

Nuestro Círculo

Año 15 N° 718

Semanario de Ajedrez

21 de mayo de 2016

CONSEJOS DE CAISSA



CONSEJOS GENERALES.

1. Nunca cuentes el material fuera del tablero, sino sólo las piezas que quedan dentro de él.
2. Cuando tengas un peón aislado, trata de jugar agresivamente en el medio juego, ya que en caso de llegar al final, estarás en desventaja.
3. Nunca juegues para hacer tablas o para ganar, simplemente limitate a hacer cada vez la mejor jugada que requiera la posición.
4. Es más importante no cometer errores que hacer maravillosas jugadas. Recuerda que no se ganan partidas por hacer buenas jugadas, en cambio sí se pierden por hacerlas malas.
5. Sólo empiezas a saber jugar un poco al ajedrez cuando sabes lo que te falta por aprender.
6. Todas las piezas de tu adversario son importantes; para evitar sorpresas, no te concentres en una única parte del tablero.
7. Antes de empezar la partida, asegúrate de que las condiciones del material de juego y mobiliario son los adecuados. Infórmate también dónde se encuentran los lavabos.
8. Si te interesa el resultado de tablas, juega con sencillez, pero nunca con pasividad; son dos conceptos muy distintos.
9. *El secreto para ser un buen jugador táctico, además de las condiciones innatas de cada persona, es practicar mucho, solucionar cada día problemas y mirar partidas brillantes de los Grandes Maestros de la historia del ajedrez.*
10. Contraatacar en el centro suele ser una buena estrategia ante un ataque de flanco.
11. Si tienes ventaja de material, trata de cambiar piezas, no peones.
12. Cuando tengas desventaja de material, trata de cambiar peones.
13. Cuando juegues contra jugadores más "fuertes" que tú, intenta complicar la posición, no de simplificarla, ellos también pueden equivocarse.
14. Para aprender a jugar bien, acepta los desafíos que te plantee la partida. En vez de pedir o aceptar unas tablas rápidas, juega la posición a ver lo que pasa. Si ves un sacrificio interesante, júégalo; no te quedes con ganas por miedo.
15. No tengas en cuenta el ELO de tus contrincantes a la hora de enfrentarte a ellos. Tú debes jugar lo mejor que sepas. Ten en cuenta que ningún ajedrecista por fuerte (incluido los campeones mundiales) que sea lo puede calcular todo y por tanto, también se equivocan.
16. No abras o permitas que tu contrincante abra las columnas centrales si tu rey está sin enrocar.
17. Si no sabes qué plan seguir, intenta simplemente mejorar la posición de tus piezas.
18. No te aferres a una ganancia de material hasta el final de la partida; muchas veces la ventaja material hay que ganarla devolviendo la ventaja de material a cambio de otro tipo de ventaja.
19. *Intenta jugar con jugadores más fuertes que tú para aprender más y mejor, pero intenta que esa superioridad no sea muy grande pues puede ser una pérdida de tiempo para ti y tu adversario.*
20. *Ten siempre un comportamiento correcto en una sala de ajedrez durante las partidas.*
21. Para mejorar tu ajedrez el principal consejo es que practiques, que intentes jugar contra todo tipo de adversarios. La mejor manera de lograrlo es hacerte socio de un club de ajedrez y participar en los torneos organizados por la federación del lugar donde vivas.
22. *El estudio de las partidas de los jugadores clásicos es una de las mejores maneras de aprender los principios fundamentales del juego.*
23. Contrariamente a lo que muchos piensan, el aprendizaje de los finales de partida es un paso primordial para tener un dominio del juego del ajedrez. Estudiar finales es más efectivo que memorizar variantes de apertura.
24. No se trata de hacer siempre la mejor jugada, sino cualquiera que nos proporcione ventajas siguiendo un plan lógico.
25. El valor de las piezas siempre es relativo y depende de la posición en el tablero en cada momento.
26. Cuando realices un cambio de piezas, observa si se ha creado alguna debilidad en tu estructura de peones o en la de tu contrincante.
27. Busca un Gran Maestro con el que te identifiques en su forma de jugar y utilízalo como modelo a seguir.
28. *No olvides que el ajedrez es un juego y sirve para disfrutar; si te acarrea problemas, deja de practicarlo o cambia de mentalidad.*
29. Cuantos más conocimientos tengas sobre el juego del ajedrez, más te gustará.
30. Da prioridad absoluta a las partidas jugadas con aperturas que tú practiques; se debe ser selectivo, ya que actualmente hay un exceso de información.
31. Analiza las partidas de los GM sin mirar sus comentarios. Una vez realizados tus análisis, comprueba en lo que difieren de los comentarios realizados por los jugadores de la partida.
32. Todas las aperturas pueden ser buenas siempre que entiendas su significado con profundidad y las juegues correctamente.
33. Las condiciones para iniciar un ataque han de ser alguna o varias de las siguientes: Que el jugador que defiende no domine el centro. Que la dama defensora esté desplazada del escenario de la lucha y no pueda defender el rey. Que haya superioridad de las piezas atacantes. Que existan debilidades en el enroque del contrincante. Que domines las columnas abiertas con tus torres.
34. Cuando la situación es ventajosa no debemos precipitarnos por ganar rápido la partida.
35. Cuando nuestro contrincante tiene ataque, se debe intentar cambiar las piezas, en particular, las damas.
36. Si se tiene clara ventaja material, no debemos arriesgarnos en complicar el juego, al contrario, debemos simplificarlo.
37. No se debe atacar si nuestro contrincante no tiene algún punto débil. Entonces lo que se tiene que hacer es intentar crear debilidades para luego atacarlas.
38. Siempre existe alguna casilla de nuestro adversario que es más débil que las demás. Sobre ese objetivo debemos dirigir nuestro "ejército".
39. *En ajedrez debemos intentar tener un objetivo lo más claro posible; si estamos cambiando continuamente de plan, no obtendremos buenos resultados.*
40. Si conduces las piezas blancas, debes intentar ganar; no debes jugar a tablas, ya que la victoria es más difícil de obtener con las piezas negras.
41. No es conveniente que una pieza defienda más de un punto, ya que se puede

producir una sobrecarga que dé origen a temas tácticos.

42. *Los puntos más importantes de una columna dominada son la séptima y octava fila.*

43. *Ante una columna abierta debemos proceder a ocuparla con nuestras torres y si es posible a doblarlas en esa columna.*

44. Si colocamos nuestras dos torres y la dama en una columna abierta debemos intentar que las torres estén situadas delante de la dama, a no ser que la dama pueda obtener algún beneficio colocándola delante.

45. *Nunca debe cambiarse una pieza activa por una pasiva.*

46. Para poder ganar una pieza atacada por lo menos debe haber un atacante más. Si el número de atacantes es igual al de defensores, el que toma primero pierde material.

47. Cuando el rey contrario pierde el enroque, hay que intentar atraerlo hacia el centro aunque sea a base de sacrificios.

48. *El enroque largo suele presentar más debilidades que el corto.*

49. Ante un final de damas y torres es conveniente dejar una salida a nuestro rey para no recibir mate (del pasillo) en la primera u octava fila.

50. *Cuando tengamos ventaja y nos lancemos al ataque debemos acordarnos de mantener a nuestro rey seguro.*

51. A veces la desventaja material está compensada por la ventaja en la iniciativa, el ataque o el tiempo.

52. Una amenaza de "mate", a veces se para con otro mate más rápido que el de nuestro adversario. Que tu ataque no te haga olvidarte del de tu adversario.

53. *Hay que desconfiar siempre de los "regalos" de nuestro adversario.*

54. Las piezas más potentes en el centro del tablero son los caballos y la dama.

55. Si te plantean una apertura que no conoces, debes seguir los principios generales sobre el desarrollo de las piezas y el dominio del centro.

56. Es peor una pieza desarrollada en una mala casilla que una pieza sin desarrollar.

57. Cuando se inicia un ataque en el flanco, se debe tener el centro bien protegido o cerrado para que nuestro adversario no consiga un contraataque en esa parte del tablero.

58. En el juego posicional no debe perderse tiempo en calcular largas variantes sino de buscar las mejores casillas para las piezas y conseguir una estructura óptima de los peones.

59. Cuanto menor es el valor de la pieza que bloquea un peón pasado más efectivo resulta.

60. Las líneas de juego deben revisarse mentalmente tanto como sea preciso hasta estar seguro de que o existe ningún error de cálculo, ya que un fallo en una jugada puede significar perder la partida.

61. Juega siempre sin miedo, pero nunca con soberbia ni precipitación.

62. Para ganar una partida hay que aprender a desequilibrar el juego a tu favor.

Si consigues pequeñas ventajas posicionales, éstas se irán acumulando hasta crear debilidades insalvables para tu contrincante.

CONSEJOS PARA APERTURAS.

1. Es necesario comprender la "filosofía" de las aperturas, sus ideas fundamentales. *Aprender jugadas de memoria sin entenderlas no sirve para nada.*

2. Limitate a estudiar con profundidad unas pocas aperturas. Hay que saber un poco de todo y profundizar en dos o tres aperturas con blancas y con negras.

3. Busca aperturas que se adapten a tu manera de ser y con las que te sientas a gusto.

4. En la apertura, trata de movilizar antes tus piezas que tus peones.

5. *Evita mover una misma pieza varias veces en la apertura.*

6. Busca un buen jugador que se adapte a tus aperturas y manera de jugar al ajedrez y conviértelo en tu modelo. *Copiar de los grandes ajedrecistas que ya han pasado antes por los problemas a los que nos enfrentamos nosotros, es de una gran ayuda.*

7. Buscar el dominio de las casillas centrales del tablero es un objetivo básico en la apertura.

8. La función primordial de las aperturas es conducirte a un buen medio juego (Portisch).

9. En la apertura la seguridad del rey debe ser el primer objetivo. (Reti).

10. Si tu oponente no toma el centro, tómallo tú.

11. Cuando te entreguen un peón en un gambito no te aferres a él, devuélvelo cuando creas que es ventajoso para ti.

ASPECTOS PSICOLÓGICOS.

1. Cuando cometes una imprecisión o un error no te desmorones, tu contrincante también puede equivocarse. Intenta jugar las mejores jugadas a partir de ese momento.

2. El jugador débil cuando tiene una posición ventajosa dice: "la partida está ganada"; el jugador con cierta experiencia dice: "hay una clara ventaja"; el maestro dice: "ahora es necesario empezar a jugar con más precisión que nunca".

3. *No des pistas a tus adversarios con tus gestos o expresiones faciales sobre la posición del tablero, es una información extra que puede ayudarle. Pon siempre cara inexpresiva.*

4. No sobrevalores ni tampoco menosprecies a tu contrincante. Es decir, no juegues con miedo, pero tampoco con prepotencia. Considera que siempre te harán la mejor jugada posible.

5. No entres en aperturas o tipos de juegos que te desagradan jugar.

6. *Poner una excusa siempre que pierdes no es positivo para tu juego, pues te impide ver con objetividad cuáles son tus errores y debilidades para intentar superarlos.*

7. El ajedrez es un juego de paciencia y lógica, trata de cultivar estas virtudes.

8. En ajedrez hay que ser desconfiado ya que nuestro contrincante continuamente puede estar poniéndonos "trampas".

9. Averigua cuanto puedas de tu adversario para saber qué tipo de juego es el que puede crear más problemas.

10. La prepotencia es una mala consejera, intenta ser objetivo sobre tu nivel de juego y sobre el de tus adversarios.

11. El exceso de relajación no es bueno en ajedrez, ya que es un juego de lucha y esfuerzo continuo.

12. Trata de concentrarte durante la partida, ya que cualquier distracción puede ser decisiva.

13. *Sé respetuoso con tu contrincante, pero no le permitas ningún tipo de incorrección que te moleste, ya sea reglamentaria o de comportamiento inapropiado.*

14. No traiciones tu tipo de juego. Si eres un jugador agresivo, juega con agresividad, si eres un jugador posicional, trata de jugar con estilo posicional.

CONSEJOS SOBRE FINALES.

1. La paciencia es la mejor consejera en los finales, nunca te precipites.

2. Los conocimientos técnicos son imprescindibles para ser un buen finalista. Hay que conocer los principios básicos como son la oposición y la triangulación.

3. Una estrategia habitual en los finales de torres es perseguir al rey contrario con jaques, por este motivo es mejor llevar las torres lo más lejos posible del rey adversario.

4. Cuando juegues un final de alfiles de diferente color y tengas ventaja, no cambies el resto de tus piezas si las tienes.

5. *La creación de peones pasados es la clave para ganar la mayoría de finales.*

6. El rey es activo en los finales. "La buena movilidad del rey es una de las principales características de toda estrategia de finales" (Nimzowitsch).

7. Las torres se deben colocar detrás de nuestros peones pasados.

8. Los peones pasados son más fuertes si además están ligados.

9. Trata de cortar el paso del rey contrario con tus torres o tu dama.

10. "Los finales de torres y los finales de peones son la esencia de los finales de partida"

11. "Los finales son la parte del juego donde las ventajas conseguidas en la apertura y el medio juego se convierten en victorias" (Keres).

12. *Las torres en los finales hay que mantenerlas lo más activas posibles, ya que son buenas atacando pero malas defendiendo.*

13. Si los reyes están uno frente al otro y el número de casillas entre ellos es par, el que juega primero, ganará la oposición.

14. Sé realista. No ataques cuando debes defenderte y viceversa.

15. *Recuerda que nunca se ganó una partida rindiéndose, apura tus posibilidades hasta el último suspiro.*

16. No tengas miedo a perder, si te ofrecen tablas en una posición favorable, no las aceptes.

17. *Si cometes un error, no te hundas, tu contrincante también puede equivocarse.*

18. Cuando estés apurado de tiempo evita el juego complicado.

19. Si estás perdido, vende cara tu derrota, sigue jugando las jugadas que más problemas puedan dar a tu adversario.

20. Si tu oponente está apurado de tiempo, no te apresures, el que debe correr es él, no tú.

21. *Si te has distraído por el motivo que sea, no hagas tu jugada hasta que no vuelvas a recuperar la concentración.*

22. Sé puntual a la hora del comienzo de la partida, ya que ese tiempo que desperdicias si llegas tarde te puede faltar después.

23. No te pongas nervioso si tu oponente no se presenta a la hora prevista, es su problema si quiere derrochar su tiempo.

24. Intenta jugar las partidas en la mejor forma posible, no comas en exceso antes de jugar, ni tampoco juegues con el estómago vacío. Muchos maestros acostumbran a comer o beber algo que les proporcione fuerzas después de unas cuantas horas de juego.

CONSEJOS SOBRE LAS PIEZAS.

Los peones.

1. *Cuidado al mover los peones, son las únicas piezas que no pueden retroceder.*

2. *Cualquier movimiento de peones por delante del enroque es una debilidad.*

3. La mayoría de peones en un flanco, en especial el de dama, es una ventaja en el final.

4. Si tienes dudas con qué peón capturar, normalmente, es mejor comer hacia el centro del tablero.

5. *Los peones aislados, retrasados o doblados, son debilidades.*

6. "No coloquéis los peones en el color de vuestro alfil". (Fine).

7. "Cada peón es potencialmente una dama". (Mason).

8. "Dos peones ligados en la sexta fila suelen ser más fuertes que una torre" (Du mont).

9. Los peones pasados es necesario bloquearlos con nuestras piezas de tal forma que no puedan avanzar.

10. Los peones pasados deben ser apoyados desde atrás con una torre.

11. En general, los peones centrales son más importantes que los laterales,

12. Los peones doblados además de ser débiles, a veces entorpecen el movimiento de nuestras piezas.

13. *Es mejor tener mayoría de peones en el flanco donde no están los reyes, ya que en un final de peones estarán alejados del rey contrario.*

14. Un peón retrasado es una debilidad en un final en especial si su avance está bloqueado por una pieza enemiga.

Los caballos.

1. *Los caballos son más potentes que los alfiles en posiciones cerradas o estáticas.*

2. *Los caballos son piezas de corto alcance, evita colocarlos en los extremos del tablero.*

3. Los caballos coordinan mejor con la dama que los alfiles.

4. El caballo es la mejor pieza para bloquear el avance de un peón.

5. Crea casillas de "avanzadilla" para tus caballos, es decir, un lugar del campo enemigo donde no puedan ser desalojados.

6. Un caballo que defiende a otro suele ser una sobrecarga para cada uno de los dos.

Los alfiles.

1. *Los alfiles juegan mejor en posiciones abiertas.*

2. Coloca los alfiles fuera de las cadenas de tus propios peones.

3. Intenta cambiar tu alfil "malo" de cara al final.

4. La pareja de alfiles en posiciones abiertas es una notable ventaja.

5. *Coloca tus peones en diferente color de las casillas dominadas por tu alfil.*

6. No se debe cambiar un alfil por un caballo a no ser que obtengamos un claro beneficio en el cambio.

7. Los alfiles pueden ser encerrados por peones, debemos tener mucho cuidado antes de comer un peón que puede estar "envenenado". *Antes de capturar un peón debemos saber con seguridad dónde podrá retirarse posteriormente nuestro alfil.*

Las torres.

1. *Las torres necesitan de columnas abiertas para maximizar su eficacia.*

2. Conseguir colocar una torre en la séptima fila suele ser una gran ventaja.

3. *Dos torres ligadas en la séptima u octava fila suelen proporcionar un efecto devastador en el campo contrario.*

4. Coloca tus torres detrás de tus peones pasados

5. *Las torres son piezas de movimientos lentos, por este motivo su mayor eficacia está al final de la partida, cuando hay espacios abiertos.*

La dama

1. Trata de centralizar tu dama, ya que desde ese puesto es más fuerte; pero ten en cuenta que esta circunstancia suele ser posible cuando se han cambiado las piezas menores.

2. *Al iniciar la partida suele ser bueno hacer una jugada de dama para completar el desarrollo y comunicar las torres, pero suele ser malo moverla varias veces en la apertura.*

3. Cuidado con los peones que puede comerse la dama en la apertura, podrían estar "envenenados". Recuerda el axioma de Tarrasch: "toda ganancia de un peón con la dama en la apertura es un error".

4. *La dama es la pieza más cualificada para realizar amenazas dobles a puntos distantes del tablero.*

Relaciones de las piezas.

1. Dos caballos y un alfil equivalen aproximadamente al valor de una dama, pero dos alfiles y un caballo pueden ser incluso superiores a la dama.

2. Dos torres son, casi siempre, superiores a la dama si están coordinadas y en posición activa.

3. Torre y alfil coordinan mejor que torre y caballo.

4. La dama se entiende mejor con el caballo que con el alfil.

5. El rey es una pieza poderosa, utilízala (Fine).

6. Una torre y un peón sólo son superiores a un alfil y un caballo en el final de una partida, pero no en el medio juego.

7. Una pieza suele ser mejor que tres peones en el medio juego. En el final tres peones pueden ser superiores a una pieza menor e incluso a una torre dependiendo de su posición.

8. En los finales de torre contra caballo, el caballo y el rey débil deben mantenerse unidos y nunca ir a las esquinas del tablero.

9. En los finales de alfil y torre contra torre, debe intentarse mantener al rey del bando débil a salto de caballo del rey contrario.

10. Para defenderse en un final de torre contra alfil, el rey debe intentar ir a la esquina de distinto color al de su alfil.

11. Un alfil puede luchar normalmente con éxito contra tres peones, si estos no se encuentran muy avanzados.

CONSEJOS SOBRE EL TIEMPO DE REFLEXIÓN Y EL RELOJ.

1. No divagues en variantes fantásticas, piensa siempre de acuerdo con la lógica de la posición.

2. En una situación de apuros de tiempo, es mejor sacrificar material y mantener la iniciativa que tener que defenderte. Las jugadas decisivas son muchas veces las más difíciles de encontrar y las más peligrosas a la hora de cometer errores.

3. Cuando la jugada sea obligada, no pierdas el tiempo en pensar, haz la jugada y que corra el reloj de tu adversario.

4. "No utilices menos de un minuto para cada movimiento a no ser que sea absolutamente necesario" (Short).

5. Juega a un ritmo uniforme, es decir, no hagas unas jugadas muy rápidas y otras pensando mucho. Sólo en ciertas posiciones críticas está justificado una reflexión más larga.

6. *Olvidate durante la partida de los errores cometidos hasta ese momento. Cada nueva jugada es una oportunidad para mejorar tu posición.*

7. *No te relajés nunca, mientras tu adversario tenga piezas puede utilizarlas para vencerte o hacerte tablas.*

8. *Si vas apurado de tiempo utiliza el tiempo de reflexión de tu adversario.*

9. Cuando vamos apurados de tiempo es el momento de fiarnos de nuestro instinto, no inicies variantes complejas si no las has podido calcular con exactitud.

10. Un exceso de concentración puede ser tan peligroso como la falta de concentración; no te obsesiones, juega tranquilo, aunque pierdas no se va a hundir el mundo.

ÚLTIMO CONSEJO.

En ajedrez no hay reglas fijas; los consejos son sólo orientaciones que nos pueden ser de mucha utilidad, pero lo que cuenta siempre a la hora de realizar una determinada jugada es la posición existente en el tablero en cada momento. Prácticamente todas las reglas tienen su excepción y por tanto la única forma de no cometer errores graves es pensar en cada movimiento, reflexionar cada jugada de acuerdo con nuestro plan trazado y las características de la posición.