

Ajedrez en la escuela

Un recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento creador

LOS ATAQUES DOBLES O DOBLETES

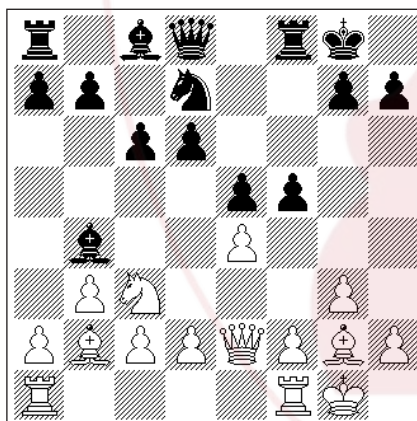
2004
2014

Ediciones

10º
Aniversario

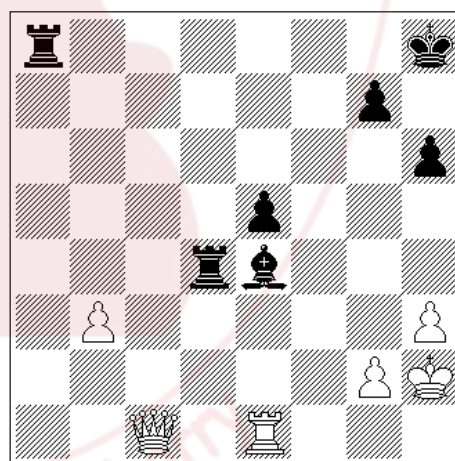
PROGRAMA MUNICIPAL DE AJEDREZ

DE LA SECRETARÍA DE CULTURA Y EDUCACIÓN DE LA CIUDAD DE ROSARIO



Doblete en 1

B



Doblete en 2

B

Juan Luis Jaureguiberry

:e(m)r; EDITORIAL MUNICIPAL DE ROSARIO

LOS ATAQUES DOBLES O DOBLETES

Recopilación de 40 ejemplos analizados y 124 problemas
secuenciados para iniciarse en el entrenamiento táctico

Índice

Introducción

Capítulo 1: Los ataques dobles o dobletes	8
Con 14 ejemplos analizados y 46 problemas	
Capítulo 2: Los recursos defensivos contra los dobletes	18
Con 4 ejemplos analizados y 12 problemas	
Capítulo 3: La preparación de los dobletes	21
Con 12 ejemplos analizados y 48 problemas	
Capítulo 4: Los dobletes como amenaza	31
Con 5 ejemplos analizados y 8 problemas	
Capítulo 5: Ejemplo de dobletes en aperturas	34
Con 5 ejemplos analizados y 10 problemas	

Juan Luis Jaureguiberry

Introducción

Este material está pensado para que se inicien en el entrenamiento táctico jugadores que ya cuentan con conocimientos básicos de ajedrez, especialmente los alumnos que recibieron su alfabetización ajedrecística en las escuelas y quieren progresar en las competencias interescolares o del deporte federado.

La incorporación de miles de niños al conocimiento y la práctica del ajedrez con el Programa Municipal superó los prejuicios que limitaban este juego a una élite social y cultural y demostró que **todos pueden** mejorar su concentración y memoria, su creatividad e imaginación, su pensamiento lógico-matemático, su capacidad de planificar y su voluntad para decidir, su respeto por el otro y por las reglas, entre otras habilidades intelectuales y sociales.

Pero nuestros objetivos van más allá. Aspiramos a que estos niños aprendan a disfrutar de su actividad intelectual cuando no están jugando, que complementen el placer de compartir y competir en los torneos, con el placer de estudiar para mejorar. Y que lo interioricen y proyecten a los demás aspectos de su vida escolar.

Las primeras ediciones, ya agotadas, de los Apuntes de Táctica que publicamos con la Editorial Municipal de Rosario, facilitaron el acceso de miles de alumnos a los primeros peldaños del pensamiento ajedrecístico complejo. Por eso los reeditamos en este 10º aniversario del Programa Municipal, ampliando su contenido, modernizando su formato, mejorando su calidad y con un costo mínimo que garantice el acceso democrático al conocimiento.

Comentarios para los docentes

El Capítulo I de esta edición incluye una recopilación de problemas que introducen a los alumnos en la destreza para dar dobles con todas las piezas con la finalidad de obtener ventaja material. Introducimos un nuevo tipo de problemas donde “falta la pieza” que debe dar el doblete, para desarrollar más la imaginación del estudiante.

El Capítulo II está destinado a la enseñanza de los mecanismos que pueden usarse para defenderse de algunos dobles y la ejercitación contiene posiciones donde hay más de un doblete para dar pero sólo uno brinda ventaja.

En el Capítulo III nos ocupamos de la preparación de los dobles mediante jugadas como jaques, amenazas de mate, desviaciones, atracciones, cambios de piezas, etc. que permiten luego realizar dobles ganadores.

El Capítulo IV está orientado a enseñar a evaluar, desde el punto de vista del jugador que recibe el ataque, si es más peligrosa la jugada preparatoria o el doblete que se amenaza a continuación, a fin de elegir la continuación que menos perjuicio le cause.

La mayor novedad respecto a los anteriores Apuntes “Dobles I y II” es el Capítulo V, donde trabajamos los dobles vinculados al estudio de algunas variantes simples de conocidas aperturas, como forma de que los alumnos vean las opciones tácticas en el proceso de tomar decisiones para continuar de una u otra manera una partida.

Recomendaciones para los alumnos

Para obtener el mayor provecho de la ejercitación, resuelve los problemas mirando los tableros impresos, sin armar las posiciones en un tablero real. Y cuando necesites armarla, no muevas las piezas. Debes acostumbrarte a “ver” las posiciones cambiantes con tu imaginación, porque cuando estés jugando tus partidas, tendrás que pensar distintas jugadas sin tocar las piezas hasta encontrar la correcta.

Sólo en el Capítulo V utiliza el tablero para realizar las secuencias de jugadas de apertura que desembocan en las posiciones propuestas como problemas de dobles de manera de familiarizarte con el desarrollo de la apertura.

Sigue el orden propuesto, porque la dificultad es creciente. Esfuérzate por resolver todos los problemas de cada página antes de pasar a la siguiente. No mires las soluciones hasta completar cada capítulo y haber revisado otra vez tus propias respuestas. En cada problema, intenta pensar cuál pudo ser la última jugada anterior a la posición dada. Si realizas la ejercitación siguiendo estos consejos, notarás una importante mejora en tu habilidad para realizar dobles en posiciones donde antes no veas posibilidades.

I. Los ataques dobles o dobles

Los ataques dobles, también llamados dobles, son el tipo más común de ataques múltiples y simultáneos.

Los dobles consisten en mover una pieza a una casilla desde la que amenaza dos objetivos al mismo tiempo. Estos dos objetivos pueden ser la amenaza de capturar dos piezas contrarias o también la amenaza de capturar una pieza contraria combinada con la ejecución de un jaque o la amenaza de jaque mate.

Todas las piezas pueden dar dobles

Las piezas más eficaces para dar dobles son el Caballo y la Dama, pero todas las piezas pueden dar dobles, cada una según la forma en que se mueve, como se muestra en los Ejemplos 1 al 6.

1. Doble de Caballo

Los Caballos son muy útiles para dar dobles porque sus movimientos son más difíciles de anticipar. No necesitan filas, columnas ni diagonales abiertas para atacar: saltan sobre las demás piezas, aumentando la sorpresa.

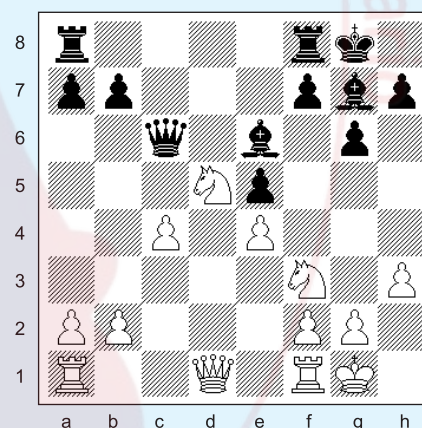
Además, son las únicas piezas que pueden atacar a todas las demás sin que ellas puedan capturarlos.

Los mejores dobles de Caballo son al Rey, la Dama y las Torres, pero también a cualquier pieza indefensa. Recuerda que las piezas atacadas están en casillas del mismo color.

Doble de Caballo: **1. Ce7+ !**

El Caballo da jaque y al mismo tiempo ataca a la Dama negra. Las negras tienen que mover el Rey y pierden la Dama.

1. ..., Rh8; 2. Cxc6, b7xc6



E1

2. Doble de Dama

La Dama es muy eficaz para dar dobles por su amplia movilidad y su capacidad de atacar a gran distancia en las cuatro direcciones al mismo tiempo.

Es más peligrosa en los finales, cuando tiene más libertad para mover por filas, columnas y diagonales.

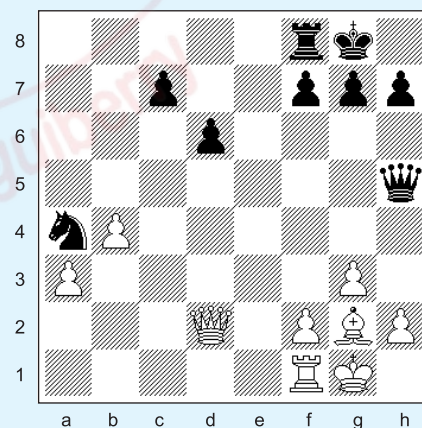
La Dama es muy valiosa y no debe comer piezas defendidas, salvo cuando realiza un sacrificio. Por eso el objetivo de sus dobles son amenazas a piezas colgadas o mal defendidas, combinadas, a veces, con Jaques o amenazas de mate.

Doble de Dama: **1. Dc2 !**

Desde c2, la Dama ataca al Caballo y al peón c7. Para salvar el Caballo, las negras tienen que resignar su peón c jugando:

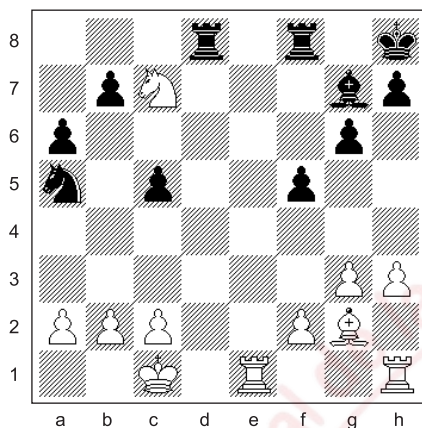
1. ..., Cb6; 2. Dxc7, Cc8

No se puede defender el Caballo con **1. ..., Db5 ?** por **2. Ac6 !**



E2

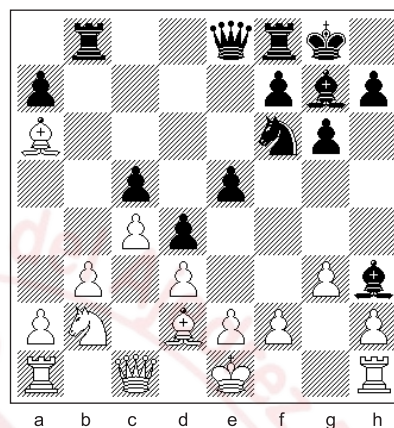
Problemas: anota el doblete ganador que es un ataque a dos piezas de mayor valor, indefensas o que quedan con defensa insuficiente y luego, anota la mejor respuesta del rival y las capturas que concretan la ventaja.



15

1.,

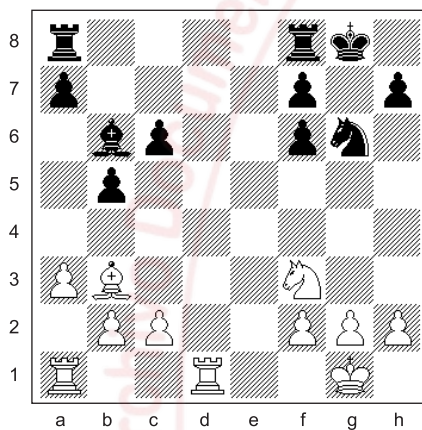
2.,



16

1.,

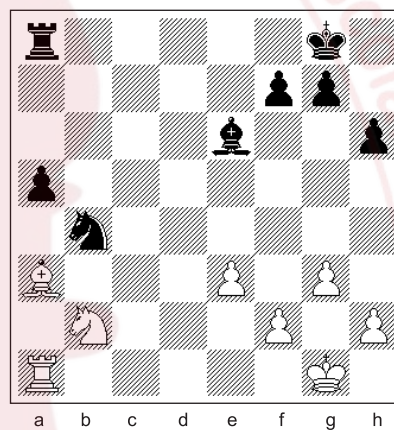
2.,



17

1.,

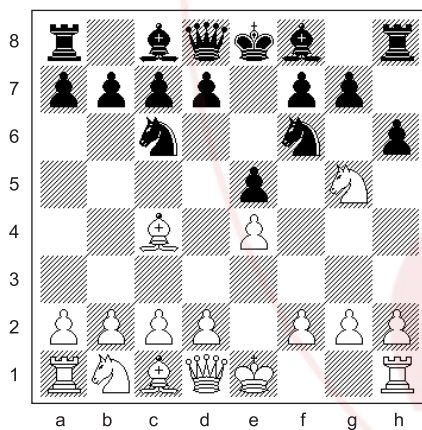
2.,



18

1.,

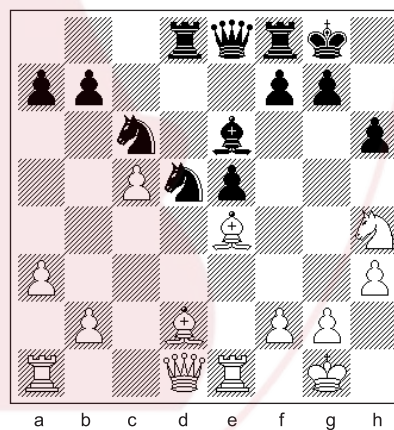
2.,



19

1.,

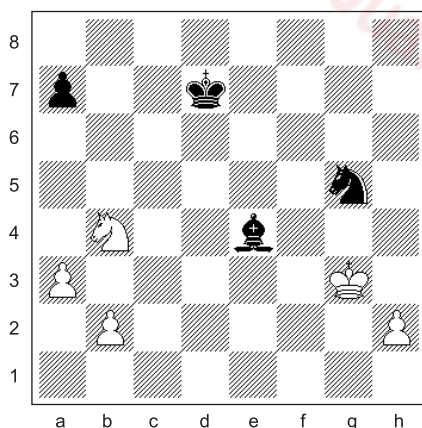
2.,



20

1.,

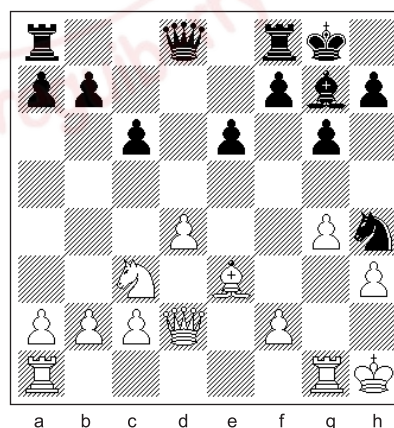
2.,



21

1.,

2.,



22

1.,

2.,

3.,

II. Los recursos defensivos contra los dobles

Ahora vamos a estudiar los recursos defensivos que, en algunas posiciones, le permiten salvar las dos piezas atacadas al jugador que recibió el doblete:

a) A veces se puede mover una de las piezas atacadas a una casilla desde la que defiende a la otra pieza atacada (Ejemplo 15). Este recurso sólo sirve cuando la pieza atacante es más valiosa que las piezas atacadas.

b) En otras ocasiones, se puede cambiar una de las piezas atacadas por una pieza contraria de similar valor y en la jugada siguiente salvar la otra pieza atacada (Ejemplo 16).

c) Algunas posiciones permiten mover una de las piezas atacadas para dar jaque y después que el rival saca del peligro a su Rey, hay tiempo para salvar la otra pieza atacada (Ejemplo 17).

d) En otros casos, se puede mover una de las piezas atacadas para amenazar jaque mate o a una pieza contraria más valiosa y después de la jugada defensiva del rival, hay tiempo de salvar la otra pieza atacada (Ejemplo 18).

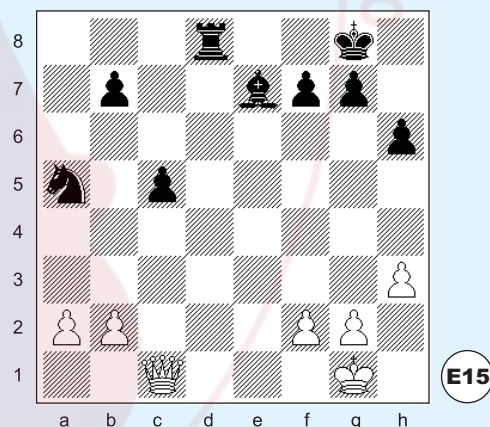
15. Una pieza atacada defiende a la otra

Doblete de Dama: **1. De1** (ataca al Alfil y al Caballo)

Recurso defensivo: **1. ..., Cc6!**

El Caballo sale de la casilla amenazada por la Dama y a su vez protege al Alfil atacado.

Este recurso defensivo sólo sirve porque la pieza atacante (Dama) vale más que la pieza atacada (Alfil): si ahora la Dama se come el Alfil, el Caballo negro se come a la Dama.



E15

16. Cambio de una de las piezas atacadas

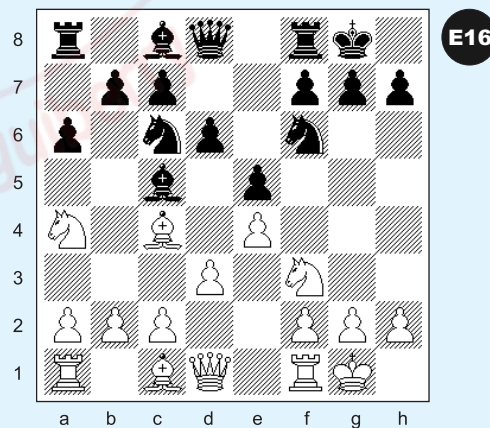
Doblete de peón: **1. ..., b5** (ataca al Alfil y al Caballo)

Recurso defensivo: **2. Cxc5!**

El Caballo blanco atacado se come al Alfil negro.

Ahora las negras sólo pueden comer una de las piezas blancas y la otra escapa:

Si **2. ..., dxc5**; **3. Ab3** o si **2. ..., bxc4**; **3. Ca4**



E16

III. La preparación de los dobles

A medida que un jugador mejora su capacidad de realizar dobles como parte de sus planes de ataque, descubre en las posiciones de las partidas que está jugando más situaciones en las que se imagina nuevas posibilidades de realizar dobles que antes le pasaban inadvertidas.

Los problemas para dar dobles

Pero en muchos casos, el doble ganador no puede concretarse inmediatamente porque la posición presenta uno o varios de los siguientes **problemas**, que veremos en los Ejemplos a continuación:

1. La casilla para dar el doble está defendida por una pieza contraria. En estos casos hay que eliminar la pieza defensora u obligarla a cambiar de casilla (Ejemplo 19).
2. Una de las dos piezas contrarias no está exactamente en la casilla donde podría recibir el doble. En estos casos es necesario atraerla a una casilla vulnerable (Ejemplo 20).
3. La casilla para dar el doble está ocupada por una pieza propia. En estos casos tengo que sacar mi pieza que me estorba, pero generando otra amenaza (Ejemplo 21).
4. La pieza atacante que daría el doble necesita más de una jugada para llegar a la casilla adecuada. En estos casos necesito ganar un tiempo para acercarla (Ejemplos 22 y 26).
5. Una pieza que se quiere atacar con un doble está defendida. En estos casos hay que eliminar la pieza defensora u obligarla a cambiar de casilla (Ejemplos 23 y 24).
6. Hay filas, columnas o diagonales de ataque tapadas por piezas propias o contrarias. Hay que imaginar una jugada que permita abrir esas líneas necesarias para dar el doble de Dama, Torre o Alfil (Ejemplo 25).
7. La pieza que podría dar el doble está clavada. En estos casos hay que realizar alguna jugada de ataque que permita desclavarla (Ejemplo 27).
8. Hay un recurso defensivo, de los que vimos en el Capítulo II, que salva las dos amenazas del doble. Este problema se resuelve con alguna jugada que impida utilizar ese recurso defensivo. (Ejemplo 28).

Las jugadas preparatorias

Para resolver estos problemas hacen falta **jugadas preparatorias** que, si no tienen otro objetivo, son amenazas simples de doble. Contra ellas, un rival atento casi siempre encontrará defensas adecuadas. Pero el rival no podrá defenderse si las jugadas preparatorias son **amenazas simultáneas**, si son jugadas que tienen dos objetivos al mismo tiempo:

- a) solucionar el problema que impedía dar el doble y
- b) crear otro ataque más importante que no deja al rival defenderse de la amenaza de doble.

Las jugadas preparatorias más comunes que se usan como recursos para **ganar un tiempo** y poder dar un doble en la jugada siguiente son:

1. Dar un jaque (Ejemplos 19 y 20)
2. Amenazar un jaque mate (Ejemplos 21 y 22)
3. Realizar un cambio de piezas (Ejemplos 23 y 24)
4. Atacar una pieza que no tiene defensa o tiene mayor valor (ejemplos 25 y 26)
5. Realizar un sacrificio (ejemplos 27 y 28)

Realizar un sacrificio

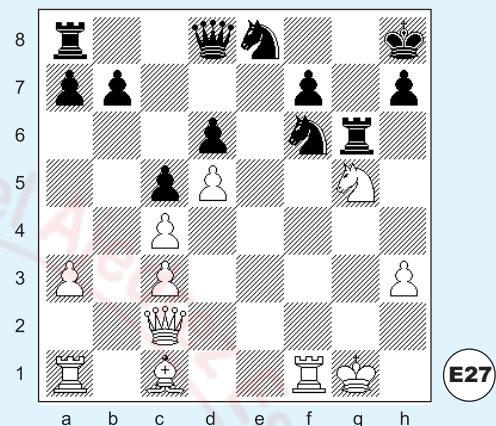
27. Para desclavar una pieza atacante

Tema de ataque: doblete de Caballo en f7 al Rey y la Dama.

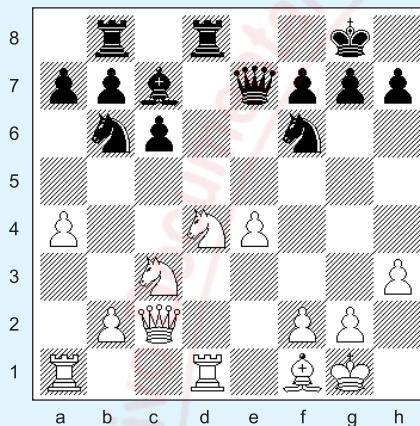
Problema: si el Caballo se mueve, su Rey queda en jaque.

Sacrificio preparatorio: **1. D_{xg6}**. Cuando las negras se comen la Dama: **1. ..., f_{xg6}**, el Caballo blanco puede mover.

Doblete: **2. C_{f7+}, R_{g7}**; **3. C_{xd8}, T_{xd8}**. Las blancas recuperan la Dama que sacrificaron y ganan calidad.



E27



E28

28. Para anular una defensa

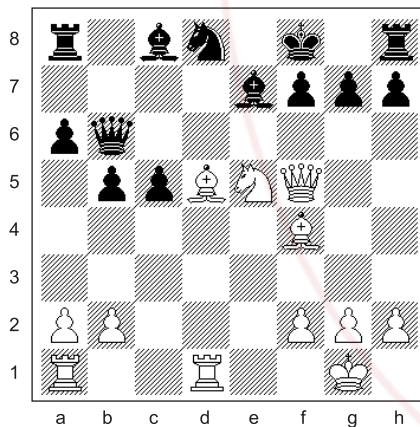
Tema de ataque: D_{e5} amenaza D_{h2++} y T_{xd4}.

Problema: las blancas se salvan con C_{f3}.

Sacrificio preparatorio: **1. ..., T_{xd4}**. Las blancas tienen que comer con su Torre: **2. T_{xd4}**.

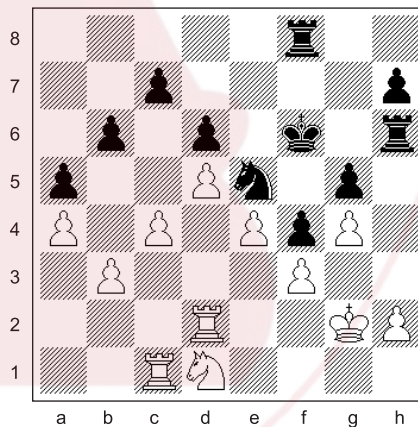
Doblete: **2. ..., D_{e5}**; **3. g₃, D_{xd4}** y las negras ganan el Caballo.

Problemas: La 1º es una jugada preparatoria para ganar un tiempo. La 2º jugada es un doblete de Caballo.



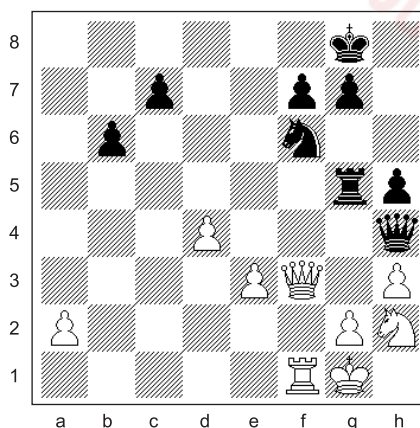
59

1.,
2.,
3.



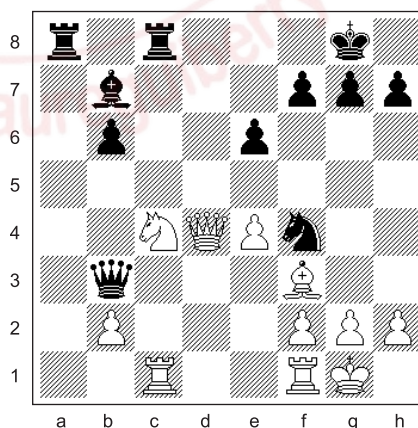
60

1.,
2.,
3.,



61

1.,
2.,
3.,



62

1.,
2.,
3.,

IV. Los dobles como amenaza

Para estudiar este tema hay que ponerse primero en el lugar del jugador que es víctima del doblete.

Con la experiencia adquirida al estudiar los ejemplos y resolver los problemas del Capítulo anterior ya deberíamos estar en condiciones de advertir el peligro de doblete al menos una jugada antes, cuando el atacante realiza la jugada preparatoria.

Además sabemos que si esta jugada preparatoria es una amenaza simultánea será inevitable sufrir alguna pérdida de material.

Por supuesto que si la jugada preparatoria es una amenaza de mate hay que evitarlo sin importar el material que se pierda. Y si es un jaque es obligatorio sacar al Rey del jaque, lo que posiblemente limite al máximo las opciones.

Pero si la jugada preparatoria sólo amenaza piezas, antes de jugar hay que pensar: ¿Se pierde más material si se acepta recibir el doblete en la próxima jugada o si se lo evita, aceptando la pérdida que ya ocasionó la jugada preparatoria?

En los ejemplos y problemas del Capítulo II era mejor recibir el doblete porque en la jugada preparatoria el atacante ya había capturado o amenazado una pieza de mayor o igual valor que la que se comerían luego del doblete.

Pero en los casos que estudiaremos en este Capítulo III es **mejor evitar** el doblete porque en la jugada preparatoria el atacante captura o amenaza una pieza **de menor valor** que la que se comería si lo dejan dar el doblete.

Si ahora volvemos a pensar desde el lugar del atacante, vemos que en estos casos **el doblete actúa como una amenaza**: ante un rival suficientemente atento no llega a concretarse, pero permite ganar material por la ejecución de la jugada preparatoria por sí misma.

31. La amenaza de doblete permite comer una pieza defendida

Amenaza de doblete: **Dd4+**

Problema a resolver: el Caballo impide el doblete Dd4+.

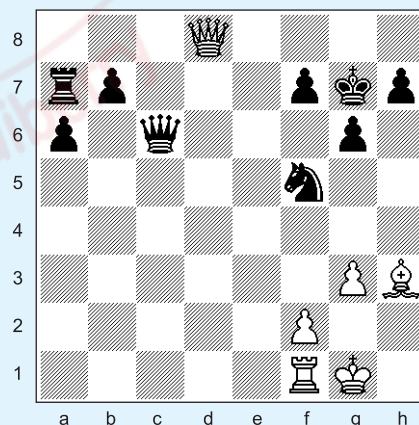
Jugada preparatoria ganadora: **1. Axf5 !**

Si las negras se comen el Alfil, pierden la Torre:

1. ..., gxf5?; 2. Dd4+!, Rg8; 3. Dxa7

A las negras les conviene evitar el doblete y dejar escapar al Alfil jugando, por ejemplo:

1. ..., b6; 2. Ah3



E31

V. Ejemplos de dobles en aperturas

Ya aprendimos cómo dar dobles, cómo es posible defenderse de los dobles en algunas situaciones, cómo realizar jugadas preparatorias para poder dar dobles ganadores y cómo ganar material amenazando con un doble más peligroso todavía. Pero todo esto lo vimos siempre en posiciones aisladas, sin una secuencia de jugadas previas.

Ahora vamos a ver algunas aperturas donde los dobles son protagonistas desde las primeras jugadas del partido y cómo las amenazas de dobles hacen que jugadores experimentados dejen de lado algunas continuaciones que parecen buenas a primera vista. También veremos algunos ejemplos de cómo los dobles participan de celadas (trampas, engaños) en las aperturas.

En el estudio y resolución de los problemas de este último capítulo emplea tu tablero o tu computadora para reproducir la secuencia de jugadas que lleva a cada posición a fin de familiarizarte con el desarrollo de la apertura.

36. Doble para recuperar un peón

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5 (Apertura Española), a6;

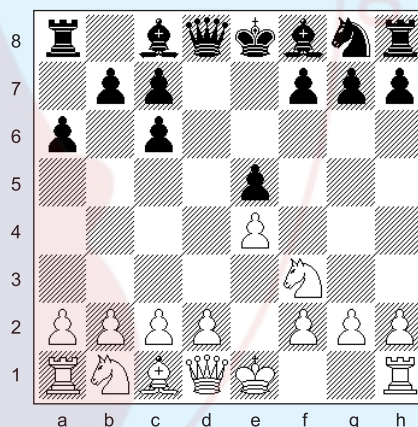
4. Axc6, dxc6 (ver la posición del Ejemplo 36)

El cambio de Alfil por Caballo define la Variante del cambio.

Lo mejor para las blancas es seguir con 5. Cc3 o 5. 0-0. No les conviene comer el peón e4 que parece quedar indefenso porque las negras lo recuperan con un doble de Dama:

Si 5. Cxe5?, Dd4!

Las blancas pueden salvar su Caballo moviéndolo a f3 o a g4, pero la Dama recupera el peón perdido y las negras quedan con mejor posición.



E36

37. Doble para recuperar una pieza

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab4 (Apertura Italiana), Cf6;

Para mantener la iniciativa es interesante para el blanco jugar 4. Cg5 amenazando 5. Cxf7! (doble a la Dama y la Torre).

4. Cc3 (ver la posición del Ejemplo 37)

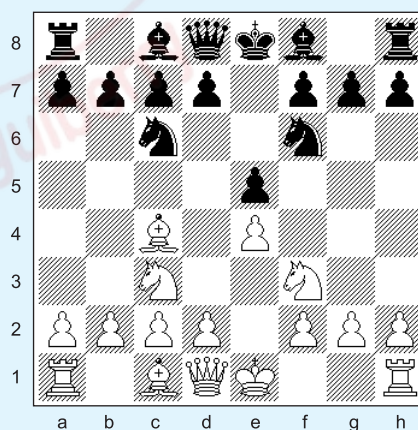
La jugada blanca 4. Cc3 es demasiado tranquila y permite a las negras tomar la iniciativa con un inesperado sacrificio.

4. ..., Cxe4!

Parece un error de las negras, porque el peón está defendido, pero la pieza se recupera con un doble de peón:

5. Cxe4, d5!

A las blancas les conviene devolver el Caballo (6. Ad3, dxe4; 7. Axe4) antes que entregar su Alfil (6. Axd5?, Dxd5).



E37