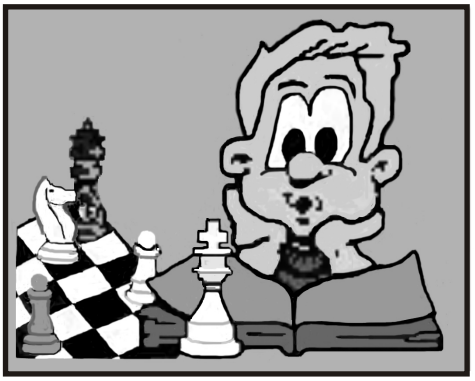
Ajedrez en la escuela

Un recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento creador



CONOCIMIENTOS ELEMENTALES 2

Las jugadas imposibles del rey - El jaque al rey - El jaque al descubierto y el jaque doble - El jaque mate - El enroque - La coronación del peón - La partida tablas - El rey ahogado - El jaque perpetuo - El valor de las piezas - Cambio equivalente y ganancia de material - El valor de las piezas según la posición

Contenidos de acuerdo con el programa del Plan de Ajedrez Escolar de la Provincia de Santa Fe - Incluye 19 ejemplos y 64 problemas

Juan Luis Jaureguiberry

:e(m)r; EDITORIAL MUNICIPAL DE ROSARIO

INDICACIONES SOBRE EL REGLAMENTO DE JUEGO

1. ACOMODO DE PIEZAS DURANTE EL PARTIDO:

*El jugador al que le toca mover puede acomodar las piezas en sus casillas, pero **antes** debe avisarle a su rival, diciendo claramente "acomodo", "compongo" u otra frase similar.*

2. PIEZA PROPIA TOCADA, PIEZA MOVIDA:

Si el jugador no avisó que quería acomodar, está obligado a mover la primera pieza propia que tocó.

Aunque suelte la pieza sin haberla sacado de la casilla en la que estaba ya no podrá mover otra pieza en esa jugada. Tiene que volver a tomarla y moverla obligatoriamente.

3. PIEZA SOLTADA, JUGADA TERMINADA:

Cuando el jugador suelta la pieza no puede cambiarla de lugar.

Si apoya la pieza en una casilla libre sin soltarla de su mano, puede correrla a otra casilla, pero no puede mover ninguna otra pieza

4. PIEZA CONTRARIA TOCADA, PIEZA COMIDA:

Si con una pieza propia en su mano, el jugador toma una pieza contraria o la desplaza de su casilla, está obligado a comerla, aunque no la haya soltada.

Si toma una pieza contraria antes de tomar una pieza propia está obligado a comerla, pero si tiene más de una pieza propia para comerla, puede elegir con cuál hacerlo.

5. RECLAMOS:

*Todos los reclamos por incorrecciones en el juego del rival deben ser realizados por el jugador inmediatamente de producidas, **antes de realizar su próxima jugada**.*

Las incorrecciones anteriores que hayan sido toleradas no dan derecho a cometer las mismas u otras incorrecciones posteriores para compensarlas.

6. JUGADAS ILEGALES O IMPOSIBLES:

Las obligaciones de comer o de mover señaladas anteriormente no tiene validez si no hay ninguna forma reglamentaria de realizarlas

***Toda juagada ilegal o imposible debe rectificarse realizando otra jugada**:*

a) Si se hizo con una pieza que tiene otras posibilidades de movimiento el jugador debe realizar con esa misma pieza otra jugada licita y no puede mover otra pieza

b) Si se hizo con una pieza que no tiene otra posibilidad de movimiento legal, el jugador puede mover cualquier otra pieza

Si la jugada ilegal se descubre después de varias jugadas debe restablecerse la posición anterior a ésta.
Si no puede restablecerse la posición la partida se anula.

7. ERRORES DE COLOCACIÓN:

Si el tablero estaba mal colocado debe pasarse la posición a un tablero bien colocado y continuar. Si había piezas mal colocadas en la posición inicial la partida se anula.

8. NO SE DEBE MOLESTAR AL RIVAL:

Esta prohibido molestar o distraer al rival de cualquier forma. No se deben hacer comentarios ni gestos respectos a las jugadas propias ni a las jugadas del contrario.

9. NADIE DEBE INTERVENIR EN LA PARTIDA:

Los jugadores no deben pedir consejos u opiniones de terceros ni consultar apuntes.

Los observadores no deben hacer comentarios que puedan ser oídos por los jugadores. No deben intervenir aunque observen jugadas imposibles. Tampoco deben avisar la caída de la aguja del reloj.

10. TABLAS EN PARTIDAS CON RELOJ:

Además de las condiciones mencionadas en el capitulo 7, la partida es tablas cuando:

1) ambas agujas han caído sin que ningún jugador lo advierta y no se puede determinar cuál cayó primero.

2) a un jugador se le cae la aguja y su rival no tiene material suficiente para dar mate;

3) un jugador reclama tablas al árbitro, antes de que se caiga su aguja, en finales parejos como por ej: Dama y Rey contra Dama y Rey.

Este apunte pertenece a: .....

Escuela: ..... Curso: .....

Juan Luis Jaureguiberry - Teléfono: (0341) 4514084 / 155 001076 / mail: verobenas@arnet.com.ar

LAS JUGADAS IMPOSIBLES DEL REY

El Rey es la única pieza que no se puede comer.

¿A QUÉ CASILLAS NO PUEDE MOVER EL REY?

El Rey no puede mover a las casillas que están atacadas por piezas contrarias (incluso las atacadas por el otro Rey y por eso los Reyes no pueden tocarse).

Si un jugador trata de mover el Rey a una casilla atacada hace una JUGADA IMPOSIBLE.

¿QUÉ PIEZAS NO PUEDE COMER EL REY?

El Rey puede comer a las piezas contrarias que están a su lado si no están defendidas.

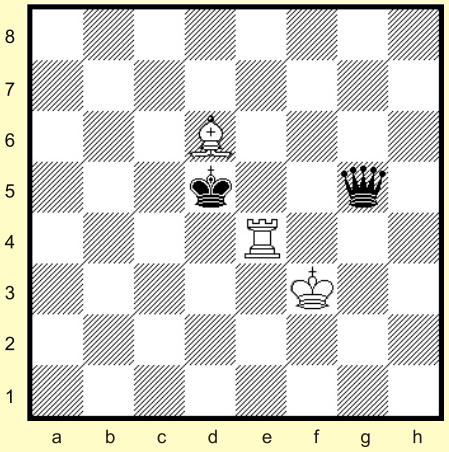
Pero no puede comer piezas contrarias si están defendidas porque movería a una casilla atacada por la pieza defensora y se trataría de una JUGADA IMPOSIBLE.

¿QUÉ HACER CON LAS JUGADAS IMPOSIBLES?

La jugada imposible debe volverse atrás y cambiarse por otra jugada del Rey.

Si el Rey no puede mover a ninguna casilla, se puede cambiar por otra jugada cualquiera.

Ejemplo 1: **Movimientos del Rey**



El Rey blanco puede mover a e2 o f2. La Dama negra le impide mover a **g2**, **g3**, **g4**, **e3** y **f4**.

El Rey negro puede comer el Alfil o mover a c6. El Alfil le impide mover a **c5** y la Torre le impide mover a **c4**, **d4**, **e5** y **e6**.

Tampoco puede comer la Torre porque está defendida por el Rey blanco.

EL JAQUE AL REY

El Rey recibe JAQUE cuando su casilla ES ATACADA por una pieza contraria.

El jaque se anota colocando una CRUZ (+) luego de la jugada que produce el jaque.

ES OBLIGATORIO SACAR AL REY DEL JAQUE EN LA JUGADA SIGUIENTE, eligiendo entre:

1) **COMER la pieza que da jaque.**
2) **TAPAR, colocando una pieza entre el Rey y la pieza que da jaque.**
3) **MOVER el Rey a una casilla que no está atacada.**

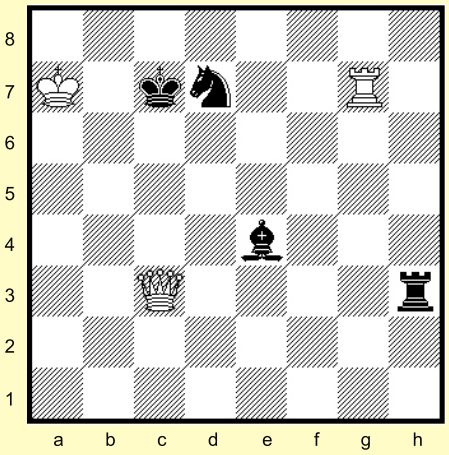
Si una pieza ya está tapando un jaque no puede moverse y decimos que está CLAVADA. El intento de mover una pieza clavada es otra JUGADA IMPOSIBLE.

El jugador no está obligado a avisarle a su rival cuando le da jaque. Pero si la jugada que hace el rival después de recibir jaque no saca a su Rey del jaque también es una JUGADA IMPOSIBLE y tendrá que cambiarla.

Si una pieza da jaque poniéndose al lado del Rey y no está defendida, el Rey puede comerla. Pero si la pieza que da jaque está defendida el Rey no puede comerla porque queda en jaque con la pieza defensora.

Como los Reyes no pueden tocarse, el Rey es la única pieza que no puede dar jaque al otro Rey.

Ejemplo 2: **Jaque al Rey**



Las blancas jugaron **Dc3+** y ahora las negras deben elegir entre:

1) **comer** la Dama con su Torre (**Txc3**)
2) **tapar** el jaque con su Alfil (**Ac6**) ó
3) **mover** el Rey a **d6** ó **d8**.

No pueden tapar con el Caballo (**Cc5**) porque ya está **clavado** por el ataque de la Torre blanca en la **fila 7**.

Lo mejor para las negras es comer la Dama. Si tapan o mueven el Rey, en la jugada siguiente la Dama podrá comer la Torre negra (**Dxh3**).

1° Tarea: *Anota a qué casillas pueden mover los Reyes de los siguientes tableros y a cuáles no pueden mover.*

a) *¿A qué casilla puede mover el* ***Rey Blanco****? .....*

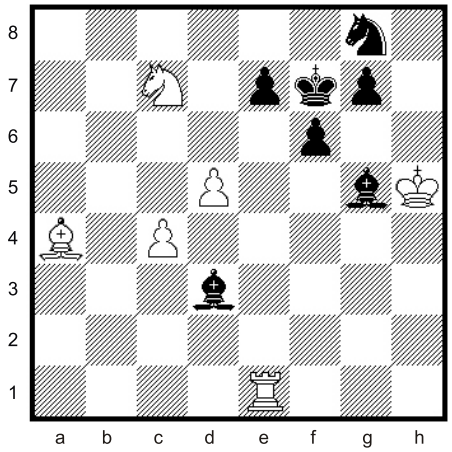
¿En qué casilla lo amenazan ***2*** *piezas? .....*

¿En qué casilla lo amenazan ***3*** *piezas? .....*

b) *¿A qué casilla puede mover el* ***Rey Negro****? .....*

¿En qué casilla lo amenazan ***2*** *piezas? .....*

¿En qué casilla lo amenazan ***3*** *piezas? .....*



a) *¿A qué casilla puede mover el* ***Rey Blanco****? .....*

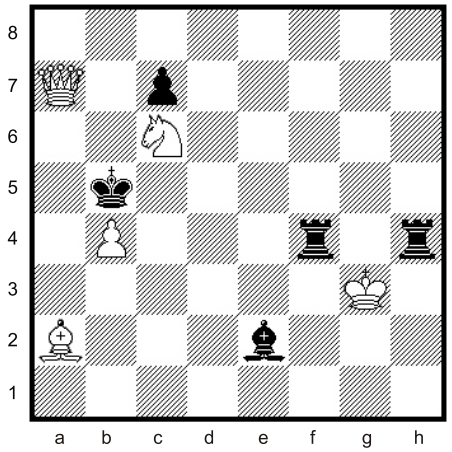
¿En qué casilla lo amenazan ***2*** *piezas? .....*

¿En qué casilla lo amenazan ***3*** *piezas? .....*

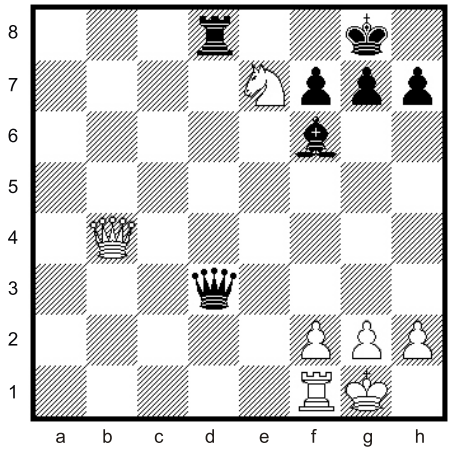
b) *¿A qué casilla puede mover el* ***Rey Negro****? .....*

¿En qué casilla lo amenazan ***2*** *piezas? .....*

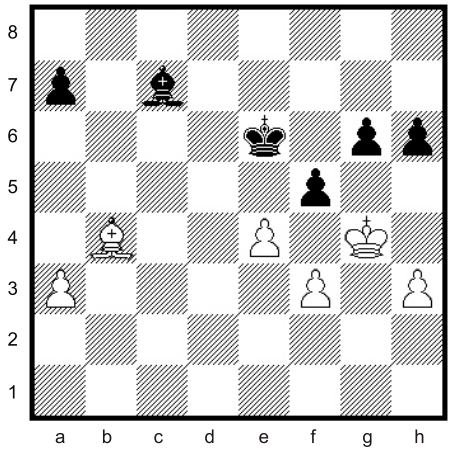
¿En qué casilla lo amenazan ***3*** *piezas? .....*



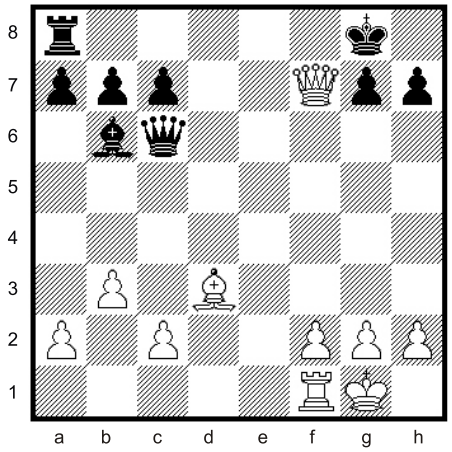
2° Tarea: *Debajo de cada tablero, anota todas las jugadas que puede realizar el jugador que está en jaque: comiendo la pieza atacante, tapando o moviendo el Rey a una casilla que no esté atacada.*



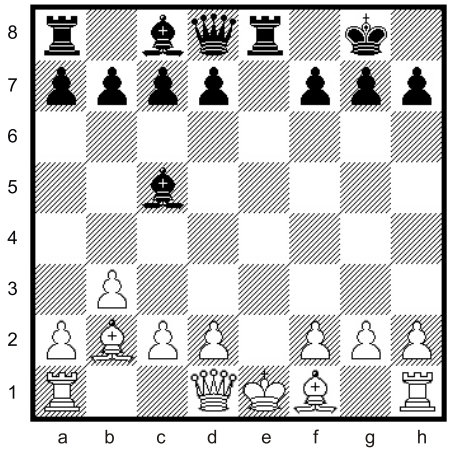
.....



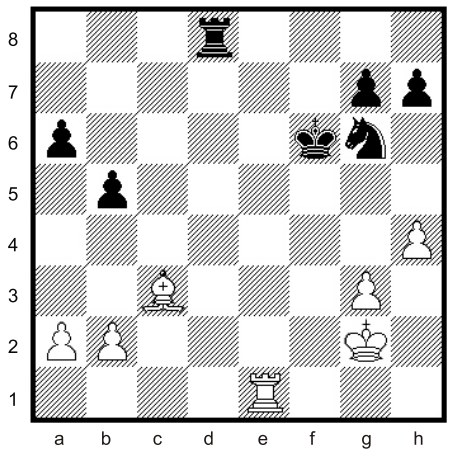
.....



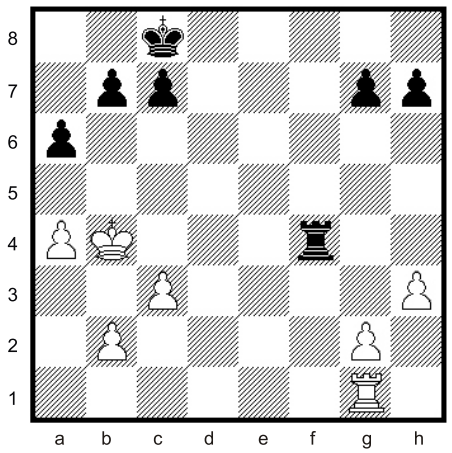
.....



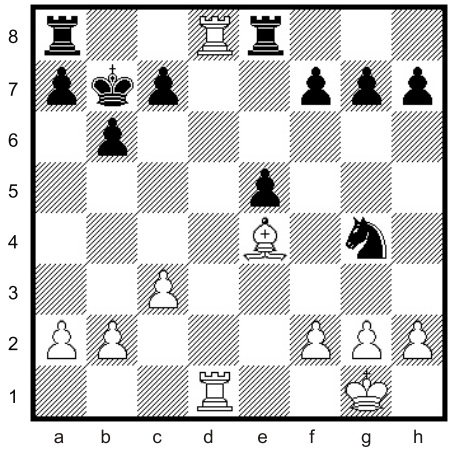
.....



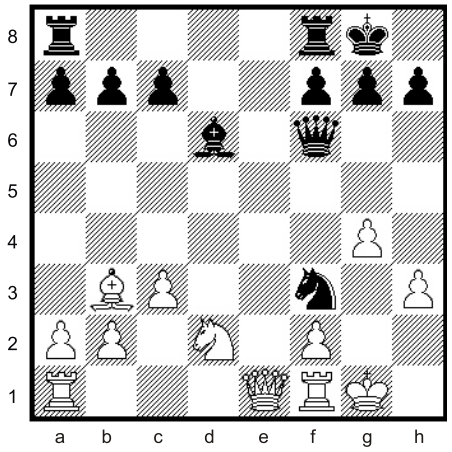
.....



.....

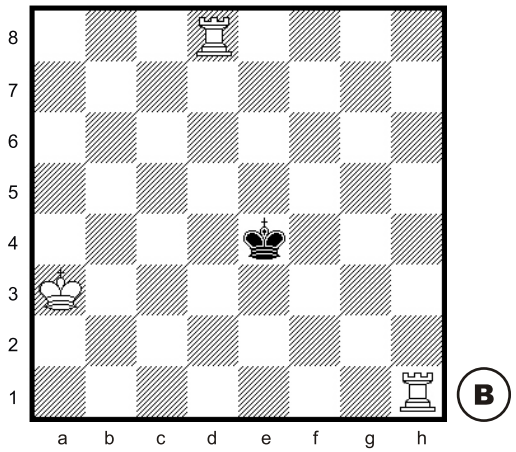


.....



.....

3° Tarea: *En cada tablero clasifica los distintos jaques que se pueden dar, según las posibles respuestas del Rey.*



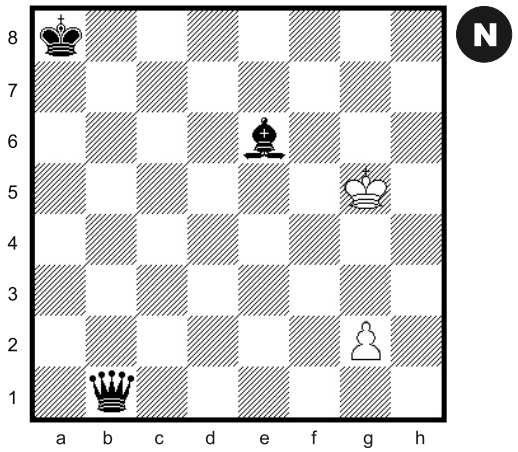
Si las blancas juegan .....+, el Rey come la Torre

*Si juegan .....+, el Rey puede mover a **6** casillas*

*Si juegan .....+, el Rey puede mover a **4** casillas*

*Si juegan .....+, el Rey puede mover a **3** casillas*

¿Cuál es el mejor jaque que se puede dar? .....



Si las negras juegan .....+, el Rey come la Dama

*Si juegan .....+, el Rey puede mover a **5** casillas*

*Si juegan .....+, el Rey puede mover a **4** casillas*

*Si juegan .....+, el Rey puede mover a **2** casillas*

¿Cuál es el mejor jaque que se puede dar? .....

EL JAQUE AL DESCUBIERTO Y EL JAQUE DOBLE

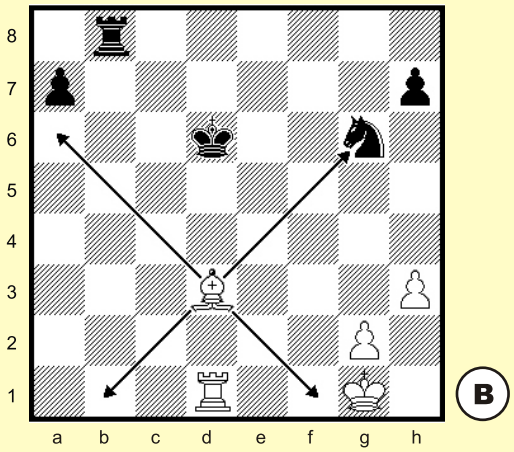
Hay JAQUE AL DESCUBIERTO cuando al mover una pieza SE ABRE EL CAMINO de OTRA PIEZA que ESTÁ DETRÁS y que SIN MOVER da jaque al Rey contrario.

Muchas veces la pieza que mueve para dar JAQUE AL DESCUBIERTO puede comer sin riesgo una pieza defendida porque el rival está obligado a salir del jaque.

Hay JAQUE DOBLE cuando la pieza que se mueve para permitir el jaque al descubierto, mueve a una casilla desde la que TAMBIÉN DA JAQUE.

La única respuesta al JAQUE DOBLE es MOVER EL REY, porque no se pueden tapar o comer las dos piezas contrarias que dan jaque al mismo tiempo.

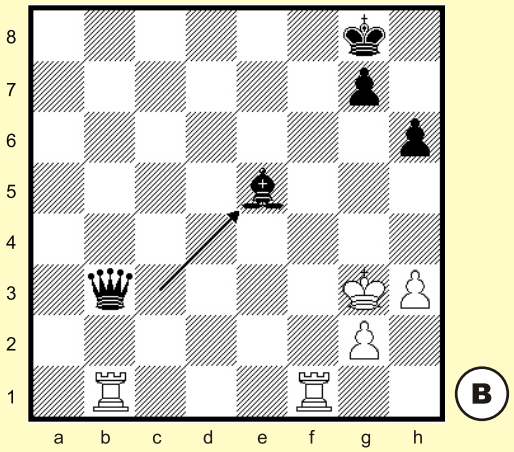
Ejemplo 3: **Jaque al descubierto**



Cualquiera de las diez jugadas que puede hacer el Alfil provoca un jaque al descubierto de la Torre.

La mejor jugada es comer el Caballo (**Axg6+**) aprovechando que las negras tienen que sacar su Rey del jaque y no podrán comer el Alfil con el peón **h7.**

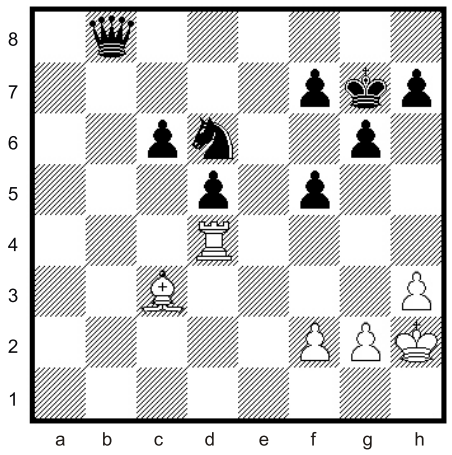
Ejemplo 4: **Jaque doble**



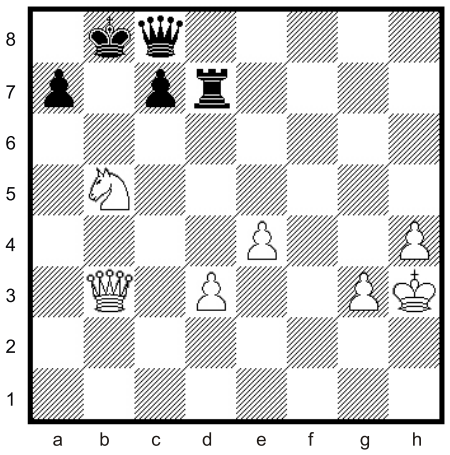
Al mover el Alfil de c3 a e5 se produce jaque doble: con la Dama (al descubierto) y con el Alfil.

Las blancas tienen que mover el Rey. No pueden comer la Dama porque siguen en jaque con el Alfil. Tampoco pueden tapar los dos jaques a la vez.

4° Tarea: *En cada tablero anota un jaque al descubierto de las blancas y otro de las negras para ganar una pieza.*

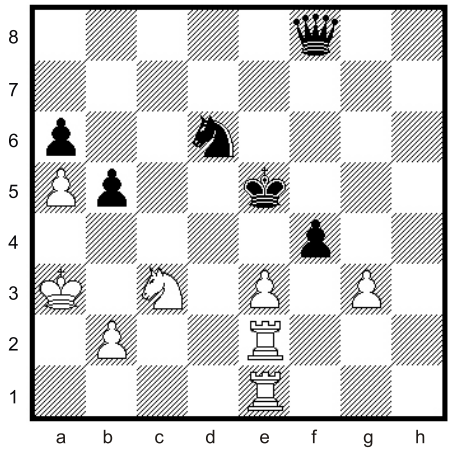


Blancas: .....+ Negras: .....+

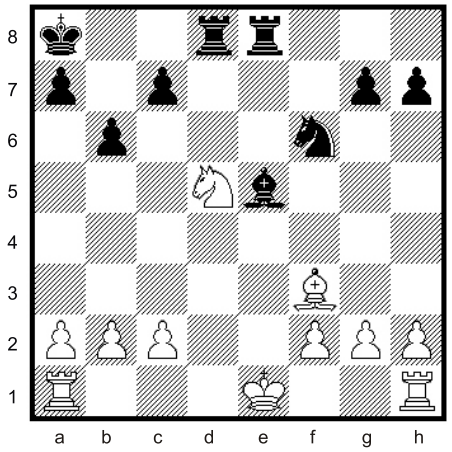


Blancas: .....+ Negras: .....+

5° Tarea: *En cada tablero anota una jugada de las blancas y otra de las negras para dar jaque doble.*



Blancas: .....+ Negras: .....+



Blancas: .....+ Negras: .....+

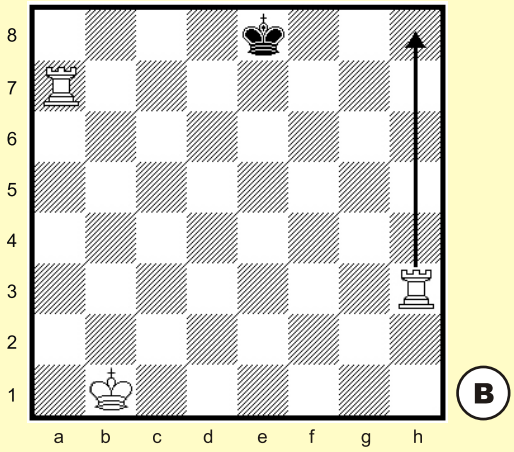
EL JAQUE MATE

El JAQUE MATE se produce cuando un jugador da jaque y el rival NO PUEDE SALIR DEL JAQUE EN LA JUGADA SIGUIENTE (no puede comer, tapar ni mover el Rey a ninguna casilla).

El jugador que da JAQUE MATE GANA EL PARTIDO y se le otorga UN PUNTO en los torneos.

El JAQUE MATE SE ANOTA colocando dos cruces (++) luego de la jugada que lo produce.

Ejemplo 5: **Jaque Mate con 2 Torres**

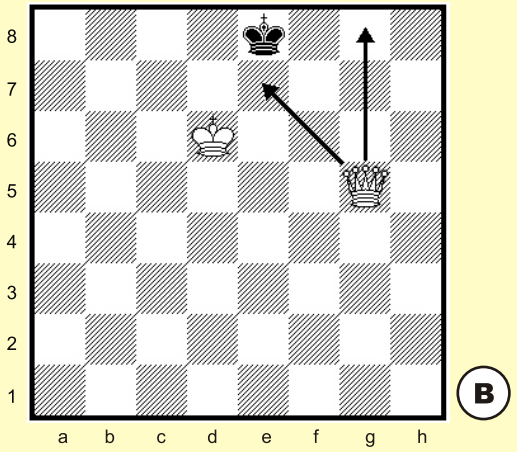


Las Torres pueden dar 4 jaques pero sólo hay uno que es jaque mate:

- si **Ta8+**, las negras pueden jugar **Rd7**, **Re7** ó **Rf7**.
- si **Te7+**, las negras pueden jugar **Rxe7**, **Rd8** ó **Rf8**.
- si **Te3+**, las negras pueden jugar **Rd8** ó **Rf8**.

Pero **Th8++** es **jaque mate** porque esa Torre le impide mover al Rey por la **fila 8** mientras la **Ta7** le impide escapar por las casillas de la **fila 7**.

Ejemplo 6: **Jaque Mate con Dama y Rey**

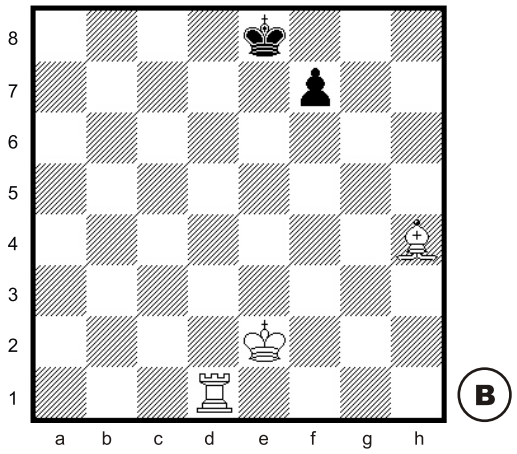


La Dama puede dar 8 jaques, pero sólo hay dos que son jaque mate:

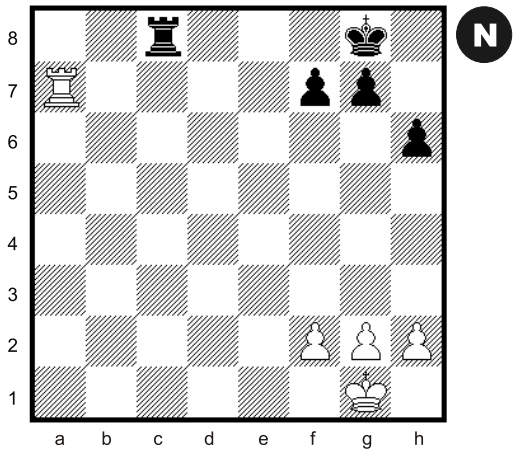
- si **Dh5+** ó **Dg6+**, las negras mueven **Rd8** ó **Rf8**.
- si **De3+**, **De5+** ó **Db5+**, las negras pueden mover **Rf7**, además de **Rd8** ó **Rf8**.
- si **Dd8+**, las negras se comen la Dama: **Rxd8**.

Pero **De7++** y **Dg8++** son **jaque mate**: el Rey no puede escapar a ninguna casilla ni comer la Dama.

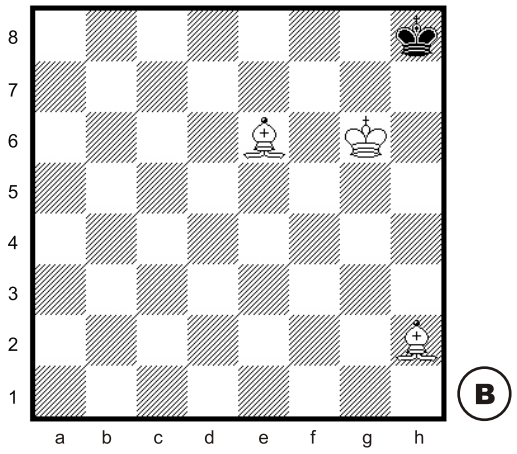
6° Tarea: *En cada tablero anota la jugada que da jaque mate.*



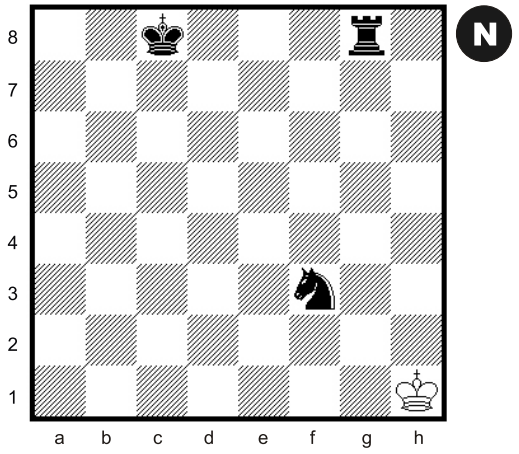
Las blancas juegan .....++



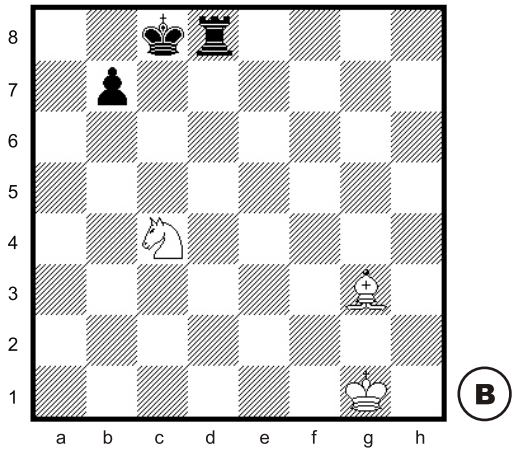
Las negras juegan .....++



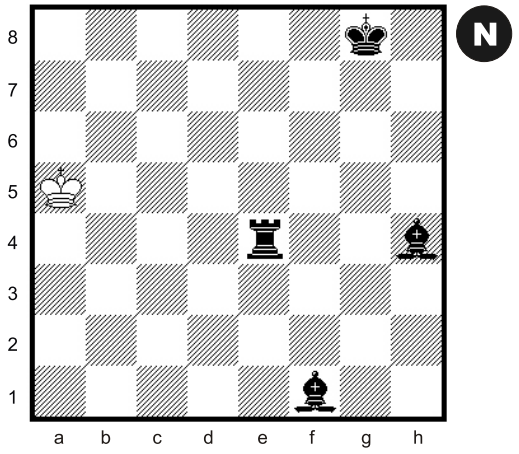
Las blancas juegan .....++



Las negras juegan .....++



Las blancas juegan .....++



Las negras juegan .....++

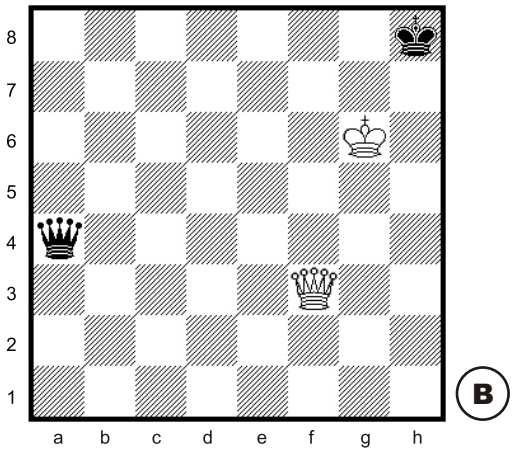
<u>Responde las siguientes preguntas</u>:

1) ¿En qué parte del tablero es más fácil darle jaque mate a un Rey que está solo? .....

2) ¿Cuántas piezas se necesitan como mínimo para dar jaque mate a un Rey que está solo? .....

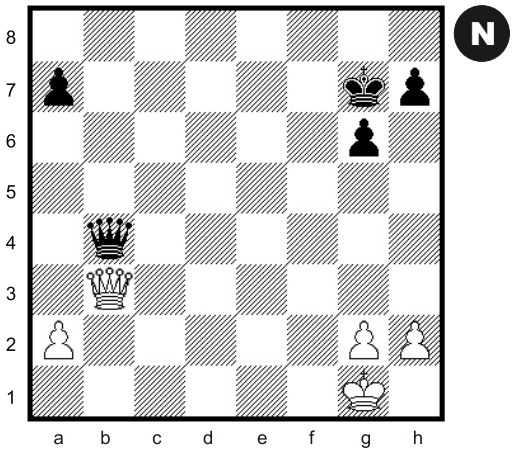
3) ¿Se puede dar mate con un Rey y un Caballo o con un Rey y un Alfil a un Rey que está solo? .....

7° Tarea: *En cada tablero anota cuántos jaques se pueden dar y cuál es jaque mate.*



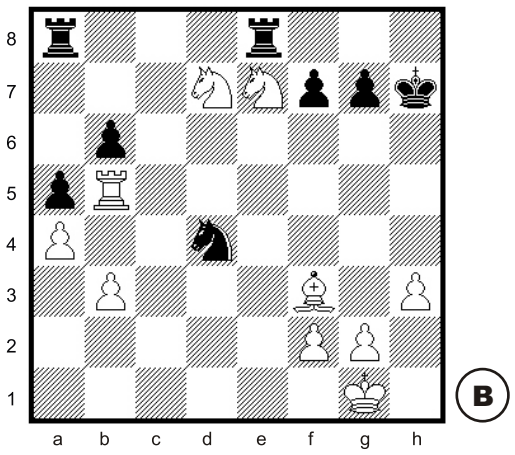
Las blancas pueden dar ..... Jaques

Pero sólo es jaque mate .....++



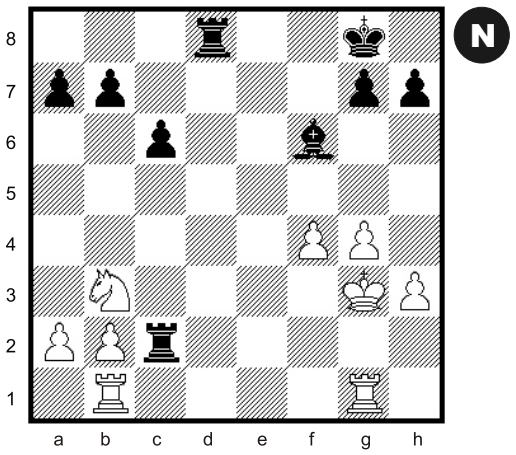
Las negras pueden dar ..... jaques

Pero sólo es jaque mate .....++



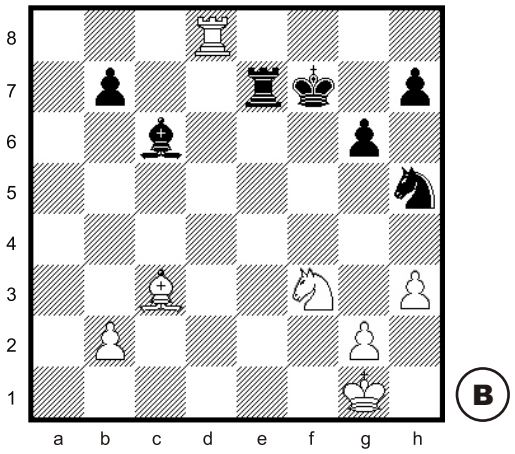
Las blancas pueden dar ..... jaques

Pero sólo es jaque mate .....++



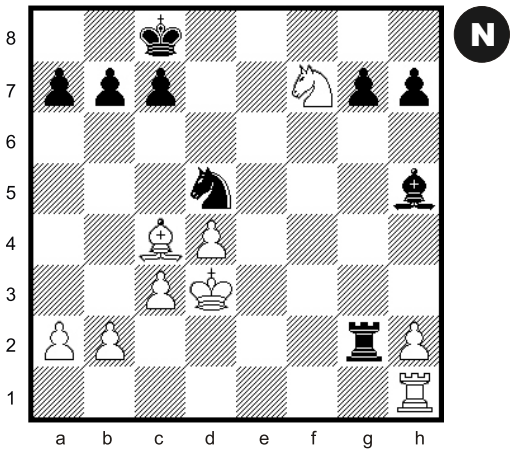
Las negras pueden dar ..... jaques

Pero sólo es jaque mate .....++



Las blancas pueden dar ..... jaques

Pero sólo es jaque mate .....++



Las negras pueden dar ..... jaques

Pero sólo es jaque mate .....++

EL ENROQUE

El ENROQUE es una jugada que cada jugador puede hacer UNA SOLA VEZ en la partida.

En el ENROQUE se hacen 3 excepciones al movimiento normal de las piezas:

1) se mueven en la misma jugada el Rey y una Torre, estando vacías las casillas entre ambos.

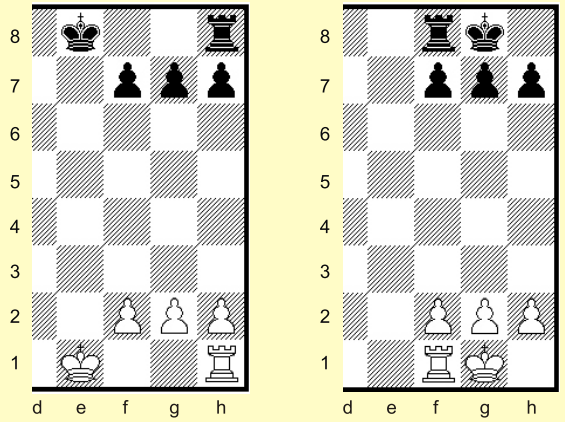
2) el Rey mueve 2 CASILLAS hacia la derecha o la izquierda.

3) la Torre SALTA sobre el Rey y se coloca a su lado.

Existen dos tipos de enroque, según la Torre que se utilice para hacerlo: el CORTO y el LARGO.

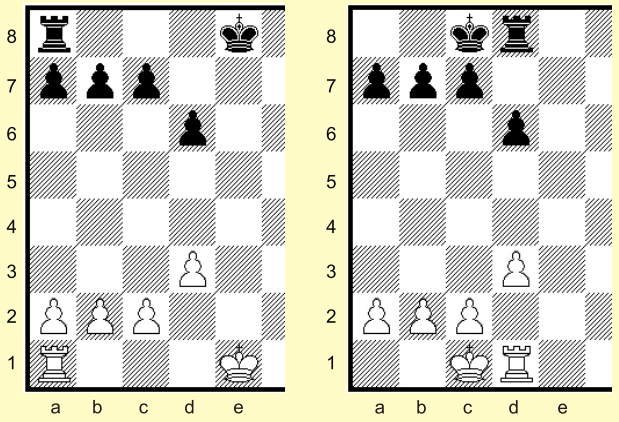
Ejemplo 7: **ENROQUE CORTO**
Se hace con la Torre Rey. Se anota: 0 - 0

Posición inicial **Posición final**



Ejemplo 8: **ENROQUE LARGO**
Se hace con la Torre Dama. Se anota: 0 - 0 - 0

Posición inicial **Posición final**



LA IMPORTANCIA DEL ENROQUE

Es importante hacer el enroque lo antes posible al comienzo del partido para:

1) Comunicar entre sí a la Torres en la última fila y permitirles actuar en las columnas que se van abriendo.

2) Proteger al Rey detrás de los peones laterales, sacándolo del centro del tablero, donde suele correr más peligro.

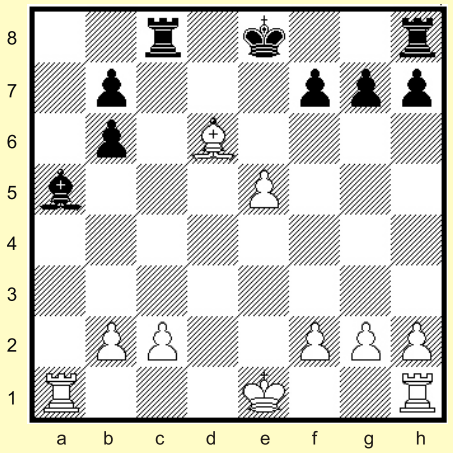
¿EN QUÉ CASOS NO SE PUEDE HACER EL ENROQUE?

1) Cuando ya se movió el Rey o la Torre, aunque hayan vuelto a su casilla inicial. Si se movió una Torre se puede hacer el enroque con la otra Torre.

2) Cuando el Rey está en jaque. Hay que salir del Jaque sin mover el Rey y luego se podrá hacer el enroque.

3) Cuando está atacada alguna de las casillas por donde debe pasar el Rey. No importa si la Torre pasa por una casilla atacada.

Ejemplo 9: **Los reyes no pueden enrocar**



Las blancas están en jaque: si comen el Alfil (**Txa5**) o tapan con el peón (**c3**) conservan el derecho a enrocar. Pero si mueven el Rey no podrán hacer ningún enroque.

Las negras no pueden hacer el enroque largo porque ya movieron su Torre Dama. Tampoco pueden hacer el enroque corto mientras el Alfil blanco esté atacando la casilla **f8**.