

# Nuestro Círculo

Año 15 Nº 732

Semnario de Ajedrez

27 de agosto de 2016

## 30 CURIOSIDADES DEL AJEDREZ

1. Todas las combinaciones posibles exceden el número de átomos del universo. El ajedrez no es un juego de azar, sino un juego racional, ya que cada jugador decidirá el movimiento de sus piezas en cada turno. El desarrollo del juego es tan complejo que ni siquiera los mejores jugadores o los más potentes ordenadores pueden considerar todas las posibles combinaciones: aunque el juego sólo pueda desarrollarse en un tablero con sólo 64 casillas y 32 piezas, el número de diferentes partidas que pueden jugarse (alrededor de 10 elevado a 123) excede el número de átomos en el universo (alrededor de 10 elevado a 80).

### 2. El ajedrez moderno

Hacia finales del siglo décimo quinto comenzaron las reglas a cambiar de manera decisiva. Se regularían los movimientos del peón, el alfil y la reina. El peón podría ahora dar dos pasos en el primer movimiento (hasta entonces uno sólo); el alfil, a cualquier distancia (hasta entonces sólo saltaba dos escaques); y la reina, a discreción en cualquiera de las ocho direcciones (antes, llamada alferza, avanzaba únicamente un escaque en dirección diagonal), con lo que de repente pasó de ser una figura relativamente débil a convertirse en la más importante del tablero y a dotar de gran espectacularidad al juego.

Mediante estos ajustes se cambió el juego completamente. Se trata del nacimiento del ajedrez moderno. El nuevo juego exigía distintas tácticas y aperturas. El ejercicio ganó en velocidad y, al mismo tiempo, en popularidad

### 3. Investigaciones psicológicas

Aunque el ajedrez es ampliamente considerado el mejor ejemplo de actividad intelectual entre los juegos, existe una débil correlación entre inteligencia y pericia en el ajedrez entre los niños que están aprendiendo y

dicha correlación no existe cuando consideramos grandes maestros del ajedrez. El factor que explica mejor el desempeño ajedrecístico es el número de horas de práctica. No obstante es evidente que este es un juego/deporte destacadamente intelectual debido a que requiere concentración, cálculo, capaci-

dad de análisis y es bien conocido que abundan altísimos cocientes intelectuales entre los jugadores de primera fila mundial. Algunos estudios sugieren que los grandes maestros son capaces de almacenar entre 10.000 y 100.000 mil posiciones de tablero ajedrecísticamente relevantes, aunque simulaciones por ordenador estiman este número en 300.000

### 4. El peón

El peón simboliza un soldado de infantería: el mote significa "(soldado) que va a pie". Es la pieza de menos valor y es una figura que representa una persona estilizada, de estatura pequeña. Cuando se promueve o "corona" (cuando un peón llega hasta la última línea del tablero) el peón puede transformarse en la pieza que uno desee, exceptuando al rey u otro peón.

### 5. Juego para cuatro

El predecesor de todos los juegos de la familia del ajedrez, es decir no sólo el ajedrez europeo sino también del xiangqi, shogi o el markuk, surgió presumiblemente en la India septentrional como juego para cuatro. Este ajedrez primitivo se conocería como chaturanga en Persia y tras la conquista por los árabes continuaría desarrollándose siguiendo las expansiones islámicas.

### 6. Puntuación ELO

La puntuación Elo mide el nivel y clasificación de los jugadores.

-De 0 a 1400 puntos de Elo: Nivel Principiante.

-Entre 1400 y 1800 puntos de Elo: Nivel Aficionado o de jugador habitual.

-Entre 1800 y 2200 puntos de Elo: Nivel Semiprofesional o de jugador de club.

-Entre 2200 y 2600 puntos de Elo: Nivel Profesional o de Maestros.

-Entre 2600 y 2800 puntos de Elo: Élite del ajedrez. Hay que dedicar toda una vida y ser poco menos que un genio para llegar a este nivel. A título orientativo basta decir que en España actualmente sólo 3 jugadores han conseguido pasar la barrera de los 2600 puntos, un dato bastante parecido al del resto de los países europeos.

-De 2800 puntos de Elo en adelante: Puntuación que suele tener el campeón del mundo en los últimos tiempos. A finales del año 2010 sólo 3 jugadores en todo el mundo superan por muy poco los 2800 puntos de Elo, entre ellos el actual campeón Viswanathan Anand.

### 7. Personalidad de los ajedrecistas

Un estudio que comparaba 219 niños que jugaban al ajedrez con otros 50 que no lo hacían, tuvo en cuenta los siguientes rasgos de personalidad: («O»: Apertura a nuevas experiencias, «C»: Responsabilidad, «E»: Extroversión, «A»: Amabilidad, «N»: Neuroticismo), y sugería que era más probable que los niños con alta puntuación en los factores «O» y «E» fueran jugadores de ajedrez. Los niños que puntúan más alto en el factor «A», están menos interesados en el juego. Otro estudio realizado en estudiantes universitarios menciona que, aquellas personas que gustan de la búsqueda y experimentación de sensaciones nuevas y fuertes, se sienten mucho más atraídas por el juego del ajedrez.

### 8. Valor de las piezas

El valor material de las piezas es una guía para evaluar una posición; el caballo y el alfil suelen denominarse piezas menores por su limitado alcance sobre el tablero (un alfil sólo puede ir a las diagonales de casillas blancas y el otro a las diagonales de casillas negras, mientras que el caballo tiene que ir a una casilla de distinto color cada vez que mueve). La torre y la dama se conocen como piezas mayores por su movilidad superior respecto del caballo y el alfil. El rey tiene un valor absoluto: si se pierde el rey, se pierde la partida;

aunque con respecto a su movilidad se le asigna un valor intermedio entre el del caballo y el alfil. La forma más usual de determinar el valor material de las piezas es tomando el valor del peón como unidad. Así, el valor de las piezas se expresa en peones: el caballo y el alfil valen 3 peones, la torre 5 y la dama 9. Con esto se puede decir, por ejemplo, que dos torres valen más que una dama, o que sacrificar un caballo por tres peones es un cambio aceptable, desde el punto de vista del material.

#### 9. El origen del ajedrez

Surgió en Europa durante el siglo XV como evolución del juego persa Shatranj, que a su vez surgió a partir del más antiguo Chaturanga, que se practicaba en la India en el siglo VI. Sin embargo se cree que el juego se utilizaba para representar una batalla y de esa manera idear estrategias en el campo. El nombre sánscrito Chaturanga puede significar "juego de cuatro partes", señalando las cuatro partes en las que se dividía el ejército en el juego. En la tumba de Tutankamón (1300 a.c.) junto a numerosos objetos que acompañaban a la momia se halló un tablero cuadriculado y piezas con significativa semejanza al ajedrez que conocemos, aunque en menor número. Se expone en el museo de El Cairo. J. Decoud

#### 10. El Campeonato del Mundo de ajedrez.

El campeonato del mundo de ajedrez se disputa oficialmente sólo desde el último cuarto del siglo XIX, en que Wilhelm Steinitz derrotó a Adolf Anderssen en 1866. Tras grandes campeonatos como Emanuel Lasker, Alexander Alekhine, José Raúl Capablanca, Mijaíl Botvinnik o Bobby Fischer, llegó una época de dominio de los ajedrecistas de la URSS, con Anatolí Kárpov en los años 70 y Gari Kaspárov en los 80 y 90, que mantendrían interesantes duelos por el título. En 1993 se produce un cisma en el mundo del ajedrez, cuando Kaspárov se enfrentó a la Federación Internacional de Ajedrez formando su propia asociación de jugadores y organizando un campeonato del mundo paralelo. Esta situación duró hasta 2006 al enfrentarse Vladímir Krámnik y Veselín Topalov que persiguió reunificar el título mundial. El campeón del mundo actualmente es el indio Viswanathan Anand.

#### 11. El ajedrez es la vida (Chess is life)

Frase de Bobby Fischer (1943-2008) que ha quedado para la posteridad. Bobby Fischer. fue un gran maestro de ajedrez, campeón mundial entre 1972 y

1975. Obtuvo el título máximo del ajedrez mundial al vencer al soviético Boris Spassky en el denominado «match del siglo». De origen estadounidense, poseía la nacionalidad islandesa y se consideraba refugiado político, perseguido por traición en su país natal.

#### 13. Los ordenadores y el ajedrez

El uso de búsquedas sistemáticas para diseñar programas de ajedrez por ordenador comenzó con los trabajos de Claude Elwood Shannon. El campeón mundial Mikhail Botvinnik participó también en diseños de programas de ajedrez. Sin embargo, no fue hasta los años 70 y 80 del siglo XX cuando los avances de la capacidad de cálculo y los programas condujeron a una gran mejora en el juego de los ordenadores. Pronto, comenzaron a ganar incluso a grandes maestros. Este avance culminó con la derrota del campeón mundial Gari Kaspárov por el superordenador de IBM Deep Blue, en 1997. En noviembre de 2006, el programa Deep Fritz, funcionando simplemente en un ordenador personal con procesador Intel Core 2 Duo consiguió derrotar también al entonces campeón mundial Vladímir Krámnik. Hoy en día, se asume que los mejores programas, implementados en paralelo sobre un ordenador con múltiples procesadores, son considerablemente más fuertes que los mejores grandes maestros.

#### 14. El alfil

El alfil simboliza un oficial del ejército o un funcionario medio, por eso en algunas lenguas se llama «el obispo». Originariamente era un elefante; de hecho el nombre castellano proviene del árabe "al fil", الفيل, «el elefante» (marfil significa hueso de elefante). El trebejo es una figura que representa una persona estilizada, de estatura media, normalmente con mitra o yelmo.

#### 15. La torre

La torre simboliza una fortificación, aunque más probablemente debía referirse a una torre de asalto móvil de las que usaban para asaltar las murallas en la Edad Media, pues en aquella época llamaba "roca", a un carro de guerra —y todavía hoy, en la procesión de corpus de Valencia, se le llama así a un carro triunfal—. De hecho, estos motes provienen del árabe "roc", que significa "carro". El trebejo es una figura que representa una torre almenada. Antiguamente se la denominaba «roque», palabra de la que proceden enroque y enrocar.

#### 16. Táctica y estrategia

Se entiende por táctica ajedrecística, al conjunto de procedimientos, generalmente implicando una o unas pocas jugadas, por las que un jugador intenta ejecutar en el tablero una idea sencilla. El objetivo de una maniobra táctica es obtener algún tipo de ventaja, entre las cuales la más característica es ganar material.

Se conoce como estrategia ajedrecística al conjunto de planes que realiza un jugador en una partida a medio o largo plazo. Las decisiones estratégicas pueden influir en el futuro de una partida durante muchas jugadas, o incluso en su totalidad.

#### 17 Reconocido por el COI como deporte

El ajedrez está considerado por el Comité Olímpico Internacional como un deporte, y las competiciones internacionales están reguladas por la FIDE. (Federación Internacional de ajedrez). Actualmente el ajedrez no es uno de los deportes olímpicos reconocidos por el COI, pero la FIDE forma parte de este organismo, así que puede que en el futuro el ajedrez pase a participar en los Juegos Olímpicos con el resto de deportes olímpicos.

#### 18. La dama o la reina

La dama o la reina simboliza el primer ministro o un alto funcionario, por eso se llama el «emir» en el mundo árabe, convertido aquí en la mujer del rey. El trebejo es una figura que representa una persona estilizada, de estatura grande, normalmente con diadema. Antiguamente recibía el nombre de alforza.

#### 19. Duración de la partida

De acuerdo con la duración de cada partida, esta puede ser: \* Partida blitz o relámpago: aquella en la cual cada jugador dispone de un máximo de 15 minutos para toda la partida. \* Partida rápida: aquella en la cual el tiempo para cada jugador está entre 15 y 60 minutos. Normalmente este ritmo de juego se utiliza en desempates de torneos jugados con ritmo normal, y su tiempo se fija en 25 minutos. \* Partida normal (ritmo clásico): aquella en la cual el tiempo de reflexión por jugador es mayor a 60 minutos. Este es el ritmo de juego más usado a nivel magistral. En torneos con gran cantidad de participantes, suele existir un control de 90 minutos por jugador más 15 segundos de incremento por jugada, mientras que en torneos de élite se asignan controles de tiempo para cierto número de jugadas, más un tiempo para el final de la partida.

#### 20. El ajedrez en el cine

La película más conocida que tiene como temática principal el ajedrez es "En busca de Bobby Fischer" (Searching for Bobby Fischer, 1993). Narra los inicios ajedrecísticos en la infancia del Maestro Internacional norteamericano Josh Waitzkin, y está basada en el libro del mismo nombre escrito por su padre, Fred Waitzkin. Cuenta la historia de cómo Josh Waitzkin es visto como el sucesor de Bobby Fischer, y de cómo es conducido para ello por su entrenador (Bruce Pandolfini), mientras que aprende de jugadores callejeros un estilo agresivo y táctico, negándose a ver a Fischer como un ejemplo

#### 21. El caballo

El caballo simboliza el arma de caballería y la pieza es una figura que representa el cuello y la cabeza de un caballo.

#### 22. El rey

El rey simboliza la cabeza del ejército. La pieza es una figura representa una persona estilizada, de estatura grande, normalmente con turbante o corona que culmina en una cruz.

#### 23. Las Olimpiadas de ajedrez

Las Olimpiadas de ajedrez son uno de los más importantes eventos ajedrecísticos que se celebran a nivel mundial. Se organizan oficialmente por la FIDE desde 1927 y tienen lugar cada 2 años. La olimpiada de ajedrez es una competición por equipos, cada uno representando a un. Se celebra una competición diferente para hombres y mujeres, si bien hay varias mujeres que han participado en las olimpiadas masculinas - por ejemplo Judit Polgár, con la selección de Hungría. Las olimpiadas de ajedrez tienen una larga y rica historia, y a lo largo de sus ediciones han participado en ellas los mejores jugadores de cada época. Los títulos se reparten así: URSS 29; Rusia 7; Hungría y EEUU 5; Ucrania y China 4; Georgia 3, Armenia 2; Polonia, Yugoslavia, Alemania e Israel 1.

#### 24. Notación algebraica y descriptiva

El sistema de notación algebraica es una forma de representar la secuencia de movimientos de una partida de ajedrez. Desde 1997 es el único sistema de notación oficial en ajedrez, reemplazando al sistema de notación descriptiva. Un tablero puede tener los números y letras para identificar las filas, columnas y casillas, con el fin de registrar el desarrollo de las partidas mediante la notación algebraica, que es la notación oficial. La notación descriptiva, en ajedrez, es

una nomenclatura utilizada para denotar y describir las posiciones y movimientos de una partida. Actualmente está en desuso y se prefiere el sistema algebraico. La notación descriptiva se refiere a una casilla determinada del tablero por la columna correspondiente a la pieza que la ocupa en la posición natural al comienzo de la partida, y por la fila (numeradas de 1 a 8), de manera simétrica para las piezas blancas y negras.

#### 25. Etapas del juego de ajedrez

\* La apertura, que comprende las primeras jugadas, donde las piezas van saliendo de sus casillas iniciales. \* El medio juego, cuando los dos bandos aún tienen muchas piezas y peones, y éstos entran en intenso conflicto. \* El final, en donde quedan pocas piezas y peones. Cada fase de la partida requiere del jugador planteamientos tácticos y estratégicos totalmente distintos. Esto incrementa mucho la complejidad del juego. Se puede decir que el ajedrez es muchos juegos en uno: por ejemplo jugar bien la apertura y el final requiere de habilidades totalmente distintas y no es raro encontrar jugadores muy fuertes en una fase y considerablemente más débiles en otra

#### 26. Ajedreces de diseño

Hoy en día hay verdaderos ajedreces de museo y de diseño. De Angeles contra demonios, de Art-decó, con piezas de la Edad Media, de piezas doradas contra plateadas, de perros contra gatos, de personajes buenos contra personajes malignos, de personajes famosos (los Simpsons, Star Wars), de equipos de fútbol (Real Madrid), de piezas raras (de automóviles, llaves, dientes, copas), de piezas de cobre contra piezas de acero, de Coca-cola contra Pepsi-cola, etc

#### 27. Auge en España e Italia

A finales del siglo décimo sexto era Ruy López de Segura el mejor jugador del mundo. Fue derrotado en 1575 en el primer torneo internacional de la historia organizado en la corte de Felipe II por el siciliano Giovanni Leonadro da Cutro, quien a continuación venció también al mejor jugador portugués, El Morro, y de regreso en Madrid, a su paisano Paolo Boi. De entre los mejores ajedrecistas de su tiempo pertenece también Giulio Cesare Polerio. Estas personalidades fundaron la época dorada del ajedrez italiano, que finalizó en 1634 con Alessandro Salvio y la muerte de Gioacchino Grecos.

#### 28. El reloj de ajedrez

El reloj de ajedrez consiste en un doble cronómetro que mide el tiempo que tiene cada jugador para realizar sus movimientos. Mientras que el reloj del jugador que tiene el turno está en marcha, el de su oponente permanece detenido, hasta cuando el primero efectúe su jugada y detenga su reloj poniendo así en marcha el reloj del contrario. Estos relojes analógicos disponen de un elemento llamado "bandera", el cual es sostenido por el minuterero durante los últimos tres minutos del tiempo asignado a cada jugador. Cuando se excede ese tiempo, el minuterero deja caer la bandera, y el primer jugador cuya bandera cae, pierde la partida si no ha completado las jugadas establecidas o excede el límite de tiempo. Actualmente, los más utilizados son los relojes de ajedrez digitales que permiten configurar diferentes ritmos de juego, así como determinar con exactitud cuál jugador agota primero su tiempo.

#### 29. Expansión al imperio árabe y primer manual de ajedrez

Los árabes conquistaron entre los años 632 y 651 el imperio Sasánida (India). Durante ese tiempo entraron en contacto con el ajedrez. Por ellos llegó el juego, que sólo por adaptación fonética se llama shatranj, a su primera época de gran esplendor.

Como ajedrecistas de élite se nombra al-Adli (ca. 800-870), quien compuso el primer manual de ajedrez. Le siguen ar-Razi (ca. 825-860), Mawardi (en 900), as-Suli (880-946) y al-Lajlaj (en 970).

#### 30. Introducción en Europa

El juego entró en Europa a través de varios caminos. Uno de los primeros contactos se produjo a través del Imperio Bizantino, especialmente en Constantinopla. El ajedrez bizantino o Zatrikion, se distingue sin embargo del Shatranj. Los varegos trajeron el juego de Constantinopla ("Miklagard para ellos) a Rusia, donde desde comienzos del siglo octavo comenzó a jugarse. El texto europeo más antiguo, en el que se contienen las reglas del juego, es un libro del alto medioevo, titulado Versus de Scachis escrito en versos latinos por un compositor anónimo del siglo décimo. Procede probablemente de entre los años 900 y 950 y de Italia septentrional

---

## NUESTRO CIRCULO

Director : Arqto. Roberto Pagura  
[arquitectopagura@gmail.com](mailto:arquitectopagura@gmail.com)  
(54 -11) 4958-5808 Yatay 120 8ºD  
1184. Buenos Aires - Argentina

---