

Reglas del juego

Normas y aspectos básicos

Elementos del juego	2
Movimiento de las piezas	3
Conceptos esenciales	6
Movimientos especiales	8

Notación de las partidas

El tablero	10
Las jugadas	10

Desenlace de la partida

La victoria	12
Las tablas	12

Reglas de la competición

Pieza tocada, pieza movida	14
El reloj de ajedrez	14
Torneos y campeonatos	15
Sistema Elo y categorías	16

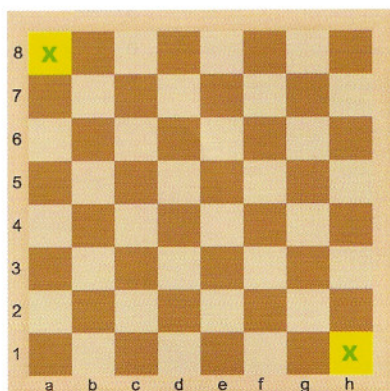
Normas y aspectos básicos

Elementos del juego

La partida de ajedrez se juega entre dos adversarios que mueven alternativamente sus piezas sobre un tablero cuadrado. Las piezas de un bando son de color blanco y las del otro de color negro.

El tablero

El tablero de ajedrez es una superficie cuadrada de 64 casillas, ocho por lado, alternativamente claras y oscuras (blancas y negras). Se coloca entre los jugadores de modo que la casilla de la derecha sea blanca, como en el diagrama siguiente:



Las líneas horizontales son las filas, y las verticales, las columnas. Para denominar las filas usaremos los números (del 1 al 8) y para denominar las columnas, las letras (de la a a la h). De ese modo, cada casilla tiene el nombre de la fila y columna en que se encuentra. Por ejemplo, el recuadro blanco inferior derecho es la casilla h1.

Las piezas

Cada bando dispone de 16 piezas de un mismo color (blancas o negras). Son las siguientes:

1 Rey	
1 Dama	
2 Torres	
2 Alfiles	
2 Caballos	
8 Peones	

Los turnos de juego

Cada jugador efectúa, por turno, un movimiento con una de sus piezas, y la desplaza de la casilla que ocupa a otra, según las reglas del movimiento. Al finalizar su jugada, el turno pasa al adversario. No se puede renunciar al turno de juego, y sólo se puede mover una pieza en cada turno, excepto en el caso especial del enroque.

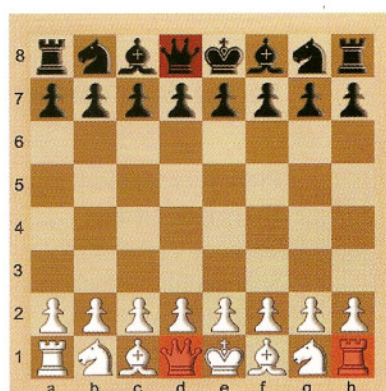
Corresponde siempre a las blancas el primer movimiento de la partida.

El objetivo: dar jaque mate

Logra la victoria aquél jugador que consigue dar jaque mate, algo semejante a tomar prisionero al Rey enemigo: amenazarlo sin que pueda escapar. Todo lo relativo al jaque mate, o simplemente mate, se explica en detalle más adelante. El bando que lo consigue gana la partida. Si ninguno puede lograr el mate, la partida se declara tablas, que significa empate. También puede ganarse la partida si el rival toma la decisión de abandonar.

La posición inicial

Al comienzo de la partida cada jugador coloca sus piezas en las dos primeras líneas horizontales, según el siguiente diagrama, visto desde el lado de las blancas:



Obsérvese que las Torres se sitúan en las esquinas, a su lado los Caballos y luego los Alfiles; el Rey y la Dama en el centro, con la Dama colocada en la casilla que corresponde a su color, y los peones forman una fila delante.

RECUERDA

- El tablero se coloca entre los jugadores de modo que la casilla de su **derecha sea blanca**.
- Antes de comenzar la partida, debe comprobarse siempre que las Damas estén en las casillas de su color: **Dama blanca sobre casilla blanca** y **Dama negra sobre casilla negra**.

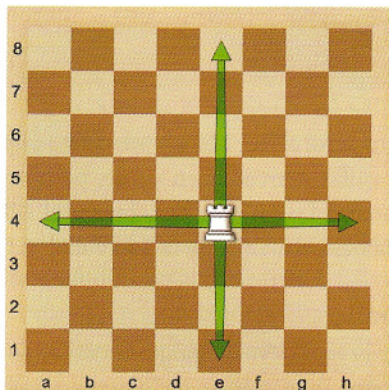
Movimiento de las piezas

A continuación se describe el modo en que se mueve cada una de las piezas. Empezaremos con la Torre, la figura cuyo movimiento es más simple, para seguir con los de mayor complejidad.

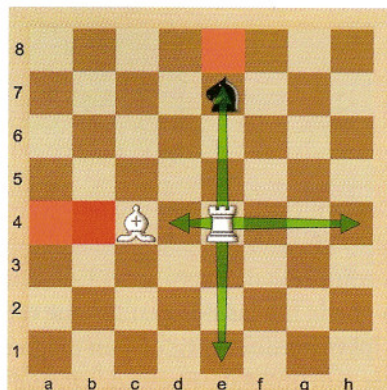
En cada jugada se mueve una sola pieza (excepto en el enroque, caso especial...). La acción de mover consiste en trasladar una pieza propia a una casilla distinta a la que ocupa. Si en la casilla de destino hay una pieza adversaria, se la captura, retirándola del tablero. Esta pieza capturada ya no puede volver a intervenir en la partida.

La Torre

La Torre puede moverse horizontal o verticalmente cualquier número de casillas, siempre que no esté obstaculizada por otra pieza.

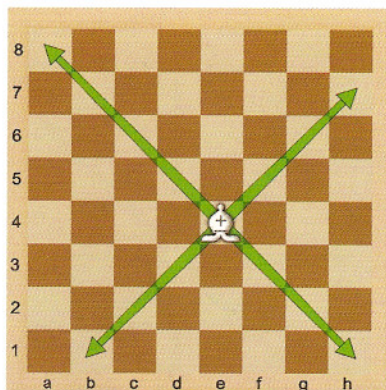


En el siguiente ejemplo, la Torre no puede moverse a la casilla que ocupa el Alfil blanco, ni más allá. Puede colocarse en la casilla del Caballo negro, si decide capturarlo, pero no puede ir más allá ni saltar el Caballo. Sin embargo, sí que puede desplazarse por las demás casillas señaladas en verde.



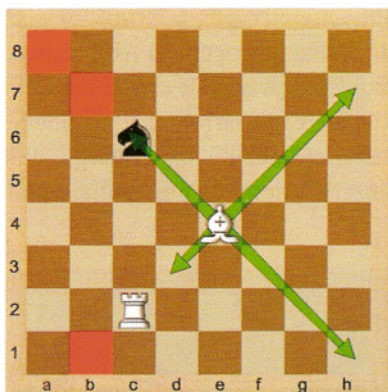
El Alfil

El Alfil puede moverse en diagonal cualquier número de casillas. Una diagonal viene dada por el grupo de casillas unidas por sus extremos del mismo color.



Como en el caso de la Torre, el Alfil no puede saltar por encima de otras piezas. Siempre se mueve por casillas del mismo color.

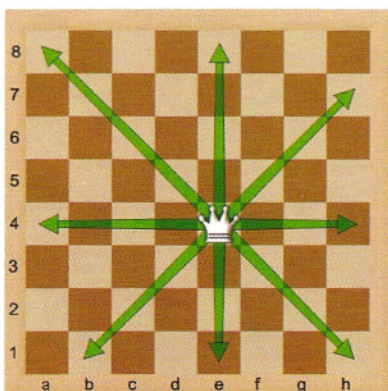
Cada jugador tiene un Alfil que se mueve por las casillas blancas y otro que se mueve por las negras, según sea su posición inicial en casilla blanca o negra.



En este ejemplo, el Alfil no puede moverse a la casilla que ocupa su Torre, ni a la siguiente (marcada en rojo). Puede capturar el Caballo negro, pero no puede ir a las dos casillas que están más allá. En los otros dos sentidos y en diagonal puede mover con absoluta libertad, porque no hay obstáculos en su recorrido.

La Dama

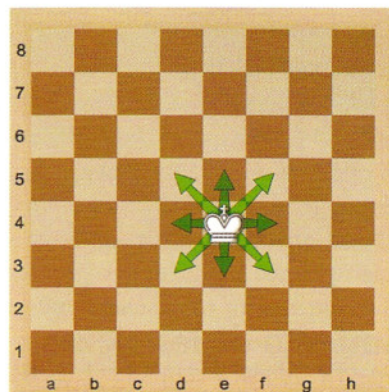
La Dama puede moverse como una Torre o como un Alfil; es decir, puede desplazarse a cualquier casilla que esté en la misma fila, columna o diagonal que la casilla que ocupa.



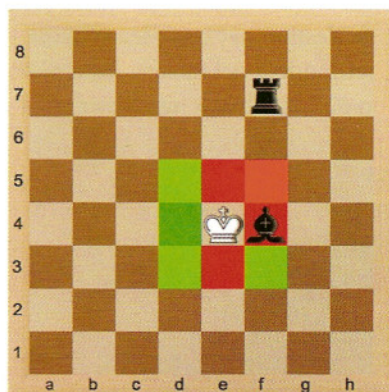
En este ejemplo se muestran todos los posibles movimientos de la Dama blanca. Al igual que la Torre o el Alfil, la Dama no puede saltar por encima de otras piezas, ya sean propias o enemigas, aunque en el caso de estas últimas, puede decidir capturarlas y retirarlas de la partida.

El Rey

El Rey se mueve a cualquier casilla adyacente a la que ocupa. Su movimiento se parece al de la Dama, aunque está limitado a una sola casilla de distancia.



El Rey puede capturar cualquier pieza enemiga que esté a su alcance. Sin embargo, el Rey es una pieza especial, puesto que su pérdida lleva aparejada la derrota en la partida. Por esa razón, no puede ir a ninguna casilla donde pueda ser capturado por una pieza enemiga.

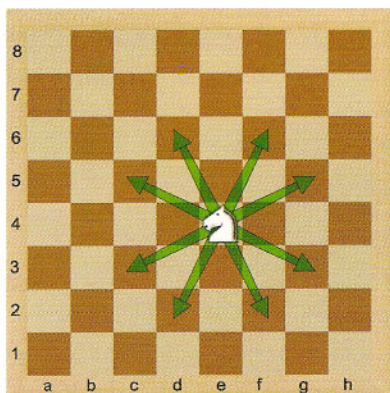


En este tablero, el Rey blanco puede ir a cualquiera de las casillas marcadas en verde, pero no puede ir a las marcadas en rojo, ni capturar el Alfil, pues quedaría bajo el ataque de la Torre negra.

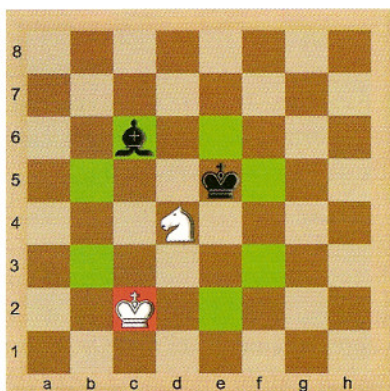
El Caballo

El Caballo se mueve a cualquier casilla de las que están a dos de distancia de aquella en la que se

encuentra, pero que sea de distinto color. Su movimiento forma una especie de L.



El Caballo salta, se traslada de una casilla a otra sin una trayectoria definida. Por esa característica especial, las piezas que puedan estar en medio no bloquean su movimiento. Pero no puede saltar a una casilla ocupada por una pieza propia.

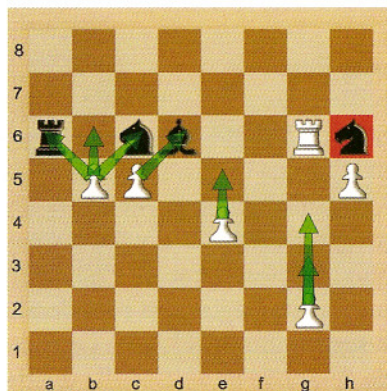


En este ejemplo vemos cómo el Caballo puede saltar a las casillas marcadas en verde, incluso sobre el Rey negro. También puede ocupar la casilla donde está el Alfil, si lo captura. En cambio, no puede colocarse donde está su Rey.

El peón

El peón es la única pieza que se mueve de manera diferente a cómo captura. Avanza de frente, una casilla adelante en su misma columna. Para capturar, sin embargo, lo hace hacia la casilla que hay en diagonal, a cualquiera de los dos lados, pero

siempre hacia delante. Como caso especial, en su primer movimiento, puede avanzar una o dos casillas, a elección del jugador. Obsérvense todos los movimientos del peón:



El peón que está en la columna e puede avanzar un paso hacia delante (marcado con una flecha). El que está en la columna g, como está en su casilla inicial, puede avanzar uno o dos pasos.

El que está en la columna b tiene tres movimientos posibles. Puede avanzar un paso o puede capturar la Torre o el Caballo negros.

En cambio, el que está en la columna c sólo tiene un movimiento posible, capturar el Alfil negro. No puede avanzar hacia delante, pues la casilla correspondiente está ocupada y no puede capturar de ese modo. El peón de la columna h no puede hacer ninguna jugada.

Los peones siempre se mueven hacia delante, no pueden retroceder. Cuando llegan al final del tablero, han de ser cambiados por otra pieza: es la llamada promoción del peón. También disponen de un movimiento especial que se explica más adelante: la captura al paso (pág. 9).

RECUERDA

- En cada jugada **sólo** podemos realizar un movimiento.
- Si en la casilla de destino hay una pieza enemiga, se produce una **captura**.

Conceptos esenciales

Además de saber cómo hay que mover las piezas, es fundamental conocer algunos conceptos básicos para poder jugar correctamente.

La jugada ilegal

Ninguna pieza, excepto el Caballo, puede saltar por encima de otra. Tampoco puede haber dos piezas en la misma casilla, pero una pieza puede mover a la casilla donde se encuentra una pieza enemiga, capturándola. En ningún caso se permite la captura de piezas propias. Cualquier jugada que incumpla estas reglas será considerada ilegal, y deberá ser rectificadada. El Rey es una pieza que no puede colocarse en una casilla donde pueda ser capturado por una pieza adversaria. Tal jugada sería ilegal. También es ilegal cualquier jugada que deje al Rey expuesto, al alcance de una pieza enemiga.

La amenaza y la captura

Todas las piezas, excepto el peón, capturan tal como mueven. Cuando una pieza puede capturar a otra, se dice que la amenaza. Pero la captura no es obligatoria. Es el jugador quien decide si la realiza o no.

La única amenaza que es obligatorio evitar es la que se ejerce sobre el Rey.

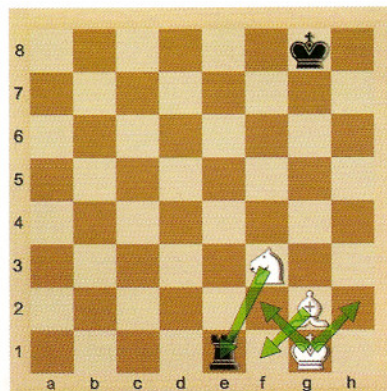
El jaque

Cuando una pieza enemiga amenaza al Rey, se dice que lo pone en jaque. Es necesario resolver esa amenaza en la jugada inmediata y responder a ella. Cualquier otro movimiento que no evite el jaque sería ilegal, como asimismo lo sería un movimiento que dejase el Rey en jaque, aunque sea otro diferente. Hay tres formas de resolver el jaque:

- Moviendo el Rey a una casilla donde ya no exista jaque.
- Capturando la pieza que da jaque, con lo cual desaparece la amenaza.
- Interponiendo una pieza propia en la trayectoria de la pieza que da jaque a nuestro Rey. Esta jugada se conoce como cubrir el jaque.

Si ninguna de estas defensas consigue evitar el jaque, se dice que el jaque es mate, y el jugador que lo recibe pierde la partida inmediatamente.

Veamos un ejemplo de jaque y las posibles defensas:

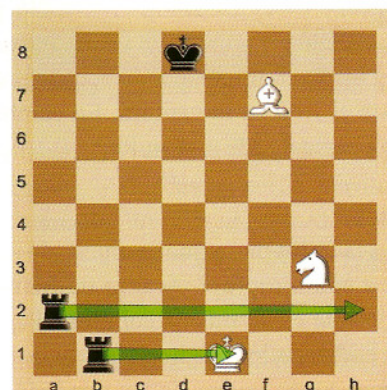


La Torre negra amenaza al Rey blanco, le da jaque. Las blancas pueden utilizar cualquiera de las tres defensas:

- Pueden mover su Rey a una casilla donde ya no exista jaque, las dos señaladas por la flecha.
- Pueden capturar la Torre negra con su Caballo.
- Pueden cubrir el jaque con su Alfil, colocándolo entre su Rey y la Torre enemiga.

El jaque mate

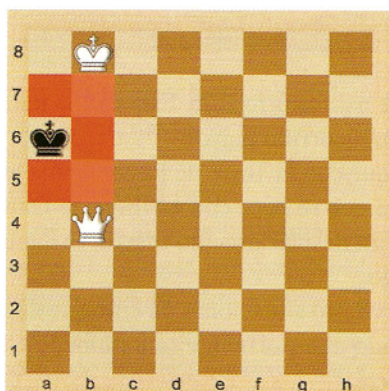
Como hemos dicho, si no es posible evitar el jaque de ninguna manera, se produce el jaque mate, o abreviadamente, el mate, y se termina la partida con el triunfo del que lo ha dado. Veamos un ejemplo:



El Rey blanco se encuentra bajo la amenaza de una de las Torres negras (está, por tanto, recibiendo un jaque). Pero no puede moverse a una casilla segura. Todas aquellas donde podría ir están atacadas por una de las Torres enemigas, las negras. No puede capturar la Torre negra que da jaque. Tampoco puede interponer ninguna pieza entre la Torre que da jaque y el Rey. Ni el Caballo ni el Alfil le sirven para este fin. En consecuencia, es mate. Las negras han ganado la partida.

El ahogado

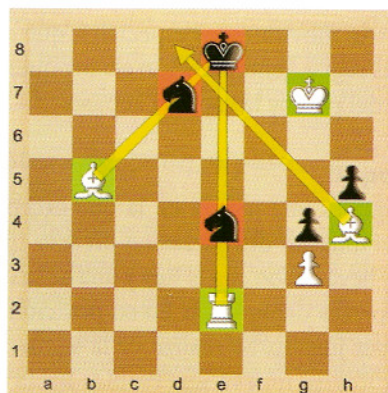
Una situación especial se produce cuando a uno de los bandos le toca jugar y no dispone de ninguna jugada legal, pero no se encuentra en jaque. Obsérvese, por ejemplo, la posición del Rey negro en este tablero:



Si juegan las negras, no pueden hacer ningún movimiento legal, ya que cualquier jugada con su Rey, lo colocaría en una casilla amenazada. Sin embargo, no están en mate, pues su Rey no está amenazado en este momento, no está en jaque. En este caso, se dice que el Rey está ahogado y la partida termina inmediatamente en tablas (es decir, en empate).

El Rey ahogado no debe confundirse nunca con el mate, ya que en el primer caso el Rey no está en jaque. Tampoco es imprescindible que el Rey sea la única pieza que tenga el bando que queda ahogado. Basta que no tenga ninguna otra jugada legal posible.

La siguiente posición ilustra lo dicho:



A pesar de que las negras tienen cinco piezas, si les toca mover no tienen ninguna jugada legal. Sus peones están inmovilizados, ya que tienen piezas enemigas delante y tampoco pueden realizar ninguna captura. Sus Caballos no pueden mover, pues con ello dejarían su Rey amenazado por la Torre o el Alfil blancos. Por último su Rey no puede desplazarse a ninguna casilla que no esté amenazada por una pieza blanca. Pero tampoco está en jaque, así que la partida es tablas por ahogado.

RECUERDA

- El **jaque** es la única jugada que **siempre** debe ser atendida. El jugador que lo recibe puede:
 1. **Mover** el Rey.
 2. **Capturar** la pieza que da jaque.
 3. **Interponer** una pieza en la trayectoria del jaque.

- Si al recibir un jaque el jugador no puede realizar una de esas tres acciones, recibe **jaque mate** y pierde la partida.

Si, por el contrario, un jugador en su turno de juego no puede realizar ningún movimiento legal, se producen **tablas por ahogado** y la partida finaliza en empate.

Movimientos especiales

Existen tres movimientos especiales, que se apartan de las reglas generales. Son el enroque, la promoción del peón y la captura al paso.

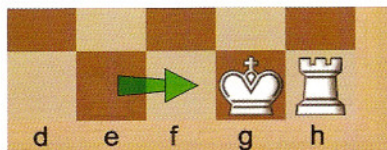
El enroque

El enroque es una jugada en la que excepcionalmente se mueven dos piezas en un solo turno de juego. Se lleva a cabo con el Rey y una de sus Torres. Ambas piezas deben estar en su posición inicial y no haber jugado. Se realiza de la siguiente manera: El Rey se mueve dos casillas hacia el lado en que está la Torre. Luego, formando parte de la misma jugada, la Torre pasa por encima de él y se coloca a su lado.

Veamos gráficamente cómo se realizan los movimientos del enroque:



Esta es la posición antes del enroque.

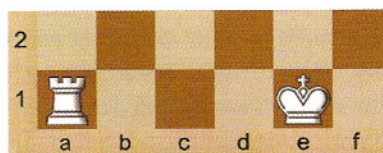


Las blancas mueven su Rey dos casillas hacia el lado de la Torre.

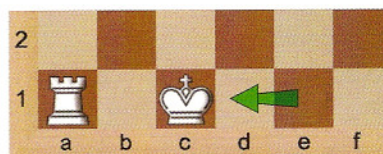


A continuación, la Torre se pone al otro lado del Rey, justo en la casilla contigua. Todo forma parte de la misma jugada.

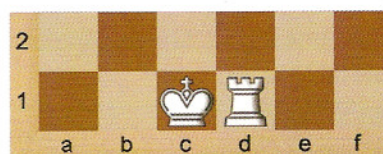
Lógicamente, es posible enrocar con la otra Torre, y presenta un aspecto un poco distinto. Obsérvese cómo es a continuación.



Posición antes de realizar el enroque con la Torre de Dama.



El Rey se mueve dos casillas en dirección a su Torre, igual que en el enroque anterior.



La Torre pasa al otro lado. Esta vez ha tenido que hacer un recorrido mayor.

El enroque con la Torre de Rey se llama enroque corto. El que se hace con la Torre de Dama, que efectúa un desplazamiento mayor, se llama enroque largo.

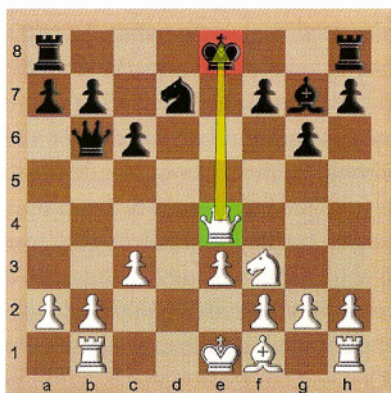
Existen cuatro situaciones de enroque ilegal:

- Cuando anteriormente se ha movido el Rey o la Torre.
- Cuando hay otras piezas entre el Rey y la Torre.
- Cuando el Rey está en jaque.
- Cuando el Rey pasa o acaba en una casilla amenazada por una pieza adversaria.

Hay que hacer notar que las tres últimas impiden el enroque sólo momentáneamente. Una vez desaparecida la circunstancia que hace del enroque un movimiento ilegal, el enroque vuelve a ser posible.

En cambio, la primera impide el enroque de modo definitivo. Si se ha movido la Torre ya no será posible enrocar por ese lado, aunque sí se podrá hacer con la otra Torre. En cambio, si es el Rey el que se ha movido, no será posible ningún enroque durante el resto de la partida.

Ejemplo de enroques imposibles:



Las blancas no pueden enrocar largo, pues su Torre se ha movido y ya no está en la posición inicial; por ello, ya no podrán hacer este enroque. Tampoco pueden enrocar corto, pues tienen un Alfil en medio. Cuando lo muevan, podrán hacer ese enroque, si también se cumplen las demás condiciones.

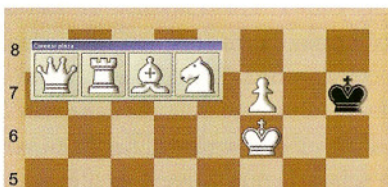
Las negras no pueden hacer ningún enroque, al menos por el momento, ya que están en jaque.

La promoción del peón

Cuando un peón alcanza la última fila, se retira del tablero y, en su lugar, hay que colocar una pieza de su mismo bando. Esta jugada se llama promoción o coronación del peón.

La elección de la pieza corresponde al jugador que lleva a cabo el movimiento del peón, sin que deban tenerse en cuenta las piezas que queden o hayan sido capturadas.

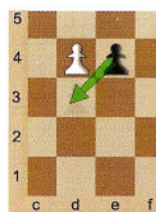
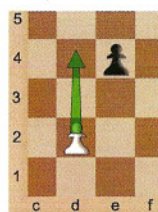
No es posible elegir otro Rey. Pero se puede elegir una Dama, que al ser la pieza más fuerte suele ser la opción habitual. También es posible elegir una pieza de menor valor, lo que se denomina subpromoción. Esto tiene sentido en situaciones extraordinarias, como la siguiente:



Si las blancas promocionan su peón, cambiándolo por una Dama, el Rey negro queda ahogado y la partida es tablas. Por ello, en este caso es mejor elegir una Torre, con lo que se gana la partida, pues se puede dar mate en la jugada siguiente.

La captura del peón al paso

Cuando un peón avanza dos casillas en su movimiento inicial y se pone en la misma fila que un peón enemigo que se encuentra en una columna adyacente, puede ser capturado por éste de la misma forma que si sólo hubiera avanzado un paso. Este movimiento se denomina captura al paso. Veamos el movimiento por partes.



El peón blanco avanza dos casillas. Las negras capturan el peón blanco y colocan el suyo en la casilla donde hubiera quedado de haberse hecho la captura normal. Cabe tener en cuenta que la captura al paso sólo la puede realizar un peón y que el derecho a hacerla tan sólo dura una jugada, la que responde al avance de dos pasos del peón.

RECUERDA

- El **enroque** es la única jugada en la que se **mueven dos piezas** propias a la vez.
No se puede realizar el enroque cuando:
 - Ya se ha movido el Rey.
 - Se interponen piezas entre el Rey la Torre.
 - Estamos en jaque.
 - Alguna casilla por la que tenga que pasar el Rey esté amenazada.
- Cuando un peón llega a la octava fila se produce la **promoción del peón**.

Notación de las partidas

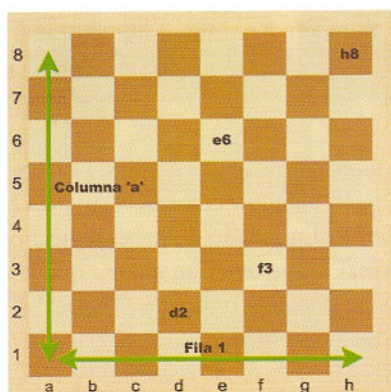
Con el fin de conservar y reproducir las jugadas de una partida, se utiliza un sistema de notación universalmente aceptado, el sistema algebraico.

El tablero

Para la notación, se usan las letras y números de filas y columnas del tablero y los dibujos o las iniciales de las piezas.

Filas y columnas

Cada fila del tablero recibe un número, del 1 al 8 empezando por la fila más cercana al bando de las blancas. Cada columna se nombra por una letra de la a a la h empezando por la columna de la izquierda del jugador de las blancas.



Casillas y coordenadas

Así pues, cada casilla del tablero se puede representar, con la combinación de sus coordenadas, por una letra y un número. Por ejemplo, la casilla de la derecha del jugador de las blancas, que como hemos dicho debe ser siempre de color blanco, es la casilla h1.

Las jugadas

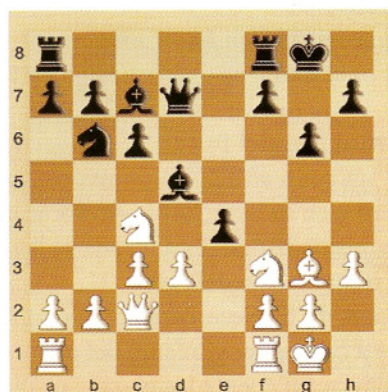
En la notación de una partida, cada jugada se representa mediante la pieza que mueve y la casilla de destino.

Modo de anotar

Primero se indica qué pieza se está moviendo, por medio de su inicial en mayúscula (R,D,T,A,C) o el dibujo correspondiente (♖,♗,♘,♙,♚). En este curso, utilizaremos la notación con dibujos. Conviene señalar que el dibujo del peón se omite. Tras el dibujo se indica la casilla de destino. Por ejemplo, la jugada ♘f3, significa que un Caballo se mueve a la casilla f3, mientras que la jugada f3 indica que un peón se mueve a la casilla f3. En el caso de una captura, entre la pieza que se mueve y la casilla de destino se coloca el signo x. Por ejemplo, ♘xf3 significa que el Caballo captura la pieza que estaba en la casilla f3.

Cuando hay ambigüedad sobre una jugada, por ejemplo si dos Caballos pudieran ir a la casilla f3, se rompe dicha ambigüedad indicando también la casilla de origen.

Veamos, en la posición del siguiente diagrama, algunas jugadas posibles y su notación.



Si las blancas colocan su Caballo en g5 la notación será ♘g5. Pero si lo quieren colocar en e5, ésta no sería suficientemente clara, puesto que dos Caballos blancos pueden ir a e5. Si es el Caballo que está en f3 el que se quiere mover a dicha casilla, la jugada debería ser ♘f3-e5, aunque se suele abreviar como ♘fe5 o ♘3e5, indicando sólo la fila o sólo la columna. Lo mismo se podría decir si las blancas colocan una Torre en e1. Como las dos Torres pueden ir a esa casilla, se debe escribir, por ejemplo ♖a1-e1 o abreviado, ♖ae1 (en este caso, ♖1e1 no aclararía qué Torre es la que se mueve).

Las jugadas de peones no incluyen el dibujo de la pieza. Por ejemplo, las blancas pueden avanzar su peón a d4 y la jugada será precisamente d4. De la misma manera, si las negras avanzan dos pasos su peón de la columna h, la jugada será h5.

En cuanto a las capturas, en la posición mencionada existen varias combinaciones. Por ejemplo, las blancas pueden capturar el Alfil negro y su jugada sería xc7 . Las negras, por su parte, tienen varias capturas a su disposición, por ejemplo gx3 o xc4 o xc4 , cada una de ellas diferente. Cuando es el peón el que captura, primero se anota en minúscula la letra de su columna y luego el signo x seguido de la casilla de destino. Por ejemplo, las blancas podrían jugar dxe4. Si les toca jugar a las negras, pueden jugar exd3 o también exf3, dos capturas distintas con el mismo peón.

Las jugadas especiales

Los movimientos especiales tienen su notación específica.

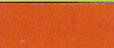
El enroque corto se anota 0-0, mientras que para el largo se escribe 0-0-0.

La promoción de un peón se anota de la forma habitual, pero a continuación se indica el signo igual (=) y el dibujo de la pieza en la que se convierte el peón. Por ejemplo, la jugada d8=Q indica que el peón de la columna d (que lógicamente debía estar en d7) llega a d8 y se convierte en Dama. Una jugada distinta sería h1=R , que quiere decir que un peón llega a h1 (por lo tanto debe ser un peón negro) y se convierte en Torre. La captura al paso se anota como cualquier otra jugada, indicando la letra de la columna del peón y la casilla de destino.

Símbolos frecuentes

Para anotar en qué jugada de la partida nos encontramos, añadimos un número a la línea de anotación de la jugada, y para su respuesta del jugador negro, el mismo número seguido de tres puntos. Por ejemplo: 1.d4;1... c6 indicaría que las blancas han movido el peón a d4 en el primer movimiento y que la respuesta de las negras ha sido mover el Caballo a c6.

SÍMBOLOS UTILIZADOS

Jugadores	
	Blancas
	Negras
Símbolos de jugadas especiales	
x	Captura
+	Jaque
#	Mate
=	Promoción de un peón
0-0	Enroque corto
0-0-0	Enroque largo
Resultado de la partida	
1-0	Blancas ganan
$\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$	Tablas
0-1	Negras ganan
Símbolos de calificación de las jugadas	
!	Buena
?	Mala
!!	Excelente
??	Error muy grave
!?	Interesante
?!	Dudosa
Denominación de las piezas	
R 	Rey
D 	Dama
T 	Torre
A 	Alfil
C 	Caballo
Guía de colores	
	Bueno, válido, permitido
	Malo, peligro, prohibido
	Atención, amenaza, acción potencial

Desenlace de la partida

El jugador que gana la partida recibe un punto y el perdedor cero. En caso de tablas, ambos obtienen medio punto. Veamos ahora los posibles desenlaces de una partida.

La victoria

Una partida se puede ganar de tres maneras distintas: por mate, por abandono del contrario o por tiempo. Veamos, a continuación, las distintas modalidades.

Victoria por mate

El jugador que da mate gana la partida. El jaque mate pone fin a la partida y ya no se puede hacer ninguna jugada más, lo que significa que aunque el adversario pudiera dar asimismo mate con su respuesta, no se le permite.

Victoria por abandono

Cuando un jugador se ve en una clara inferioridad, puede declararse vencido, anunciando su abandono. Esto también pone fin a la partida.

Victoria por tiempo

Un jugador pierde cuando agota el tiempo adjudicado de reflexión. Esta situación sólo se da en las partidas que se juegan con reloj.

Las tablas

El resultado de tablas o empate se puede producir por una de las siguientes circunstancias: por Rey ahogado, por insuficiente material, por triple repetición, por la regla de las 50 jugadas o por mutuo acuerdo. Veamos cada caso en particular.

Por Rey ahogado

Ya se ha explicado que, cuando el jugador a quien le toca mover no está en jaque y no dispone de ninguna jugada legal, se produce el ahogado. Esta circunstancia pone punto final a la partida con el resultado de tablas.

Por insuficiente material

Cuando ninguno de los bandos tiene suficiente material para dar mate, la partida se declara tablas. Para dar mate al Rey solitario, hace falta Rey y Dama o Rey y Torre. Un solo Alfil o un solo Caballo no son capaces de lograr el mate. Para ello hacen falta dos Alfíles o un Alfil y un Caballo. Dos Caballos no consiguen dar mate a un Rey solo, pero, si el bando débil tiene todavía un peón que le priva de las posibilidades de quedar ahogado, entonces, en algunas posiciones, es posible dar mate con dos Caballos.

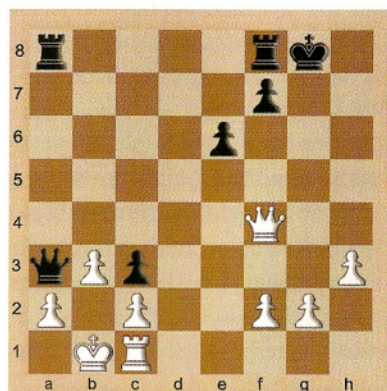
Obsérvese que un solo peón puede ser suficiente para dar mate pero, obviamente, habrá que coronarlo primero en una Dama o una Torre.

Por triple repetición

Si durante la partida, una misma posición se repite tres veces, la partida se declara tablas si lo reclama uno de los jugadores. A este efecto, es necesario que las tres posiciones sean exactamente iguales. Es decir, si en la primera de las posiciones uno de los bandos podía enrocar (o tomar al paso) y en las siguientes ya no (por ejemplo, en el caso del enroque si se ha movido el Rey o la Torre), entonces ya no se consideran posiciones iguales.

Naturalmente, es una regla cuya comprobación requiere que la partida se haya anotado, por lo que se utiliza sobre todo en partidas de competición. Pero si un jugador puede demostrar de algún otro modo que la repetición de jugadas es inevitable, la partida también será tablas.

Veamos un ejemplo sencillo:



La situación de las blancas parece desesperada. Además de su evidente déficit material, están en una situación en la que no podrán evitar el mate. Sin embargo, consiguen repetir la posición con una maniobra que describimos por medio de la notación algebraica:

Las blancas juegan 1. ♖g5+

Las negras responden 1... ♜h7

Entonces, las blancas contestan 2. ♖h5+

(Damos las siguientes jugadas de las blancas y las negras del modo que se suelen anotar, en dos columnas con los movimientos de las blancas en la primera columna y los de las negras en la segunda, aunque esto es sólo una convención habitual, puesto que también es frecuente anotar las jugadas de forma seguida.)

El círculo de movimientos se repite como sigue:

3. ♖g5+	2... ♜g7
4. ♖h5+	♜h7
5. ♖g5+	♜g7
	♜h7

Está claro que la partida podría seguir así de modo indefinido, pues a las blancas no les conviene apartarse de esa secuencia y las negras no pueden evitarlo. Para no prolongar inútilmente la partida, cuando la misma posición se repite tres veces, pueden reclamarse tablas.

En este ejemplo, también se dice que las blancas dan jaque continuo, para expresar el hecho de que los jaques no tienen fin.

Por la regla de las 50 jugadas

También se declara la partida tablas cuando se han realizado 50 jugadas sin que se haya producido ninguna captura ni avance de peón. Así se evita prolongar finales más allá de lo necesario. Pero la cuenta de 50 jugadas vuelve a comenzar en cuanto se produce una captura o avance de peón.

Por mutuo acuerdo

Si ambos jugadores consideran que la partida está igualada y no puede romperse el equilibrio, se pueden acordar tablas.

El procedimiento consiste en que uno de los jugadores, al tiempo que realiza su jugada, propone tablas. Entonces su contrario puede pensar el tiempo que estime oportuno para al fin aceptarlas, poniendo fin a la partida, o rechazarlas, haciendo su jugada.

Una vez formulada, la propuesta no se puede retirar y seguirá en pie hasta que el rival haya respondido o hecho su jugada.

El acuerdo de tablas es una práctica de la que en ocasiones se abusa, pactando el empate en posiciones que todavía no son nada claras y tienen muchas posibilidades de desequilibrarse. Por ello, no está bien visto intentar un pacto de tablas cuando se han hecho pocas jugadas. Algunos torneos prohíben en sus reglamentos internos el pacto de tablas.

RECUERDA	
Si sólo nos queda...	¿Se puede dar mate?
♔	Sí
♚	Sí
♙	No
♘	No
♙+♙	Sí
♙+♘	Sí
♘+♘	No (sólo si el rival juega mal)
♚	Sí (si se corona el peón)
Desenlaces de la partida	
Victoria	• Mate. • Abandono. • Tiempo.
Tablas	• Ahogado. • No hay material para dar mate. • Triple repetición. • Regla de las 50 jugadas. • Mutuo acuerdo.

Reglas de la competición

Aunque no es el objetivo de este curso acceder a campeonatos de jugadores federados, se ha considerado importante dar una pincelada de las reglas de competición más comunes para que aquellos jugadores aficionados que lo deseen puedan acostumbrarse a jugar como verdaderos profesionales del ajedrez.

Pieza tocada, pieza movida

En partidas de campeonato es obligatorio mover una pieza una vez que se ha hecho intención de jugarla. Efectivamente, el reglamento establece que si un jugador toca una de sus piezas en su turno, está obligado a moverla.

Incluso en partidas amistosas, se considera poco cortés tocar una pieza y mover otra, por lo que conviene acostumbrarse a pensar bien la jugada antes de poner en acción la mano sobre el tablero. La jugada se considera completa sólo cuando la pieza es enteramente depositada en la casilla de destino. Mientras la mano del jugador no suelte la pieza, éste puede pensar y elegir a qué lugar la moverá, incluso devolviéndola temporalmente a su lugar de origen. En todo caso, deberá mover la pieza que ha tocado.

Como situación especial, cabe señalar que si un jugador toca una pieza que no dispone de ningún movimiento legal, puede dejarla en su lugar y mover otra libremente.

También conviene saber que a la hora de efectuar el enroque procede mover en primer lugar el Rey, y sólo luego, la Torre. De hacerlo a la inversa, el adversario podría reclamar que la jugada efectuada sea sólo el movimiento de Torre. Si un jugador efectúa un enroque ilegal, deberá deshacerlo pero quedará obligado a mover su Rey. Si el Rey no dispusiera de jugada legal podrá mover libremente cualquier otra pieza.

La regla de pieza tocada también afecta a las piezas del adversario. Si el jugador toca una pieza del adversario, queda obligado a capturarla. Si pudiera hacerlo con varias de sus piezas, podrá elegir con cuál de ellas completa la captura. Y en caso

de que la pieza tocada no pueda ser capturada, el jugador podrá efectuar cualquier otro movimiento con plena libertad.

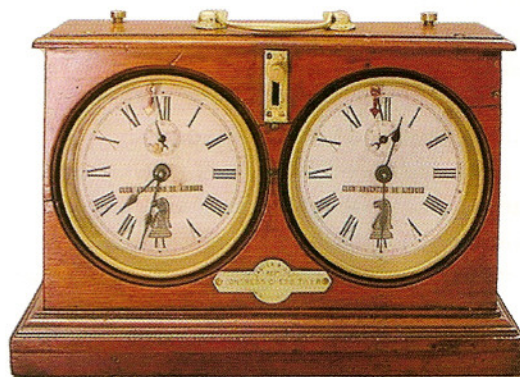
Por último, el reglamento contempla aquella situación en que deseamos colocar bien una pieza, propia o del adversario: debemos indicarlo previamente de forma verbal, diciendo: *compongo*.

El reloj de ajedrez

La incorporación del reloj de ajedrez, que ocurrió en la segunda mitad del siglo XIX, dio nuevas perspectivas a las partidas de este juego.

Anteriormente, éstas podían durar muchas horas, incluso días, ya que cada jugador podía utilizar todo el tiempo que quisiera para hacer sus jugadas, lo que, además de poco práctico, se prestaba al abuso. Con la llegada del reloj al ajedrez, se solucionó definitivamente este problema y se dio un paso decisivo para convertir el juego del ajedrez en un deporte de competición.

Al inicio de la partida, cada jugador recibe un tiempo determinado. Si lo consume sin haber finalizado la partida o haber realizado el número de jugadas previamente estipuladas, se le declara perdedor, sin tomar en consideración la valoración de la posición de sus piezas o el dominio de la partida.



El reloj de ajedrez es básicamente un doble cronómetro que mide por separado el tiempo que emplea cada jugador en su turno de movimiento.

Los modelos antiguos tenían dos esferas y un mecanismo que ponía en marcha uno de los dos cronómetros y detenía el otro. Cuando un jugador hacía su jugada, accionaba el mecanismo que detenía su reloj y ponía en marcha el del contrario. Cada uno de los relojes tenía una banderita junto a la marca de las 12 horas, que caía cuando la aguja mayor pasaba por allí, indicando que se había cumplido la hora.

Lo habitual era dar dos horas a cada jugador para completar 40 jugadas, y luego se disponía de una hora más para llegar a la jugada 60 y así sucesivamente hasta terminar la partida. De esta manera solían jugarse las grandes competiciones, que incluían aplazamientos de las partidas cuando éstas superaban las seis horas de duración.

Por otra parte, siempre han existido ritmos más rápidos, que dan a la partida un carácter más vivo. Principalmente hay dos: uno semirrápido, donde cada jugador recibe menos de una hora para toda la partida y pierde aquél que agota el tiempo, salvo que antes haya mate o se den tablas reglamentarias. La otra modalidad, muy popular, son las llamadas partidas rápidas (o habitualmente en el término alemán *blitz*), donde el tiempo asignado es de 5 minutos para toda la partida.

En la actualidad se emplean relojes digitales, mucho más precisos y que además permiten una variante que fue propuesta por el campeón mundial Bobby Fischer: el incremento de tiempo.



La idea del incremento de tiempo es evitar las situaciones en que uno de los jugadores (o ambos) dispone de tan poco tiempo que la partida se convierte en un recital de golpes al reloj tras cada jugada. Para ello, con cada jugada realizada, el reloj añade una cierta cantidad de tiempo, que permitirá al jugador hacer su próximo movimiento con algo más de tranquilidad.

Los torneos oficiales actuales suelen jugarse con el ritmo de 90 minutos para cada jugador, con un incremento de 30 segundos por jugada. Las partidas semirrápidas se suelen jugar con 20 o 25 minutos y un incremento de 10 segundos por jugada y las relámpago, con 3 minutos y un incremento de 2 a 5 segundos, aunque sigue siendo muy popular la versión de 5 minutos sin incremento.

RITMO	TIPO DE PARTIDA
90 min.	Competición
30 min.	Semirrápidas
5 min.	Rápidas o <i>blitz</i>
1 min.	Bala o <i>bullet</i>

Torneos y campeonatos

Las federaciones nacionales e internacionales organizan diversas competiciones. Los torneos suelen ser de tipo cerrado (con un número limitado de jugadores, que acostumbran a disputar una liga) o de tipo abierto (con un número mucho mayor de participantes, mediante el llamado sistema suizo, en el que en cada ronda se enfrentan los jugadores con la misma puntuación). Ello permite que en nueve o diez rondas (normalmente se juega una ronda o dos por día) pueda hacerse un torneo con varios cientos de participantes.

Otros campeonatos, en general los más importantes, requieren que se enfrenten dos jugadores individualmente, jugando varias partidas en lo que se llama un *match*. Así se jugaron tradicionalmente todos los campeonatos del mundo en el pasado. Batió el récord el que jugaron en Moscú en 1985 Kárpov y Kaspárov, que duró más de cinco meses y tras 48 partidas fue interrumpido por el presidente de la Federación Internacional, ya que ninguno de los jugadores había sido capaz de ganar seis partidas y ya estaban al borde del agotamiento.

El problema de esta modalidad era que se jugaba sin límite de partidas; desde entonces, es normal poner un límite, que suele estar entre 12 y 24.

Sistema Elo y categorías

La necesidad de valorar la fuerza de los jugadores ha llevado a establecer distintas categorías. La Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) creó al principio dos categorías reservadas a los mejores: el Maestro Internacional y Gran Maestro Internacional, títulos que se conseguían al obtener varios resultados destacados en torneos internacionales. Dichos títulos, que todavía existen, son vitalicios, pero se ha ido acumulando una notable inflación: al principio apenas existían unos pocos grandes maestros; a finales de los 80 ya había más de doscientos, mientras que en el siglo XXI la cifra supera el millar.

A partir de 1970, se puso en práctica un sistema de puntuación más preciso, que además va variando según los resultados obtenidos. Fue creado por el profesor norteamericano de origen húngaro Arpad Elo y por ello se conoce como sistema Elo, o simplemente Elo.

En ese sistema los resultados de cada partida se contabilizan matemáticamente y se publica una lista periódica con las variaciones. Muy pocos jugadores han sobrepasado la puntuación de 2.800.

ELO	NIVEL DE JUEGO
1.400	3.ª categoría
1.600	2.ª categoría
1.800	1.ª categoría
2.000	Experto
2.200	Candidato a Maestro (CM)
2.300	Maestro FIDE (MF)*
2.400	Maestro Internacional (MI)*
2.500	Gran Maestro (GM)*
2.600	Súper Gran Maestro
2.700	TOP-50
2.800	TOP-5
...	Campeón Mundial

*Categorías oficiales

TOP-10 LISTA FIDE (NOV. 2010)

N.º	NOMBRE	PAÍS	ELO	NAC.
1	Anand	IND	2.804	1969
2	Carlsen	NOR	2.802	1990
3	Aronian	ARM	2.801	1982
4	Krámnik	RUS	2.791	1975
5	Topálov	BUL	2.786	1975
6	Grischuk	RUS	2.771	1983
7	Ivanchuk	UKR	2.764	1969
8	Mamedyarov	AZE	2.763	1985
9	Kariakin	RUS	2.760	1990
10	Wang Yue	CHN	2.756	1987

RECUERDA

- **Pieza tocada, pieza jugada.**
- Se puede tocar una pieza y luego mover otra si antes decimos **compongo**.
- En el movimiento de **enroque**, hay que mover **primero el Rey y luego la Torre**.
- Si agotamos el tiempo de reflexión asignado, perdemos la partida por tiempo. Esta circunstancia se denomina **caída de bandera**.
- El **Sistema Elo** sirve tanto para establecer el **ranking internacional**, como para determinar la **fuerza teórica** de un jugador.
- Cuando un jugador logra ciertos resultados, la FIDE otorga un **título honorífico internacional** (Gran Maestro, Maestro FIDE, Maestro Internacional...) que, además, es vitalicio.