

AJEDREZ

REGLAMENTO

(F. I. D. E.)



ORIENTACIONES A PRINCIPIANTES
EL AJEDREZ EN NUEVO LEON

PROFR. FEBRONIO E. CHAVARRIA

445

2

BRUNNEN

FECHT

REF

DE

32

32

32

GV 144

Ch 32

32

32



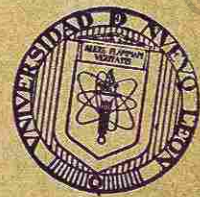
20



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

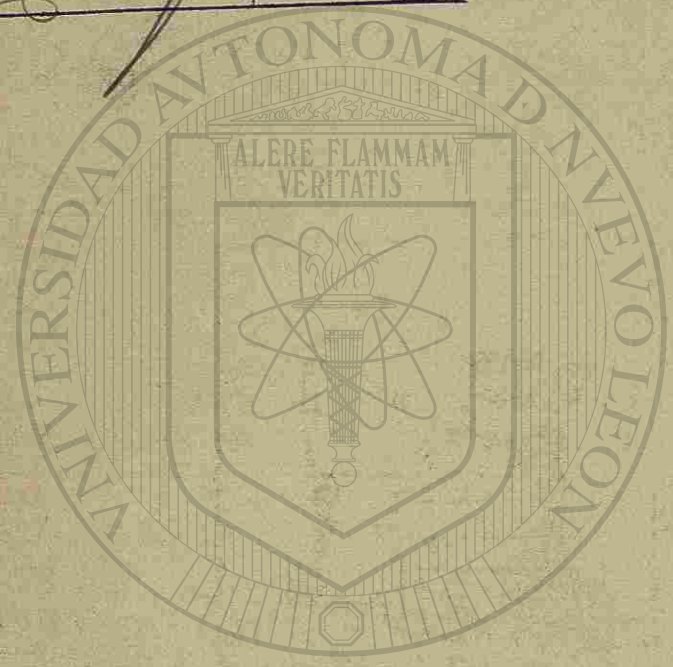
DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



Depto. de Bibliotecas

6870

Núm. Clas. 794.1
Núm. Autor Ch. 512 a
Núm. Adg. 067034
Procedencia 2
Precio 40.00
Fecha NOV. 1970
Clasificó 9
Catalogó 9



AJEDREZ

REGLAMENTO

(F. I. D. E.)



Capilla Alfonsina
Biblioteca Universitaria



FONDO UNIVERSITARIO

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

ORIENTACIONES A PRINCIPIANTES
EL AJEDREZ EN NUEVO LEÓN

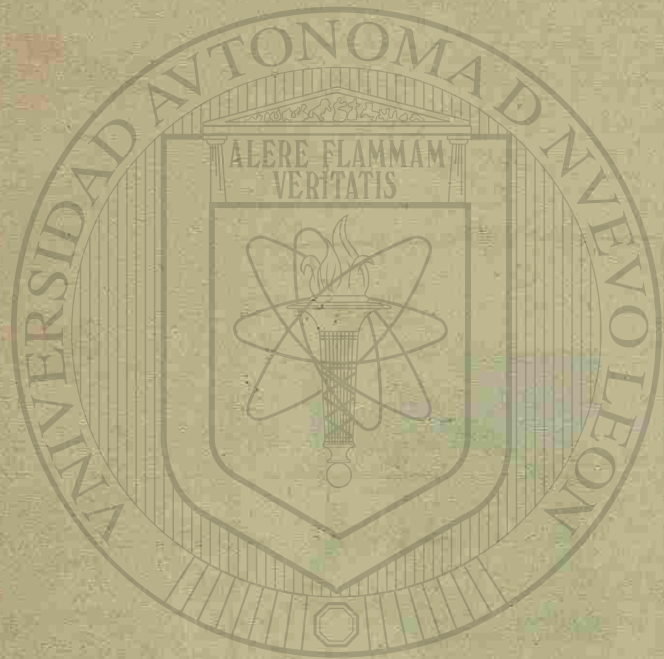
51461

PROFR. FEBRONIO E. CHAVARRIA
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA
"ALFONSO REYES"

067034

GV1445

Ch32



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

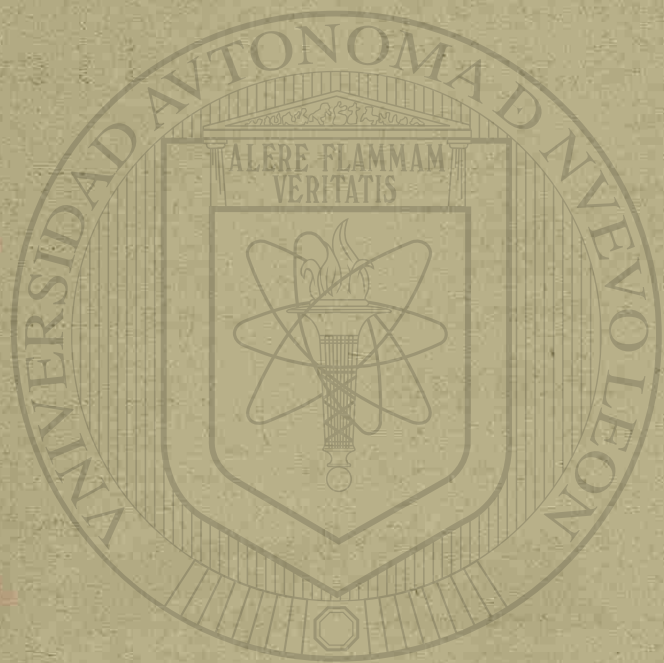


FONDO UNIVERSITARIO

Indice

A MANERA DE PRESENTACION.....	5
EL AJEDREZ.....	7
REGLAMENTO Y CODIGO DEL AJEDREZ.....	13
TIPOS DE TORNEOS.....	50
TABLAS DE PAREOS R. R.....	76
ORIENTACIONES A PRINCIPIANTES.....	79
"LA LANZADERA".....	87
ANDANZAS DE UN AJEDRECISTA.....	89
EL MOVIMIENTO AJEDRECISTICO EN N. L.....	101
EL AJEDREZ EN MEXICO.....	117
JAQUE MATE.....	123

Portada del pintor PABLO FLOREZ



A MANERA DE PRESENTACION

Al impartir los Cursos de Ajedrez para estudiantes universitarios, he visto la necesidad de difundir el REGLAMENTO del juego, increíblemente poco o mal conocido por un gran porcentaje de ajedrecistas de todas las categorías, con mucha más razón por los principiantes que toman los cursos, algunos de ellos ya conociendo el juego empíricamente; pero deseosos de aprender algo de la técnica tan necesaria en este tiempo.

Desde luego, todo lo que se refiere al Reglamento y Tipos o Sistemas de Torneos y desempates, ha sido publicado por la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez), por algunas instituciones ajedrecísticas, o por personas interesadas en la difusión de las leyes que rigen nuestro juego.

En ese aspecto, mi trabajo ha consistido en cotejar las publicaciones especializadas que he logrado reunir, tomando de ellas la forma que me ha parecido mejor, ya que el contenido, necesariamente, es el mismo.

En gran parte, he tomado la redacción de los artículos del Reglamento, y especialmente los comentarios, del Folleto editado por la Asociación de Ajedrez del Estado de Baja California, A. C., con motivo del XVI Campeonato Nacional Abierto que se efectuó en la ciudad de Tijuana en abril del año pasado. Este folleto me ahorró la traducción que había iniciado de una publicación en inglés, en lo que respecta a los comentarios.

Al poner en manos de nuestra juventud esta obrita, espero que la acoja con benevolencia; no en lo que se refiere al Reglamento y Sistemas de Torneos, que es igual en todas partes del mundo, sino en lo que respecta a los artículos: Orientaciones a Principiantes, Andanzas de un Ajedrecista, El Movimiento Ajedrecístico en Nuevo León, etc., cuyos datos o afirmaciones puedan parecer excesivos o incompletos; pero que son el resultado, hasta donde se pudo llegar, de investigaciones personales en instituciones que se han interesado y se interesan por el ajedrez, o datos obtenidos de diversos libros y condensados en una serie de consejos a los ajedrecistas noveles, que ojalá les sean útiles.

Esta obra está dedicada a todos los ajedrecistas; pero muy especialmente a los jóvenes que en un futuro próximo, si reciben la ayuda necesaria, situarán el ajedrez mexicano a una altura digna de nuestra Patria.

Monterrey, N. L., enero de 1970

Profr. Febronio E. Chavarría G.



EL AJEDREZ

El origen del ajedrez suele decirse que se pierde en la noche de los tiempos; pero es creencia general que nació en la India. La etimología del nombre es árabe, del sánscrito: ach-chitrendej.

Su invención ha sido atribuida a muchos países y muchas personas.

Se dice que fue inventado por Palamedes durante el sitio de Troya, para entretener los ocios de los guerreros griegos. En realidad, el Peteia, juego inventado por Palamedes, es, si acaso, un juego muy parecido a las damas.

La leyenda más conocida y generalmente aceptada, atribuye la invención de nuestro juego a Sissa, hijo de Dahir, en la India. Se cuenta que lo inventó para un príncipe real del cual era educador. El propósito de Sissa, según se dice, era demostrar a su pupilo que un rey, sin sus súbditos, no puede hacer nada grande.

El príncipe, agradecido y entusiasmado, ofreció a Sissa darle lo que pidiera a cambio del placer que el juego le proporcionaba, y Sissa, para darle una lección, le pidió los ya famosos granos de trigo: 1 por el primer cuadro, 2 por el segundo, 4 por el tercero y así doblando, hasta completar los 64 cuadros. Lo que parecía muy fácil de dar,

En gran parte, he tomado la redacción de los artículos del Reglamento, y especialmente los comentarios, del Folleto editado por la Asociación de Ajedrez del Estado de Baja California, A. C., con motivo del XVI Campeonato Nacional Abierto que se efectuó en la ciudad de Tijuana en abril del año pasado. Este folleto me ahorró la traducción que había iniciado de una publicación en inglés, en lo que respecta a los comentarios.

Al poner en manos de nuestra juventud esta obrita, espero que la acoja con benevolencia; no en lo que se refiere al Reglamento y Sistemas de Torneos, que es igual en todas partes del mundo, sino en lo que respecta a los artículos: Orientaciones a Principiantes, Andanzas de un Ajedrecista, El Movimiento Ajedrecístico en Nuevo León, etc., cuyos datos o afirmaciones puedan parecer excesivos o incompletos; pero que son el resultado, hasta donde se pudo llegar, de investigaciones personales en instituciones que se han interesado y se interesan por el ajedrez, o datos obtenidos de diversos libros y condensados en una serie de consejos a los ajedrecistas noveles, que ojalá les sean útiles.

Esta obra está dedicada a todos los ajedrecistas; pero muy especialmente a los jóvenes que en un futuro próximo, si reciben la ayuda necesaria, situarán el ajedrez mexicano a una altura digna de nuestra Patria.

Monterrey, N. L., enero de 1970

Profr. Febronio E. Chavarría G.



EL AJEDREZ

El origen del ajedrez suele decirse que se pierde en la noche de los tiempos; pero es creencia general que nació en la India. La etimología del nombre es árabe, del sánscrito: ach-chitrendej.

Su invención ha sido atribuida a muchos países y muchas personas.

Se dice que fue inventado por Palamedes durante el sitio de Troya, para entretener los ocios de los guerreros griegos. En realidad, el Peteia, juego inventado por Palamedes, es, si acaso, un juego muy parecido a las damas.

La leyenda más conocida y generalmente aceptada, atribuye la invención de nuestro juego a Sissa, hijo de Dahir, en la India. Se cuenta que lo inventó para un príncipe real del cual era educador. El propósito de Sissa, según se dice, era demostrar a su pupilo que un rey, sin sus súbditos, no puede hacer nada grande.

El príncipe, agradecido y entusiasmado, ofreció a Sissa darle lo que pidiera a cambio del placer que el juego le proporcionaba, y Sissa, para darle una lección, le pidió los ya famosos granos de trigo: 1 por el primer cuadro, 2 por el segundo, 4 por el tercero y así doblando, hasta completar los 64 cuadros. Lo que parecía muy fácil de dar,

se convirtió en una verdadera pesadilla, ya que el resultado es: 18 trillones 446 744 billones, 073 709 millones, 551 615 granos de trigo, de tal modo que para completar esa cantidad, habría que sembrar 76 veces todos los continentes de la tierra y que se levantara muy buena cosecha. Otro cálculo dice que con esa cantidad de granos de trigo, se podrían llenar dos cubos de un kilómetro por lado.

En la India se jugaba el Chaturanga con piezas muy parecidas a las actuales; pero el juego, en sí, era distinto: 4 reyes acompañados de alfil, caballo, torre y peones. Se cree que de ahí pasó a Persia, en donde se llamaba Shatrang.

Se habla también de que el ajedrez fue conocido en el antiguo Egipto, basándose en algunas pinturas encontradas en las tumbas de los faraones, pinturas que muestran a dos personas jugando frente a un tablero con piezas como de ajedrez.

Además de a la India, se atribuye su invención a Egipto, Persia, China, Birmania, Grecia y se asegura que cuenta con una antigüedad mayor de los tres mil años.

Lo cierto es que en Europa se introdujo entre los siglos VI y VII después de Cristo y era muy común en muchos países europeos en el siglo X.

En 1270 don Alfonso el Sabio escribió el "LIBRO DE LOS JUEGOS" y dedica muchas páginas al ajedrez.

Por esa época, la Edad Media, ya se jugaba casi como en la actualidad, y las piezas tomaron los nombres del persa: Pil, elefante, se convirtió en Alfil.

La reina: Firz, farzi, farzin (alferza), que quiere decir consejero, ministro o general, solo se movía diagonalmente. En el siglo XV comenzó a moverse como en la actualidad al convertirse en Reina o Dama.

A fines de la Edad Media se introdujo el Enroque, aunque los jugadores enrocaban de muchas maneras (enroque libre): el Rey ocu-

paba el lugar de la Torre y viceversa; o cualquier casilla entre la suya propia y la Torre con la que enrocaba. Este movimiento especial, único en que participan dos piezas al mismo tiempo se llama Enroque porque la Torre se llamaba Rukh o Rukeh (en español la Torre también se llama Roque).

Se cuenta que Tamerlán era un fanático del ajedrez, aunque siendo su inteligencia tan superior a la común de los mortales (en todos los tiempos hubo aduladores), solo jugaba el AJEDREZ GRANDE, que constaba de 144 casillas, 12 x 12. En la corte de Tamerlán y de los Califas de Bagdad, había jugadores árabes que jugaban "a la ciega". (Tamerlán, el conquistador tártaro, vivió de 1336 a 1405).

España fue el primer país que tuvo escuela propia, formada por ajedrecistas de fama mundial, como jugadores y escritores: LUCENA (1499); DAMIANO (1512); RUY LOPEZ DE SEGURA (1561); sus contemporáneos Cerón, Santa María, Busnardo y Avalos mantuvieron dignamente, durante muchos años, la supremacía de la escuela española frente a la italiana representada por Giovanni Leonardo da Curti (El Puttino) y Pablo Boi (El Siracusano) quienes por fin lograron derrotar a los españoles durante su estancia en España de 1562 a 1575. La serie sostenida por esos ajedrecistas, puede calificarse como el PRIMER TORNEO INTERNACIONAL.

De esa época son los libros de italianos: GIANUZIO (1599); SILVIO (1604 y 1634); CARRERA (1617); EL GRECO (1689). Este último, de origen humilde, conocido por "EL CALABRES", se ganaba la vida jugando. POLERIO dejó también a la posteridad un interesante manuscrito del juego.

A mediados del siglo XVIII el árabe FELIPE STAMMA, que publicó de 1735 al 45 "CIEN PARTIDAS DESESPERADAS", logró fama de invencible, hasta que fue derrotado por el francés FRANCISCO DANICAN FILIDOR en Inglaterra en 1747 por la anotación de 8 ganados, 1 perdido y 1 tablas. FILIDOR jugó simultáneamente hasta 3 partidas "a la ciega" y dejó un magnífico libro de todos conocido, titulado: ANALISIS DEL AJEDREZ.

Se considera como fundador de la escuela italiana a ERCOLE

DEL RIO. Dentro de esa escuela se distinguieron LOLLI y PONZIANI. El estilo de este último, aunque menos efectista que el de Filidor, era más delicado, y analizado, mucho mejor.

A principios de 1800, muerto FILIDOR, llegó a ser considerado como el mejor jugador del mundo el francés ALEJANDRO DESCHAPELLES (1780-1847), que tuvo entre sus más fuertes competidores al capitán EVANS, inventor del Gambito que lleva su nombre; A. MACDONNELL, PERIGAL, COCHRANE y GUILLERMO LEWIS, que venció a Deschappelles llevando de ventaja peón y salida.

LA BOURDONNAIS, discípulo de Deschappelles, superó a su maestro y en 1843 se llevó al cabo el match LA BOURDONNAIS-MACDONNELL, que terminó 46 a 26 puntos en favor de La Bourdonnais.

Muerto La Bourdonnais quedó a la cabeza de los ajedrecistas franceses SAINT-AMANT, que fue finalmente vencido por el inglés STAUNTON, quien fue considerado a partir de ese match como el mejor jugador del mundo hasta que en 1851 fue vencido por ANDERSSSEN.

En 1841 Staunton fundó el primer periódico de ajedrez. También se atribuye a él la invención del estilo de piezas que llevan su nombre, también conocidas por: estilo inglés.

ANDERSSSEN fue derrotado en 1857 por LOWENTAL en el Torneo de Manchester y en 1858 por MORPHY.

Por esa época hizo su aparición en el cielo ajedrecístico el creador de la Escuela Moderna: STEINITZ, reconocido universalmente como el PRIMER CAMPEON DEL MUNDO. Se coronó en enero de 1886, derrotando a ZUKERTORT. De entonces a la fecha, el mundo ha tenido diez campeones:

- 1 STEINITZ, que perdió en 1894 contra
- 2 EMANUEL LASKER, campeón durante 27 años, hasta que en 1921 perdió contra.

3 JOSE RAUL CAPABLANCA, hasta 1927, en que fue vencido por

4 ALEJANDRO ALEKHINE, quien lo perdió en 1935 con

5 MAX EUWE, para recuperarlo en 1937 hasta su muerte, que acaeció el 24 de marzo de 1946.

En 1948 la FIDE organizó un torneo entre los mejores jugadores del momento: BOTVINNIK, SMYSLOV, KERES, RESHEVSKY y EUWE, coronándose

6 MIJAIL BOTVINNIK, quien lo perdió temporalmente contra

7 VASSILY SMYSLOV en 1957; lo recuperó en 1958, para perderlo en 1960 contra

8 MIJAIL TAHL, a quien se lo arrebató nuevamente en 1961, perdiéndolo definitivamente en 1963 contra

9 TIGRAN PETROSIAN, que en junio 17 de 1969 lo perdió con

10 BORIS SPASSKI.

Desde 1927, con el intervalo 1935-37 en que fue campeón del mundo el holandés Dr. Max Euwe, desde hace cuarenta años vienen dominando el panorama mundial ajedrecístico los rusos, pues aunque el Dr. Alejandro Aliojin (así dicen los rusos) fue nacionalizado francés era ruso de nacimiento y se formó jugador en Rusia.

¿Cuándo y a qué país le estará reservado el honor de arrebatárselos la supremacía? ¿A Estados Unidos con su joven Gran Maestro Bobby Fischer?, a Checoslovaquia con Vlastimil Hort?, ¿a Dinamarca con Bent Larsen, todos ellos jóvenes, yendo de subida?.

El problema, sin embargo, parece no tener solución en un futuro próximo. La URSS es un semillero de millones de ajedrecistas, con los mejores maestros del mundo para enseñar los puntos finos del juego. La escuela soviética parece que privará todavía por muchos

años. El campeón del mundo, Spasski, tiene 32 años y desde hace tres se dice de él que es el mejor jugador del orbe, lo que dejó probado en junio de este año al imponerse en 23 partidas a Tigrán Petrosián.

La URSS tiene 18 millones de ajedrecistas, hombres, mujeres y niños. Cuatro millones participan anualmente en torneos perfectamente organizados. Nuestra meta sería tener en los próximos cinco años, haciendo un poderoso esfuerzo, siquiera 1000 torneistas clasificados, y lograr por lo menos que tres ajedrecistas obtuvieran el título de Maestros Internacionales. En México hay madera; pero es indispensable y urgente pulirla.

Diciembre de 1969



JOSE KAUL CAPABLANCA, el genio cubano que en 1921 se coronara campeón del mundo venciendo al Dr. Emanuel Lasker, en La Habana. Capablanca está considerado como uno de los más grandes jugadores de todos los tiempos.

REGLAMENTO Y CODIGO
DEL
JUEGO DE AJEDREZ
(F. I. D. E.)

años. El campeón del mundo, Spasski, tiene 32 años y desde hace tres se dice de él que es el mejor jugador del orbe, lo que dejó probado en junio de este año al imponerse en 23 partidas a Tigrán Petrosián.

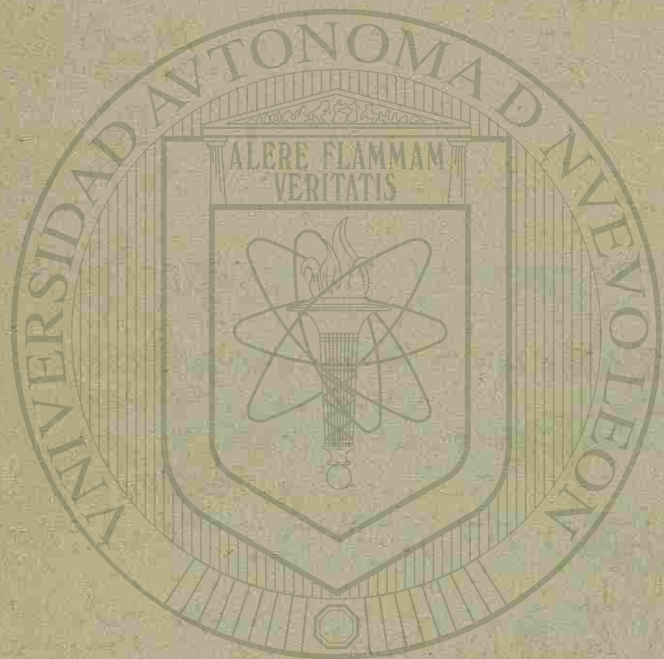
La URSS tiene 18 millones de ajedrecistas, hombres, mujeres y niños. Cuatro millones participan anualmente en torneos perfectamente organizados. Nuestra meta sería tener en los próximos cinco años, haciendo un poderoso esfuerzo, siquiera 1000 torneistas clasificados, y lograr por lo menos que tres ajedrecistas obtuvieran el título de Maestros Internacionales. En México hay madera; pero es indispensable y urgente pulirla.

Diciembre de 1969



JOSE KAUL CAPABLANCA, el genio cubano que en 1921 se coronara campeón del mundo venciendo al Dr. Emanuel Lasker, en La Habana. Capablanca está considerado como uno de los más grandes jugadores de todos los tiempos.

REGLAMENTO Y CODIGO
DEL
JUEGO DE AJEDREZ
(F. I. D. E.)



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

Art. I INTRODUCCION

El juego de ajedrez se ejecuta sobre una tabla cuadrada (TABLERO) entre dos adversarios, mediante el movimiento de las piezas.

Art. II EL TABLERO Y SU DISPOSICION

1.—El tablero se compone de 64 escaques o casillas iguales, alternativamente claros, (CASILLAS BLANCAS) y oscuros CASILLAS NEGRAS).

2.—El tablero se coloca entre los dos jugadores de tal modo que la casilla del ángulo a la derecha de cada jugador sea blanca.

3.—Las ocho filas de casillas que van del lado más cercano de uno de los jugadores al lado más cercano del otro se llaman "COLUMNAS".

4.—Las ocho filas de casillas que van de un lado al otro del tablero en ángulo recto con las columnas se denominan "FILAS" o "LINEAS".

5.—Las filas de casillas del mismo color que, tocándose por los ángulos recorren diagonalmente el tablero, se llaman "DIAGONALES".

Art. III LAS PIEZAS Y SU COLOCACION

Al principiar el juego, uno de los jugadores dispone de 16 piezas claras (PIEZAS BLANCAS) y el otro de 16 piezas oscuras (PIEZAS NEGRAS).

Las piezas son las siguientes;

En seguida se encuentran los simbolos usuales de cada una de ellas.

L A S

P

Un REY blanco
cuyo símbolo usual es



I

Una DAMA blanca
cuyo símbolo usual es



E

Dos TORRES blancas
cuyo símbolo usual es



Z

Dos ALFILES blancos
cuyo símbolo usual es



A

Dos CABALLOS blancos
cuyo símbolo usual es



S

Ocho PEONES blancos
cuyo símbolo usual es



Un REY negro
cuyo símbolo usual es



Una DAMA negra
cuyo símbolo usual es



Dos TORRES negras
cuyo símbolo usual es



Dos ALFILES negros
cuyo símbolo usual es



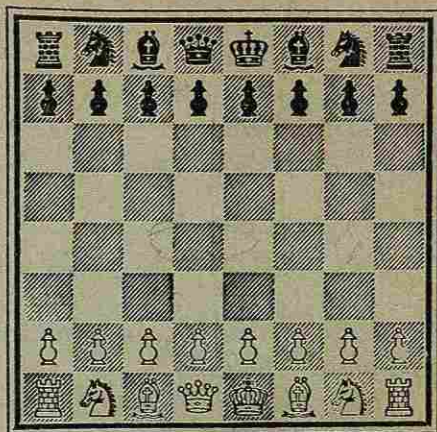
Dos CABALLOS negros
cuyo símbolo usual es



Ocho PEONES negros
cuyo símbolo usual es



La posición inicial de las piezas sobre el tablero es la siguiente:



Art. IV DE LA CONDUCCION DE LA PARTIDA

1.—Ambos jugadores deben ejecutar alternativamente las jugadas efectuando una sola por turno. Inicia la partida el jugador que tiene las piezas blancas.

2.—Se dice que le "TOCA EL TURNO" a un jugador cuando le corresponde ejecutar la jugada.

Art. V NOCIONES GENERALES DE LAS JUGADAS

1.—A excepción del enroque (Art. VI.) una "JUGADA" es la transferencia de una pieza de una casilla a otra, libre u ocupada por una pieza del adversario.

2.—Ninguna pieza puede pasar por encima de una casilla ocupada por otra pieza a excepción del caballo o de la torre en el enroque (AR. VI).

EL REY

A excepción de la jugada denominada "enroque", el rey sólo puede ser trasladado de su casilla a una de las inmediatamente contiguas que no se encuentre amenazada, es decir: en "JAQUE" por una pieza contraria.

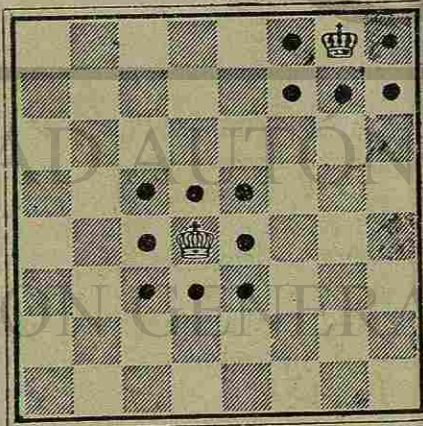
El "ENROQUE" es la transferencia del rey completada por la translación de una torre, contándose ambos movimientos como una sola jugada del rey que debe ejecutarse en la siguiente forma: El rey abandona su casilla inicial para ocupar en la misma fila una o la otra de las casillas más próximas del mismo color; en seguida, la torre hacia la cual el rey se haya dirigido, pasa sobre él para colocarse en la casilla sobre la cual haya pasado el rey.

El enroque se vuelve definitivamente imposible hacia ambos lados cuando el rey haya sido movido; también es definitivamente imposible efectuar el enroque con una torre que ya haya sido movida.

El enroque se considera temporalmente impedido:

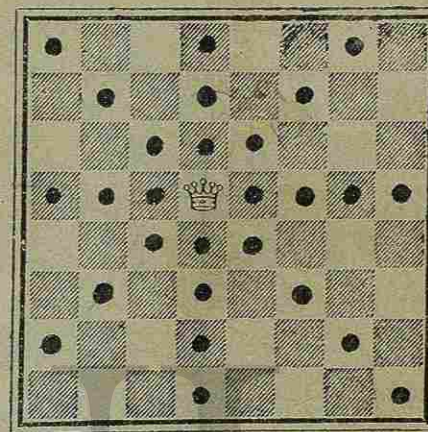
(a) Si la casilla inicial del rey, o la casilla sobre la que debe pasar o la que debe ocupar se encuentran amenazadas por alguna pieza del adversario;

(b) Si entre el rey y la torre hacia la cual se dirige se interponen alguna o algunas piezas.



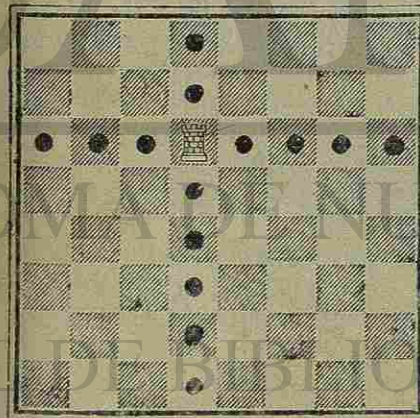
LA DAMA

La dama puede desplazarse a lo largo de las columnas, de las líneas, o de las diagonales en que se encuentre.



LA TORRE

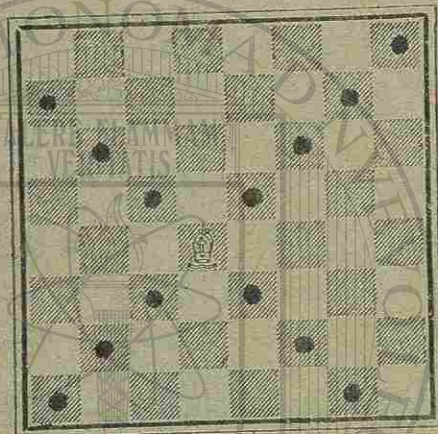
La torre puede moverse a lo



largo de las columnas o de las líneas sobre las cuales se encuentre.

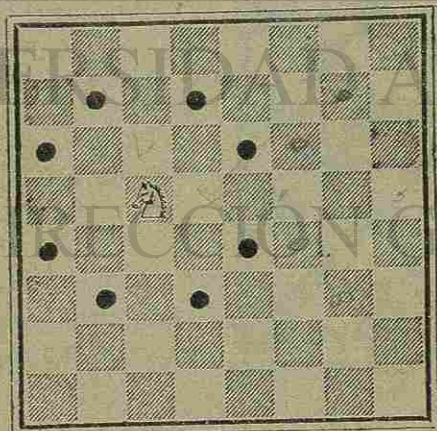
EL ALFIL

El alfil se desplaza a lo largo de las diagonales sobre las cuales se encuentre. En todos estos casos existe la excepción indicada por las limitaciones del Art. V.- 2.



EL CABALLO

El desplazamiento del caballo se compone de un paso combinado en dos diferentes direcciones: se desplaza una sola casilla sobre la co-



lumna o la línea en que se encuentre, después, alejándose de la propia casilla de origen, se desplaza una movida más sobre una diagonal. De otro modo: avanza dos casillas en línea vertical y una horizontal o dos en línea horizontal y una vertical, pasando de una casilla blanca a una negra y viceversa.

LOS PEONES

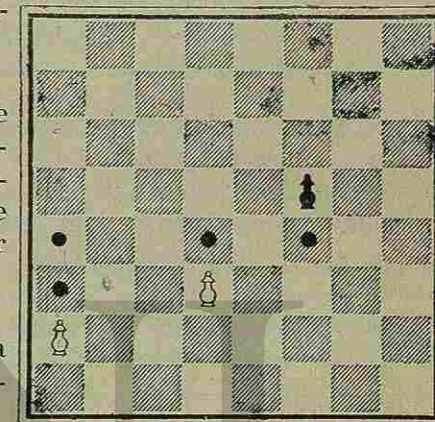
El peón se desplaza únicamente avanzando:

(a) Exceptuando el caso de captura el peón puede avanzar desde su casilla inicial uno o dos escaques libres sobre la columna que ocupa, después solo puede avanzar una casilla en cada movida

* En el caso de captura, avanza a la casilla contigua a la propia pero por una diagonal.

(b) Un peón que amenaza una casilla que ha sido cruzada por un peón contrario que al ser desplazado desde su casilla inicial ha avanzado dos casillas puede tomar dicho peón pero solamente en la jugada inmediata siguiente como si el peón adversario hubiera sido avanzado una sola casilla; a esta captura se le denomina "TOMA AL PASO".

(c) El peón que avanza hasta llegar a la octava línea debe ser cambiado de inmediato por una dama, una torre, un alfil o un caballo del mismo color, sin que deban tomarse en cuenta las piezas que aún queden sobre el tablero. A este cambio se le denomina coronación. La acción de la pieza cambiada por el peón coronado es inmediata.



Art. VII

LA EJECUCION DE LAS JUGADAS

La ejecución de una jugada se considera concluida:

(a) En el caso de translación de una pieza a una casilla libre, cuando la mano del jugador ha soltado la pieza.

(b) En una captura, cuando la pieza capturada ha sido quitada del tablero, y el jugador, después de haber colocado su propia pieza en la nueva casilla la ha soltado de la mano.

(c) En el enroque, cuando la mano del jugador ha soltado la torre en la casilla sobrepasada por el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey, la jugada todavía no se considera terminada pero el jugador ya no tiene derecho a ejecutar una jugada distinta del enroque.

En la coronación de un peón cuando éste ha sido quitado del tablero y la mano del jugador ha soltado la nueva pieza en la casilla de coronación. Si el jugador ya ha soltado de su mano el peón llegado a la casilla de coronación, la jugada aun no se considera totalmente ejecutada pero el jugador ya no tiene derecho de mover el peón a otra casilla.

COMENTARIOS PARA JUGADORES DE TORNEO

En el Art. VI. se aclara perfectamente que en el caso del enroque, primero debe moverse el rey y después la torre hacia la cual el rey se ha dirigido, la cual se coloca en la casilla rebasada por el rey.

Este concepto está confirmado también en el Art. VII. de este mismo reglamento. En el congreso de la F. I. D. E. de 1952 fue propuesta la siguiente interpretación:

Aquel jugador que toque primero la torre, deberá moverla y ya no se le permitirá hacer el enroque con la misma.

Art. VIII LA PIEZA TOCADA

El jugador a quien le corresponde el turno para jugar puede acomodar o reajustar una o más piezas sobre el tablero siempre y cuanpreviamente lo notifique a su adversario.

A excepción de este caso, si el que ha de jugar toca una o más piezas, deberá mover o capturar la primera pieza tocada que pueda ser movida o capturada.

Si el adversario no reclama esta falta antes de a su vez haber tocado alguna pieza o si ninguna de las piezas tocadas puede ser movida o capturada legalmente, dicha irregularidad queda sin castigo.

COMENTARIOS

Nada se dice de aquel a quien no corresponde la movida porque éste debe abstenerse de meter su mano al tablero y a las piezas.

Si un jugador desea ajustar piezas en ausencia de su adversario, deberá, según la F. I. D. E. informar al director sobre sus intenciones. En consecuencia es antiético aprovecharse de la ausencia del adversario para tocar una pieza y luego no moverla, a pesar de que éste podría permitirse no reclamar falta en caso de estar presente.

El segundo párrafo del Art. VIII simplifica la antigua redacción del código de 1929, pero no modifica su significado. "Si el que ha de mover toca:

(a) Una pieza propia que puede ser movida, debe moverla.

(b) Una pieza del adversario que puede ser capturada, debe capturarla.

(c) Dos o más piezas, debe mover o capturar la primera pieza tocada que pueda ser movida o capturada.

El tercer párrafo indica que la regla en relación con la pieza tocada sólo se aplica en el caso de que el adversario haga la reclamación antes de, a su vez, haber tocado alguna pieza sobre el tablero.

Aunque estas leyes están vigentes desde 1952, todavía existe confusión en las mentes de algunos torneistas en relación con el significado del tercer párrafo del Art. VIII. Algunos están bajo la im-

(a) En el caso de translación de una pieza a una casilla libre, cuando la mano del jugador ha soltado la pieza.

(b) En una captura, cuando la pieza capturada ha sido quitada del tablero, y el jugador, después de haber colocado su propia pieza en la nueva casilla la ha soltado de la mano.

(c) En el enroque, cuando la mano del jugador ha soltado la torre en la casilla sobrepasada por el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey, la jugada todavía no se considera terminada pero el jugador ya no tiene derecho a ejecutar una jugada distinta del enroque.

En la coronación de un peón cuando éste ha sido quitado del tablero y la mano del jugador ha soltado la nueva pieza en la casilla de coronación. Si el jugador ya ha soltado de su mano el peón llegado a la casilla de coronación, la jugada aun no se considera totalmente ejecutada pero el jugador ya no tiene derecho de mover el peón a otra casilla.

COMENTARIOS PARA JUGADORES DE TORNEO

En el Art. VI. se aclara perfectamente que en el caso del enroque, primero debe moverse el rey y después la torre hacia la cual el rey se ha dirigido, la cual se coloca en la casilla rebasada por el rey.

Este concepto está confirmado también en el Art. VII. de este mismo reglamento. En el congreso de la F. I. D. E. de 1952 fue propuesta la siguiente interpretación:

Aquel jugador que toque primero la torre, deberá moverla y ya no se le permitirá hacer el enroque con la misma.

Art. VIII LA PIEZA TOCADA

El jugador a quien le corresponde el turno para jugar puede acomodar o reajustar una o más piezas sobre el tablero siempre y cuanpreviamente lo notifique a su adversario.

A excepción de este caso, si el que ha de jugar toca una o más piezas, deberá mover o capturar la primera pieza tocada que pueda ser movida o capturada.

Si el adversario no reclama esta falta antes de a su vez haber tocado alguna pieza o si ninguna de las piezas tocadas puede ser movida o capturada legalmente, dicha irregularidad queda sin castigo.

COMENTARIOS

Nada se dice de aquel a quien no corresponde la movida porque éste debe abstenerse de meter su mano al tablero y a las piezas.

Si un jugador desea ajustar piezas en ausencia de su adversario, deberá, según la F. I. D. E. informar al director sobre sus intenciones. En consecuencia es antiético aprovecharse de la ausencia del adversario para tocar una pieza y luego no moverla, a pesar de que éste podría permitirse no reclamar falta en caso de estar presente.

El segundo párrafo del Art. VIII simplifica la antigua redacción del código de 1929, pero no modifica su significado. "Si el que ha de mover toca:

(a) Una pieza propia que puede ser movida, debe moverla.

(b) Una pieza del adversario que puede ser capturada, debe capturarla.

(c) Dos o más piezas, debe mover o capturar la primera pieza tocada que pueda ser movida o capturada.

El tercer párrafo indica que la regla en relación con la pieza tocada sólo se aplica en el caso de que el adversario haga la reclamación antes de, a su vez, haber tocado alguna pieza sobre el tablero.

Aunque estas leyes están vigentes desde 1952, todavía existe confusión en las mentes de algunos torneistas en relación con el significado del tercer párrafo del Art. VIII. Algunos están bajo la im-

presión de que este párrafo legaliza el hecho de regresar movidas, lo cual es falso, ya que este asunto se trata por separado en el Art. VII. Cuando un jugador ha concluido una movida legal sin que su adversario haya reclamado violación a las reglas de la pieza tocada, el artículo VIII nada tiene que ver en el asunto. La movida concluida debe quedarse tal como está, y si el jugador la regresa está violando el Art. VII. Su adversario no puede condonar esta violación ni el hecho de no reclamarla puede legalizarla.

Art. IX POSICIONES IRREGULARES

1.—Si durante el curso de una partida se advierte que alguna jugada fue ejecutada en forma irregular, se reconstruirá la partida hasta la posición alcanzada antes de la jugada irregular, desde donde deberá continuar la partida aplicándose las disposiciones del Art. VIII, para determinar la jugada que deberá sustituir a la irregular.

Si no se puede reconstruir tal posición, se anulará la partida debiendo jugarse una nueva.

2.—Si durante el curso de una partida, una o más piezas han sido accidentalmente desplazadas o colocadas incorrectamente, la posición se reconstruirá a la anterior a la irregularidad y deberá continuar la partida. Si la posición correcta no puede reconstruirse, se anulará la partida y se jugará una nueva.

3.—Si después de una suspensión la posición se reconstruye incorrectamente, deberá reconstruirse correctamente la alcanzada en el momento de la suspensión y se continuará la partida.

4.—Si durante una partida se comprueba que la posición inicial de las piezas era incorrecta, se anulará la partida y se jugará una nueva.

5.—Si durante la partida se comprueba que la posición del tablero estaba equivocada, la posición alcanzada por las piezas se transferirá a un tablero correctamente colocado y se continuará la partida.

COMENTARIOS

Las cinco secciones del artículo noveno fueron incorporadas al Reglamento en el Congreso de la F. I. D. E. de 1953, en sustitución de las reglas que para posiciones ilegales se adoptaron en el congreso de 1952.

En la anterior versión de la primera sección, una movida ilegal no se podía ni debía corregir si cualquiera de los jugadores ya había ejecutado su siguiente movida. Hubo violentas objeciones a esta regla ante la evidencia de que la misma encauzaba a hacer trampas y de paso hasta premiaba a los tramposos. Afortunadamente fue abolida de inmediato.

Ahora la ley ordena que la movida ilegal debe corregirse siempre y cuando se localice antes de terminar la partida. La partida después de terminada no puede ser afectada por ley alguna, y si algunas movidas ilegales se hicieron en ella, así se quedan.

En el caso de la sección 2 del artículo IX, aun no habiendo movida ilegal de por medio, la interpretación del Manual Oficial del Ajedrez (OFFICIAL CHESS HAND BOOK) de Harkness, dice que al continuar la partida deberá aplicarse el Art. VIII a la primera movida. Sin embargo, la opinión general no coincide con la anterior porque un jugador que en una posición que a la postre resulte adulterada contesta con una movida que considera adecuada a la posición, al corregir la misma puede resultar que la pieza que anteriormente había movido, no le convenga moverla, pero como fue tocada deberá hacerlo según la interpretación de Harkness.

En casos de discusión a este respecto deberán tomarse en cuenta todas las circunstancias, y sólo el fallo imparcial del director puede decidir; mientras tanto, corresponde a la F. I. D. E. dar su última palabra sobre este asunto dando su propia interpretación a esta sección.

La Sección 5 de este artículo contradice a la sección 4. La F. I. D. E. deberá corregir esta anomalía.

Debe enfatizarse que estas reglas sólo son aplicables a la partida antes de que haya terminado, mientras que después de terminada ninguna irregularidad se debe corregir.

Sin embargo, en juegos adjudicados la F. I. D. E. establece que el juego no termina sino hasta que el adjudicador haya dado su decisión.

Art. X
EL JAQUE

1.—El rey está en jaque cuando la casilla que ocupa está amenazada por una pieza adversaria; se dice entonces que ésta da jaque al rey.

2.—El jaque debe evadirse con la jugada inmediata siguiente. Si el jaque es imparable se denomina mate. (Véase el Art. XI sección primera).

3.—Una pieza que intercepta (cubre) un jaque al rey de su propio color, puede, a su vez, dar jaque al rey contrario.

Art. XI
LA PARTIDA GANADA

1.—Un jugador gana la partida cuando da jaque mate al rey adversario.

2.—Una partida se considera ganada por un jugador cuando su adversario le declara que la abandona, es decir; que se rinde.

Art. XII
LA PARTIDA EMPATADA

La partida se considera empatada:

1.—Cuando el jugador a quien le corresponde el turno, no estando en jaque su rey, no puede ejecutar jugada legal alguna. Se dice entonces que el rey está "AHOGADO".

2.—Por mutuo acuerdo entre los dos adversarios.

3.—A petición de uno de los jugadores, cuando se ha repetido tres veces la misma posición durante las cuales, al mismo jugador le corresponde el turno. El derecho de exigir el empate compete exclusivamente al jugador.

(a) Que se encuentra en condiciones de ejecutar una jugada que conduce a la tercera repetición de la posición y que declara previamente su intención de ejecutar tal jugada.

(b) Que debe responder a una jugada con la cual se ha repetido por tercera vez la posición, siempre y cuando no haya ejecutado su siguiente jugada. Un jugador que no ha reclamado el empate bajo las condiciones previstas en (a) y (b) y ha ejecutado su siguiente jugada perdiendo el derecho de exigir el empate, readquiere tal derecho si la posición se vuelve a presentar y le corresponde el turno al propio jugador. Además, un jugador que de acuerdo con (a) ha reclamado tablas y se le comprueba que estaba equivocado, queda obligado a ejecutar la movida anunciada.

4.—Cuando el jugador a quien le corresponde el turno demuestra que de una y otra parte se han ejecutado por lo menos 50 jugadas sin que se haya efectuado captura alguna y sin que se haya movido algún peón.

El número de 50 jugadas puede ser aumentado en algunas posiciones a condición de que tanto el número de jugadas como la posición específica hayan sido claramente establecidos antes del comienzo de la competencia.

SEGUNDA PARTE

NORMAS SUPLEMENTARIAS PARA COMPETENCIAS

Art. XIII

LA ANOTACION DE LA PARTIDA

1.—Durante el juego, cada jugador está obligado a anotar la partida (tanto sus propias jugadas como las de su adversario) jugada por jugada en la forma más legible y clara posible, en el formulario apropiado para el evento.

2.—Si un jugador llega a encontrarse en la evidente imposibilidad de cumplir con la obligación contenida en la sección 1 de este artículo por encontrarse apremiado de tiempo; deberá sin embargo esforzarse por anotar en su formulario aunque sea el número de jugadas ejecutadas; pero tan pronto como las dificultades causadas por el apremio de tiempo hayan pasado, está en la imprescindible obligación de completar inmediatamente sus anotaciones, con la indicación de las jugadas antes omitidas. Sin embargo, no tendrá derecho a presentar, basándose en lo dispuesto por el Art. XII-3, petición alguna de empate, en la cual figuren jugadas que no hayan sido anotadas oportunamente de acuerdo con las disposiciones de la sección 1 de este artículo.

COMENTARIOS AL Art. XIII

El nuevo Art. XIII pone en claro que un jugador extremadamente apremiado por el tiempo, puede por el momento omitir la anotación y en su lugar colocar sencillamente una marca (paloma) en el número correspondiente a la jugada omitida en su planilla, y ni siquiera eso se le exige, aunque sí debería esforzarse por hacerlo. En la práctica, aparte de perder su derecho a reclamar las tablas por repetición de jugadas, ninguna otra pena se le aplica al jugador que, por estar extremadamente apremiado de tiempo omita momentáneamente la anotación de sus jugadas, aunque ni siquiera las indique

con marcas. Sin embargo el cuerpo Legislativo de la F. I. D. E. dio en 1959 una importante interpretación al Art. XIII de la manera siguiente:

“1.—Las palabras “EXTREMADAMENTE APREMIADO DE TIEMPO”, del Art. XII-2, no pueden ser definidas con precisión. Es cuestión del director (árbitro) decidir (considerando el tiempo que quede en el reloj, el número de jugadas que falten para el primer control de tiempo que siga y el carácter de la posición en el momento) si tales palabras son o no aplicables a la situación específica de ese jugador. En estos casos lo único que vale es la opinión del árbitro. Si este considera que dichas palabras no son aplicables a esa situación, puede requerir al jugador a que anote sus movidas de acuerdo con el Art. XIII-1. Si el jugador se rehusa a hacerlo, el árbitro puede declarar perdida la partida por dicho jugador en los términos del Art. XVII-4”.

“2.—Si el árbitro ordena al jugador que anote las movidas y el jugador declara que no lo puede hacer sin consultar la planilla de su adversario, la solicitud de la misma deberá ser hecha por el árbitro, quien estimará si la anotación puede completarse antes del tiempo de control sin molestar al adversario. Este no puede rehusarse a prestar la hoja por dos razones: (a) Porque la forma corresponde a los organizadores y (b) Porque el jugador que ha sido requerido a completar sus anotaciones lo tiene que hacer en su propio tiempo de juego”.

“3.—En los demás casos las anotaciones solo pueden completarse después del control de tiempo. Para entonces hay 2 posibilidades: (a) sólo un jugador tiene incompleta la anotación, en cuyo caso, éste tendrá que completarla en su propio tiempo de juego, y (b) ambos jugadores tienen incompleta su anotación en cuyo caso se detienen los dos relojes hasta que las dos formas estén al corriente. Si se hiciera necesario podrán utilizar otro tablero con piezas para ir reproduciendo las posiciones pero solamente bajo el control del árbitro, quien de antemano habrá anotado la posición final”.

“Si en el caso (a) el árbitro advierte que las anotaciones del jugador que las completó no son correctas o suficientes para reproducir la posición final, actuará como en el caso (b)”.

Art. XIV

DE LA UTILIZACION DEL RELOJ

1.—Cada jugador debe ejecutar determinado número de jugadas en determinado periodo de tiempo, debiendo establecerse previamente a la iniciación de la competencia, estos dos factores.

2.—El control del tiempo de cada jugador se efectúa mediante un reloj provisto de un dispositivo especial.

3.—A la hora fijada para la iniciación de la partida, se pone en movimiento el reloj del jugador a quien corresponden las blancas. En seguida, cada jugador, después de haber ejecutado una jugada, debe detener su propio reloj y poner en movimiento el de su adversario.

4.—Al completar el número prescrito de jugadas, la última de ellas no puede considerarse concluida sino hasta que el jugador haya detenido su reloj.

5.—Las indicaciones proporcionadas por el reloj o su dispositivo se consideran definitivamente válidas a menos que existan defectos evidentes bien sea en el reloj o en su dispositivo, pero el jugador que pretenda hacer comprobar alguno de esos defectos, deberá hacerlo en el momento en que se haya dado cuenta del mismo.

6.—Si la partida tiene que interrumpirse por alguna causa no imputable a alguno de los dos jugadores, los relojes deben ser detenidos hasta que se elimine la causa. Esto debe hacerse por ejemplo en el caso de que deba corregirse una posición irregular, cuando haya que cambiar un reloj defectuoso o cuando la pieza por la que un jugador manifiesta que desea cambiar un peón que ha llegado a la octava línea para su coronación, no se encuentra disponible de inmediato.

7.—En el caso indicado en el artículo IX-1 y 2, cuando no es posible determinar el tiempo empleado por cada uno de ellos hasta ese momento, un tiempo proporcional al indicado por los relojes deberá asignarse a cada jugador. Por ejemplo: después de la movida número 30 del negro se descubre una irregularidad cometida en la movida

número 20. Si después de la jugada 30 los relojes indican respectivamente una hora y media para el blanco (noventa minutos), y una hora para el negro (60 minutos), debe concluirse que el tiempo empleado por ambos jugadores para las primeras 20 movidas fue proporcional por lo tanto:

90 X 20
30 son 60 minutos para el blanco y

60 X 20
30 son 40 minutos para el negro.

COMENTARIOS AL Art. XIV

La F.I.D.E. ha reglamentado que llegada la hora en que deba comenzar la partida, se ponga en marcha el reloj del blanco, aunque ambos jugadores estén ausentes.

Se le pidió a la F.I.D.E. su interpretación al Art. XIV-4 sobre la parte siguiente que parecía algo obscura y que había suscitado algunas discusiones: La última movida fue mate y la bandera del reloj cayó después de que este jugador había soltado la pieza que produjo el mate. Se le preguntó si este jugador completó o no su movida o si perdió por tiempo.

En contestación, el CUERPO LEGISLATIVO DE LA F.I.D.E. indicó que la primera parte de este código define perfectamente que una jugada se considera concluida cuando el jugador ha soltado la pieza movida, (Art. VII) y que el Art. XIV no es contradictorio con esta regla básica; y aclara la F.I.D.E.: El objeto de esta última reglamentación especial para competencias es el de resolver situaciones en que el director no haya estado presente en el preciso momento en que un jugador completó sus movidas con su tiempo aún corriendo, en cuyo caso si la movida no es conclusiva solo se considera completada al parar su reloj; no así en el caso en que dicha movida haya dado fin al juego. Esto también se aplica en el caso de ahogo (Art. XII-1 y también en el caso de que una movida concluida de acuerdo con el Art. VII, le haya dado derecho al jugador a exigir tablas por repeti-

ción de posición conforme al Art. XII-3. Por lo tanto si la movida en cuestión fue mate, en los términos descritos, el jugador que dio mate ha ganado la partida, o si dicha movida motivó las tablas en los términos descritos, la partida es tablas, y el hecho de que uno u otro reloj haya seguido caminando carece de importancia.

Ordinariamente el director encontrará suficientes datos para decidir sobre cualquier cuestión en relación con el Art. XIV-4, y de inmediato se dará cuenta si la última movida fue hecha dentro del límite de tiempo aunque haya estado ausente en el preciso momento de su ejecución. La bandera del reloj y el formulario del jugador son usualmente evidencia suficiente para formular una decisión. Sin embargo, de acuerdo con lo antes dicho, un jugador puede haber concluido su movida de acuerdo con el artículo VII la cual haya conducido al mate o al empate, y que su bandera haya caído antes o después de soltar la pieza movida, en cuyo caso no es posible adivinarlo y para saberlo solamente sería posible estando presente. Por tal motivo, el director del torneo deberá asegurarse de que nunca falte su presencia para atestiguar las últimas movidas de jugadores que apremiados por el tiempo tengan la posibilidad de llegar a un mate, un empate o una reclamación de tablas por repetición de jugadas.

Con respecto a la sección No. 5, cada jugador es responsable de que los relojes funcionen correctamente. Cada uno debe asegurarse de que al pisar el botón, su propio reloj se detenga mientras el de su adversario se pone en movimiento.

También debe cerciorarse de que los relojes guarden un tiempo razonablemente exacto y que las banderitas funcionen correctamente.

Cualquier demora en reportar un defecto del reloj no puede remediarse a base de ajustar los tiempos ya registrados. Si un jugador pretende exigir que su reloj se atrase o el de su adversario se adelante, debe rechazarse su proposición. (En el Match de EE.UU. contra la U.R.S.S. de 1954, Reshevsky pedía que el reloj de Smislov, su contrincante, se ajustara porque había permanecido parado durante 35 minutos. Naturalmente, su pretensión fue rechazada).

Sin embargo, si el director se da cuenta de que los relojes no es-

tán funcionando perfectamente deberá parar la partida y sólo continuarla cuando éstos hayan sido reparados o substituidos tomando en cuenta los tiempos registrados por los relojes defectuosos al tiempo de la interrupción. Ningún ajuste de tiempo debe hacerse. Además debe tomarse en cuenta que esta intervención del director es aplicable únicamente en el caso de que los relojes estén descompuestos. Bajo ninguna circunstancia deberá el director (o cualquiera otra persona) llamar la atención al hecho de que un jugador se olvidó de pisar el botón de su reloj.

En la sección 6 del artículo XIV hay una parte que dice: "los relojes deben ser detenidos..." Nótese que los jugadores no tienen el derecho de parar los relojes durante el curso de una partida, este le corresponde exclusivamente al director. El único caso en que el jugador puede y debe parar los relojes, es el de partida suspendida a que se refiere el Art. XV-1.

Art. XV DE LA SUSPENSION DE LA PARTIDA

1.—Cuando transcurrido el tiempo determinado para juego, la partida aun no ha terminado, el jugador a quien le corresponde el turno, debe anotar en su formulario de manera clara, íntegra y precisa, la jugada que pretende ejecutar, luego deberá colocar dentro de un sobre suministrado para el caso, tanto su formulario como el de su adversario, sellar el sobre y parar los relojes. Si el jugador ha ejecutado su movida sobre el tablero, deberá sellar esa misma movida en su formulario.

2. En la carátula del sobre deben indicarse:

- (a) los nombres de ambos jugadores.
- (b) la posición producida inmediatamente antes de la movida sellada.
- (c) El tiempo consumido por cada jugador.

ción de posición conforme al Art. XII-3. Por lo tanto si la movida en cuestión fue mate, en los términos descritos, el jugador que dio mate ha ganado la partida, o si dicha movida motivó las tablas en los términos descritos, la partida es tablas, y el hecho de que uno u otro reloj haya seguido caminando carece de importancia.

Ordinariamente el director encontrará suficientes datos para decidir sobre cualquier cuestión en relación con el Art. XIV-4, y de inmediato se dará cuenta si la última movida fue hecha dentro del límite de tiempo aunque haya estado ausente en el preciso momento de su ejecución. La bandera del reloj y el formulario del jugador son usualmente evidencia suficiente para formular una decisión. Sin embargo, de acuerdo con lo antes dicho, un jugador puede haber concluido su movida de acuerdo con el artículo VII la cual haya conducido al mate o al empate, y que su bandera haya caído antes o después de soltar la pieza movida, en cuyo caso no es posible adivinarlo y para saberlo solamente sería posible estando presente. Por tal motivo, el director del torneo deberá asegurarse de que nunca falte su presencia para atestiguar las últimas movidas de jugadores que apremiados por el tiempo tengan la posibilidad de llegar a un mate, un empate o una reclamación de tablas por repetición de jugadas.

Con respecto a la sección No. 5, cada jugador es responsable de que los relojes funcionen correctamente. Cada uno debe asegurarse de que al pisar el botón, su propio reloj se detenga mientras el de su adversario se pone en movimiento.

También debe cerciorarse de que los relojes guarden un tiempo razonablemente exacto y que las banderitas funcionen correctamente.

Cualquier demora en reportar un defecto del reloj no puede remediarse a base de ajustar los tiempos ya registrados. Si un jugador pretende exigir que su reloj se atrase o el de su adversario se adelante, debe rechazarse su proposición. (En el Match de EE.UU. contra la U.R.S.S. de 1954, Reshevsky pedía que el reloj de Smislov, su contrincante, se ajustara porque había permanecido parado durante 35 minutos. Naturalmente, su pretensión fue rechazada).

Sin embargo, si el director se da cuenta de que los relojes no es-

tán funcionando perfectamente deberá parar la partida y sólo continuarla cuando éstos hayan sido reparados o substituidos tomando en cuenta los tiempos registrados por los relojes defectuosos al tiempo de la interrupción. Ningún ajuste de tiempo debe hacerse. Además debe tomarse en cuenta que esta intervención del director es aplicable únicamente en el caso de que los relojes estén descompuestos. Bajo ninguna circunstancia deberá el director (o cualquiera otra persona) llamar la atención al hecho de que un jugador se olvidó de pisar el botón de su reloj.

En la sección 6 del artículo XIV hay una parte que dice: "los relojes deben ser detenidos..." Nótese que los jugadores no tienen el derecho de parar los relojes durante el curso de una partida, este le corresponde exclusivamente al director. El único caso en que el jugador puede y debe parar los relojes, es el de partida suspendida a que se refiere el Art. XV-1.

Art. XV DE LA SUSPENSION DE LA PARTIDA

1.—Cuando transcurrido el tiempo determinado para juego, la partida aun no ha terminado, el jugador a quien le corresponde el turno, debe anotar en su formulario de manera clara, íntegra y precisa, la jugada que pretende ejecutar, luego deberá colocar dentro de un sobre suministrado para el caso, tanto su formulario como el de su adversario, sellar el sobre y parar los relojes. Si el jugador ha ejecutado su movida sobre el tablero, deberá sellar esa misma movida en su formulario.

2. En la carátula del sobre deben indicarse:

- (a) los nombres de ambos jugadores.
- (b) la posición producida inmediatamente antes de la movida sellada.
- (c) El tiempo consumido por cada jugador.

(d) El nombre del jugador que selló la movida y el número ordinal de ésta.

3.—El sobre deberá ser cuidadosamente custodiado.

COMENTARIOS AL Art. XV

Al terminarse la sesión de juego se avisa a los jugadores que el juego debe cesar: el Director y sus ayudantes se van entonces tablero por tablero revisando las partidas no terminadas. En cada tablero donde el número prescrito de movidas haya sido completado, se le entrega un sobre apropiado al jugador a quien le corresponde el turno y se le instruye para que selle su movida. Debe tenerse mucho cuidado de que la movida sellada sea correctamente anotada, la anotación no debe ser tan breve que resulte ambigua, lo cual bien podría causar al jugador que la anota graves perjuicios.

Las copias al carbón de los formularios no deberán incluirse dentro del sobre sellado.

Aparte de la información en la lista del artículo XV-2, es muy conveniente agregar la fecha y hora en que la partida deberá reanudarse y para asegurarse de que ambos jugadores están enterados de los detalles escritos en la carátula del sobre y de acuerdo con ellos, el Director debe pedirles que firmen el sobre. Luego él mismo debe custodiar el sobre hasta la reanudación de la partida.

Art. XVI

LA REANUDACION DE LA PARTIDA

1.—En el momento de la reanudación se reconstruirá sobre el tablero la posición alcanzada en el momento de la suspensión y se determinará en los respectivos relojes de los contrincantes el tiempo empleado por cada uno de ellos hasta el momento de suspenderse la partida.

2.—El sobre solamente se abrirá cuando el jugador a quien le

corresponde el turno (esto es, el jugador que debe contestar a la movida sellada) se encuentre presente, y su reloj se pondrá en movimiento luego que la jugada sellada se ejecute sobre el tablero.

3.—Si el jugador a quien corresponde el turno se encuentra ausente en el momento de la reanudación, se pondrá en marcha el reloj pero el sobre sólo se abrirá cuando haya llegado.

4.—Si se encuentra ausente el jugador que selló la jugada secreta, el jugador a quien corresponde el turno no se encuentra obligado a contestar sobre el tablero a la jugada sellada, sino que tiene también el derecho de escribir su propia jugada de respuesta en su formulario, colocarlo dentro de un sobre, detener su reloj y poner en marcha el de su adversario.

5.—Si el sobre que contiene la movida sellada en el momento de la suspensión se ha extraviado, y no es posible, mediante acuerdo de los jugadores, restablecer la posición y los tiempos empleados durante la partida suspendida o si por cualquier otro motivo no puede restablecerse la posición y los tiempos empleados, la partida deberá anularse y jugarse una nueva en lugar de la que había sido suspendida.

Si se ha extraviado el sobre que contiene la jugada secreta en el caso previsto en el precedente 4, la partida debe reanudarse a partir de la posición existente al momento de la suspensión y con los tiempos empleados hasta ese momento.

6.—Si en el momento de la reanudación han sido determinados incorrectamente los tiempos empleados y uno de los jugadores lo hace comprobar antes de efectuar su primera jugada, el error debe ser rectificado, pero si en ese momento no se comprueba el error la partida continuará sin dicha corrección.

COMENTARIOS AL Art. XVI

Si ambos contendientes convienen en algún resultado antes de llegar la hora de reanudación de la partida, deben notificarlo al director, puesto que de otra manera se expondrían a ser penalizados conforme al Art. XVII. 2 y 4.

Art. XVII

LA PERDIDA DE LA PARTIDA

Un jugador pierde la partida;

1.—Cuando no ha completado el número prescrito de jugadas en el tiempo establecido.

2.—Cuando se presenta ante el tablero con más de una hora de retraso.

3.—Quien ha sellado una movida cuya significación real es imposible establecer.

4.—Cuando durante el curso de la partida se rehúsa a obedecer o aplicar el presente reglamento de juego.

COMENTARIOS AL Art. XVII

Si ambos jugadores se presentan ante el tablero con más de una hora de retraso o si ambos se rehúsan a obedecer y aplicar el presente reglamento, la partida debe declararse perdida para ambos.

La F. I. D. E. indica que un jugador pierde la partida por tiempo si llega con más de una hora de retraso tanto al principiar como al reanudarla y que si ambos se retrasan más de una hora ambos pierden por tiempo.

Cuando el jugador que selló la jugada secreta no se presenta a la hora de reanudación mientras su adversario sí se presenta y que después de una hora aún sigue ausente el primero, pierde el juego a menos que haya sido previamente decidido por una de las siguientes circunstancias:

(a) el jugador ausente ganó la partida porque la jugada sellada fue mate.

(b) el jugador ausente empató la partida porque su movida sellada produjo tablas por ahogo.

(c) el jugador que está presente había perdido la partida conforme al Art. 17-1 por haber excedido el límite de tiempo antes de completar el número prescrito de jugadas.

Esta interpretación de la F. I. D. E. confirma la regla básica de que cualquier cosa que ocurra después de terminada la partida, carece de importancia en relación con la misma.

Se preguntó a la F. I. D. E. si un jugador podía perder por tiempo cuando la posición era tal, que no fuera posible llegar al mate, no importa como se jugase.

El comité respectivo contestó que un jugador que no completa el número prescrito de jugadas en el tiempo límite pierde por tiempo y agregó que el hecho de ANUNCIAR mate, o jaque perpetuo o ahogo, no tiene estabilidad legal y si el adversario no se rinde o no conviene en que la partida sea tablas, las movidas que conduzcan al mate, al ahogo o a la repetición de posición deben hacerse sobre el tablero. Un jugador no se salva de la pérdida de la partida con sólo anunciar las movidas que intenta ejecutar, aunque ellas conduzcan al mate o al empate fortuito, sino que la única salvación es ejecutando dichas movidas sobre el tablero dentro del límite de tiempo.

La tercera sección del artículo XVII, fue enmendada en 1965, siendo actualmente tal como se indicó antes.

La versión de esta misma sección anteriormente era la siguiente:

“Cuando su jugada secreta es ilegal o de tal manera imprecisa, que imposibilite determinar su significado real”.

Conforme a esta letra, al director no se le concedía jurisprudencia en caso de que la movida secreta fuera ilegal; es decir, su única opción era declarar perdida la partida por aquel que por un equívoco, había sellado una movida ilegal, aunque se viera claramente que su intención era evidente, y solamente en el caso de una movida imposible o el de una ambigua debía el director hacer un esfuerzo por establecer la significación real de la movida escrita.

Hace algún tiempo se le pidió a la F.I.D.E. una interpretación a la sección 3 del Art. XVII pero se negó a hacerlo. El comité sostuvo que compete a los directores de torneo decidir lo necesario de acuerdo a las circunstancias en cada caso particular. A la única conclusión a que se llegó fue que los directores debían hacer caso omiso de la letra de la sección 3 y usar su propio criterio. Se le propuso esto a la F.I.D.E. una semana antes del congreso de 1965 y como resultado se obtuvo la nueva letra de esta sección. La nueva versión concede mucho mayor amplitud al criterio del árbitro y legaliza la anterior interpretación de la F.I.D.E. Sin embargo, al usar su criterio, el director solamente permitirá la corrección de una movida sellada que resulte ilegal, imposible o ambigua, en caso de que la intención del jugador sea evidente.

Por ejemplo: Si un jugador sella la movida A-5CD, que es imposible, el director, usando su criterio puede decidir que el jugador intentó A-5CR, o si un jugador sella la movida R-1A, siendo ilegal, el director puede decidir que el jugador quiso escribir R-1C, siempre y cuando esta sea la única movida legal del rey. Sin embargo, el director debe declarar perdida la partida a un jugador que haya sellado una movida ilegal ambigua o imposible cuando no sea absolutamente evidente la intención del jugador, sino que se requiera una interpretación basada en la habilidad ajedrecística del director. Por ejemplo: Un jugador en un torneo reciente selló la siguiente movida ambigua: A-D sin especificar el número de la casilla que en la columna de dama debía ocupar el alfil. En la posición suspendida el alfil podía ir a 6D y a 8D siendo ambas movidas legales, posibles y lógicas. Para poder decidir cual casilla era la intentada por el jugador se requería un análisis del director. Este no supo que hacer y le permitió al jugador decidir a cual de las dos casillas debía ir el alfil permitiéndole seguir el juego. Indiscutiblemente éste fue un grave error del director. El jugador debió descalificarse y declarársele perdida esa partida.

Art. XVII (A.) LA PROPOSICION DE TABLAS

1.—La proposición de tablas debe ser hecha por el jugador cuando acaba de hacer su jugada. Luego de proponer las tablas, para su

reloj y pone en marcha el del adversario. Este último puede aceptar la proposición o puede bien sea verbalmente o por medio de ejecutar su movida, rechazarla. Durante ese intervalo, el jugador que hizo la proposición no puede retirarla.

2.—Si un jugador exige tablas al amparo del Art. XII-3, su reloj debe seguir en marcha hasta que el director haya verificado la legitimidad de la reclamación.

Si la reclamación era correcta el juego es tablas. Si la reclamación resulta ser incorrecta, el juego continuará, a menos que el reclamante, durante ese intervalo, haya rebasado el límite de tiempo; en cuyo caso, el juego se declarará perdido por él.

Aunque la regla de las 30 movidas para proponer las tablas fue repelida por el congreso de 1964 de todos modos se espera que los directores impongan castigos a jugadores encontrados "infraganti" de violaciones a los principios morales del juego. En casos extremos el castigo puede llegar a la pérdida de la partida.

ART. XVII DEL COMPORTAMIENTO DE LOS JUGADORES

(a) Durante el curso de una partida se prohíbe a los jugadores servirse de apuntes, bien sea manuscritos o impresos y hacer uso de otro tablero para analizar la partida. También se les prohíbe a los jugadores recurrir a la opinión de terceros y hacerse aconsejar, en cualquier forma.

(b) Tampoco se permite análisis alguno de la partida dentro de la sala de juego, tanto durante la partida cuanto durante el periodo de suspensión.

(c) Está prohibido distraer o perturbar en cualquier forma al adversario.

2.—La sanción para la infracción a las normas establecidas en el precedente apartado I. puede llegar hasta la pérdida de la partida.

COMENTARIOS AL Art. XVIII

Estas reglas comunes y corrientes se circunscriben a lo esencial dejando al director y a los jugadores decidir qué es lo que debe considerarse buena o mala conducta en otros aspectos. Sería muy difícil legislar sobre todas las formas en que un jugador puede molestar a su adversario.

El director puede determinar, de acuerdo con su criterio si un jugador ha sido molestado, distraído o perturbado por su adversario y si se necesita puede imponer un castigo de conformidad con el Art. XVIII-I (c). Sin embargo, mencionamos una de las más comunes formas en que algunos jugadores distraen y molestan muy a menudo a sus adversarios: la continua e insistente imploración de tablas. En contestación a una sugestión de la federación Rusa de Ajedrez, la F.I.D.E., por medio de su cuerpo legislativo dio la siguiente interpretación al Art. XVIII. I, (c):

“Esta cláusula debe aplicarse a aquel jugador que habiendo propuesto tablas, repita su proposición sin razones evidentemente bien fundadas, antes de que su adversario, en su turno, haya hecho uso de su derecho de proponer tablas”.

Art. XIX DE LOS DIRECTORES DE TORNEO O DE MATCH

Para dirigir la competencia debe designarse un juez (también llamado árbitro o más comunmente DIRECTOR), sus atribuciones son las siguientes:

- (a) Vigilar la observancia rigurosa de este reglamento.
- (b) Vigilar el desarrollo de la competencia, determinar si los jugadores no se han excedido de los límites de tiempo establecidos; fijar la fecha y hora para la reanudación de las partidas suspendidas; cuidar que se observen las disposiciones del artículo XV de este reglamento; verificar muy especialmente si las anotaciones guardadas en el sobre son exactas; custodiar el sobre hasta la reanudación de la partida suspendida, etc., etc.

(c) Hacer aplicar sus decisiones en las controversias que se hayan suscitado durante el curso de la competencia.

(d) Aplicar a los jugadores las penas correspondientes por cualquier falta o infracción cometida contra el presente reglamento.

Art. XX DE LA INTERPRETACION DEL PRESENTE REGLAMENTO

En caso de dudas sobre la aplicación o interpretación del presente reglamento, la F.I.D.E. examinará las cuestiones que se le sometan y decidirá oficialmente.

Las decisiones publicadas en la Revista de la F.I.D.E. son de observancia obligatoria para todas las Federaciones afiliadas.

COMENTARIOS AL Art. XIX

He aquí una pequeña lista de otros trabajos que corresponden a los directores de torneos:

- 1.—Asegurarse de que todos los jugadores sepan la fecha y hora en que las partidas suspendidas deberán jugarse. El horario debe desplegarse prominentemente en la sala del torneo.
- 2.—Colocar en lugar prominente una lista de las especificaciones concernientes a límites de tiempo, sistemas de pareo, de desempate, etc.
- 3.—Preparar un pizarrón de antemano en el que aparecerán las listas de los jugadores con sus respectivas clasificaciones (RATINGS) y donde los resultados se irán anotando ronda por ronda diariamente.
- 4.—Obtener el domicilio y teléfono local de cada jugador con objeto de poder localizarlo en caso necesario.
- 5.—Revisar todos los relojes con objeto de cerciorarse de que no están defectuosos antes de que el torneo empiece.

COMENTARIOS AL Art. XVIII

Estas reglas comunes y corrientes se circunscriben a lo esencial dejando al director y a los jugadores decidir qué es lo que debe considerarse buena o mala conducta en otros respectos. Sería muy difícil legislar sobre todas las formas en que un jugador puede molestar a su adversario.

El director puede determinar, de acuerdo con su criterio si un jugador ha sido molestado, distraído o perturbado por su adversario y si se necesita puede imponer un castigo de conformidad con el Art. XVIII-I (c). Sin embargo, mencionamos una de las más comunes formas en que algunos jugadores distraen y molestan muy a menudo a sus adversarios: la continua e insistente imploración de tablas. En contestación a una sugestión de la federación Rusa de Ajedrez, la F.I.D.E., por medio de su cuerpo legislativo dio la siguiente interpretación al Art. XVIII. I, (c):

“Esta cláusula debe aplicarse a aquel jugador que habiendo propuesto tablas, repita su proposición sin razones evidentemente bien fundadas, antes de que su adversario, en su turno, haya hecho uso de su derecho de proponer tablas”.

Art. XIX DE LOS DIRECTORES DE TORNEO O DE MATCH

Para dirigir la competencia debe designarse un juez (también llamado árbitro o más comunmente DIRECTOR), sus atribuciones son las siguientes:

- (a) Vigilar la observancia rigurosa de este reglamento.
- (b) Vigilar el desarrollo de la competencia, determinar si los jugadores no se han excedido de los límites de tiempo establecidos; fijar la fecha y hora para la reanudación de las partidas suspendidas; cuidar que se observen las disposiciones del artículo XV de este reglamento; verificar muy especialmente si las anotaciones guardadas en el sobre son exactas; custodiar el sobre hasta la reanudación de la partida suspendida, etc., etc.

(c) Hacer aplicar sus decisiones en las controversias que se hayan suscitado durante el curso de la competencia.

(d) Aplicar a los jugadores las penas correspondientes por cualquier falta o infracción cometida contra el presente reglamento.

Art. XX DE LA INTERPRETACION DEL PRESENTE REGLAMENTO

En caso de dudas sobre la aplicación o interpretación del presente reglamento, la F.I.D.E. examinará las cuestiones que se le sometan y decidirá oficialmente.

Las decisiones publicadas en la Revista de la F.I.D.E. son de observancia obligatoria para todas las Federaciones afiliadas.

COMENTARIOS AL Art. XIX

He aquí una pequeña lista de otros trabajos que corresponden a los directores de torneos:

- 1.—Asegurarse de que todos los jugadores sepan la fecha y hora en que las partidas suspendidas deberán jugarse. El horario debe desplegarse prominentemente en la sala del torneo.
- 2.—Colocar en lugar prominente una lista de las especificaciones concernientes a límites de tiempo, sistemas de pareo, de desempate, etc.
- 3.—Preparar un pizarrón de antemano en el que aparecerán las listas de los jugadores con sus respectivas clasificaciones (RATINGS) y donde los resultados se irán anotando ronda por ronda diariamente.
- 4.—Obtener el domicilio y teléfono local de cada jugador con objeto de poder localizarlo en caso necesario.
- 5.—Revisar todos los relojes con objeto de cerciorarse de que no están defectuosos antes de que el torneo empiece.

6.—Proveer a cada jugador antes de cada ronda de un par de planillas para anotación y papel carbón, unidos o engrapados.

7.—Poner todos los relojes en la posición correcta antes de cada ronda.

8.—En los torneos llevados a cabo por sistema suizo, hacer los pareos en cada ronda.

9.—Custodiar todos los documentos relacionados con el torneo, tales como inscripciones, constancias, datos, partidas, etc.

Además de todo esto, existen otras muchas tareas que corresponden al director, o que por lo menos tiene que supervisarlas en cooperación con el comité local organizador. Deben prepararse tarjetas con los nombres de los jugadores para pegárselas a sus mesas antes de que empiece cada ronda, colocarse sogas alrededor de los jugadores con objeto de que los espectadores se conserven a distancia. Debe revisarse el alumbrado de la sala del torneo, de proveerse a los jugadores de ceniceros, agua para tomar, etc., las piezas deben colocarse en posición correcta antes de cada ronda y empacarse para retirarlas a un lugar seguro después.

SUPLEMENTO No. 1 ANOTACION AJEDRECISTICA

El reglamento de la F.I.D.E. solamente reconoce los dos sistemas de anotación más difundidos: El Algebraico y el Descriptivo.

SISTEMA ALGEBRAICO

Las piezas, a excepción de los peones, se indican con su inicial, debiendo esta ser mayúscula, mientras que para los peones no se usa letra alguna.

Las 8 columnas se identifican de izquierda a derecha con las minúsculas de la a, a la h.

A las 8 líneas se les identifica con los números cardinales conse-

cutivos del 1 al 8, a partir del lado de las piezas blancas. (En consecuencia, la posición inicial muestra las piezas blancas en las líneas 1 y 2, mientras las negras quedan colocadas en las líneas 7 y 8). En esta forma, cualquier casilla se identifica por la combinación de una letra con un número.

Para indicar una movida, la inicial de la pieza se antepone a la casilla de origen, luego un guión y por último la casilla de llegada. En la anotación abreviada se omiten, tanto la casilla de origen como el guión. Por ejemplo: Acl-f4, significa que el alfil que se encontraba en e1 se ha trasladado a f4. O abreviando Af4. Por otra parte e7-c5, que significa que el peón de e7 ha avanzado a c5 (abreviando se anota simplemente c5).

Cuando 2 piezas iguales pueden ser movidas a una misma casilla, la anotación abreviada se hace de la siguiente manera: Vamos a suponer que dos caballos se encuentran respectivamente en b2 y e3; la jugada Cb2-c4 se anotó abreviadamente Cbc4; o si ambos caballos se encuentran en la misma columna, en g2 y g6, la jugada Cg2-f4 se abrevia C2f4.

Para indicar una captura se antepone a la casilla de origen, la inicial de la pieza actora, luego sigue una equis (X) o el signo de los dos puntos (:) la casilla en donde se encuentra la pieza capturada, por ejemplo: Afl xc4, o Afl-c4, indican que el alfil que se encuentra en fl, captura la pieza o el peón que se encuentra en c4.

La captura por un peón se indica con la letra que simboliza la columna en que se encuentra dicho peón, seguida de una equis o de los dos puntos y por último el símbolo de la casilla que ocupa la pieza capturada. Opcionalmente se puede usar un método para indicar la captura por un peón que consiste en combinar las letras correspondientes respectivamente de la columna de origen con la de llegada o captura. Por ejemplo ed significa que el peón de la columna e captura en la columna d.

En los casos en que pueda haber confusión, se le agrega a la inicial de la pieza movida, la letra de la columna o el número de la línea

6.—Proveer a cada jugador antes de cada ronda de un par de planillas para anotación y papel carbón, unidos o engrapados.

7.—Poner todos los relojes en la posición correcta antes de cada ronda.

8.—En los torneos llevados a cabo por sistema suizo, hacer los pareos en cada ronda.

9.—Custodiar todos los documentos relacionados con el torneo, tales como inscripciones, constancias, datos, partidas, etc.

Además de todo esto, existen otras muchas tareas que corresponden al director, o que por lo menos tiene que supervisarlas en cooperación con el comité local organizador. Deben prepararse tarjetas con los nombres de los jugadores para pegárselas a sus mesas antes de que empiece cada ronda, colocarse sogas alrededor de los jugadores con objeto de que los espectadores se conserven a distancia. Debe revisarse el alumbrado de la sala del torneo, de proveerse a los jugadores de ceniceros, agua para tomar, etc., las piezas deben colocarse en posición correcta antes de cada ronda y empacarse para retirarlas a un lugar seguro después.

SUPLEMENTO No. 1 ANOTACION AJEDRECISTICA

El reglamento de la F.I.D.E. solamente reconoce los dos sistemas de anotación más difundidos: El Algebraico y el Descriptivo.

SISTEMA ALGEBRAICO

Las piezas, a excepción de los peones, se indican con su inicial, debiendo esta ser mayúscula, mientras que para los peones no se usa letra alguna.

Las 8 columnas se identifican de izquierda a derecha con las minúsculas de la a, a la h.

A las 8 líneas se les identifica con los números cardinales conse-

cutivos del 1 al 8, a partir del lado de las piezas blancas. (En consecuencia, la posición inicial muestra las piezas blancas en las líneas 1 y 2, mientras las negras quedan colocadas en las líneas 7 y 8). En esta forma, cualquier casilla se identifica por la combinación de una letra con un número.

Para indicar una movida, la inicial de la pieza se antepone a la casilla de origen, luego un guión y por último la casilla de llegada. En la anotación abreviada se omiten, tanto la casilla de origen como el guión. Por ejemplo: Acl-f4, significa que el alfil que se encontraba en c1 se ha trasladado a f4. O abreviando Af4. Por otra parte e7-c5, que significa que el peón de e7 ha avanzado a c5 (abreviando se anota simplemente c5).

Cuando 2 piezas iguales pueden ser movidas a una misma casilla, la anotación abreviada se hace de la siguiente manera: Vamos a suponer que dos caballos se encuentran respectivamente en b2 y e3; la jugada Cb2-c4 se anotó abreviadamente Cbc4; o si ambos caballos se encuentran en la misma columna, en g2 y g6, la jugada Cg2-f4 se abrevia C2f4.

Para indicar una captura se antepone a la casilla de origen, la inicial de la pieza actora, luego sigue una equis (X) o el signo de los dos puntos (:) la casilla en donde se encuentra la pieza capturada, por ejemplo: Afl xc4, o Afl-c4, indican que el alfil que se encuentra en fl, captura la pieza o el peón que se encuentra en c4.

La captura por un peón se indica con la letra que simboliza la columna en que se encuentra dicho peón, seguida de una equis o de los dos puntos y por último el símbolo de la casilla que ocupa la pieza capturada. Opcionalmente se puede usar un método para indicar la captura por un peón que consiste en combinar las letras correspondientes respectivamente de la columna de origen con la de llegada o captura. Por ejemplo ed significa que el peón de la columna e captura en la columna d.

En los casos en que pueda haber confusión, se le agrega a la inicial de la pieza movida, la letra de la columna o el número de la línea

de la casilla de origen, según que la confusión sea causada por la omisión del dato correspondiente de la misma. Ejemplos: Chxf6 o Ch: f6 ambas significan que el caballo de la columna "h" captura en f6; así como C3:e5 o C3xe5, ambas significan que el caballo de la línea 3 captura en e5.

ABREVIATURAS

O-O Enroque corto con la torre de h1 para el blanco o con la de h8 para el negro.

O-O-O Enroque largo, con la torre de al para el blanco o con la de a8 para el negro.

X captura o toma de pieza.

+ Una cruz o signo más: Jaque

++ Dos cruces seguidas: Jaque mate.

! Signo de admiración, Bien jugado.

? Signo de interrogación, Mal jugado.

Nota. Por regla general, el sistema algebraico abreviado no se columniza, pues para anotar en columna, el sistema no abreviado es lo suficientemente útil, mientras que para escribir en línea horizontal presenta ciertos problemas que propician errores, mientras el sistema abreviado es bastante útil y se presta menos para cometer dichos errores cuando se trata de anotación en línea horizontal.

Generalmente se utilizan combinados; el no abreviado va en columna indicando la variante principal, mientras con el abreviado se dan en línea horizontal las variantes secundarias y las sub-variantes de la partida. (FFG).

SISTEMA DESCRIPTIVO
(NOTESE QUE PARA ESTE SISTEMA
TODAS LAS INICIALES SON MAYUSCULAS)

Todas las piezas se designan con sus iniciales.

La distinción entre la torre del lado del rey de la del lado de la dama se hace agregándole a la inicial de la pieza la R si es del rey o la D si es de la dama, y de igual manera se distinguen, según que correspondan al lado del rey o al de la dama, el alfil y el caballo.

Las 8 columnas de izquierda a derecha para las blancas e inversamente para las negras se designan como sigue:

Columna de la torre de dama:	TD.
Columna de caballo de dama:	CD.
Columna de alfil de dama:	AD.
Columna de rey:	R.
Columna de alfil de rey:	AR.
Columna de caballo de rey:	CR.
Columna de torre de rey:	TR.

Las ocho líneas se numeran del 1 al 8 a partir de la más cercana, tanto para las piezas blancas como para las negras. En consecuencia, cada casilla tiene dos números distintos con los que se puede simbolizar; uno desde el lado blanco y el otro desde el negro, mientras las letras son iguales para ambos bandos, pues debe observarse que las columnas llevan los nombres y se indican con las iniciales de la pieza que en la posición inicial va colocada en ellas, siendo la misma para ambos bandos. Esto es: la columna de rey, lo es tanto para las blancas como para las negras, puesto que en esta columna se colocan ambos reyes en la posición inicial e igual puede afirmarse de la dama y de todas las demás.

Las líneas por el contrario, llevan distinto número para cada bando, puesto que cada cual empieza a numerarlas por la más cercana a sí.

Por lo tanto, la primera línea del blanco es la octava del negro, así como la tercera del negro viene a ser la sexta del blanco, etc.

Cada bando indica las casillas desde su lado asignándoles el número correspondiente a la línea en que se encuentran seguido de las iniciales que simbolizan la columna. Por ejemplo: la casilla 4CR, es la

que se encuentra en el cruzamiento de la cuarta línea con la columna de caballo rey.

Las movidas se indican anotando primeramente la inicial correspondiente a la pieza movida, en seguida un guión y por último el símbolo de la casilla de llegada. En casos de confusión entre dos piezas iguales que puedan moverse a una misma casilla, se le agrega el número de la línea de la casilla de origen a inicial de la pieza movida, si es que ambas piezas en cuestión se encuentran en la misma columna, o el símbolo de la columna si es que se encuentran en la misma línea. Si las piezas a que nos referimos no se encuentran en la misma línea ni en la misma columna pero ambas pueden ser trasladadas a la casilla de llegada, se agrega a la inicial de la pieza movida simplemente el número de la línea de la casilla de origen: Ejemplos A-5CR, indica que el alfil se traslada a la quinta casilla de la columna caballo rey. Si dos caballos se encuentran en la columna de caballo rey, uno en la segunda casilla y el otro en la cuarta, la jugada indicada con C2-3R, indica que el caballo que se encontraba en la segunda línea se movió a la tercera casilla de la columna de rey; o si ambos caballos se encuentran respectivamente en 1CD 2R, C2-3AD, aclara que el caballo de la segunda línea es el que fue movido a la casilla 3AD. También se acostumbra y es muy conveniente omitir cuantas indicaciones sean innecesarias para dejar aclarada la movida, por lo tanto, volviendo al último ejemplo, no se hace necesario indicar completo el símbolo de la casilla de llegada del caballo, siendo suficiente indicar la columna, así: C2-3A, puesto que ninguno de los dos caballos puede alcanzar en un movimiento la tercera casilla de la columna AR.

Las abreviaturas comunes son exactamente iguales en este sistema que en el algebraico.

SUPLEMENTO NUMERO 2

EXPRESIONES USUALES

PIEZA: Término genérico que comprende en su significado, al rey, la dama, la torre, el alfil y el caballo. Es decir: a todos los trebejos excepto el peón.

CUBRIR UN JAQUE: Colocar una pieza propia entre la adversaria que ha dado el jaque y el rey propio. El jaque de caballo no puede cubrirse.

PIEZA CLAVADA: la pieza que está cubriendo un jaque, la cual consecuentemente ha disminuido su libertad de acción.

JAQUE A LA DESCUBIERTA: Jaque dado por una pieza cuya acción se ha desenmascarado por el desplazamiento de otra de su propio bando que estaba obstruyendo dicho jaque.

JAQUE DOBLE: Es la combinación de dos jaques que se dan simultáneamente: uno de los cuales es el JAQUE A LA DESCUBIERTA mientras el otro es producido por otro lado por la pieza movida.

ENROQUE LARGO: El enroque con la torre de dama.

ENROQUE CORTO: El enroque con la torre de rey.

GANAR LA CALIDAD: Cambiar un alfil o un caballo por una torre enemiga.

PERDER LA CALIDAD: Cambiar una torre por un caballo o un alfil enemigo.

COMPONGO: Expresión corriente en español para advertir al adversario antes de reajustar alguna o algunas piezas sobre el tablero.

J'ADOUBE: La expresión internacional que se usa en lugar de "COMPONGO", y con el mismo significado.

RATING: Clasificación de un jugador estimada numéricamente.

DEFAULT: Omisión de un juego.

SUPLEMENTO NUMERO TRES

1.—Un jugador ciego tiene derecho de utilizar un tablero especial y piezas de encajar. Todas las casillas del tablero deberán estar provistas de una base de seguridad para poder estabilizar las piezas.

El jugador no ciego deberá adoptar el tablero y las piezas ordinarias. Las jugadas ejecutadas por los dos jugadores deberán ser transferidas de uno al otro tablero siguiendo el orden de sus ejecuciones, observando las siguientes reglas:

2.—Para el jugador ciego se aplicarán las siguientes normas especiales:

a).—Una pieza no puede considerarse “tocada”, hasta que no ha sido levantada de la base de seguridad.

b).—Una jugada se considera ejecutada hasta que la pieza ha sido colocada en su base de seguridad, y, en el caso de una captura, hasta que la pieza capturada ha sido retirada del tablero por el jugador ciego.

3.— a).—Tan pronto se ha ejecutado una jugada por un jugador, éste debe anunciarla a su adversario, quien la reproducirá de inmediato en su tablero.

b).—Si al anunciarse una jugada, se comete un “lapsus linguae” (error en la dicción), no hay sanción alguna para el jugador que lo cometa.

c).—Si se utilizan relojes, el jugador que ha ejecutado una jugada, debe detener su reloj y poner en marcha el del adversario, después de haber anunciado su propia jugada.

4.—Un jugador ciego tiene derecho a auxiliarse por un ayudante (cuya admisión debe someterse a la aprobación del director del torneo). El ayudante deberá:

a).—Reproducir en el tablero normal del torneo todas las jugadas ejecutadas sobre el tablero especial del jugador ciego;

b).—Anunciar todas las jugadas ejecutadas en el tablero normal del torneo, por el jugador no ciego y controlar que dicha jugada se ejecute igualmente en el tablero especial;

c).—Indicar, siempre previa petición la hora señalada por el reloj de cualquiera de los dos jugadores.

d).—Hacer anotar en un formulario todas las jugadas ejecutadas por los dos competidores.

e).—Poner en marcha y detener los relojes de los dos jugadores.



TIPOS DE TORNEOS

Aun cuando en ajedrez todo es posible y un jugador mediocre puede clasificarse ventajosamente en un torneo de cualquier tipo, o uno muy bueno alcanzar un lugar inferior a su categoría, el tipo de competencia más equitativo es el llamado ROUND-ROBIN: Todos contra todos.

El único inconveniente del R. R. es que solo se puede aplicar en torneos en que participa un número limitado de competidores, ya que siendo muchos, el evento tendría una duración incompatible, en la mayoría de los casos, con las posibilidades de los organizadores o el tiempo disponible de los participantes.

En tal concepto, en los últimos tiempos se ha generalizado el Torneo por el Sistema Suizo (S.S.), que en un lapso bastante corto, hace participar a gran número de jugadores.

Este sistema ha permitido que en los países en que el movimiento ajedrecístico es fuerte, se realicen centenares o miles de torneos al año, que no serían posibles por el R. R.; torneos generalmente llamados de "Fin de Semana", porque en tres, cuatro o cinco días, se desarrolla un evento de esta naturaleza, en la que participan cien o más jugadores.

Por lo tanto, el S.S. ha venido a resolver el problema de las Asociaciones, clubes o grupos ajedrecísticos que cuentan con poco tiempo para sus campeonatos, o no pueden disponer de las cantidades de dinero necesarias para una estancia larga de los participantes. Como consecuencia inmediata, el nivel del ajedrez tiende a subir cuando hay muchas oportunidades de enfrentar a los mejores exponentes del

juego con una frecuencia que resultaría imposible para el R.R.

En su contra, se ha expresado que en el S.S. tiene mucho que ver el factor "suerte", algo que, muy a pesar de todas nuestras aseveraciones en el sentido de que en el ajedrez nada tiene que ver el azar, este ronda constantemente en todos los torneos, del tipo que sean. Esto lo saben todos los torneístas del mundo aunque, por regla general, no ponen sus esperanzas en que su contrario se retrase y se vea apurado por el reloj, o en que su oponente sufra algún malestar que le reste un 20, 30 o mayor porcentaje de efectividad, etc.

En el S.S. un jugador de primera categoría puede ser pareado con jugadores débiles al principio, o tocarle puros "huesos"; y al revés, un jugador débil a quien le ayudó la suerte en los pareos, puede colocarse por encima de un campeón. Pero hasta la fecha, el S.S. ha triunfado de todos esos inconvenientes y ha seguido su marcha ascendente ganando día a día más y más terreno. Por otra parte, en todos los deportes asoma su nariz el factor suerte, lo que no disminuye en manera alguna el interés por cualquier deporte, en ningún lugar del globo.

Así, pues, hablaremos sobre el Sistema Suizo. (En alguna parte de esta obra agregamos unas tablas de rondas para el Round-Robin, que servirán a quienes gusten de este sistema o puedan llevarlo al cabo).

El Sistema Suizo, de acuerdo con todas las noticias al respecto, se utilizó por primera vez en Zurich, Suiza, en 1895 y su invención se atribuye al Dr. Muller de Brugg.

Desde entonces a nuestros días, pese a las objeciones en su contra, poco a poco el sistema fue ganando adeptos no solo en Europa, sino en el mundo entero. En los Estados Unidos el primer torneo de este tipo tuvo lugar en Pennsylvania en 1943, dirigido por el Maestro Internacional Jorge Koltanowsky, introductor del sistema en ese país.

Más tarde fue adoptado en otros torneos de los EEUU, popularizándose el sistema hasta el grado de que la mayoría de los torneos

se juegan por el S.S., con la participación de miles de ajedrecistas y el consiguiente avance del juego.

REGLAS DEL SISTEMA SUIZO

Los torneos que en los EE.UU. se efectúan por el S.S., en su gran mayoría y casi en su totalidad, se rigen por las siguientes reglas:

I.—Todos los jugadores pueden jugar juntos aunque sean de distintas clasificaciones.

II.—Los pareos en la primera ronda son determinados por el "rating" de los jugadores.

III.—Si en alguna ronda hubiere un total impar de jugadores, a uno de ellos se le da el pase (BYE). En la primera ronda el pase se le da al jugador que tenga el "rating" más bajo. En la segunda y tercera rondas, al jugador de más baja puntuación con el más bajo "rating". En la cuarta y siguientes rondas, el pase se le da al jugador de más baja puntuación o a uno de los que estén empatados con la puntuación más baja, por medio de un sorteo.

IV.—En la segunda ronda y cada una de las siguientes, los jugadores con puntuaciones parejas, deben jugar entre sí, siempre y cuando no lo hayan hecho previamente en alguna ronda anterior.

V.—Si resulta imposible parear a un jugador con otro de igual puntuación, se deberá parear con uno cuya puntuación sea lo más cercana posible, cuidando siempre que no se hayan enfrentado entre sí en rondas anteriores.

VI.—Si un jugador se retira del torneo, se saca su nombre de la lista y se le anotan perdidos los juegos de las rondas que falten. (BYE) es una palabra inglesa que se usa para indicar que el jugador impar de más bajo "rating" recibe un punto regalado sin tener que jugar el juego correspondiente.

VII.—Para fijar las puntuaciones en caso de juegos no concluidos, se pueden adjudicar temporalmente los puntos correspondientes

a partidas pendientes a juicio del director, y si se hace necesario se adjudican en forma definitiva.

VIII.—Los colores son asignados por el director tan equitativamente como sea posible en cada una de las rondas.

IX.—Cada juego ganado vale un punto.

Cada juego perdido vale cero puntos.

Cada juego empatado vale medio punto.

El juego no jugado del jugador que ha recibido "BYE" cuenta como ganado.

INTERPRETACION A LAS REGLAS DEL SISTEMA SUIZO

(I) Ordinariamente no se hace necesario dividir el torneo en grupos, ni por su habilidad, ni por sus actuaciones previas u otra clasificación.

La ausencia de tales restricciones es considerada por muchos como la principal atracción del S. S.

Sin embargo, esto no es un principio del sistema en sí, el cual puede ser utilizado en preliminares, en finales, o si los organizadores lo desean, pueden dividir un grupo grande en dos o más secciones cuando lo consideren conveniente o práctico. El hecho es que la popularidad del S. S. y del ajedrez en sí ha aumentado a tal grado en los últimos años, que el número de rondas en muchos casos resulta inadecuado para el de jugadores. Para mejorar las condiciones en estos casos, los organizadores de algunos torneos, los dividen en secciones, cada una de las cuales queda formada con jugadores de fuerza más o menos pareja.

(II) Cuando el sistema suizo se empezó a utilizar, los pareos se hacían por sorteos, y aun se sigue utilizando este método en algunos lugares en donde no se ha popularizado el SISTEMA HARKNESS

se juegan por el S.S., con la participación de miles de ajedrecistas y el consiguiente avance del juego.

REGLAS DEL SISTEMA SUIZO

Los torneos que en los EE.UU. se efectúan por el S.S., en su gran mayoría y casi en su totalidad, se rigen por las siguientes reglas:

I.—Todos los jugadores pueden jugar juntos aunque sean de distintas clasificaciones.

II.—Los pareos en la primera ronda son determinados por el "rating" de los jugadores.

III.—Si en alguna ronda hubiere un total impar de jugadores, a uno de ellos se le da el pase (BYE). En la primera ronda el pase se le da al jugador que tenga el "rating" más bajo. En la segunda y tercera rondas, al jugador de más baja puntuación con el más bajo "rating". En la cuarta y siguientes rondas, el pase se le da al jugador de más baja puntuación o a uno de los que estén empatados con la puntuación más baja, por medio de un sorteo.

IV.—En la segunda ronda y cada una de las siguientes, los jugadores con puntuaciones parejas, deben jugar entre sí, siempre y cuando no lo hayan hecho previamente en alguna ronda anterior.

V.—Si resulta imposible parear a un jugador con otro de igual puntuación, se deberá parear con uno cuya puntuación sea lo más cercana posible, cuidando siempre que no se hayan enfrentado entre sí en rondas anteriores.

VI.—Si un jugador se retira del torneo, se saca su nombre de la lista y se le anotan perdidos los juegos de las rondas que falten. (BYE) es una palabra inglesa que se usa para indicar que el jugador impar de más bajo "rating" recibe un punto regalado sin tener que jugar el juego correspondiente.

VII.—Para fijar las puntuaciones en caso de juegos no concluidos, se pueden adjudicar temporalmente los puntos correspondientes

a partidas pendientes a juicio del director, y si se hace necesario se adjudican en forma definitiva.

VIII.—Los colores son asignados por el director tan equitativamente como sea posible en cada una de las rondas.

IX.—Cada juego ganado vale un punto.

Cada juego perdido vale cero puntos.

Cada juego empatado vale medio punto.

El juego no jugado del jugador que ha recibido "BYE" cuenta como ganado.

INTERPRETACION A LAS REGLAS DEL SISTEMA SUIZO

(I) Ordinariamente no se hace necesario dividir el torneo en grupos, ni por su habilidad, ni por sus actuaciones previas u otra clasificación.

La ausencia de tales restricciones es considerada por muchos como la principal atracción del S. S.

Sin embargo, esto no es un principio del sistema en sí, el cual puede ser utilizado en preliminares, en finales, o si los organizadores lo desean, pueden dividir un grupo grande en dos o más secciones cuando lo consideren conveniente o práctico. El hecho es que la popularidad del S. S. y del ajedrez en sí ha aumentado a tal grado en los últimos años, que el número de rondas en muchos casos resulta inadecuado para el de jugadores. Para mejorar las condiciones en estos casos, los organizadores de algunos torneos, los dividen en secciones, cada una de las cuales queda formada con jugadores de fuerza más o menos pareja.

(II) Cuando el sistema suizo se empezó a utilizar, los pareos se hacían por sorteos, y aun se sigue utilizando este método en algunos lugares en donde no se ha popularizado el SISTEMA HARKNESS

de pareos y desempates, pero la experiencia ha demostrado que el sistema de sorteos es el más ineficaz ya que tiende a destruir el propósito del sistema suizo.

El sistema de pareos y el de desempates pregonados por Harknes y bautizados con su nombre son los que se utilizan actualmente en la gran mayoría de los millares de torneos que se efectúan en los diversos lugares de los EE.UU. por considerar que son los que dan resultados más satisfactorios.

Regla III. En cualquier ronda el "BYE" sólo debe darse en caso de que el número total de jugadores sea impar, y entonces únicamente a uno de los jugadores en la correspondiente ronda. Los demás, excepto los que se hayan retirado previamente del torneo, deberán parearse. Al jugador a quien se le haya dado un "BYE", por ningún motivo deberá dársele otro en una ronda posterior. Además, el "BYE" no es un premio para el que llega tarde al torneo. Si un jugador se inscribe a última hora y por tal razón no se le para en la primera ronda, pierde ese juego por "DEFAULT".

Regla IV. La regla principal del S. S. es la que prohíbe que dos jugadores se enfrenten entre sí más de una vez en un solo torneo.

Otra regla básica, que sin embargo se relaciona con la anterior y se sujeta a ella, es la que indica que los jugadores de igual puntuación deben ser pareados entre sí, siempre que esto sea posible.

Estos dos conceptos fundamentales del S. S. se deben respetar estrictamente por encima de cualquiera otra regla de pareo, en consecuencia, la regla de los colores, la de los "RATINGS", la de las siembras y toda las demás, deben conceder absoluta prioridad a estos conceptos básicos. Así pues, en la segunda ronda, los jugadores que ganaron sus juegos seorean entre sí, los que empataron seorean con otros que hayan también empatado, y los perdedores seorean entre sí.

Este mismo sistema se sigue en las siguientes rondas, por ejemplo: para la cuarta ronda se encuentran entre sí aquellos jugadores que tenga puntuación limpia de 3-0. Luego a los que tengan 2.5, luego a los de 2-1 y así sucesivamente hasta llegar a los que tengan 0-3,

teniendo siempre especial cuidado de que ningún jugador se enfrente con el que previamente se haya enfrentado.

Regla V. Algunas veces no es posible parear a todos los jugadores que tienen igual puntuación, bien sea porque el grupo conste de un número impar de jugadores, que alguno de los jugadores haya jugado previamente con todos los demás de ese grupo, o que uno o dos jugadores hayan sido previamente enfrentados con otros del mismo grupo, etc., en estos casos, los jugadores que por cualquier razón no puedan parearse en su propio grupo, deberán ser pareados en el grupo más próximo en que sea posible, por ejemplo: después de la octava ronda, un jugador va punteando el grupo con una puntuación de $7\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$ puntos. Al hacer los pareos de la novena ronda, no puede ser pareado en su propio grupo porque no hay otro jugador de igual puntuación. Le siguen dos jugadores con 7-1 cada uno, pero el primero ya jugó con ambos en rondas anteriores, entonces se le para con uno del grupo de $6\frac{1}{2} - 1\frac{1}{2}$, que no haya jugado con él en rondas anteriores. Estos pareos deben hacerse antes de parear el grupo de $6\frac{1}{2} - 1\frac{1}{2}$, pues siempre debe darse prioridad en los grupos a los jugadores de más alta puntuación. Si los jugadores del grupo de 7-1, no se han enfrentado previamente, deberán hacerlo ahora, pero si ya lo hicieron, deberán también parearse en el siguiente grupo en que sea posible, pero siempre respetando las reglas básicas.

Regla VI. A ningún jugador se le debe regalar un punto, pareándolo con otro que se haya retirado del torneo y luego, dándole el punto por "DEFAULT". Esto solamente podría ser inevitable si el que se retira lo hace sin avisar. El jugador que haya faltado a una ronda no debe ser pareado en la siguiente a menos que haya manifestado oportunamente su deseo de continuar, al director y éste haya aceptado sus disculpas por su falta en la ronda anterior; pero en todo caso, cualquier jugador que por cualquier motivo haya faltado a dos rondas en el curso del torneo, debe ser excluido del mismo.

Si las partidas deben jugarse hasta su terminación, las suspendidas deberán adjudicarse temporalmente, pero no en forma conclusiva, sino únicamente para que el director pueda proceder al pareo de la siguiente ronda.

Si la adjudicación está muy problemática, el director puede considerar temporalmente tablas la partida (únicamente para propósitos de pareo).

En torneos donde se tienen que jugar dos o tres rondas diarias, a veces tienen que adjudicarse los puntos en forma definitiva, en algunos otros eventos de esta naturaleza, suele acelerarse el ritmo de juego. Por ejemplo: 50 movidas en las primeras dos horas, 15 movidas en la media hora siguiente, 20 en la siguiente media hora, etc.

Regla VIII. El director procurará distribuir los colores de tal manera que cada jugador reciba blancas y negras alternativamente. Si esto no es posible, procurará ir igualando el número de veces que cada jugador haya recibido blancas y negras.

Todo esto no debe llegar a la violación de las reglas básicas.

Regla IX. La posición final de cada jugador en el torneo se determina por la cantidad de puntos por él ganados.

Aunque en algunas ocasiones haya un solo ganador, no debe olvidarse que una de las características principales del S. S. es el gran número de empates que se registra.

Los premios en efectivo se reparten equitativamente entre los empatados.

Para los casos en que los desempates deban hacerse, bien sea para el reparto de trofeos o de mercancías que no puedan o que no deban partirse, o que simplemente no se quieran partir, o en algunos casos tan solo para determinar posiciones, etc., más adelante se detallan los sistemas de desempate.

SISTEMA HARKNESS DE PAREO, PARA LOS TORNEOS POR SISTEMA SUIZO

Este sistema se utiliza en prácticamente todos los torneos abiertos que se juegan en EE.UU.

Como es muy natural, constantemente ha venido sufriendo modificaciones o mejoras, hasta llegar a muy buen grado de perfección. Aquí lo damos tal como se utiliza en la actualidad por considerar que dicho sistema ha venido a llenar un hondo vacío en los sistemas de organización.

Gracias al SISTEMA HARKNESS de pareos, pueden ahora organizarse torneos abiertos con extensos grupos de participantes en tiempo relativamente reducido, y obtener campeones que en la gran mayoría de los casos son los más merecedores del título. El factor "SUERTE" se reduce a un mínimo, mientras la categoría superior tiene oportunidad de imponerse en una aplastante mayoría de casos.

EL RATING DE LOS JUGADORES

Se usan tarjetas para los pareos por el estilo del diagrama adjunto. En dicha tarjeta se anotan todos los datos que en ella se indican, correspondiendo una a cada participante. A cada jugador que previamente no tenga un rating establecido se le dará uno, de acuerdo con la información obtenida entre sus conocidos, con el comité local organizador y hasta la que él mismo proporcione, con la mayor aproximación posible. Si no es posible obtener información alguna sobre la habilidad de algún jugador, se le deja sin "RATING" hasta que de acuerdo con sus desempeños en las primeras rondas del torneo, pueda dársele uno aproximado. Si empata con un jugador, puede dársele el "RATING" de éste, si derrota a un jugador, puede dársele el "RATING" de éste aumentado en 50 puntos. Cualquier "RATING" estimativo puede ser modificado posteriormente, si con sus desempeños el jugador demuestra que el "RATING" provisional recibido fue demasiado alto o demasiado bajo. Una vez que los jugadores hayan sido clasificados se procede a dar a cada uno su número para el pareo: Al jugador con más alto "RATING" le corresponde el número 1, al siguiente el 2 y así sucesivamente. Los jugadores sin "RATING" se agregan al último de la lista por orden alfabético de apellidos. Cuando a un jugador que al principio del torneo se le enlista sin "RATING", se le asigna posteriormente alguno, se coloca en la lista, en el lugar que le corresponda de acuerdo con su nuevo "RATING" y se le asigna un número de acuerdo con su nueva posición en la lista. Por

Si la adjudicación está muy problemática, el director puede considerar temporalmente tablas la partida (únicamente para propósitos de pareo).

En torneos donde se tienen que jugar dos o tres rondas diarias, a veces tienen que adjudicarse los puntos en forma definitiva, en algunos otros eventos de esta naturaleza, suele acelerarse el ritmo de juego. Por ejemplo: 50 movidas en las primeras dos horas, 15 movidas en la media hora siguiente, 20 en la siguiente media hora, etc.

Regla VIII. El director procurará distribuir los colores de tal manera que cada jugador reciba blancas y negras alternativamente. Si esto no es posible, procurará ir igualando el número de veces que cada jugador haya recibido blancas y negras.

Todo esto no debe llegar a la violación de las reglas básicas.

Regla IX. La posición final de cada jugador en el torneo se determina por la cantidad de puntos por él ganados.

Aunque en algunas ocasiones haya un solo ganador, no debe olvidarse que una de las características principales del S. S. es el gran número de empates que se registra.

Los premios en efectivo se reparten equitativamente entre los empatados.

Para los casos en que los desempates deban hacerse, bien sea para el reparto de trofeos o de mercancías que no puedan o que no deban partirse, o que simplemente no se quieran partir, o en algunos casos tan solo para determinar posiciones, etc., más adelante se detallan los sistemas de desempate.

SISTEMA HARKNESS DE PAREO, PARA LOS TORNEOS POR SISTEMA SUIZO

Este sistema se utiliza en prácticamente todos los torneos abiertos que se juegan en EE.UU.

Como es muy natural, constantemente ha venido sufriendo modificaciones o mejoras, hasta llegar a muy buen grado de perfección. Aquí lo damos tal como se utiliza en la actualidad por considerar que dicho sistema ha venido a llenar un hondo vacío en los sistemas de organización.

Gracias al SISTEMA HARKNESS de pareos, pueden ahora organizarse torneos abiertos con extensos grupos de participantes en tiempo relativamente reducido, y obtener campeones que en la gran mayoría de los casos son los más merecedores del título. El factor "SUERTE" se reduce a un mínimo, mientras la categoría superior tiene oportunidad de imponerse en una aplastante mayoría de casos.

EL RATING DE LOS JUGADORES

Se usan tarjetas para los pareos por el estilo del diagrama adjunto. En dicha tarjeta se anotan todos los datos que en ella se indican, correspondiendo una a cada participante. A cada jugador que previamente no tenga un rating establecido se le dará uno, de acuerdo con la información obtenida entre sus conocidos, con el comité local organizador y hasta la que él mismo proporcione, con la mayor aproximación posible. Si no es posible obtener información alguna sobre la habilidad de algún jugador, se le deja sin "RATING" hasta que de acuerdo con sus desempeños en las primeras rondas del torneo, pueda dársele uno aproximado. Si empatar con un jugador, puede dársele el "RATING" de éste, si derrota a un jugador, puede dársele el "RATING" de éste aumentado en 50 puntos. Cualquier "RATING" estimativo puede ser modificado posteriormente, si con sus desempeños el jugador demuestra que el "RATING" provisional recibido fue demasiado alto o demasiado bajo. Una vez que los jugadores hayan sido clasificados se procede a dar a cada uno su número para el pareo: Al jugador con más alto "RATING" le corresponde el número 1, al siguiente el 2 y así sucesivamente. Los jugadores sin "RATING" se agregan al último de la lista por orden alfabético de apellidos. Cuando a un jugador que al principio del torneo se le enlista sin "RATING", se le asigna posteriormente alguno, se coloca en la lista, en el lugar que le corresponda de acuerdo con su nuevo "RATING" y se le asigna un número de acuerdo con su nueva posición en la lista. Por

ejemplo: Si su número antes de conocer su rating era el 150 y posteriormente queda en un lugar inmediatamente abajo del 45, se le coloca en seguida de éste con el número 45A.

Si el número total de jugadores es impar, al jugador de más bajo "RATING" se le da el "BYE", se le anota su puntuación: un punto y se circunscribe dicha cifra para indicar que dicho punto se obtuvo mediante un juego NO JUGADO, se escribe la palabra "BYE", en la columna adversaria. Esta tarjeta se conserva separada de las demás.

PAREO EN LA PRIMERA RONDA Y ASIGNACION DE COLOR

En la primera ronda la lista de jugadores se divide en dos partes iguales: los jugadores de la parte superior seorean contra los de la inferior en orden consecutivo. Por ejemplo: Si son 100 participantes, la parte superior de la lista comprende del uno al 50, mientras la inferior, del 51 al 100. Seorean: el 1 contra el 51, el 2 contra el 52, etc. El color que deba asignarse al número 1 se determina por sorteo, y si le tocan blancas, a todos los jugadores de número impar en esta división le tocarán blancas, mientras a los de número par de esta misma división les tocarán negras. En esta forma es muy probable que no se lleguen a presentar problemas para la asignación de colores en rondas posteriores, ya que todas las probabilidades están a favor de la división superior, y si todos los de ésta ganan, será muy fácil la posterior asignación de colores puesto que la mitad de ellos llevó blancas, mientras la otra mitad llevó negras.

Una forma muy práctica que evita posibles errores en los oreos, es la de apilar las tarjetas de cada división por orden numérico y luego ir cotejando la de encima de una pila con la correspondiente de la otra (se sobrentiende que cada división constituye la mitad de ese grupo).

DIRECCIÓN GENERAL

PAREO EN LA SEGUNDA RONDA

Una vez anotadas en las tarjetas los resultados de la primera ron-

da, se dividen estas en tres partes: Ganadores, Empatadores y Perdedores. Si un jugador recibió el "BYE" se incluye su tarjeta en el grupo de ganadores. Para hacer el oreo, primero se ordenan las tarjetas de la pila de ganadores por orden numérico de acuerdo con los números que les fueron asignados para el oreo. Si el número de tarjetas es impar, una de ellas tiene que ser transferida a la pila de empatadores, pero este cambio no se hace de inmediato, sino que se retiene esta tarjeta hasta ver que no haga falta para la distribución equitativa de colores. Se divide esta pila en dos partes iguales, una con los más altos y la otra con los más bajos. Si es posible deben orearse los de la parte superior contra los de la inferior en orden consecutivo. Sin embargo, casi siempre se hace necesario trasponer o reacomodar ligeramente con objeto de ir haciendo que la mayoría de los jugadores vayan alternando color ronda a ronda. Por ejemplo:

Mitad Superior	Mitad Inferior
1. B.	11. B.
2. N.	12. N.
3. B.	14. N.
5. B.	16. N.
8. N.	17. B.
9. B.	19. B.

De acuerdo con el sistema el jugador número 1 debería orearse con el 11 y el 2 contra el 12, sin embargo al hacerse el oreo así, no sería posible alternar colores a ambos jugadores, por lo tanto se trasponen: el 1 se oreo contra el 12 y el 2 contra el 11. Los demás excepto el 9 con el diecinueve, se pueden orear en el orden en que están, alternándoles colores. Si en este grupo de ganadores había un número impar, la tarjeta de número más bajo que había sido retenida se agrega a las 2 que quedan y si este jugador llevó negras en la primera ronda o recibió "BYE", debe sustituirse por el número 19, y esta última es la que se traslada al grupo de medio punto y el 9 deberá jugar contra el 19 rifándose el color. Esto mismo se hace en el caso de que el número de jugadores en ese grupo sea par desde el comienzo del oreo.

Las trasposiciones que se hagan al orear los grupos deberán ser las más sencillas, cuando se hagan necesarias para nivelar los co-

lores. A menos que sea materialmente inevitable no deben parearse dos jugadores de la división superior o de la inferior entre sí, siempre deben tratar de parearse los de la mitad superior contra los de la inferior.

Cuando las dos pilas de tarjetas hayan sido debidamente ordenadas para el pareo, se van tomando ordenadamente una de cada pila y se van anotando en ellas los nombres de los oponentes, sus números y sus "RATINGS" si es que ya los tienen, el color y todos los demás datos especificados en las tarjetas.

En seguida se arreglan las tarjetas de los perdedores de la primera ronda en orden numérico. Si ha de darse un "BYE" porque el número total de jugadores en esa ronda sea impar, désele a aquel que tenga más bajo "RATING", háganse las anotaciones de rigor de acuerdo con lo explicado antes y sáquese su tarjeta.

Si después de esta operación queda en el grupo de perdedores un número impar, pásese la tarjeta del jugador más alto al grupo de medio punto, a menos que esto provoque complicaciones en los colores, se debe pasar una tarjeta de más bajo número. Luego dividanse estas tarjetas en dos pilas iguales, una con los más altos y la otra con los más bajos y se procede al pareo igual que con los de un punto.

Finalmente seorean los de medio punto, juntos con las tarjetas que hayan sido transferidas, bien sea provenientes del grupo de ganadores o del de perdedores si es que hubo transferencias. Arréglense por orden numérico, dividanse en dos pilas, y paréense en la misma forma que los otros dos grupos, sin embargo, en este grupo, debe tenerse especial cuidado de no parear entre sí a jugadores que previamente se hayan enfrentado.

PAREOS PARA LAS RONDAS SIGUIENTES

Los pareos para las siguientes rondas se van complicando progresivamente debido a que los grupos van aumentando en número y disminuyendo en tamaño, pero la manera de proceder es esencialmente la misma. Es posible y casi seguro que para la tercera ronda ha-

ya 5 grupos, 7 para la cuarta, 9 para la quinta, etc., por lo tanto, deberán examinarse los nombres y los números de cada jugador para asegurarse de no parearlos cuando ya se hayan enfrentado entre sí en rondas anteriores.

Deben observarse los siguientes detalles con cuidado:

El orden en que los grupos se deben parear es de gran importancia, y es el siguiente: Se empieza por los de más alta puntuación y se sigue hacia abajo hasta antes del grupo medio, luego se procede con los de cero puntos y se sigue hacia arriba hasta antes del grupo medio y finalmente se procede a parear el grupo de enmedio. Los ajustes o transposiciones hechos tanto de arriba hacia abajo como de abajo hacia arriba, deben resolverse al parear el grupo central, pero si esto no es posible se resuelve en los grupos adyacentes al central.

Cuando se hacen los cambios debe darse prioridad a los jugadores de acuerdo con el orden indicado. Es decir: si un jugador de 6 puntos y otro de 5.5 se pasan al grupo de cinco y no caben los dos, se le da prioridad al de 6, mientras el de 5.5 pasa a parearse al de 4.5. Pero si se trata de jugadores que se pasan de los grupos inferiores a otros superiores en el momento en que se van pareando de abajo hacia arriba, entonces es al revés puesto que en este caso la prioridad corresponde al jugador de más baja puntuación.

Es mucho más fácil parear los jugadores en grupos numerosos que en los pequeños, pues en aquellos no se hace necesario hacer tantas maniobras para la distribución de colores y para evitar el pareo de jugadores que previamente se hayan enfrentado entre sí, ni para respetar las demás reglas básicas tanto del sistema Suizo como del de pareo. La idea fundamental de este último consiste en parear a cada grupo enfrentando a los de la mitad superior contra los de la inferior en orden sucesivo, tal como se indicó antes. Sin embargo, frecuentemente acontece en grupos chicos, que jugadores de la misma división tienen que enfrentarse, con objeto de no violar las reglas básicas. Sin embargo, esto deberá evitarse hasta donde sea posible con objeto de que la idea fundamental del SISTEMA HARKNESS DE PAREO, rinda a su máximo.

TARJETA DE PAREO PARA SISTEMA SUIZO

Nombre Rating
 Domicilio Número al empezar
 Número definitivo

Rd. No.	Color	Puntuación		Adversario No.	Adversario Nombre	Pts. para desempate	
		Ronda *	Total			Mediano	Solkoff
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
Totales							

Puntuación Ajustada

* Dibújese un círculo alrededor de este número, si la partida fue ganada o perdida sin jugarse.

DIVERSOS SISTEMAS DE DESEMPATE

La convocatoria de un sistema Suizo debe indicar de antemano si los jugadores empatados se han de desempatar y el sistema de de-

sempate que se vaya a utilizar, con objeto de que todos los competidores estén enterados de ello. Ocasionalmente puede ser necesario desempatar a los jugadores cuando haya algún premio en mercancía o algún trofeo que no se deba partir, o cuando ese torneo sirva como base para la clasificación de los jugadores que deban participar en algún otro torneo. Sin embargo, debe enfatizarse que para el reparto de premios en efectivo no debe desempatar, puesto que ya antes se indicó que los premios en efectivo deben repartirse entre los jugadores empatados en forma equitativa, por ejemplo: Si tres jugadores quedaron empatados en segundo, tercero y cuarto lugar, la suma del efectivo que corresponda a los tres lugares deberá dividirse en tres partes iguales y entregársele una de ellas a cada uno de los tres jugadores empatados, independientemente de que puedan desempatar con objeto de definir el lugar que les corresponda o con cualquier otro objeto. Si los organizadores del torneo determinan que esto deba repartirse de otra manera, deberán indicarlo previa y claramente antes de principiar la competencia y fijar los anuncios correspondientes en lugares visibles de la sala del torneo.

Para decidir las puntuaciones finales se acostumbra desempatar a los jugadores con objeto de ordenar la lista de los resultados sin tener que volver a acudir al uso del orden alfabético, el cual suele resultar evidentemente injusto. Pero deseamos advertir a quienes no lo sepan, que las pequeñas diferencias que lleguen a existir en un desempate no deben tomarse muy en serio, a pesar de que algunos sistemas de desempate sean mejores que otros.

EL SISTEMA SONNENBORN-BERGER

Antes de la publicación del Libro Azul Oficial y Enciclopedia de Ajedrez que antecedió al Manual del Ajedrez de Harkness, en 1956, algunos directores de torneos suizos utilizaban entre otros sistemas de desempate, el llamado SONNENBORN-BERGER. Por este sistema, a cada jugador con puntuación igual se le acreditan los puntos ganados por los adversarios a quienes derrotó y la mitad de la puntuación obtenida por cada uno de aquellos con quienes empató. Estos totales se denominan puntos S-B.

Este sistema es una reliquia del pasado que ha venido siendo utilizado para torneos R. R. Además, está mal bautizado ya que no fue inventado ni por Sonnenborn ni por Berger, e incidentalmente, la idea no fue la de utilizarlo para los desempates en forma alguna.

Tan solo por poner al corriente los archivos (puesto que ya es demasiado tarde para cambiarle nombre), se hace la aclaración de que el método llamado SONNENBORN-BERGER, fue inventado alrededor de 1873 por Oscar Gelbfuhs de Viena. Desde luego se advierte que en aquella época todavía no se jugaban torneos por sistema suizo. W. Sonnenborn y J. Berger, escribieron sobre el sistema de Gelbfuhs y al recibir mucha publicidad sus críticas y estudios del tema, el sistema fue bautizado Sonnenborn-Berger.

El método se inventó para R.R. Y aun en ese caso, su objetivo nunca fue el de desempatar, sino que fue propuesto para producir puntuaciones cargadas. Gelbfuhs recomendó que la puntuación llamada S-B se utilizara como puntuación de los jugadores en lugar de la puntuación basada en los juegos ganados y perdidos.

Posteriormente el método se ha usado para desempates en torneos R. R., con objeto de que los premios se repartan sin necesidad de jugar matches de desempate. Sin embargo, el nombre del originador de dicho método hace largo tiempo fue olvidado y otros nombres han aparecido para indicarlo: SONNENBORN y BERGER.

Este sistema, cuando se usa para desempates en un torneo Suizo, tiene ostensibles defectos. Si en un torneo R. R., todos los jugadores se enfrentan contra los demás y los puntos S-B no favorecen a jugador alguno, esto no sucede así en un torneo suizo donde cada jugador es enfrentado a un grupo distinto de contrincantes.

Cuando el grupo es numeroso, en la primera ronda de un torneo suizo y un poco menos marcado en la segunda y tercera, los jugadores más fuertes se cotejan con otros mucho más débiles, dando como resultado que casi siempre son los ganadores. Al utilizar las puntuaciones de estos jugadores débiles para desempatar a jugadores fuertes que terminan a la cabeza del torneo, algunos de estos quedan colocados debajo de otros por haberles tocado jugar con adversarios

ligeramente más débiles en las primeras rondas. Por ejemplo, en un torneo a 10 rondas, a uno de los jugadores fuertes pudo haberle tocado parearse con un jugador que a la postre hizo una puntuación final de 2 puntos, mientras que otro, igualmente fuerte, jugó con otro débil que terminó con punto y medio. Al utilizar el sistema S-B, este solo detalle podría llegar a ser suficiente para que este jugador fuera colocado abajo del otro, y esto, no puede ser justo. Definitivamente ha sido comprobado en la práctica que el sistema S-B es un fracaso para desempatar en el torneo suizo, puesto que favorece a algunos jugadores mientras penaliza a otros. Otro ejemplo: Un jugador puede haber perdido con otro que terminó a la cabeza del torneo, y otro puede haber sido derrotado por alguno de los que quedaron en la cola. Estos detalles no cuentan en este sistema, puesto que las derrotas no se anotan.

SISTEMA DE ANOTACION TOTAL O SISTEMA SOLKOFF

En un esfuerzo por remediar los defectos del sistema S-B, Ephraim Solkoff de Raleigh, N. C., hizo punta popularizando un sistema que en los EE.UU., lleva su nombre, pero éste no fue el originador del mismo, ya que dicho sistema se utilizaba en Inglaterra desde antes de 1950 con regularidad. El sistema fue introducido a los EE.UU. por Solkoff en 1950. Por este sistema a cada competidor empatado se le acreditan las puntuaciones finales de todos sus contrincantes, sin tomar en cuenta si ganó, empató o perdió su partida con cualquiera de ellos y la suma de esas puntuaciones es la que decide su posición final. Se considera que el total de las puntuaciones así calculado; sirve para valuar la fuerza de la competencia encontrada en cada jugador. Lo que el jugador pudo desempeñar contra esta oposición queda indicado con su propia puntuación. El mismo "METRO" se usa para todos los competidores que hayan resultado empatados con ese jugador. Ahora bien, si el "METRO" es exacto, el sistema diferenciará equitativamente los desempeños de cada jugador empatado.

Es opinión general que este "METRO", no es suficientemente exacto, porque es mucho el peso que les concede a las derrotas de los jugadores muy fuertes, y además es natural que falle al incluir las

puntuaciones de jugadores demasiado débiles, que es uno de los principales defectos del sistema S-B.

EL SISTEMA MEDIANO DE HARKNESS

El sistema de desempates que ha sido adoptado últimamente por la Federación Americana de Ajedrez (U. S. C. F.), es el propuesto por Harkness. Por ese sistema, las colocaciones de los jugadores empatados se deciden por medio del TOTAL MEDIANO de las puntuaciones de los contrincantes de cada uno de aquellos. Este total MEDIANO se calcula como sigue:

(a) Si el torneo es a 8 rondas o menos, se suman las puntuaciones de todos los oponentes, excepto la más alta y la más baja.

(b) En un torneo de 9, 10, 11 ó 12 rondas, las de todos los oponentes excepto las dos más altas y las dos más bajas.

(c) En un torneo de trece o más rondas, las de todos los oponentes excepto las tres más altas y las tres más bajas. Los extremos se omiten y sólo se toman en cuenta las puntuaciones medianas o intermedias de los oponentes, y como en el Solkoff, ninguna atención le es dispensada a los resultados de los juegos jugados.

El sistema MEDIANO tiene cierta similitud con el Solkoff, sólo que el "METRO" provisto da una medida más representativa de la fuerza real de la oposición encontrada en relación con el jugador. Los extremos, al no ser incluidos no pueden modificar el valor representativo de la fuerza de la oposición. Los dos sistemas difieren entre sí del mismo modo en que un promedio, de un PROMEDIO DE PROMEDIOS.

El siguiente ejemplo ilustra las diferencias entre los tres sistemas descritos:

En el campeonato abierto del Suroeste de 1953, John A. Hudson y León Poliakoff, quedaron empatados con otros cuatro jugadores

del cuarto al noveno lugar, y por puntos S-B, Hudson fue colocado en 4o. y Poliakoff en 5o.

La tabla que sigue compara los desempeños de estos dos jugadores y muestra como fueron computados sus puntos S-B.

JUEGOS DE HUDSON

JUEGOS DE POLIAKOFF

		S-B.			S-B.
Tablas con el número	5	2.5	Tablas con el número	1	3
Tablas con el número	7	2.5	Ganó al	2	6
Ganó al	8	5	Perdió con el	3	0
Ganó al	9	5	Tablas con el	4	2.5
Ganó al	10	4.5	Ganó al	10	4.5
Perdió con el	17	0	Ganó al	22	3.5
Ganó al	30	3	Ganó al	43	1
Total puntuación S-B		22.5	Total puntuación S-B		20.5

Para simplificar la comparación se arreglaron los contrincantes en el orden en que terminaron.

Al tener que tomar en cuenta el desempeño de cada jugador, hasta una inspección superficial muestra que no existe razón alguna para que a Hudson se le coloque delante de Poliakoff, ya que de hecho este último tuvo más fuertes contrincantes y alcanzó la misma puntuación que Hudson. Más bien parecería que Poliakoff deba colocarse delante de Hudson. Nótese que Poliakoff se enfrentó con los que terminaron en 1o., 2o. y 3er. lugar habiendo alcanzado contra ellos un 50% de la puntuación, empató con Hudson, que fue colocado en 4o. y derrotó a los otros tres, que terminaron sucesivamente en 10o., 22o. y 43o. Por otra parte, Hudson no se enfrentó con ninguno de los primeros lugares, y perdió contra el 17o.

El sistema S-B falla en valorar correctamente los desempeños de estos jugadores por 2 razones principales:

1.—Las puntuaciones obtenidas por los jugadores más débiles le conceden a Hudson una ventaja inmerecida. En la primera ronda, fue pareado con el jugador que a la postre quedó en 30o. lugar alcanzando tres puntos; mientras que Poliakoff fue pareado con el que terminó en 43o., alcanzando sólo un punto. Puesto que Poliakoff derrotó a los jugadores que terminaron en 10o. y 22o. lugar con anotación de 4.5 y 3.5 respectivamente, es razonable suponer que hubiera derrotado a un jugador que ha terminado con una anotación de sólo 3 puntos si hubiera sido pareado con él. Y si esto hubiera sido así en la primera ronda, con ese solo hecho, hubiera alcanzado la misma puntuación S-B de Hudson. A Poliakoff le tocó en la primera ronda un jugador más débil que a Hudson, y por este solo detalle del azar es penalizado por el sistema S-B.

2.—Si el jugador pierde, ninguna distinción se hace de la fuerza del contrincante. Donde Poliakoff perdió con el que quedó 3o. Hudson perdió contra el que quedó 17o. que es hipotéticamente inferior por lo menos en este torneo, y como las derrotas no se toman en consideración esto no se nota, a pesar de existir una diferencia muy marcada entre las fuerzas aparentes de estos contrincantes.

La tabla que sigue demuestra como el sistema MEDIANO DE HARKNESS corrige los defectos que el S-B causó en la tabla anterior.

Con las emisiones de las puntuaciones más alta y más baja en ambos casos, el desempate se decide en favor de Poliakoff por 24.5 contra 23.5, cambiando completamente al revés el resultado evidentemente injusto que el sistema S-B había dictado.

Si en lugar de todo esto, se hubiera utilizado el sistema Solkoff, el desempate no se habría resuelto, puesto que la puntuación Solkoff es igual para ambos: 31.5

Puntuaciones finales de sus contrincantes.		Puntuación MEDIANA	Puntuaciones finales de sus contrincantes.		Puntuación MEDIANA
5	5		1	6	
7	5	5	2	6	6
8	5	5	3	5.5	5.5
9	5	5	4	5	5
10	4.5	4.5	10	4.5	4.5
17	4	4	22	3.5	3.5
30	3	—	43	1	—
Total		23.5	Total		24.5

Para simplificar la comparación se arreglaron los contrincantes en el orden en que terminaron.

AJUSTE PARA JUEGOS NO JUGADOS

Para los desempates, bien sea por sistema mediano o por cualquier otro, los mejores resultados se obtienen por medio de un ajuste en las puntuaciones de los adversarios que ganaron o perdieron algunos puntos como resultado de juegos que no fueron jugados (BYES), (DEFAULTS), etc. Como antes se indicó, en el momento en que se anota la puntuación adquirida por cada jugador después de cada ronda los resultados obtenidos por juegos no jugados deben circunscribirse. Repetimos: para la puntuación del torneo, un juego ganado a un jugador que se ha retirado o que no se presenta a jugar su juego dentro de los límites de tiempo marcados, o que recibe el "BYE", cuenta por un punto. Esto no es así en los casos de desempates, pues en este caso, el juego NO JUGADO cuenta por medio punto sea ganado o perdido, sin que esto afecte la puntuación del propio jugador, sino únicamente a aquellos adversarios que habiendo quedado empatados en el torneo, deban desempatarse, y el total revisado

El sistema S-B falla en valorar correctamente los desempeños de estos jugadores por 2 razones principales:

1.—Las puntuaciones obtenidas por los jugadores más débiles le conceden a Hudson una ventaja inmerecida. En la primera ronda, fue pareado con el jugador que a la postre quedó en 30o. lugar alcanzando tres puntos; mientras que Poliakkoff fue pareado con el que terminó en 43o., alcanzando sólo un punto. Puesto que Poliakkoff derrotó a los jugadores que terminaron en 10o. y 22o. lugar con anotación de 4.5 y 3.5 respectivamente, es razonable suponer que hubiera derrotado a un jugador que ha terminado con una anotación de sólo 3 puntos si hubiera sido pareado con él. Y si esto hubiera sido así en la primera ronda, con ese solo hecho, hubiera alcanzado la misma puntuación S-B de Hudson. A Poliakkoff le tocó en la primera ronda un jugador más débil que a Hudson, y por este solo detalle del azar es penalizado por el sistema S-B.

2.—Si el jugador pierde, ninguna distinción se hace de la fuerza del contrincante. Donde Poliakkoff perdió con el que quedó 3o. Hudson perdió contra el que quedó 17o. que es hipotéticamente inferior por lo menos en este torneo, y como las derrotas no se toman en consideración esto no se nota, a pesar de existir una diferencia muy marcada entre las fuerzas aparentes de estos contrincantes.

La tabla que sigue demuestra como el sistema MEDIANO DE HARKNESS corrige los defectos que el S-B causó en la tabla anterior.

Con las emisiones de las puntuaciones más alta y más baja en ambos casos, el desempate se decide en favor de Poliakkoff por 24.5 contra 23.5, cambiando completamente al revés el resultado evidentemente injusto que el sistema S-B había dictado.

Si en lugar de todo esto, se hubiera utilizado el sistema Solkoff, el desempate no se habría resuelto, puesto que la puntuación Solkoff es igual para ambos: 31.5

Puntuaciones finales de sus contrincantes.		Puntuación MEDIANA	Puntuaciones finales de sus contrincantes.		Puntuación MEDIANA
5	5		1	6	
7	5	5	2	6	6
8	5	5	3	5.5	5.5
9	5	5	4	5	5
10	4.5	4.5	10	4.5	4.5
17	4	4	22	3.5	3.5
30	3	—	43	1	—
Total		23.5	Total		24.5

Para simplificar la comparación se arreglaron los contrincantes en el orden en que terminaron.

AJUSTE PARA JUEGOS NO JUGADOS

Para los desempates, bien sea por sistema mediano o por cualquier otro, los mejores resultados se obtienen por medio de un ajuste en las puntuaciones de los adversarios que ganaron o perdieron algunos puntos como resultado de juegos que no fueron jugados (BYES), (DEFAULTS), etc. Como antes se indicó, en el momento en que se anota la puntuación adquirida por cada jugador después de cada ronda los resultados obtenidos por juegos no jugados deben circunscribirse. Repetimos: para la puntuación del torneo, un juego ganado a un jugador que se ha retirado o que no se presenta a jugar su juego dentro de los límites de tiempo marcados, o que recibe el "BYE", cuenta por un punto. Esto no es así en los casos de desempates, pues en este caso, el juego NO JUGADO cuenta por medio punto sea ganado o perdido, sin que esto afecte la puntuación del propio jugador, sino únicamente a aquellos adversarios que habiendo quedado empatados en el torneo, deban desempatarse, y el total revisado

debe anotarse en la parte inferior de la tarjeta de dicho jugador, únicamente para desempates de otros jugadores bajo el rubro: PUN- TUACION AJUSTADA.

Los siguientes ejemplos, tomados del Campeonato Nacional Abierto de los EE.UU. de 1954, muestran como deben ajustarse las puntuaciones de jugadores que por cualquier motivo hayan ganado o perdido algunos juegos NO JUGADOS

Jugador número 84.

Puntuación Normal			Puntuación Ajustada	
G.	97	1	1	1
G.	103	1	1	1
T.	12	1/2	1/2	1/2
G.	22	1	1	1
G.	28	1	1	1
P.	4	0	0	0
P.	18	0	0	0
P.	33*	0	1/2	1/2
P.	6	0	0	0
Se retiró		0*	1/2	1/2
		0*	1/2	1/2
		0*	1/2	1/2
Totales			4 1/2	6 1/2

* juegos no jugados

El jugador número 84 se anotó un total de 4 1/2 puntos en las primeras cinco rondas, luego perdió tres juegos consecutivos y por último se retiró.

En la novena ronda perdió por "DEFAULT" y los tres juegos restantes se le declararon y anotaron perdidos, obteniendo como resultado total 4 1/2 puntos. Pero para los desempates de otros jugadores que se hayan enfrentado con él se le ajustó su puntuación llegando a una puntuación AJUSTADA de 6 1/2 puntos en donde quedan

comprendidos los 4 1/2 de su puntuación normal más los dos puntos que se le anotan por los cuatro juegos no jugados a razón de medio punto por cada uno.

Otro ejemplo:

Jugador número 104

Puntuación Normal			Puntuación AJUSTADA	
P.	64	0	0	0
BYE		1	1/2	1/2
P.	81	0	0	0
P.	76	0	0	0
P.	91	0	0	0
P.	92	0	0	0
P.	90	0	0	0
P.	107	0	0	0
G.	97*	1*	1/2	1/2
G.	98	1	1	1
P.	93*	0*	1/2	1/2
P.	106	0	0	0
Totales		3	2 1/2	2 1/2

* Juegos no JUGADOS.

El jugador número 104 se anotó 3 puntos en el torneo, incluyendo uno ganado sobre el tablero, uno del "BYE" y otro ganado por "DEFAULT".

Para efectos de desempate de los jugadores que se enfrentaron con él, se le da una PUNTUACION AJUSTADA de 2 1/2 puntos que comprende el punto que ganó sobre el tablero más punto y medio de los tres juegos no jugados a razón de medio punto por cada uno.

Una vez que las puntuaciones ajustadas han sido calculadas y anotadas en la parte inferior de la tarjeta de cada jugador, puede

procederse a los desempates de la siguiente manera: Se reúnen las tarjetas de los jugadores que tengan la misma puntuación normal, luego, tarjeta por tarjeta, en la columna 'Puntuación Mediana' se anotan las puntuaciones ajustadas de los oponentes de cada jugador (en los casos de aquellos jugadores cuya puntuación normal haya sido ajustada para efectuar los desempates), o la puntuación normal del mismo en caso de que no haya sido ajustada. Sin embargo, si cualquiera de los juegos con estos contrincantes, no fue jugado sino perdido o ganado por "DEFAULT" o si el jugador recibió "BYE", la puntuación del oponente se anota con un cero. Luego se cancelan las puntuaciones más altas y las más bajas de acuerdo con la longitud del torneo según lo ya explicado y finalmente se suman las puntuaciones que queden. El resultado así obtenido es la puntuación de desempate del jugador en cuestión. Por ejemplo:

En el campeonato abierto de los EE.UU. de 1954, Keith Hastings, alcanzó 7 puntos habiendo quedado empatado con otros 12 jugadores. Su puntuación MEDIANA se computó como se muestra en la tabla siguiente:

Puntuaciones de sus oponentes		Puntuación MEDIANA	
P.	16	8	—
P.	19	7.5	—
T.	20	7.5	7.5
P.	25	7	7
G.	35	7	7
G.	58	6	6
G.	72	5	5
G.	80	5	5
G.	86	5	5
G.	86	4.5	4.5
P.	96	4	—
G.	84*	0	—
Puntuación mediana.		47	

* "DEFAULT"

Puesto que fue un torneo de 12 rondas los dos contrincantes más altos y los dos más bajos no son incluidos en la suma, que es la que indica la PUNTUACION MEDIANA del jugador. Nótese además que la puntuación mediana del 84 se contó como cero porque Hastings le ganó este juego sin jugarlo. Es decir por "DEFAULT". El hecho de que Hastings no haya jugado este juego es lo que motiva que su puntuación cuente cero para efectos de desempate. Por la misma razón, si Hastings hubiera recibido "BYE" o hubiera perdido por "DEFAULT" algún juego, la puntuación del correspondiente juego, sea contra adversario ausente o sin adversario, se contaría también como cero.

Si se llega a hacer necesario computar la puntuación de desempate de un jugador que se hubo retirado, todos sus juegos no jugados se anotarán como si lo hubieran sido pero contra contrincantes de cero puntos.

Por ejemplo:

En un torneo reciente celebrado a 7 rondas, uno de los jugadores se retiró después de haber jugado 4, en las que obtuvo 2.5 puntos y quedó empatado con otros 4 jugadores. Su puntuación para el desempate debe computarse como sigue:

Puntuaciones de oponentes		Puntuación Mediana.	
P.	20	4	—
T.	20	4	4
G.	38	3.5	3.5
G.	59	1.5	1.5
*	DEFAULT	0*	0
*	"	0*	0
*	"	0*	—
Puntuación MEDIANA total.		9	

DESEMPATE POR SISTEMAS SECUNDARIOS

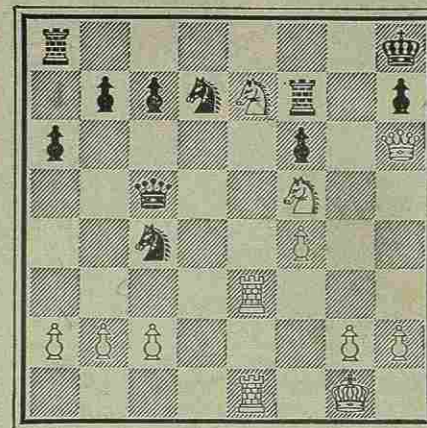
Si el sistema MEDIANO DE HARKNESS no logra desempatar a dos o más jugadores, quiere decir que probablemente encontraron igual oposición y por lo tanto no hay razón para creer que deban colocarse uno arriba del otro. Sin embargo, algunos organizadores de torneos gustan de desempatar a todos los jugadores, quizá por querer anunciar un solo ganador o por repartir trofeos o premios en mercancía.

Puesto que el factor "SUERTE" siempre está presente en todo torneo suizo, no debe negársele a nuestra señora de la "SUERTE" el derecho a ejecutar, por lo menos, algunos desempates.

En tales casos pueden utilizarse otros sistemas de los que ya se han mencionado, en el siguiente orden:

- (a) Solkoff
- (b) S-B
- (c) un volado u otro sorteo cualquiera.

Pero es muy importante que el orden en que los desempates deban llevarse a cabo debe ser anunciado previamente en la convocatoria y algunos anuncios deben fijarse en lugares visibles de la sala del torneo.



Para anotar la posición en que se suspende una partida, se hace uso de la anotación Forsyth. Usted sabe que en los grabados de los libros, las blancas siempre van hacia arriba y las negras bajan. La anotación Forsyth comienza desde el ángulo TD de las negras, visto desde el lado de las blancas y se anota línea por línea de izquierda a derecha. Las iniciales de las piezas blancas se anotan con mayúsculas y las negras, con minúsculas; los cuadros vacíos, con números, separando con una coma cada línea anotada; si hay una línea vacía, se pone 8, si son dos: 8, 8, o, si lo prefiere: 16. Si en una línea hubiera un peón blanco, luego uno negro, tres cuadros libres y un caballo negro, seguido de 2 cuadros vacíos, anotaríamos así: pp3c2.

La posición del grabado se anotaría así:

t6r, 1ppcCt1p, p4p1D, 2d2 C2, 2c2 P2, 4 T3, PPP3PP, 4T1R1.

PROBLEMAS

8, A3a3, 2Rptp2, 2ptPa2, TC1r1C1T, 3P4, 3P4, 7D.

Las blancas matan en 2 jugadas.

rt4d1, 6a1, 1P4D1, 24, 7p, 7r.

Las blancas entablan

Para facilitar la elaboración de tablas para pareos en el Round Robin, se utilizan internacionalmente las que aquí insertamos, hasta para 19 y 20 jugadores. Si el número de participantes es impar, no se utiliza la primera columna y el jugador a quien le toca contra el último número par, descansa.

Tabla para 3 y 4 participantes

1ª Rueda	1-4	2-3
2ª »	4-3	1-2
3ª »	2-4	3-1

Tabla para 5 y 6 participantes

1ª Rueda	1-6	2-5	3-4
2ª »	6-4	5-3	1-2
3ª »	2-6	3-1	4-5
4ª »	6-5	1-4	2-3
5ª »	3-6	4-2	5-1

Tabla para 7 y 8 participantes

1ª Rueda	1-8	2-7	3-6	4-5
2ª »	8-5	6-4	7-3	1-2
3ª »	2-8	3-1	4-7	5-6
4ª »	8-6	7-5	1-4	2-3
5ª »	3-8	4-2	5-1	6-7
6ª »	8-7	1-6	2-5	3-4
7ª »	4-8	5-3	6-2	7-1

Tabla para 9 y 10 participantes

1ª Rueda	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
2ª »	10-6	7-5	8-4	9-3	1-2
3ª »	2-10	3-1	4-9	5-8	6-7
4ª »	10-7	8-6	9-5	1-4	2-3
5ª »	3-10	4-2	5-1	6-9	7-8
6ª »	10-8	9-7	1-6	2-5	3-4
7ª »	4-10	5-3	6-2	7-1	8-9
8ª »	10-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª »	5-10	6-4	7-3	8-2	9-1

Tabla para 11 y 12 participantes

1ª Rueda	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
2ª »	12-7	8-6	9-5	10-4	11-3	1-2
3ª »	2-12	3-1	4-11	5-10	6-9	7-8
4ª »	12-8	9-7	10-6	11-5	1-4	2-3
5ª »	3-12	4-2	5-1	6-11	7-10	8-9
6ª »	12-9	10-8	11-7	1-6	2-5	3-4
7ª »	4-12	5-3	6-2	7-1	8-11	9-10
8ª »	12-10	11-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª »	5-12	6-4	7-3	8-2	9-1	10-11
10ª »	12-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11ª »	6-12	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1

Tabla para 13 y 14 participantes

1ª Rueda	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
2ª »	14-8	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	1-2
3ª »	2-14	3-1	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
4ª »	14-9	10-8	11-7	12-6	13-5	1-4	2-3
5ª »	3-14	4-2	5-1	6-13	7-12	8-11	9-10
6ª »	14-10	11-9	12-8	13-7	1-6	2-5	3-4
7ª »	4-14	5-3	6-2	7-1	8-13	9-12	10-11
8ª »	14-11	12-10	13-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª »	5-14	6-4	7-3	8-2	9-1	10-13	11-12
10ª »	14-12	13-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11ª »	6-14	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-13
12ª »	14-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13ª »	7-14	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1

Tabla para 15 y 16 participantes

1ª Rueda	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
2ª »	16-9	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	1-2
3ª »	2-16	3-1	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
4ª »	16-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	1-4	2-3
5ª »	3-16	4-2	5-1	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
6ª »	16-11	12-10	13-9	14-8	15-7	1-6	2-5	3-4
7ª »	4-16	5-3	6-2	7-1	8-15	9-14	10-13	11-12
8ª »	16-12	13-11	14-10	15-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª »	5-16	6-4	7-3	8-2	9-1	10-15	11-14	12-13
10ª »	16-13	14-12	15-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11ª »	6-16	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-15	13-14
12ª »	16-14	15-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13ª »	7-16	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-15
14ª »	16-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15ª »	8-16	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1

Tabla para 17 y 18 participantes

1ª Rueda	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
2ª	> 18-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	1-2
3ª	> 2-18	3-1	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
4ª	> 18-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	1-4	2-3
5ª	> 3-18	4-2	5-1	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
6ª	> 18-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	1-6	2-5	3-4
7ª	> 4-18	5-3	6-2	7-1	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
8ª	> 18-13	14-12	15-11	16-10	17-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª	> 5-18	6-4	7-3	8-2	9-1	10-17	11-16	12-15	13-14
10ª	> 18-14	15-13	16-12	17-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11ª	> 6-18	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-17	13-16	14-15
12ª	> 18-15	16-14	17-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13ª	> 7-18	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-17	15-16
14ª	> 18-16	17-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15ª	> 8-18	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-17
16ª	> 18-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17ª	> 9-18	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1

Tabla para 19 y 20 participantes

1ª Rueda	1-20	2-19	3-18	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
2ª	> 20-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	18-4	19-3	1-2
3ª	> 2-20	3-1	4-19	5-18	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
4ª	> 20-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	18-6	19-5	1-4	2-3
5ª	> 3-20	4-2	5-1	6-19	7-18	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
6ª	> 20-13	14-12	15-11	16-10	17-9	18-8	19-7	1-6	2-5	3-4
7ª	> 4-20	5-3	6-2	7-1	8-19	9-18	10-17	11-16	12-15	13-14
8ª	> 20-14	15-13	16-12	17-11	18-10	19-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª	> 5-20	6-4	7-3	8-2	9-1	10-19	11-18	12-17	13-16	14-15
10ª	> 20-15	16-14	17-13	18-12	19-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11ª	> 6-20	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-19	13-18	14-17	15-16
12ª	> 20-16	17-15	18-14	19-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13ª	> 7-20	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-19	15-18	16-17
14ª	> 20-17	18-16	19-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15ª	> 8-20	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-19	17-18
16ª	> 20-18	19-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17ª	> 9-20	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1	18-19
18ª	> 20-19	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
19ª	> 10-20	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	18-2	19-1

ORIENTACIONES A PRINCIPIANTES

EN LA APERTURA

- 1 Lograr el máximo desarrollo de las piezas en el mínimo de tiempo, llevándolas a las casillas en que resulten más eficaces.
- 2 Controlar el centro por ocupación o amenaza.
- 3 Poner al Rey en seguridad, por medio del enroque, de preferencia el corto. Solo en especiales circunstancias es bueno el largo.
- 4 Mueva usted piezas, no peones; deben moverse solo aquellos que permitan la salida de las piezas.
- 5 Desarrolla los Caballos antes que los Alfiles. Por regla general, la mejor ubicación de los Caballos, al salir, son las casillas 3AR y 3AD, desde donde dominan mayor espacio.
- 6 No mover la misma pieza 2 o más veces.
- 7 No mover, por sistema, los peones a 3TR o 3TD, en un afán de impedir que piezas contrarias, especialmente Alfiles, ocupen las casillas 5CR o 5CD, clavando Caballos. Es preferible aguantar durante un rato una clavada de Caballo, que crear una debilidad orgánica permanente e irreparable en la estructura de los peones, principalmente los del enroque.
- 8 Ocupar las columnas centrales (R, D, AD), con las Torres, previendo la apertura de estas columnas. En todo caso, hay que sacar las Torres de los rincones.

Tabla para 17 y 18 participantes

1ª Rueda	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
2ª	> 18-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	1-2
3ª	> 2-18	3-1	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
4ª	> 18-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	1-4	2-3
5ª	> 3-18	4-2	5-1	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
6ª	> 18-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	1-6	2-5	3-4
7ª	> 4-18	5-3	6-2	7-1	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
8ª	> 18-13	14-12	15-11	16-10	17-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª	> 5-18	6-4	7-3	8-2	9-1	10-17	11-16	12-15	13-14
10ª	> 18-14	15-13	16-12	17-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11ª	> 6-18	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-17	13-16	14-15
12ª	> 18-15	16-14	17-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13ª	> 7-18	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-17	15-16
14ª	> 18-16	17-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15ª	> 8-18	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-17
16ª	> 18-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17ª	> 9-18	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1

Tabla para 19 y 20 participantes

1ª Rueda	1-20	2-19	3-18	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
2ª	> 20-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	18-4	19-3	1-2
3ª	> 2-20	3-1	4-19	5-18	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
4ª	> 20-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	18-6	19-5	1-4	2-3
5ª	> 3-20	4-2	5-1	6-19	7-18	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
6ª	> 20-13	14-12	15-11	16-10	17-9	18-8	19-7	1-6	2-5	3-4
7ª	> 4-20	5-3	6-2	7-1	8-19	9-18	10-17	11-16	12-15	13-14
8ª	> 20-14	15-13	16-12	17-11	18-10	19-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª	> 5-20	6-4	7-3	8-2	9-1	10-19	11-18	12-17	13-16	14-15
10ª	> 20-15	16-14	17-13	18-12	19-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11ª	> 6-20	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-19	13-18	14-17	15-16
12ª	> 20-16	17-15	18-14	19-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13ª	> 7-20	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-19	15-18	16-17
14ª	> 20-17	18-16	19-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15ª	> 8-20	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-19	17-18
16ª	> 20-18	19-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17ª	> 9-20	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1	18-19
18ª	> 20-19	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
19ª	> 10-20	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	18-2	19-1

ORIENTACIONES A PRINCIPIANTES

EN LA APERTURA

- 1 Lograr el máximo desarrollo de las piezas en el mínimo de tiempo, llevándolas a las casillas en que resulten más eficaces.
- 2 Controlar el centro por ocupación o amenaza.
- 3 Poner al Rey en seguridad, por medio del enroque, de preferencia el corto. Solo en especiales circunstancias es bueno el largo.
- 4 Mueva usted piezas, no peones; deben moverse solo aquellos que permitan la salida de las piezas.
- 5 Desarrolla los Caballos antes que los Alfiles. Por regla general, la mejor ubicación de los Caballos, al salir, son las casillas 3AR y 3AD, desde donde dominan mayor espacio.
- 6 No mover la misma pieza 2 o más veces.
- 7 No mover, por sistema, los peones a 3TR o 3TD, en un afán de impedir que piezas contrarias, especialmente Alfiles, ocupen las casillas 5CR o 5CD, clavando Caballos. Es preferible aguantar durante un rato una clavada de Caballo, que crear una debilidad orgánica permanente e irreparable en la estructura de los peones, principalmente los del enroque.
- 8 Ocupar las columnas centrales (R, D, AD), con las Torres, previendo la apertura de estas columnas. En todo caso, hay que sacar las Torres de los rincones.

9 La Dama debe ser la última en salir, salvo en condiciones especiales de apertura o estrategia. Siendo la pieza más fuerte del juego, su salida prematura será objeto de ataques continuados por parte de las piezas menores enemigas, obligándola a replegarse, lo que constituye una innecesaria pérdida de tiempo. A veces, además del tiempo, se pierde la Dama.

10 No lanzarse, desde la apertura, a ataques o combinaciones que seguramente fracasarán y serán fatales a nuestra posición, sin tener el suficiente desarrollo.

11 Por regla general hay que escoger, en el desarrollo, aquellas jugadas que signifiquen una amenaza para el adversario.

12 No jugar de memoria las aperturas, sino captar la idea y desarrollarse de acuerdo con ella. Quien juega mecánicamente una variante, se expone a recibir desagradables sorpresas cuando agota las jugadas magistrales... o antes.

13 Evitar, en cuanto sea posible, peones aislados o colgantes que obligan a defenderlos con piezas que podrían ser muy útiles en el ataque.

14 Por último: ¿Cuál es la mejor apertura?. Aquella en que el aficionado se sienta más seguro y cuadre con su estilo de juego, agresivo o defensivo.

EN EL MEDIO JUEGO

Si ya tiene usted sus piezas fuera de la primera línea, ubicadas en casillas vitales y ya puso a su Rey en seguridad mediante el Enroque y sus peones del enroque están firmes en su sitio o sea en sus casillas iniciales, (salvo en los fianchetos) y su Caballo de Rey el mejor y más fuerte protector del enroque está en su lugar más eficaz: 3AR, ya entró usted al Medio Juego.

Y aquí, amigo mío, es donde se requiere de su talento. Aquí es donde tendrá que estudiar su posición y la enemiga a cada jugada

propia o ajena, teniendo siempre presente que LA MEJOR JUGADA, es la que sigue. Es posible que usted pueda calcular, 4, 5, 10 o más jugadas después de cada movimiento; pero al volver a la realidad tras su profundísimo análisis, recuerde que la *siguiente* jugada es la más fuerte. Suele suceder que en un análisis prepare usted las jugadas 1, 2, 3, 4, 5, etc., y que al hacer su siguiente movimiento, haga usted la jugada 2 en vez de la 1, y ahí ardió Troya; pierde usted la partida o se la entablan, o como mal menor, pierde la iniciativa por trasponer sus jugadas.

Aquí, en el medio juego, es donde usted puede terminar rápidamente con su enemigo mediante un ataque arrollador o una combinación genial, o modestamente hacer las jugadas posicionales que lo lleven a un final ganado. Por lo tanto, debe usted tener presente:

1 Si usted salió de la apertura con la iniciativa, consérvela; si no, trate de ganarla.

2 Si tiene usted alguna pieza inactiva, póngala en juego a la brevedad posible.

3 No haga cambios inútiles o perjudiciales. Si usted, por caso, tiene un Caballo o un Alfil participando activamente en el juego y lo cambia por una Torre arrinconada que no tenía probabilidades de salir a la batalla en 8, 10 o más jugadas, hace usted un mal negocio; no gana calidad realmente.

4 Pero si usted ganó calidad y en un momento del juego ésta lo expone a un fuerte ataque o le impide atacar, no vacile, devuelva la calidad en aras de mejor posición o mejor defensa.

5 Lo peor que puede usted hacer es poner a sus Torres o a su Dama a cuidar peones, o a capturarlos, si esto las aleja del área del combate.

6 Recuerde que las Torres son más fuertes en columnas abiertas, especialmente las centrales o las que conducen directamente al Rey enemigo; o en la séptima línea, y si están dobladas, mucho mejor. Pero no abra columnas si su contrario tie-

ne mejor posición. Las columnas abiertas, igual que los cambios, favorecen al bando que tenga mejor posición.

- 7 Los sacrificios, especialmente los de Dama, son hermosos; pero no los haga si no cuenta con el respaldo de suficientes piezas que le den probabilidades de éxito. Si tiene usted muchas piezas y a ésto agrega un embotellamiento de piezas enemigas, o que estén tan lejanas que no puedan acudir rápidamente a la defensa, entonces sería imperdonable que no estructurara usted una combinación que tal vez lo inmortalice o por lo menos le de un premio de belleza. En todo caso, recuerde que "el Ajedrez no es un juego para almas tímidas".
- 8 Procure no recibir dobles amenazas y haga lo posible por hacer jugadas de esta índole.
- 9 Cada vez que usted pueda, dé jaque al descubrir y evite que se lo den a usted. Estos jaques son muy fuertes y generalmente se traducen en ganancia de la partida, de material o de posición. (Estudie usted la partida Torre-Lasker jugada en Moscú en 1925, conocida por el nombre de "La Lanzadera" o "El Molino de Moscú").
- 10 Huya usted del peligro que entraña "la jugada obvia" (evidente); antes de hacerla, analicela con cuidado, a conciencia; puede resultarle obvia... mente fatal.
- 11 No pierda de vista sus piezas atacadas o clavadas; defiéndalas, repliéguelas o "desclávelas" cuanto antes.
- 12 No olvide que cualquier ataque se contrarresta contratacando o defendiendo; en este último caso, oponga fuerzas iguales.
- 13 Recuerde que las casillas mejor defendidas, son aquellas protegidas por peones.
- 14 Cuidese de los "tenedores"; los de Caballo y Alfil, Torre o Dama, son destructivos; los de peón fatales.

- 15 Siempre que esté en su mano haga sus cambios de peones tomando hacia el centro.

EN EL FINAL

Ya llegó usted al final. Si lo tiene ganado, gánelo; si empatado, no lo pierda; si perdido, defiéndase hasta cuando se le acaben los recursos; pero en este caso, no ponga demasiada esperanza en los errores del adversario; sea discreto y ríndase cuando ya no hay nada que hacer, excepto el ridículo. Recuerde que:

- 1 Una posición ganada puede empatarse o perderse si usted "afloja" su ritmo de juego pensando en que "como quiera gana". Muchas partidas se han perdido por eso. En ajedrez, especialmente en torneos, al gladiador caído, con pena y todo, hay que seguirle pegando; no sea que por consideración o lástima, lo dejemos levantarse y nos pegue con toda la fuerza que da la desesperación.
- 2 Recuerde que en finales, especialmente, "El Rey también es pieza" y muy fuerte, por cierto. Hágalo participar en el combate ya sea amagando a las piezas que queden sobre el tablero, o protegiendo el avance de sus peones hacia la coronación.
- 3 Ganar la oposición inmediata o a distancia, frontal, lateral o diagonal, gana partidas que pudieran empatarse o empata partidas perdidas. En todo caso, es mejor medio punto que cero.
- 4 No se confíe tanto que vaya a "ahogar" al Rey contrario; huya de esta contingencia.
- 5 La Torre defensora se halla mejor colocada detrás del Peón, que delante. Si esta Torre sale de la fila del Peón, que solo sea para dar jaque al Rey atacante en un bloqueo temporal del Peón, o para atacar lateralmente al Peón.
- 6 La Torre atacante debe colocarse en aptitud de: servir como sombrilla a su Rey o interceptar al Rey defensor.

7 Al Rey atacante, colóquelo de preferencia delante del Peón; si no es posible, entre el Peón y el Rey defensor.

8 Al Rey defensor, sitúelo delante del Peón que avanza; si no se puede colóquelo al lado del Peón o pisándole los talones.

9 Si tiene a su contrario en posición "zugzwang" (palabra alemana que significa: "Obligación de jugar"). Es una posición en que el contrario, teniendo todas sus piezas protegidas, deja de protegerlas porque le toca jugar. Es decir: está obligado a jugar y perder), no le dé oportunidad proporcionándole algún movimiento salvador; puede ser fatal para usted.

EN GENERAL

El ajedrez es un juego en el que se avanza con estudio y práctica; lo uno sin lo otro, no le permitirá salir de una conformista mediocridad.

Estudie las aperturas de moda; pero no las juegue ciegamente o de memoria. Capte la idea y júguelas según su leal saber y entender.

Que cada posición sea para usted un motivo de estudio, de concienzudo análisis. No pierda partidas por pereza o por miedo.

No subestime, pero tampoco sobrestime a su adversario. Si lo subestima, puede darle el susto de su vida o adjudicarle una dolorosa derrota. Si lo sobrestima, ya está usted vencido antes de empezar. Es mejor, en esas circunstancias que no empiece; no tiene caso.

Es preferible jugar una o dos partidas por semana, con toda capacidad y cuidado, que tres o cuatro diarias empujando piezas. Esto puede crearle, y de hecho le crea, una lamentable superficialidad. Pero si es usted un asiduo de su club, juegue siempre partidas que le sirvan como motivo de análisis. Siempre es bueno saber por qué se gana; pero principalmente por qué se pierde.

El contenido de un libro de ajedrez, bien digerido, tiene más valor que leer diez libros superficialmente.

Si pertenece a un club, asista siempre que pueda y trabaje en beneficio de su club y del ajedrez.

Si participa en un torneo, no se achique porque pierde. No abandone la competencia; muestre su espíritu deportivo. Si pierde siempre, es porque sus adversarios son mejores que usted y jugando contra ellos, puede aprender mucho. Ahora que, si pierde porque no pone en el juego toda su capacidad o su atención, corrijase, y los triunfos posibles llegarán a mejorar su posición, y los que juzgue imposibles o difíciles, podrá conseguirlos con ardor combativo.

Recuerde que todas las diversiones cuestan, y si es el ajedrez su diversión favorita, ¿por qué no pagar la cuota de su club que suele ser módica?. ¿Cuántas veces paga usted cincuenta o más pesos por asistir a una corrida de toros, o a una pelea de box, o simplemente los desembolsa en una "parrandita" que luego le deja muy mal sabor de boca y una "cruda" (curda) mayúscula?.

Si es el ajedrez el amor de su vida, dele calor; practíquelo, enséñelo, difúndalo.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
DE BIBLIOTECAS



7 Al Rey atacante, colóquelo de preferencia delante del Peón; si no es posible, entre el Peón y el Rey defensor.

8 Al Rey defensor, sitúelo delante del Peón que avanza; si no se puede colóquelo al lado del Peón o pisándole los talones.

9 Si tiene a su contrario en posición "zugzwang" (palabra alemana que significa: "Obligación de jugar"). Es una posición en que el contrario, teniendo todas sus piezas protegidas, deja de protegerlas porque le toca jugar. Es decir: está obligado a jugar y perder), no le dé oportunidad proporcionándole algún movimiento salvador; puede ser fatal para usted.

EN GENERAL

El ajedrez es un juego en el que se avanza con estudio y práctica; lo uno sin lo otro, no le permitirá salir de una conformista mediocridad.

Estudie las aperturas de moda; pero no las juegue ciegamente o de memoria. Capte la idea y júguelas según su leal saber y entender.

Que cada posición sea para usted un motivo de estudio, de concienzudo análisis. No pierda partidas por pereza o por miedo.

No subestime, pero tampoco sobrestime a su adversario. Si lo subestima, puede darle el susto de su vida o adjudicarle una dolorosa derrota. Si lo sobrestima, ya está usted vencido antes de empezar. Es mejor, en esas circunstancias que no empiece; no tiene caso.

Es preferible jugar una o dos partidas por semana, con toda capacidad y cuidado, que tres o cuatro diarias empujando piezas. Esto puede crearle, y de hecho le crea, una lamentable superficialidad. Pero si es usted un asiduo de su club, juegue siempre partidas que le sirvan como motivo de análisis. Siempre es bueno saber por qué se gana; pero principalmente por qué se pierde.

El contenido de un libro de ajedrez, bien digerido, tiene más valor que leer diez libros superficialmente.

Si pertenece a un club, asista siempre que pueda y trabaje en beneficio de su club y del ajedrez.

Si participa en un torneo, no se achique porque pierde. No abandone la competencia; muestre su espíritu deportivo. Si pierde siempre, es porque sus adversarios son mejores que usted y jugando contra ellos, puede aprender mucho. Ahora que, si pierde porque no pone en el juego toda su capacidad o su atención, corrija, y los triunfos posibles llegarán a mejorar su posición, y los que juzgue imposibles o difíciles, podrá conseguirlos con ardor combativo.

Recuerde que todas las diversiones cuestan, y si es el ajedrez su diversión favorita, ¿por qué no pagar la cuota de su club que suele ser módica?. ¿Cuántas veces paga usted cincuenta o más pesos por asistir a una corrida de toros, o a una pelea de box, o simplemente los desembolsa en una "parrandita" que luego le deja muy mal sabor de boca y una "cruda" (curda) mayúscula?.

Si es el ajedrez el amor de su vida, dele calor; practíquelo, enséñelo, difúndalo.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
DE BIBLIOTECAS





El maestro CARLOS TORRE en 1925, cuando participó brillantemente en el Torneo de Moscú. Las partidas jugadas por nuestro más grande ajedrecista, son conservadas en la URSS como modelos dignos de estudio. A continuación, la partida que el maestro Torre ganó al ex campeón del mundo Dr. Emanuel Lasker, conocida por "La Lanzadera" o "El Molino de Moscú".

PARTIDA

JUGADA EN EL TORNEO DE MOSCÚ. 1925.

Defensa Irregular

Carlos Torre Dr. E. Lasker.
Blancas Negras

- | | |
|---------|------|
| 1. P4D | C3AR |
| 2. C3AR | P3R |
| 3. A5C | |

Aquí se puede jugar igualmente: A1A, P3R, P3CR, o también CD2D. Queda por probar cuál es la preferible.

- | | |
|---------|-----|
| 3. | P4A |
|---------|-----|

La más enérgica; menos fuerte sería P3TR (partidas Capablanca-Ninzowitsch, Nueva York, 1927, y Janowsky-Alekhine, Mannheim 1914), o P3CD (partidas Johner-Alekhine Dresden, 1923; Marshall-Alekhine, Nueva York, 1927) en fin A2R (partida Marshall-Vidmar, Londres 1927).

- | |
|--------|
| 4. P3R |
|--------|

Muy mala sería P3AD, como lo ha demostrado la partida Marshall-Capablanca (Nueva York, 1927); por el contrario, el Gambito Wagner 4. P4R da algunas probabilidades a las blancas a pesar de los malos resultados de la partida Wagner-A. Steiner (Londres, 1927). Torre la ensayó en Mariembad 1925 contra Samisch.

- | | |
|---------|-----|
| 4. | PxP |
|---------|-----|

Samisch contra Janowsky, Mariembad 1925, desarrolló aquí el CD a 3A, la que no parece buena jugada, porque el caballo se desarrolla mejor en 2D. Otra tentativa D3C se contesta mejor con la maniobra 5. D1AD de Teichman; por el contrario, el sacrificio de peón: 6. CD2D (partida Hellling-Reti, Berlín 1928), no es del todo correcto.

- | | |
|---------|-----|
| 5. PxP | A2R |
| 6. CD2D | P3D |
| 7. P3A | |

En otra partida jugada en el mismo torneo por Torre contra Grunfeld, las blancas continuaron aquí con 7. A3D, P3CD; 8. 0-0 A2C; 9. TTR.

- | | |
|----------|------|
| 7. | CD2D |
| 8. A3D | P3CD |
| 9. C4AD | A2C |
| 10. D2R | D2A |
| 11. 0-0 | 0-0 |
| 12. TR1R | TR1R |
| 13. TD1D | C1A |

Aquí se pierde el valor del desarrollo del caballo dama a 2D (en vez de 3A); se llega a la defensa del flanco del rey.

- | | |
|---------|-----|
| 14. A1A | C4D |
| 15. C5C | |

Jugada prematura, pero característica de Torre. Debía retirarse desde luego el caballo dama a 3T, para no permitir el avance del PCD que destruye el flanco dama de las blancas.

- | | |
|----------|-----|
| 15. | P4C |
|----------|-----|

Una inexactitud; debía retirarse el AD, porque ese alfil era precioso hasta para el ataque emprendido por las blancas. Pero no quieren perder un solo tiempo.

- | | |
|----------|-----|
| 15. C3TD | P5C |
| 17. PxP | CxP |
| 18. D5T | AxC |
| 19. AxA | CxA |
| 20. TxC | D4T |
| 21. P4CD | |

Una hermosa jugada que quiere obligar a la dama a abandonar la quinta línea y que defiende la TR sin pérdida de tiempo (DxPC; 22. C2A).

- | | |
|----------|------|
| 21. | D4AR |
|----------|------|

Un grave error que pierde una jugada importante. Debía jugarse en seguida D4D, y las blancas se encontrarían con dificultades para hallar una feliz continuación de ataque. Amenazadas de mate, deberían resignarse a 22. D4C (22. T3C, P3TR) con la amenaza de jugar en seguida C1C y C3AD. Ahora obtienen un fuerte ataque que se merecen con toda justicia.

- | | |
|----------|------|
| 22. T3CR | P3TR |
|----------|------|

Esta "gaffe" es la única que hace perder la partida, que todavía podía sostenerse con C3C por ejemplo. Después de la jugada del texto, las blancas fuerzan el gane por medio de una brillante combinación.

23. C4A D4D

Las blancas ganaron una jugada más llevando el caballo sin pérdida de tiempo en vista de la terrible amenaza CxPD. Si hay una enseñanza que sacar de esta partida, es que se pierda por pérdida de tiempo por parte de las negras, a la cual se opone el juego precipitado del joven maestro mexicano. El tiempo es el elemento esencial "del ajedrez", sobre todo del ajedrez moderno.

24. C3R D4C

25. A6A!!

Brillante jugada. Para el éxito de esta combinación, a cuya base se encuentra el jaque a la descubierta, se ha necesitado que la dama de las negras no esté defendida, lo que explica las últimas jugadas de las blancas.

25. DxD

26. TxP jaq. R1T

27. TxP jaq. R1C

28. T7C jaq. R1T

29. TxA jaq. R1C

30. T7C jaq. R1T

31. T5C jaq. R2T

32. TxD R3C

33. T3T RxA

34. TxP jaq. R4C

35. T3T

Las blancas han ganado la partida con tres peones de más. Una brillante victoria contra el antiguo campeón del mundo y una prueba indiscutible del genio de combinación del maestro mexicano.

35. TR1C

36. T3C jaq. R3A

37. T3A jaq. R3C

38. P3TD P4TD

39. PxP TxP

40. C4A T4D

41. T4A C2D

42. TxP jaq. R4C

43. P3C Se rinden

La célebre partida que el campeón mexicano Carlos Torre ganó al ex campeón mundial Dr. Emanuel Lasker ofrece un interés grande y real. En ella no sólo se encuentra un ataque contra el rey con una maniobra en el flanco de dama, sino que sobre todo es la lucha del tiempo contra el espacio lo que la hace preciosa. El Dr. Lasker, héroe de los tiempos del juego de posición, se aferra sobre todo al espacio; por eso dirige una acción vigorosa sobre el flanco de dama para debilitar los peones contrarios de dicho flanco con objeto de ganar terreno, y de paso pierde uno o dos tiempos, ellos bastan para que el adversario gane la partida.

Salido de la escuela de Capablanca, Carlos Torre ve sobre todo el valor del tiempo; así consiente en debilitar su posición con tal de no perderlo, y también consiente en el cambio de piezas importantes para no perder tiempo retirándolas. Desde el punto de vista objetivo, debe lamentarse una celeridad llevada al extremo; pero ella hace resaltar su personalidad.

En mis notas he procurado hacer oír la voz de la razón pura, de la estrategia y teoría objetiva, que no deja de percibir algunos errores del doctor Lasker, y hasta algunas inexactitudes de Torre; aquí sólo quiero expresar toda mi admiración por su juego alto y profundo, que lo ha llevado hasta derrotar a su temible adversario y hacer notar una de las más hermosas victorias sobre el tablero.

"El ajedrez es la lucha", ha dicho el doctor Lasker. El campeón mexicano se lo ha probado. Ha alcanzado una victoria de alta estrategia.

París, mayo de 1931
Eugenio Znosco-Borowsky

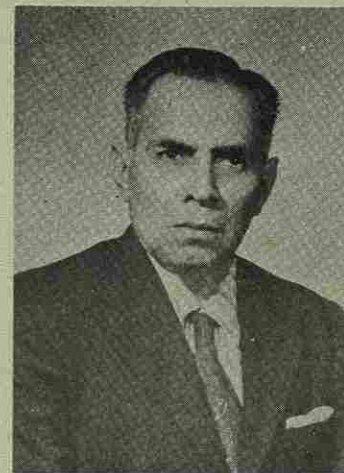
ANDANZAS

DE UN

AJEDRECISTA

(Escrito en 1958)

Profr. F. E. Chavarría



Dentro de algunos días echará a andar el Segundo Campeonato Nacional de Ajedrez que tenga por sede nuestra ciudad de Monterrey

A este propósito, muchas reflexiones y muchos recuerdos acuden a nuestra mente; recuerdos que hablan de mejores días, de los lejanos días de nuestra juventud; allá cuando creíamos que el mundo era nuestro con solo echárnoslo a nuestras jóvenes espaldas.

Eran los días en que Monterrey, con 125 mil habitantes más escasos que corridos, no llegaba más allá de la calle de Villagrán por el poniente; cualquier dos o tres casas más allá de Diego, por el oriente; a la encrucijada de "Matehualita" por el norte y un mísero pedacito más arriba de la capilla de Guadalupe por el sur.

Tiempos en que organizábamos días de campo a "La Pastora" o al "Nogalar" y había que alquilar camiones especiales, por la gran distancia a que se encontraban estos lugares. ¡Qué pequeño era entonces el mundo regiomontano con sus tranvías y sus "julias" que le daban un perfil más que provinciano!

Los lugares de recreo eran entonces muy escasos (ahora hay muchos, ¿no?), y el numerario también lo era (y sigue siéndolo), por

lo que resultaba natural que dedicáramos mucho tiempo y esfuerzo al "divino Chaturanga", que dirían los hindúes, o al ajedrez, que diríamos nosotros.

¿Qué es el ajedrez? ¡Oiga usted! El Ajedrez, sin discusión, es un juego científico; juego de la inteligencia y el aplomo; de la táctica, la técnica, la estrategia y el mal humor; sí, señor, del mal humor, porque siendo un juego en el que chocan dos cerebros que se consideran muy razonadores y hábiles en descifrar enigmas mentales, resulta que quien pierde la partida, pierde no solo el humor, sino hasta el modo de andar, porque comprueba que él no es único en este golpeado planeta capaz de hilvanar una serie de jugadas que lo lleven a un triunfo indiscutible y, de paso, comprueba también que no es tan "salsa" como se creía.

Lo que no quita que el ajedrez tenga millones de rendidos admiradores y admiradoras en todo el mundo, y hasta podemos asegurar sin temor a equivocarnos que si algún día se descubre alguna forma de vida en cualquier otro planeta de cualquier sistema solar, esa forma de vida, necesariamente, jugará al ajedrez, no lo dude.

Porque el ajedrez se convierte muy pronto en una obsesión, en una enfermedad incurable, en un dictador feroz y despiadado. Por su causa, el doctor que abandonó una partida al final del medio juego, abrió en canal a un prójimo que solo necesitaba una aspirina para un dolor de cabeza, pensando, distraídamente, en cómo evitar el jaque al descubrir en la posición que acababa de dejar allá, en su club.

Por su culpa, el maestro de escuela inició su clase de geometría con el Gambito de Dama rehusado y les dio en la torre a sus alumnos creyendo que realizaba un enroque largo. Y el abogado, distraído, firmó la sentencia a cadena perpetua de su defendido, seguro de que firmaba la suspensión de la partida para el día siguiente. Y el inveterado bebedor de café, con la Dama en la diestra, mueve que mueve y remueve los cuatro peones que acaba de echar en su taza a guisa de terrones de azúcar.

¡Ah, señores, el ajedrez! Fue el culpable de que un amigo mío dejara plantada en el Juzgado Civil a la noviecita con quien ese día

se casaba, lo que resultó en realidad una jugada ganadora de efecto retardado, porque diez años después se topó con ella en la calle. La dulce noviecita por la que lloró lágrimas de sangre, era ahora un Buldozer de ciento treinta kilos de peso que devoraba chocolates y toda suerte de golosinas, hasta palomitas, a velocidad supersónica. Mi amigo se quedó mudo, frío, patético, congelado; pero en cuanto reaccionó, se inscribió en un torneo local de ajedrez dándole las más reverentes gracias a Caissa y entonando a "soto noche" aquel tango que hiciera popular Carlos Gardel: "Esta noche me emborracho".

Personalmente, en la actualidad, creo que el ajedrez es un cuento chino en blanco y negro, y conste que yo fui uno de sus más rendidos adoradores y ni tan malo, que digamos. Haré una poca de historia del ajedrez hablando de mí, como exajedrecista. De acuerdo, yo se que no soy importante ni a nadie le interesa si jugué al ajedrez o a la matatena. Pero sea como sea, le hablaré de mí, a lo mejor en términos muy elogiosos, y hágame el favor de aguantar el chaparrón con paciencia franciscana.

Cuando yo tenía once años, mi señor padre —viendo mi claro talento razonador, modestia aparte, claro—, me enseñó a jugar al ajedrez y desde ese momento empezaron mis andanzas por todos los sitios donde había un tablero con sesenta y cuatro escaques.

De trece años, había en Lampazos un par de mozalbetes que barrían con toda oposición ajedrecista y se daban de cuando en cuando unas felpas recíprocas que levantaban ámpula: Cesáreo (Chayo) Naranjo, y un servidor.

Cuando yo ganaba, para mí era día feriado, y cuando ganaba él, era día de fiesta. ¡Cosas de muchachos! Pero cuando apaleábamos a cualquier viejito gruñón, esclavo del tablero y del ajedrez rutinario, entonces reproducíamos la partida de memoria y sin tablero, señalando los errores contrarios y nuestros inspirados aciertos con una falsa modestia que a nadie engañaba.

De Lampazos pasé a esta industriosa ciudad y de inmediato me dí a la búsqueda del sitio de reunión de ajedrecistas. Lo encontré fácilmente. Era la peluquería de Miguelito García, situada exactamente frente al derruido Teatro Juárez, hoy Rodríguez. Ahí nos dába-

mos cita don Trini Martínez, Ezequiel Salazar, "El Viejito" y yo, de la raza azteca y dos extranjeros: "El Schok" y "Michinane". ¿Sus nombres? ¡Vaya usted a saber! "El Schok" era un alemán grandote y fuerte, con el clásico cuello de toro de los teutones, que al dar jaque, gruñía un ¡Schok! duro, cortante, que no solo desconcertaba a sus contrarios, sino que hacía bailar todas las piezas sobre el tablero. Así de enérgico era aquel ¡ssschok! de "El Schok".

El otro extranjero, cuya nacionalidad desconocíamos, era menos grande, menos fuerte, sin cuello de toro, y lo que sobraba de energía al primero, le faltaba al segundo, cuando se lamentaba tristemente por la pérdida de alguna pieza o peón. Entonces con acento lastimero, patético, gemía: ¡Mi chinane! o tal vez ¡Michinane!, por lo que para nosotros no tenía nombre; era "Michinane" y nada más.

Los dos eran jugadores de cuidado. A "Michinane" le ganábamos varios; al "Schok" le ganaba, y no siempre, sólo "El Viejito", otro personaje asiduo a la peluquería a quien también llamábamos "Victor Hugo" por sus bellas y blancas barbas. Era un auténtico doble de esos retratos que conocemos del gran novelista francés. "El Viejito" (parece que se llamaba Jesús Mares) era capaz de jugar una partida sobre un mantel de cuadros, con saleros por piezas, y más cuando se empujaba unos "farolazos" de auténtico mezcal de maguey, sí, señor, no de "pura química" como dice un borrachín de por ahí del Empalme de Matamoros.

Fue entonces cuando por primera vez comprobé que yo no era solo en el mundo para jugar al ajedrez, porque casi todos me ganaban, extranjeros y del país, desquitándose de las palizas recibidas con las que le adjudicaba a otro extranjero, ruso o polaco, o lo que fuera: Benjamín Ostrowiac, o como ello se escriba.

Tenía Miguelito por ayudante a Vicentito, casi un principiante como ajedrecista. Un día llegué a la peluquería y encontré a Vicentito enfrascado en una partida contra uno de los pistoleros de aquella época; un hombrón de un metro con noventa centímetros y ciento veinte kilos de peso, con cuello de toro sin ser alemán, cabellos que se adivinaban parados, porque el hombre no se quitaba el sombrero ni para que le cortaran el pelo; mirada torva, cara patibularia y fantástica 45 al costado, con más de cuatro cargadores.

Varios parroquianos y jugadores contemplaban el desarrollo del juego con interés. Al llegar, le pregunté:—¿Cómo te tratan, Vicentito?, a lo que él contestó frotándose las manos con ese ademán de contento que ha dado en llamarse mefistofélico:—¡Ya gané uno y éste lo tengo en la bolsa!

—¡Tenía y no!—rugió el matasiete desenfundando la pistola y poniéndola sobre la mesa, frente a su tembloroso adversario.

Vicentito perdió el color, el habla y la respiración y cuando al fin recuperó el uso de la palabra, explicó tartamudeando:

—El se... se... ñor tie... tiene ra... razón; su su juego no está per... perdido porque si yo le... le co... como el rey, él me co... come la rei... reina con aquel ca... caballo protegi... gido con su al... alfil de cua... cuadros ne... negros.

Pura espantada mentira. Ni él se podía comer el rey, ni sobre el tablero había ya Dama alguna ni atacada ni sin atacar. Lo cierto es que Vicentito veía el pavoroso cañón de la pistola apuntando a su flaco pecho y se imaginaba que todo el poderío enemigo, casi reducido a cero, se venía encima de sus pobres piezas. La verdad fue que teniendo Vicentito ganada la partida, la perdió en las tres jugadas siguientes.

Pero no solo en la peluquería de Miguelito jugábamos, no, señor. También alguna vez lo hicimos en la casa del Mayor Adalberto Ramírez por Pino Suárez, precisamente donde moría esta calle en 5 de Mayo, a donde no solo íbamos a jugar al ajedrez, sino también a admirar a una sobrina del Mayor, que era capaz de darle Caballo de partido a la María Félix de los mejores tiempos y, si tantito nos apuran podemos asegurar que también podía darle, por añadidura peón y salida. Por Cuauhtémoc, más o menos con Ruperto o Espinosa, visitábamos algunas veces, en plan de juego, a nuestro entonces compañero de profesión, la que por cierto honró durante su corta actuación, Ricardo Cantú Leal, por aquellos días buen maestro y buen ajedrecista y hoy destacado industrial. Ignoramos si todavía será buen ajedrecista o si su chispa creadora la pasó a los acumuladores que fabrica y que según nos asegura, son "el alma de su automóvil".

Por Matamoros, casi en el cruzamiento con Escobedo, estaba el consultorio de otro gran aficionado, el Dr. Juan H. Rhi, con su kilométrica boquilla que ponía el cigarrillo a medio metro de su boca, pero a escasos centímetros de las narices del contrario, que nunca la tenía todas consigo, tanto por la amenaza del doctor que no era ninguna perita en dulce como ajedrecista, cuanto por la más próxima brasa del cigarrillo.

No era menos aficionado y terco jugador don Julián Rodríguez, que por aquellos felices días tenía una fábrica de tinas y baños por Washington, frente a la barda del Colegio Civil. Por cierto que fue ahí donde nació el antiguo CENTRO AJEDRECISTA MONTERREY, contándome entre los fundadores, aunque como socio foráneo. Entre los fundadores puedo recordar a don Julián, a Ezequiel Salazar, don Trini Martínez, al Mayor Ramírez, al capitán Reyna Martínez, al Profr. Alberto Jáuregui, al Dr. Mario Martínez, a don Jesús Govea y a mi inolvidable amigo Salvador Mátar.

Como una anécdota, puedo contar que Mátar y yo, por aquellos años, solíamos profanar la Plaza de Zaragoza e ignorar ignominiosamente a las damitas que por ahí paseaban los domingos enfrascándonos en largas partidas "a la ciega" mientras maquinalmente dábamos la vuelta y adornábamos nuestros jaques con música de Bach, de Chopin, o de algún Mozart con sangre totonaca en las mexicanas venas.

Hasta un Torneo Cuadrangular jugamos una vez en la casa de mi siempre recordado y gran amigo Manuel Avila Rincón, ignorado pero muy fuerte ajedrecista. El premio que nos disputamos Manuel, don Jesús Govea, el Dr. Mario Martínez y yo, fue un libro de Lasker que me tocó en suerte ganar y que regalé años más tarde, ya perdida la afición por el ajedrez, a mi buen amigo el Dr. César Decanini, q.e.p.d.

Pero, como ajedrecista, no me era posible ignorar al que siempre ha sido un emporio del ajedrez en Nuevo León, el Círculo Mercantil Mutualista, que estaba por la calle de Matamoros entre Galeana y Carranza, entonces Puebla.

¡Ahí sí que se jugaba al ajedrez, en cantidad y calidad! Qué partidas más interesantes jugué contra muchos ajedrecistas circuleros: Jobito Elizondo, los señores Morales, Gajá y Levy; don Ovidio Elizondo, cuando faltaba o se tardaba su acérrimo contrincante, don Alberto Curiel. Creo que algunas partidas contra don Ovidio las perdí porque ponía menos atención al juego que al dedo índice izquierdo del señor Elizondo que constantemente jugueteaba con un ricito de su sien del mismo lado. (Son puras mentiras; si don Ovidio me ganaba, era porque tenía con qué ganarme sin que valga el pretexto del índice izquierdo).

Curioso; pero en el Círculo nunca jugué contra el más poderoso ajedrecista circulero de aquellos años: Nabor Alanís, con quien muchos años más tarde me enfrenté en Cd. Anáhuac, ganándome las dos partidas que jugamos, sin que valga la excusa de que esto sucedió en 1945 aproximadamente, cuando hacía 12 años que yo había abandonado el ajedrez. Creo que Nabor debió ganarme siempre.

Pero debo anotar en mi haber dos valiosos triunfos: sobre Cesáreo Naranjo el día 1o. del año de 1932, y la revancha en Camarón. En nuestro primer encuentro, le gané cuatro, perdí dos y una tablas. Cesáreo y yo siempre jugamos a ganar. Quince días después fue por la revancha a Camarón y se retiró del "match" al perder las primeras dos partidas consecutivamente. Años más tarde entiendo que fue Campeón del Distrito Federal.

Mi otro triunfo meritorio fue sobre Raúl Woo a quien también me impuse en dos "matches" con varios días entre uno y otro (yo venía desde Camarón), ambos a siete partidas, en el histórico feudo ajedrecístico de Celestino Villarreal, el Hotel Bridges. Por cierto que no mucho más tarde, Raúl se coronó Campeón de Nuevo León. Por esos días empezaban a descollar, por el Bridges, dos chiquillos que apuntaban muy alto: Juvencio Gutiérrez y José Domenech. Juvencio, ahora ingeniero, fue, si no me equivoco, Campeón del Estado. Sobre Domenech, nada he vuelto a saber.

En 1933, siendo Campeón de Camarón, me retiré del ajedrez. Cuando digo que fui campeón de Camarón, se pensará que ese campeonato valdría tanto como el de "Gatos Giieros", pero no es así: Ca-

marón era por aquella época un emporio económico y en la Comisión Nacional de Irrigación trabajaban muchos ingenieros y oficinistas procedentes de la capital del país, muy fuertes ajedrecistas, siendo mi más fuerte contrincante el Dr. Francisco Echeverría, que no trabajaba en la Comisión.

Si me retiré del ajedrez no fue por falta de afición, sino por necesidades de mi trabajo: Maestro Federal, que me llevó a los más apartados rincones rurales del Estado, en donde el ajedrez no pasaba de ser una ilusión óptica de cuadrillos blancos y negros.

Hasta aquí lo escrito en 1958 con motivo del Torneo Nacional.

Retirado del ajedrez, perdí todo contacto con el juego y los jugadores. Consultando el archivo del químico Arturo Elizondo, he sabido de las actividades posteriores a mi retiro, de las que daré datos, los que he podido recabar, en lugar aparte.

Regresé al ajedrez, ya jubilado en mi profesión de maestro de escuela, 35 años después y, ¡espántese usted como me espanté yo... inscribiéndome en un Torneo de Clasificación en el Círculo, organizado por la Asociación de Nuevo León, en junio de 1968!

Mi actuación en ese torneo me sirvió para darme cuenta de varias cosas:

UNA: que en el ajedrez, como jugador activo, ya nada tengo que hacer, como no sea jugar sólo para pasar el rato.

DOS: que ahora hay muchos libros de ajedrez y que los jóvenes estudian para, como decía cierto amigo mío, jugar por nota. En mis tiempos privaba el empirismo.

TRES: que el ajedrez sigue siendo juego de clubes, ciento por ciento.

CUATRO: que falta espíritu deportivo a la mayor parte de nuestros jugadores, lo que hace que un torneo principie con 50 participan-

tes y en cuanto empiezan las derrotas, comienzan los "defaults" hasta terminar con 30 o menos contendientes.

CINCO: el elemento ajedrecista (humano), se encierra en su templo de Caissa, a piedra y lodo, y todo lo quiere resolver con sus propias escasas fuerzas que, además, trata de economizar.

Así que, viendo este panorama, he querido poner mi granito de arena al servicio del ajedrez, en pago al abandono en que lo tuve durante largos 35 años. (Ya le dije que iba a hablar de mí y ahora se aguanta como los buenos, ¡no faltaba más!), por lo que decidí:

UNO: ahora que estoy jubilado y no teniendo nada que hacer como jugador activo, dedicar algo de mi tiempo a la enseñanza y difusión del ajedrez. La enseñanza, para analfabetos o principiantes del juego.

En tal concepto, y gracias al apoyo recibido por la Dra. Aurora Moreno Duarte, que dirigió el Departamento de Extensión Universitaria hasta el 15 de enero de este año, he realizado tres Cursos de Ajedrez para universitarios. Propuse con anterioridad estos cursos para maestros; pero por cuestión de presupuesto o algo parecido, la Dirección General de Educación los declinó. Desde luego, quedó pendiente este proyecto y es posible que algún día se realice, conmigo o sin mí.

Además, con la valiosa ayuda de don Margarito Arizpe y mis hijos José Enrique y Luis Felipe, logramos la organización del Club "CARLOS TORRE", bajo los auspicios del PRI.

Auxiliado por miembros de mi club: Salvador R. Julián, José Enrique Chavarría, Francisco J. Robledo y otros, dirigimos el PRIMER TORNEO JUVENIL DEL PRI, en el que participaron 16 jovencitos que mañana serán fuertes aficionados.

Ayudé a organizar y dirigí el Torneo de la Amistad (Solidaridad) J. R. CAPABLANCA-CARLOS TORRE.

Para inaugurar el Torneo Juvenil, organizamos una Sesión de

Simultáneas con 31 tableros, a cargo del Ing. don ROBERTO TREVIÑO, cuya gentileza y buena voluntad agradecemos de todo corazón.

DOS: Ayudar a la juventud a perseverar por el camino de la superación ajedrecística, ya que tiene el deseo. Por eso me atreví a ofrecer los Cursos, haciendo acopio de valor y de . . . estudios elementales.

Por otra parte, hemos intentado organizar lo que provisionalmente llamaríamos ASOCIACION UNIVERSITARIA DE AJEDREZ, la que elaboraría su propio programa de actividades: Torneos interiores de Preparatorias y Facultades, torneos individuales para coronar cada año a un Campeón Universitario, 1a. y 2a. Fuerza, torneos por equipos, intercambio con Universidades o centros escolares superiores del país; intercambios con centros escolares próximos, del vecino país del Norte; creación de una Biblioteca ajedrecística, de un Salón Universitario de Ajedrez, etc.

Esto se hará, seguramente, con nosotros o sin nosotros. La idea está en pie.

TRES: hay que sacar el ajedrez de las cuatro paredes del club y proyectarlo hacia las grandes masas. Con motivo de la terminación del Primer Curso Trimestral, organicé un Torneo de Calificación que se desarrolló en diversas escuelas de la Universidad y en lugares públicos como la Plaza de la República, la de Hidalgo, la Alameda, causando el consiguiente impacto. Ahí me di cuenta de que en Monterrey hay muchos ajedrecistas ignorados, dispersos. Frente al tablero mural, se paraban a resolver el problema en él propuesto, decenas de aficionados.

Debo agradecer muchísimo a los periódicos locales la ayuda que de ellos recibí con la difusión que del evento hicieron en sus diarios.

Igualmente, al Canal 3 que nos televisó en la Alameda. Si pudiéramos contar con la ayuda decidida de nuestros medios de información, pienso que el ajedrez se popularizaría rápidamente. Nuestra consigna: sacar el ajedrez del club y llevarlo al pueblo con sesiones de simultáneas, desarrollo de torneos populares y programando algunas "rondas" en lugares públicos, en el desarrollo de torneos interiores de clubes u organizaciones oficiales ajedrecísticas.

Las Federaciones deben realizar una fuerte campaña de convencimiento para que los clubes que funcionan en el país, se unan a sus Asociaciones respectivas y las vitalicen y, en lo que respecta a los cuerpos directivos, que sean formados por aficionados verdaderamente entusiastas, que le tengan cariño al ajedrez y pugnen por encauzarlo hacia metas de superación. En el país hay muchos aficionados que responden a este ideal, capaces, honestos, inspirados por su amor al juego ciencia; conectados, además, con todos los movimientos ajedrecísticos.

CUARTO: si falta el espíritu deportivo a nuestros ajedrecistas, hay que despertarlo. Quien se amilana a las primeras de cambio, no tiene nada que hacer en un torneo. Si pierde siempre porque sus contricantes son mejores, convenga en que no estimó justamente su fuerza y la contraria; pero debe persistir, porque así aprende. Si pierde porque no se esfuerza lo suficiente, que saque fuerzas de flaqueza y los fracasos no serán siempre el resultado de su participación.

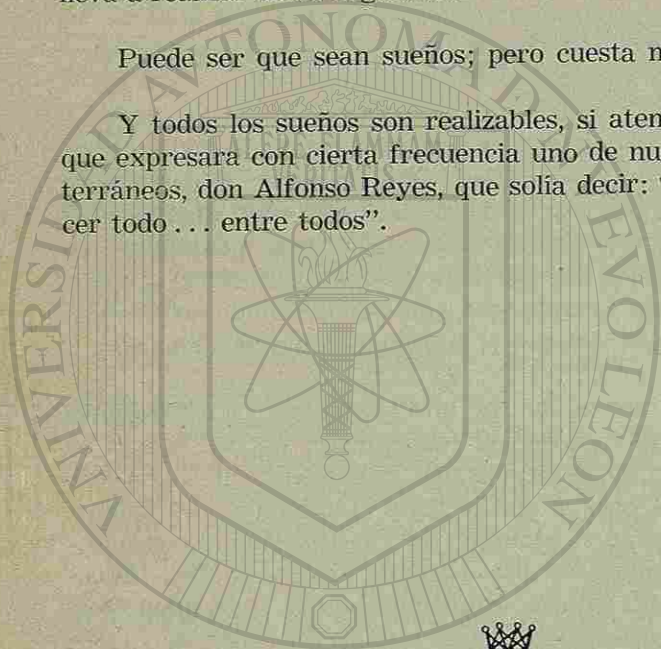
CINCO: Convengamos en que un alto porcentaje de ajedrecistas no somos personas de alta capacidad económica y no insistamos en querer resolver solos nuestros problemas. Interesemos al medio oficial para que ayude. Es posible que el señor Gobernador del Estado, o el Presidente Municipal, o el Diputado del Distrito, o el alto empleado de Educación o, veamos más alto: el señor Presidente de la República sea un aficionado al ajedrez, o un impulsor de toda manifestación cultural (y el ajedrez lo es en grado sumo), entonces, lleguemos hasta ellos, aprovechemos su afición o su deseo de impulsar la cultura popular, y a la larga tendremos una fuerte corriente oficial colaborando en la difusión y mejoramiento del ajedrez. Ya es tiempo, de que México sea un fuerte participe en Torneos Internacionales, en Olimpiadas Mundiales, en las que hemos hecho siempre un papel muy desconsolador, en Campeonatos Mundiales Estudiantiles; tenemos decenas de miles de estudiantes que podrían representarnos dignamente, si los ayudamos.

¡Qué hermoso sería tener en cada capital de Estado, en cada ciudad importante, un verdadero Palacio del Ajedrez! Menos, siquiera un salón adecuado erigido por el esfuerzo de los ajedrecistas presentes y futuros, de los gobiernos de los Estados, de las Presidencias Mu-

nicipales, del pueblo todo, que seguramente cooperaría con gusto en una labor así de noble, dando a nuestros jóvenes, especialmente a ellos, lugares de sana reunión en donde pudieran codearse con lo mejor del medio ajedrecístico nacional y mundial; un lugar en el que podrían utilizar positivamente ese exceso de energías que a veces los lleva a realizar actos negativos.

Puede ser que sean sueños; pero cuesta muy poco soñar.

Y todos los sueños son realizables, si atendemos a las palabras que expresara con cierta frecuencia uno de nuestros más ilustres co-terráneos, don Alfonso Reyes, que solía decir: "Todos lo podemos hacer todo... entre todos".



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA

DIRECCIÓN GENERAL

EL MOVIMIENTO AJEDRECISTICO EN NUEVO LEON

El ajedrez, en Nuevo León, fuera de algunos lugares del Estado en los que desde tiempo inmemorial se viene jugando en pequeños clubes o en domicilios de aficionados, puede decirse que es el ajedrez de Monterrey, y, en nuestra ciudad, ha tenido épocas de gran actividad y otras de franco estancamiento.

La época a que nos referimos en "Andanzas de un Ajedrecista", no fue, ciertamente, una época que podríamos llamar de oro ni mucho menos. Fuera del Círculo Mercantil Mutualista, el ajedrez regiomontano podríamos decir que no pasó de un baluceo; un intento de superación al crearse el CENTRO AJEDRECISTA MONTERREY, de corta, pero grata memoria.

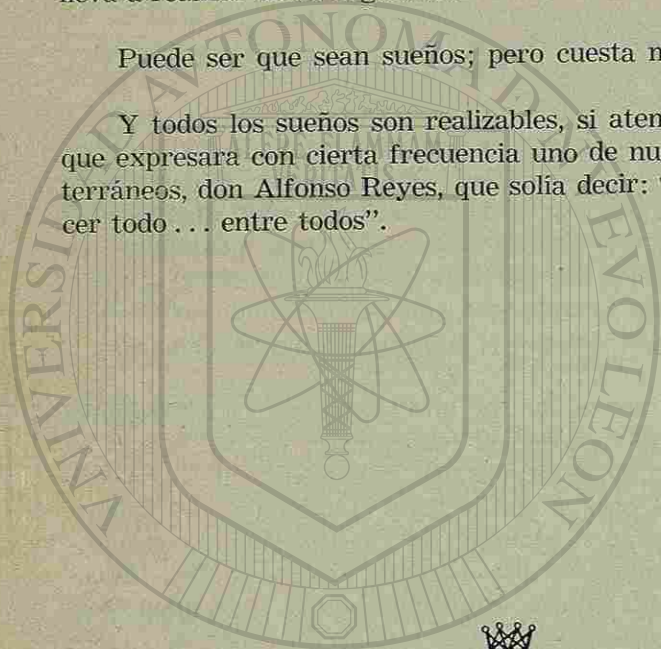
Recurriendo a nuestros recuerdos, diremos que por esos años (1925 a 1932) fuimos visitados por el Campeón del Mundo, Dr. Alejandro Alekhine; por el excampeón, José Raúl Capablanca y algo más tarde por los maestros Carlos Torre y Reuben Fine. Todos ellos ofrecieron sesiones de simultáneas en las que nos dejaron la prueba irrefutable de su tremenda fuerza. El maestro Torre, en su primera visita, jugó simultáneas en el Círculo y en el primer Centro Ajedrecista Monterrey. En el mismo plan nos visitó muchos años después el maestro argentino Miguel Najdorf.

Coincidiendo la visita del maestro Fine con la presencia en Monterrey del maestro Carlos Torre, se efectuó entre ellos un match a dos partidas ganando la primera Fine y quedando tablas la segunda. Hemos de aclarar que para entonces, el maestro Torre hacía años que se había retirado de toda actividad ajedrecística de carácter internacional.

nicipales, del pueblo todo, que seguramente cooperaría con gusto en una labor así de noble, dando a nuestros jóvenes, especialmente a ellos, lugares de sana reunión en donde pudieran codearse con lo mejor del medio ajedrecístico nacional y mundial; un lugar en el que podrían utilizar positivamente ese exceso de energías que a veces los lleva a realizar actos negativos.

Puede ser que sean sueños; pero cuesta muy poco soñar.

Y todos los sueños son realizables, si atendemos a las palabras que expresara con cierta frecuencia uno de nuestros más ilustres co-terráneos, don Alfonso Reyes, que solía decir: "Todos lo podemos hacer todo... entre todos".



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA

DIRECCIÓN GENERAL

EL MOVIMIENTO AJEDRECISTICO EN NUEVO LEON

El ajedrez, en Nuevo León, fuera de algunos lugares del Estado en los que desde tiempo inmemorial se viene jugando en pequeños clubes o en domicilios de aficionados, puede decirse que es el ajedrez de Monterrey, y, en nuestra ciudad, ha tenido épocas de gran actividad y otras de franco estancamiento.

La época a que nos referimos en "Andanzas de un Ajedrecista", no fue, ciertamente, una época que podríamos llamar de oro ni mucho menos. Fuera del Círculo Mercantil Mutualista, el ajedrez regiomontano podríamos decir que no pasó de un balbuceo; un intento de superación al crearse el CENTRO AJEDRECISTA MONTERREY, de corta, pero grata memoria.

Recurriendo a nuestros recuerdos, diremos que por esos años (1925 a 1932) fuimos visitados por el Campeón del Mundo, Dr. Alejandro Alekhine; por el excampeón, José Raúl Capablanca y algo más tarde por los maestros Carlos Torre y Reuben Fine. Todos ellos ofrecieron sesiones de simultáneas en las que nos dejaron la prueba irrefutable de su tremenda fuerza. El maestro Torre, en su primera visita, jugó simultáneas en el Círculo y en el primer Centro Ajedrecista Monterrey. En el mismo plan nos visitó muchos años después el maestro argentino Miguel Najdorf.

Coincidiendo la visita del maestro Fine con la presencia en Monterrey del maestro Carlos Torre, se efectuó entre ellos un match a dos partidas ganando la primera Fine y quedando tablas la segunda. Hemos de aclarar que para entonces, el maestro Torre hacía años que se había retirado de toda actividad ajedrecística de carácter internacional.

Los torneos interiores del Círculo eran sin duda el acontecimiento ajedrecístico de mayor envergadura y, con la probable excepción de los de la Cooperativa Cuauhtémoc y Famosa, los únicos que se desarrollaban con apego a los reglamentos. Más tarde tuvieron el mismo sello los del Centro Ajedrecista Monterrey; pero en lo anterior, los encuentros entre amigos, o los matches personales, carecieron de verdadera trascendencia. Fuera de esos, no había clubes verdaderamente organizados, ya que el Centro Taurino recibió mucho más tarde la organización debida, sobre la que no estamos autorizados para reseñar, por haberla conocido solo de oídas.

En el Círculo conocimos a muy fuertes ajedrecistas. Sabemos de cierto que en diversas épocas fueron campeones de esa institución Job Higinio Elizondo y Nabor Alanís. Ignoramos si otros fuertes aficionados como don Eduardo Gajá, don Alberto Curiel, don Ovidio Elizondo, los señores Morales, Levy, Aguilar, lo fueron alguna vez.

Más tarde se organizó el Torneo Estatal Anual y entre la lista de los campeones estatales, recordamos a: Raúl Woo, Nabor Alanís, Celestino Villarreal, al Ing. Juvencio Gutiérrez, al Ing. Roberto Treviño, que ha llenado toda una época privando en el ajedrez regiomontano. Ha sido Campeón Estatal desde el 38, hasta el 53 y más tarde, con algunos intervalos, algunos veces por no haber podido participar en los torneos, durante los años de 56 a 61. El 62 no se definió el título entre el Ing. Treviño y el Sr. Rodrigo Zambrano.

En 1954, fue Campeón Nabor Alanís; el 55, el Ing. Rafael Serna; el 63, Ursulo Villarreal; el 64, el Ing. Jorge Aldrete Lobo; el 65, otra vez el Ing. Roberto Treviño, habiéndose definido el campeonato en un match personal contra el Ing. Aldrete; el 66, el Quím. Arturo Elizondo; 67 y 68, el Ing. Jorge Aldrete y el 69, una vez más el Ing. Roberto Treviño.

Todos estos campeonatos reunieron a los mejores exponentes del ajedrez de Nuevo León.

Otros acontecimientos notables en el ajedrez regiomontano, fueron:



En esta foto del archivo del Ing. Aldrete, aparecen, de Izq. a der.: Alfonso Charles, fuerte ajedrecista local; Lic. Alfredo Iglesias, cuatro veces Campeón Nacional; Ing. Roberto Treviño, Campeón Nacional en 1954; Quím. Arturo Elizondo, Campeón Estatal en 1966; Lic. Jesús Treviño F.; y Jorge Aldrete, entonces una esperanza de nuestro ajedrez, ahora uno de nuestros más fuertes tableros tanto estatal como nacional.

En 1953, Torneo por Equipos en honor del bicentenario del natalicio del Padre Hidalgo.

1954, visita del maestro Internacional colombiano Miguel Cuéllar, organizándose con ese motivo un Torneo Relámpago en el que participaron el Ing. Treviño, el Quím. Arturo Elizondo, Filiberto Acevedo, que logró tablas, el Ing. R. Serna, y Humberto Charles. Ganó el M.I. Cuéllar.

1955, en Nuevo Laredo, el Equipo Monterrey ganó al de Texas. El equipo regiomontano estuvo formado por el Ing. Treviño, F. Acevedo, Ing. Serna, Cesáreo Naranjo, Eduardo Sañudo, Ursulo Villarreal y Job Higinio Elizondo. El equipo texano lo formaron: Blake

Stevens, John Payne, Robert Brieger, Homer Faber, Morley Pastinsky, Jock Moore, Filk Weaver y John Newell.

1956: Primer Torneo Juvenil; campeón, Alfonso Lobo.

1957: visita del maestro Carlos Torre, quien ofreció simultáneas, jugó algunas partidas "a la ciega" y en consulta, en el Círculo y en el Club Centro Taurino.

1957: Torneo Nacional Juvenil. Ganó Jorge Aldrete, que de este modo conquistó el derecho de representar a México en el Mundial de Toronto, Canadá, donde clasificó 8o. entre 12 países.

1958: Torneo Nacional Abierto. Campeón, J. de J. Mondragón.

1960: En mayo se constituyó el "CENTRO AJEDRECISTA MONTERREY" y en agosto organizó el Primer Torneo Infantil. Campeón, Oscar Espinosa.

1961: Primer Torneo 50-60 en el CENTRO AJEDRECISTA MONTERREY, A. C., Torneo Juvenil. Campeón, Cuauhtémoc González.

1962: Torneo de Segunda Fuerza. Campeón, Dr. Raúl Treviño Faz.

1964: Campeonato Juvenil. Campeón, Gerardo Arizpe. Campeonato Nacional Cerrado. Campeón, Ing. Jorge Aldrete.

1968: Torneo Nacional por Equipos. Campeón, DALINDE CADENA, del D.F., Monterrey ocupó 3er. lugar.

1969: Primero, Segundo y Tercer Cursos de Ajedrez para universitarios. Ajedrez al aire libre en las plazas de Hidalgo, de la República y Alameda Mariano Escobedo.

Primer Torneo de la Solidaridad CAPABLANCA-CARLOS TORRE. Campeón Edgar Valero.

Primer TORNEO JUVENIL DEL P.R.I. Campeón, Pablo Rodríguez; 2o. Juan de Dios Reza; 3o. Marco Antonio Méndez; 4o. Horacio Sepúlveda; premio a la mejor partida, Rubén Rodríguez. Los cuatro últimos nombrados, alumnos del Primer Curso Trimestral de Ajedrez para universitarios.

Torneo del CLUB CAPABLANCA de la Unidad Modelo. Campeón, Juan de Dios Reza, alumno del 1er. Curso de Ajedrez universitario.

TORNEO DE LA CIUDAD, en el CLUB IRIGOYEN. Campeón, Ing. Jorge Aldrete.

Torneo por Equipos del Club CARLOS TORRE. Campeón. Equipo Boris Spasski formado por Gerardo Arizpe, Profr. Febronio E. Chavarría, Pablo Rodríguez, Francisco José Moeller y Benjamin Elizondo.

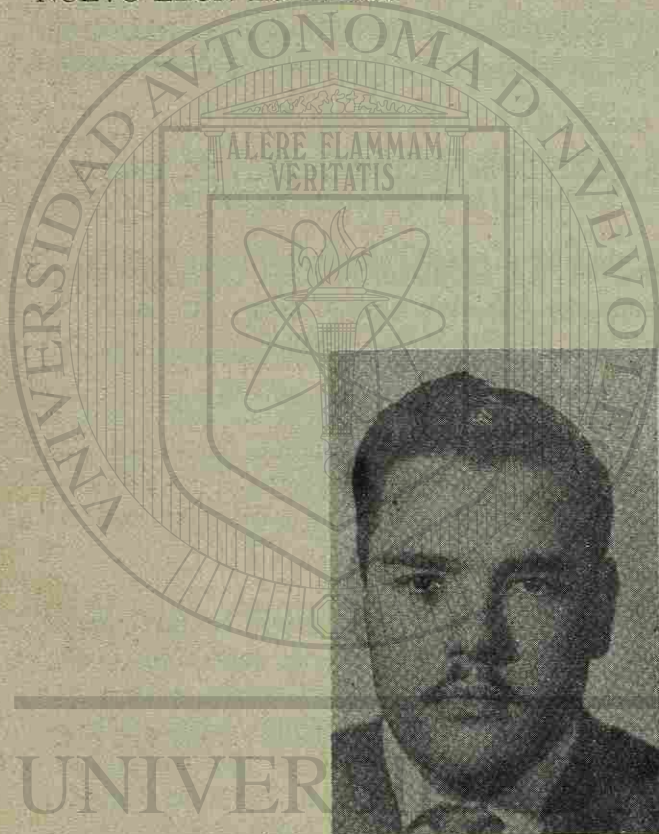
Entre los ajedrecistas nuevoleonenses descolantes, anotaremos en primer término al Ing. Roberto Treviño que desde hace muchos años ha venido ganando torneo tras torneo, con grandes conocimientos del ajedrez y una gran experiencia.

Caminando por la misma senda de superación anotaremos al Ing. Jorge Aldrete Lobo, de muy notable historial dentro del juego; a los fuertes jugadores de notoriedad nacional: Gerardo Arizpe, Nicolás Maysen, Edgar Valero, Ursulo Villarreal, Quím. Arturo Elizondo, A. Charles, y otros. Entre los jóvenes valores: Gerardo Arizpe, Nicolás Maysen, Edgar Valero, Marín González, Salvador Saucedo, Leopoldo Espinosa, Fernando González, Max González, Héctor Flores y tantos otros cuyos nombres suenan fuerte en las justas locales.

Ojalá y quienes se preocupan, o nos preocupamos por el mejoramiento del ajedrez, encontremos la ayuda adecuada de todos los sectores regiomontanos, para realizar una labor que habrá de fructificar en un envidiable semillero de jóvenes valores que den lustre y gloria a nuestro juego.

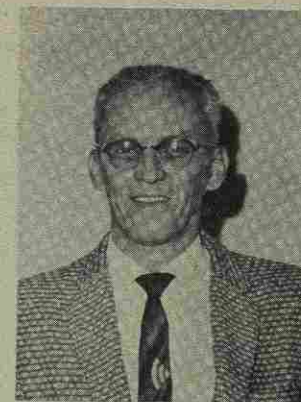
Quisiéramos, aunque se nos tachara de localistas (otros pueden también hacerlo), lanzar a las fuerzas vivas del Estado, esta consigna:

LO QUE NO SE HA HECHO POR EL AJEDREZ EN MEXICO, NUEVO LEON LO HARA.



Ing. RAFAEL SERNA, Campeón Estatal en 1953.

ACTIVIDADES
EN CUAUHTEMOC
Y FAMOSA



Ing. EDUARDO MONFORT

Actualmente se está jugando el XXIX Campeonato Interior de 1a. Fuerza. Hasta 1968, han sido campeones de este evento:

Ing. Roberto Treviño

Ing. Enrique López Ochoa

Ing. Heriberto González

Sr. Enrique F. Leal

Ing. Eduardo Monfort Rubí

Ing. Ricardo Olivares Talamantes

Ing. Raúl Leal

Ing. ENRIQUE LOPEZ OCHOA

Sr. Enedino Salazar de León [®]

Se juega también un Torneo Abierto (de Aniversario), por el Sistema Suizo en el que participan jugadores de 1a. y 2a. fuerza y Novatos.

El Torneo de 1a. fuerza se juega en los meses de octubre, no-

viembre y diciembre, y el de Aniversario, en marzo de cada año, en el Salón de Ajedrez de la "SCyF".

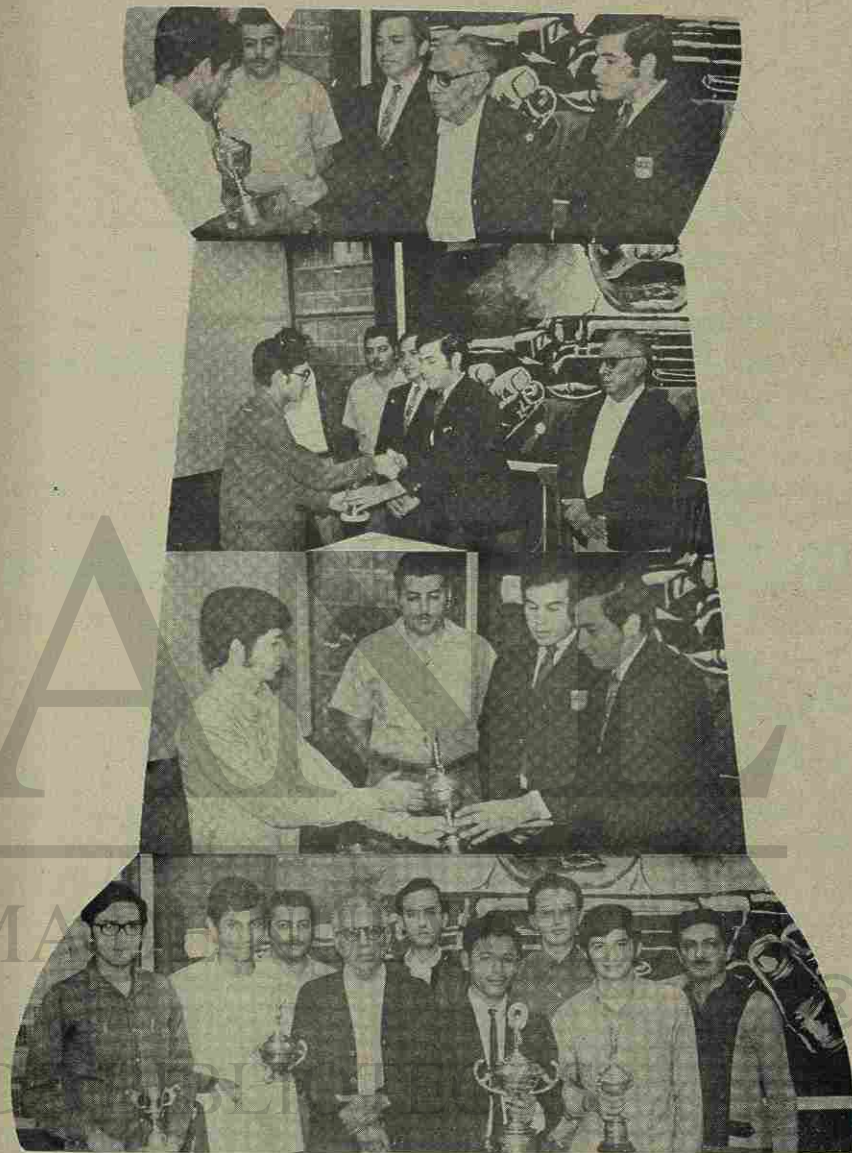
Sin embargo, aunque no hay records al respecto, estos torneos, o uno de ellos, el de todas las categorías, se viene jugando desde antes de 1930 en lo que era entonces Salón de la Cooperativa.

Se tiene el proyecto de realizar cursos de ajedrez para los hijos de los socios y los socios mismos que deseen aprender el juego ciencia. Esperamos que, dado el interés que observamos en la persona encargada de los juegos de salón, pronto la "SCyF" cuente con un fuerte número de ajedrecistas de todas las edades y sexos. ¡Adelante, señor Montalvo!

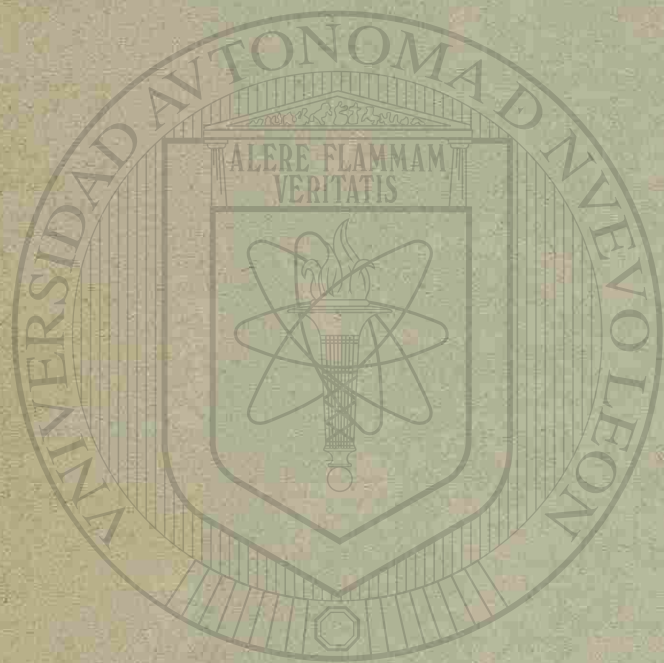
POR LA VIDRIERA MONTERREY

En esta potente industria, se da también, desde hace cinco años, un fuerte impulso al ajedrez, organizándose cada año un Torneo de Clasificados y Novatos. Este torneo se propone, además de fomentar el juego, ir formando un grupo fuerte de ajedrecistas clasificados, por lo que en cada justa los dos mejores novatos en la tabla de posiciones, pasan al grupo de clasificados. Han sido campeones de esta justa los señores Ing. Rolando Cantú (2 veces); Héctor Elizondo y Lic. Octavio Valdés. El campeón de este V Torneo, todavía no se define.

El Sr. Everardo Ríos, coordinador de Educación Física de esta institución, tiene el propósito de invitar a todos los ajedrecistas del consorcio industrial, a organizar un Torneo Interior de todas las industrias de la firma. ¡Ojalá y sus buenos deseos se traduzcan en una hermosa realidad!



TORNEO JUVENIL DEL PRI
Entrega de Trofeos



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL

CLUB "CARLOS TORRE"

Este club se fundó en noviembre de 1968, bajo el patrocinio del Partido Revolucionario Institucional, siendo sus socios fundadores el Profr. Febronio E. Chavarría, Presidente; Sr. Margarito Arizpe de la Cerda, Secretario de Actas; Ing. Jorge García Ochoa, Tesorero; Profr. José Enrique Chavarría, Secretario de Relaciones; Gerardo Arizpe, Director de Torneos; 1er. Vocal, Sr. Jesús Núñez Lozano; 2o. Sr. Alfonso Bortoni Barrios; 3o., Sr. Gregorio Cavazos Caballero.

Figuran además entre los socios fundadores Gerardo Núñez L. y Luis Felipe Chavarría.

Como socio muy activos y entusiastas, cuenta con Roberto Montemayor Castilla, Francisco Javier Robledo, Salvador R. Julián, Rafael Sepúlveda, Pablo Sepúlveda, Jorge Fox, Luis Manuel Villarreal, Angel García, Dr. Alfonso Almeida, Lic. Francisco Villatoro y los jovencitos Pablo Rodríguez, Juan de Dios Reza, Marco Antonio Méndez, Horacio Sepúlveda, Rubén Rodríguez, Francisco J. Moeller, Benjamín Elizondo y otros que asisten con mucha frecuencia y que serán, en lo futuro, los más fuertes pilares del club.

En el pasado Torneo por Equipos, en el que participaron cuatro, formados por 4 y 5 jugadores, además del equipo ganador, formaron los equipos: TIGRAN PETROSIAN: Profr. José Enrique Chavarría, Francisco Javier Robledo, Luis Manuel Villarreal y Horacio Sepúlveda. CAPABLANCA:— Salvador R. Julián, Roberto Montemayor, Jorge Fox, Marco Antonio Méndez y Angel García.— Estos dos equipos empataron el 2o. lugar. El 4o. equipo estuvo formado por el Lic. Max González, Federico Yglesias, Juan de Dios Reza y Rubén Rodri-

guez. Por ocupaciones urgentes de los dos primeros tableros, toda la responsabilidad de este equipo recayó sobre Juan de Dios y Rubén, quienes se batieron gallardamente durante el torneo, alcanzando magníficas victorias, sin desmayar un solo instante, dando un envidiable ejemplo de responsabilidad y deportivismo.

Equipo Campeón 1969-1970, Boris Spasski: Gerardo Arizpe, Profr. Febronio E. Chavarría, Pablo Rodríguez, (campeón Juvenil del PRI), Francisco José Moeller y Benjamín Elizondo.

CLUB "IRIGOYEN"

Ubicado en Washington y Juan Méndez, este club ha venido superándose día a día, reuniendo un gran número de ajedrecistas entre ellos muchos pertenecientes a la primera fuerza regiomontana.

En este club se está jugando el Torneo Abierto de la Ciudad 1969-1970, que se inició el 10 del pasado diciembre. En su primera parte, de acuerdo con la Convocatoria, se dividió en dos grupos que jugaron por el Sistema Suizo. En la segunda, están participando solamente los tres primeros lugares de cada grupo, en Round Robin.

Se han jugado partidas muy interesantes y se espera que quien resulte Campeón, habrá tenido que poner en el juego toda su capacidad y todo su espíritu combativo.

Resultado del Torneo: Campeón, Ing. Jorge Aldrete L., Subcampeón, el joven universitario Edgar Valero, 3er. lugar, Gerardo Arizpe.

AJEDRECISTAS NUEVOLEONESES



ING. ROBERTO TREVIÑO

Campeón Nacional en 1954

Actual Campeón del Estado

Campeón Estatal en 24 Torneos

Nació en esta ciudad de Monterrey en enero de 1918.

Hizo sus estudios profesionales en Monterrey y en la ciudad de México, terminando sus estudios en 1942, y se recibió en 1946.

Fue Director de Obras Públicas en N. Laredo en 1946; Ing. de la Junta de Mejoras Materiales de Monterrey en 1948; Director de la Facultad de Matemáticas de la U.N.L. de 1953 a 1958 y Rector de la Universidad de 1955 a 1958. Trabajó en el Depto. Técnico de la Cervecería Cuauhtémoc y en la Fundición de Hierro y Acero.

Director General del Instituto Modelo de Enseñanza de 1958 a 1969. Actualmente, Rector de la Universidad Regiomontana.

Empezó a jugar al ajedrez en 1933, tomando parte por primera vez en un Torneo Estatal en el C.M.M. en 1934, ocupando uno de los últimos lugares. Al año siguiente, 1935, ocupó el primer lugar en el Torneo Interior del Círculo.

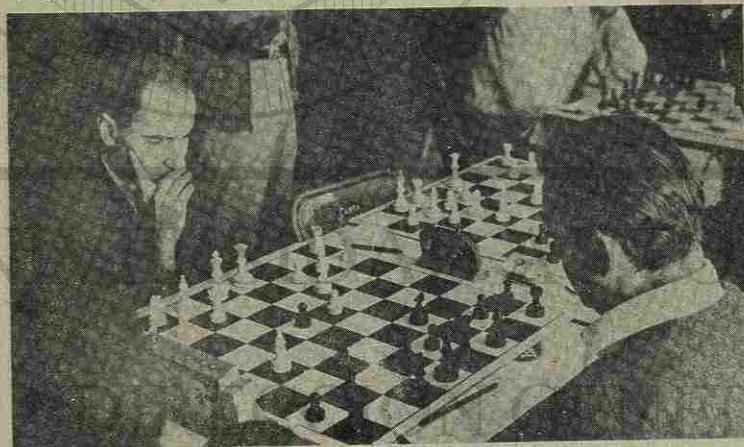
En 1935, estudiando en la U.N.A.M., en la Cd. de México, participó en el Campeonato del Club "CARLOS TORRE", ocupando el 13o. lugar. En 1937, primer lugar en el Torneo de la Y.M.C.A. de México. En ese mismo año se jugó en la capital un torneo para seleccionar un equipo que representara a México en los Juegos Centroamericanos. Se jugó en dos grupos para seleccionar 4 jugadores de cada grupo, ocupando el primer lugar en su grupo.

En 1938 regresó a estudiar en la Facultad de Ingeniería de la U.N.L., y por primera vez ganó al Campeonato Estatal, que conservó por muchos años. No participó en algunos y en uno de ellos quedó en 2o. lugar.

En 1954 se jugó en Monterrey el Primer Torneo Nacional organizado por la Federación Provincial, coronándose campeón el Ing. Treviño.

Representó a México en el grupo que fue a jugar a Cuba en 1963. Las tres partidas que jugó, fueron tablas.

La extraordinaria carrera ajedrecística del Ing. Treviño, quedará en los anales de Nuevo León como una meta difícil de superar; pero digna de que nuestros jóvenes valores traten de igualarla y mejorarla, que en ajedrez todo es posible, con estudio y voluntad.



ING. JORGE ALDRETE LOBO

Nació en la ciudad de México, D. F., el 13 de julio de 1940.

Se tituló como Ingeniero Químico en la Universidad de Nuevo León.

Empezó a jugar al ajedrez en el C.M.M. de Monterrey en 1954.

En 1957 fue Campeón Nacional Juvenil, participando en agosto del mismo año en el Torneo Mundial Juvenil en Toronto, Canadá, calificando en 8o. lugar.

En 1964 se coronó Campeón en el Torneo Nacional cerrado que tuvo lugar en esta ciudad, participando como Primer Tablero en la Olimpiada Mundial de Ajedrez celebrada en Tel Aviv, Israel en octubre de ese año, compitiendo con los primeros tableros (campeones) de Yugoslavia, Holanda, Austria, Suiza, etc., ganando 6 partidas, 6 empatadas y 6 tablas, para un porcentaje de 50.

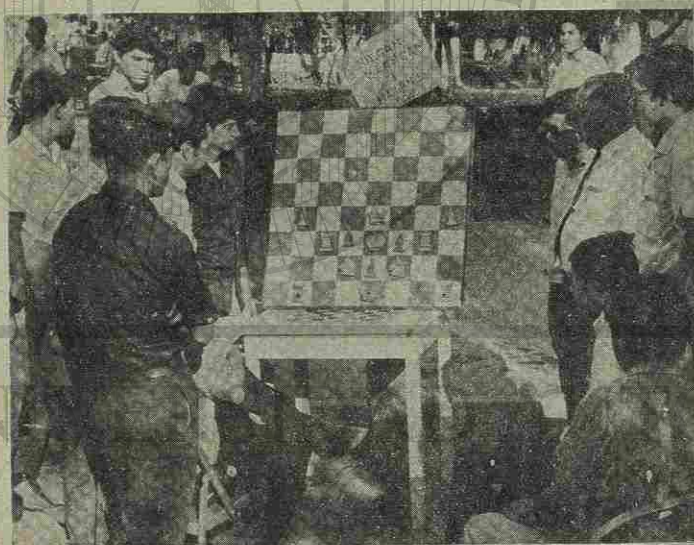
Ha sido varias veces Campeón del Estado: en 1965, 67 y 68, así como campeón de la ciudad de Monterrey, siendo su último campeonato el de 1969-1970, que acaba de terminar en el Club "IRIGOYEN".

También ha dedicado tiempo a la enseñanza del ajedrez dando clases en el Casino del Valle y en la Fundidora, industria en la que presta sus servicios en el Depto. de Ingeniería de Sistemas.

Ha fomentado el ajedrez tanto con las clases impartidas, como dando exhibiciones de simultáneas en el Círculo Mercantil, Casino Monterrey, Universidad de Nuevo León y en la Fundidora, siempre con más de 90% en juegos ganados.

En diversas épocas, ha sido miembro de la Directiva de la Asociación de Ajedrez del Estado, de la Comisión de Ajedrez del Círculo, colaborando también con la Federación Provincial de Ajedrez en la organización de torneos.

Fuerte y entusiasta ajedrecista, el Ing. Aldrete es uno de los más fuertes pilares del ajedrez no solo de Nuevo León sino de la República.



TORNEO DE CALIFICACION
Primer Curso Trimestral de Ajedrez
Febrero-Abril de 1969

EL AJEDREZ EN MEXICO



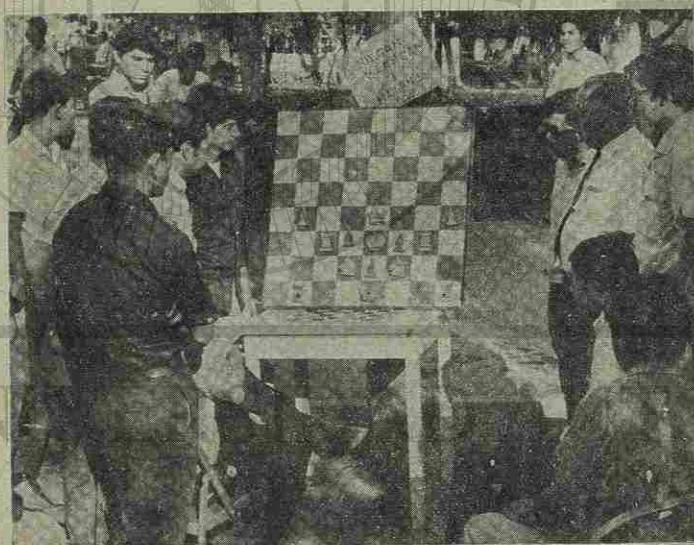
ING. MARIO CAMPOS

Campeón Nacional
el mejor ajedrecista
mexicano del momento

El ajedrez mexicano fue, durante muchos años, lo que puede llamarse un juego casero. Si lo comparamos con el de países económicamente más débiles y con menor población: Cuba, Colombia, Ecuador y algún otro que se nos escapa, hemos de confesar que todavía vamos a la zaga.

Es cierto que en un pasado próximo, tuvimos la gloria de contar con el maestro Carlos Torre que se proyectó fugazmente en lo más alto del ajedrez mundial; pero desgraciadamente motivos de salud lo hicieron retirarse de las justas internacionales cuando todos los expertos le auguraban una carrera brillante que lo llevaría tal vez a la disputa del campeonato mundial; sin pecar de exagerados, diremos que la corta aparición del maestro Torre en torneos internacionales, fue brillantísima. Su actuación en Moscú en 1925, en donde cumplió 21 años, ha de perdurar en la historia del ajedrez como una prueba de su gran talento y sus enormes facultades.

Muy atrás en el tiempo, fue un cubano, Andrés Clemente Vázquez, quien señoreó en el ajedrez mexicano.



TORNEO DE CALIFICACION
 Primer Curso Trimestral de Ajedrez
 Febrero-Abril de 1969

EL AJEDREZ EN MEXICO



ING. MARIO CAMPOS

Campeón Nacional
 el mejor ajedrecista
 mexicano del momento

El ajedrez mexicano fue, durante muchos años, lo que puede llamarse un juego casero. Si lo comparamos con el de países económicamente más débiles y con menor población: Cuba, Colombia, Ecuador y algún otro que se nos escapa, hemos de confesar que todavía vamos a la zaga.

Es cierto que en un pasado próximo, tuvimos la gloria de contar con el maestro Carlos Torre que se proyectó fugazmente en lo más alto del ajedrez mundial; pero desgraciadamente motivos de salud lo hicieron retirarse de las justas internacionales cuando todos los expertos le auguraban una carrera brillante que lo llevaría tal vez a la disputa del campeonato mundial; sin pecar de exagerados, diremos que la corta aparición del maestro Torre en torneos internacionales, fue brillantísima. Su actuación en Moscú en 1925, en donde cumplió 21 años, ha de perdurar en la historia del ajedrez como una prueba de su gran talento y sus enormes facultades.

Muy atrás en el tiempo, fue un cubano, Andrés Clemente Vázquez, quien señoreó en el ajedrez mexicano.

Vino después un largo dominio del maestro José Joaquín Araiza, campeón de México por más de 25 años, hasta que en 1954 se jugó el primer Torneo Nacional Abierto en el que resultó vencedor el regiomontano Ing. Roberto Treviño. La lista de los Campeones Nacionales a partir de esa fecha, han sido:

- 1954 Ing. Roberto Treviño, en Monterrey, N. L.
- 1955 Ing. Raúl Reza Delón, en Torreón, Coah.
- 1956 Ing. Raúl Reza Delón, en San Luis Potosí.
- 1957 Corl. José Joaquín Araiza, en Cd. Madero, Tamps.
- 1958 J. Jesús Mondragón, en Monterrey, N. L.
- 1959 Lic. Alfredo Iglesias, en Tepic, Nay.
- 1960 Lic. Alfredo Iglesias, en México, D. F.
- 1961 Jorge Cadena, en Monterrey, N. L.
- 1962 Fernando Alonso, en Guadalajara, Jal.
- 1963 Kennet R. Smith, en México, D. F.
- 1964 Francisco José Pérez, en Saltillo, Coah.
- 1965 Lic. Alfredo Iglesias, en Tepic, Nay.
- 1966 Lic. Alfredo Iglesias, en Guadalajara, Jal.
- 1967 Ing. Mario Campos López, en Poza Rica, Ver.
- 1968 Profr. Morelos Castro, en Saltillo, Coah.
- 1969 Ing. Mario Campos López, en Tijuana, B.C.

En la ciudad de México hay una pléyade de jugadores jóvenes que tienen ante sí un brillante porvenir. Entre ellos, podemos citar (suplicamos perdón por algún olvido, ya que citamos de memoria) al campeón nacional, Ing. Mario Campos López, que en junio de 1969 representó a nuestro país en el Torneo Zonal de Quito, Ecuador, calificando 4o. y 5o. entre 13 jugadores de países del Caribe, habiéndole faltado solo medio punto para alcanzar el título de Maestro Internacional.

Tras él, marchan con paso incontenible el joven campeón del Distrito Federal, Fernando Collazo, Kenneth Frey, José Joaquín Araiza Jr., Raúl Ocampo, A. Ferriz Jr., Ing. Armando Acevedo, Presidente de la Asociación de Ajedrez del D.F., Willy de Winter, Carlos Escondrillas, Profr. Morelos Castro, campeón nacional en 1968, todos ellos jugadores nacionales muy descollantes, y los ya muy conocidos por haber participado en muchos torneos: Corl. J. J. Araiza, maestro Alejandro Báez, Joaquín Camarena, Ing. Alfonso Ferriz,

Lic. Raúl Solórzano, José Luis Razo, Carlos Sobrino, y otros; y en el ámbito nacional, no capitalinos, el Lic. Alfredo Iglesias, Profr. Simón Delgado, Ing. Raúl Reza, J. de J. Mondragón, Profr. J. Durazo, y tantos otros cuyos nombres se nos escapan, todos ellos merecedores de grandes elogios por su fuerza en el tablero o, como los maestros Báez y Durazo, además, por su gran labor en la difusión del ajedrez.

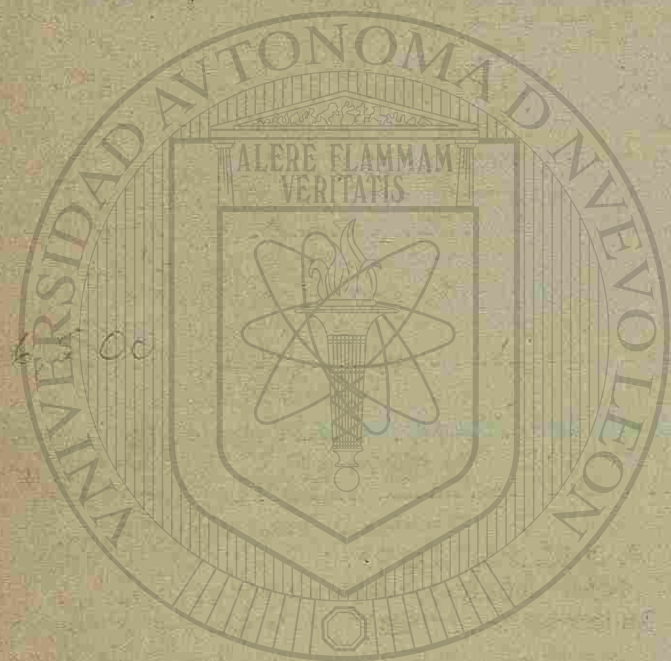
4DR2, 16, p7, prP1C3, 1c1TP3, A7, 3C4.
Mate en 2

32, 1P2D2P, 2TpRpT1, 3CpC2, 1t2r2t
Mate en 2

16, 4D3, 8, 5p2, 2P1Prp1, 8, 4R2T
Mate en 2

d6T, 1t6, 2p4C, 2t5, p1A1PAP1,
3TPp1r, 8, 4C1aR.
Mate en 3 1 T5D





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

JOYAS DEL PASADO

No podemos resistir la tentación de insertar aquí estas partidas que son, sin lugar a dudas, verdaderas joyas del pasado. Partidas jugadas hace 300 y 400 años; ¡ayer! y que nos dejan un grato sabor de vino viejo.

Aquí tiene usted una partida jugada durante el Primer Torneo Internacional de Ajedrez, disputado en España en la corte del Rey Felipe II.

3	A3D	P4AR
4	PxP	AxP
5	D5T +	P3C
6	PxP!	C3AR
7	PxP +	CxD
8	A6C ++	

MADRID 1575

Blancas

Negras

RUY LOPEZ

L. DA CURTRI

España
1 P4R
2 P4AR
3 A4A
4 C3AR
5 PxP
6 AxP +
7 CxP +
8 DxA
9 D6R +
10 D8A +
11 DxD +
12 C7A +

Italia
P4R
P3D
P3AD
A5C
PxP
RxA
R1R
C3A
D2R
D1D
RxD
Se rinde

Un exigente aficionado que vio reproducir esta partida, exclamó con desdén: ¿Es esta una partida de Campeonato? A lo que otro, más consecuente, respondió: El ajedrez magistral ha avanzado algo desde 1575 ¿no cree?.

Esta perla se la han atribuido muchos fuertes aficionados en varias partes del mundo; pero afortunadamente para la posteridad, se sabe de cierto que fue jugada por un señor llamado Gioachino Greco, conocido por "El Calabrés", hace unos cuantos días.

ROMA 1619

Blancas

Negras

GRECO

AMATEUR

1 P4R
2 P4D

P3CD
A2C

FRANCISCO DANICAN FILIDOR acostumbraba dar ventaja a sus contrarios. Hay quien diga que en su match contra el invencible FELIPE STAMMA, le dio Peón y salida. Pero en la partida que sigue, si concedió ventaja.

LONDRES 1789

(Quítense del tablero el CD blanco y el PAR negro).

Blancas
PHILIDOR

Negras
BRUHL

1	P4R	P4D
2	P5R	A4A
3	P4CR	A3C
4	P4TR	P4TR
5	C3T	D2D
6	C4A	A2A
7	P5C	D4A
8	P4D!	D5R +
9	D2R	DxT
10	P6C	P3R
11	D5C +	C2D
12	PxA +	R1D
13	PxC (D)	TxD
14	CxP +	R1A
15	A3R	DxP
16	DxP	A2R
17	A6TD +	T1C
18	D6A	A1D
19	A5CR	Abandona

El negro debe cambiar su Dama por 2 piezas menores.

LOS SIETE PECADOS PRINCIPALES
EN AJEDREZ,
SEGUN TARTAKOVER:

- 1 SUPERFICIALIDAD
- 2 VORACIDAD
- 3 PUSILANIMIDAD
- 4 INCONSECUENCIA
- 5 DILAPIDACION DEL TIEMPO
- 6 BLOQUEO
- 7 EXCESIVO AMOR A LA PAZ

Un 8o.

SUBESTIMACION DEL CON-
TRARIO

ANECDOTAS

Cierta vez le preguntaron a Tartakover quién era, a su juicio, el más grande jugador de todos los tiempos, a lo que él respondió sin comprometerse:

— Si el ajedrez es una ciencia, CAPABLANCA. Si es un arte, ALEKHINE. Si es lucha, LASKER.

AJEDREZ Y TABACO

NIMZOVICH, pretendiente al campeonato mundial, era alérgico al tabaco, por lo cual, siempre que acudía a un torneo, rogaba a los jueces que les pidiera a sus contrincantes abstenerse

de fumar mientras jugaban con él. Cierta vez jugando no recordamos si contra Lasker o Tarrash, el adversario sacó un enorme puro y se lo llevó a la boca. Nimzovich salió disparado en busca del árbitro, a quien gritó desolado: ¡Por favor, el Doctor está fumando! El árbitro se presentó de inmediato a la mesa de juego y observó que el adversario de Nimzovich solo tenía el cigarro entre los dientes, por lo que volviéndose al acongojado comandante, le dijo: Pero, señor Nimzovich, su adversario no está fumando: A lo que rápidamente contestó el aludido: Es cierto que no fuma, pero ¡amenaza fumar!

El Dr. LASKER, campeón del mundo durante 27 años, era tan amable que aceptaba jugar contra quien se lo pedía. Cierta noche, al llegar al club, fue abordado por un joven que deseaba jugar contra el campeón del mundo. Lasker aceptó amablemente y comenzó la partida llevando el aspirante las blancas, planteando el Mate del Pastor. Lasker se lo dejó dar, con lo que el joven estaba encantado y se frotaba las manos con placer. Empezaron la segunda partida, y otra vez el muchacho planteó el Mate del Pastor, con el mismo resultado. Así jugaron hasta cinco partidas recibiendo Lasker el mismo Mate. Obvio es decir que el joven no cabía en su pellejo de pura satisfacción, la que le enfrió un poco Lasker al decirle: Bueno, joven, ya se divirtió usted, ahora vamos a jugar al ajedrez

JAQUE MATE

Profr. F. E. Chavarría Gonzz.

Avidos de obtener grandes victorias los dos reyes rivales se preparan, alistando a sus huestes, triunfadoras en cien combates, de la Patria en aras.

Iguales en potencia están los bandos; ambos poseen fuerza prodigiosa; la victoria será de quien, luchando, demuestre más audacia belicosa.

Arrojado está el guante formidable del blanco Rey que a la victoria llama, mientras que sus morenas majestades lo recogen, sonriendo con jactancia.

Suena el clarín de guerra y a su acento, el Peón blanco de Dama a cuatro avanza esperando imponer con su osadía, el terror en las huestes que lo aguardan,

El Peón Alfil de Rey del bando negro, desdeñoso y pujante se adelanta y en la cuarta casilla con denuedo hunde la férrea punta de su lanza.

Sin poder contenerse un solo instante, un Dragón blanco la trinchera salta y Alfil de Rey en la casilla tercia con empuje viril su corcel raya.

Las negras huestes sin mostrarse ansiosas refuerzan con tres Rey a su vanguardia enviando a ese lugar un nuevo Infante magnífico de orgullo y arrogancia.

A tercera de Alfil, rudo y con ira, el ínclito jinete de la Dama hace saltar potente, rando y brioso, a su recio Bridón de blanca estampa.

Al reto impresionante un Dragón negro hunde la espuela en el ijar que sangra y en tres Alfil de Rey con entereza detiene el salto de su negra jaca.

Viendo tal acto del jinete adverso, un blanco capitán, Alfil se llama, va a cinco de Caballo y presuroso, con su fuerte presión al Dragón clava.

Alfil negro de Rey sale animoso, el recio puño al pomo de la espada

y con un solo paso, altivo y firme,
defiende al Caballero del Monarca.

No intimida tal acto al blanco Alfil,
que con ruda estocada al Dragón mata
cayendo al mismo tiempo sin mancilla
al golpe de Alfil negro que lo alcanza.

Arrogante, furioso, retador,
el Peón blanco de Rey a cuatro avanza,
desafiando a combate singular
al Peón negro que cubre la vanguardia.

Acepta el negro infante tal combate
y a la lucha con prisa se adelanta
abatido de un golpe al adversario
que a desafiarlo lo llevó su audacia.

El Dragón de la Dama, enfurecido
viendo caer al guarda del Monarca,
hunde la espuela con sin par bravura
y abate al negro Peón de una lanzada.

Al comprobar la muerte del infante,
Alfil negro de Dama se prepara
haciendo colocarse en tres Caballo
al negro Peón que el paso le retarda.

Alfil blanco de Rey que ve el amago,
se posa presuroso en tres de Dama
notando que la lucha se agudiza,
y deja libre el paso a su Monarca.

El negro Rey envía a dos Caballo
su Alfil Dama que lid pide con ansia,
contestando las blancas con Caballo
que en la quinta de Rey sus reales planta.

Temeroso el Rey negro de este avance,
concediendo al ataque su importancia,
llama rica litera en su socorro
y Encastilla su miedo de Monarca.

No place tal terror al niveo bando
y ansiosa de luchar la Dama blanca
se posa en cinco Torre amenazando
herir la negra testa coronada.

Celosa de su Rey la Dama negra,
se va hasta la segunda del Monarca
esperando borrar con su presencia
de su blanca rival toda amenaza.

Pero ésta no abandona sus intentos
y dando noble ejemplo de abnegada,
abate al Peón de Torre al propio tiempo
que se ve del Rey negro aprisionada.

Y su amante Dragón, loco de rabia
como una catapulta se abalanza
derribando al Alfil al mismo tiempo
que asesta al negro Rey una estocada.

Herido por Alfil y por Caballo
el Rey negro a tres Torre se adelanta;
Dragón blanco de Rey le sale al paso
y de cuatro Caballo al negro amaga.

A la cuarta casilla del Caballo
su negra Majestad herido avanza,
mas con Peón cuatro Torre el bando adverso
asesta a su persona otra lanzada.

Su negra Majestad vuelve los ojos
(sus huestes están todas estancadas)
y maltrecho y herido, agonizante,
a su quinta de Alfil trémulo avanza.

Seguro de su triunfo el bando blanco
con Peón tres Caballo al negro ataca
marchando el negro Rey a seis Alfil
viendo su situación desesperada.

El blanco Capitán, sañudo y fiero
se para en la segunda del Monarca
y rudo golpe a Majestad moruna
asesta con el filo de su espada.

Hasta siete Caballo va el herido;
pero el Rey enemigo no descansa
y con Torre dos Torre sin demora
hace perder al negro la esperanza.

No queda más remedio que rendirse
o ir a ocho Caballo sin tardanza
a recibir el golpe que lo mate,
mas muriendo con honra en la jornada.

Y por el sacrificio se decide
yéndose a la casilla señalada
lanzando un reto al Rey que tiene al frente,
pero éste rehuye la batalla.

Y marcha a dos Reina presuroso
dejando libre paso a Torre Dama
que con golpe mortal hiera al Rey negro
que osara desafiar a su Monarca.

Y muere al fin la Majestad morena
víctima de su valor y su arrogancia,
sin lograr la defensa de sus huestes
que se quedaron tristes y enlutadas.

NOTA: Esta partida fue escrita en
Camarón. No recuerdo ni la
fecha, ni quiénes intervinie-
ron en ella.

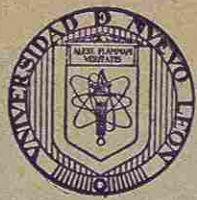


UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

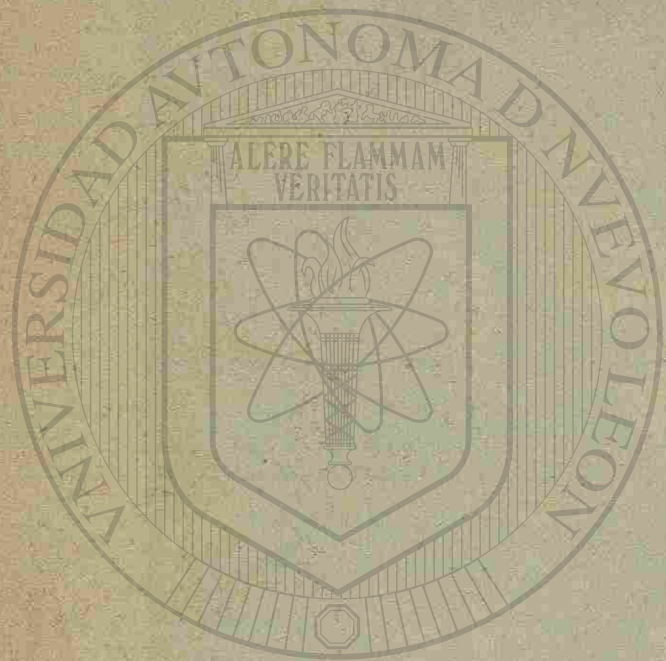
DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECA



BORIS SPASSKI, X Campeón Mundial de Ajedrez

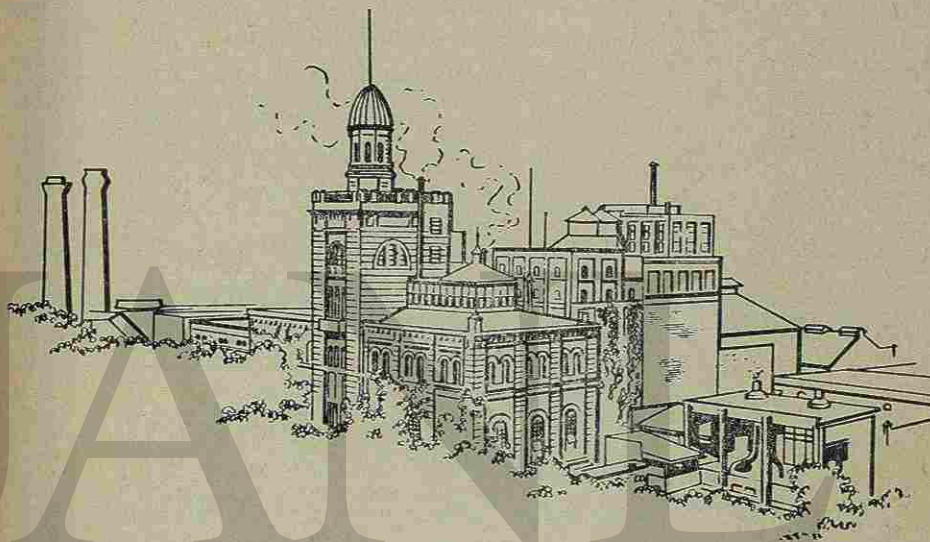


Depto. de Bibliotecas



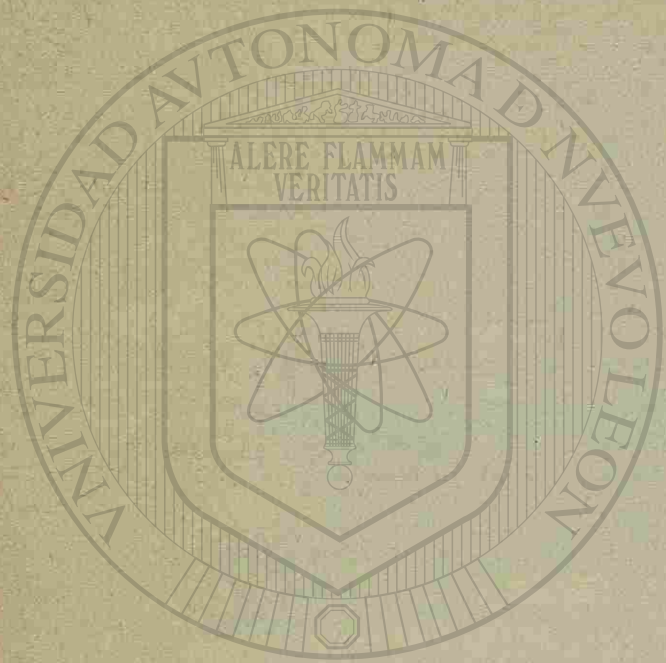
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



CERVECERIA CUAUHEMOC, S.A.





Este libro se terminó de imprimir el día 23 de febrero de 1970 en la imprenta de la Sección Editorial del D.E.U., de la Universidad de Nuevo León, siendo Jefe del Departamento el Profr. Rolando Guzmán Flores. La edición de 1,000 ejemplares estuvo al cuidado del Profr. Febronio E. Chavarría González.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



JUAN

SIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

CCION GENERAL DE BIBLIOTECA

BIBLIOTECA CENTRAL
U.A.N.L.

Universidad de Nuevo León
Departamento de Extensión Universitaria

197