

Ajedrez en la escuela

Un recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento creador

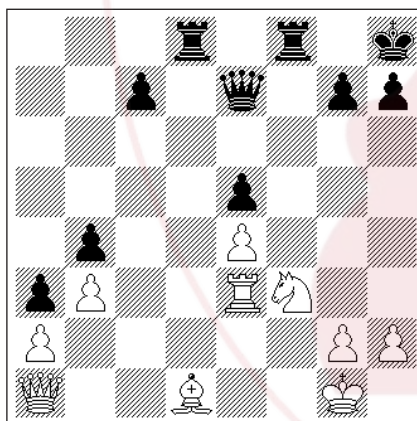
CLAVADAS

2004
2014

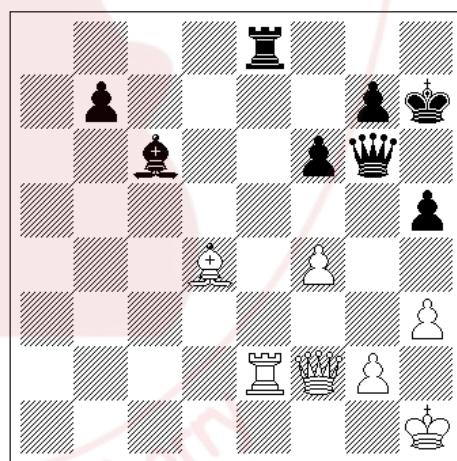
Ediciones

10^o
Aniversario

PROGRAMA MUNICIPAL DE AJEDREZ
DE LA SECRETARÍA DE CULTURA Y EDUCACIÓN DE LA CIUDAD DE ROSARIO



Clavada en 2



Clavada en 3

Juan Luis Jaureguiberry

CLAVADAS

**Recopilación de 53 ejemplos analizados y 118 problemas
secuenciados para iniciarse en el entrenamiento táctico**

Índice

Introducción

Capítulo 1: Distintos tipos de clavadas	8
Con 9 ejemplos analizados	
Capítulo 2: Clavadas ganadoras	11
Con 16 ejemplos analizados y 36 problemas	
Capítulo 3: Ataques que aprovechan clavadas	20
Con 12 ejemplos analizados y 42 problemas	
Capítulo 4: La preparación de ataques basados en clavadas	29
Con 10 ejemplos analizados y 18 problemas	
Capítulo 5: Las clavadas como amenaza	35
Con 6 ejemplos analizados y 8 problemas	
Capítulo 6: Clavadas en la Final del 88° Campeonato Argentino	38
Con 14 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 breve Capítulo I de esta edición es de carácter técnico. En él describimos con ejemplos todos los tipos de clavadas: absolutas y relativas, cruzadas y alineadas, a piezas de igual valor y a peones.

El Capítulo II está destinado introducir el sentido táctico de las clavadas, su utilidad como instrumentos para obtener ventajas. Primero veremos las clavadas que permiten simplificaciones ganadoras, luego las clavadas que producen ganancia de material y como un caso particular, las clavadas en descubierto.

En el Capítulo III nos ocupamos de los ataques que aprovechan clavadas preexistentes. Primero veremos los ataques a piezas clavadas con piezas menores o cuando no tienen suficientes defensores. Luego estudiaremos casos de ataques que aprovechan la incapacidad defensiva de las piezas clavadas, con especial atención en los ataques dobles o dobles y en los ataques basados en dos clavadas simultáneas.

En el Capítulo IV veremos cómo preparar ataques basados en clavadas, realizando jugadas preparatorias como jaques, amenazas de mate, cambios de piezas, ataques a piezas de mayor valor o sacrificios. Y también aprenderemos a aprovechar situaciones donde la misma jugada de ataque produce una clavada ganadora.

El Capítulo V está orientado a enseñar a evaluar, desde el punto de vista del jugador que recibe el ataque, cuando es menos peligrosa la jugada preparatoria que la clavada que se amenaza a continuación y mostraremos cómo opera la clavada como amenaza en una variante de la Apertura Rusa o Petrov.

Finalmente en el Capítulo VI, le brindamos al alumno la posibilidad de tomar el lugar de los GM y MI que jugaron la Final del 88º Campeonato Argentino Superior en 2013 y rematar como hicieron ellos 14 partidas donde las clavadas fueron decisivas.

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.

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 y aprovechar clavadas en posiciones donde antes no veías posibilidades.

I. Distintos tipos de clavadas.

Decimos que una pieza está **clavada** cuando queda **inmovilizada o limitada en su movimiento** por el ataque de piezas rivales durante una o varias jugadas.

Sólo pueden producir clavadas los Alfiles, las Torres y las Damas al atacar por una fila, columna o diagonal a dos piezas rivales alineadas: la que está adelante queda **clavada** para proteger a su compañera que está detrás.

Clavadas absolutas

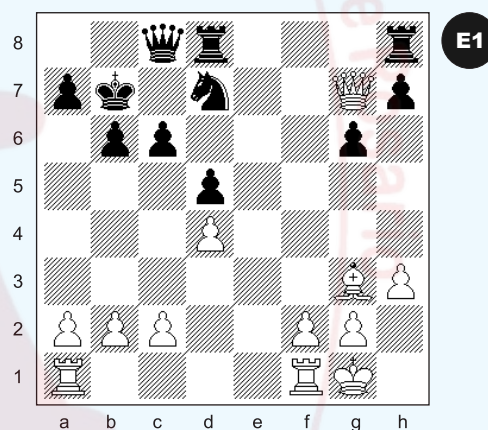
Las clavadas son **absolutas** cuando no se puede mover la pieza clavada porque el intento de moverla dejaría a su propio Rey en jaque. Intentar ese movimiento sería una jugada imposible que debe volverse atrás y reemplazarse por otra jugada (Ejemplo 1).

1. Clavada absoluta a un Caballo

El Caballo negro está clavado en d7 por el ataque de la Dama blanca en la fila 7.

La clavada es absoluta porque el intento de mover el Caballo dejaría a su Rey en jaque con la Dama y se trataría de una jugada imposible.

Como el Alfil negro no permite mover el Rey a b8 y se comería la Dama negra si se interpone en c7, las únicas jugadas que tienen las negras para desclavar su Caballo son **Ra8** o **Ra6**.



Clavadas relativas

Las clavadas son **relativas** cuando **se puede** mover la pieza clavada **pero no conviene** hacerlo porque moverla permite al rival dar jaque mate (Ejemplo 2) o produce una pérdida de material (Ejemplo 3).

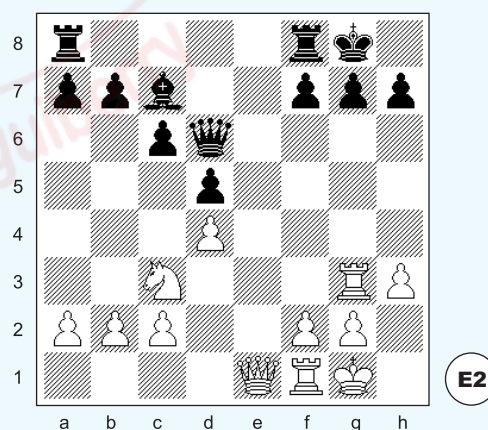
2. Clavada relativa a una Torre por amenaza de jaque mate

Mover la Torre que está en g3 no es ilegal, pero como la Dama y el Alfil negros están en la misma diagonal, la Torre está clavada en g3 por la amenaza de mate de la Dama negra:

Si **1. T mueve ??, Dh2 ++**

En realidad, la Torre puede hacer una jugada sin recibir mate:

1. T xg7+?, R xg7; 2. g3, pero sería un sacrificio inútil y las blancas, que ya tienen una situación complicada, quedarían totalmente perdidas.



II. Clavadas ganadoras

Clavadas que permiten simplificaciones ganadoras

Las clavadas alineadas entre piezas del mismo tipo, además del carácter defensivo que vimos en los Ejemplos 6 y 7 del Capítulo I, suelen tener gran importancia en los finales. Cuando un jugador tiene una ventaja mínima pero decisiva, las clavadas que obligan al cambio de piezas de igual valor - que llamamos **simplificación** - permiten acelerar los tiempos de la victoria (Ejemplo 10).

Cuando esta simplificación incluye el cambio forzado de las Damas (Ejemplo 11), le evita al jugador que tiene la ventaja los peligros de tablas por jaque perpetuo, ataques de rayos X, dobles a Rey y peón, etc.

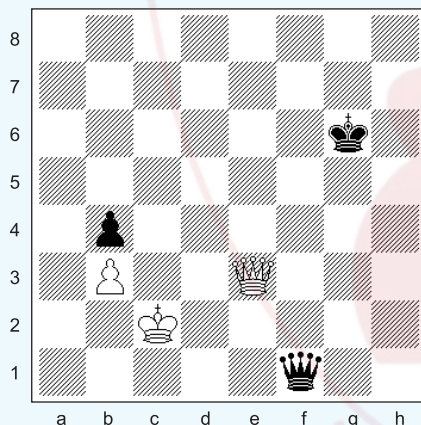
10. Clavada alineada entre Torres

Las negras tienen una ventaja decisiva, pero les será más fácil ganar si cambian las Torres: **1. ..., Tg6!**

Las blancas no pueden mover su Torre ni evitar que en la próxima jugada las negras se la coman.

Por ejemplo: **2. Rf1, Txg2; 3. Rxc2**

Ahora las negras pueden imponer fácilmente su mayoría de peones, coronar y dar jaque mate.



E11

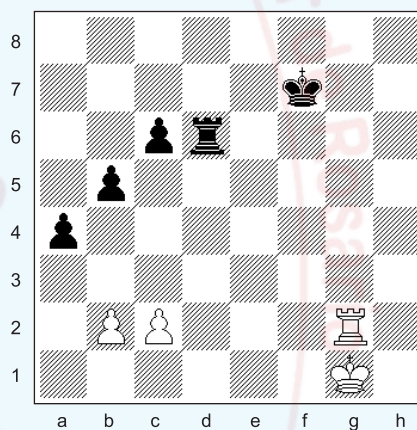
11. Clavada alineada entre Damas

Las negras tenían que jugar **1. ..., Dg2+** pero se equivocan: mueven **1. ..., Df5+** y permiten a las blancas jugar: **2. Dd3!**

Las Damas quedan clavadas y no se puede evitar el cambio en la próxima jugada:

1. ..., Rf6; 2. Dxf5+, Rxf5; 3. Rd3, Re5; 3. Rc4

Y las blancas coronan fácilmente su peón y dan jaque mate.



E10

Clavadas que producen ganancia de material

Con excepción de los Ejemplos 4 y 5 (clavadas a la Dama), en los demás ejemplos que vimos en el Capítulo I la clavada solamente permite ganar tiempo o limitar los movimientos del rival. Ahora estudiaremos cinco tipos de clavadas que permiten obtener una ganancia inmediata de material:

- 1) Clavadas a piezas de mayor valor, aunque estén defendidas (Ejemplos 12 y 13)
- 2) Clavadas absolutas a piezas indefendibles (Ejemplos 14 y 15)
- 3) Clavadas por amenaza de mate a piezas indefendibles (Ejemplos 16 y 17)
- 4) Clavadas a piezas que están colgadas delante de otra pieza colgada (Ejemplos 18 y 19)
- 5) Clavadas a piezas que están atacadas y no se pueden defender mejor (Ejemplos 20 y 21)

III. Ataques que aprovechan clavadas

En el Capítulo II aprendimos cómo lograr ventaja material inmediata realizando clavadas a piezas de mayor valor, a piezas colgadas o insuficientemente defendidas. Pero también es útil clavar piezas de igual o menor valor que están defendidas aunque no se logre una ventaja inmediata.

Muchas veces, la utilidad de la clavada consiste simplemente en inmovilizar esa pieza contraria durante una o varias jugadas para quitarle posibilidades de desarrollo y ataque a nuestro rival. Pero otras veces se puede aprovechar la inmovilidad de la pieza clavada para después realizar ataques que permitan ganar material o dar mate. Estos ataques pueden ser sobre la misma pieza clavada o sobre otras piezas que estaban defendidas por esa pieza clavada.

Como estos ataques no son inmediatos, es decir que requieren más de una jugada, sólo tienen éxito cuando el rival comete alguno de los siguientes errores:

1. Deja “olvidada” una pieza clavada durante varias jugadas sin advertir los nuevos peligros.
2. Sin que sea necesario, elije tapar un jaque o provoca él mismo la clavada moviendo su Rey u otra pieza.
3. Captura una pieza o lanza un ataque utilizando equivocadamente como apoyo una pieza que tiene clavada.

Ataques a piezas clavadas

Empecemos viendo cómo se puede ganar material atacando piezas que ya están clavadas por otra pieza de igual o mayor valor y que están defendidas.

1º caso: Ataques con una pieza de menor valor a piezas clavadas

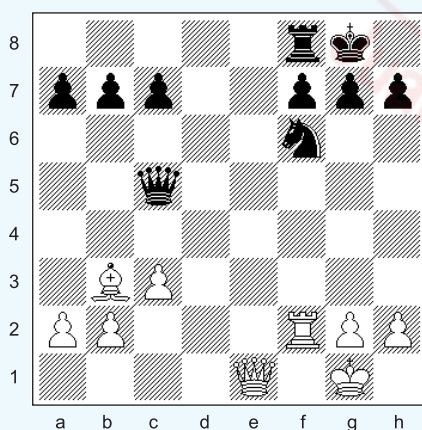
26. Ataque de peón a un Caballo clavado

Error: Las blancas jugaron **d4** y las negras en vez de comerlo movieron su Torre a e8 para defender el peón e5.

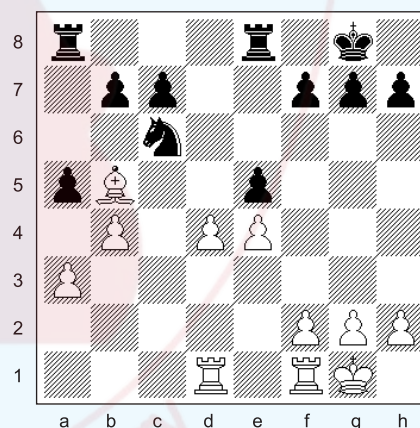
Ataque ganador: **1. d5 !**

A las negras les conviene mover el Caballo y perder calidad:
1. ..., Cd4; 2. Axe8, Txe8.

Con otra jugada, el Alfil les puede dar un doblete.
Por ejemplo: **1. ..., axb4?; 2. dxc6, bxc6?; 3. Axc6!**



E27



E26

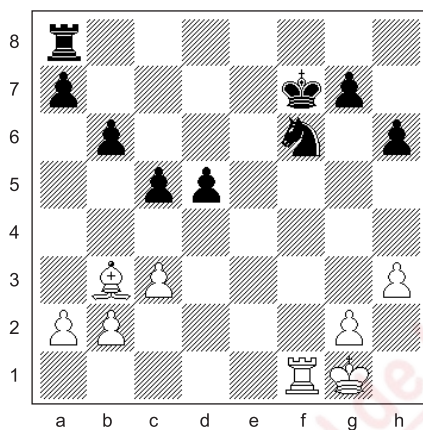
27. Ataque de Caballo a una Torre clavada

Error: Las blancas taparon el jaque de Dama jugando Tf2.

Ataque ganador: **1. ..., Cg4 !**

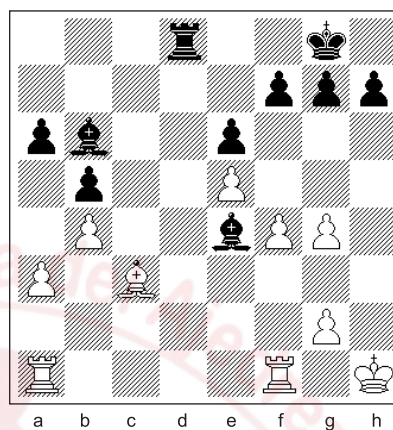
Las blancas pierden calidad porque la clavada de la Dama a la Torre es absoluta: **2. h3, Cxf2; 3. Dxf2**

Problemas: Anota el doblete que se puede dar porque hay una pieza clavada y las jugadas que realizan la ventaja.



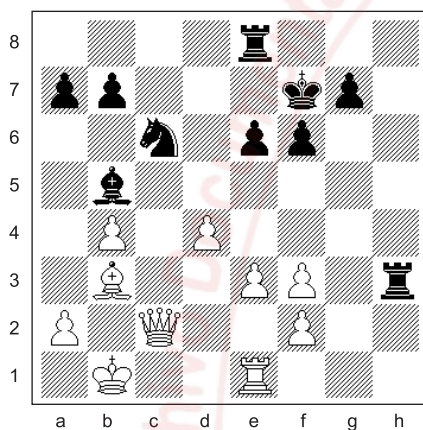
1.,
2.

63



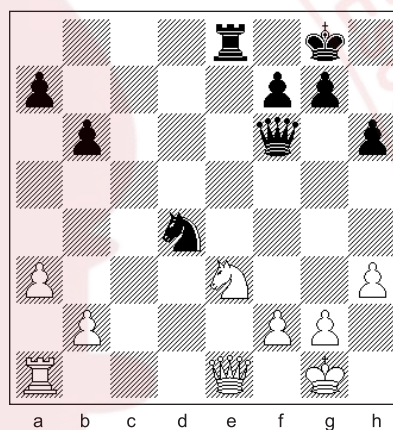
64

1.,
2.,



1.,
2.

65



66

1.,
2.,
3.

Ataques basados en dos clavadas simultáneas

Existen posiciones especiales en las que hay dos clavadas diferentes o se puede hacer una segunda clavada para:

- 1) Atacar una pieza clavada aprovechando que su defensor también está clavado (Ejemplo 35).
- 2) Atacar una pieza que ya está clavada en una dirección y atacarla clavándola en otra dirección para evitar que se pueda defender (Ejemplo 36).
- 3) Capturar una pieza porque sus dos defensores están clavados (Ejemplo 37).

En estos ejemplos vemos que, desde el punto de vista de las piezas que participan, las dos clavadas pueden ser:

- a) Sobre dos piezas distintas que cubren a otras dos piezas (Ejemplo 35).
- b) Sobre la misma pieza pero en dos direcciones distintas (Ejemplo 36).
- c) Sobre dos piezas distintas pero que cubren a la misma pieza en dos direcciones distintas (Ejemplo 37).

35. Ataque ganador a una pieza clavada porque su defensor también está clavado

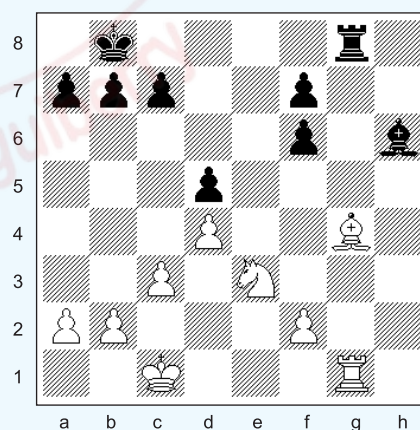
1. ..., f5!

El Caballo blanco no puede comerse el peón porque dejaría a su Rey en jaque con el Alfil negro (clavada absoluta).

Y si el Alfil blanco se come el peón o escapa, la Torre negra se come su Torre (clavada relativa): 2. **Axf5?, Txxg1+**

Las blancas deben resignarse a perder su Alfil:

2. **Rd2, fxg4**



E35

IV. La preparación de ataques basados en clavadas

Los problemas para realizar una clavada ganadora o aprovechar una clavada anterior

Muchas veces, los ataques similares a los que estudiamos en los capítulos anteriores, para realizar una clavada ganadora o para aprovechar una clavada anterior no pueden concretarse inmediatamente porque la posición presenta uno o varios de los siguientes **problemas**, que veremos en los Ejemplos a continuación:

1. Una de las piezas contrarias no está alineada para que el rival sea víctima de la clavada. Es necesario atraer a una de las piezas contrarias a ir a una casilla vulnerable (Ejemplos 38 y 41).
2. Una fila, columna o diagonal por donde realizar la clavada está tapada por una pieza propia o contraria. Hay que hacer una jugada que permita abrir esa línea necesaria para hacer la clavada (Ejemplo 40).
3. La pieza atacante que aprovecharía o realizaría la clavada necesita más de una jugada para llegar a la casilla adecuada. En estos casos necesito ganar un tiempo para acercarla (Ejemplo 39).
4. Se trata de capturar una pieza que, además de la supuesta defensa de la pieza clavada, tiene otro defensor. En estos casos hay que eliminar la pieza defensora u obligarla a cambiar de casilla (Ejemplo 42).

Las jugadas preparatorias

Para resolver estos problemas hacen falta **jugadas preparatorias** que, si no tienen otro objetivo, son amenazas simples contra las cuales un rival atento encontrará defensas adecuadas. Pero el rival no podrá defenderse si las jugadas preparatorias son **amenazas simultáneas**, es decir si son jugadas que tienen dos objetivos al mismo tiempo:

- a) solucionar el problema que impedía realizar el ataque basado en la clavada y
- b) crear otro ataque más importante que la amenaza del ataque basado en la clavada.

Las jugadas preparatorias más comunes que se usan como recursos para **ganar un tiempo** y poder hacer, en la jugada siguiente, un ataque basado en una clavada son:

1. Dar un jaque (Ejemplo 38)
2. Amenazar un jaque mate (Ejemplo 39)
3. Realizar un cambio de piezas (Ejemplos 40)
4. Atacar una pieza que no tiene defensa o tiene mayor valor (Ejemplo 41)
5. Realizar un sacrificio (Ejemplo 42)

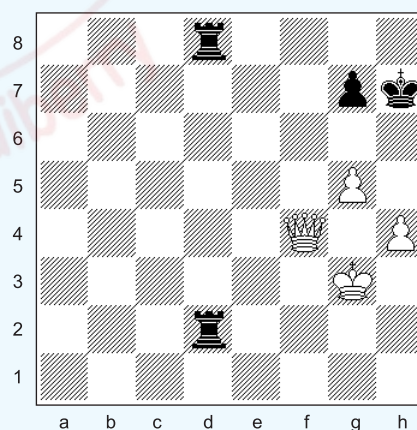
38. Un jaque posiciona al Rey detrás de la Dama

En este final con material mínimo, podemos ver claramente porqué dos Torres, cuando están dobladas de modo que se protegen entre sí, son ampliamente superiores a la Dama.

Jugada preparatoria: **1. ... , T8d3+!**; **2. Rg4**

El jaque obliga al Rey a mover detrás de la Dama, donde la misma Torre hace la clavada absoluta que le permite comerse la Dama en la jugada siguiente.

Clavada ganadora: **2. ... , Td4!**; **3. h5, Txf4+;** **4. Rxf4**



E38

V. Las clavadas como amenaza

Para abordar este Capítulo hay que ponerse en el lugar del jugador que es víctima de los ataques.

Con la experiencia que ya adquirimos con el estudio de los ejemplos y la resolución de los problemas anteriores, deberíamos estar en condiciones de advertir el peligro de que nos realicen una clavada ganadora al menos una jugada antes, cuando el atacante realiza la jugada preparatoria.

Ahora vamos a estudiar los casos en los que es mejor evitar la clavada, aún perdiendo el material que el atacante captura o amenaza en la jugada preparatoria, porque si pretendemos salvar ese material vamos a perder más cuando nos realicen la clavada posterior.

En el Ejemplo 48 veremos que es mejor resignar un Caballo que perder la Dama, y en el Ejemplo 49, que es mejor entregar un peón que perder una Torre.

48. Captura directa por amenaza de clavada

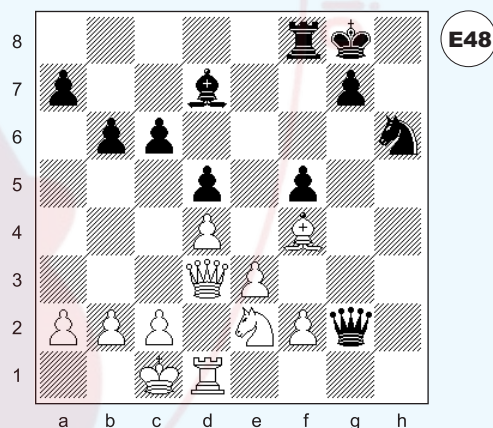
Jugada ganadora: **1. Axh6!**

Si las negras se comieran el Alfil, despejarían la columna **g** donde quedarían alineados su Rey y su Dama.

Entonces la Torre blanca podría aprovechar para realizar una clavada absoluta, ganando la Dama:

1. ... , gxxh6?; 2. Tg1!, Dxxg1; 3. Cxxg1

Por eso, para las negras es preferible resignarse a perder el Caballo por un peón, jugando **1. ... Dxf2**, aunque después de **2. Dc4+ o 2. Tg1** quedan muy inferiores.



49. Ataque ganador por amenaza de clavada

Jugada ganadora: **1. ... , g5!**

Si las blancas se comen el peón **g5**, el Alfil les clava su Torre:

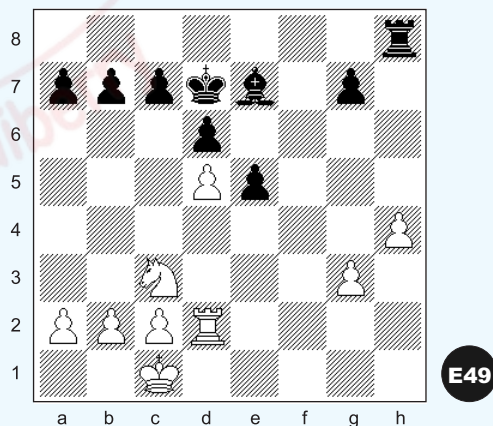
2. hxg5?, Axxg5!

Si las blancas mueven **3. Cd1** las negras ganan la Torre sin compensación con **3. ... , Th2**

Y si las blancas juegan **3. b3** o **3. Rd1**, las negras también ganan la Torre sin compensación jugando: **3. ... , Th1+!**

Por eso a las blancas les conviene resignarse a perder un peón jugando:

2. Th2, gxxh4; 3. gxxh4, Txxh4 y afrontar un final inferior.



VI. Clavadas en la Final del 88° Campeonato Argentino

Catorce clavadas decisivas en la Final del 88° Campeonato Argentino Superior

Estas fueron las posiciones de la Final del 88° Campeonato Argentino Superior que se realizó del 25/8 al 7/9 del 2013 en la Provincia del Chaco, entre 14 Grandes Maestros y Maestros Internacionales, que jugaron todos contra todos:

Pos.	Tit.	Jugador	ELO	Pts.	Pos.	Tit.	Jugador	ELO	Pts.
1	GM	Fernando Peralta	2609	9.0	8	IM	Sebastián Iermito	2473	6.5
2	GM	Diego Flores	2578	9.0	9	IM	Leandro Krysa	2422	6.0
3	GM	Diego Valerga	2490	7.5	10	IM	Leonardo Tristán	2457	5.5
4	GM	Federico Perez Ponsa	2497	7.5	11	GM	Sergio Slipak	2444	5.5
5	GM	Sandro Mareco	2561	7.5	12	FM	Kevin Paveto	2343	5.0
6	GM	Rubén Felgaer	2586	7.0	13	IM	Lucas Liascovich	2447	5.0
7	GM	Martín Lorenzini	2487	6.5	14	IM	Facundo Pierrot	2419	3.5

En el desempate se consagró Campeón Argentino Diego Flores tras vencer por 3 a 1 a Fernando Peralta.

Las clavadas tuvieron un importante papel en la definición de varias partidas y por eso, con los conocimientos que has adquirido hasta aquí, te proponemos ocupar por un momento el lugar de estos grandes jugadores y encontrar las jugadas decisivas que realizaron, así como las jugadas que amenazaban en caso de respuestas erróneas.

Problema 105: Clavada que gana material

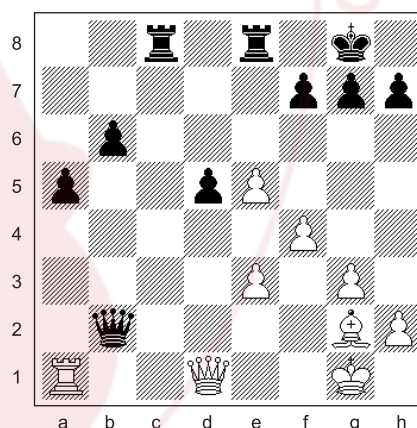
Ronda 1: **Facundo Pierrot** (0) vs. **Federico Pérez Ponsa** (1)

En la jugada **27** las negras ya habían ganado calidad después de un ataque de Rayos X.

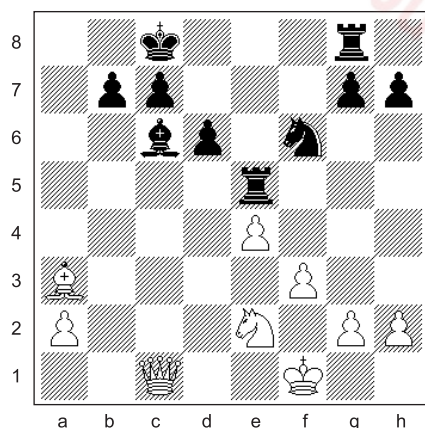
Tres jugadas después, las blancas cometieron un último error que permitió a las negras una clavada ganadora definitiva.

30. Axd5?, _____!

Las blancas abandonaron, porque si intentaban defender el Alfil con **31. e4** perdían el control de la casilla **g2** y quedaban sin respuesta después de **31. ... , Tc2!**



105



106

Problema 106: Clavada que permite un doblete ganador

Ronda 2: **Kevin Paveto** (1) vs. **Martín Lorenzini** (0)

Cuando las negras amenazaron con **25. ... , Te5** a la Dama que estaba en **g5**, las blancas la retiraron jugando **26. Dc1**, llegando a la posición del diagrama.

La partida estaba pareja, pero las negras jugaron **27. Ab5?** para intentar clavar al Caballo blanco. Fue un error fatal, porque dejaron clavado su propio peón **c** permitiendo a las blancas dar un doblete ganador.

27. ... , _____!

Las negras abandonaron, porque no podían salvar su Torre y evitar el mate al mismo tiempo.