

AJEDREZ EN LA ESCUELA



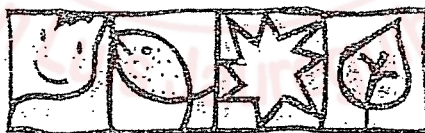
"Un recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento creador"

5 TÉCNICAS DE FINALES SIMPLES

Contenidos de acuerdo al programa del
Plan de Ajedrez Escolar de la Provincia de Santa Fe

JUAN LUIS JAUREGUIBERRY

SECRETARÍA DE CULTURA Y EDUCACIÓN



MUNICIPALIDAD DE ROSARIO

TÉCNICAS DE FINALES SIMPLES

1º PARTE: LOS MATES SIMPLES

1.- El mate de dos torres contra rey	pág. 3
La posición de mate	pág. 3
La posición de mate en una jugada	pág. 3
Cómo obligar al Rey contrario a ir al borde del tablero	pág. 4
2.- El mate de dama y rey contra rey	pág. 6
Las posiciones de mate	pág. 6
Las posiciones de mate en una jugada	pág. 6
Cómo obligar al Rey contrario a ir al borde del tablero	pág. 8
3.- El mate de torre y rey contra rey	pág. 10
La posición de mate	pág. 10
La posición crítica	pág. 10
Cómo obligar al Rey contrario a ir al borde del tablero	pág. 11

2º PARTE: LOS FINALES DE PEÓN Y REY CONTRA REY

1.- La coronación del peón alejado de su rey	pág. 12
La Ley del Cuadrado	pág. 13
2.- Las casillas críticas	pág. 14
3.- La oposición	pág. 14
4.- La coronación del peón defendido por su rey	pág. 15
Si el peón pasó la mitad del tablero	pág. 15
La excepción: el peón Torre	pág. 16
Si el peón no pasó la mitad del tablero	pág. 17
5.- Cuándo y cómo se evita la coronación	pág. 18
<i>Problemas integradores</i>	pág. 19
<i>Características y recomendaciones para jugar los finales</i>	Contratapa

DATOS DEL ALUMNO

Nombre y apellido:

Escuela: Grado: Turno:

- Llamamos **TÉCNICA** a un conjunto de jugadas que se aplican siempre en forma ordenada y con el mismo objetivo, si bien tienen variantes según la posición concreta.

1º PARTE: LOS MATES SIMPLES

Muchas veces los jugadores principiantes consiguen una ventaja material decisiva pero no logran ganar la partida: su rival, con el Rey solo, obtiene tablas porque lo ahogan o pasan 50 jugadas sin que le den mate. Hay finales muy comunes que se pueden ganar fácilmente aplicando la técnica adecuada.

Vamos a aprender cómo hay que jugar para dar mate:

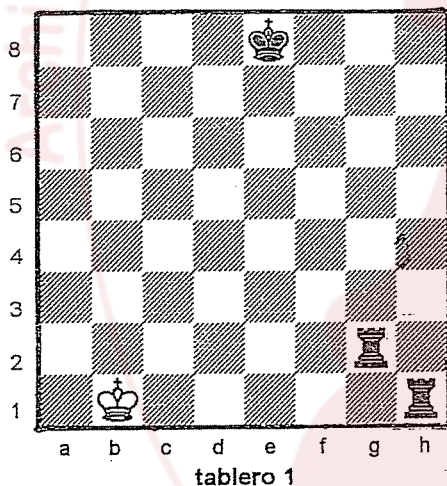
- 1.- con dos Torres
- 2.- con Dama y Rey
- 3.- con Torre y Rey

Para dominar las técnicas de jaque mate es necesario:

- Conocer cada posición de jaque mate, que será siempre en un borde o esquina del tablero.
- Reconocer la posición de "mate en una jugada", es decir, saber cuándo podemos dar mate en la próxima jugada y cómo hacerlo.
- Aprender las jugadas que obligan al Rey contrario a ir hasta un borde o esquina del tablero.

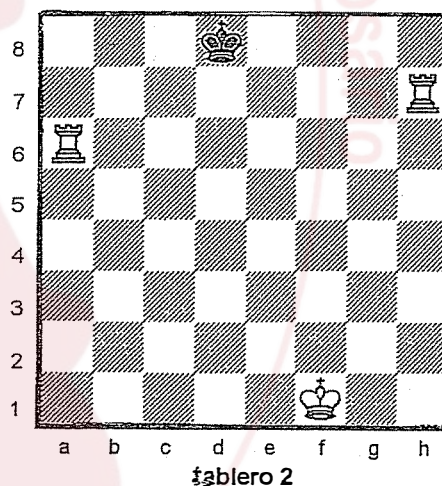
1.- EL MATE DE DOS TORRES CONTRA REY

LA POSICIÓN DE MATE



En el tablero 1 vemos un ejemplo del jaque mate de dos Torres contra Rey.

LA POSICIÓN DE MATE EN UNA JUGADA



En el tablero 2 tenemos una posición de "mate en una jugada": la Th7 impide al Rey negro escapar del borde porque ataca todas las casillas de la fila 7.

Todas las variantes posibles de esta posición final tienen 3 condiciones comunes:

- El Rey está en un borde o esquina del tablero.
- Una Torre le impide salir del borde, atacando la fila o la columna siguiente al borde.
- La otra Torre, que le da jaque mate, lo ataca en la fila o la columna del borde.

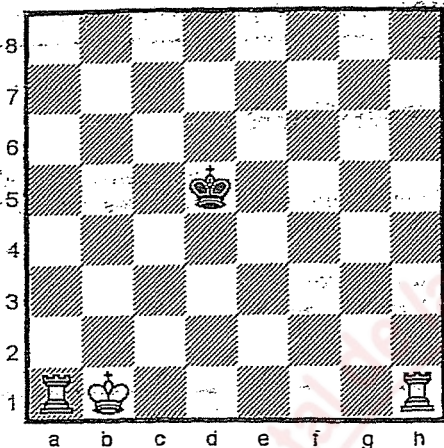
En la próxima jugada las blancas dan jaque mate jugando Ta8++ al atacar todas las casillas de la fila 8.

Los otros tres jaques que pueden dar las blancas no son jaque mate porque el Rey negro puede mover:

- si juegan Td6+ las negras juegan Rc8 o Re8;
- si juegan Th8+ las negras juegan Rc7, Rd7 o Re7;
- si juegan Td7+ las negras juegan Rc8, Re8 o comen la Torre: Rxd7.

- Sólo se puede dar jaque mate si se usan las dos Torres en filas o columnas paralelas.
- Las Torres deben estar defendidas o alejadas del Rey contrario para que no pueda capturarlas.

COMO OBLIGAR AL REY CONTRARIO A IR AL BORDE DEL TABLERO

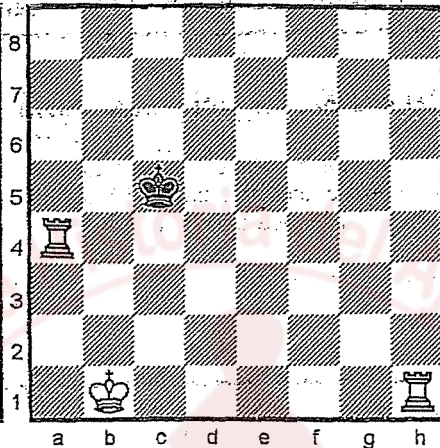


posición inicial - tablero 3

La posición inicial tiene las peores condiciones porque el Rey negro está en el centro del tablero.

No hay que empezar dando jaque porque el Rey contrario puede permanecer en el centro del tablero o escapar en cualquier dirección:

- si juega 1.- Td1+ , Re4, e5, etc.
- si juega 1.- Ta5+ , Rd4, e4, etc.
- si juega 1.- Th5+ , Rd4, e4, etc.



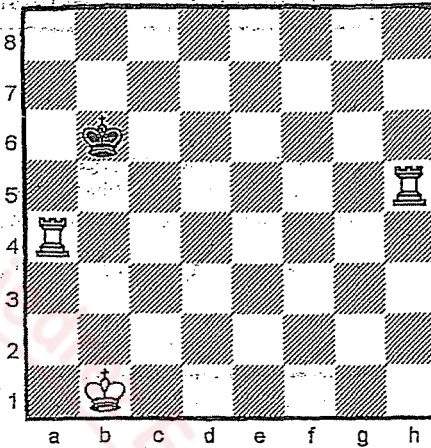
tablero 4

Lo mejor es llevar una Torre a la fila 4 formando una "barrera invisible" que impida pasar al Rey.

1.- Ta4, Rc5 (tablero 4)

Para obligar al Rey a alejarse del centro del tablero no sirven los siguientes jaques:

- si juega 2.- Tc4+ , R come la Torre
- si juega 2.- Ta5+ , R vuelve a fila 4
- si juega 2.- Tc1+ , R vuelve a d5



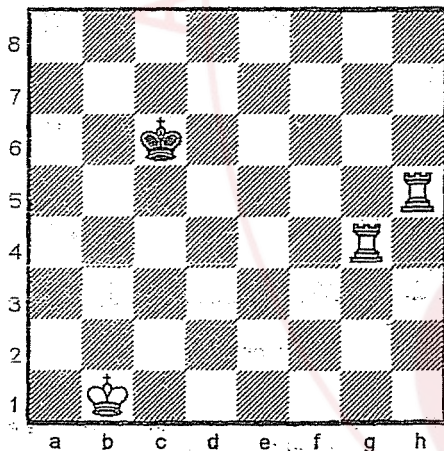
tablero 5

Lo correcto es mantener la Torre que forma la "barrera" en la fila 4.

Hay que usar la otra Torre en forma paralela dando jaque en h5 para obligar al Rey a retroceder a la fila 6:

2.- Th5+, Rb6 (tablero 5)

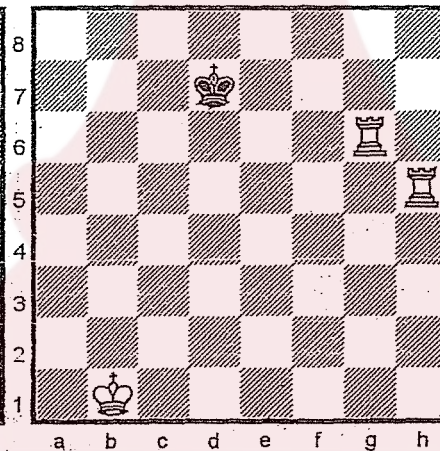
No se puede seguir con Ta6+ porque el Rey se comería la Torre.



tablero 6

Hay que mover la Torre por la fila 4 hasta una casilla alejada del Rey contrario, pero sin encimarla con la otra Torre, para que puedan moverse por las columnas:

3.- Tg4, Rc6 (tablero 6)

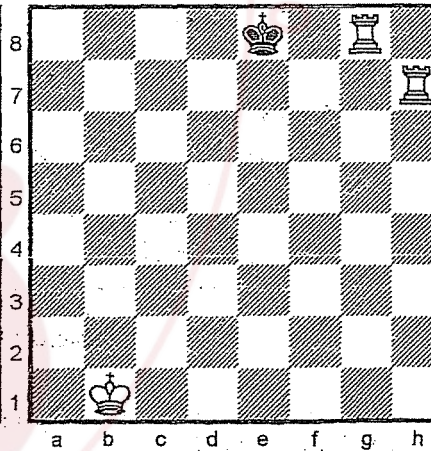


tablero 7

Ahora se pueden dar jaques alternadamente usando las dos Torres en forma paralela.

4.- Tg6+, Rd7 (tablero 7)

De esta manera se obliga al Rey



posición final - tablero 8

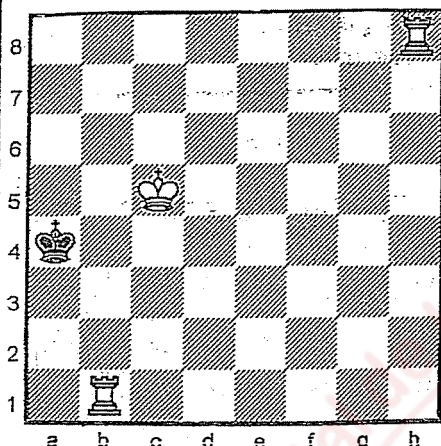
a retroceder hasta la fila 8 donde recibe mate sin que pueda atacar a las Torres:

5.- Th7+, Re8

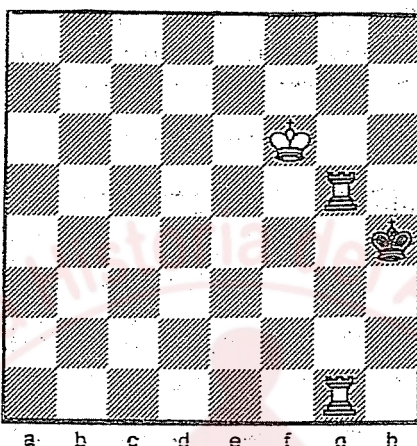
6.- Tg8++ (tablero 8)

- Debo utilizar las dos Torres en forma paralela y alternada.
- No debo dar jaques cruzados ni dos veces seguidas con la misma Torre.

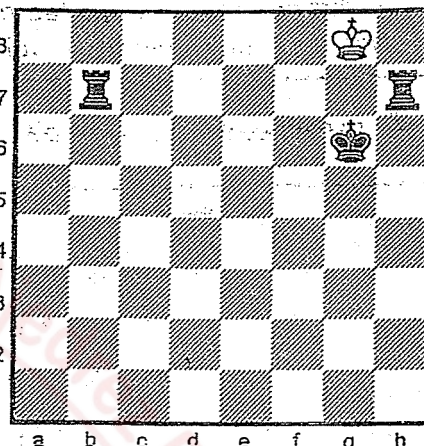
EJERCICIO 1: Debajo de cada tablero anotá la jugada que permite dar mate.



Juegan las blancas: 1.- ++

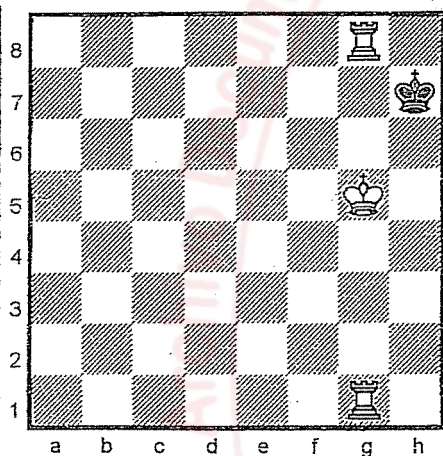


Juegan las blancas: 1.- ++



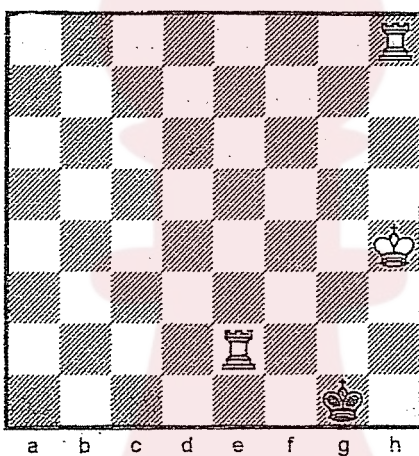
Juegan las negras: 1.- ++

EJERCICIO 2: Debajo de cada tablero anotá los movimientos que permiten dar mate en dos jugadas.



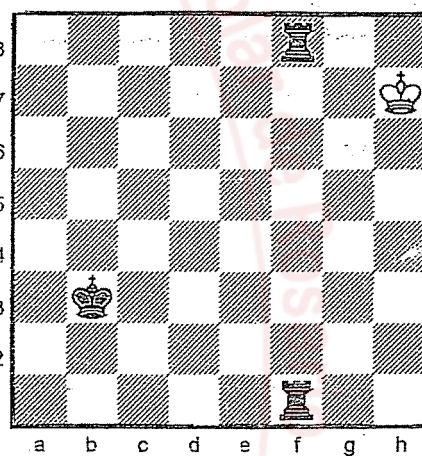
Juegan las blancas:

1.-
2.- ++



Juegan las blancas:

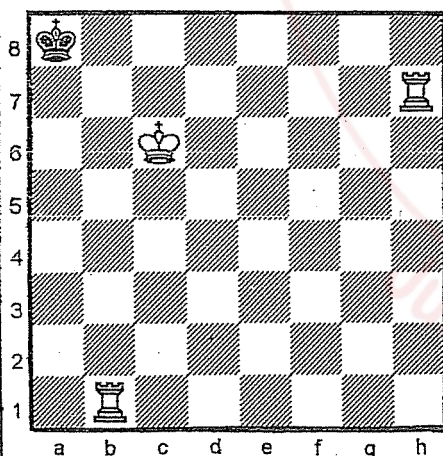
1.-
2.- ++



Juegan las negras:

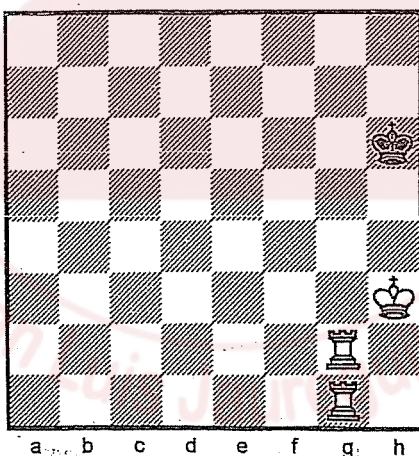
1.-
2.- ++

EJERCICIO 3: Debajo de cada tablero anotá dos maneras distintas de dar mate en dos jugadas.



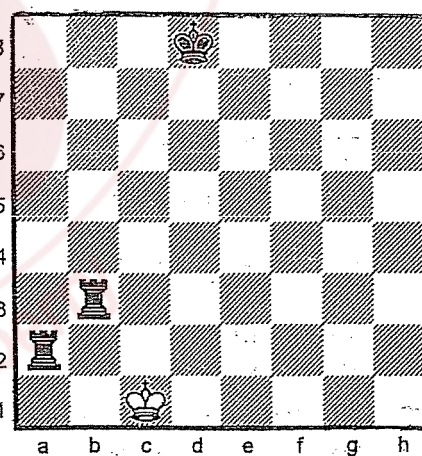
Juegan las blancas:

a) 1.-
2.- ++
b) 1.-
2.- ++



Juegan las blancas:

a) 1.-
2.- ++
b) 1.-
2.- ++



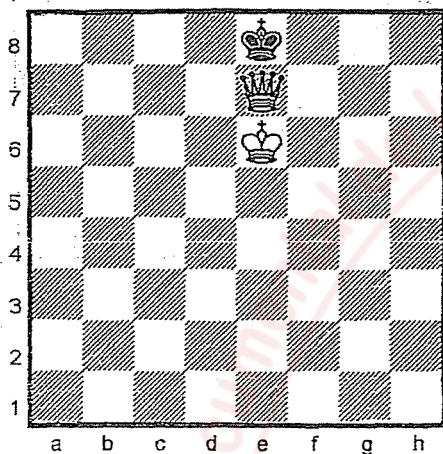
Juegan las negras:

a) 1.-
2.- ++
b) 1.-
2.- ++

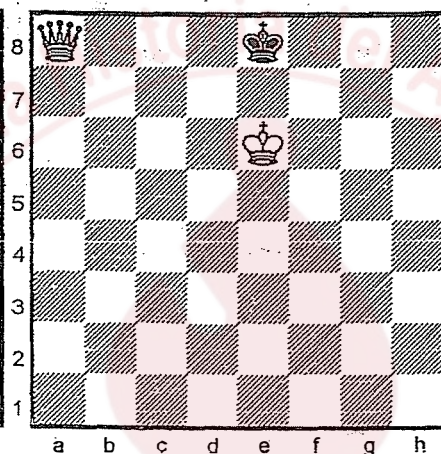
2.- EL MATE DE DAMA Y REY CONTRA REY

- A diferencia de los mates con 2 Torres, ahora el Rey del bando ganador tiene un papel activo e imprescindible, colaborando con su Dama para dar jaque mate.

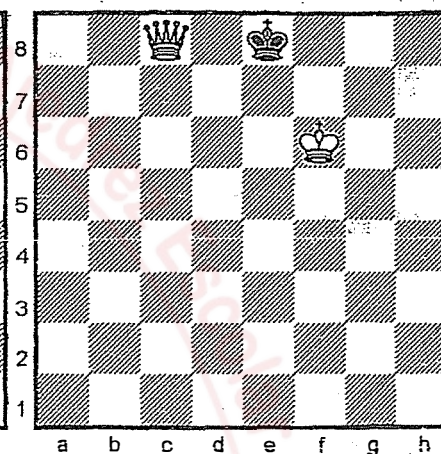
LAS POSICIONES DE MATE: Todas las variantes se pueden reducir a los 3 casos siguientes:



1º caso - tablero 9



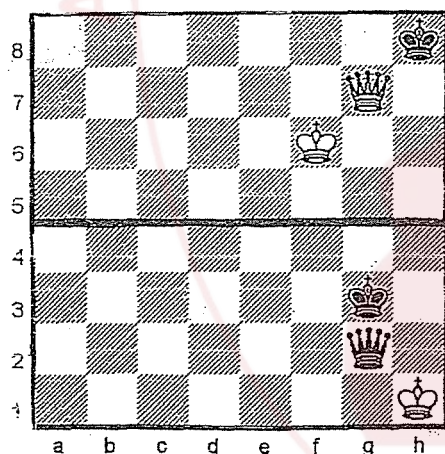
2º caso - tablero 10



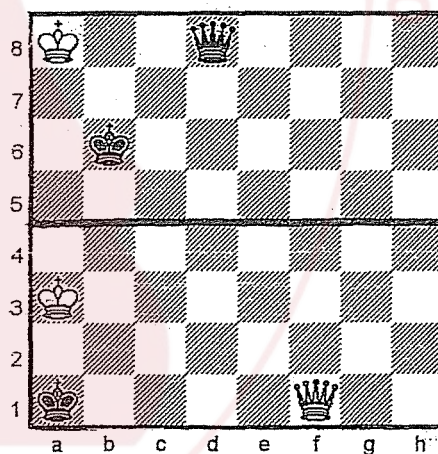
3º caso - tablero 11

- La Dama da jaque y ataca todas las casillas que rodean al Rey.
- El Rey sólo defiende a su Dama para que el Rey contrario no la capture.
- La Dama da mate atacando como Torre.
- El Rey impide salir del borde al Rey contrario porque controla las tres casillas de escape.
- La Dama da mate atacando como Torre pero controla en diagonal una de las casillas de escape.
- El Rey controla las otras dos casillas de escape.

Veamos a continuación posiciones similares de mate cuando el Rey atacado está en una esquina del tablero:



tablero 12



tablero 13

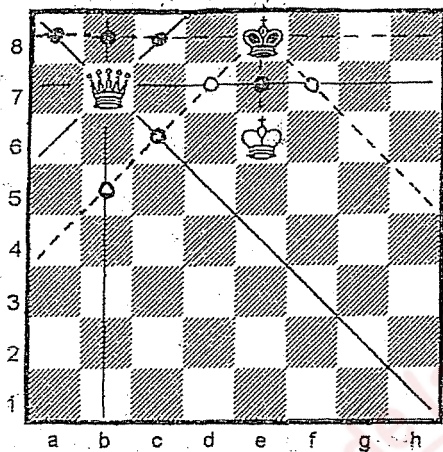
Posiciones equivalentes a las del 1º caso - tablero 9

Posiciones equivalentes a las del 2º caso - tablero 10

LAS POSICIONES DE MATE EN UNA JUGADA: Casi siempre la Dama tiene muchas casillas desde donde dar jaque, pero pocas o una sola desde donde dar jaque mate.

Para encontrar las jugadas de jaque mate puedo usar el **MÉTODO DE INTERSECCIÓN:**

- Trazo líneas imaginarias por las filas, columnas y diagonales que pasan por las casillas del Rey atacado y de la Dama.
- La Dama puede dar jaque desde todas las casillas donde esas líneas se cruzan.
- Entre todos los jaques elijo uno que sea mate, revisando que el Rey no tenga escape.



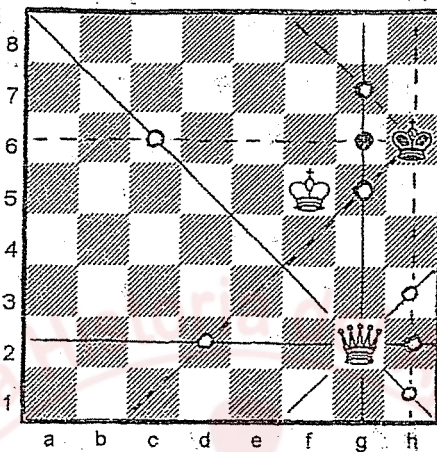
tablero 14

En el tablero 14 hay 8 jaques pero sólo 4 son mate:

- por la fila 8: Da8, Db8 ó Dc8++
- por la columna e: De7++

No son mate los 4 jaques por las diagonales:

- si Db5+, Dc6+ ó Dd7+, el Rey escapa por f8 ó d8.
- si Df7+, el Rey escapa por d8



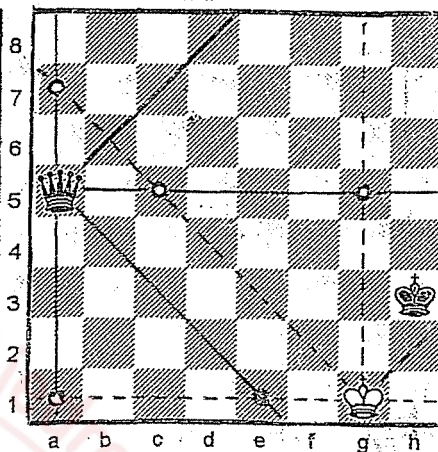
tablero 15

En el tablero 15 hay 8 jaques pero sólo hay un mate: Dg6++

No son mate los 3 jaques por la columna h porque el Rey se escapa por g7.

Los jaques en d2, c6, g5 dejan al Rey las casillas h6, h7 ó g7.

Peor aún es Dg7+ porque el Rey puede comerse a la Dama.



tablero 16

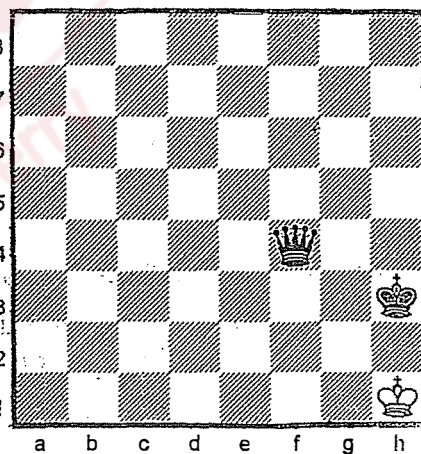
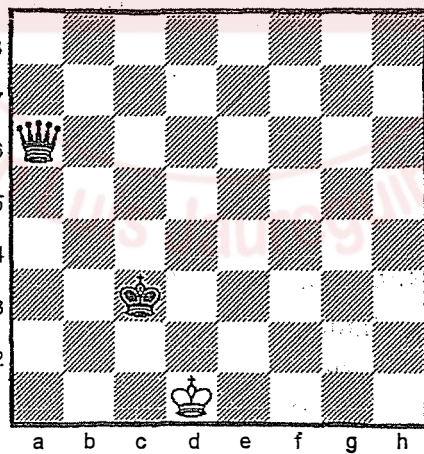
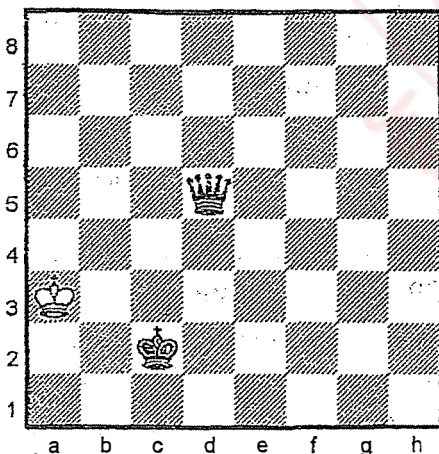
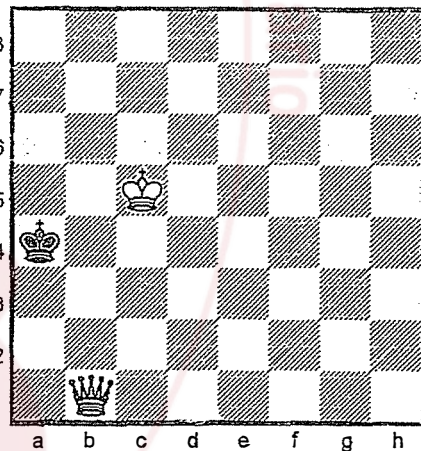
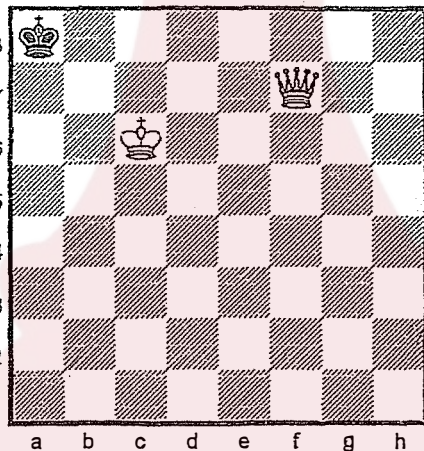
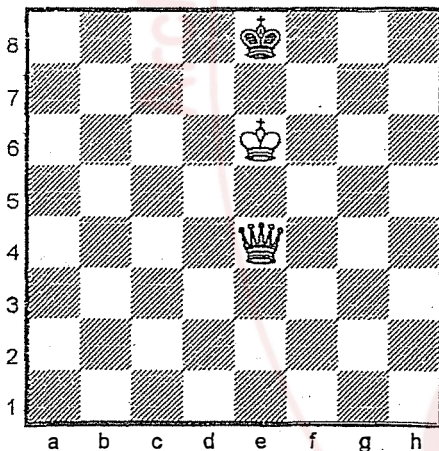
En el tablero 16 hay 5 jaques pero sólo hay un mate: De1++

Los otros 4 jaques no son mate.

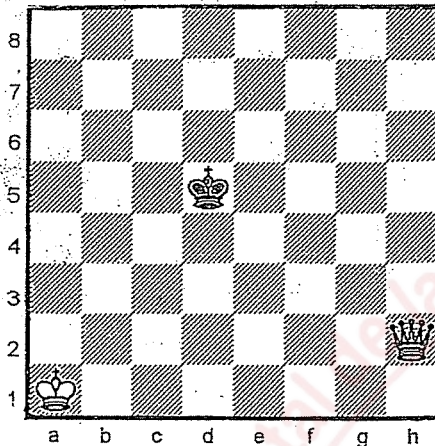
- si Da1+, el Rey escapa por f2.
- si Da7+ ó Dc5+, el Rey va a f1.
- si Dg5+, el Rey mueve a f1 ó f2.

EJERCICIO 4:

En cada tablero marcó con un punto todas las casillas donde la Dama puede dar jaque en su próxima jugada. Debajo de cada tablero anotó todos los jaques que son mate.



COMO OBLIGAR AL REY CONTRARIO A IR AL BORDE DEL TABLERO

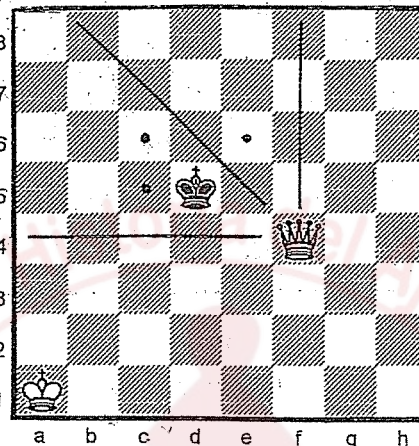


posición inicial - tablero 17

La posición inicial tiene las peores condiciones: el Rey atacado está en el centro y el otro Rey en una esquina.

No sirve dar jaque porque el Rey escapa en cualquier dirección.

Lo mejor es colocar la Dama "a salto de Caballo" del Rey contrario:

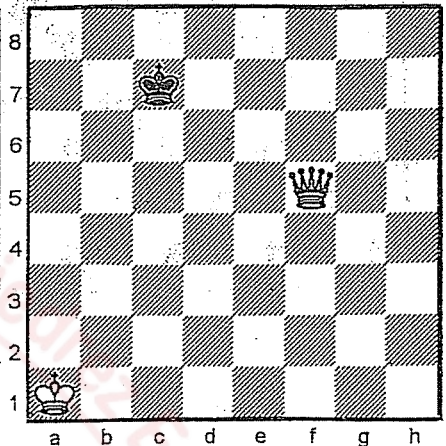


tablero 18

1.- Df4, (tablero 18)

El Rey negro sólo tiene 3 casillas para mover, todas dentro de la misma zona el tablero y está obligado a retroceder una fila y/o una columna. Supongamos que mueve:

1.- Re6

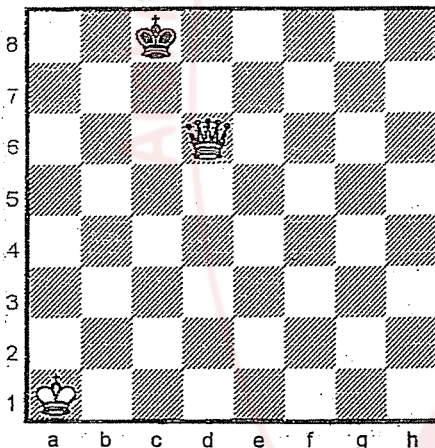


tablero 19

Sigo colocando la Dama "a salto de Caballo" del Rey para que no pueda volver a la fila y/o a la columna que abandonó en la jugada anterior:

2.- Dg5, Rd6

3.- Df5, Rc7 (tablero 19)



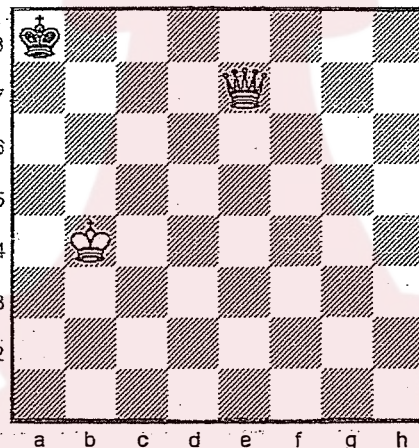
tablero 20

De este modo se va reduciendo la zona de movimiento del Rey hasta obligarlo a ir un borde.

4.- De6, Rb7

5.- Dd6, Rc8 (tablero 20)

Ahora hay que encerrar al Rey contra el borde con la Dama.



tablero 21

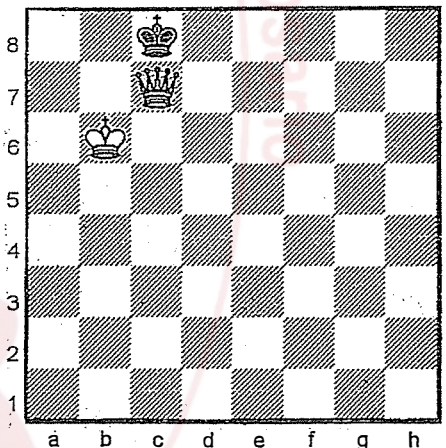
6.- De7, Rb8

Con el Rey inmovilizado en el borde hay que acercar el otro Rey.

7.- Rb2, Rc8

8.- Rb3, Rb8

9.- Rb4, Ra8 (tablero 21)



posición final - tablero 22

Cuando el Rey contrario mueve a la esquina, hay que tener cuidado para no ahogarlo: jugando ahora Dc7 la partida sería tablas.

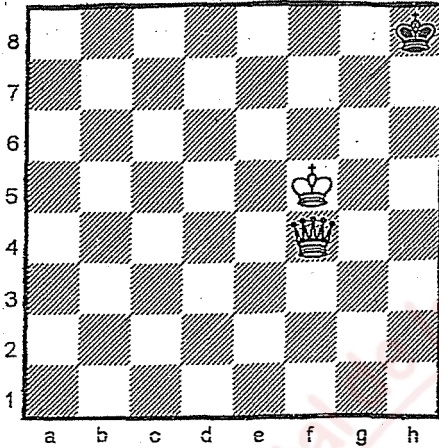
10.- Rb5, Rb8

11.- Rb6, Rc8

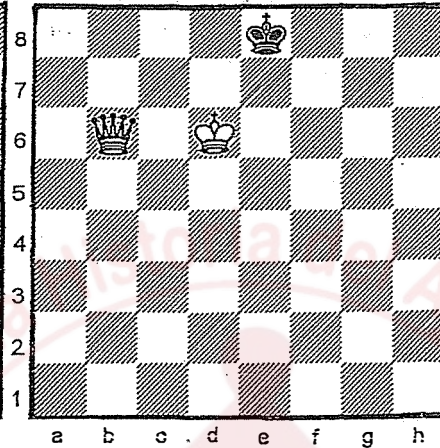
12.- Dc7++ (tablero 22)

- Hay que colocar la Dama "a salto de Caballo" del Rey contrario, sin darle jaque:
- Sigo con la Dama "a salto de Caballo" ocupando cada fila y/o columna que abandona el Rey hasta llevarlo a un borde del tablero.
- Allí hay que tener cuidado de dejarle al Rey dos o más casillas libres para no ahogarlo.
- Cuando se encerró al Rey contra un borde, hay que acercar el otro Rey para darle mate.

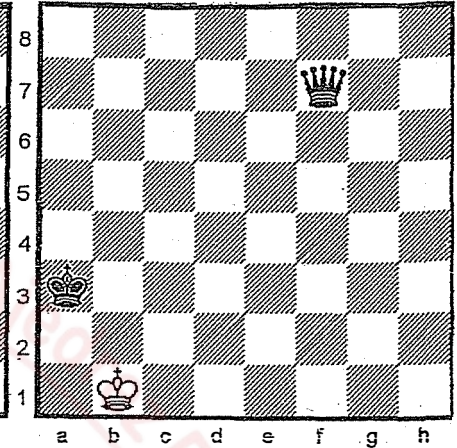
EJERCICIO 5: Debajo de cada tablero anotá los movimientos que permiten dar mate en dos jugadas.



1.-
2.- ++

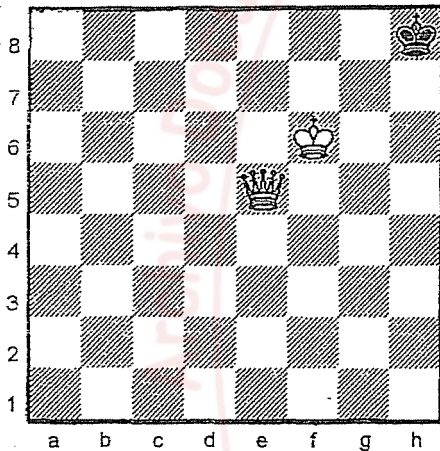


1.-
2.- ++

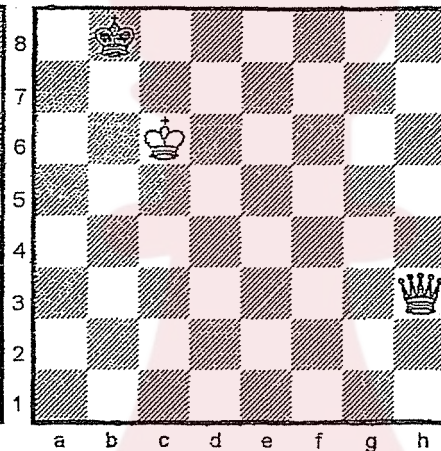


1.-
2.- ++

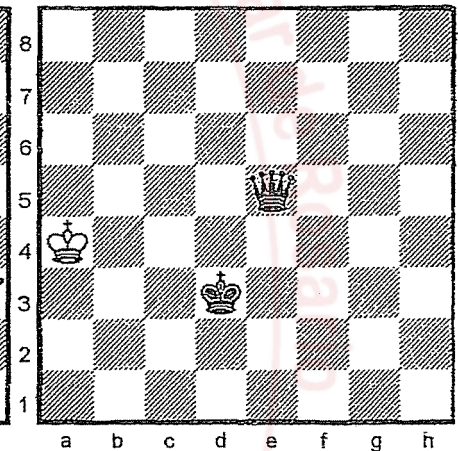
EJERCICIO 6: Debajo de cada tablero anotá dos maneras distintas de dar mate en dos jugadas.



a) 1.-
2.- ++
b) 1.-
2.- ++

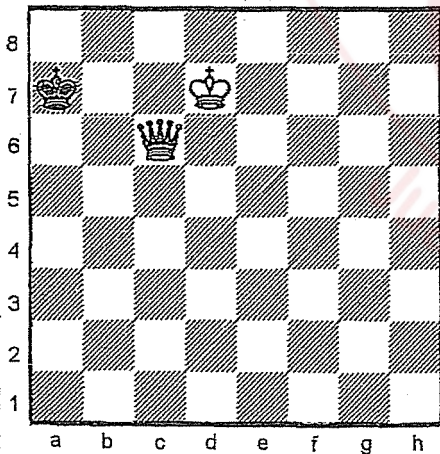


a) 1.-
2.- ++
b) 1.-
2.- ++

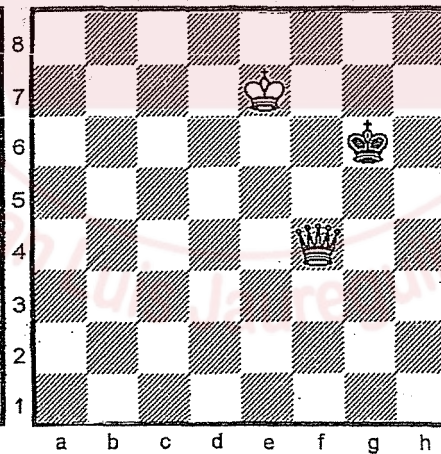


a) 1.-
2.- ++
b) 1.-
2.- ++

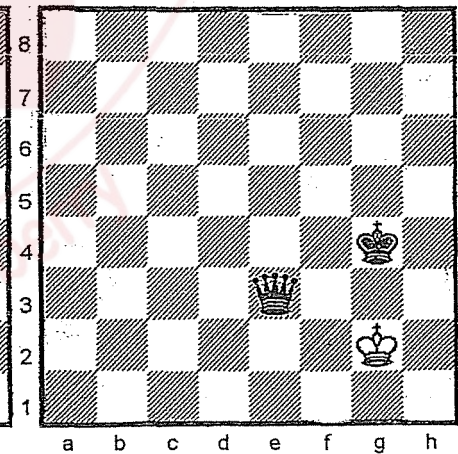
EJERCICIO 7: Debajo de cada tablero anotá los movimientos que permiten dar mate en tres jugadas.



1.-
2.-
3.- ++



1.-
2.-
3.- ++



1.-
2.-
3.- ++

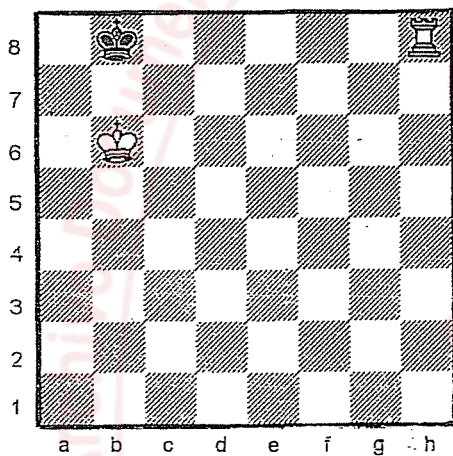
3.- EL MATE DE TORRE Y REY CONTRA REY

- El Rey cumple la función que tenía una de las Torres en el mate de 2 Torres contra Rey.

LA POSICIÓN DE MATE

En el **tablero 23** hay un ejemplo del mate de Torre y Rey contra Rey. Todas las variantes que podemos encontrar siempre tienen las siguientes características:

- El Rey atacado está en un borde del tablero.
- La Torre da jaque mate atacando la fila o la columna del borde.
- El Rey atacante controla las tres casillas de escape en la fila o columna siguiente al borde.



tablero 23

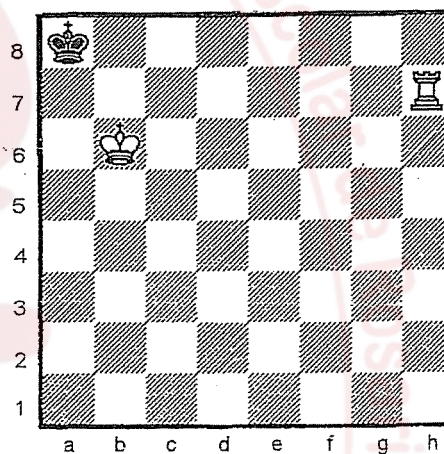
Pero el verdadero problema del mate de Torre y Rey es llegar a una posición donde el Rey contrario esté obligado a colocarse enfrente del Rey atacante.

Vamos a estudiar esa posición que llamaremos **POSICIÓN CRÍTICA**.

LA POSICIÓN CRÍTICA

Es la posición anterior a la de "mate en una jugada", cuando le toca mover al contrario. Siempre tiene las siguientes características:

- La Torre mantiene al Rey contra el borde.
- El Rey atacante está "a salto de caballo" del Rey atacado y del mismo lado que su Torre.
- El Rey atacado está obligado a enfrentarse al Rey atacante porque llegó a la esquina del tablero.

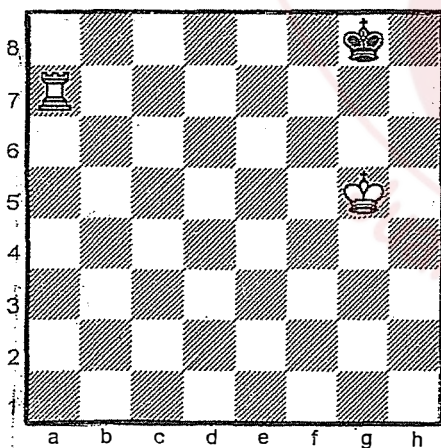


tablero 24

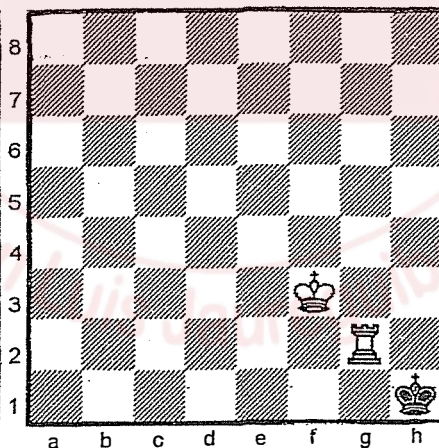
En el **tablero 24** le corresponde mover a las negras y están obligadas a enfrentarse al Rey blanco. De esta manera la Torre blanca podrá dar jaque mate en la fila 8.

- 1.- Rb8
- 2.- Th8++

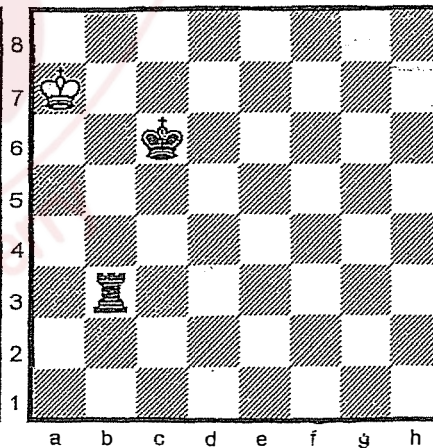
EJERCICIO 8: Debajo de cada tablero anotá los movimientos que permiten dar mate en tres jugadas.



- 1.-
- 2.-
- 3.- ++

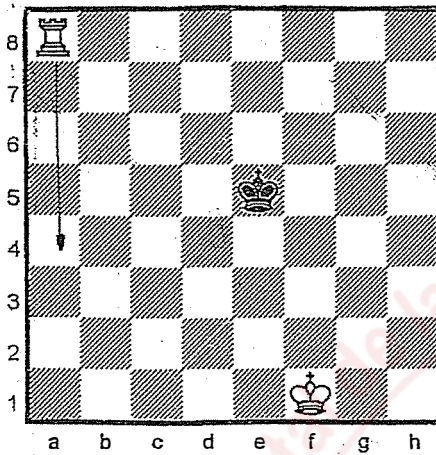


- 1.-
- 2.-
- 3.- ++



- 1.-
- 2.-
- 3.- ++

COMO OBLIGAR AL REY CONTRARIO A IR AL BORDE DEL TABLERO



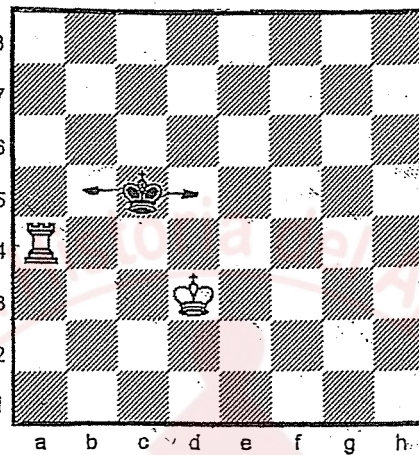
posición inicial - tablero 25

Primero se hace "barrera" con la Torre y luego se coloca el Rey "a salto de Caballo" del Rey atacado.

- 1.- Ta4, Rd5
- 2.- Re2, Rc5
- 3.- Rd3, (tablero 26)

Ahora el Rey negro tiene dos opciones:

- a) puede enfrentarse al otro Rey.



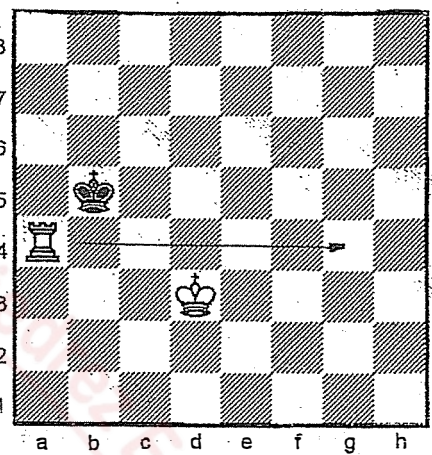
tablero 26

- 3.- Rd5

Frente a esta jugada hay que dar jaque con la Torre para obligarlo a retroceder a la fila 6 y colocar el Rey atacante "a salto de caballo".

- 4.- Ta5+, Rc6
- 5.- Rd4,

Repetiendo estas jugadas 3 veces se daría mate en la fila 8.



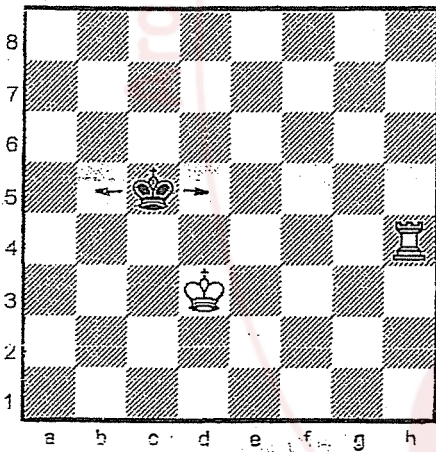
tablero 27

- b) puede atacar la Torre:

- 3.- Rb5 (tablero 27)

Primero hay que alejar la Torre atacada pero sin sacarla de la fila 4 y luego hay que hacer una "jugada de espera" con la Torre para que le toque mover al Rey negro:

- 4.- Tg4, Rc5
- 5.- Th4, (tablero 28)

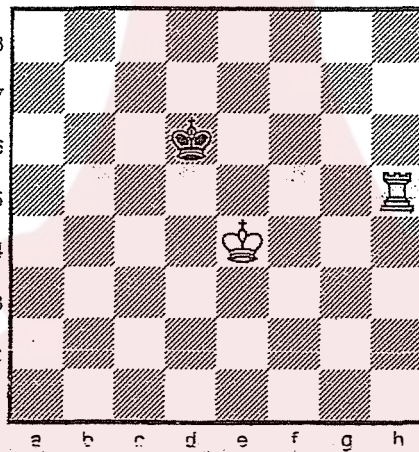


tablero 28

Si ahora el Rey negro enfrenta al otro Rey, el jaque de Torre lo obliga a retroceder a la fila 6.

- 5.- Re5
- 6.- Th5+, Rd6

Luego hay que volver a colocar el Rey atacante a "salto de caballo".

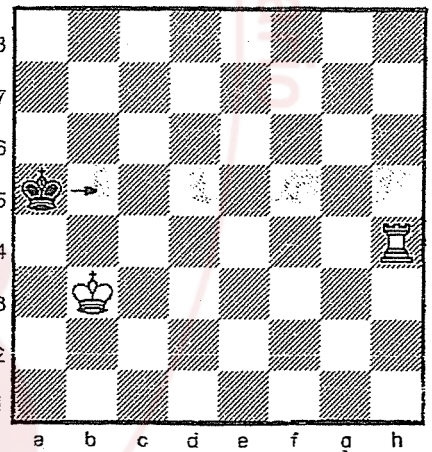


tablero 29

- 7.- Re4, (tablero 29)

Pero si en la posición del tablero 28 el Rey mueve hacia el borde hay que seguirlo "a salto de caballo".

- 5.- Rb5
- 6.- Rc3, Ra5
- 7.- Rb3, (tablero 30)



tablero 30

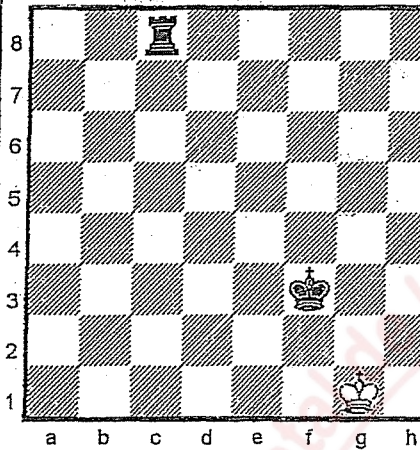
Estamos en la "posición crítica" y el Rey tiene que enfrentarse al otro.

- 7.- Rb5
- 8.- Th5+, Rc6
- 9.- Rb4, (tablero 30)

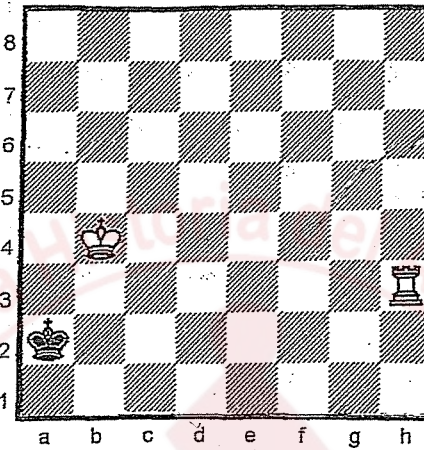
Repetiendo estas jugadas se dará mate en la fila 8.

- Hay que hacer una barrera con la Torre para limitar el movimiento del Rey contrario.
- Luego hay que perseguir con el Rey "a salto de Caballo" al Rey contrario y con la Torre hacer las "jugadas de espera" hasta lograr que se enfrente al Rey atacante.
- Cuando se coloca en una posición similar a la de mate, hay que dar jaque con la Torre.
- Hay que repetir esta operación hasta llevar al Rey contrario al borde del tablero.

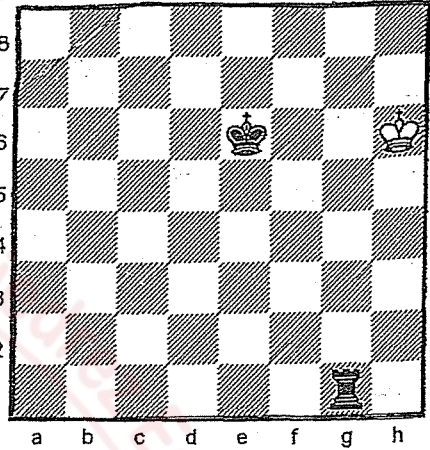
EJERCICIO 9: Debajo de cada tablero anotá los movimientos que permiten dar mate en tres o cuatro jugadas.



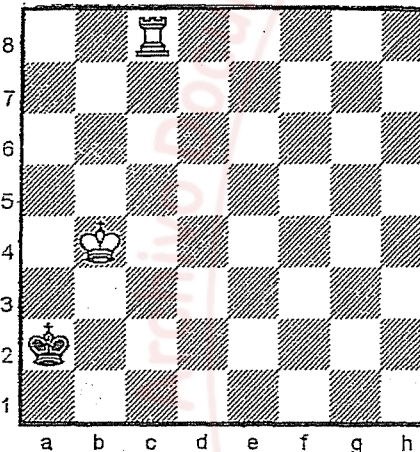
1.-; 2.-; 3.- ++



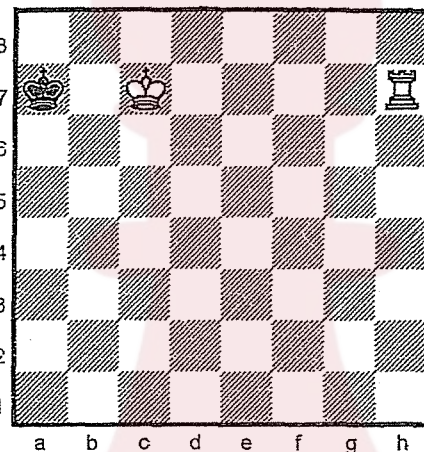
1.-; 2.-; 3.-; 4.- ++



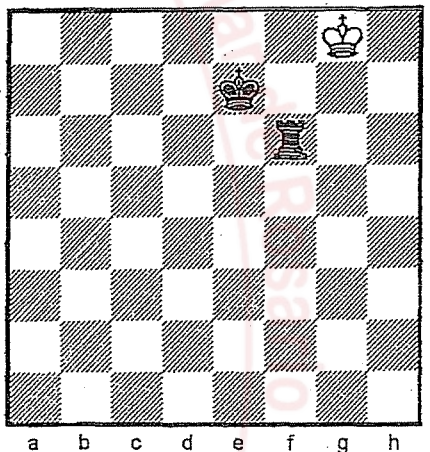
1.-; 2.-; 3.-; 4.- ++



1.-; 2.-; 3.- ++



1.-; 2.-; 3.-; 4.- ++



1.-; 2.-; 3.-; 4.- ++

2° PARTE: FINALES DE REY Y PEÓN CONTRA REY

Hemos visto como dar mate con Dama y/o Torre. Pero muchas veces nos encontraremos con **finales de Reyes** en los que uno de los jugadores tiene la mínima ventaja material: **apenas un peón** . Pero si puede coronarlo, la Dama le permitirá fácilmente dar mate.

Por eso es necesario dominar las Técnicas que permiten saber:

- 1.- En qué casos se puede coronar un peón si está alejado de su propio Rey.
- 2.- Cuándo y cómo se puede coronar un peón si su Rey está próximo y puede protegerlo.
- 3.- Cuándo y cómo se puede evitar la coronación del peón.

Estos conocimientos permiten también planificar donde y cuando realizar los cambios de las últimas piezas y peones para llegar a un final ganador si tenemos una mínima ventaja o para lograr tablas si estamos en inferioridad.

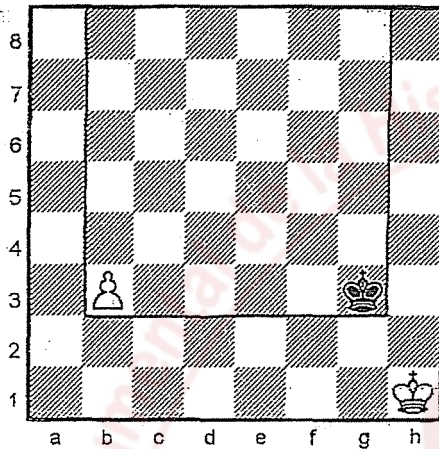
1.- LA CORONACIÓN DEL PEÓN ALEJADO DE SU REY

Cuando el peón está alejado de su propio Rey, que no puede defenderlo del Rey contrario, la única posibilidad de coronar es llegar a la casilla de coronación antes de ser capturado.

Para ayudar a los jugadores en sus cálculos, se aprovecha una propiedad que tienen los cuadrados en el tablero de ajedrez: **sus diagonales tienen la misma cantidad de casillas que sus lados** . Si además se tiene en cuenta la capacidad que tiene el Rey para mover en diagonal, se puede formular la **Ley del Cuadrado** .

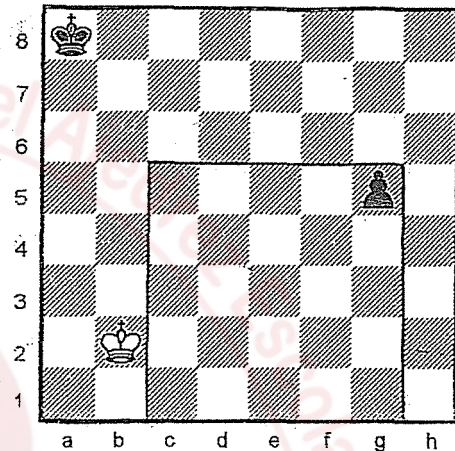
LA LEY DEL CUADRADO: Cuando le toca mover al jugador que tiene el peón libre, hay que trazar un cuadrado imaginario usando como vértices el peón y la casilla de coronación:

- si el Rey contrario está **ADENTRO** del cuadrado llega a comerse el peón.
- si el Rey contrario está **AFUERA** del cuadrado el peón corona sin que el Rey pueda evitarlo



tablero 31 - juegan las blancas y tablas

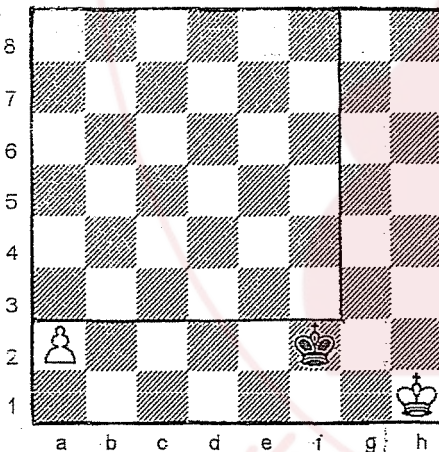
El Rey negro está adentro del cuadrado. el peón blanco no puede coronar porque en 4 jugadas llega a b7 y en esas 4 jugadas el Rey negro llega a c7 y lo captura



tablero 32 - juegan las negras y ganan

El Rey blanco está afuera del cuadrado: el peón negro puede coronar porque en 3 jugadas llega a g2 y en esas 3 jugadas el Rey blanco sólo llega a e2.

- Si el peón puede mover de a 2 casillas, hay que trazar el cuadrado usando como vértice la casilla situada **DELANTE** del peón.



tablero 33 - juegan las negras y tablas

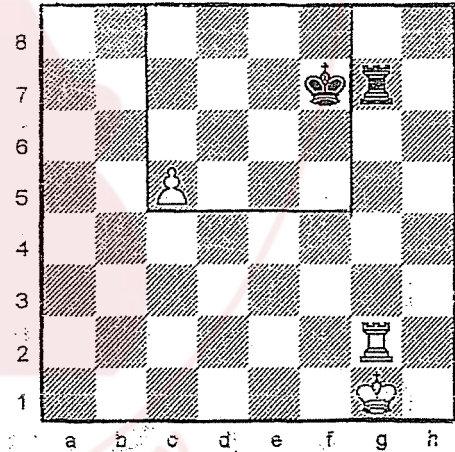
Si las negras mueven su Rey a e3 entran al cuadrado y logran tablas

- | | | |
|-----|-------|-------|
| 1.- | | Re3 ! |
| 2.- | a4, | Rd4 |
| 3.- | a5, | Rc5 |

Pero si mueven su Rey a e2 el peón escapa y corona:

- | | | |
|-----|-------|-------|
| 1.- | | Re2 ? |
| 2.- | a4 !, | Rd3 |
| 3.- | a5, | Rc4 |

- **ANTES** de cambiar las últimas piezas hay que tener en cuenta si hay un peón libre que puede coronar.



tablero 34 - juegan las blancas y ganan

Las blancas ganan si cambian las Torres porque obligan al Rey negro a salir del cuadrado:

- | | | |
|-----|---------|-----|
| 1.- | TxT+ !, | RxT |
| 2.- | c6 ! | |

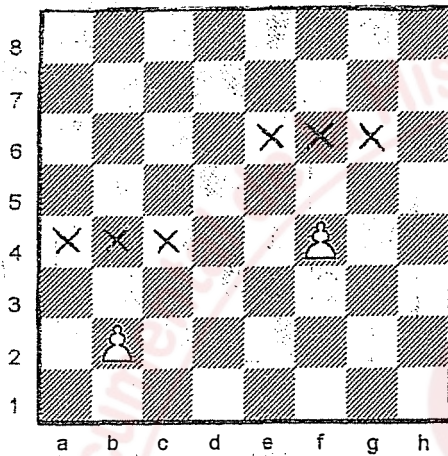
Pero si avanzan el peón o mueven el Rey, las negras consiguen tablas realizando ellas el cambio de las Torres:

- | | | |
|-----|-------------|--------|
| 1.- | c6 o Rf2 ?, | TxT+ ! |
| 2.- | RxT, | Re6 ! |

y ahora el Rey negro captura al peón antes de que corone.

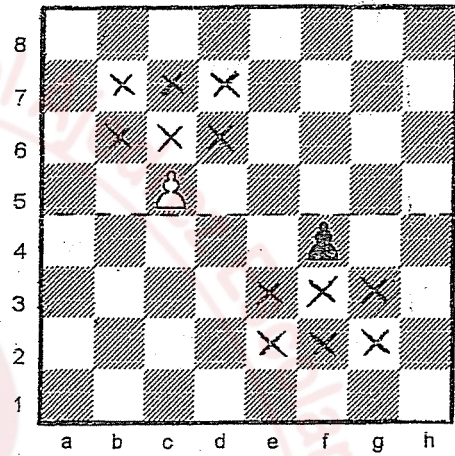
3.- LAS CASILLAS CRÍTICAS

- Cuando el peón está en la primera mitad del tablero, las casillas críticas son las TRES casillas que se encuentran en la SEGUNDA FILA por delante del peón.



tablero 35 - casillas críticas

- Cuando el peón ha pasado la mitad del tablero, las casillas críticas son las SEIS casillas de las DOS FILAS situadas por delante del peón.

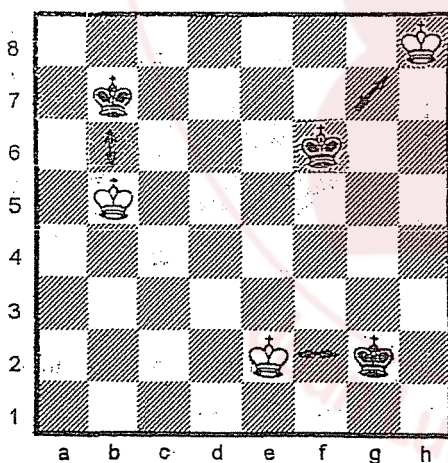


tablero 36 - casillas críticas

4.- LA OPOSICIÓN

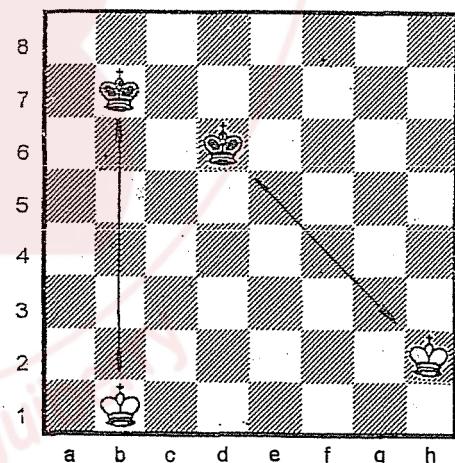
- Decimos que los Reyes "están en oposición" si se encuentran en la misma columna, fila o diagonal, separados por una cantidad IMPAR de casillas.

- La oposición puede ser VERTICAL, HORIZONTAL o DIAGONAL, según que los Reyes estén en la misma columna, fila o diagonal.



tablero 37 - oposición próxima

- Si los Reyes están separados por UNA casilla, es una oposición PRÓXIMA.
- Si están separados por TRES O CINCO casillas, es una oposición DISTANTE.



tablero 38 - oposición distante

- Un Rey "consigue la oposición" cuando se coloca frente al Rey contrario, cediéndole el turno de juego y obligando al rival a mover en un momento en que jugar puede perjudicarlo.

En los ejemplos de los tableros 37 y 38:

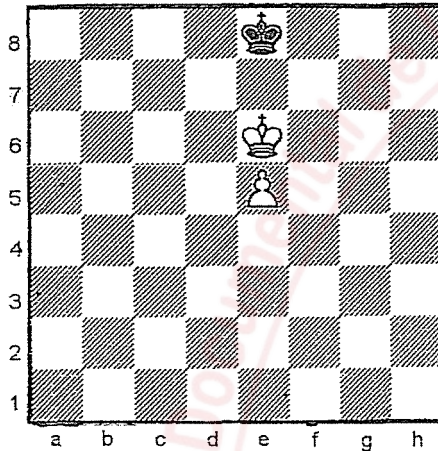
- TIENE la oposición el bando al que NO le toca mover
- PIERDE la oposición el bando al que le toca mover.

4.- LA CORONACIÓN DEL PEÓN DEFENDIDO POR SU REY

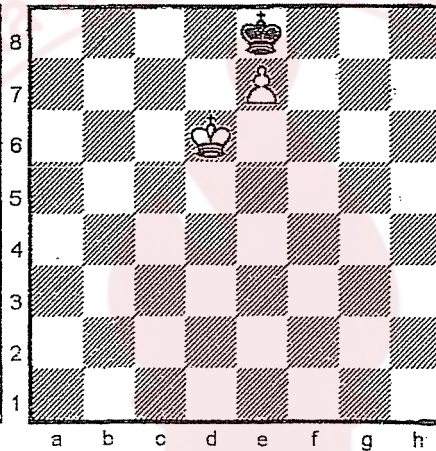
SI EL PEÓN PASÓ LA MITAD DEL TABLERO

- Se gana siempre si se coloca el Rey una fila por delante del peón, en una de las casillas críticas, sin importar dónde está el Rey contrario, ni a quién le toque mover primero.

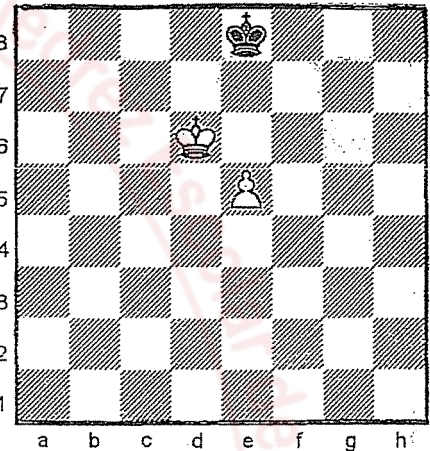
En los ejemplos siguientes vemos que el Rey negro no puede impedir que el Rey blanco llegue a d7 ó a f7 desde donde controla la casilla de coronación: e8.



1º caso - tablero 39



tablero 40



2º caso - tablero 41

Si en la posición del tablero 39 les toca jugar a las negras pierden la oposición:

si 1.- Rd8 ; 2.- Rf7

y si 1.- Rf8 ; 2.- Rd7

Ahora el Rey blanco protege las 3 casillas de avance de su peón.

Si en la posición del tablero 39 les toca jugar a las blancas las negras tampoco pueden evitar que el peón corone aunque conserven la

oposición:

1.- Rd6, Rd8

2.- e6, Re8

3.- e7, (tablero 40)

Ahora el Rey negro debe abandonar la casilla de coronación permitiendo avanzar al Rey blanco.

3.- Rf7

4.- Rd7

Y el peón corona en la próxima.

Si en la posición del tablero 41 mueven las blancas deben conservar la oposición: jugando Re6 vuelven a la posición del tablero 39 y ganan.

Pero si las blancas avanzan el peón las negras consiguen tablas:

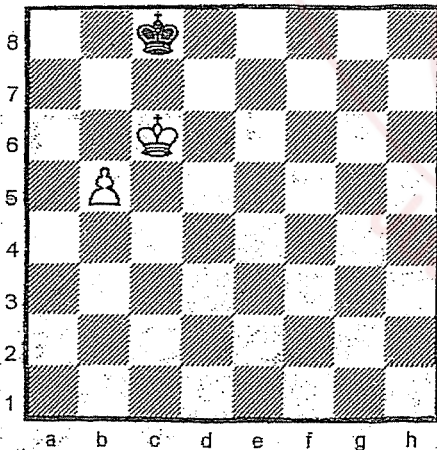
1.- e6 ??, Rd8

2.- e7+, Re8

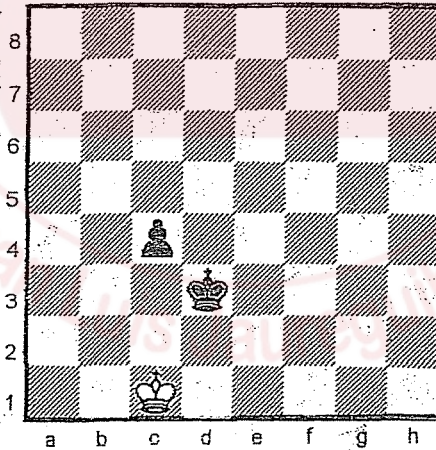
Es la misma posición del tablero 40 pero le toca mover al blanco:

3.- Re6 = ahogado

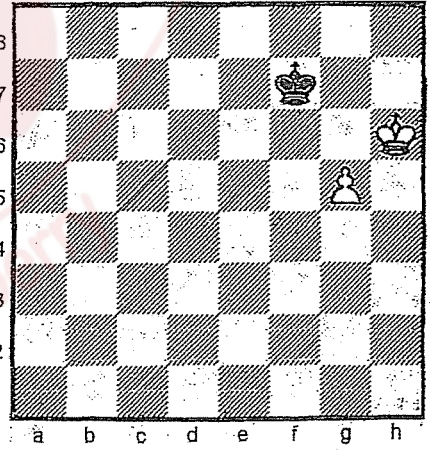
EJERCICIO 10: Debajo de cada tablero anotá las jugadas necesarias para coronar.



1.- ; 2.-
3.- ; 4.-



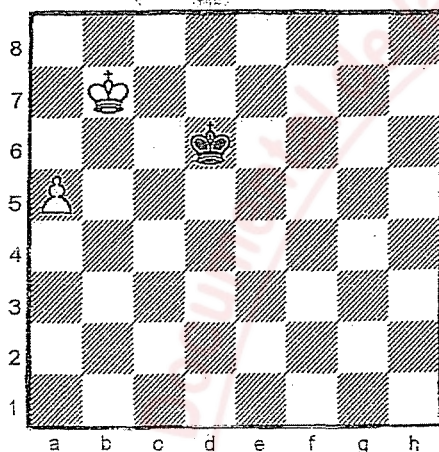
1.- ; 2.-
3.- ; 4.-
5.-



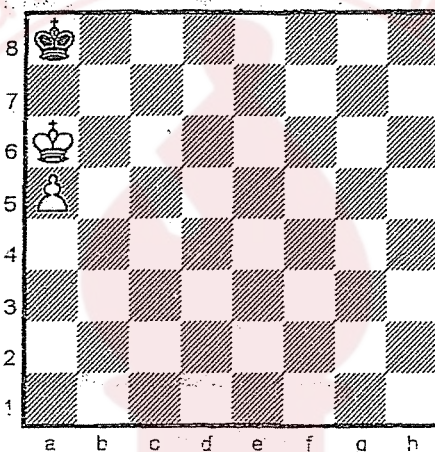
1.- ; 2.-
3.- ; 4.-
5.- ; 6.-

-16-
UNA EXCEPCIÓN: EL PEÓN DE TORRE

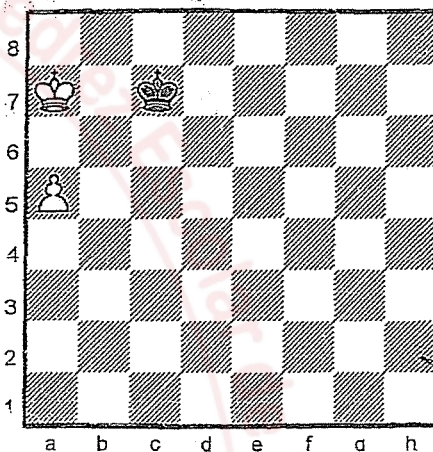
- El peón de Torre corona **SOLAMENTE** si su Rey domina la casilla de coronación desde las columnas del caballo "b" ó "g" (tablero 42).
- **NO** se puede coronar el peón Torre si el otro Rey llega a ocupar la esquina (tablero 43).
- **NO** se puede coronar el peón Torre si su propio Rey está delante del peón en la columna torre y el otro Rey lo mantiene contra el borde desde la columna alfil (tablero 44).



tablero 42 - ganan las blancas



tablero 43 - tablas



tablero 44 - tablas

El peón Torre sólo corona en posiciones como la del **tablero 42**, sin importar quién mueve primero.

Con su Rey en b7 ó b8, las blancas impiden que el Rey negro ocupe la casilla de la esquina y protegen el avance de su peón.

En posiciones como la del **tablero 43** las negras logran tablas porque las blancas no pueden expulsar al Rey negro de la esquina y lo ahogan.

si mueven primero las blancas:

- 1.- Rb6 Rb8
- 2.- a6 Ra8
- 3.- a7= ahogado

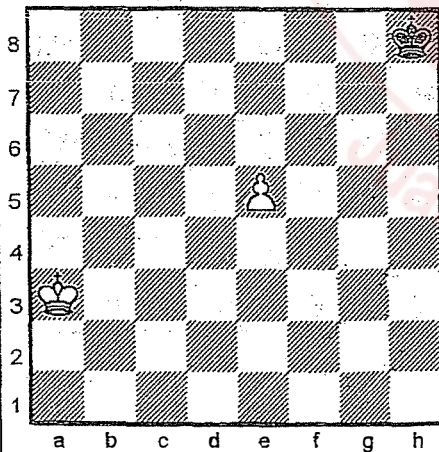
si mueven primero las negras:

- 1.- Rb8
- 2.- Rb6 Ra8
- 3.- a6 Rb8
- 4.- a7+ Ra8
- 5.- Ra6= ahogado

En posiciones como la del **tablero 44**, las negras consiguen tablas repitiendo con su Rey Rc8 y Rc7, sin importar quién juegue primero:

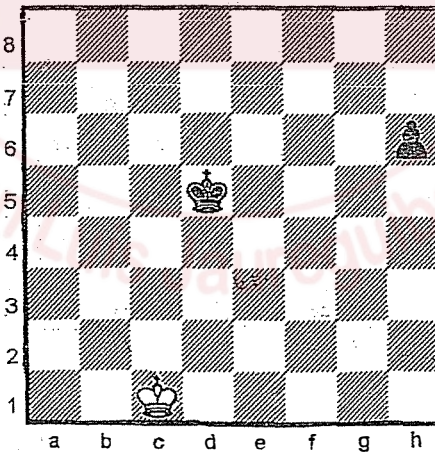
- 1º) por repetición de jugadas, si el Rey blanco mantiene la oposición.
- 2º) ahogando en la esquina al Rey blanco si avanza el peón hasta a7.
- 3º) ocupando la esquina si el Rey blanco mueve a b6.

EJERCICIO 11: ¿Se puede coronar el peón si juegan primero las blancas? ¿Y si juegan primero las negras?



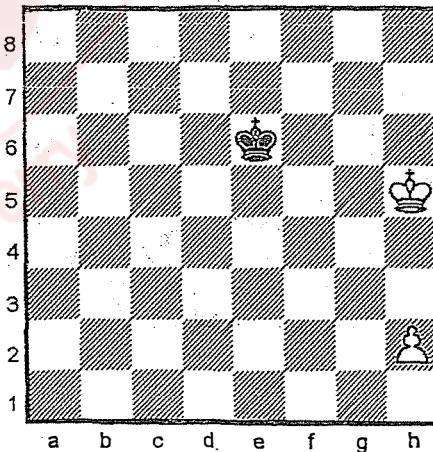
si juegan primero las blancas:

si juegan primero las negras:



si juegan primero las blancas:

si juegan primero las negras:

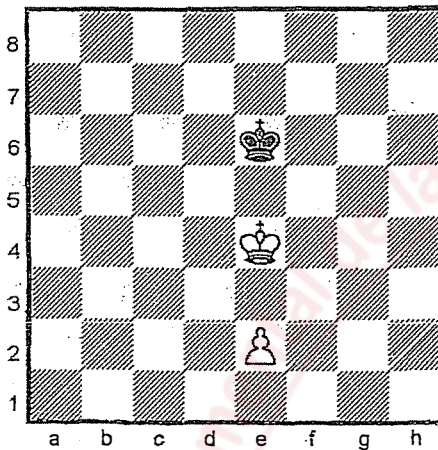


si juegan primero las blancas:

si juegan primero las negras:

SI EL PEÓN NO PASÓ LA MITAD DEL TABLERO

- Se gana siempre si se coloca el Rey dos filas por delante del peón, en una casilla crítica.
- Si no se tiene la oposición el avance del peón dá un tiempo de reserva para recuperarla.



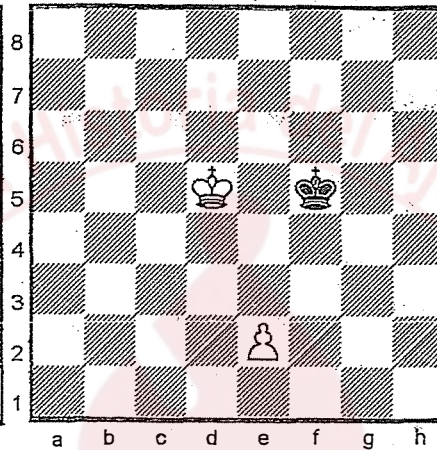
tablero 45 - las blancas ganan

Si en la posición del tablero 45 les toca mover a las negras:

- 1.- Rf6
- 2.- Rd5, Re7
- 3.- Re5,

Y se llega a la misma posición con los reyes una fila más adelante.

Repitiendo estas jugadas las blancas ubican su Rey en e6 y luego avanzan el peón para llegar a la posición del tablero 39.



tablero 46 - las blancas ganan

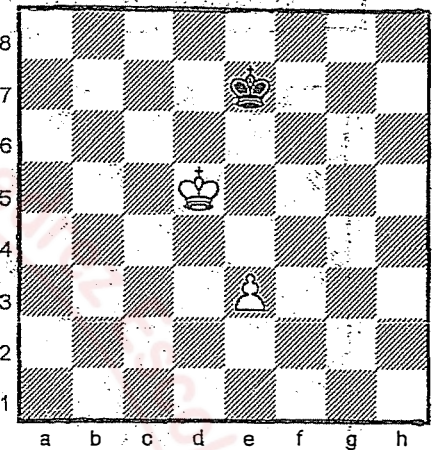
Desde la posición del tablero 45 las negras pueden lograr la oposición horizontal, pero igual pierden:

- 1.- Rf6
- 2.- Rd5, Rf5 (tablero 46)

Avanzando su peón las blancas recuperan la oposición:

- 3.- e4+, Rf6
- 4.- Rd6, Rf7

Y el peón pasa la mitad del tablero con su Rey en una casilla crítica.



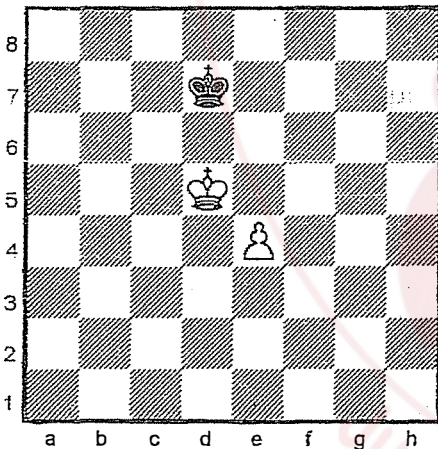
tablero 47 - las blancas ganan

Si en la posición del tablero 45 les toca mover a las blancas **ganan** un tiempo con el avance del peón y recuperan la oposición

- 1.- e3 !, Rf6
- 2.- Rd5, Re7 (tablero 47)

Y las blancas ganan si conservan la oposición

- 3.- Re5, Rf7
- 4.- Rd6, Rf6 ó Re8
- 5.- e4,



tablero 48 - tablas

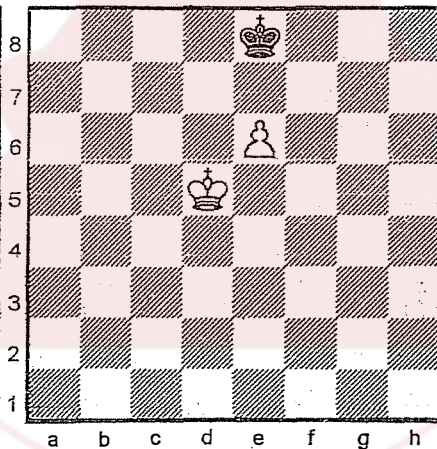
Pero si las blancas avanzan el peón las negras consiguen tablas:

- 3.- e4 ?, Rd7 ! (tablero 48)

Las blancas no pueden recuperar la oposición ni ocupar casillas críticas

Si mueven su Rey por la fila 5, las negras lo enfrentan por la fila 7 y si avanzan de nuevo el peón:

- 4.- e5, Re7

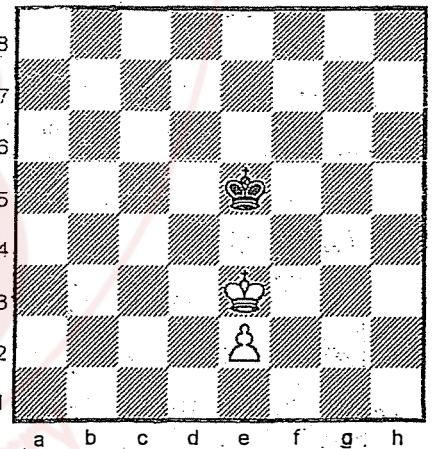


tablero 49 - tablas

- 5.- e6, Re8 ! (tablero 49)
- 6.- Rd6, Rd8
- 7.- e7+, Re8
- 8.- Re6= ahogado

Cuando el peón entra en la fila 7 con jaque la partida es tablas:

En el tablero 50 vemos la posición cuando el Rey sólo está una casilla delante de su peón.



tablero 50 - si mueve el negro pierde

Sólo se puede coronar el peón si se tiene la oposición que permite ocupar después una casilla crítica.

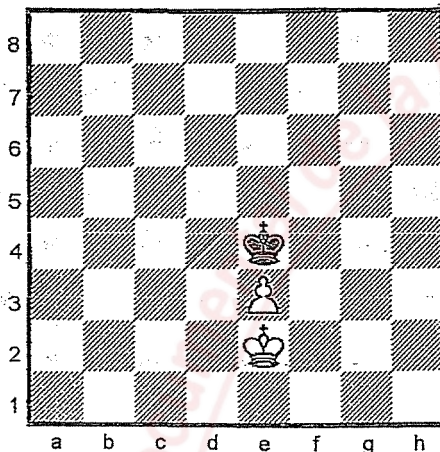
- 1.- Rf5
- 2.- Rd4, Re6

Pero si les toca mover a las blancas las negras logran tablas en una posición como la del tablero 48:

- 1.- Rd3, Rd5

5.- CUÁNDO Y CÓMO SE EVITA LA CORONACIÓN

- La coronación del peón sólo se puede evitar si su Rey NO llega a las casillas críticas.
- Para impedir la ocupación de las casillas críticas el rival debe retroceder manteniendo la oposición mediante la técnica de TRIANGULACIÓN.

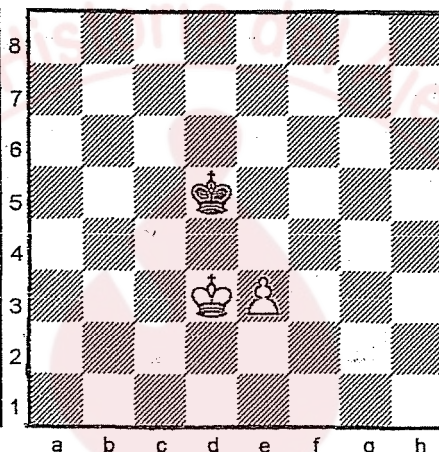


tablero 51 - tablas

Si en la posición del **tablero 51** le toca mover a las blancas, el Rey negro debe retroceder sin perder la oposición: debe llegar a **d5** con un movimiento **triangular** en 2 jugadas:

- 1.- **Rd2, Re5**
- 2.- **Rd3, Rd5** (tablero 52)
- 3.- **e4+, Re5**
- 4.- **Re3,**

Y se repite la posición del **tablero 51** con las piezas una fila adelante.



tablero 52 - tablas

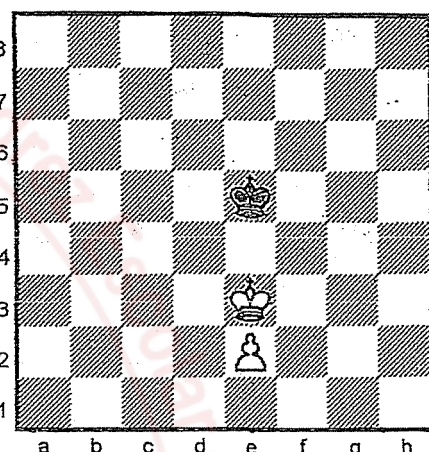
Si en la posición del **tablero 51** le toca mover a las negras el retroceso triangular lleva a la misma posición:

- 1.-, **Re5**

Puede oponerse en **d5** ó en **f5**:

- 2.- **Rd3, Rd5** (tablero 52)

Si el Rey negro retrocede siempre en forma triangular, al llegar a la fila 8 queda ahogado, en una posición similar a la del **tablero 51**.



tablero 53 - tablas si juega el blanco

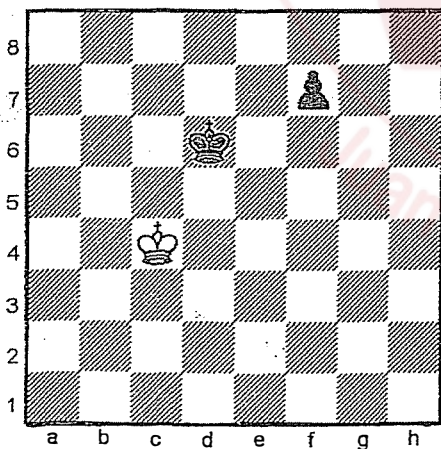
Si el Rey está una fila por delante del peón (**tablero 53**) las negras logran tablas **sólo si tienen la oposición**, es decir si les toca mover a las blancas:

- 1.- **Rd3, Rd5**
- 2.- **e3, Re5**
- 3.- **e4, Re6**
- 4.- **Rd4, Rd6**

Y se repite la posición del **tablero 52** con las piezas una fila adelante.

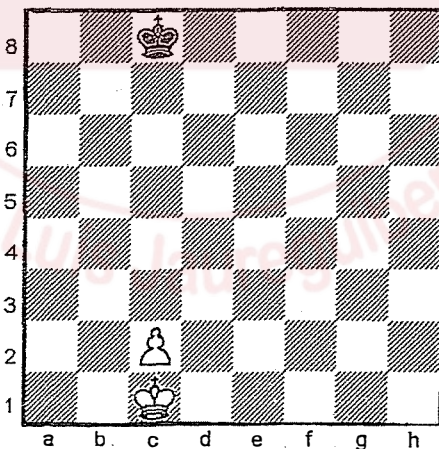
- De este modo, al llegar a la última fila el peón está obligado a avanzar dando jaque y queda libre la casilla frente al peón para ubicar allí el Rey que queda ahogado.

EJERCICIO 12: ¿Se puede coronar el peón si juegan primero las blancas? ¿Y si juegan primero las negras?



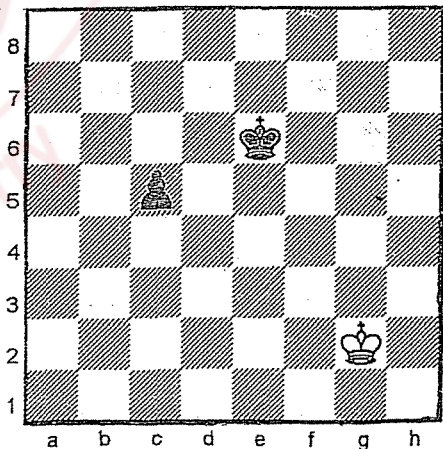
si juegan primero las blancas:

si juegan primero las negras:



si juegan primero las blancas:

si juegan primero las negras:



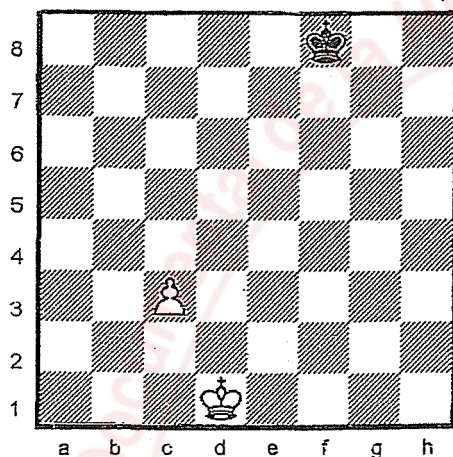
si juegan primero las blancas:

si juegan primero las negras:

PROBLEMAS INTEGRADORES

1.- Juegan las blancas ¿y ganan?

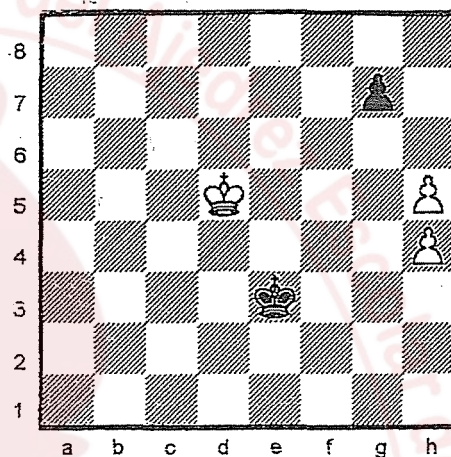
Parece fácil, pero sin embargo hay una sola manera de jugar para coronar el peón. ¿Cuáles son las primeras jugadas que deben hacer las blancas para ganar?



- 1.-; 2.-;
3.-; 4.-;
5.-; 6.-

2.- Juegan las blancas ¿y ganan?

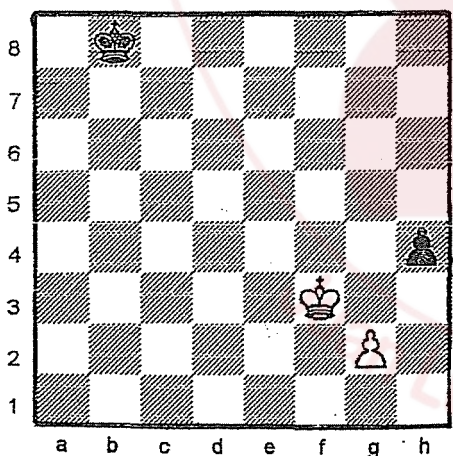
Los peones blancos, además de ser de torre están doblados y al alcance del Rey negro. Pero si las blancas juegan con exactitud logran una posición ganadora. ¿Cómo?



- 1.-; 2.-;
3.-; 4.-;
5.-; 6.-

3.- Juegan las negras ¿y entablan?

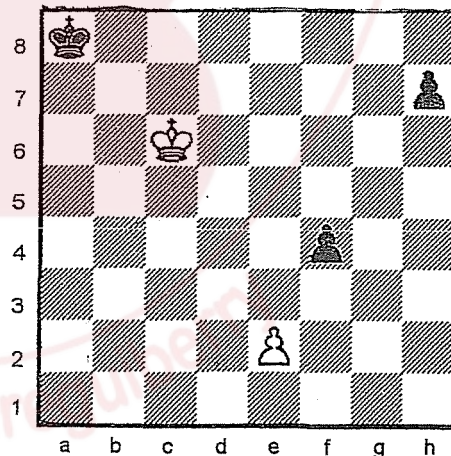
Parece inevitable que el peón blanco corone, luego de que su Rey capture el peón negro, ocupando las casillas críticas. Sin embargo las negras pueden lograr tablas. ¿Cómo?



- 1.-; 2.-;
3.-; 4.-;
5.-; 6.-

4.- Juegan las negras ¿y ganan?

El Rey blanco parecen no tener problemas para detener al peón torre pues está dentro del cuadrado. Sin embargo, las negras tienen un recurso para ganar. ¿Cuál es?



- 1.-; 2.-;
3.-; 4.-;
5.-; 6.-

CARACTERÍSTICAS DE LOS FINALES

1.- EL REY CUMPLE UN PAPEL ACTIVO:

A diferencia del medio juego, cuando debe permanecer protegido detrás de sus peones y piezas, en el final el Rey tiene una participación activa, defendiendo sus peones y atacando los de su rival y limitando la movilidad de las piezas contrarias.

2.- CRECE EL VALOR DE LOS PEONES:

La coronación de los peones es el objetivo estratégico de la gran mayoría de los finales y por eso el valor de los peones aumenta hasta superar muchas veces el de las otras piezas

3.- LA ESTRATEGIA PREDOMINA SOBRE LA TÁCTICA:

Aunque siempre pueden realizarse maniobras combinatorias, es decisivo tener una concepción general del juego y un plan exacto para llevar adelante el final.

RECOMENDACIONES PARA JUGAR LOS FINALES

1.- HAY QUE ESTUDIAR LAS TÉCNICAS:

Muchísimas de las posiciones que se producen en los finales han sido sistemáticamente analizados por la teoría. Los finales de peones, los de piezas menores, los de torres y los de dama, con o sin peones, tiene reglas específicas que es necesario conocer.

Su estudio previo evitará el penoso proceso de aprender a costa de perder en las partidas de torneos.

2.- HAY QUE DEFINIR UN OBJETIVO:

Al llegar al final tengo que evaluar si la posición permite ganar o se debe luchar para conseguir tablas y actuar en consecuencia. Muchos finales que la teoría ha demostrado que sólo permiten entablar terminan perdiéndose por tratar de forzar una victoria imposible.

3.- HAY QUE TENER PACIENCIA Y CONCENTRACIÓN:

Cuanto mayor es la ventaja más cuidadoso hay que ser para "ganar las partidas ganadas".

Los apresuramientos llevan muchas veces a errores que, a diferencia de las otras fases de la partida, en los finales suelen ser imposibles de corregir.

4.- HAY QUE ANALIZAR CUIDADOSAMENTE:

La presencia de menos piezas reduce las variantes, aunque suelen ser más largas. Calcular con exactitud es fundamental para lograr los objetivos en el final.

5.- HAY QUE PARTIR DE LA POSICIÓN FINAL:

Para poder trazar un adecuado plan estratégico es conveniente comenzar por visualizar mentalmente la posición a la que quiero llegar, sea ésta la posición final o una posición intermedia pero conocida y resuelta por la Técnica.

6.- HAY QUE LLEVAR ADELANTE EL PLAN SISTEMÁTICAMENTE:

Una vez que tengo un plan debo cumplirlo paso a paso. Los cambios en el orden de las jugadas (trasposiciones) suelen tener resultados nefastos en el final.

7.- HAY QUE APRENDER A DISFRUTAR DE LOS FINALES:

El que juega los finales con fastidio, es muy probable que los pierda. El triunfo (o las tablas) conseguido gracias al cálculo exacto, la precisión del juego y la voluntad sostenida, deben satisfacer tanto como un brillante mate de combinación.