

AJEDREZ EN LA ESCUELA

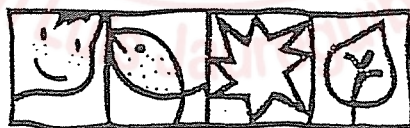


"Un recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento creador"



JUAN LUIS JAUREGUIBERRY

SECRETARÍA DE CULTURA Y EDUCACIÓN



MUNICIPALIDAD DE ROSARIO

CONOCIMIENTOS ELEMENTALES

2° PARTE

1.- Limitaciones al movimiento del Rey	pág. 3
Las jugadas imposibles	pág. 3
2.- El Jaque al Rey	pág. 4
Otras jugadas imposibles	pág. 4
El Jaque al descubierto	pág. 6
El Jaque doble	pág. 6
3.- El Jaque Mate	pág. 7
4.- La partida tablas	pág. 9
El Jaque perpetuo	pág. 9
El Rey ahogado	pág. 10
5.- El Enroque	pág. 12
Enroque corto y enroque largo	pág. 12
Condiciones para hacer el enroque	pág. 13
6.- La coronación del peón	pág. 14
7.- El valor de las piezas en los cambios	pág. 15
La ganancia de material	pág. 15
8.- El valor de las piezas según la posición	pág. 17
El sacrificio	pág. 18
<i>Juegos integradores</i>	pág. 19
<i>Indicaciones sobre el reglamento de juego</i>	Contratapa

DATOS DEL ALUMNO

Nombre y apellido:

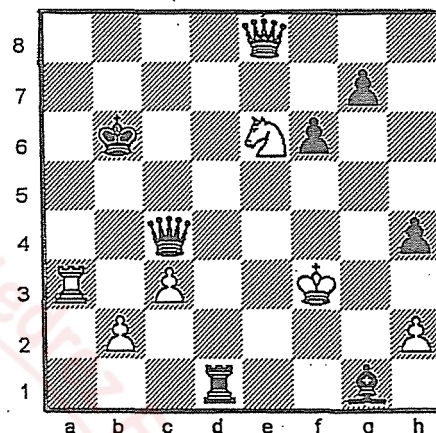
Escuela: Grado: Turno:

1.- LIMITACIONES AL MOVIMIENTO DEL REY

- Está totalmente prohibido mover el Rey a una casilla amenazada por una pieza contraria.

Veamos el tablero 1:

- El Rey blanco puede mover a g2.
NO puede mover a e2, e4, f4 o g4 (por la Dama), a f2 o e3 (por el Alfil) ni a g3 (por el peón h).
- El Rey negro puede mover a b7.
NO puede mover a a5, a6 o a7 (por la Torre), a c5 o c7 (por el Caballo) ni a b5 o c6 (por la Dama).

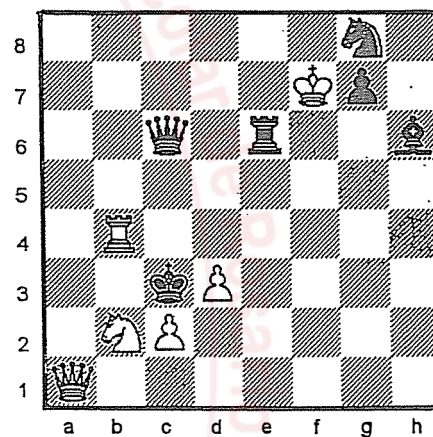


tablero 1

- El Rey puede comer a las piezas contrarias que están "colgadas" y a su alcance (una casilla).
- El Rey NO puede comer a las piezas contrarias cuando están defendidas, porque tendría que mover a una casilla amenazada.

Veamos el tablero 2:

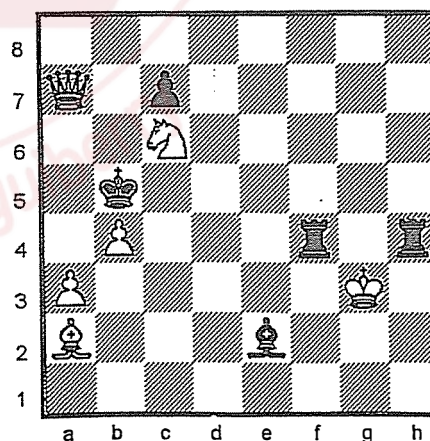
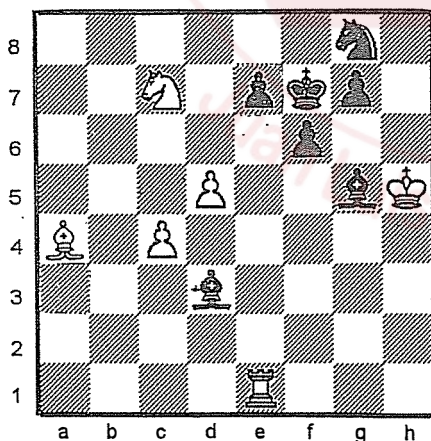
- El Rey blanco puede comer el Caballo (Rxcg8).
NO puede comer ni la Torre (defendida por la Dama) ni el peón g (defendido por el Alfil).
- El Rey negro puede comer la Torre (Rxb4) o el peón c2 (Rxc2).
NO puede comer ni el Caballo (defendido por la Dama) ni el peón d (defendido por el Caballo y por el peón c).



tablero 2

- Si un jugador mueve su Rey a una casilla amenazada por alguna pieza contraria estamos en presencia de una JUGADA IMPOSIBLE.
- Como el Rey no puede ser comido, DEBE VOLVER ATRÁS su jugada y CAMBIARLA por otra jugada del Rey. Si es imposible mover el Rey, se puede realizar otra jugada cualquiera.

EJERCICIO 1: Respondé: a) ¿A qué casilla puede mover el Rey Blanco? b) ¿y el Rey Negro? c) ¿En qué casilla al Rey Blanco lo amenazan 2 piezas? d) ¿y 3 piezas? e) ¿En qué casilla al Rey Negro lo amenazan 2 piezas? f) ¿y 3 piezas?

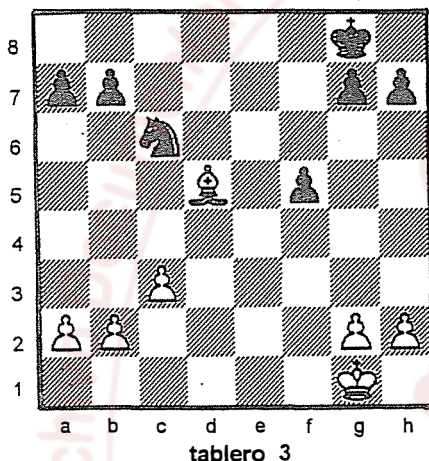


a), b), c), d), e), f) a), b), c), d), e), f)

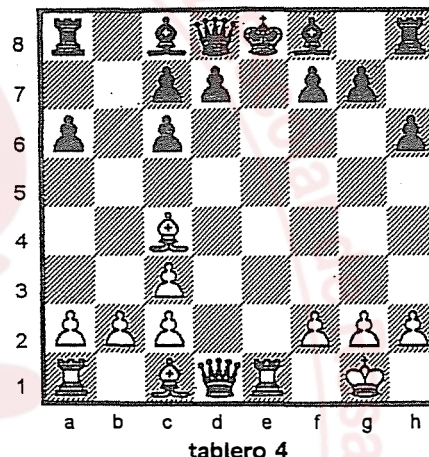
2.- EL JAQUE AL REY

- El Rey recibe jaque cuando la casilla donde se encuentra es atacada por una pieza contraria.
- Como el Rey no puede ser comido es obligatorio sacarlo del jaque en la jugada siguiente.
- Para sacar al Rey del jaque se debe hacer alguna de estas 3 jugadas:
 - 1) COMER la pieza que lo está amenazando.
 - 2) TAPAR el jaque, colocando una pieza entre nuestro Rey y la pieza que lo amenaza.
 - 3) MOVER el Rey a una casilla donde no esté amenazado.
- Para anotar el jaque se coloca el signo + luego de la jugada que produce jaque.

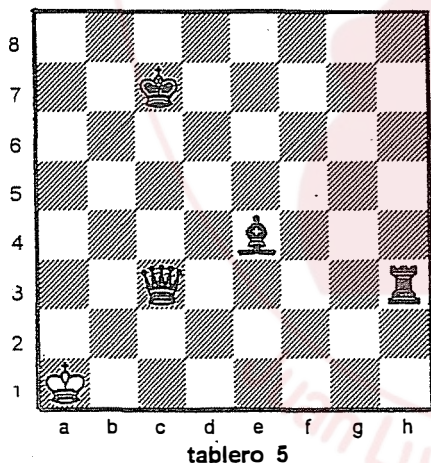
En el tablero 3, luego de Ad5+, las negras sólo pueden mover Rh1 o Rf1.



En el tablero 4, luego de Te1+, las negras sólo pueden tappar con Ae7 o De7.

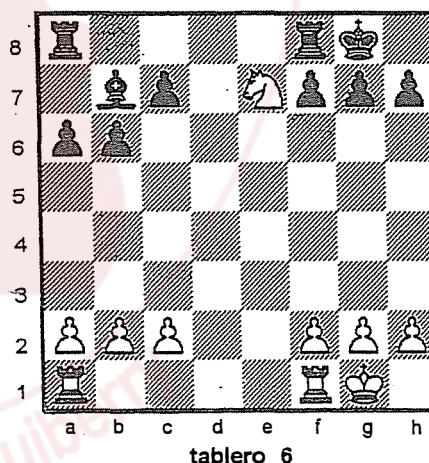


En el tablero 5, luego de Dc3+, las negras pueden elegir entre: COMER la Dama con su Torre (Txc3); TAPAR el jaque con su alfil (Ac6) o MOVER el Rey a una casilla de las columnas b o d.



El jaque del Caballo NO SE PUEDE TAPAR, porque ataca saltando sobre las otras piezas.

En el tablero 6, luego de Ce7+, las negras están obligadas a mover Rh8.



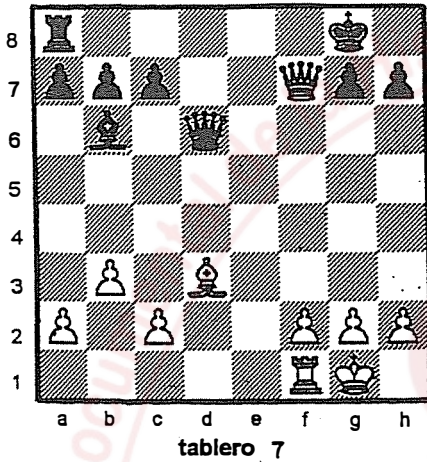
- No es necesario avisar el jaque. Pero se debe exigir al rival que CAMBIE su jugada si hizo alguna de estas JUGADAS IMPOSIBLES:
 - 1) Si realizó cualquier jugada que NO pone a salvo el Rey que acaba de recibir jaque.
 - 2) Si movió una pieza que estaba tapando un jaque (decimos que es una pieza "clavada").
- El Rey es la única pieza que no puede dar jaque: si quisiera mover al lado del otro Rey para amenazarlo, él mismo se pondría en jaque y sería una JUGADA IMPOSIBLE.
- Los Reyes no pueden estar en dos casillas seguidas por la fila, la columna ni la diagonal.

- Cuando el Rey recibe jaque de una pieza que se coloca a su alcance (una casilla):

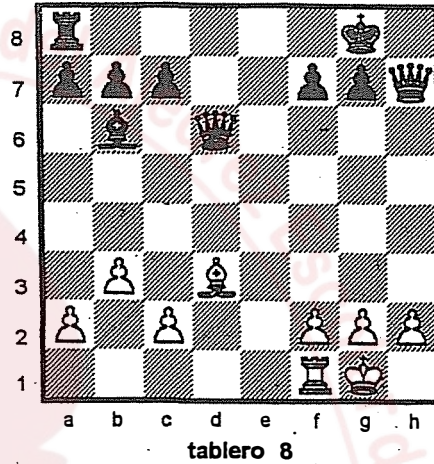
1) el Rey puede comerla si la pieza atacante está "colgada".

2) si la pieza atacante está defendida el Rey NO puede comerla y debe salir del jaque mediante otra jugada (comerla con otra pieza o mover el Rey)

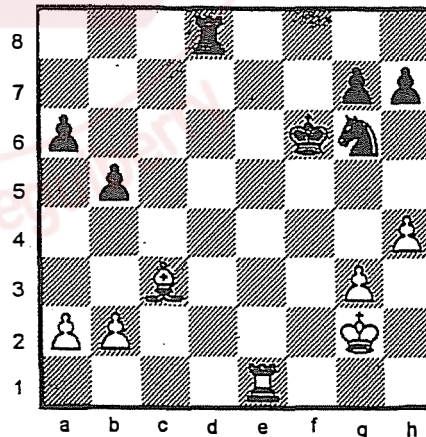
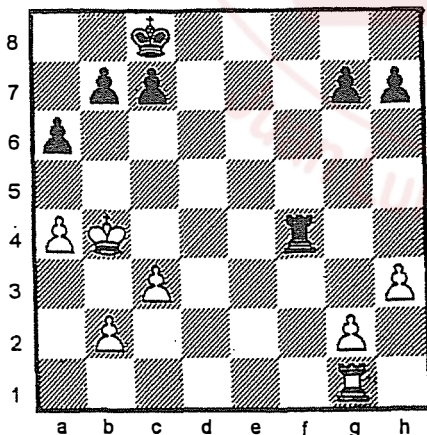
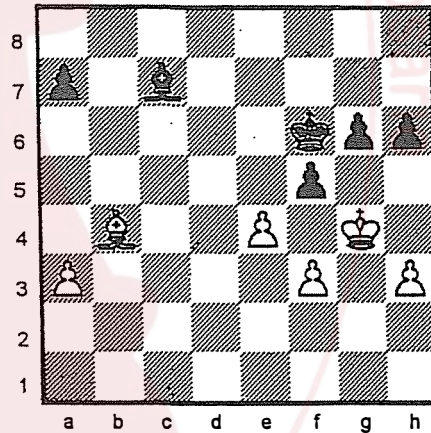
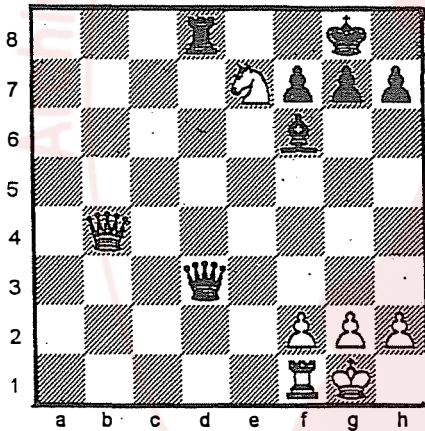
En el tablero 7 el Rey negro puede comer a la Dama porque al comerla no queda en jaque.



En el tablero 8 el Rey negro NO puede comer a la Dama porque quedaría en jaque con el Alfil.



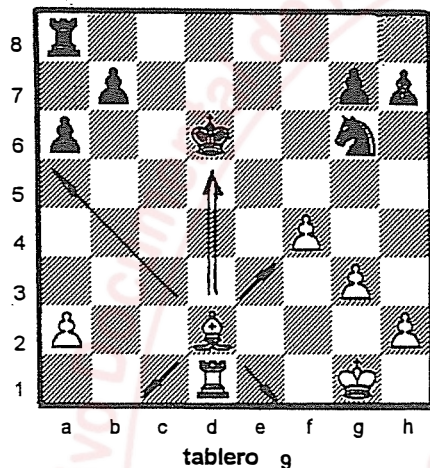
EJERCICIO 2: Debajo de cada tablero, anotó todas las jugadas que puede realizar el jugador que está en jaque. Anotó si puede comer a la pieza atacante, tapar o mover el Rey a casillas no amenazadas.



JAQUE AL DESCUBIERTO

- El JAQUE AL DESCUBIERTO se produce cuando al mover una pieza dejas libre el camino de otra pieza ubicada detrás, que es la que amenaza al Rey contrario.

En el **tablero 9** cualquier movimiento del Alfil producirá un jaque al descubierto con la Torre que ataca al Rey contrario por la columna d.

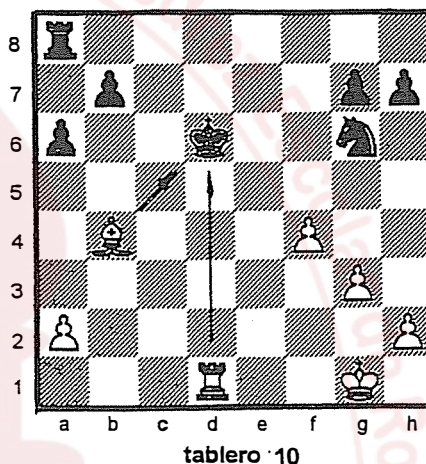


- Con la pieza que muevo para dar JAQUE AL DESCUBIERTO me puedo comer sin riesgo una pieza del rival aunque esté defendida porque en la jugada siguiente él debe salir del jaque.

JAQUE DOBLE

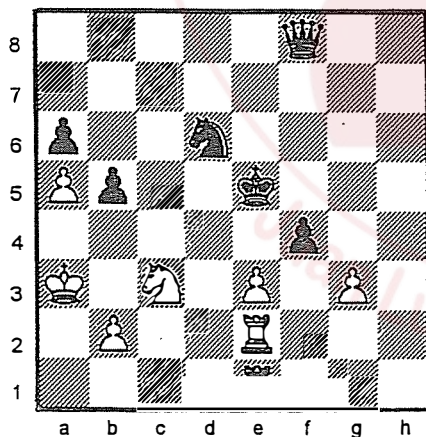
- El JAQUE DOBLE se produce cuando la pieza que se mueve para permitir el jaque al descubierto, va a una casilla desde la que también da jaque al Rey contrario.

En el **tablero 10** al mover el Alfil del ejemplo anterior a la casilla b4 se produce un jaque doble: con la Torre (al descubierto) y con el Alfil a la vez.



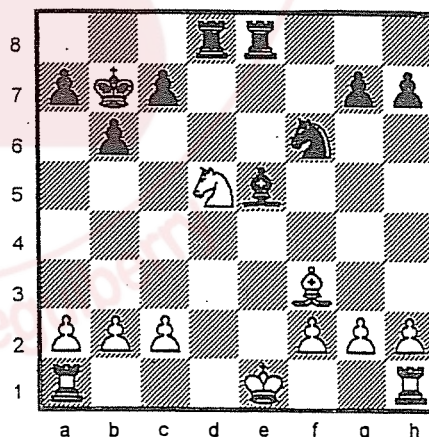
- La única respuesta posible al JAQUE DOBLE es MOVER el Rey, porque no se pueden tapar o comer las dos piezas atacantes a la vez.

EJERCICIO 3: En cada tablero: a) Escribí el nombre de la pieza que deben mover las blancas y las negras para dar jaque al descubierto. b) Si esa pieza puede dar jaque doble anotá cuál es la jugada.



Blancas: a); b)

Negras: a); b)



Blancas: a); b)

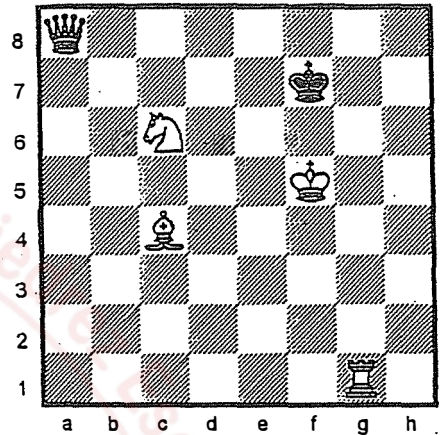
Negras: a); b)

3.- EL JAQUE MATE

- Cuando un jugador da jaque y el rival no puede salir del jaque en la jugada siguiente (no puede comer, tapar ni mover) es JAQUE MATE.
- El jugador que da JAQUE MATE gana la partida y si está en un torneo se le otorga un punto.
- Para anotar el Jaque Mate se coloca el signo ++ luego de la jugada que lo produce.

En el tablero 11 las blancas han dado Jaque Mate con Ac4 ++ porque las negras:

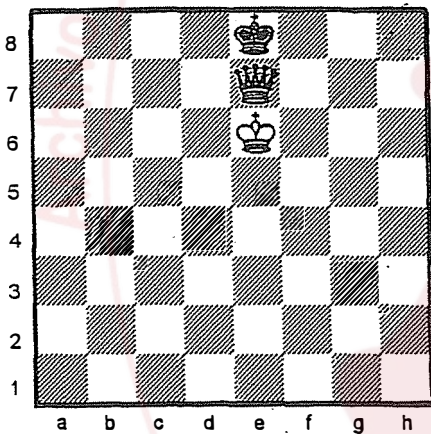
- no tienen piezas para comer el Alfil ni pueden tapar el jaque colocando una pieza en las casillas d5 ni e6.
- no pueden mover el Rey a la columna g (por la Torre), a la fila 8 (por la Dama), a e5 o e7 (por el Caballo), a e6 (por el Alfil) ni a f7 (por el otro Rey).



tablero 11

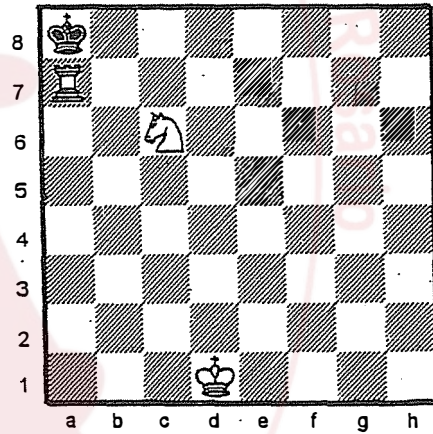
Las siguientes posiciones son ejemplos de Jaque Mate con pocas piezas.

MATE DE DAMA Y REY



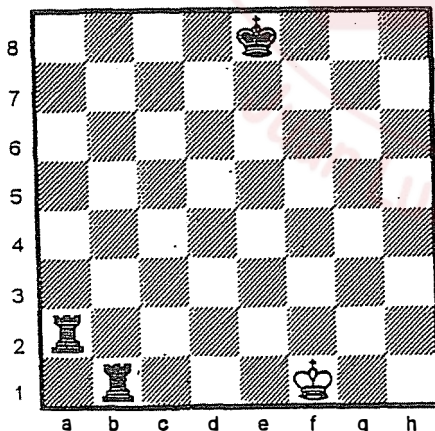
tablero 12

MATE DE TORRE Y CABALLO



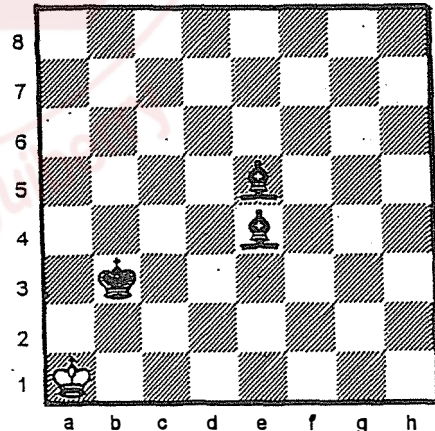
tablero 13

MATE DE DOS TORRES



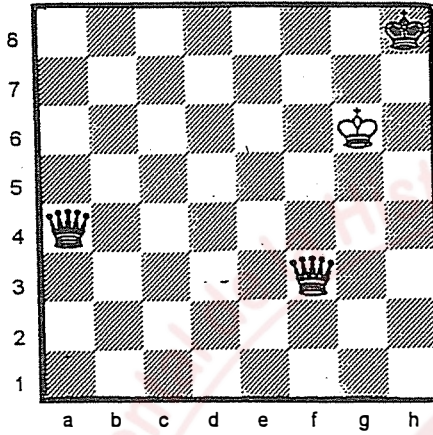
tablero 14

MATE DE DOS ALFILES Y REY

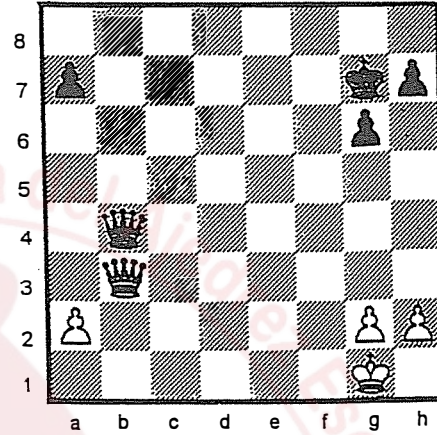


tablero 15

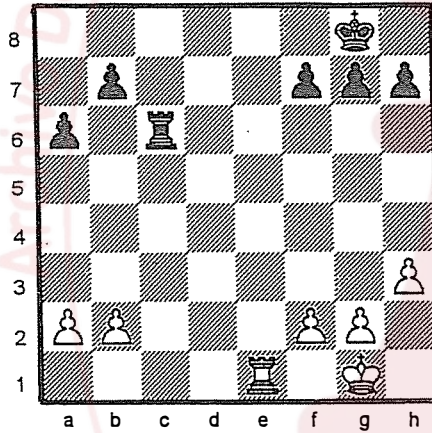
EJERCICIO 4: Debajo de cada tablero anotó la jugada que produce **jaque mate**.



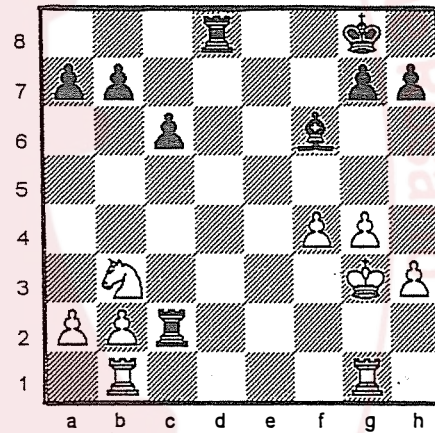
Las blancas juegan:++



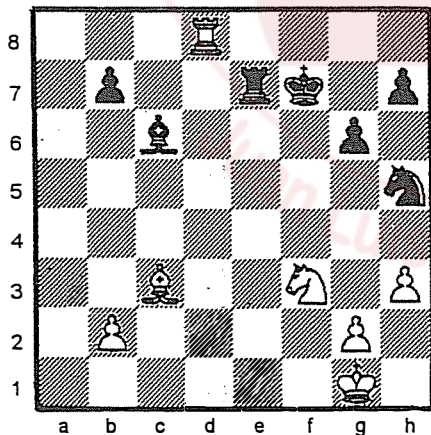
Las negras juegan:++



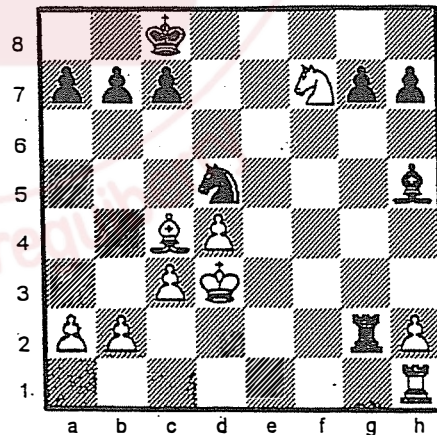
Las blancas juegan:++



Las negras juegan:++



Las blancas juegan:++



Las negras juegan:++

4.- LA PARTIDA TABLAS

Cuando una partida de ajedrez termina EMPATADA decimos que es TABLAS y corresponde medio punto a cada jugador. Según el reglamento, las TABLAS se pueden producir por los siguientes motivos:

• TABLAS POR ACUERDO DE AMBOS JUGADORES

- 1º) Ambos jugadores pueden acordar tablas en cualquier momento del partido.

Para acordar tablas, uno de los jugadores las ofrece a su rival luego de mover. El rival podrá aceptarlas o expresar su rechazo de palabra o con sólo realizar su próxima jugada.

Cada oferta de tablas sólo vale por una jugada: si el jugador que las rechaza cambia de idea, debe esperar a que se las ofrezcan de nuevo ú ofrecerlas él.

• TABLAS A PEDIDO DE UNO DE LOS JUGADORES

- 2º) Cuando la misma posición se ha repetido 3 veces durante la partida. No es necesario que la repetición de la posición sea en jugadas sucesivas.

Una forma de obligar a la repetición de jugadas para obtener tablas cuando un jugador está en una posición inferior es la de dar JAQUE PERPETUO (ver a continuación).

- 3º) Cuando se han realizado 50 jugadas consecutivas de cada jugador sin que se haya capturado ninguna pieza ni se haya movido un peón.

El jugador que reclama tablas debe demostrar la situación con la planilla de anotación de la partida. Si no se está anotando la partida, el jugador que trata de evitar que le den jaque mate, puede contar sus movimientos en voz alta o llamar al árbitro para que lo haga.

• TABLAS INDEPENDIENTES DE LA VOLUNTAD DE LOS JUGADORES

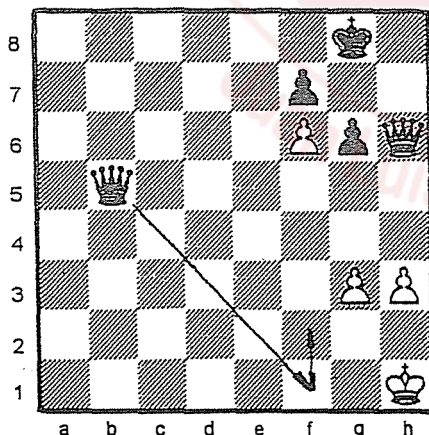
- 4º) Cuando a ninguno de los jugadores le quedan las piezas necesarias para dar Jaque Mate, por ejemplo: Rey contra Rey - Rey y Alfil contra Rey - Rey y Caballo contra Rey.
- 5º) Cuando uno de los reyes queda AHOGADO (ver la página siguiente).

EL JAQUE PERPETUO

- El JAQUE PERPETUO es un recurso que tiene el jugador para conseguir TABLAS mediante la repetición indefinida de jaques sucesivos que su rival no puede evitar.

Casi siempre el jaque perpetuo se logra con la Dama. En el tablero 16 las blancas amenazan dar mate en la próxima jugada con Dg7++ sin que las negras puedan evitarlo.

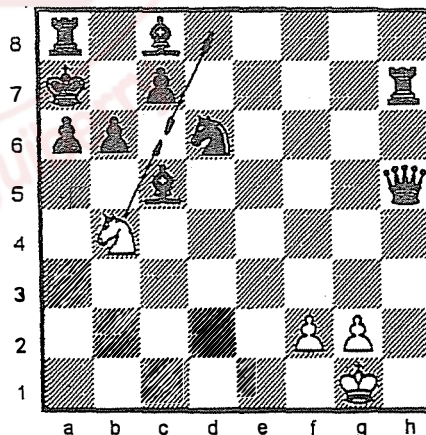
Sin embargo, las negras consiguen tablas dando jaque perpetuo con su Dama: Df1+ y Df2+ obligando al Rey blanco a repetir Rh2 y Rh3.



tablero 16

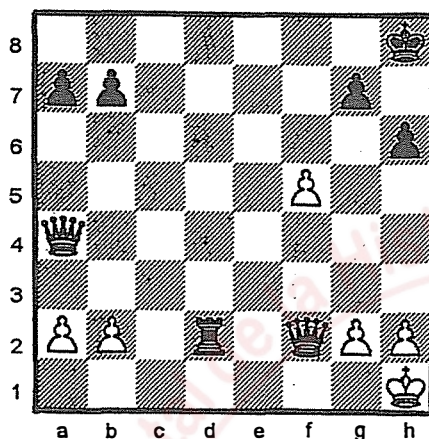
Pero también se puede dar jaque perpetuo con otras piezas. En el tablero 17 las negras tienen una gran ventaja material y amenazan mates (Dh1++, Dd1++) que las blancas no pueden evitar.

Pero las blancas consiguen tablas dando jaque perpetuo con su Caballo: Cc6+ y Cd8+ pues el Rey negro sólo puede mover Rb7, Rb8 y Ra7.



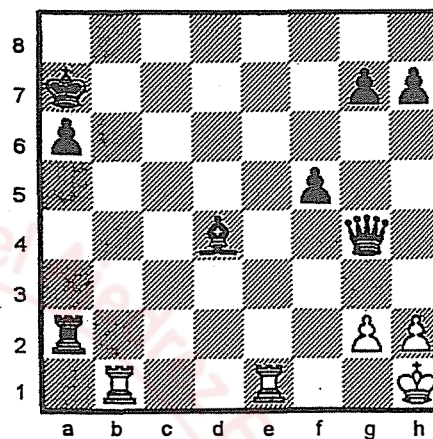
tablero 17

EJERCICIO 5: En cada tablero anotá las jugadas que permiten lograr tablas por *jaque perpetuo*.



1.- +;

2.- +;



1.- +;

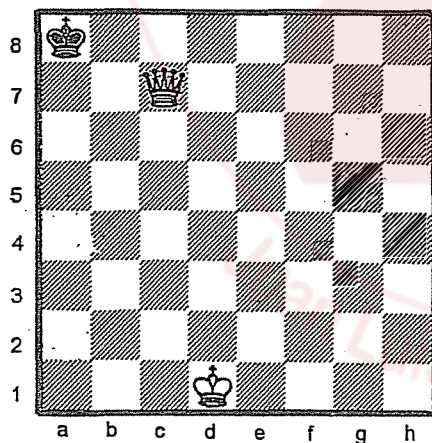
2.- +;

EL REY AHOGADO

- Se dice que el Rey está **AHOGADO** (y la partida es tablas) cuando el jugador al que le toca mover no tiene su Rey en jaque y no puede realizar ninguna jugada.
- Cuanto mayor es la ventaja de piezas que tengo, más cuidadoso debo ser para poder dar Jaque Mate, evitando perder medio punto porque el Rey contrario quede ahogado.

Es más común que las tablas por ahogo se produzcan cuando a uno de los jugadores sólo le queda su Rey.

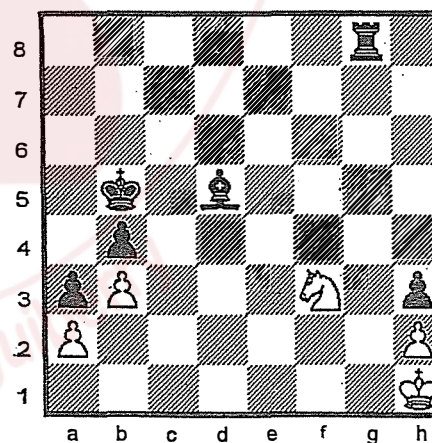
En el **tablero 18** vemos que el Rey negro no está en jaque pero no puede mover porque las tres casillas que lo rodean están atacadas por la Dama.



tablero 18

Pero también puede quedar ahogado cuando tiene otras piezas pero no las puede mover.

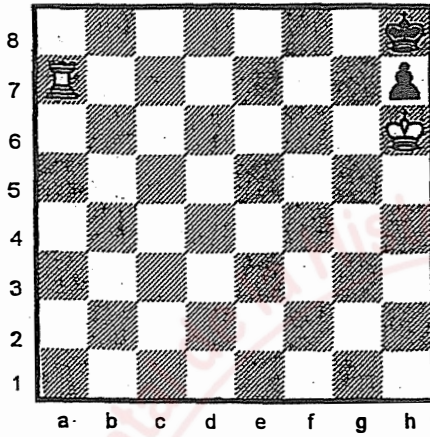
En el **tablero 19** el Rey blanco no puede mover porque la Torre ataca la columna g pero además, los peones blancos están bloqueados y el Caballo blanco está clavado por el Alfil.



tablero 19

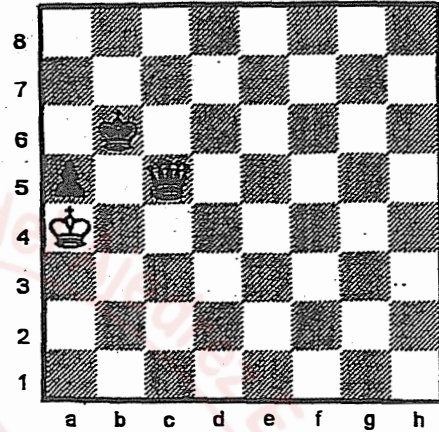
- En las partidas que se juegan con límite de tiempo un jugador que tenga apuro de tiempo puede reclamar al árbitro las llamadas "**TABLAS TEÓRICAS**" en algunas posiciones de finales con fuerzas parejas, por ejemplo: Rey y Dama contra Rey y Dama - Rey y Torre contra Rey y Torre, etc.

EJERCICIO 6: En cada tablero anotá la jugada que ahoga al rey rival y la jugada que hace jaque mate.



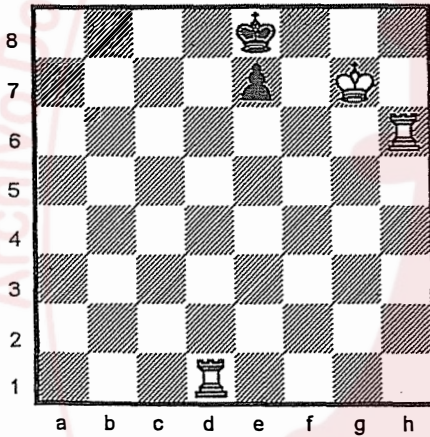
Si las blancas juegan ahogan al Rey negro

Si las blancas juegan:++



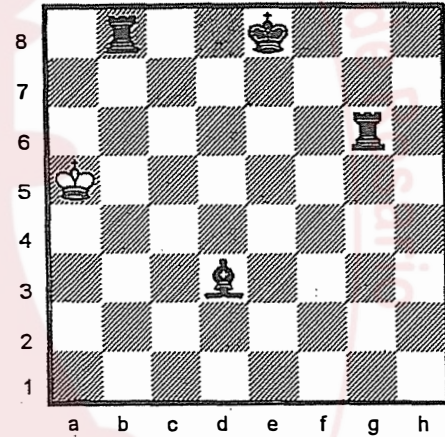
Si las negras juegan ahogan al Rey blanco

Si las negras juegan:++



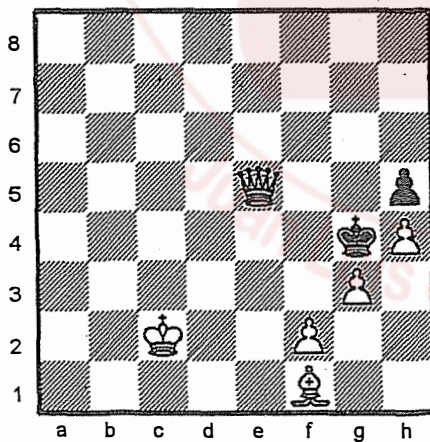
Si las blancas juegan ahogan al Rey negro

Si las blancas juegan:++



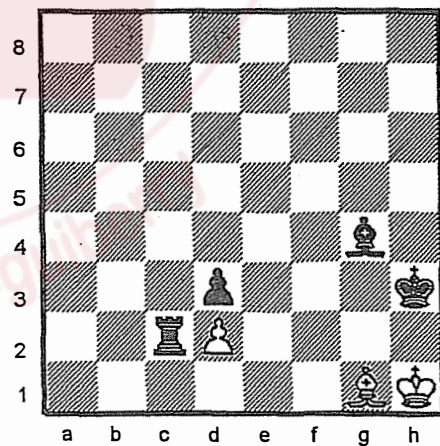
Si las negras juegan ahogan al Rey blanco

Si las negras juegan:++



Si las blancas juegan ahogan al Rey negro

Si las blancas juegan:++



Si las negras juegan ahogan al Rey blanco

Si las negras juegan:++

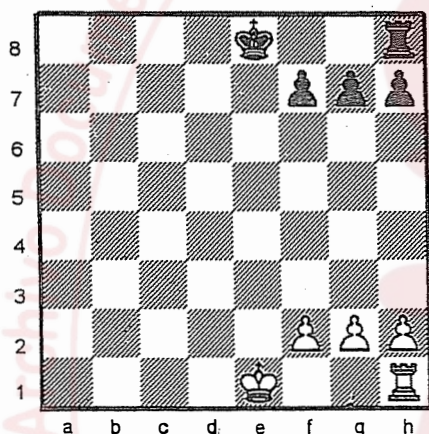
5.- EL ENROQUE

- El **ENROQUE** es una jugada especial que cada jugador puede hacer una sola vez en la partida.
- En el **ENROQUE** se hacen tres excepciones al movimiento normal de las piezas:
 - 1) mueven 2 piezas a la vez: el Rey y una de las Torres
 - 2) el Rey mueve dos casillas hacia la derecha o la izquierda
 - 3) la Torre salta sobre el Rey y se coloca a su lado
- Para realizar el Enroque deben estar libres las casillas entre el Rey y la Torre.

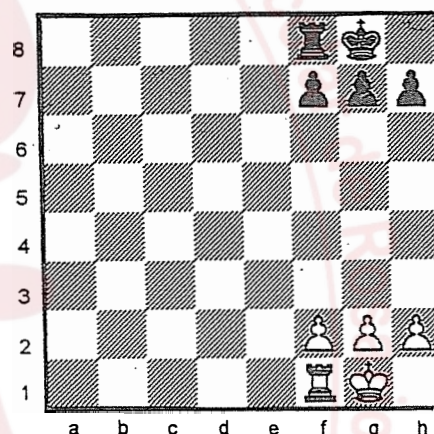
Existen dos tipos de enroque, según la Torre que utilizo para hacerlo: el enroque corto y el largo.

ENROQUE CORTO

Es el que se realiza con la **TORRE DEL REY**. El enroque corto se anota: **0 - 0**.
En los **tableros 20 y 21** vemos las posiciones inicial y final del enroque corto.



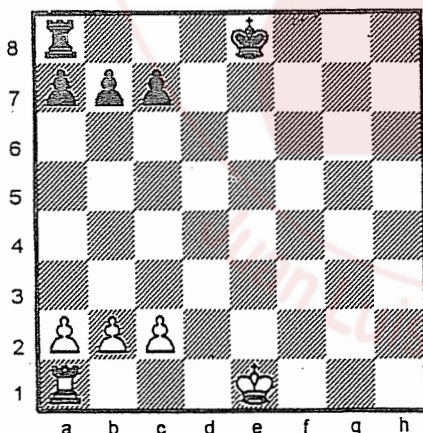
tablero 20



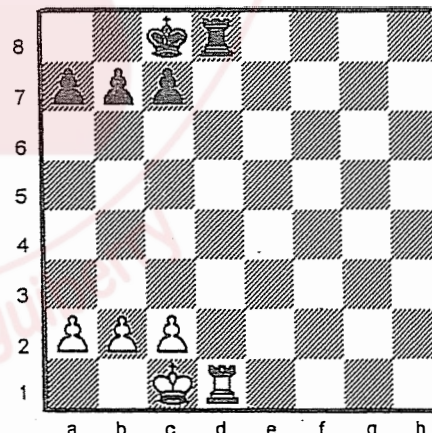
tablero 21

ENROQUE LARGO

Es el que se realiza con la **TORRE DE LA DAMA**. El enroque largo se anota: **0 - 0 - 0**.
En los **tableros 22 y 23** vemos las posiciones inicial y final del enroque largo.



tablero 22



tablero 23

- El **ENROQUE** debe hacerse lo antes posible al comienzo del partido para defender el Rey, sacándolo del centro, donde está en mayor peligro de ser atacado por las piezas rivales y ocultándolo detrás de los peones laterales. Además permite sacar la Torre más rápidamente.

CONDICIONES PARA HACER EL ENROQUE

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 de las Torres se puede hacer el enroque con la otra.

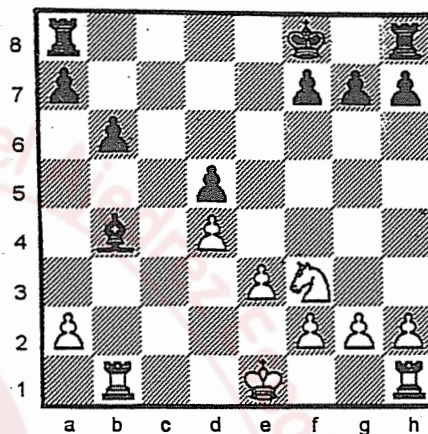
- 2) Cuando el Rey está en jaque.

Se debe salir del jaque sin mover el Rey y luego se podrá hacer el enroque.

- 3) Cuando está amenazada alguna de las casillas por donde debe pasar el Rey.

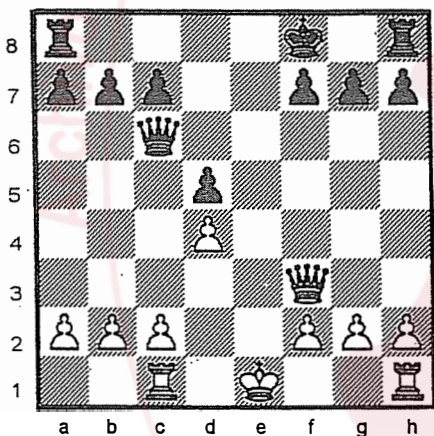
No importa que la Torre pase por una casilla amenazada.

En el tablero 25, las blancas deben comer el Alfil negro o tapar con el Caballo y si no reciben jaque en la próxima jugada podrán hacer el enroque.



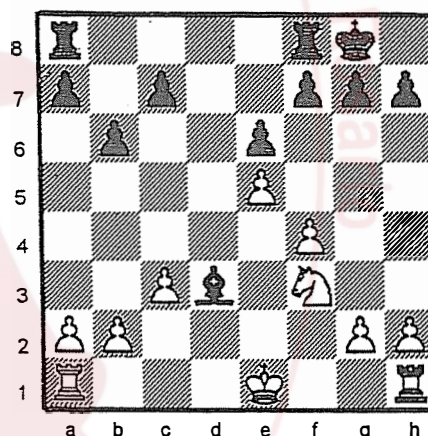
tablero 25

En el tablero 24, las blancas sólo pueden hacer enroque corto pero las negras no puede hacer ninguno enroque.



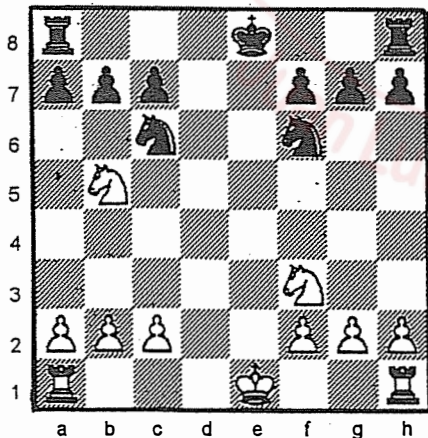
tablero 24

En el tablero 26, las blancas pueden hacer enroque largo, pero el Alfil negro les impide hacer el enroque corto.

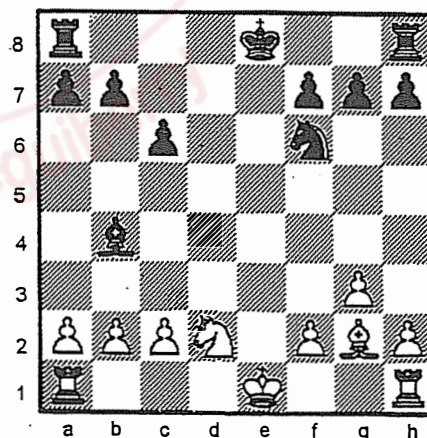


tablero 26

EJERCICIO 7: ¿Qué deben jugar las blancas para que las negras no puedan hacer enroque?:



EJERCICIO 8: ¿Qué deben jugar las negras para que las blancas no puedan hacer enroque?:



6.- LA CORONACIÓN DEL PEÓN

- Cuando llega a la última fila el peón se convierte en otra pieza a elección (excepto peón o Rey).
- La jugada completa de coronación consiste en mover el peón a la última fila, retirarlo del tablero y colocar en esa casilla la pieza elegida, que casi siempre será una Dama.
- Al elegir la pieza para coronar no es necesario reemplazar una pieza que te hayan comido: se pueden tener varias Damas o más de 2 Torres, Alfiles o Caballos.

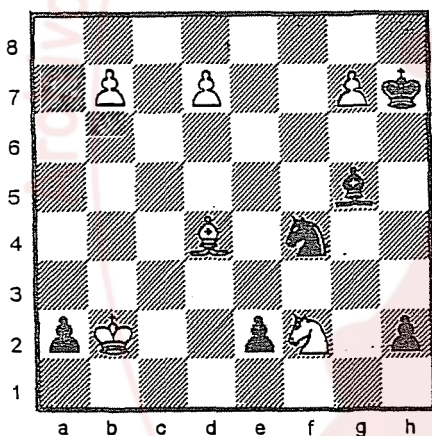
Para indicar la coronación se anota la jugada del peón, un signo igual y luego la inicial de la pieza elegida. Por ejemplo, si las blancas coronan el peón g y eligen una Dama, anotan: g8=D. Si el peón llega a la última fila mediante la captura de una pieza rival (por ejemplo una Torre), se anota: gxT=D

- La pieza coronada no puede mover hasta la jugada siguiente y puede ser comida por el rival. Por eso hay que tener mucho cuidado y coronar cuando la casilla esté bajo nuestro control.
- El efecto de la pieza coronada es inmediato: al ser colocada puede dar jaque e incluso jaque mate desde la casilla de coronación, pero también puede dejar ahogado al Rey contrario.

EJERCICIO 9: ¿Qué peón deben coronar

las blancas para que el rival no lo capture?:

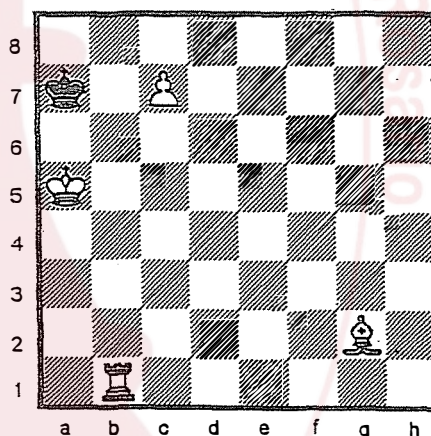
.....; y las negras?:



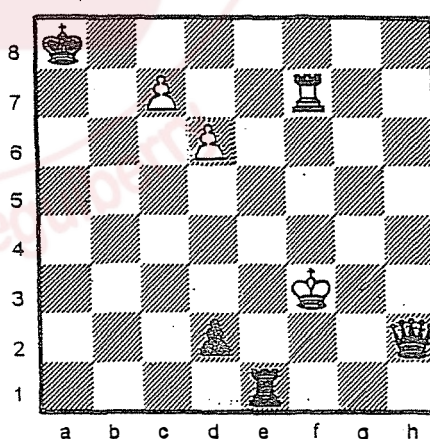
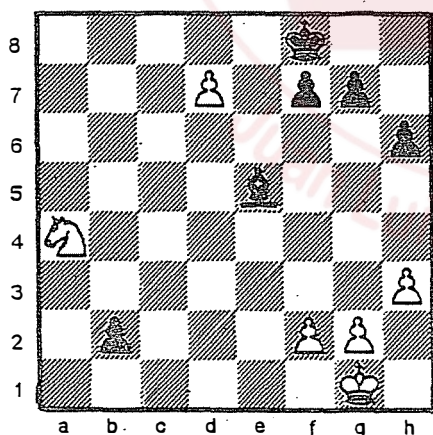
EJERCICIO 10: Completá: Si al coronar su peón c, las blancas

eligen o ahogan al rey negro,

pero si eligen dan jaque mate.



EJERCICIO 11: Anotá todas las piezas que pueden elegir las blancas y las negras para dar jaque mate al coronar.



blancas:; negras:

blancas:; negras:

7.- EL VALOR DE LAS PIEZAS EN LOS CAMBIOS

Durante la partida los jugadores comen piezas en muchas ocasiones. A veces capturan piezas "colgadas" por errores del rival pero la mayoría de las veces comen piezas defendidas.

- Cuando un jugador come una pieza defendida su rival suele responder en la jugada siguiente comiéndose la pieza atacante. A estas capturas sucesivas las llamamos CAMBIOS DE PIEZAS.

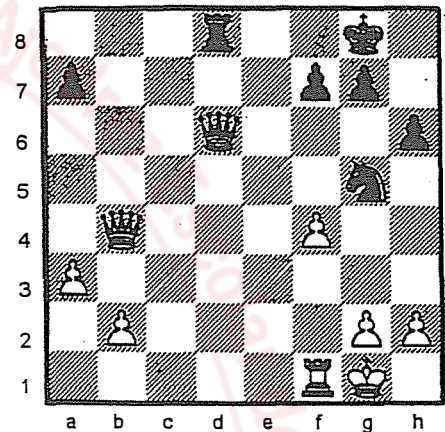
En el tablero 27 las blancas pueden cambiar piezas:

- del mismo tipo: Dama por Dama (1.- DxD , TxD)
- de distinto tipo: peón por Caballo (1.- fxC , hxxg)

- Según su capacidad de movimiento y de dominio de casillas le damos a cada pieza un VALOR para saber si nos conviene cambiarlas por otras:

El peón:	1 punto
El Caballo:	3 puntos
El Alfil:	3 puntos
La Torre:	5 puntos
La Dama:	10 puntos

- No se fija un valor para el Rey porque no se lo puede cambiar por ninguna otra pieza.



tablero 27

- ¿Por qué tienen valor similar el Alfil y el Caballo?

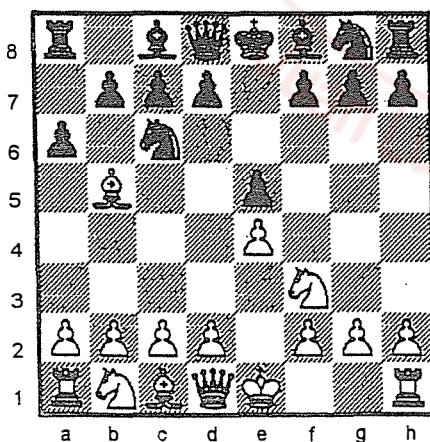
- El Alfil es más rápido y domina más casillas, pero sólo puede mover a las 32 casillas de su color.
- El Caballo es más lento y tiene menor alcance, pero mueve a las 64 casillas y salta sobre las piezas.

LA GANANCIA DE MATERIAL

- Antes de comer una pieza defendida hay que comparar el valor de la piezas que se van a cambiar
- Cuando se cambian piezas del mismo valor decimos que se trata de un cambio EQUIVALENTE.
- Cuando se cambian piezas de distinto valor el cambio es DESIGUAL : decimos que un jugador GANA material o consigue VENTAJA material, mientras su rival PIERDE material.

En el tablero 28 las blancas pueden hacer un cambio equivalente de Alfil por Caballo.

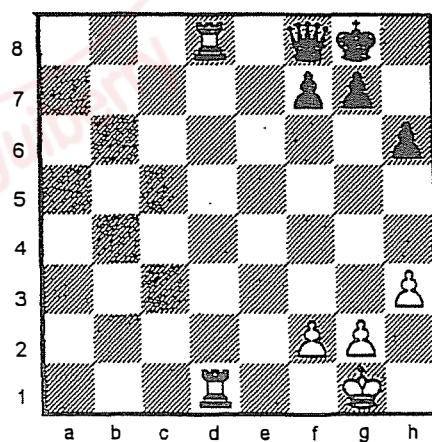
1.- AxC , dxA



tablero 28

En el tablero 29 las blancas pueden ganar material cambiando su Torre por la Dama negra.

1.- TxD+ , RxT



tablero 29

- Para calcular la ganancia de material que puedo obtener en un cambio, debo **RESTAR** al valor de la pieza que voy a comer, el valor de la pieza que me van a comer en la jugada siguiente.

En el ejemplo del tablero 29 (página 15), la ganancia de las blancas se calcula así: $D - T = 10 - 5 = 5$.

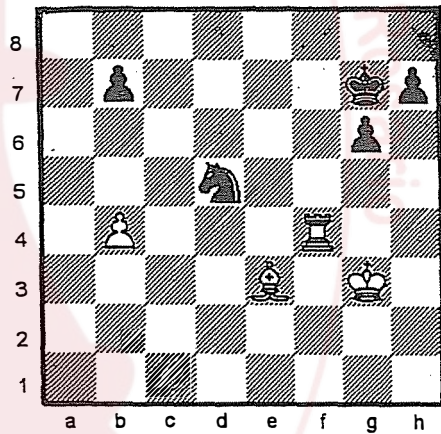
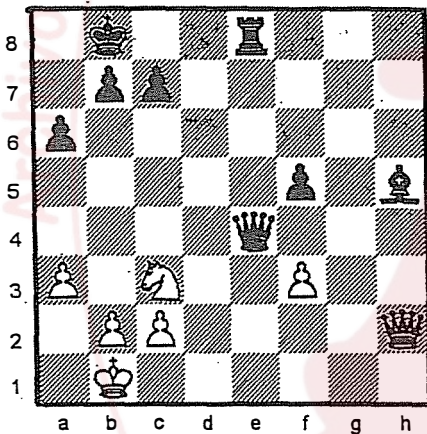
Pero si con la Dama comiera un Caballo defendido, la cuenta sería: $C - D = 3 - 10 = -7$ donde el signo (-) indica que el cambio me produce una pérdida de material.

- Decimos que hay ganancia de **CALIDAD** cuando se come una Torre, perdiendo a cambio un Caballo o un Alfil. La **CALIDAD** equivale a dos puntos ($5 - 3 = 2$).

EJERCICIO 12: Marca con un signo = los cambios equivalentes. En los restantes, anotá cuánto gana o pierde el primer jugador.

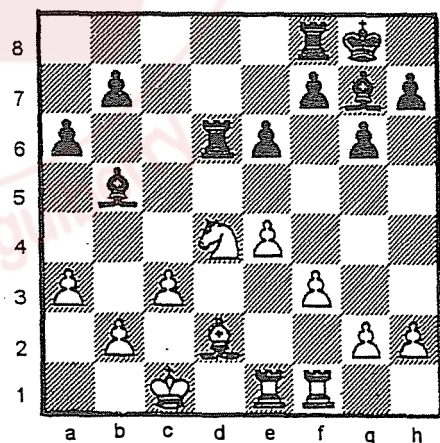
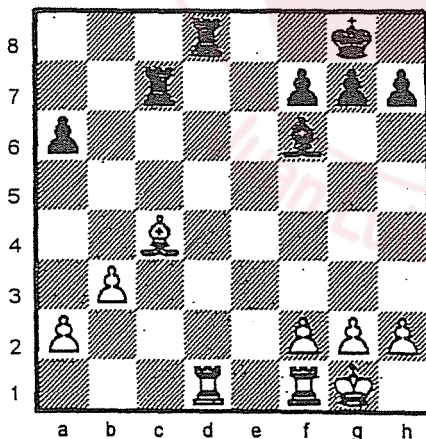
- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| a) Dama por Alfil: | e) Torre por Dama: |
| b) Alfil por Caballo: | f) Torre por peón: |
| c) Torre por Alfil: | g) peón por Alfil: |
| d) Caballo por peón: | h) Caballo por Torre: |

EJERCICIO 13: Debajo de cada tablero anotá la jugada que consigue la **mayor** ventaja material y cuánto gana.



Las blancas juegan: y ganan

Las negras juegan: y ganan



Las blancas juegan: y ganan

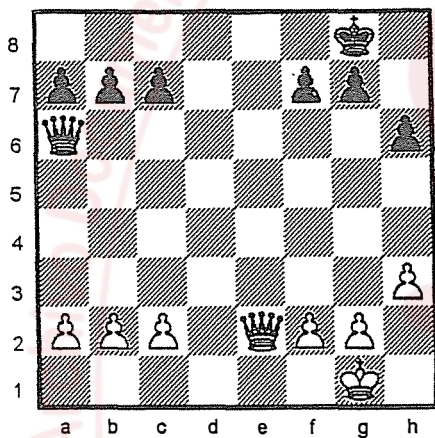
Las negras juegan: y ganan

- En ajedrez se gana dando **JAQUE MATE** y no por tener más o mejores piezas, pero cuanto más ventaja material se tiene, más fácil suele ser dar jaque mate.
- No hay que cambiar las piezas sin motivo: sólo debo cambiar cuando obtengo con el cambio una ventaja material o como veremos a continuación, ventajas en la posición.

8.- EL VALOR DE LAS PIEZAS SEGÚN LA POSICIÓN

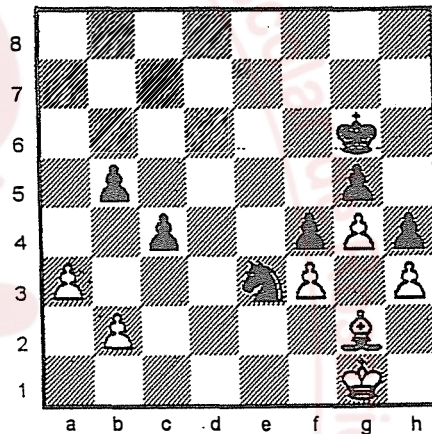
- El valor de las piezas **ES RELATIVO**: siempre debo considerar las posibilidades de movimiento y de dominio de casillas en **CADA POSICIÓN CONCRETA** para decidir si me conviene cambiarlas.

En el **tablero 30**, a las blancas **no** les conviene cambiar su Dama porque está mejor ubicada: por la columna e puede dar jaque al Rey negro y luego comer el peón f, mientras que la Dama negra está alejada en un borde del tablero.



tablero 30

En el **tablero 31**, a las negras **no** les conviene comer el Alfil blanco porque su Caballo está mejor ubicado: puede atacar a los peones b y a, mientras que las posibilidades del Alfil están muy limitadas por los peones blancos y negros.

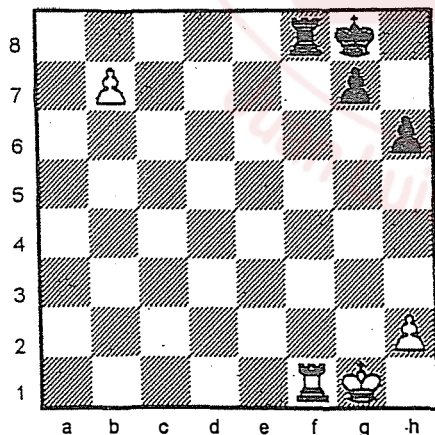


tablero 31

- Para decidirme a cambiar, también debo tener en cuenta si la pieza del rival cumple alguna función importante.

En el **tablero 32** a las blancas les conviene cambiar las Torres porque la Torre negra es la única pieza que puede impedir que el peón b corone.

1.- TxT+, RxT ; 2.- b8=D

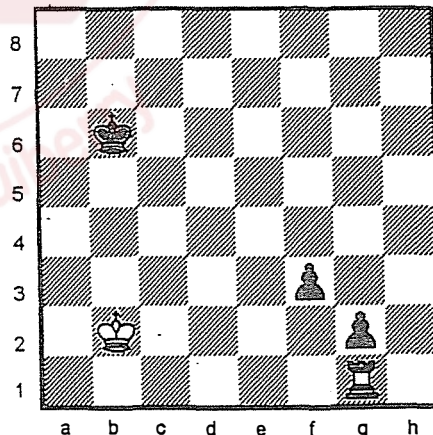


tablero 32

- El valor del peón aumenta cuando puede coronarse: es equivalente al valor de la futura Dama.

En el **tablero 33** los dos peones negros valen más que la Torre blanca, que no podrá impedir que uno de ellos corone transformándose en Dama.

1.- , f2 ; 2.- Txf, f1=D



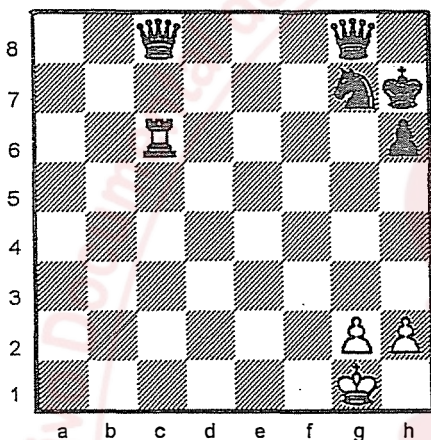
tablero 33

EL SACRIFICIO

- Realizar un **SACRIFICIO** consiste en **ENTREGAR MATERIAL** voluntariamente, para conseguir después una ventaja material mayor, para coronar un peón o para dar jaque mate.
- En un sacrificio el valor de las piezas no tiene importancia comparado con la posición.
- Un sacrificio se inicia comiendo una pieza de **MENOR VALOR** que esté defendida o simplemente colocando una pieza en una casilla controlada por el rival.

En el tablero 34 las blancas pueden sacrificar su Torre por un peón para ganar la Dama negra:

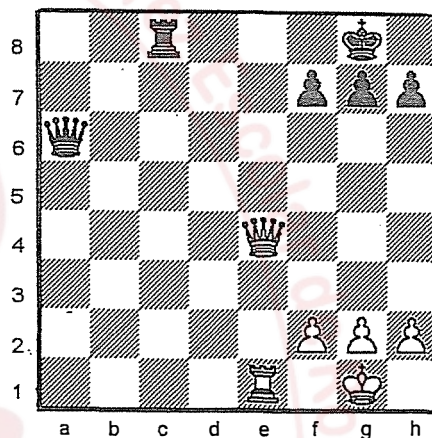
1.- T_xh +, R_xT ; 2.- D_xD



tablero 34

En el tablero 35 las blancas pueden sacrificar su Dama para dar Jaque Mate:

1.- D_e8 +, T_xD ; 2.- T_xT ++



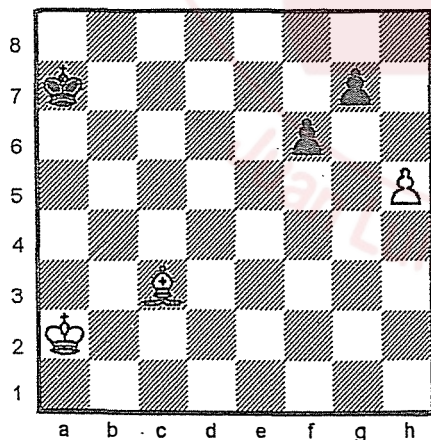
tablero 35

- A veces **NO** es obligatorio comer la pieza sacrificada pero igualmente el atacante consigue su objetivo.

En el tablero 36 las blancas pueden sacrificar su Alfil para permitir que su peón h corone.

Luego de A_xf, si las negras comen el Alfil, queda libre el paso para el peón h.

Pero si no comen el Alfil, igual el peón g será capturado y luego coronará el peón h.



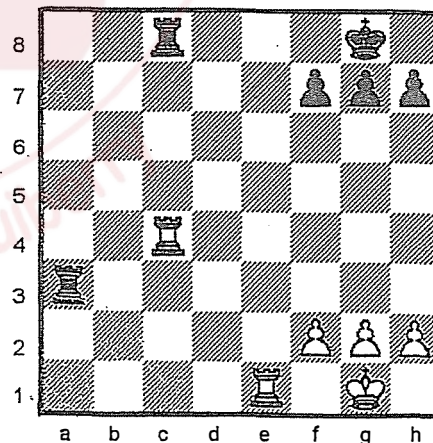
tablero 36

- Otras veces es posible **RECHAZAR** el sacrificio: no aceptar la entrega de material evitando males mayores.

En el tablero 37, las blancas jugaron T_c4. Si las negras aceptan el sacrificio reciben mate con la otra Torre en e8.

1.- , T_xT ; 2.- T_e8 ++

Pero pueden evitar el mate moviendo su Torre a cualquier casilla no amenazada de la fila 8.



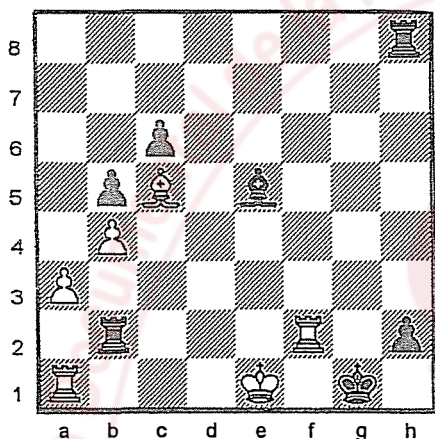
tablero 37

- Si tu rival entrega una pieza, revisá con cuidado antes de comer: ¿será un error o un sacrificio?.

PROBLEMAS INTEGRADORES

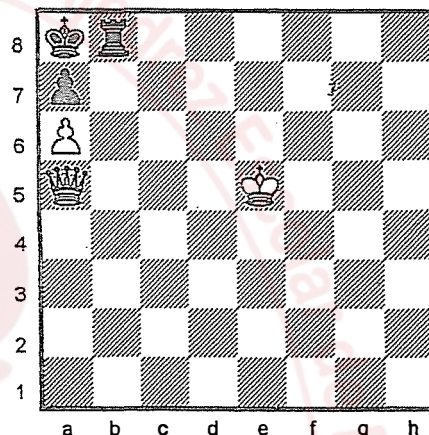
1.- MATE EN UNA JUGADA

Usando un recurso poco frecuente a esta altura del partido, las blancas pueden dar Jaque Mate en su próxima jugada. ¿Qué deben jugar las blancas?



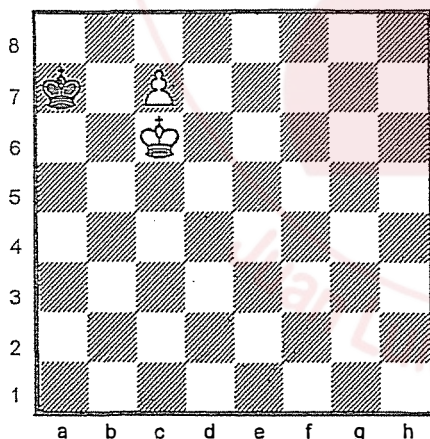
2.- UN RECURSO SALVADOR

Las blancas amenazan **Dd5+** y luego la Dama dará Mate en **b7**. Sin embargo las negras tienen un recurso para no perder. ¿Qué deben jugar ahora las negras?



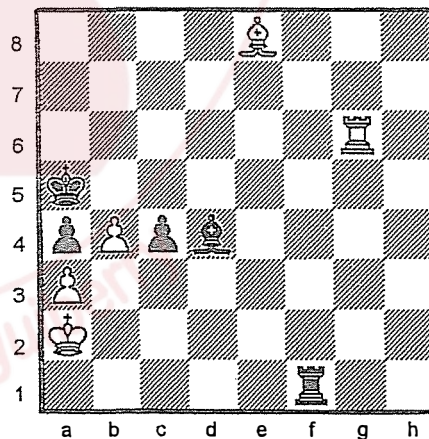
3.- MATE EN DOS JUGADAS

¿Qué deben mover las blancas para dar mate en 2 jugadas? Aplicá lo que sabés sobre la coronación de los peones y ¡cuidado con ahogar al Rey negro!



4.- ¿ QUÉ PASÓ ?

El blanco movió su peón a **b4** y dijo: ¡ Jaque Mate ! Pero su rival encontró una respuesta que, además, le permitió ganar el partido. ¿Qué jugó el negro y por qué?



INDICACIONES SOBRE EL REGLAMENTO DE JUEGO

1.- ACOMODO DE PIEZAS:

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 le avisó al rival 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 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 soltado.

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 mover o de comer señaladas anteriormente no tienen validez si no hay ninguna forma reglamentaria de realizarlas.

Toda jugada 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 una jugada lícita y no puede mover otra pieza;

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

Si la jugada ilegal se descubre luego 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 MOLESTAR AL RIVAL:

Está prohibido molestar o distraer al rival de cualquier forma. No se deben hacer comentarios ni gestos respecto a las jugadas propias ni a las jugadas del contrario. Los jugadores no deben recurrir a consejos u opiniones de terceros ni consultar apuntes.

9.- NADIE PUEDE INTERVENIR EN LA PARTIDA:

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