Cf3 Cg7 20.Cxe5 Tf8 21.Cf7 Cxh5 22.Cd5 exd5 23.Ch6+ Rg7 24.Df7+
 Txf7 25.Txf7+ Rh8 26.Ad4+ Af6 27.Txf6 1-0

62) Rozentalis - Mikenas

URSS, 1981

1.e4 Cf6 2.Cc3 d5 3.exd5 Cxd5 4.Ac4 Cb6 5.Ab3 Cc6 6.Cf3 e5 7.d3 Ag4 8.h3 Ah5 9.Cxe5
Axd1 10.Axf7+ Re7 11.Ag5+ Rd6 12.Ce4+ Rxe5 13.f4+ Rd4 14.Txd1 Cb4 15.c3+ Re3
16.0-0 Cxd3 17.Cg3 1-0

□

63) Kasparov,G - Andersson,U

Tilburg, 1981

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.a3 Ab7 5.Cc3 Ce4 6.Cxe4 Axe4 7.Cd2 Ag6 8.g3 Cc6 9.e3 a6
10.b4 b5 11.cxb5 axb5 12.Ab2 Ca7 13.h4 h6 14.d5 exd5 15.Ag2 c6 16.0-0 f6 17.Te1 Ae7
18.Dg4 Rf7 19.h5 Ah7 20.e4 dxe4 21.Axe4 Axe4 22.Cxe4 Cc8 23.Tad1 Ta7 24.Cxf6 gxf6
25.Dg6+ Rf8 26.Ac1 d5 27.Td4 Cd6 28.Tg4 Cf7 29.Axh6+ Re8 30.Ag7 1-0

64) Kortschnoj,V - Karpov,A

Merano, 1981

1.c4 e6 2.Cc3 d5 3.d4 Ae7 4.Cf3 Cf6 5.Ag5 h6 6.Ah4 0-0 7.Tc1 dxc4 8.e3 c5 9.Axc4 cxd4
10.exd4 Cc6 11.0-0 Ch5 12.Axe7 Cxe7 13.Ab3 Cf6 14.Ce5 Ad7 15.De2 Tc8 16.Ce4 Cxe4
17.Dxe4 Ac6 18.Cxc6 Txc6 19.Tc3 Dd6 20.g3 Td8 21.Td1 Tb6 22.De1 Dd7 23.Tcd3 Td6
24.De4 Dc6 25.Df4 Cd5 26.Dd2 Db6 27.Axd5 Txd5 28.Tb3 Dc6 29.Dc3 Dd7 30.f4 b6
31.Tb4 b5 32.a4 bxa4 33.Da3 a5 34.Txa4 Db5 35.Td2 e5 36.fxe5 Txe5 37.Da1 De8
38.dxe5 Txd2 39.Txa5 Dc6 40.Ta8+ Rh7 41.Db1+ g6 42.Df1 Dc5+ 43.Rh1 Dd5+ 0-1

65) Kasparov,G - Ivanovic,B

Niksic, 1983

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.e3 c5 5.a3 Axc3+ 6.bxc3 0-0 7.Ad3 d5 8.cxd5 exd5 9.Ce2
b6 10.f3 Te8 11.0-0 Aa6 12.Cg3 Axd3 13.Dxd3 Cc6 14.Ab2 c4 15.Dd2 Dd7 16.Tae1 h5
17.e4 g6 18.Ac1 Ch7 19.Dh6 Te6 20.f4 Ce7 21.f5 gxf5 22.Dxh5 dxe4 23.Cxf5 Cxf5
24.Txf5 Tae8 25.Te3 Tg6 26.Th3 1-0

66) Spassky,B - Seirawan,Y

Zurich, 1984

1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 g6 4.Cf3 Ag7 5.h3 0-0 6.Ae3 a6 7.a4 b6 8.Ac4 Ab7 9.e5 Ce4
10.Cxe4 Axe4 11.Cg5 Axc2 12.Tg1 Ac6 13.Dg4 e6 14.0-0-0 Cd7 15.h4 dxe5 16.dxe5 De7
17.Txd7 Axd7 18.h5 f5 19.Dh3 f4 20.hxg6 Axe5 21.Cxe6 Axe6 22.Axe6+ Rg7 23.gxh7+ 1-
0

67) Karpov,A - Kasparov,G

Moscú, 1985

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cc6 5.Cb5 d6 6.c4 Cf6 7.C1c3 a6 8.Ca3 d5 9.cxd5
exd5 10.exd5 Cb4 11.Ae2 Ac5 12.0-0 0-0 13.Af3 Af5 14.Ag5 Te8 15.Dd2 b5 16.Tad1 Cd3
17.Cab1 h6 18.Ah4 b4 19.Ca4 Ad6 20.Ag3 Tc8 21.b3 g5 22.Axd6 Dxd6 23.g3 Cd7 24.Ag2
Df6 25.a3 a5 26.axb4 axb4 27.Da2 Ag6 28.d6 g4 29.Dd2 Rg7 30.f3 Dxd6 31.fxg4 Dd4+
32.Rh1 Cf6 33.Tf4 Ce4 34.Dxd3 Cf2+ 35.Txf2 Axd3 36.Tfd2 De3 37.Txd3 Tc1 38.Cb2 Df2
39.Cd2 Txd1+ 40.Cxd1 Te1+ 0-1

68) Nunn,J - Short,N
Brussels, 1986

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 d6 8.c3 0-0 9.h3 Ca5
 10.Ac2 c5 11.d4 Dc7 12.Cbd2 Cc6 13.d5 Cd8 14.Cf1 Ce8 15.a4 Tb8 16.axb5 axb5 17.b4
 c4 18.Cg3 g6 19.Ch2 Cg7 20.Tf1 Ad7 21.f4 Ah4 22.Df3 f5 23.fxe5 dxe5 24.exf5 Axc3
 25.Dxc3 Cxf5 26.Df2 Cb7 27.Cg4 h5 28.Ta6 hxg4 29.Txg6+ Cg7 30.Txg7+ 1-0

69) Akopian,V - Hernandez,G
Lyon, 1990

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cc6 5.Cb5 d6 6.c4 Cf6 7.C1c3 a6 8.Ca3 Ae7 9.Ae2 0-
 0 10.0-0 Ce5 11.Ae3 b6 12.f4 Ced7 13.Af3 Ab7 14.De2 Tc8 15.Tac1 Cc5 16.Af2 Dc7
 17.g4 Ce8 18.Ae3 Db8 19.b4 Cd7 20.Cab1 g6 21.a3 Cg7 22.Ag2 Tc7 23.Cd2 Aa8 24.Ad4
 f6 25.h4 e5 26.Ae3 exf4 27.Axf4 Ce5 28.Cd5 Axd5 29.cxd5 b5 30.Cb3 Txc1 31.Txc1 Ad8
 32.h5 Ab6+ 33.Rh2 gxh5 34.gxh5 De8 35.Tc3 Cxh5 36.Ag3 Dg6 37.Cd2 Rh8 38.Cf1 Tg8
 39.Ah3 Cf4 40.Dd2 Cg4+ 0-1

70) Timman,J - Short,N
Tilburg, 1990

1.d4 e6 2.c4 f5 3.g3 Cf6 4.Ag2 Ae7 5.Cf3 d5 6.0-0 0-0 7.b3 Ad7 8.Aa3 Cc6 9.Dc1 a5
 10.Axe7 Dxe7 11.Cc3 Ae8 12.De3 dxc4 13.bxc4 Td8 14.Tfd1 Cg4 15.Df4 Af7 16.Tab1 e5
 17.dxe5 Txd1+ 18.Txd1 Dc5 19.Cg5 Axc4 20.Cd5 Cd8 21.e6 Axd5 22.Txd5 Da3 23.Td7
 Cc6 24.Axc6 bxc6 25.e7 Te8 26.Dc4+ Rh8 27.Cf7+ Rg8 28.Ch6+ Rh8 29.Dg8+ Txg8
 30.Cf7# 1-0

71) Kasparov,G - Karpov, A
Nueva York, 1990

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 d6 8.c3 0-0 9.h3 Ab7
 10.d4 Te8 11.Cbd2 Af8 12.a4 h6 13.Ac2 exd4 14.cxd4 Cb4 15.Ab1 bxa4 16.Txa4 a5
 17.Ta3 Ta6 18.Ch2 g6 19.f3 Dd7 20.Cc4 Db5 21.Tc3 Ac8 22.Ae3 Rh7 23.Dc1 c6 24.Cg4
 Cg8 25.Axh6 Axh6 26.Cxh6 Cxh6 27.Cxd6 Db6 28.Cxe8 Dxd4+ 29.Rh1 Dd8 30.Td1 Dxe8
 31.Dg5 Ta7 32.Td8 De6 33.f4 Aa6 34.f5 De7 35.Dd2 De5 36.Df2 De7 37.Dd4 Cg8 38.e5
 Cd5 39.fxc6+ fxc6 40.Txc6 Dxd8 41.Dxa7+ Cde7 42.Txa6 Dd1+ 43.Dg1 Dd2 44.Df1 1-0

72) Khalifman,A - Seirawan,Y
Wijk aan Zee, 1991

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cf6 5.Cxf6+ exf6 6.c3 Ad6 7.Ad3 0-0 8.Ce2 Te8 9.0-0
 Dc7 10.Cg3 Ae6 11.f4 c5 12.d5 Ad7 13.c4 Ca6 14.Df3 Db6 15.b3 Af8 16.Ab2 Cc7 17.Af5
 Axf5 18.Cxf5 Ted8 19.Tae1 Ce8 20.Dh5 Da5 21.Txe8 Txe8 22.Ch6+ gxh6 23.Dg4+ 1-0

73) Anand,V - Kasparov,G
Nueva York, 1995

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Ae3 Ag7 7.Dd2 Cc6 8.f3 0-0 9.Ac4 Ad7
 10.h4 h5 11.Ab3 Tc8 12.Cxc6 bxc6 13.Ah6 c5 14.Ac4 Db6 15.Axc7 Rxc7 16.b3 Ae6
 17.Cd5 Axd5 18.exd5 e5 19.dxe6 d5 20.Ae2 c4 21.c3 Tce8 22.bxc4 Txe6 23.Rf1 Tfe8
 24.Ad3 dxc4 25.Axc4 Ce4 0-1

**74) Kasparov,G - Spangenberg,H
Simul, Buenos Aires ARG, 1997**

1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.c4 dxc4 4.e3 e6 5.Axc4 c5 6.0-0 a6 7.Ab3 Cc6 8.Cc3 Ae7 9.De2 0-0
10.Td1 cxd4 11.Cxd4 Cxd4 12.exd4 Cd5 13.Df3 Cxc3 14.bxc3 Dc7 15.c4 Ad6 16.c5 Ae7
17.Af4 Dd7 18.Tac1 Dc6 19.d5 exd5 20.Axd5 Dg6 21.h3 Ta7 22.De3 Af6 23.c6 bxc6
24.Ae4 Af5 25.Axf5 Dxf5 26.g4 1-0

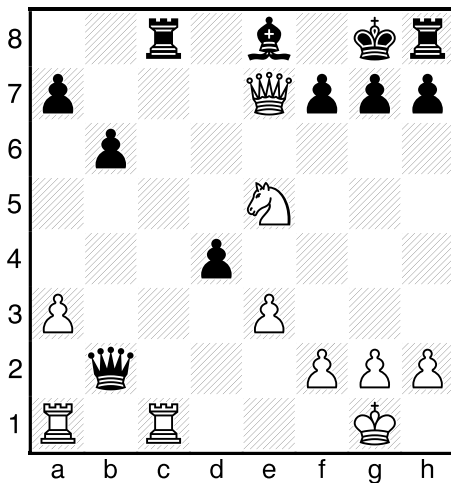
**75) Kramnik,V - Lautier,J
Tilburg, 1998**

1.d4 d5 2.Cf3 c6 3.c4 e6 4.Dc2 dxc4 5.Dxc4 Cf6 6.Ag5 Ae7 7.e3 0-0 8.Ad3 h6 9.Axf6
Axf6 10.Cc3 Cd7 11.Td1 De7 12.Ab1 e5 13.0-0 exd4 14.exd4 Cb6 15.Dd3 g6 16.Tfe1 Db4
17.Dd2 Cc4 18.Dxh6 Cxb2 19.Axg6 fxg6 20.Cg5 Axg5 21.Dxg6+ Rh8 22.Dh5+ Rg7
23.Dxg5+ Rf7 24.Te3 1-0

AUTOEVALUACION

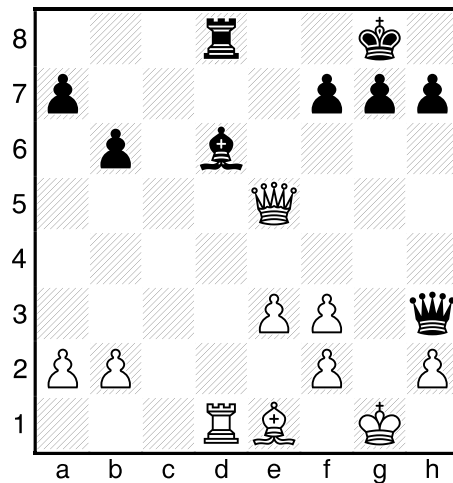
1) Ejercicios de táctica

**Olafsson - Gior
Reykjavik, 1953**



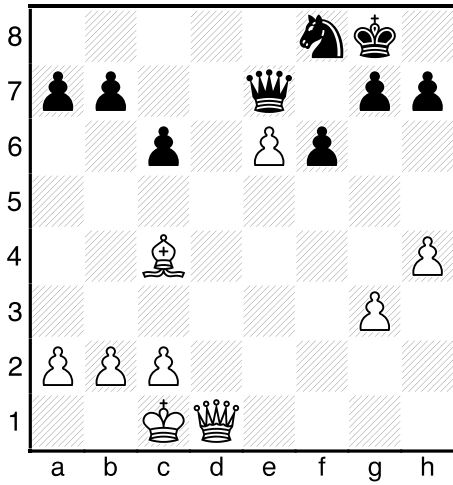
1) Juegan las blancas

**Csanadi - Pogats
Budapest, 1963**



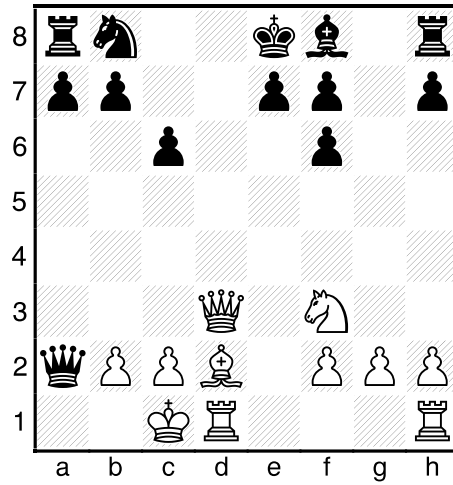
2) Juegan las negras

**Spassky - Donner
Leyden, 1970**



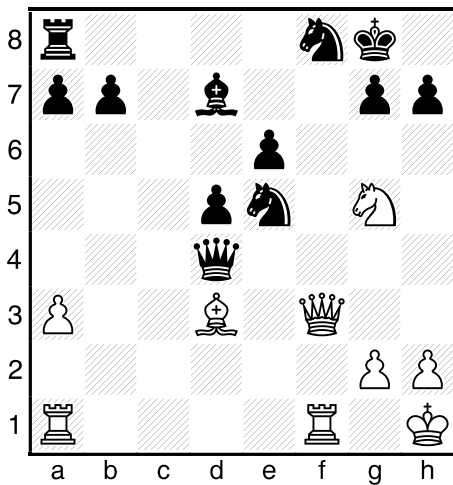
3) Juegan las blancas

**Koltanowski - Aficionado
Amberes, 1931**



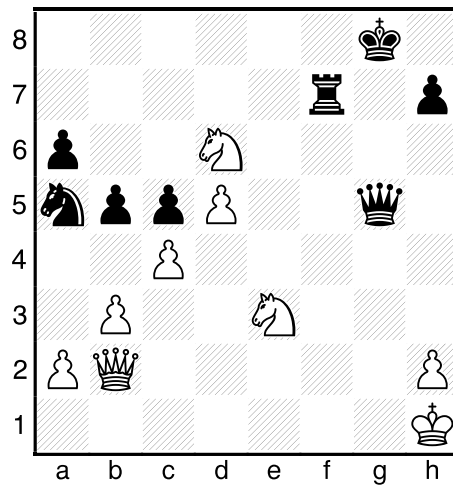
5) Juegan las blancas

**Spielmann - Menchik
Margate, 1938**



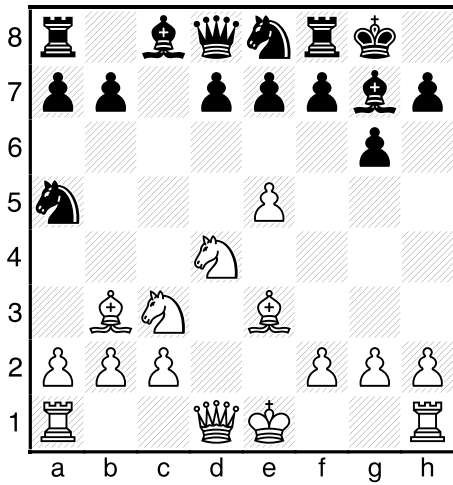
4) Juegan las blancas

**Petrosian - Spassky
Moscú, 1966**



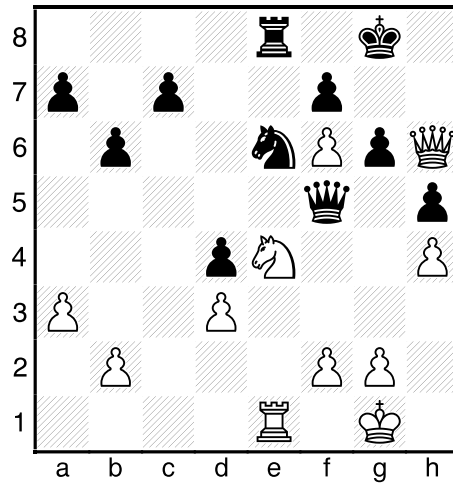
6) Juegan las blancas

**Fischer - Reshevsky
Nueva York, 1958**



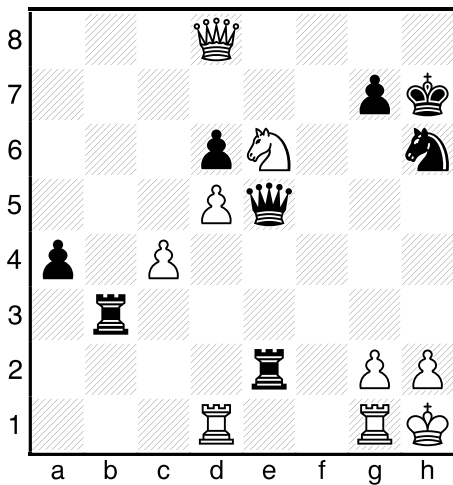
7) Juegan las blancas

**Polugayevsky - Gulko
Moscú, 1975**



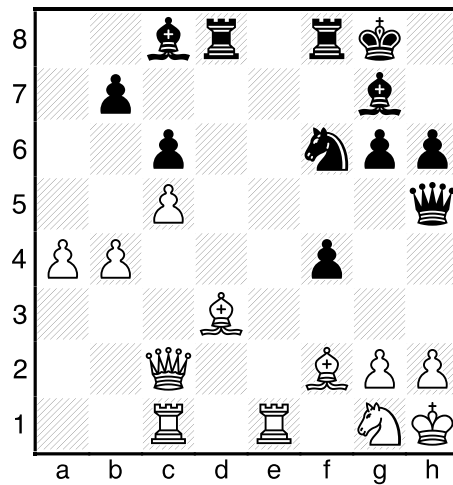
9) Juegan las blancas

**Polvin - Kreichik
Viena, 1954**



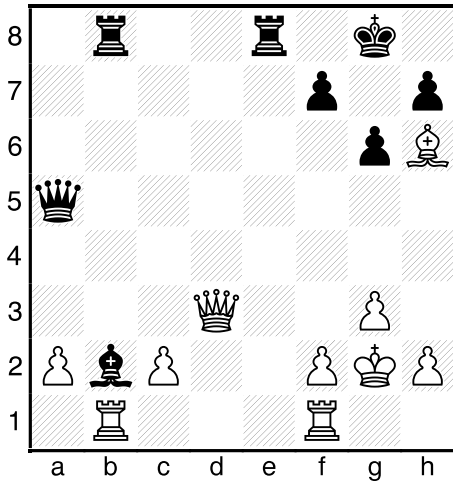
8) Juegan las negras

**Aficionado - Romanovski
Leningrado, 1928**



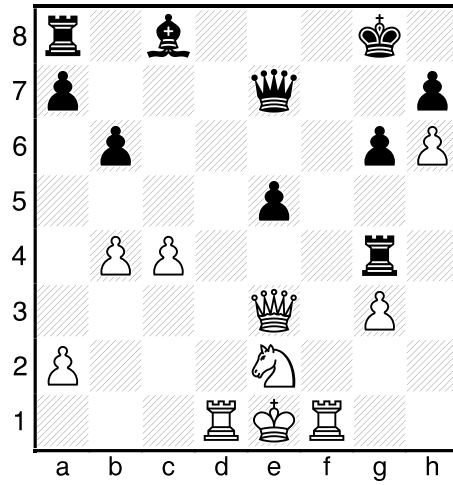
10) Juegan las negras

Rada - Castel
Praga, 1942



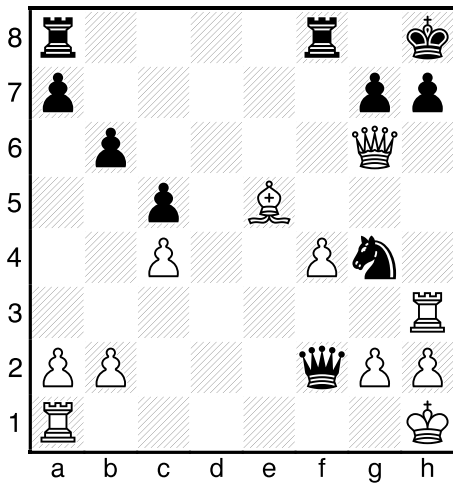
11) Juegan las blancas

Stevenson - Brian
Middlessex, 1962



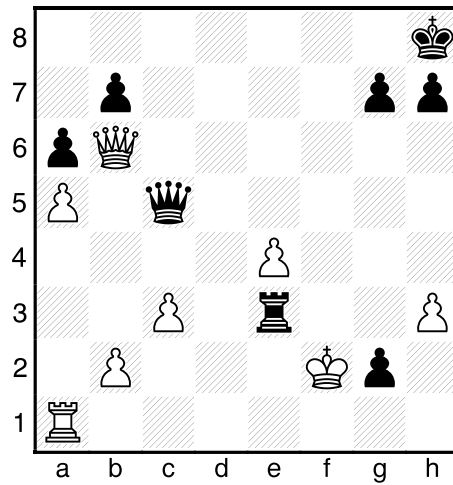
13) Juegan las blancas

Veidzan - Hodja
Tirana, 1954



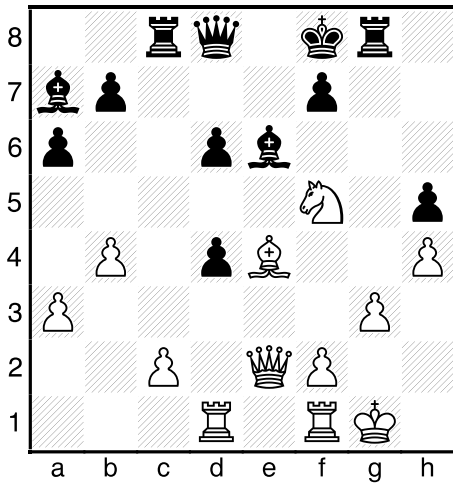
12) Juegan las negras

Eliskases - Castaldi
Milán, 1938



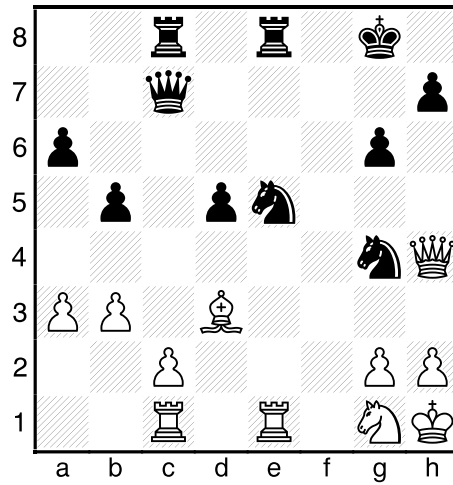
14) Juegan las negras

**Donner - Keres
Zurich, 1959**



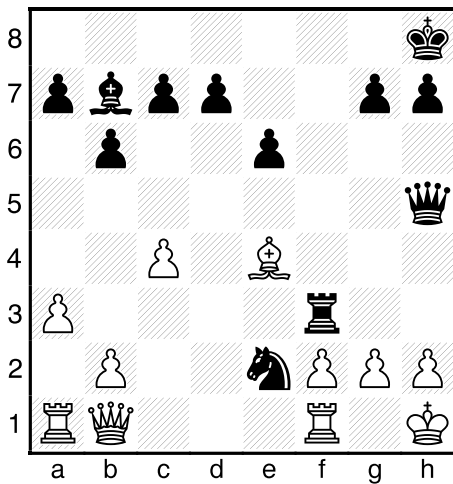
15) Juegan las negras

**Slade - Hooper
Hastings, 1954**



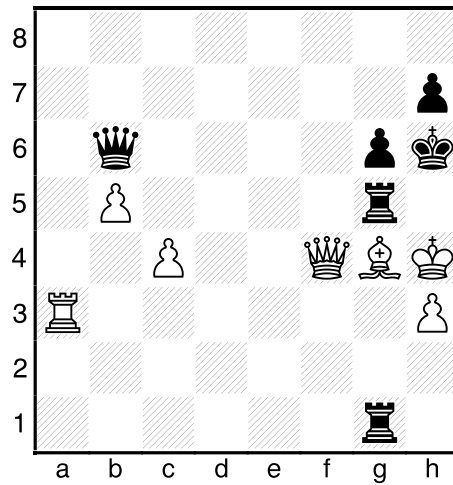
17) Juegan las negras

**Zavadil - Engel
Frankfurt, 1925**



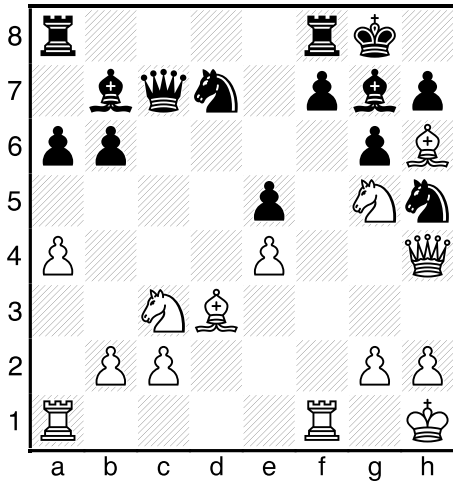
16) Juegan las negras

**Georgadze - Kuindzhy
Tbilisi, 1973**



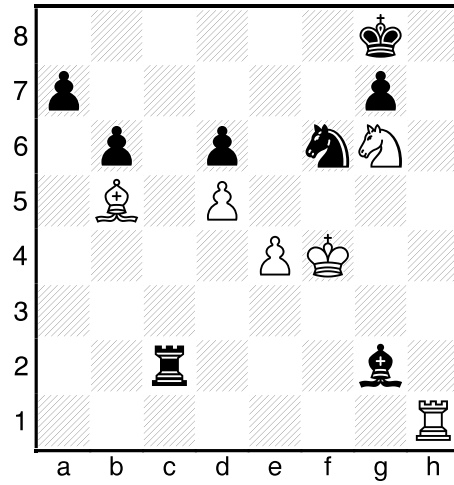
18) Juegan las negras

Kupper - Olafsson
Zurich, 1959



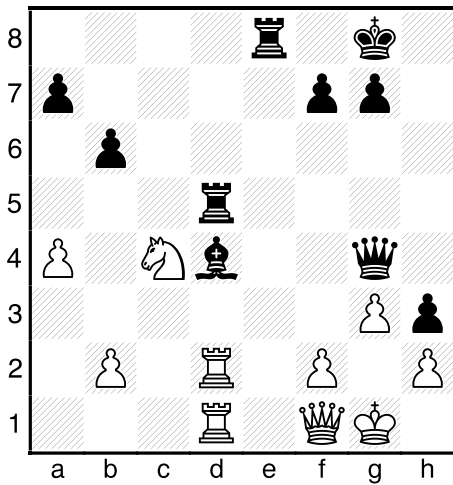
19) Juegan las blancas

Bondarevsky - Ufimtsev
Moscú, 1936



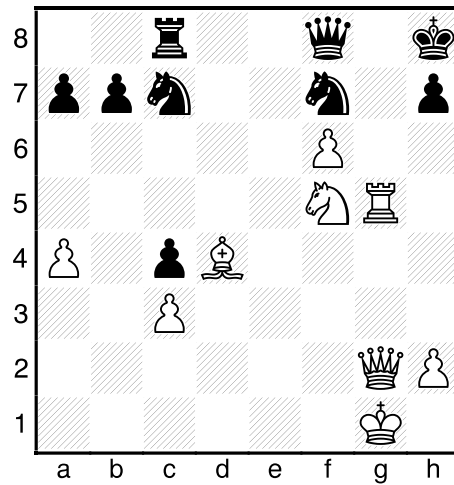
21) Juegan las blancas

Novotelnov - Averbach
Kiev, 1951



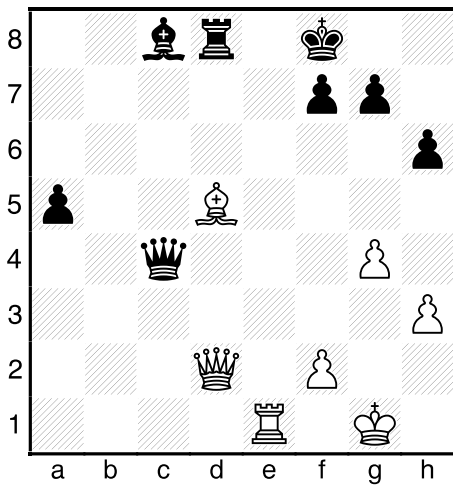
20) Juegan las negras

Wirtanen - Bergist
Estocolmo, 1955



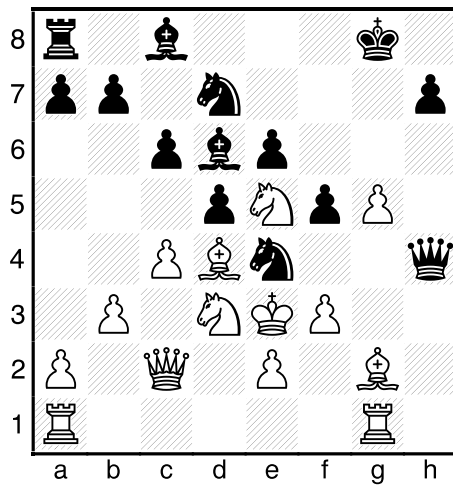
22) Juegan las blancas

**Ekenberg - Keres
Gotenburgo, 1944**



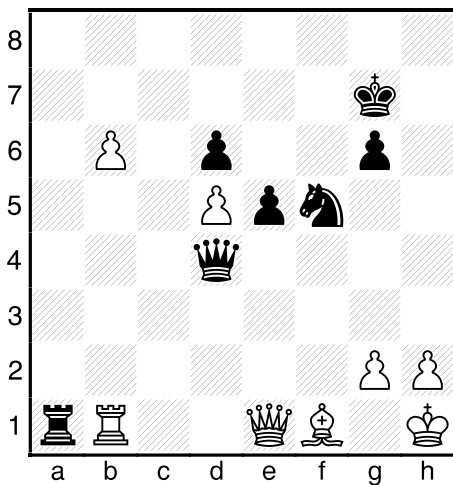
23) Juegan las blancas

**Kotov - Bondarevsky
Leningrado, 1936**



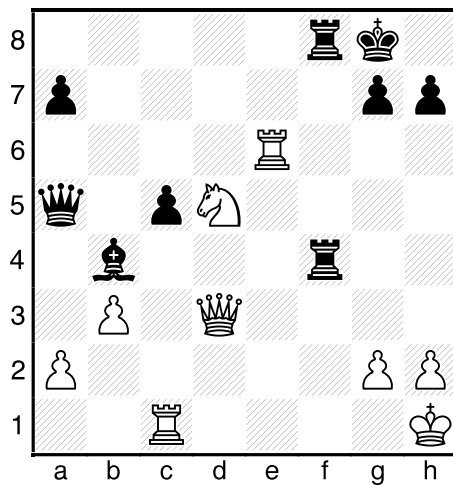
25) Juegan las negras

**Karpov - Taimanov
Leningrado, 1977**



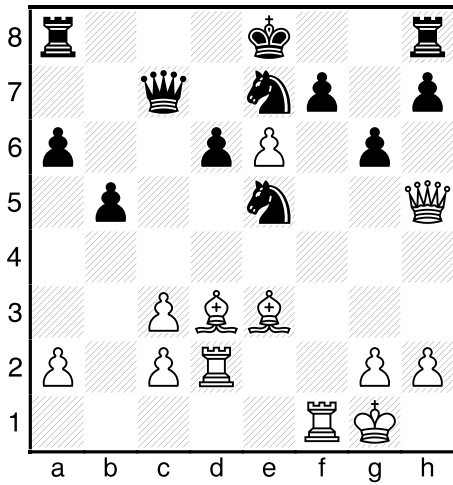
24) Juegan las negras

**Vogt - Alexander
Berlín, 1962**



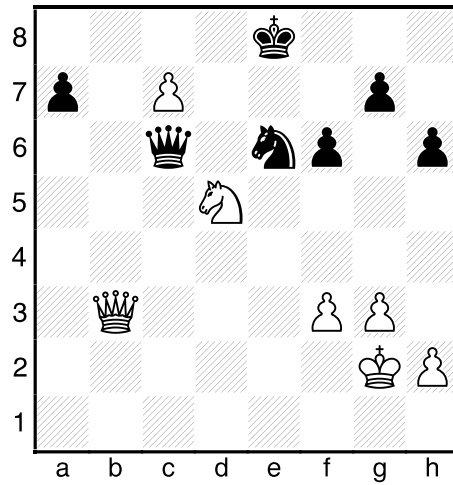
26) Juegan las negras

Tal - Suetin
Tbilisi, 1969



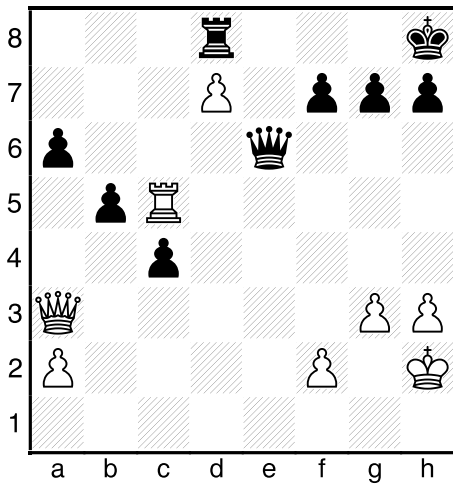
27) Juegan las blancas

Zukertort - English
Londres, 1883



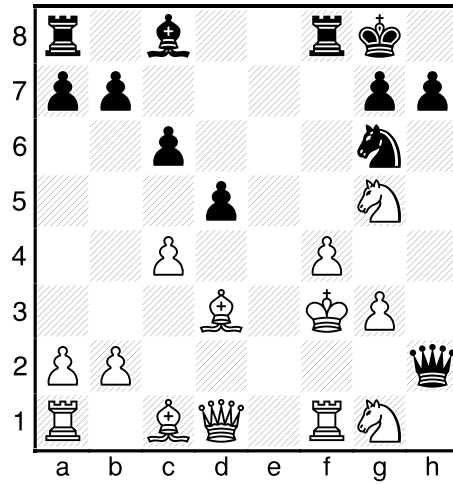
29) Juegan las blancas

Alekhine - Nestor
Montevideo, 1939



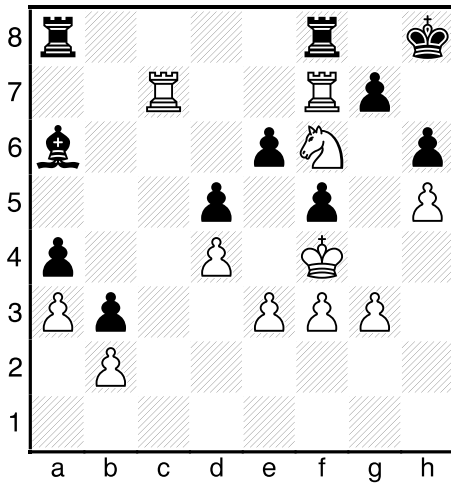
28) Juegan las blancas

Gluckberg - Najdorf
Varsovia, 1935



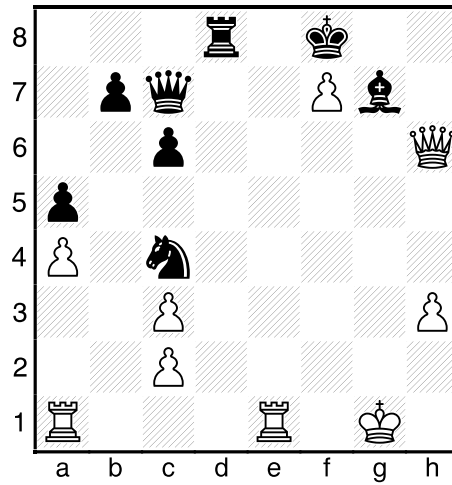
30) Juegan las negras

**Alekhine - Yates
Londres, 1922**



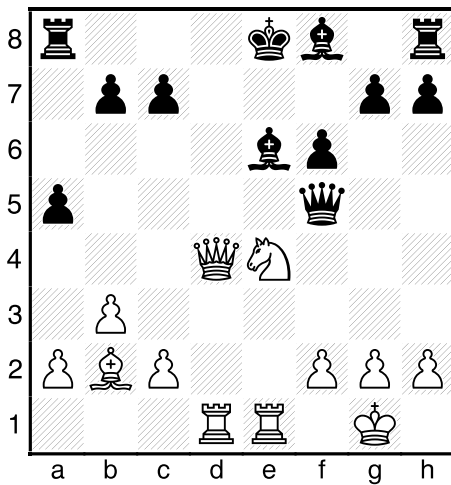
31) Juegan las blancas

**Popov - Buljovic
Belgrado, 1966**



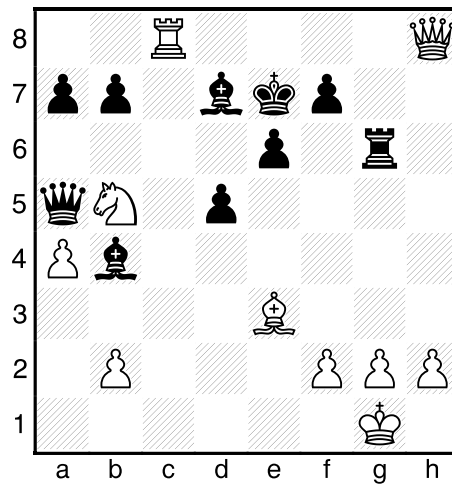
33) Juegan las blancas

**Pollock - Alnus
Nueva York, 1893**



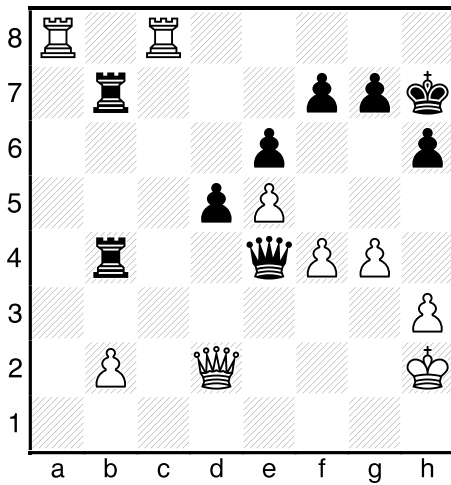
32) Juegan las blancas

**Tal - Aficionado
Riga, 1964**



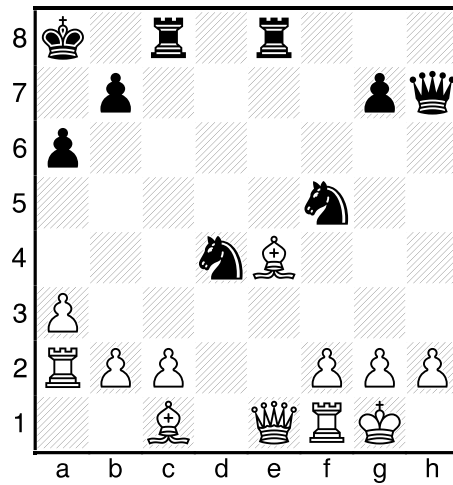
34) Juegan las blancas

Bernstein - Kotov
Groningen, 1946



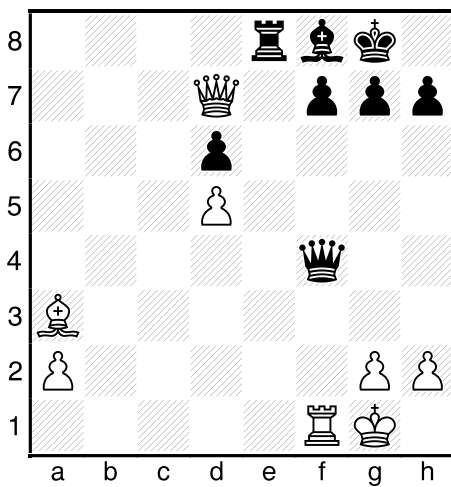
35) Juegan las blancas

Aficionado - Morphy
Nueva York, 1959



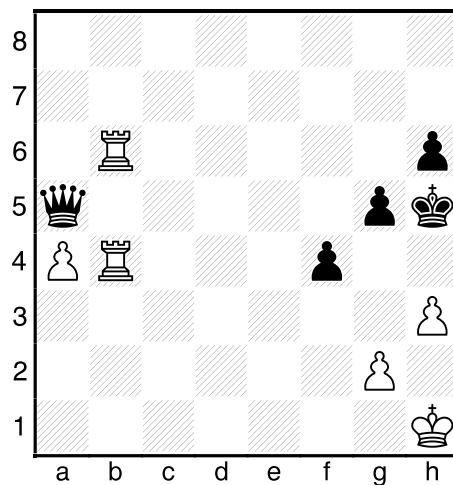
37) Juegan las negras

Reshevsky - Fischer
Palma de Mallorca, 1970



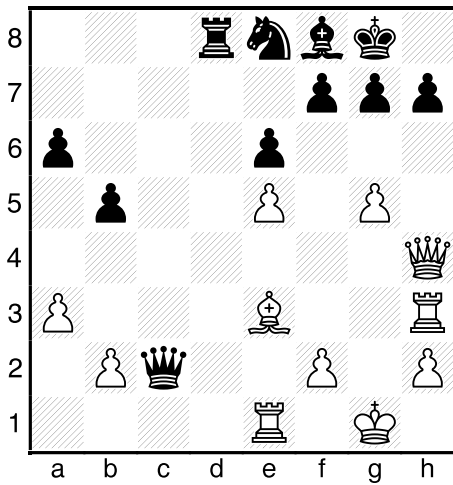
36) Juegan las negras

Mieses - Aficionado
Metz, 1935



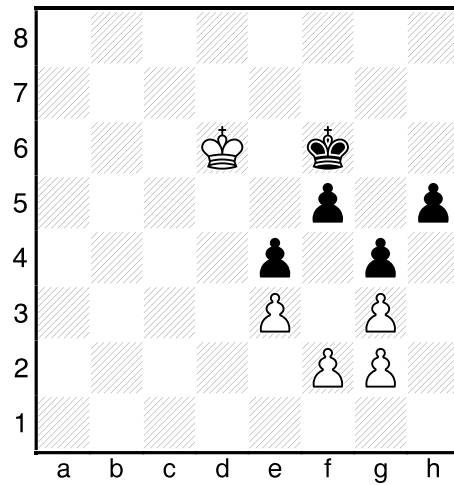
38) Juegan las blancas

Polugayevsky - Antoshin
Kiev, 1955



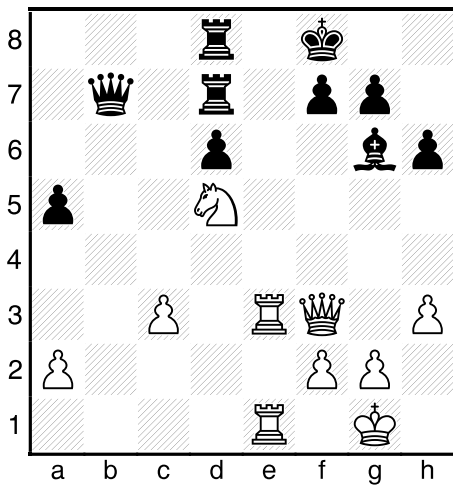
39) Juegan las blancas

Pomar - Cuadras
Olot, 1974



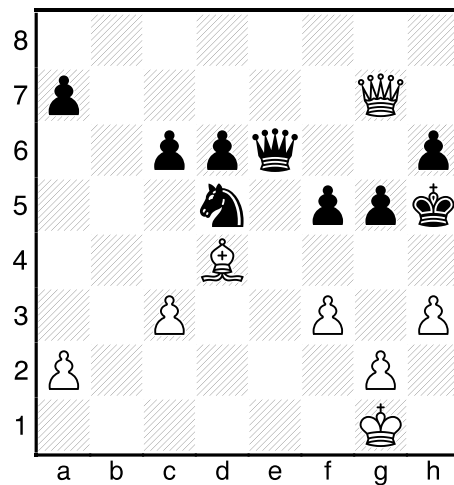
41) Juegan las negras

Torre - Duz Shotimirski
Moscú, 1925



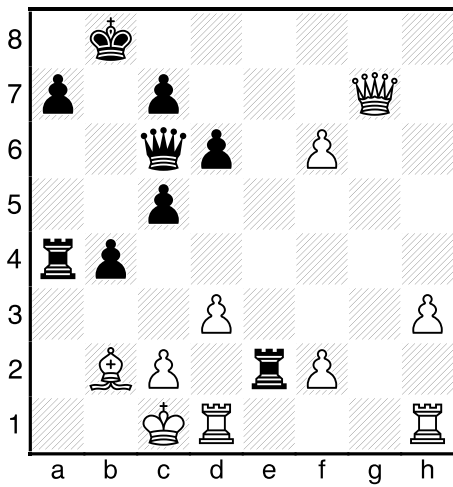
40) Juegan las blancas

Schlechter - Meitner
Viena, 1899



42) Juegan las blancas

**Redeli - Barati
Roma, 1965**



43) Juegan las negras

2) Finales de juego

Analice las posiciones del diagrama 44 al 52 con los dos turnos de juego. Los restantes según el turno que se indica abajo del diagrama

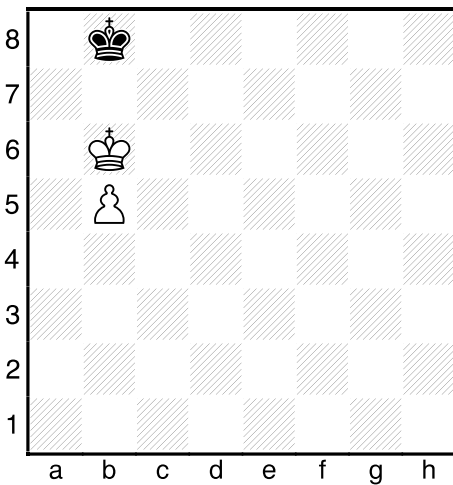


Diagrama 44

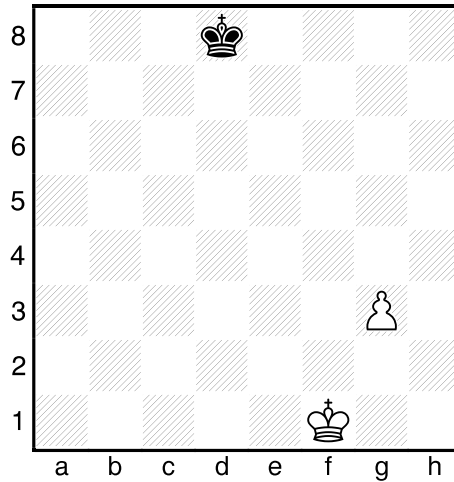


Diagrama 45

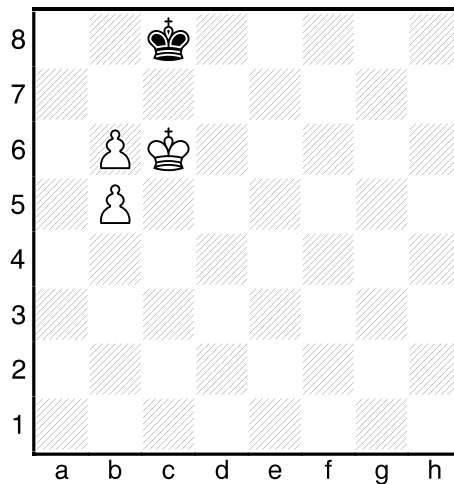


Diagrama 46

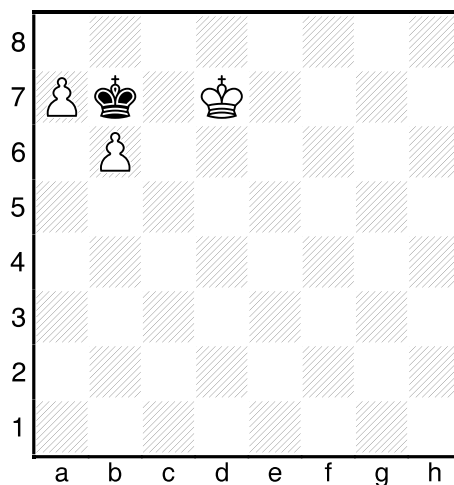


Diagrama 47

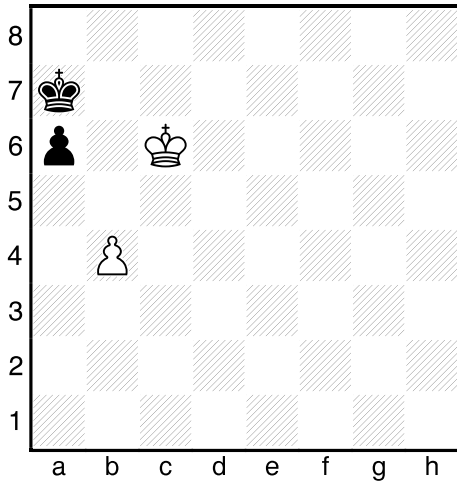


Diagrama 48

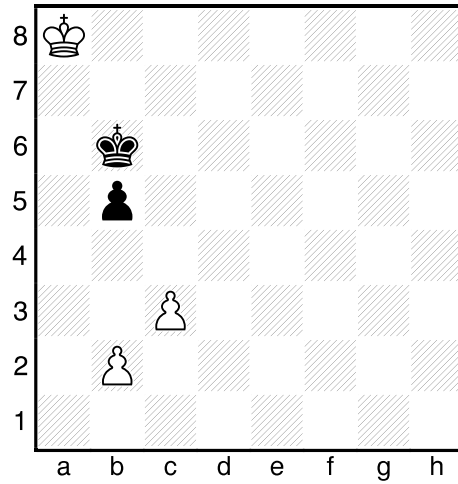


Diagrama 51

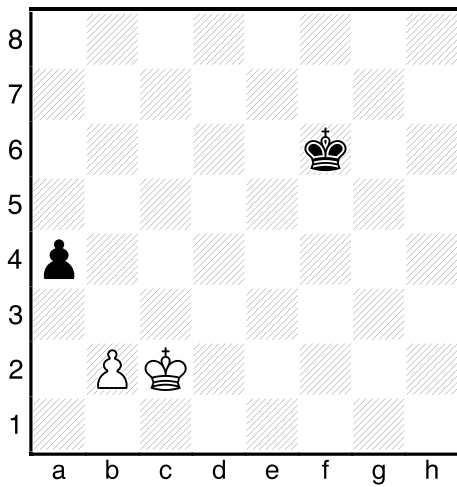


Diagrama 49

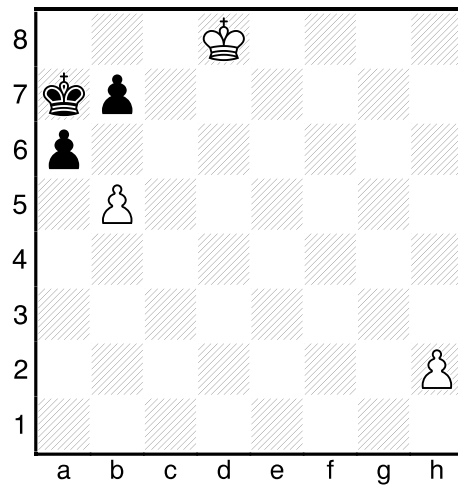


Diagrama 52

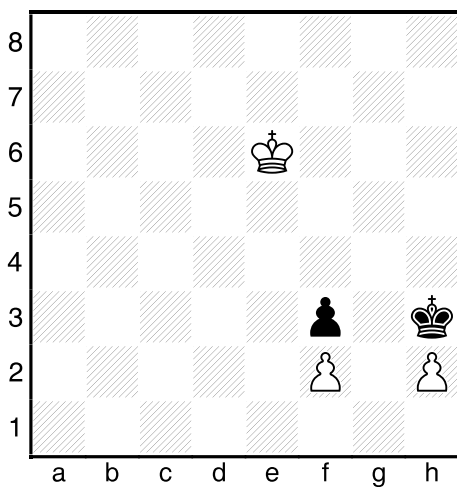
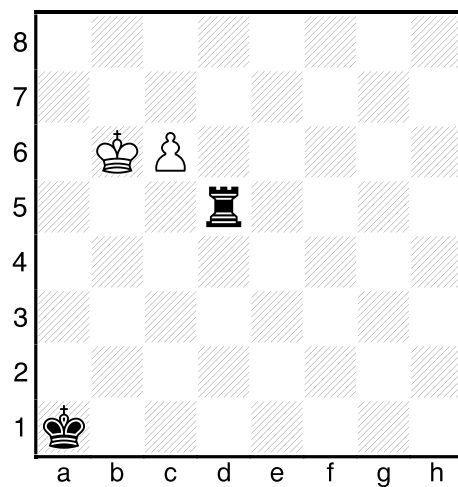
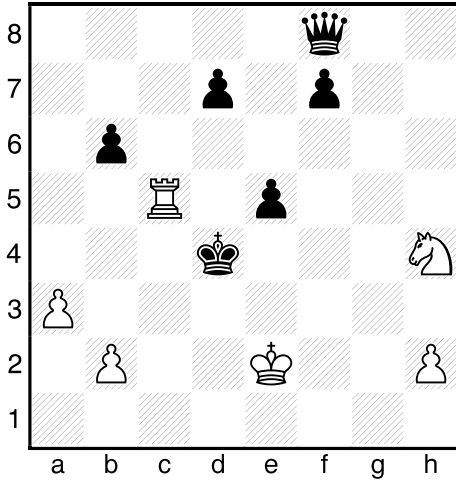


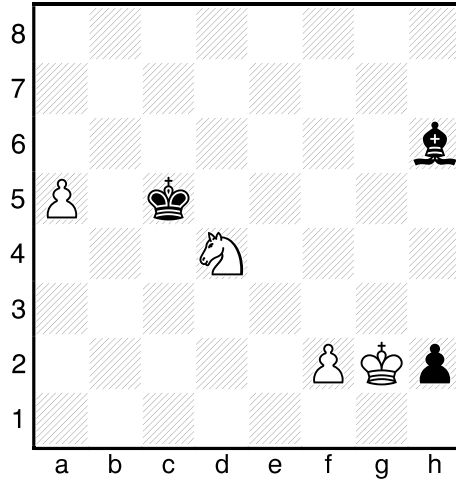
Diagrama 50



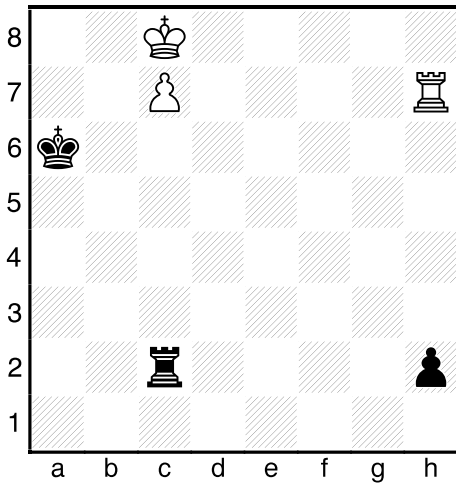
53) Juegan blancas



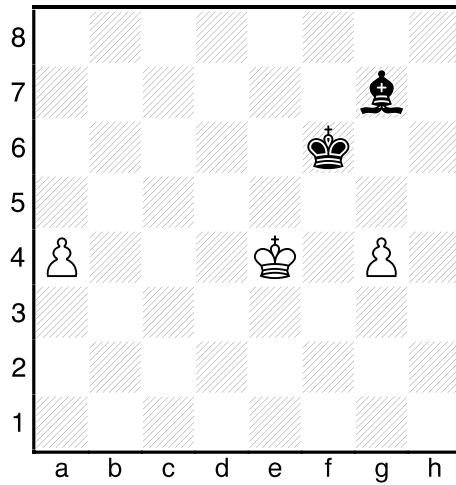
54) Juegan blancas



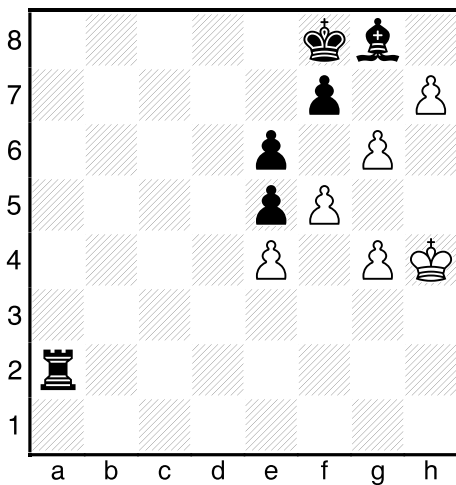
57) Juegan blancas



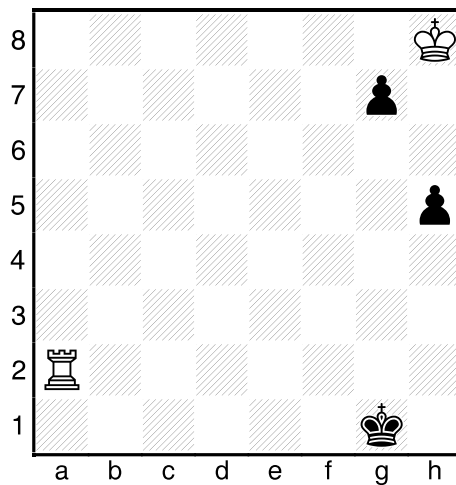
55) Juegan blancas



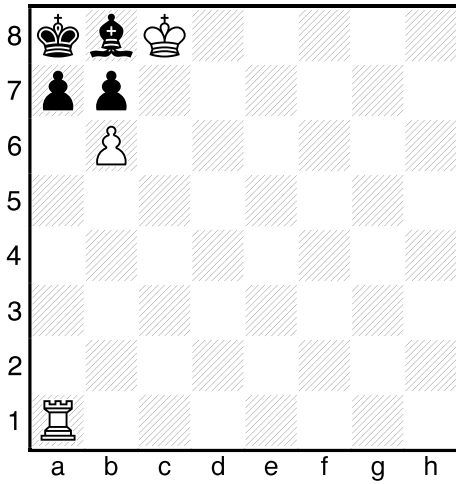
58) Juegan blancas



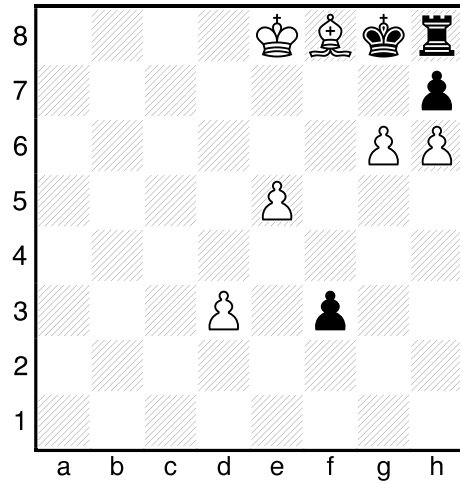
56) Juegan blancas



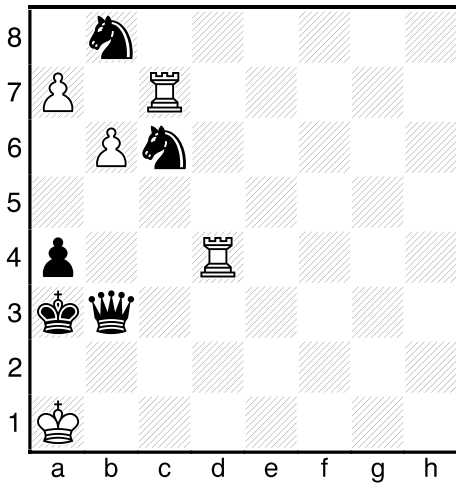
59) Juegan blancas



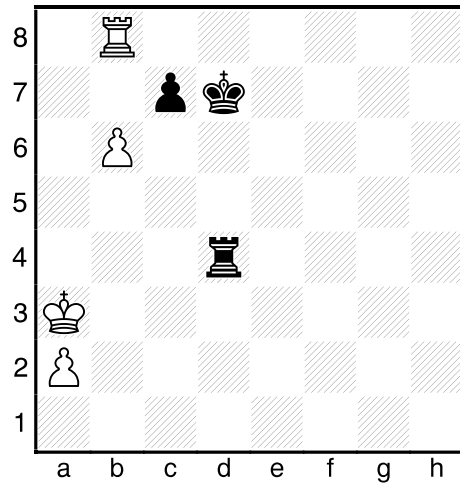
60) Juegan blancas



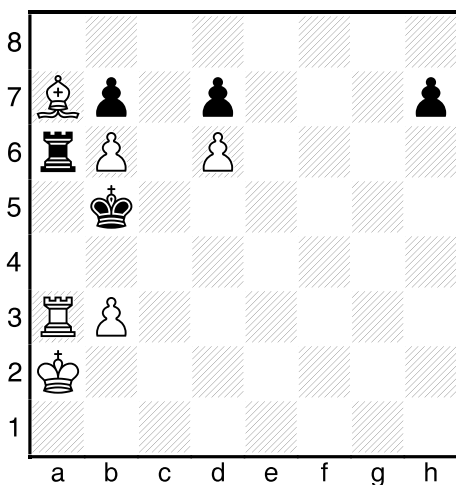
63) Juegan blancas



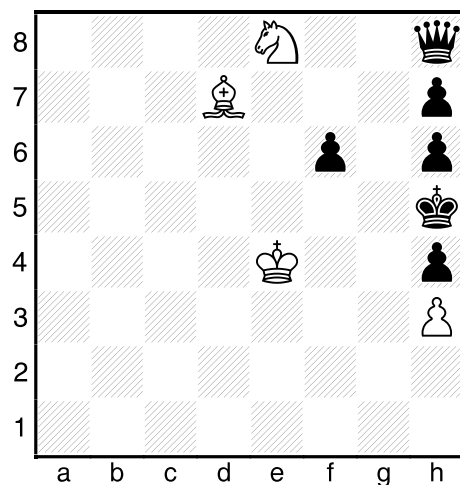
61) Juegan blancas



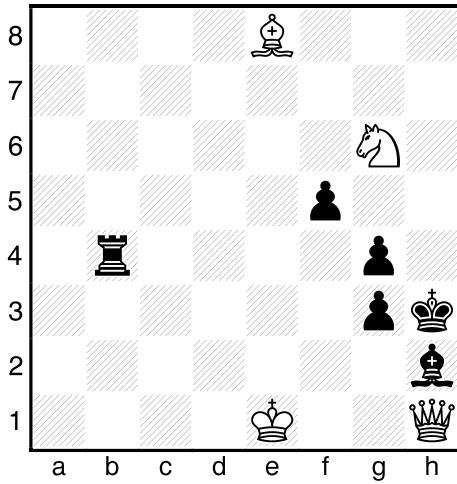
64) Juegan blancas



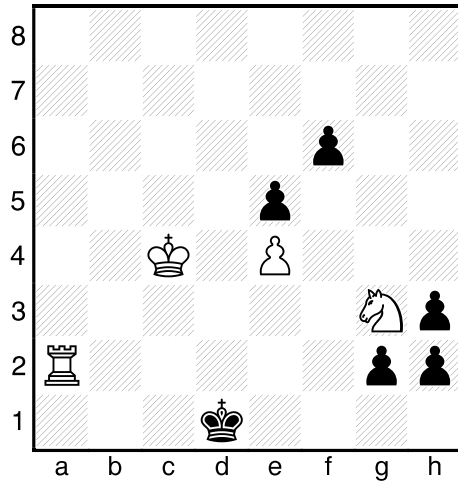
62) Juegan blancas



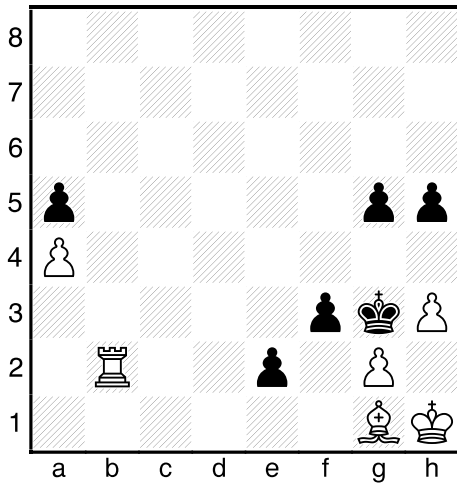
65) Juegan blancas



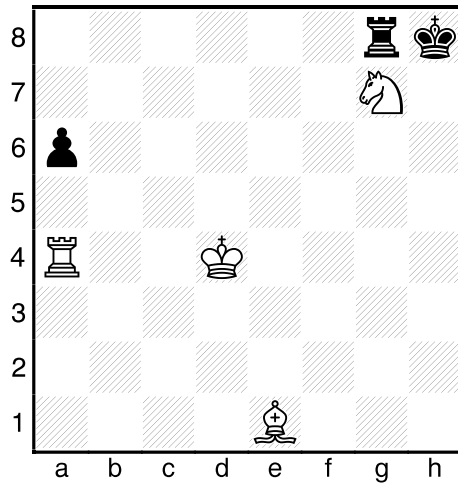
66) Juegan blancas



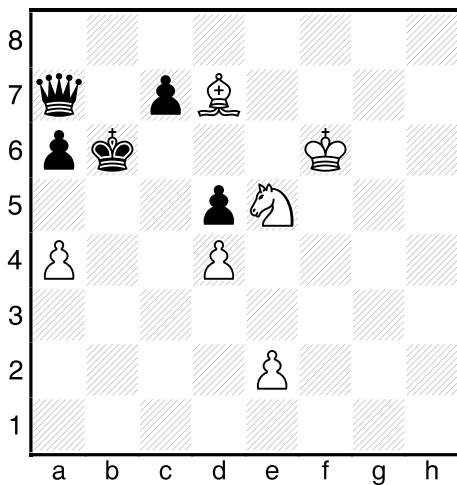
69) Juegan blancas



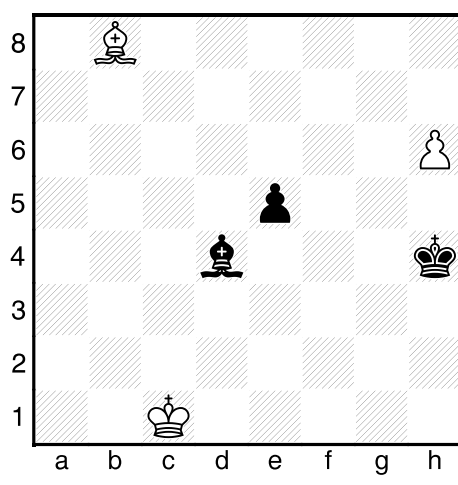
67) Juegan blancas



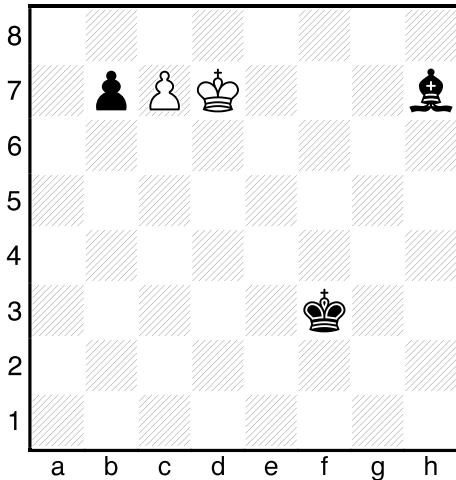
70) Juegan blancas



68) Juegan blancas



71) Juegan blancas



72) Juegan blancas

SOLUCIONES

1) La situación de ambos bandos es delicada por la debilidad de su primera línea pero es el gran maestro islandés el que se impone gracias a un sacrificio de desviación: **1. ♖xf7+!!**, ♙xf7 **2. ♖xc8+ ♙e8** **3. ♖xe8++**.

2) La clavada del alfil negro resultó aparente debido a una secuencia basada en el motivo de **rayos X**: **1... ♗xh2+!** **2. ♖xh2 ♙xh2+** **3. ♗xh2 ♖xd1** con un final ganado.

3) El excampeón del mundo Boris Spassky logra romper el bloqueo y hacer valer su peón avanzado por medio de un sacrificio de dama: **1. ♕d8!! ♖xd8** **2. e7+** ganando.

4) La victoria es inmediata con **1. ♖xf8+!! ♖xf8** **2. ♙xh7+ ♗h8** **3. ♖xf8++**.

5) Las blancas ganan mediante un tema conocido de jaque a la descubierta: **1. ♕d8+!! ♖xd8** **2. ♙a5+ ♗c8** **3. ♖d8++**.

6) Gracias a un sacrificio de atracción el gran jugador armenio Tigran Petrosian consiguió la victoria: **1. ♖h8+!! ♗xh8** **2. ♗xf7+ ♗g7** **3. ♗xg5** y llegó a un final ganado.

7) "Bobby" Fischer logra atrapar a Sammy Reshevsky en una típica celada de apertura: **1. ♙xf7+!** ♗xf7 (si **1... ♖xf7** o **1... ♗h8** sigue **2. ♗e6!** ganando la dama) **2. ♗e6!** **dxe6** (lleva al mate **2... ♗xe6** luego de **3. ♖d5+ ♗f5** **4. g4+!** ♗xg4 **5. ♖g1+ ♗h4** **6. ♙g5+ ♗h5** **7. ♖d1+**) **3. ♖xd8** y el blanco ganó unas jugadas más tarde.

8) Las negras ganaron con una bonita secuencia de jugadas: **1... ♖xh2+!!** (destrucción de la defensa) **2. ♗xh2 ♗g4+** **3. ♗h1 ♖h3+!** (desviación) **4. gxh3 ♖h2++**.

9) El blanco, para dar mate, debe destruir la pieza defensora clave del rival (el caballo que defiende g7). Se consigue primero por medio de un sacrificio de despeje de líneas: 1. ♖d6! (le da el paso a la torre) 1... cxd6 (si 1... ♖xf6 2. ♗xe8 es igualmente ganador) 2. ♖xe6! y se gana por la amenaza de mate en g7.

10) 1... ♖xd3! (desvía la dama de la defensa de f2) 2. ♖xd3 ♖xh2+!! (atrae al rey blanco al jaque de caballo) 3. ♗xh2 ♗g4+ 4. ♖h1 ♗xf2+ 5. ♗h2 ♗xd3 y después de la captura de una de las torres, las negras quedarán con decisiva ventaja material.

11) Primero se destruye la pieza que protege la gran diagonal 1. ♖xb2! ♖xb2 2. ♖d4 (amenaza la torre de b2 y el mate en g7) 2... ♖e5 (parando las dos amenazas mencionadas pero...) 3. ♖e1!! ♖xd4 4. ♖xe8++.

12) Las negras parecen perdidas por las amenazas de mate en h7 y g7, sin embargo, disponen todavía de un recurso táctico: 1... ♖e1+!! 2. ♖xe1 ♗f2+ 3. ♗g1 ♗xh3+ 4. gxh3 hxg6 y consiguen llegar a un final con ventaja material.

13) Gracias a una bonita combinación las blancas se alzaron con el triunfo: 1. ♖d8+! (desvía la dama de la protección del peón de e5) 1... ♖xd8 2. ♖xe5 ♖d7 (defiende la amenaza de mate en g7) 3. ♖h8+!! (atrae al rey al mate de la octava fila) 3... ♗xh8 4. ♖f8++.

14) Las negras juegan el jaque descubierto 1... ♖e1+! y ganan rápidamente en todas las variantes. Por ejemplo 2. ♖xc5 g1=♖+

15) Paul Keres, gran jugador estonio, decidió la lucha mediante un jaque a la descubierta: 1... ♗xf5! (elimina el defensor de la casilla crítica g3) 2. ♗xf5 ♖xg3+! 3. fxg3 (si 3. ♗h2 ♖xh4+) 3... d3+! 4. ♖f2 ♗xf2+ 5. ♗xf2 ♖xc2 con decisiva ventaja material.

16) Existen dos variantes ganadoras: a) 1... ♖h3! (la más convincente, se amenaza mate en h2) 2. gxh3 ♖f3+!! 3. ♗xf3 ♗xf3++; b) 1... ♖f4 2. ♗xb7 (o bien 2. h3 ♗xe4) 2... ♖xh2+!! 3. ♗xh2 ♖h4++.

17) El negro logra el mate por asfixia de manera brillante: 1... ♗xd3 (despeja la diagonal de la dama) 2. cxd3 ♖xh2+!! (desviación del punto f2) 3. ♖xh2 ♗f2++.

18) La partida se decide por medio de dos espectaculares sacrificios de desviación: 1... ♖f2+!! 2. ♖xf2 ♖h5+! 3. ♗xh5 g5++.

19) Las blancas logran dismantelar el enroque negro: 1. ♗xg7 ♖xg7 (si 1... ♗xg7 2. ♖xh7++) 2. ♖xf7+! ♗g8 (o bien 2... ♖xf7 3. ♗e6+ ganando la dama) 3. ♖g7+! ♗h8 4. ♖xh7+ ♗g8 5. ♖g7+ ♗h8 6. ♖xg6 ♗df6 7. ♖f1 y las blancas obtienen un ataque decisivo.

20) El gran maestro Yuri Averbach venció con 1... ♗xf2+! que gana en todas las variantes: a) 2. ♖h1 ♖f3+; b) 2. ♖xf2 ♖f5+; c) 2. ♖xf2 ♖xd1; d) 2. ♖xf2 ♖xd1+!

21) Atrapado en una inesperada red de mate, fue víctima el rey negro: 1.♖h8+ ♕f7
2.♘e8+! (desviación del caballo cuya idea es permitir la siguiente jugada del blanco)
2...♗xe8 3.♕g5! y el mate en f8 es inevitable.

22) Las blancas conciben una espectacular combinación. 1.♖g8+!! ♕xg8 2.♕g7+!
♕xg7 3.fxg7+, ♕g8 4.♗e7++.

23) Una vez más nos encontramos una posición con dos soluciones posibles: a) 1.♖e8+!,
♕xe8 (1...♖xe8 2.♘xc4) 2.♕e3+ seguido de 3.♘xc4 tal como se jugó en la partida
donde las blancas quedaron con gran ventaja material. b) 1.♘c6! y no hay defensa
adecuada: 1...♖xd2 2.♖e8++; 1...♕xc6 2.♕xd8+.

24) El destacado gran maestro Mark Taimanov venció al campeón del mundo Anatoly
Karpov de forma instructiva: 1...♗g3+! 2.hxg3 (si 2.♕xg3 ♖xb1 con ventaja decisiva)
2...♖a8!! y el mate en h8 es inevitable.

25) En una posición poco usual, por la peligrosa ubicación del rey blanco en e3, las
negras encontraron una secuencia combinativa que resultó decisiva: 1...f4+! 2.♗xf4
♕f2+ 3.♕d3 ♕xd4+!! 4.♕xd4 ♘c5+ 5.♕d3 ♗xe5++.

26) La dama blanca está sobrecargada en la defensa de f1, que es la casilla de
penetración de las torres negras. Con este tema en mente, las negras consiguen elaborar
la secuencia ganadora: 1...c4! 2.bxc4 ♕a3!! 3.♕d1 ♕xc1! 4.♕xc1 ♖f1+ y mate.

27) El gran jugador de ataque, el excampeón mundial Mijail Tal resolvió la posición a su
favor: 1.♕xe5! dxe5 2.exf7+ ♕d7 (pierde antes 2...♕f8 3.♘h6++) 3.♘f5+! ♕c6
4.♘e4+ ♗d5 5.♘d5+ ♕d7 6.♘xa8+, ganando fácilmente.

28) La fuerza potencial del peón en la 7ª línea es explotada de manera magistral: 1.♖c8!
♖xc8 (si 1...♕f6 2.♕f8+! es decisivo) 2.♕e7!! ♖g8 (2...♕xe7 3.dxc8=♕+) 3.d8=♕
con gran ventaja.

29) 1.♕b5!! (sacrificio de desviación para permitir la coronación) 1...♕xb5 2.c8=♕+
♕f7 3.♕xe6+!! ♕xe6 4.♗c7+ seguido de 5.♗xb5 con final ganador.

30) El gran maestro polaco-argentino Miguel Najdorf realiza una de sus bonitas
combinaciones: 1...♗g4+! (atracción) 2.♕xg4 (2.♕e3 ♘xd1 equivale a la rendición)
2...♗e5+! (desviación) 3.fxe5 h5++.

31) Alekhine aprovecha la fuerza de sus torres en la 7ª horizontal: 1.♖xg7! ♖xf6 (única
para impedir el mate en h7) 2.♕e5! El Inglés Yates se rindió ya que pierde una torre, si
2...♖ff8 3.♖h7+ ♕g8 4.♖cg7++.

32) Una secuencia directa (sin alternativas de defensa para el negro) decide la contienda
por medio de dos sacrificios de desviación: 1.♕d7+!! ♘xd7 2.♗d6+ ♕d8 3.♗f7+ ♕c8
4.♖e8+! ♘xc8 5.♖d8++.

33) 1.♖e8+! ♖xe8 (1...♗xf7 2.♕e6++) 2.♜xg7+!! ♜xg7 3.fxe8=♘+! (pero no 3.fxe8=♗ ♗g3+) seguido de 4.♘xc7 con decisiva ventaja material.

34) 1.♙b6!! (Tal pretende desviar a la dama negra de d8 o b4) 1...♜xb6 (si 1...axb6 2.♕d8++) 2.♜h4+! ♖f6 (no es mejor 2...f6 3.♜h7+) 3.♜xb4+ y es mate a la siguiente.

35) Mediante una contundente secuencia con los temas de despeje de líneas y desviación, las blancas tejen la red de mate al rey negro: 1.♖h8+ ♜g6 2.f5+! (abre la diagonal c1-h6 para la dama) 2...exf5 3.♜xh6+!! (desvía el peón de g7) 3...gxh6 4.♖ag8++. Existe otra forma de ganar, menos contundente y brillante, que empieza con 1.h4 (amenaza 2.♖h8+ y 3.h5++) 1...♜xf4+ 2.♜xf4, ♖xf4 3.h5, ♖xb2+ 4.♜g3 ganando.

36) A primera vista las negras se encuentran en graves apuros con dos piezas amenazadas y la posible entrada del blanco en f7. Sin embargo, el genial "Bobby" Fischer tenía prevista la secuencia siguiente basada en el motivo táctico de la falta de "aire" del monarca rival: 1...♜d4+ (pero no 1...♕e3+ ♖f2) 2.♜h1 ♜f2!! 3.♜b5 (si 3.♖xf2, ♖e1+) 3...♖e1! y gana.

37) Paul Morphy, el gran jugador norteamericano del siglo XIX, concibe una imagen de mate y la ejecuta de forma brillante: 1...♖xe4! 2.♜xe4 ♘g3!! 3.♜f3 (si 3.♜xh7 ♘de2++) 3...♘de2+ 4.♜xe2 ♘xe2+ 5.♜h1 ♜xh2+! 6.♜xh2 ♖h8+.

38): Las blancas realizan una fina secuencia: 1.g4+! fxg4 (contra 1...♜h4 la victoria es ejemplar: 2.♜h2!! h5 3.♖h6! y mate) 2.♖h4+!! gxh4 (2...♜xh4 3.♖xh6++) 3.♖b5+! ♜xb5 4.axb5 y el peón blanco se convertirá en dama de manera inevitable.

39) Las blancas atacan los puntos débiles del negro, la casilla h7 y la torre indefensa de d8, realizando una sutil maniobra táctica: 1.g6! (amenaza mate y la torre, forzando la réplica del rival) 1...♜xg6+ 2.♖g3! ♜d3 (única para seguir defendiendo la torre) 3.♙g5! (doble ataque a las piezas negras que decide la partida).

40) El mejor jugador mexicano de la historia, el yucateco Carlos Torre, realizó una secuencia combinatoria decisiva: 1.♘f6! gxf6 (1...♜xf3 2.♖e8+ ♖xe8 3.♖xe8++ o bien la más resistente 1...♜c8 2.♘d7+ con ventaja ganadora) 2.♜xf6 ♙h7 (para evitar la amenaza inmediata de mate en h8. Si 2...♜g8 3.♖e8+) 3.♜h8+ ♙g8 4.♜xh6++.

41) Éste es un típico ejemplo de ruptura de peones para lograr la coronación por medio de sacrificios: 1...f4!! 2.♜d5 (si 2.gxf4 h4 seguido de 3...h3 y corona, o bien 2.exf4 h4! 3.gxh4 g3! 4.fxg3 e3, ganando) 2...h4! 3.♜xe4 (tampoco es suficiente 3.gxh4 g3!, ni 3.exf4 h3! y un peón se transforma en dama) 3...f3! 4.gxf3 h3! y se gana de nuevo.

42) El gran jugador de principios de siglo (retador al título mundial de Lasker), el vienés Karl Schlechter encuentra una instructiva combinación: 1.g4+ fxg4 2..hxg4+! ♜h4 3.♜xh6+!! ♜xh6 4.♜h2! y gana por ser inevitable el mate de alfil en f2. Vea como 2.fxg4? hubiera sido erróneo por permitir la defensa 4...♜f8 (controlando f2) si el blanco hubiese seguido la misma combinación.

43) Las negras disponen de una profunda combinación: 1...♖a1+! 2.♙xa1 ♚a4 (ataque doble al alfil y al mate en c2) 3.♗g8+ ♜b7 4.♗b3 (esta jugada es refutada en bello estilo. Sin embargo, la mejor defensa tampoco era suficiente: 4.♚a2 ♚xa2 5.♙b2 c4! 6.dxc4 ♚xc4 7.♖d2 ♖xd2 8.♗xd2 ♚d5+ seguido de 9...♚xh1) 4...♚xa1+ 5.♗b1 ♖xc2+!! (mortal sacrificio de atracción) 6.♗xc2 ♚c3++.

DIAGRAMA 44: Si juega el negro pierde fácilmente con 1...♗a8 2.♗c7 seguido de b6-b7-b8=♚. Si juegan las blancas no ganan con 1.♗c6 por 1... ♗a7! 2.b6+? ♗a8! 3.b7+ ♗b8 4.♗b6 y es tablas por ahogado. En cambio, deben jugar 1.♗a6! ♗a8 2.b6 ♗b8 3.b7 ♗c7 4.♗a7.

DIAGRAMA 45: Jugando blancas ganan con 1.♗g2! ♗e7 2.♗h3! ♗f6 3.♗h4! ♗g6 4.♗g4 llegando a la conocida posición teórica ganadora. Si son las negras las que empiezan es tablas: 1... ♗e7 2.♗g2 ♗f6 3.♗f3 ♗f5.

DIAGRAMA 46: Es tablas si juegan blancas: 1.♗d6 ♗b7 2.♗c5 ♗b8! 3.♗c6 ♗c8 4.b7 ♗b8 y es tablas por ahogado o se pierde el peón de b7. Si juegan las negras éstas pierden: 1...♗b8 2.b7 ♗a7 3.b8=♚+! ♗xb8 4.♗b6 ♗a8 5.♗c7 y gana. Las blancas sacrifican un peón para transponer a un final ganador ya conocido.

DIAGRAMA 47: Las blancas deben sacrificar el peón de la columna "a": 1.a8!=♚ ♗xa8 2.♗c6! ♗b8 3.b7 ♗a7 4.♗c7 Si juegan las negras pierden con el mismo método: 1... ♗a8 2.♗d6! (le cede el turno al rival evitando el ahogado) 2... ♗b7 3.a8=♚+! ♗xa8 4.♗c6.

DIAGRAMA 48: (K. Salvioli) Es tablas con los dos turnos de juego. 1.♗c7 ♗a8 2.♗b6 a5! 3.♗xa5 (si 3.b5 ♗b8!) 3...♗a7 y logran la oposición. Si comienzan las negras hacen tablas de inmediato con 1...a5! 2.b5 ♗b8!

DIAGRAMA 49: (F. Dedrle, 1921) Ganan blancas con 1.♗b1! a3 2.b3! ♗e5 3.♗a2 ♗d5 4.♗xa3 ♗c5 5.♗a4 ♗b6 6.♗b4 ganando la oposición y la partida. En cambio, no es correcta 1. ♗c3? a3! 2.b4 ♗e5 3.♗b3 ♗d5 4.♗xa3 ♗c6 5.♗a4 ♗b6 y es tablas. Si el turno corresponde a las negras es tablas acercando el rey al flanco de dama lo más rápido posible: 1...♗e6 2.♗c3 a3! 3.bxa3 ♗d7 y llega a la zona de empate sin problemas.

DIAGRAMA 50: (Moravec, 1925) Si juegan las negras ganan fácilmente con 1... ♗xh2 y despues irán por el peón de f2. Pero, al jugar las blancas, logran las tablas de manera sutil: 1.♗d5! ♗g2! (pero no 1... ♗xh2? 2.♗e4 ♗g2 3.♗e3 ganando) 2.h4 ♗xf2 3.h5 ♗g3 4.h6 f2 5.h7 f1=♚ 6.h8=♚ y se llega a un final de empate. Lo interesante de este final es que 1.♗d5! es la única forma de alcanzar las tablas, ya que si 1.♗f5?, las negras coronarán con jaque y se detendrá el peón blanco antes de su promoción. También es erróneo 1.♗e5?, pues después de coronados ambos peones las negras tendrán un jaque de dama en "a1" capturando a la dama blanca de h8

DIAGRAMA 51: (N. D. Grigoriev, 1930) Las blancas juegan y ganan de manera sorprendente: 1.b3! (1.♗b8 es un error por 1...b4!, logrando eliminar todos los peones

ya no es posible 2.c4??, b3! y ahora ganan las negras) 1... b4 (la mejor defensa ya que a 1... ♖a6 sigue 2.b4! ♖b6 3. ♖b8 ♖c6 4. ♖a7 y el peón de b5 se perderá) 2.c4! ♖a6 3. ♖b8 ♖b6 4. ♖c8 ♖c6 (el rey negro no deja pasar al blanco, sin embargo, existe todavía un fino recurso táctico) 5. ♖d8 ♖d6 6. ♖e8 ♖e6 7. ♖f8 ♖f6 8. ♖g8 ♖g6 9. ♖h8!, ♖f6 (el rey negro no puede conservar la oposición ya que si 9... ♖h6 sigue 10.c5 y el peón no se puede detener) 10. ♖h7 ♖f7 11. ♖h6 ♖f6 12. ♖h5 ♖f5 13. ♖h4 ♖f4 14. ♖h3! ♖f5 (de nueva cuenta es imposible cerrar el paso al monarca blanco: 14... ♖f3? 15.c5! ganando) 15. ♖g3 ♖g5 16. ♖f3 ♖f5 17. ♖e3 ♖e5 18. ♖d3! ♖d6 (las negras ya no pueden mantener la oposición) 19. ♖d4 ♖c6 20.c5 ♖d7 21. ♖c4 ganando. Si el turno de juego es de las negras, éstas empatan de forma inmediata con 1...b4! como el lector puede fácilmente comprobar.

DIAGRAMA 52: (D. Joseph, 1922). Las blancas ganan de manera elegante: 1.b6!+ (pero no 1.h4? axb5 y los dos bandos coronan; en cambio, ahora si 1... ♖xb6 2.h4 gana, ya que el peón “h” evita la coronación del peón “a” del negro) 1... ♖b8! (las negras buscan un recurso de ahogado) 2.h4 a5 3.h5 a4 4.h6 a3 5.h7 a2 6.h8=♔ (el blanco no puede ganar con 6.h8=♚) 6...a1=♖! 7. ♖g8! (pero no 7. ♖xa1 y es tablas por ahogado ni 7. ♖e8 ♖g7!) 7... ♖a2! 8. ♖e8! ♖a4! 9. ♖e5+! ♖h8 10. ♖h8! y gana, ya que el inevitable jaque a la descubierta que sigue es mortal. Si el turno inicial es del negro, éste vence sin problemas con 1...a5, llegando a la coronación antes que el peón blanco.

DIAGRAMA 53: (Abate Saavedra, 1895). Las blancas ganan de manera ingeniosa en este famoso estudio: 1.c7 ♖d6+ 2. ♖b5 (pero no 2. ♖c5? ♖d1! y es tablas) 2... ♖d5+ 3. ♖b4 ♖d4+ 4. ♖b3 ♖d3+ 5. ♖c2! (sólo ahora el rey blanco puede ir a la fila “c”) 5... ♖d4! (excelente recurso defensivo, ya que si 6.c8=♖ sigue el sacrificio 6... ♖c4+!! 7. ♖xc4 y ahogado, sin embargo, las blancas juegan de manera más sutil...) 6.c8=♖!! ♖a4 (evitando el mate) 7. ♖b3! (y se gana por la doble amenaza 8. ♖xa4 y 8. ♖c1++).

DIAGRAMA 54: (A. Troitzky, 1895). La gran fuerza potencial del caballo se demuestra de forma clara en este final: 1. ♖c8!! ♖xc8 (a cualquier otro movimiento de la dama negra sigue un doblete de caballo a rey y dama rivales) 2. ♖f5+ ♖c5 3.b4+! (y se gana la dama a la siguiente jugada, no importando a donde se mueva el rey. El blanco quedará con ventaja decisiva).

DIAGRAMA 55: (Em. Lasker, 1890). Las blancas ganan gracias a una instructiva maniobra: 1. ♖b8 ♖b2+ 2. ♖a8 ♖c2 3. ♖h6+ ♖a5 4. ♖b7 ♖b2+ 5. ♖a7 ♖c2 6. ♖h5+ ♖a4 7. ♖b6 ♖b2+ 8. ♖a6 ♖c2 9. ♖h4+ ♖a3 10. ♖b6 ♖b2+ 11. ♖a5! ♖c2 12. ♖h3+ ♖a2 13. ♖xh2! ♖xh2 14.c8=♖ y se llega a un final ganado.

DIAGRAMA 56: (G. Bogdazarian, 1937). Las blancas logran las tablas mediante el tema del ahogado doble, algo muy poco usual: 1.h8=♖! ♖h2+ 2. ♖g5 ♖xh8 3.g7+! ♖xg7 4.f6+! ♖h7 (si 4... ♖f8 las blancas no pueden mover) 5. ♖h5! y ahora son las negras las que se encuentran ahogadas.

DIAGRAMA 57: (Ricardo Reti, 1922). El destacado jugador y pedagogo checo, Ricardo Reti, creó este instructivo estudio cuyo tema es el *zugzwang* (inconveniente de tener el

turno de juego): **1.♖h1!!** perder el tiempo y dejarle la jugada al rival es la forma de ganar inmediatamente, ya que si las negras capturan el caballo el peón de “a” corona, y si mueven el alfil lo pierden por medio de un “doblete”. La jugada 1.f3? era errónea por dejarle al alfil negro su única casilla libre 1...♗e3.

DIAGRAMA 58: (H. Otten, 1892). Las blancas logran coronar su peón de “a” de manera ingeniosa: **1.a5 ♗f8** (con idea de mover el alfil a “c5” y parar el peón) **2.♖d5 ♗h6** (ahora se pretende llevarlo a “e3”) **3.g5!!** (bonita jugada que corta al alfil uno de sus dos caminos) **3...♗xg5** (si 3...♖xg5 sigue 4.a6 y el peón es imparable) **4.♖e4! ♗h4** **5.♖f3! ♗e1** **6.a6** y el peón se dirige a la octava de manera inevitable.

DIAGRAMA 59: (J. Moravec, 1913). Las blancas ganan sólo con **1.♖h7! h4** **2.♖g6 h3** **3.♖g5 h2** **4.♖g4 h1=♔** **5.♖g3** y a pesar de la ventaja material del negro el mate es inevitable. Se aprecia ahora por que el rey blanco no capturó el peón de g7 en su primera jugada: la dama recién aparecida dispondría de la jugada **5...♔h8!** controlando la casilla “a1” evitando el mate. Las negras tenían la opción de coronar un caballo en su cuarta jugada, sin embargo, se llegaría también a una posición sin esperanzas.

DIAGRAMA 60: Este famoso problema de mate en dos jugadas fue compuesto por Paul Morphy en 1856. El tema del mismo es el zugzwang, que se presenta de forma cristalina y estética: **1.♖a6!!**, obligando a mover al peón o al alfil lo que permite al blanco dar mate a la siguiente jugada.

DIAGRAMA 61: (A. Herbstmann, 1928). Las blancas, en desventaja material y amenazadas de mate en una jugada, logran salvarse de manera por demás brillante: **1.♖xa4+! ♔xa4** **2.a8=♔!! ♔xa8** **3.♖a7+!! ♔xa7** **4.b7!!** (“atrapando” la dama, se logra el empate) **4...♔xb7** y es tablas por ahogado.

DIAGRAMA 62 (F. Simchovich, 1922). El peón de h7 de las negras parece imparable. No obstante, es el blanco el que logra ganar: **1.♖xa6! ♗xa6** **2.♖b2! h5** **3.♖c3 h4** (si **3...♖b5** sigue **4.♖d3** y el rey logra detener el peón) **4.♖b4!** (cambiando de ruta, se teje una red de mate) **4...h3** **5.♖a4 h2** **6.b4 h1=♔** **7.b5++**. Este tipo de maniobra de rey, que juega en ambos flancos, es muy típico y se conoce como **método Reti** de lucha contra los peones pasados.

DIAGRAMA 63: (A. Gulaev, 1940) En apariencia las blancas se encuentran en serios problemas por el peón pasado del negro de f3. Sin embargo, logran vencer de forma increíble: **1.g7! f2** **2.♗e7!** (pero no es correcta **2.gxh8=♔ ♗xh8** **3.♖f7** para amenazar mate, por **3...f1=♔** con jaque) **2...f1=♔** **3.♗f6! ♔xf6** (única para evitar el mate) **4.gxh8=♔+!** (**4.exf6** sería tablas por ahogado) **4...♔xh8** **5.d4!!** y el negro, que está en zugzwang, debe entregar su dama llegando a un final de peones perdido.

DIAGRAMA 64 (J. Moravec, 1913). Aunque el final parece tablas, las blancas vencen “por un tiempo”: **1.♖d8+!!** (son insuficientes **1.b7** o **1.♖b7** por **1...♖c6** con tablas fáciles) **1...♖xd8** **2.b7! ♖b4!** (buen recurso táctico) **3.♖xb4 c5+** **4.♖b5!** (pero no **4.♖xc5 ♖c7** y se pierde el peón) **4...♖c7** **5.♖a6 ♖b8** (para impedir **6. ♖a7**) **6.♖b6 c4** **7.a4 c3** **8. a5 c2** **9.a6 c1=♔** **10.a7++**.

DIAGRAMA 65: (S. Gruber, 1932) La posición encerrada del rey negro es un motivo táctico que sugiere la combinación ganadora: 1. ♖f5 ♜f8 (evita 2. ♘xf6 ♜xf6 y tablas por ahogado) 2. ♘g7+! ♜xg7 3. ♙e8+ ♜g6+ 4. ♙xg6+ ♜xg6+ 5. ♜xf6 g5 6. ♖f5 g4 7. ♜g4++. Bello e instructivo ejemplo que demuestra como la ventaja de posición (mejor colocación del rey en este caso) se impone a la material (mayor número de peones).

DIAGRAMA 66: (A. Troitzky, 1897). Las negras, a pesar de su desventaja material, disponen de dos amenazas muy fuertes: 1... ♖b1+ y 1... g2. Sin embargo, las blancas encuentran una elegante combinación que les otorga la victoria: 1. ♙c6!! ♖b1+ 2. ♜e2 ♖xh1 3. ♙g2+!! (una jugada sorprendente que fuerza el mate) 3... ♜xg2 4. ♘f4+ ♜g1 5. ♜e1 g2 6. ♘e2++. El gran mérito de este estudio es que el tema de mate estaba bien disimulado desde la posición inicial, lo que hacía difícil descubrirlo. Esto eleva la calidad de cualquier final artístico, ya que el impacto estético sobre el lector es mayor.

DIAGRAMA 67: (G. M. Kasparian, 1934). Las blancas tienen dos piezas de ventaja, sin embargo, los peones pasados negros tienen gran fuerza. La solución de este final es de una belleza y originalidad notables y es, sin duda, uno de los mejores que se han inventado. Veamos antes el camino falso: 1. ♖b3? e1=♜ (también es suficiente 1... g4) 2. ♖xf3+ ♜h4 3. ♜h2 g4 4. ♙f2+ g3+! 5. ♙xg3+ ♜xg3+ 6. ♖xg3 y es tablas por ahogado. La solución correcta es la siguiente: 1. ♙h2+ ♜h4 (si 1... ♜f2 2. gxf3 ganando) 2. ♖xe2!! fxe2 3. ♙c7!! (la jugada clave de la combinación) 3... e1=♜+ 4. ♜h2 ♜f2 (se amenazaba mate con 5. g3 y si 4... g4 viene 5. ♙d8+ con mate) 4. ♙d6!! (las negras están en *zugzwang*, y no pueden seguir cubriendo la casilla g3) 4... ♜f4+ (el último recurso) 5. g3+! ♜xg3+ 6. ♙xg3++. Una obra maestra.

DIAGRAMA 68: (C. Andrew, 1937). La falta de espacio de la dama negra sugiere la secuencia ganadora: 1. a5+! ♜b7 2. ♘c6! ♜a8 3. ♜g7!! Dominando todas las casillas disponibles de la dama rival. Al encontrarse en *zugzwang*, es decir, al estar obligadas a jugar, las negras deben entregar su dama llegando a un final con una pieza de menos.

DIAGRAMA 69: (Karlinsky, 1931). En apariencia las negras están cerca del triunfo por sus tres peones pasados, sin embargo, son las blancas las que vencen mediante una precisa secuencia de jugadas: 1. ♜d3 ♜e1 (no era mejor 1... ♜c1 por 2. ♘e2+ ♜b1 3. ♘c3+ ♜c1 4. ♖c2++) 2. ♘h1!! (se amenaza mate de nuevo, por lo que la captura del caballo es forzada) 2... gxf1=♜ 3. ♖a1+ ♜f2 4. ♖xh1 ♜g2 5. ♜e2!! ♜xh1 6. ♜f1! (6. ♜f2? no era adecuada; ahora las negras están en *zugzwang*, lo que hace posible que el peón blanco corone) 6... f5 7. exf5 e4 8. f6 e3 9. f7 e2+ 10. ♜xe2 ♜g2 11. f8=♜ h1=♘ (11... h1=♜ 12. ♜f2++) 12. ♜f1+ ♜h2 13. ♜f3, ganando.

DIAGRAMA 70: (L. Kubbel, 1923). Éste es un ejemplo clásico del tema de dominación: 1. ♘h5! (sacrificando la torre; 1. ♙c3? era inadecuada por 1... ♜xg7!) 1... ♖g4+ 2. ♜c3!! ♖xa4 3. ♜b3!! (la torre negra se pierde al no tener casilla disponible: a) 3... ♖a1 4. ♙c3+; b) 3... ♖d4 4. ♙c3; c) 3... ♖e4 (g4) 4. ♙c3+ ♜h7 (g8) 5. ♘f6+.

Es importante observar, cuando se intenta resolver un estudio, la función de cada una de las piezas y peones. En este caso, el peón negro de "a6" bloquea el regreso de la torre y hace posible su captura.

DIAGRAMA 71: (P. Heuacker, 1930) El peón de "h6" está a dos pasos de coronar pero las negras lo pueden controlar con facilidad si este avanza directamente (1.h7? e4). Es necesario empezar con un sacrificio de desviación (que el rival, desde luego, no puede aceptar) 1.♘a7! ♘a1 2.♖b1 ♘c3 3.♖c2 ♘a1 (el rey blanco no ha logrado quitar al alfil de la gran diagonal, pero llega la brillante jugada clave) 4.♘d4!! ♘xd4 (tampoco salva 4...exd4 5.♖d3) 5.♖d3 ♘a1 6.♖e4! El rey ha logrado bloquear al peón rival inutilizando al alfil negro y ahora es inevitable la coronación del peón blanco.

DIAGRAMA 72: (K. Sarichev, 1928). Parece imposible que el blanco logre el empate, ya que si 1.c8=♔ ♘f5+2.♖c7 ♘xc8 3.♖xc8 b5 y el peón se escapa. Sin embargo, en el ajedrez pueden ocurrir cosas sorprendentes: 1.♖c8!! (jugada paradójica! en apariencia el rey blanco deja irse al peón) 1...b5 2.♖d7! b4 (las negras no temen 3.♖e6 por la respuesta 3... ♔e4!) 3.♖d6! ♘f5 4.♖e5! ♘c8 5.♖d4 b3 6.♖c3 logrando las tablas. Este final artístico es una variación del tema de Reti donde el rey logra combinar a la perfección el ataque y la defensa.

BIBLIOGRAFIA

- 1) **RUSSEK, G** *AJEDREZ PRÁCTICO*
EDITORIAL SELECTOR. MEXICO, 1998
- 2) **RUSSEK, G** *PARA GANAR EN AJEDREZ*
EDITORIAL SELECTOR. MEXICO, 1999
- 3) **RUSSEK, G** *AJEDREZ, FINALES ARTISTICOS*
EDITORIAL SELECTOR. MEXICO, 2001
- 4) **MULLER, H.** *EL ATAQUE Y LA DEFENSA.*
EDICIONES MARTÍNEZ ROCA. BARCELONA, 1975.
- 5) **LAROUSSE DEL AJEDREZ**
LAROUSSE EDITORIAL, ESPAÑA., 1999
- 6) **NEISHTADT, Y.** *TEST YOUR TACTICAL ABILITY.*
BATSFORD PUBLISHERS. LONDRES, 1981.