






# MANUAL BÁSICO PARA TORNEOS DE AJEDREZ (UN COMPLEMENTO PARA LAS CLASES FORMALES)

Las reglas principales para un torneo son:

1. **Saber mover las piezas.** Una jugada mal hecha es una jugada ilegal. Se pierde el partido a la tercera ilegal que se denuncie al árbitro. Para ello, se debe parar el reloj y llamar al árbitro.
2. **No dejar piezas desprotegidas.** Si te van capturando tus piezas tienes menos probabilidades de ganar. Cuando vayas a hacer una jugada, revisa que la pieza que estás moviendo no esté cuidando a otra y si atacas con esa pieza, ella misma esté debidamente protegida.
3. **Saber dar jaque mate.** Si no se sabe dar mate no se puede ganar el partido. A lo más puedes empatarlo si el otro no tiene material para ganar. Debes practicar sobre todo el mate con rey y dama y con rey y torre. Cuando se da mate, se detiene el reloj y se llama al árbitro para que anote el resultado.
4. **Saber el valor de las piezas.** Debes saber el valor de las piezas para saber si te favorecen los cambios. Si cambias una reina tuya por un caballo del adversario, quedas en desventaja.
5. **Saber administrar el tiempo.** Cuando se usa reloj, se debe jugar tranquilamente sin olvidar presionar el reloj después de cada jugada. Cuando falten 5 minutos, recién se deben apurar las jugadas para no perder por tiempo.

Valor de las piezas	 = 9	 y  = 3
	 = 5	 = 1

## SE DEBE TENER UN PLAN

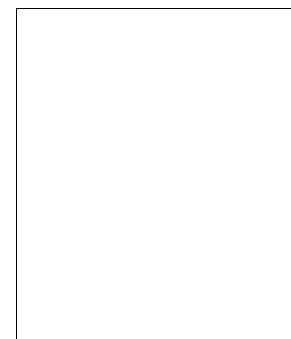
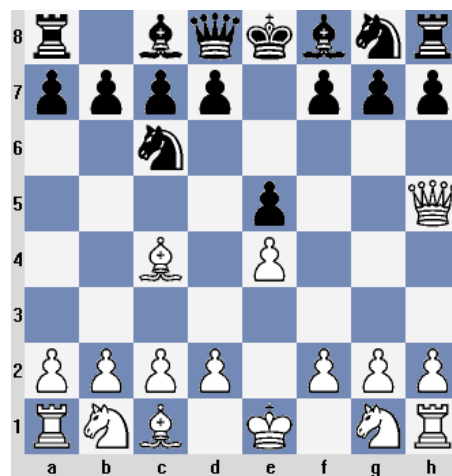
En una partida siempre se debe tener un plan. Aunque a veces no sepas qué hacer, a lo menos debes tener un plan de espera, cuidando tus piezas. Luego, empieza a pensar en cómo atacar. No juegues las piezas sin idea de por qué lo haces. Las piezas se mueven para:

- salvarla de un ataque
- proteger a otra
- amenazar capturar o mate
- sacrificarla para ganar más
- desarrollarlas y hacerlas jugar

Recuerda que una pieza que no sacas es como si no la tuvieras.

## APERTURA

El ajedrez se trata de proteger al rey propio y atacar al rey adversario. Por lo tanto, no puedes avanzar con los peones alocadamente. Los peones son una barrera contra los ataques enemigos. Por ejemplo, en la figura, las blancas van a dar mate moviendo la dama a f7. Eso se conoce como mate pastor en 4 jugadas. En el cuadro en blanco pone la figura y la casilla que deben mover las negras para salvarse del mate.

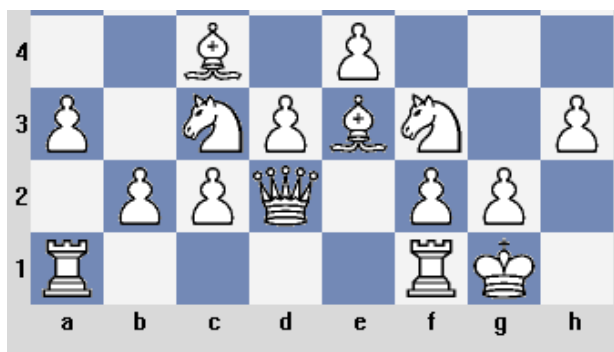


**Claudio Rosales V.**  
[www.area5.cl](http://www.area5.cl)

En la mayoría las aperturas, se lucha por el centro. Porque en el centro las piezas tienen más movimiento. Un caballo blanco en h3 o a3 no tiene ningún sentido salvo si esté defendiendo algo. Toma estas recomendaciones:

1. En la apertura mueve los peones estrictamente necesarios para sacar las piezas. Por ejemplo, los peones centrales para sacar los alfiles.
2. No muevas los peones con dos espacios de los que te van a servir para proteger el rey cuando se enroque.
3. Desarrolla tus piezas empezando con los caballos y los alfiles. Si no los usas es como si no los tuvieras.
4. Las torres guárdalas para el final. Solo preocúpate de tenerlas unidas, es decir una protegiendo a otra. Eso solo se logra si enrocas a tiempo.
5. No muevas una pieza más de una vez, ya que pierdes tiempo y el adversario lo aprovecha para desarrollar sus piezas.
6. No saques la dama al principio, porque tu rival va a tratar de amenazarla con piezas menores y así te va a obligar a moverla más de una vez mientras él desarrolla sus piezas.
7. Cuídate de los mates rápidos o de las celadas que te van a hacer perder material. Si aguantas las primeras jugadas, puedes ganar el partido. Para ello ocupa mucho tiempo, de forma de no descuidarte.

Al final de la apertura, tus piezas se debieran distribuir más o menos como lo indica la figura. Recuerda que no puede ser exacto porque tu rival también juega y si te amenaza una pieza, tienes que cuidarla.



Como se puede observar, los caballos están desarrollados hacia el centro, los alfiles ya se sacaron, los peones no están muy arriba, se hizo enroque y la dama se movió para conectar las torres. **ASI SE TERMINA LA APERTURA.**

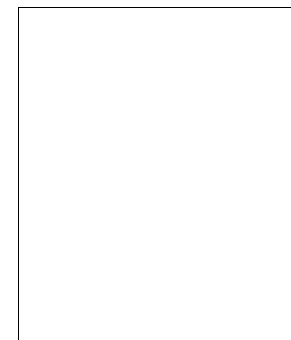
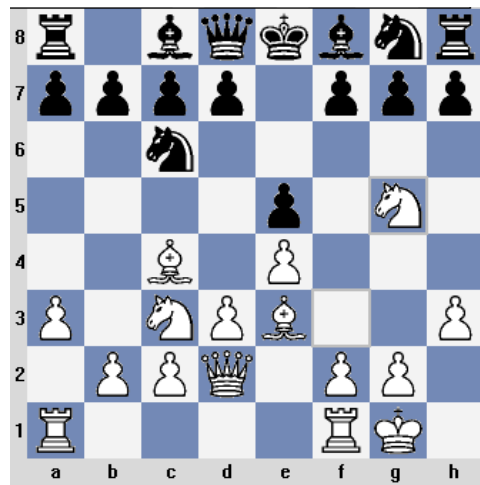
## MEDIO JUEGO

La apertura es para posicionar bien las piezas. Sin pensar en el ataque todavía. Si ves que tu rival descuida piezas, puedes intentar un ataque prematuro. Pero en general, no te debes arriesgar a que te capturen tus piezas. De eso depende que tengas después material para ganar la partida.

En el medio juego se realizan los cambios que permiten llegar a un final. A veces, en el medio juego se produce un mate, lo que se debe a un descuido de uno de los dos rivales. La idea es que si haces cambios no te perjudiquen. Si te van a capturar un caballo, a lo menos tú tienes que capturar un caballo o un alfil. Si logras cambiar tu torre por un caballo y un alfil, es una pequeña ventaja (dos piezas valen más que una). La dama no la cambies al principio, salvo si te ofrecen la dama. Y aún así, tienes que estar seguro que no haya una jugada mejor, como capturar otra pieza que esté desprotegida.

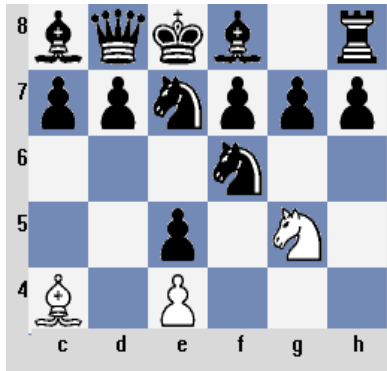
En el medio juego hay muchas jugadas tácticas, es decir, jugadas que se hacen para ganar material o dar mate en poco tiempo. Así tienes que revisar los ataques dobles, las clavadas, el jaque descubierto, las combinaciones, sacrificios, etc. A continuación se darán algunos ejemplos y tú debes poner la solución en el cuadro vacío.

En la figura, el blanco va a capturar el peón de f7 atacando a la dama y a la torre. ¿Qué debe hacer el negro para protegerse?

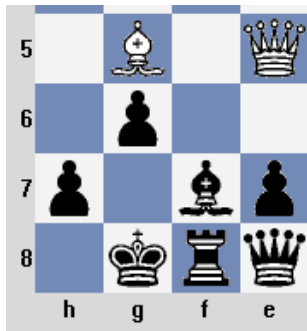
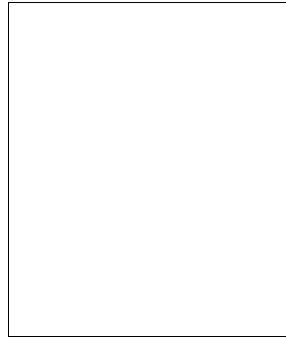
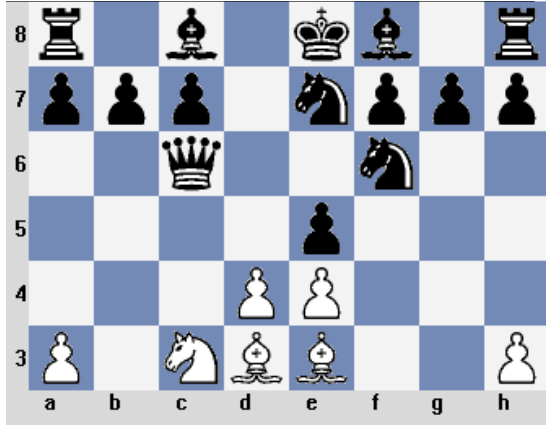


**Claudio Rosales V.**  
www.area5.cl

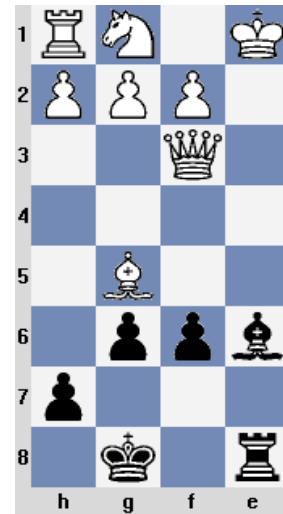
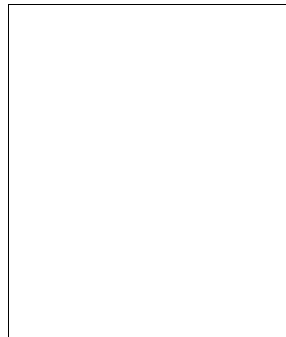
En la siguiente, figura, ¿cómo el blanco da mate en una sola jugada?



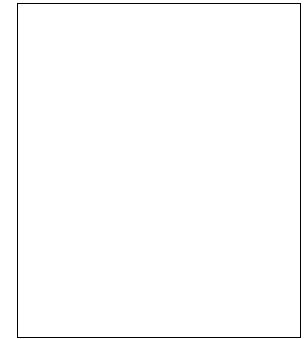
En la siguiente figura, las blancas pueden capturar la dama... ¿cómo?



Las blancas dan mate en 2 jugadas

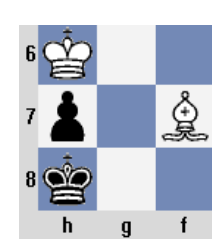
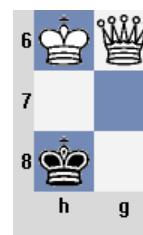


Las negras ganan material (cambian su torre por la dama blanca)



### EL FINAL DEL JUEGO

Para ganar el final del juego, se tiene que llegar con ventaja del medio juego y saber cómo dar mate. Tienes que tener en cuenta que una peón se convierte en dama. Que la dama y la torre por sí solas acorralan al rey solo. Hay que practicar mucho esos mates, porque se dan muy seguido en los torneos. Además, hay que tener el cuidado de darle espacio al rey que está solo porque se puede producir el mate ahogado, eso significa que no está en jaque pero no tiene donde jugar, porque todas las casillas están amenazadas. ¡Y un mate ahogado es empate! Debiendo ganar, no se gana. Es como que vayas ganando en fútbol y te metan un autogol en el último minuto! Típicos mates ahogados se muestran en las figuras. Les toca a las negras y no tienen donde mover.



**GANAR PARTIDOS SOLO DEPENDE DE TI TIENES QUE PRACTICAR MUCHO**