

Ajedrez

El **ajedrez** es un juego entre dos personas, de las cuales, cada una dispone de 16 piezas móviles que se colocan sobre un tablero¹ dividido en 64 casillas o escaques.² En su versión de competición,³ está considerado como un deporte.⁴

Originalmente inventado como un juego para personas, a partir de la creación de computadoras y programas comerciales de ajedrez, una partida de ajedrez puede ser jugada también por una persona contra un programa de ajedrez o por dos programas de ajedrez entre sí.

Se juega sobre un tablero cuadrulado de 8×8 casillas (llamadas escaques),² alternadas en colores blanco y negro, que constituyen las 64 posibles posiciones de las piezas para el desarrollo del juego. Al principio del juego cada jugador tiene dieciséis piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones. Se trata de un juego de estrategia en el que el objetivo es «derrocar» al rey del oponente. Esto se hace amenazando la casilla que ocupa el rey con alguna de las piezas propias sin que el otro jugador pueda proteger a su rey interponiendo una pieza entre su rey y la pieza que lo amenaza, mover su rey a un escaque libre o capturar a la pieza que lo está amenazando, lo que trae como resultado el jaque mate y el fin de la partida.

Este deporte, tal como se conoce actualmente, surgió en Europa durante el siglo XV,⁵ como evolución del juego persa shatranj, que a su vez surgió a partir del más antiguo chaturanga,^{6 7 8 9} que se practicaba en la India en el siglo VI. La tradición de organizar competiciones de ajedrez empezó en el siglo XVI. El primer campeonato oficial del mundo de ajedrez se organizó en 1886. El ajedrez está considerado por el Comité Olímpico Internacional como un deporte, y las competiciones internacionales están reguladas por la FIDE. Los jugadores compiten a nivel individual en diferentes torneos, aunque también existen competiciones por equipos, siendo una de las más importantes las Olimpiadas de ajedrez.

En diciembre del 2017, Alphazero supera a Stockfish 8 y otros programas superiores de ajedrez, y Shōgi después de solo 24 horas de juego. Y después de 4 horas de juego adquirió un nivel superhumano.^{10 11} , A diferencia de otros programas, Alpha Zero, la inteligencia artificial creada por Deep Mind, propiedad de Google desde 2014, no está basado en el conocimiento humano. Su comprensión sobre el ajedrez, más allá de las reglas básicas, proviene únicamente de su capacidad de autoaprendizaje. Tras jugar casi cinco millones de partidas durante cuatro horas contra sí mismo, Alpha Zero obtuvo el mismo conocimiento que los humanos en casi 1400 años.¹²

Ajedrez



Autoridad deportiva FIDE

Características

Contacto sin contacto

Miembros por equipo individual

Género deporte mental

Categoría juego de tablero, juego abstracto, juego de estrategia

Accesorios tablero de ajedrez, piezas de ajedrez

Duración En forma amistosa: 4-60 min.

del encuentro Torneos: desde 2 minutos hasta 7 horas.

[[editar datos en Wikidata](#)]

Índice

Historia del ajedrez**Introducción al juego****Elementos del juego**

- Piezas del juego
- El tablero de ajedrez
- El reloj de ajedrez
- Ritmos de juego

Resumen de las reglas del juego**Resumen de las normas de notación ajedrecística****Fases de la partida****Táctica y estrategia ajedrecísticas**

- Valor relativo de las piezas
- La táctica
- La estrategia
- Relación entre táctica y estrategia

Clasificación de los jugadores atendiendo a su fuerza**Impacto cultural**

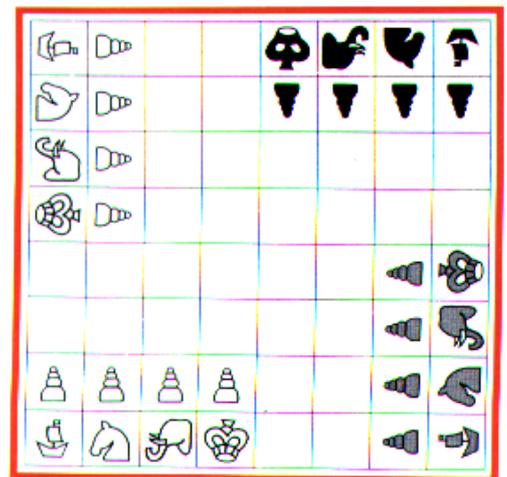
- Ordenadores y ajedrez
- Modalidades especiales del juego
- Perfil psicológico de los ajedrecistas

Véase también**Referencias****Bibliografía****Enlaces externos**

Historia del ajedrez

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

Los árabes conquistaron entre los años 632 y 651 el imperio Sasánida. Durante ese tiempo entraron en contacto con el ajedrez. Por ellos llegó el juego, que solo 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). Importantes fuentes literarias les debemos a Firdausi y a al-Mas'udi. Se desarrolló mediante una rica colección de aperturas (Tabjien) y situaciones finales (Mansuben). Un elemento clave del shatranj son el planteamiento y la resolución de problemas. Los árabes contribuyeron decisivamente a su expansión.



Disposición inicial de las piezas del chaturanga, precedente del ajedrez actual.

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 VIII** comenzó a jugarse. A través de los árabes llegó el ajedrez en el **siglo IX** a **España**. 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 X**. Procede probablemente de entre los años 900 y 950 y de **Italia septentrional**.¹³ Del **siglo duodécimo** procede un poemario compuesto en **hebreo** por el filósofo sefardí **Abraham ibn Ezra** (1089-1164). En el **siglo XIII** se compuso bajo el patrocinio del rey **Alfonso X** un famoso manuscrito titulado **Libro de los juegos** y que trata sobre ajedrez, tablas reales (hoy **backgammon**) y dados.

Hacia finales del **siglo décimo quinto** comenzaron a cambiar las reglas de manera decisiva. Se regularían los movimientos del **peón**, el **alfil** y la **dama**. El peón podría ahora dar dos pasos en el primer movimiento (hasta entonces uno solo); el alfil, a cualquier distancia (hasta entonces solo saltaba dos escaques); y la dama, 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. Estas novedades se introdujeron probablemente en Valencia entre los años 1470 y 1490 y se manifestaron en el poema valenciano **Scachs d'amor**, el documento más antiguo sobre el ajedrez moderno. Los compositores y a la vez famosos ajedrecistas fueron Francesc de Castellvi, Narcís Vinyoles y Bernat Fenollar. En el año 1495, Francesch Vicent publicó el primer libro de ajedrez con el título **Libre dels Jochs Partits dels Schacs en Nombre de 100 ordenat e compost**. En la actualidad no hay ningún ejemplar de este incunable, aunque existen razones para creer que debe conservarse algún ejemplar, de hecho se ofrece una jugosa recompensa a quien encuentre uno. En el año 2005 el historiador José Antonio Garzón (Chelva, 1966) a través del estudio de unos manuscritos que se conservan en Italia consiguió recrear el libro, hecho que plasmó en su libro **El regreso de Francesch Vicent: La historia del nacimiento y expansión del ajedrez moderno**.

En el año 1498 apareció un libro de ajedrez de **Luis Ramírez de Lucena**: **Repetición de Amores e Arte de Axedres con CL Juegos de Partido**. Pero la caligrafía gótica con que está escrito solo surge hacia 1500, con lo que la autoría y la datación no están claras. Contiene doce aperturas según las nuevas reglas y treinta problemas de ajedrez. Hacia 1512 aparece en **Roma** el libro de aprendizaje de **Pedro Damiano** titulado **Questo libro e da imparare giocare a scachi et de le partite**. Esta primera edición marcó el comienzo del ajedrez moderno. Como consecuencia parece que surgieron círculos ajedrecistas especialmente en la Península Ibérica y en 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 **calabrés Giovanni Leonardo 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 destaca 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 Greco**.

Introducción al juego

Una partida de ajedrez se disputa entre dos jugadores; cada uno posee 16 **piezas**, siendo las de un jugador de color claro, llamadas **blancas**, y las de su oponente de color oscuro, llamadas **negras**. Las piezas se mueven sobre un **tablero de ajedrez** cuadrado de 8×8 = 64 **escaques** o casillas también cuadradas, alternando colores claro y oscuro (32 y 32). Las piezas de cada jugador al principio de la partida son:

- Un **rey**
- Una **dama**, también conocida popularmente como reina.³
- Dos **alfiles**

- Dos caballos
- Dos torres
- Ocho peones

Cada tipo de pieza se mueve de una forma diferente, lo que determinará su potencia y su importancia en el desarrollo del juego.

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 existentes) pueden llegar a considerar todas las posibles combinaciones: aunque el juego solo pueda desarrollarse en un tablero con solo 64 casillas y 32 piezas al inicio, el número de diferentes partidas que pueden jugarse excede el número de átomos en el universo (véase: Número de Shannon).

Comienza a jugar quien lleve las blancas, lo que le concede una ventaja pequeña pero esencial en los niveles altos de competición,¹⁴ por lo que el color de las piezas suele sortearse antes de la partida; y en el caso de los torneos se busca que un jugador tenga la misma cantidad de partidas con las piezas blancas que con las negras. A partir de entonces ambos jugadores se turnan para mover alguna de sus piezas.

Cada jugador intentará obtener ventaja sobre su oponente, ya sea material o posicional; aunque el objetivo final es atacar al rey de modo que no pueda ser defendido, lo que es conocido como jaque mate.

La victoria puede obtenerse además, si el rival abandona o se le agota el tiempo. En los torneos también se declara perdedor a quien muestre conducta antideportiva, por ejemplo al negarse a saludar al comienzo de la partida o si suena el teléfono móvil durante esta.¹⁵

Otro resultado posible es el empate o tablas, que se produce en cualquiera de los siguientes casos:

- Por acuerdo común
- Cuando ningún jugador tiene piezas suficientes para dar jaque mate
- Si se repite tres veces la misma posición de las piezas en el tablero
- Cuando un jugador, sin estar en jaque, no puede realizar en su turno ninguna jugada legal, lo que se denomina tablas por ahogado
- Cuando después de cincuenta jugadas consecutivas no se ha hecho ninguna captura o se ha avanzado un peón

Elementos del juego

Para jugar, es preciso contar con el tablero de ajedrez y las piezas; si bien dos personas que sepan de memoria las posiciones, pueden jugar (a la ciega) simplemente diciendo los movimientos. Además, deben conocerse las reglas del juego. Opcionalmente, puede utilizarse un reloj de ajedrez, que es imprescindible en las competiciones.

También es necesario un espacio físico, donde los jugadores desarrollen sus partidas. En partidas de competición, estas suelen ser jugadas habitualmente dentro de un Club de ajedrez y si la capacidad o aforo del club de acoger un máximo número de partidas al mismo tiempo es sobrepasada, suelen los organizadores habilitar un edificio, mediante permiso o negociación con sus propietarios, como el espacio abierto de juego de un Estadio cubierto, adaptar una sala de reuniones o utilizar aulas de colegio como locales de juego.



Juego de ajedrez con las piezas en su posición inicial al lado de un reloj reglamentario.



Piezas de cristal de colores. Recreación digital.

Piezas del juego

Para diferenciar un bando de otro, las piezas de un jugador son de color distinto, uno dirige las claras, llamadas «las blancas», y el otro las de color oscuro, llamadas «las negras». Cada jugador dispone de 16 trebejos (piezas) de seis tipos distintos, de los cuales cada jugador tiene: ocho peones, dos torres, dos caballos, dos alfiles, una dama y un rey. Cada pieza se mueve en el tablero de forma diferente:¹⁶



Piezas de ajedrez, modelo Staunton: rey blanco, torre y dama negras, peón blanco, caballo negro y alfil blanco.

- El Rey se puede mover en cualquier dirección (vertical, horizontal y diagonales) avanzando o retrocediendo una sola casilla (excepto en el enroque, en el cual se mueve 2).
- La Reina también se puede mover en cualquier dirección (vertical, horizontal y diagonales) avanzando o retrocediendo en el tablero el número de casillas que se desee, hasta topar con otra pieza o el borde del tablero.
- El Alfil solo se puede mover en dirección diagonal, tantas casillas como se desee, pero siempre en línea recta.
- La Torre solo se puede mover en las direcciones verticales y horizontales, no en diagonal, las casillas que se desee.
- El Caballo, según la definición oficial, se puede mover a la casilla más cercana que no se encuentre en su propia fila, columna o diagonal, aunque para simplificar se dice que se mueve avanzando 2 casillas en vertical y una en horizontal, o viceversa, realizando un movimiento de 'L', siendo la única pieza que puede saltar por encima de las demás piezas.
- El peón puede avanzar una o dos casillas en dirección vertical en su primer movimiento, después de adelantado por primera vez solo puede avanzar una casilla, a diferencia del resto de piezas no puede ir hacia atrás y no puede capturar las piezas contrarias que se encuentran en la misma dirección en la que se mueve, el peón podrá capturar las piezas que se encuentran a una casilla en diagonal respecto a él, no a las que estén delante de ellos (excepto en la toma de peón al paso). Un peón tiene la capacidad de transformarse en la pieza que su jugador desee (normalmente en dama) si es capaz de alcanzar la última fila del tablero opuesta a la de su bando, por lo que un peón puede adquirir un enorme poder táctico en determinadas posiciones donde no tiene oposición para "coronar" (peón pasado).

La palabra **pieza**, puede adoptar tres significados, dependiendo del contexto:

- Puede referirse a cualquiera de las 32 figuras.
- Puede hacer referencia solo a la dama, torre, alfil, caballo, y tal vez también al rey, para diferenciarlos de los peones.
- Puede referirse solo a una pieza menor (alfil o caballo).^{17 18}

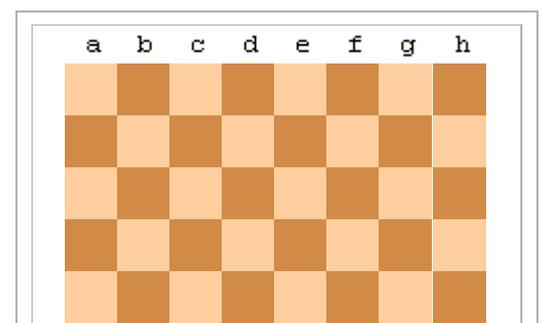
Puesto que las blancas tienen la ventaja de realizar la primera jugada, el color de las piezas se asigna a cada jugador mediante sorteo. En los torneos se procura que un jugador tenga el mismo número de partidas con piezas blancas y con piezas negras, ya sea mediante la elaboración de un fixture, de la alternación de colores en cada ronda, o de la disputa de un número de rondas par.

El modelo estándar de piezas usado en competiciones recibe el nombre de **modelo Staunton** (que se ve en la imagen adyacente), diseñado en 1849 por Nathaniel Cook, y llamado así en nombre del campeón inglés del siglo XIX Howard Staunton.

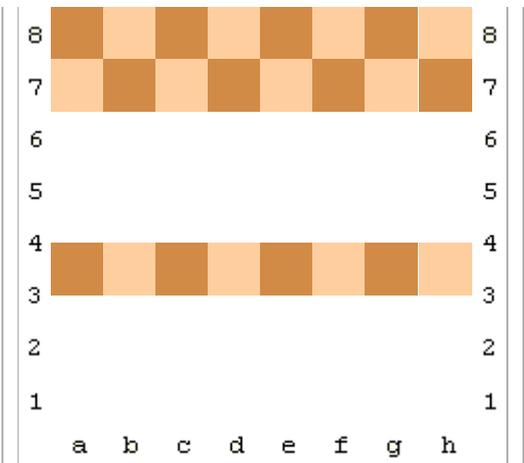
El tablero de ajedrez

El tablero de ajedrez es un cuadrado subdividido en 64 casillas o escaques iguales (8×8), también cuadradas, alternativamente de color claro y de color oscuro. Cada jugador se sitúa de cara al ajedrecista contrincante, colocando el tablero de manera tal que cada jugador tenga una casilla blanca en su esquina derecha.

Los elementos básicos del tablero son:



- **Fila.** Es cada una de las ocho líneas de ocho casillas que se forman alineando estas horizontalmente respecto a los jugadores. Se nombran con números del 1 al 8, comenzando desde la primera fila con respecto al bando de las piezas blancas.
- **Columna.** Es cada una de las ocho líneas de ocho casillas que se forman alineando estas verticalmente respecto a los jugadores. Se nombran con letras minúsculas de la a a la h, comenzando desde la primera columna izquierda con respecto al bando de las piezas blancas.
- **Diagonal.** Es cada una de las 16 líneas que se forman agrupando las casillas diagonalmente. Las dos diagonales mayores tienen ocho casillas.
- **Centro.** El centro del tablero son los cuatro escaques centrales. Por extensión, a veces se incluyen los 12 que rodean a esos cuatro.
- **Esquinas.** Cada una de las cuatro casillas ubicadas en las esquinas del tablero.
- **Bordes.** Las dos columnas (a y h) y dos filas (1 y 8) situadas en los extremos del tablero.



Tablero de ajedrez sin piezas con nombres de sus filas y columnas.

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. Es frecuente en el mundo del ajedrez utilizar este sistema para poder reproducir y comentar las partidas. Debe, sin embargo, dejarse constancia de que muchos autores y especialistas han empleado o prefieren continuar utilizando la llamada notación descriptiva.

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.

Los relojes de ajedrez analógicos, están basados en un funcionamiento mecánico ya que para que funcionen, en su parte posterior hay una tuerca, la cual debe moverse en un sentido hasta que no se pueda mover más, llamado “darle cuerda al reloj” y que sirve para que el reloj funcione por un tiempo superior al de una partida. Antes de empezar una partida con este tipo de reloj, los jugadores se aseguran de darle cuerda al reloj, para que esté en su capacidad operativa al máximo y no se detenga en mitad de una partida. 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.¹⁹



Reloj de ajedrez analógico fabricado en la Unión Soviética.



Reloj de ajedrez digital.

Actualmente, los más utilizados son los relojes de ajedrez digitales basados en un funcionamiento electrónico, mediante pilas, que permiten configurar diferentes ritmos de juego, como por ejemplo el sistema Fischer (incremento de varios segundos por cada jugada) o el sistema Bronstein (igual que el sistema Fischer pero sin sobrepasar el tiempo inicial asignado); así como determinar con exactitud cuál jugador agota primero su tiempo.

Ritmos de juego

Los controles de tiempo en ajedrez nacen de la necesidad de evitar que los jugadores tarden demasiado en reflexionar sus jugadas, algo muy común hasta finales del siglo XIX. En partidas amistosas, el ritmo de juego es normalmente acordado por los jugadores, que pueden decidir si utilizan un reloj o no. En cambio en torneos oficiales el tiempo disponible para cada jugador depende del tipo de torneo (normal, semirrápidas, ajedrez activo, etc.) y es establecido por la organización del torneo. Un jugador puede disponer de cierto tiempo para toda la partida, o para alcanzar un número de jugadas establecido; además puede recibir o no cierta bonificación en tiempo por cada jugada realizada. Si un jugador agota su tiempo o no es capaz de realizar el número de jugadas asignadas, pierde 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, o bien, todas aquellas partidas con incremento de tiempo por jugada en las que de la suma del incremento multiplicado por 60 y el tiempo inicial de reflexión no se obtenga una cantidad mayor de los 15 minutos.
- **Partida rápida:** aquella en la cual el tiempo para cada jugador está entre 15 y 60 minutos, o si se juega con incremento, aquella cuyo tiempo de reflexión inicial, más la suma del incremento multiplicado por 60, quede comprendida en ese intervalo. Normalmente este ritmo de juego se utiliza en desempates de torneos jugados con ritmo normal, y su tiempo se fija en 25 minutos.
- **Partida estándar (ritmo clásico):** aquella en la cual el tiempo de reflexión por jugador es mayor de 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. También se las denomina partidas de ritmo normal o lento.

Las partidas sin reloj no tienen un nombre específico, aunque popularmente en España se las llama partidas amistosas o también partidas de café. El nombre de partidas amistosas viene en contraposición a que no es una partida de competición, por tanto el resultado no puede afectar al Elo ni crear disputa por algún tipo de clasificación o premio, ni crear rivalidad debido a esto. El nombre de partidas de café es debido a la costumbre de jugar este tipo de partidas, que no son de competición, en las mesas de un bar-café, generalmente de un centro cultural.

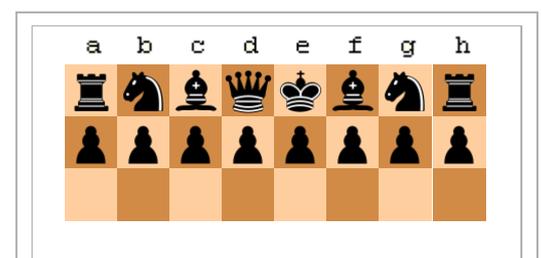
Resumen de las reglas del juego

Cuando el juego comienza, un jugador controla 16 piezas blancas y otro jugador controla 16 piezas negras. El color asignado a cada jugador suele sortearse, aunque en el caso de los torneos está en función del emparejamiento de los jugadores. El tablero es colocado de tal forma que ambos jugadores tengan un escaque blanco en la casilla de la esquina derecha respectiva. Las piezas se ubican de la forma en que se muestra en el diagrama adyacente. Las torres, caballos y alfiles más cercanos al rey suelen llamarse **de rey** (ejemplo: torre de rey) y las más alejadas, más próximas a la dama se llaman **de dama** (ejemplo: alfil de dama). Asimismo, el lado donde se encuentran en origen ambos reyes se suele llamar **flanco rey** y el otro **flanco dama**.

En el ajedrez tradicional, las piezas se colocan siempre en la forma descrita. Hay variantes (poco frecuentes en la práctica) en las que la situación de las piezas en la primera fila puede variar (Ajedrez aleatorio de Fischer o Ajedrez 960).

Los jugadores mueven por turnos. En cada turno, un jugador solo puede mover una pieza (con la única excepción de una jugada especial llamada enroque, en la cual el rey mueve dos casillas hacia la derecha o

Piezas de ajedrez		
	Rey (R)	
	Dama (D)	
	Torre (T)	
	Alfil (A)	
	Caballo (C)	
	Peón	



hacia la izquierda y la torre se ubica a su lado opuesto). El jugador que juega con las piezas blancas es siempre el que mueve primero.

Cada tipo de pieza se mueve de una forma diferente, aunque las normas comunes al movimiento de las piezas son: **(ver más en Reglas del ajedrez: Movimiento de las piezas)**.

- Las piezas no pueden saltar, en su movimiento, una por encima de la otra (a excepción del caballo, que puede saltar sobre otras, moviendo en 'L', y de la torre, en el enroque).
- Una pieza no puede ocupar una casilla ocupada por otra pieza del mismo color, pero sí una ocupada por otra del contrario, retirándola del tablero. Esta acción se conoce como "tomar" o "capturar", y es voluntaria, a decisión del jugador.
- Las casillas a las cuales puede moverse una pieza, se dice que están controladas por esta. Si una pieza se encuentra dentro de las casillas controladas por una pieza de color contrario, se encuentra atacada por aquella.
- El rey es la única pieza que no puede moverse o pasar por casillas controladas por piezas contrarias.

Una jugada que ataque al rey se conoce como jaque; es obligatorio para el jugador cuyo rey esté atacado salir del jaque. Si no hay defensa posible contra un jaque, el rey está en jaque mate. Ese es el objetivo y quien lo inflige al rey rival, gana.

Una partida de ajedrez también termina cuando un jugador decide rendirse o **abandonar**, o si excede el tiempo establecido; en ambos casos el oponente gana el juego. También la partida termina cuando no es posible la victoria para ninguno de los jugadores, o si ambos acuerdan este resultado, conocido como tablas o empate. Igualmente la partida termina en tablas si se repite tres veces la misma posición sobre el tablero (por repetición de jugadas), cuando ninguno de los jugadores tiene piezas suficientes para dar jaque mate, o si el jugador que tiene el turno no puede realizar ninguna jugada reglamentaria, situación conocida como **ahogado**.

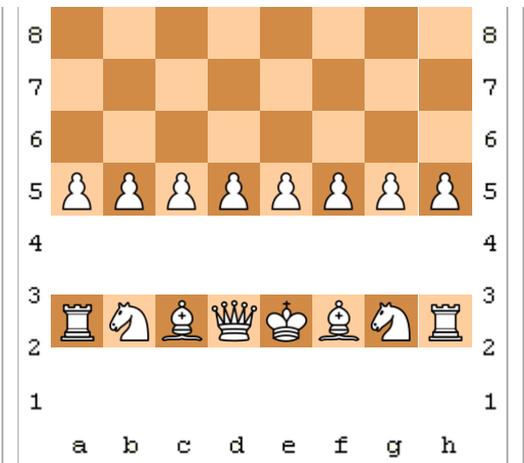
En torneos, y a efecto de computar los resultados, se otorga al ganador de una partida un punto, medio punto a cada jugador que ha hecho tablas, y cero puntos al perdedor de una partida. En algunos torneos se aplican 3 puntos al ganador; un punto a cada jugador si hay tablas y cero puntos al perdedor de una partida.

Resumen de las normas de notación ajedrecística

Existen varios sistemas de notación de partidas de ajedrez, cuyo objetivo es registrar las partidas con propósitos documentales. El sistema algebraico es el utilizado y recomendado por la FIDE. También existen otros métodos, como la notación descriptiva (actualmente en desuso), o el sistema de Forsyth-Edwards para anotar posiciones particulares.

Las normas generales de la notación algebraica son:

- Las filas del tablero se nombran con los números del 1 al 8. Al principio de la partida, las piezas blancas ocuparán las filas 1 y 2 y las piezas negras las filas 7 y 8.
- Las columnas del tablero se nombran con las letras minúsculas de la 'a' hasta la 'h', comenzando por la izquierda del jugador con piezas blancas.
- Las casillas reciben el nombre de la columna y la fila correspondientes (e8, d5, c6, etc.)
- Las piezas son designadas por su inicial, excepto el peón: R (Rey), D (Dama), T (Torre), A (Alfil), C (Caballo).
- Una jugada se escribe combinando la inicial de la pieza y la casilla a la cual se mueve, excepto por el peón, del que se menciona solo la casilla. Ejemplos:
 - Ce4 significa que un caballo mueve a la casilla e4.
 - d5 representa la jugada de un peón de la columna d a la quinta fila.



Posición inicial de las piezas.



Plantilla con los movimientos de las piezas de Ajedrez

- Una captura se indica con una x entre la inicial de la pieza (o la columna del peón) y la casilla de la pieza capturada. Ejemplos:
 - Txb5 indica que una torre captura una pieza en b5.
 - dxe6 indica que el peón de la columna d captura en e6.
- Si dos piezas iguales pueden ir a una misma casilla, se indica la columna de la pieza que mueve; si ambas piezas están en la misma columna, se indica la fila. Ejemplos:
 - Ced5 significa que, de entre dos caballos del mismo bando, el ubicado en la columna e mueve a la casilla d5.
 - T3f6 significa que, de dos torres del mismo bando y situados en la misma columna, la que está ubicada en la tercera fila mueve a la casilla f6.
- El jaque se indica con un signo '+', y el jaque mate con '++' (o también '#').
- El enroque corto se anota como 0-0 y el enroque largo se anota como 0-0-0.
- Una captura al paso se indica con: a.p.

Algunos símbolos utilizados para comentar partidas son:

- !: Buena jugada
- !!: Jugada brillante (muy buena)
- ?: Mala jugada
- ???: Muy mala jugada
- !?: Jugada interesante
- ?!: Jugada dudosa
- ±: Ventaja blanca
- +/= o ±: Ligera ventaja blanca
- +−: Ventaja ganadora blanca
- −/+ o ∓ (símbolo ± invertido): Ventaja negra
- −/= o ∓ (símbolo ± invertido): Ligera ventaja negra
- −+: Ventaja ganadora negra
- ∞: Posición incierta
- +: Jaque
- ++: Jaque mate

Fases de la partida

En el juego del ajedrez se consideran habitualmente tres etapas:

- 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 estos entran en intenso conflicto.
- El final**, donde quedan pocas piezas y peones.

Cada fase de la partida requiere del jugador planteamientos tácticos y estratégicos generalmente distintos. Esto incrementa mucho la complejidad del juego. Se puede decir que **el ajedrez es muchos juegos en uno**^[*cita requerida*]: por ejemplo jugar bien la apertura y el final requiere de habilidades distintas y no es raro encontrar jugadores muy fuertes en una fase y considerablemente más débiles en otra.

Táctica y estrategia ajedrecísticas

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Nombre para cada casilla según la notación algebraica. El rey blanco se sitúa en la casilla e1 al principio de la partida.



Dos niños de una escuela de ajedrez, en la fase de Apertura del juego.

Normalmente una partida de ajedrez se gana bien por jaque mate, bien porque el contrario sepa que va a recibir inexorablemente jaque mate y, por ello, abandona.

Sin embargo, ganar una partida muchas veces no implica intentar dar mate al rey enemigo. Entre jugadores fuertes, basta en muchas ocasiones con pequeñas consideraciones inapreciables para un aficionado para estar seguros de la victoria. Se consideran **posiciones ganadoras** aquellas en las que se puede demostrar que un bando gana con juego perfecto. Muchas de estas posiciones distan mucho del mate. Un ejemplo muy simple sería el siguiente: si eliminamos la dama (o cualquier otra pieza) de uno de los jugadores al inicio de la partida, es seguro que con juego perfecto el bando que tiene la pieza extra tiene posición ganadora. Llevar la partida hasta jaque mate, sin embargo, puede requerir decenas de jugadas.

Por tanto, podemos concluir que el objetivo de un jugador, mucho antes que dar jaque mate, es alcanzar una posición ganadora. Esto puede conseguirse de muchos modos. Los más frecuentes pueden englobarse en unas cuantas clases, caracterizadas por el tipo de ventaja que posee el bando fuerte:

- Ganar material sin compensación (de largo el más habitual).
- Conseguir un ataque directo contra el rey.
- Conseguir ventajas posicionales sustanciales como la destrucción de la coordinación de los peones o piezas enemigos, debilitación de la posición del rey contrario, dejar al contrario con piezas muy limitadas en movilidad, etc. Estas ventajas se deberán convertir más adelante en alguna de las dos ventajas anteriores.

Entre jugadores novatos, las ventajas surgen espontáneamente por graves errores, tales como colocar una pieza en una casilla en donde puede ser capturado, o llevar el rey a una posición fácilmente atacable. Pero entre jugadores más avanzados, las ventajas solo pueden conseguirse de forma mucho más sutil. Los procedimientos que se han ido desarrollando para conseguir ventaja se han englobado en dos grandes tipos: procedimientos tácticos y procedimientos estratégicos.

Por tanto, todo jugador avanzado sabe que no basta conocer los elementos básicos del juego (tablero, piezas y reglas), sino que es necesario conocer y aplicar correctamente las tácticas y estrategias ajedrecísticas.

Valor relativo de las piezas

En una partida de ajedrez, las piezas suelen tener un valor dependiendo de una situación determinada. En primer lugar, las piezas tienen un **valor estático** fijado por su **movilidad**, es decir la cantidad de casillas a las que puede mover sin tener en cuenta la presencia de otras piezas en el tablero. La movilidad de las piezas suele ser mayor cuanto más cerca estén del centro del tablero, y menor si están en los bordes o las esquinas. Por ejemplo, un caballo en una esquina puede moverse a un máximo de dos casillas y en un borde puede ir a tres o cinco, mientras que su movilidad máxima es de ocho casillas, cuando está lejos de los bordes del tablero.

Ya en la partida, las piezas tienen un **valor dinámico** de acuerdo con la situación de una posición en particular: la presencia de piezas propias y contrarias, las casillas controladas por piezas del oponente, las líneas controladas u ocupadas, y la posibilidad de llevar a cabo planes estratégicos o posicionales. Por ejemplo, un alfil casi siempre es más importante que un caballo, excepto en las posiciones en que haya peones inmóviles del mismo bando del alfil que ocupen las casillas que este controla, limitando su movilidad; por lo cual el caballo, al poder saltar por encima de los peones, es superior en estos casos.



Partida entre Veselin Topalov y Gata Kamski, en febrero de 2009, en Sofía, durante el Campeonato del mundo de ajedrez.

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 solo 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. Generalmente se acepta que la pareja de alfiles es más fuerte que la pareja de caballos.

La táctica

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.

Por la forma en la que se mueven las piezas, surgen maniobras tácticas características. Por ejemplo, el caballo es capaz de atacar dos casillas alejadas entre sí y sin que importe el que haya muchas piezas alrededor. Eso favorece el que esa pieza pueda realizar con frecuencia ataques dobles (llamados también **horquillas**). Como su nombre indica, un ataque doble es aquel en el que se ataca a la vez dos piezas, de forma que una de ellas será necesariamente capturada. Otro ejemplo es la maniobra conocida como **clavada** en donde se ataca cierta pieza por una fila o diagonal y resulta que esta no puede retirarse (“está clavada”), dado que si lo hace, otra pieza más valiosa que se encuentra tras la pieza atacada en esa fila o diagonal quedaría amenazada. También existe la desviación, en la que una pieza es obligada a abandonar su lugar, en el que ejercía una tarea defensiva. Existen muchas otras maniobras típicas semejantes, que se producen muy frecuentemente y con las que todos los jugadores se familiarizan pronto.

Un tipo particular de maniobra táctica se conoce como **combinación** en donde uno de los bandos, muchas veces sacrificando material, fuerza al otro a realizar una serie de jugadas so pena de perder la partida. El objetivo de una combinación es obtener a cambio del material sacrificado ventajas más importantes, tales como el jaque mate, o bien recuperar con creces el material más adelante. Algunas combinaciones requieren de un alto grado de originalidad y fantasía, por lo que son uno de los aspectos más espectaculares del ajedrez. Por ello, algunos jugadores, y muy especialmente el ex campeón mundial Mikhail Tal, se han hecho famosos principalmente por su capacidad de realizar combinaciones inesperadas y tremendamente complicadas.

La estrategia

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.



La dama blanca está clavada por la dama negra.

Un ejemplo típico de decisión estratégica es la de eliminar piezas con el fin de alcanzar un final de partida. Esto puede ser ventajoso en diversas ocasiones. Por ejemplo, si se tiene ventaja material, dicha ventaja suele ser más fácil de explotar cuanto menos piezas existan. Por otro lado, si el contrario tiene la iniciativa o incluso un fuerte ataque, cambiar piezas puede también contribuir a que dicha iniciativa o ataque se disipe. La decisión estratégica de gran alcance **debo cambiar piezas** debe entonces llevarse a la práctica por medios concretos, tácticos.

En la estrategia ajedrecística se suelen definir dos tipos distintos de elementos. Por una parte, están los elementos estáticos, que influyen en la partida durante largos períodos. Por otro lado, están los elementos dinámicos, que influyen durante un periodo más breve. A menudo, las decisiones estratégicas consisten en elegir cuál entre todos los elementos es el más importante. Por ejemplo, a menudo es posible al principio de la apertura conseguir capturar un peón a cambio de un considerable retraso en el desarrollo de las piezas. La pregunta es cuándo la ventaja estática que supone el disponer de más material se verá compensada por la ventaja dinámica que confiere el tener un mejor desarrollo. Esta comparación entre ambas ventajas será lo que hará que un jugador se arriesgue o no a realizar la maniobra de captura.

Son típicas ventajas estáticas:

- Disponer de más material.
- Una mejor estructura de peones.
- Controlar más espacio, especialmente en el centro del tablero.
- Una mejor posición del rey.
- Piezas móviles contra piezas constreñidas por peones fijados.
- Pareja de alfiles contra alfil y caballo o dos caballos.

Mientras que son típicas ventajas dinámicas:

- Mejor desarrollo, en la apertura.
- Ganancia de tiempo.
- Disponer de la iniciativa o poder iniciar un ataque.
- Piezas mejor coordinadas.

Un concepto fundamental dentro de la estrategia ajedrecística es la formulación de un **plan de juego** en donde el jugador establece lo que desea obtener de una posición. Es en la ejecución del plan de juego, es decir, el paso de las ideas estratégicas generales a la ejecución táctica, donde surge el conflicto entre ambos jugadores.

A las decisiones estratégicas se las llama también **decisiones posicionales**, y al juego que se desarrolla sin obvios motivos tácticos, de forma lenta y progresiva, se le suele llamar **juego posicional**. Los jugadores también se suelen calificar como posicionales o tácticos, según cuál sea su punto más fuerte.

En la mayoría de los casos, puede determinarse según el conjunto de aperturas usadas por un jugador, según sean abiertas o cerradas, la tendencia a adoptar sistemas posicionales donde se resuelvan a largo plazo y planes menores o tácticos para los que usen aperturas abiertas.

Relación entre táctica y estrategia

Para jugadores poco avanzados, la partida es simplemente una sucesión de episodios tácticos, a menudo no relacionados entre sí. Las partidas parecen ganarse o perderse casi por azar, por ejemplo al “hacer una mala jugada” que pierde material. Al avanzar en el juego, sin embargo, los jugadores adquieren un control tal que los errores más graves van desapareciendo. A partir de entonces, el juego a menudo se define a favor de quien posee una mejor comprensión de cómo jugar una determinada posición, un mayor entendimiento estratégico.

En general, puede decirse que la táctica es lo más importante para ser un jugador fuerte, dado que el cálculo de variantes concretas sin excesivos errores es esencial para poder jugar a un alto nivel. Sin embargo, la inmensa mayoría de posiciones de ajedrez son tan complicadas que el simple cálculo no basta para orientarse y por tanto, se debe recurrir en muchas ocasiones a evaluar las opciones existentes mediante una visión global de cómo va a desarrollarse la

partida a medio-largo plazo. Normalmente un jugador que es muy fuerte estratégicamente y más débil tácticamente usará con frecuencia su intuición en sus decisiones. Los jugadores muy avanzados son capaces de desarrollar una intuición ajedrecística que les permite descartar rápidamente las jugadas erróneas sin apenas calcular.

Por tanto, un gran jugador será aquel que obtenga un buen equilibrio entre táctica y estrategia. Aun así, cada jugador tiene puntos fuertes y débiles. Incluso entre los campeones mundiales pueden señalarse algunos que poseían sobre todo una acertadísima y original visión posicional (José Raúl Capablanca, Alexander Alekhine, Mikhail Botvinnik, Tigran Petrosian, Anatoly Karpov) y los que destacaron sobre todo por su extraordinaria capacidad táctica (Emanuel Lasker, Alexander Alekhine, Mikhail Tal).



Ajedrez de color transparente.

Clasificación de los jugadores atendiendo a su fuerza

La fuerza de los jugadores de ajedrez oscila entre aquellos que apenas si saben cómo mover las piezas y los que son capaces de jugar partidas esencialmente sin errores y con una profundidad de ideas pasmosa. Para jugadores avanzados, se han establecido una serie de clasificaciones que en parte se basan en si un jugador es capaz de obtener una serie de resultados mínimos en ciertos torneos, contra jugadores de un nivel predeterminado, y en parte, y cada vez más comúnmente, en su fuerza evaluada de acuerdo con todos sus resultados y resumida en la puntuación Elo.

Esta es quizás la clasificación de los jugadores según su puntuación Elo más ampliamente aceptada:

- De 0 a 1400 puntos: Nivel Principiante.** Estos jugadores tienen poca experiencia y su juego se caracteriza por mostrar numerosos errores evidentes y fácilmente detectables por un jugador habitual durante la partida, como por ejemplo situar piezas en casillas donde el oponente puede capturarlas sin más o realizar aperturas claramente defectuosas que no responden a ninguna estrategia ni coordinación.
- Entre 1400 y 1600 puntos: Nivel Aficionado o de jugador de club medio.** En este nivel los jugadores ya denotan tener ciertos conocimientos sobre la táctica y estrategia del ajedrez, aunque estos conocimientos han sido mayormente adquiridos por la propia experiencia obtenida durante las partidas y no por un estudio riguroso del juego, lo que les hace incurrir en errores fácilmente detectables para un jugador profesional. En las partidas entre aficionados aún es frecuente ver fallos graves como el olvido de proteger un peón atacado o la ejecución de jugadas sin ninguna finalidad. Las federaciones o clubes suelen asignar una puntuación Elo inicial de 1400 a los jugadores que ingresan por primera vez en su escalafón.
- Entre 1600 y 2100 puntos de Elo: Nivel semiprofesional o de jugador de club fuerte.** Este intervalo engloba a la amplia mayoría de los jugadores de club no profesionales. Los jugadores de este nivel desarrollan un ajedrez correcto donde es raro encontrar errores graves. Incluso un Gran Maestro necesitará normalmente muchas jugadas para dar mate a un jugador de club pero probablemente no necesitará muchas para conseguir una posición ganadora. Los jugadores de club suelen haber leído uno o varios libros de ajedrez y están muy experimentados en todas las fases del juego, además suelen asistir a competiciones y entrenan e intentan mejorar su juego habitualmente. Sin embargo, no entienden las posiciones que se suceden en la partida tan profundamente como un maestro, y ni su táctica ni estrategia es tan acertada como la de este último.
- Entre 2100 y 2300 puntos de Elo: Candidato a Maestro (CM).** Es el primero de los rangos reconocidos por la FIDE, aunque no constituye un título oficial. En muchos países las federaciones reconocen a los jugadores con Elo mayor a 2200 con el título de Maestro Nacional (MN).
- Entre 2300 y 2400 puntos de Elo: Maestro FIDE (MF).** A partir de 1978, la FIDE reconoce como Maestros a los jugadores que alcanzan una puntuación Elo de 2300. En noviembre de 2010 existen en activo unos 5731 jugadores con rango de Maestro FIDE.
- Entre 2400 y 2500 puntos de Elo: Maestro Internacional (MI).** Creado en 1950 junto con el título de Gran Maestro (GM), este título reconoce a los jugadores cuya fuerza de juego le permite enfrentarse al mismo nivel con jugadores de otros países. Aunque estos títulos se obtienen mediante resultados específicos en torneos, el de Maestro Internacional se puede conceder de otras formas específicas, por ejemplo al Campeón Mundial Juvenil, o a quien obtenga el rendimiento (puntuación esperada) de un jugador de Elo 2400 en una Olimpiada de ajedrez. Actualmente hay 3258 jugadores activos con título de Maestro Internacional.
- Elo a partir de 2500 puntos: Gran Maestro (GM).** Creado en 1950, este título es, después del título de Campeón Mundial, el mayor reconocimiento a los mejores jugadores de ajedrez. Actualmente unos 1419 jugadores tienen el rango de Gran Maestro. El jugador más joven en alcanzar el grado de Gran Maestro ha sido el ruso Serguéi Kariakin, a los 12 años y 7 meses de edad, en el año 2002.

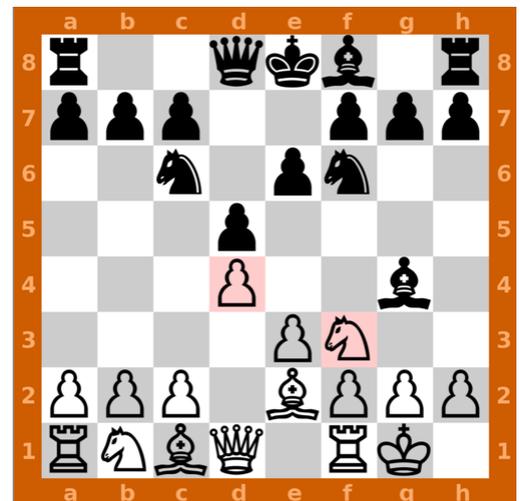
8. **Elo a partir de 2600 puntos: Super Gran Maestro (GM).** A partir de 2600 puntos Elo, los jugadores que están por encima de la mayoría de Grandes Maestros reciben nombres no oficiales para distinguirse de los demás. Se llama comúnmente Super Gran Maestro (Super-GM) a los jugadores con Elo entre 2600 y 2700 puntos, y que suelen estar entre los 150 o 200 mejores jugadores del mundo.
9. **Elo a partir de 2700 puntos: Candidato a Campeón del Mundo.** Desde que se estableció la lista Elo en 1970, durante los veinte años siguientes solo uno o dos jugadores tenían una puntuación igual o mayor a 2700 puntos; a finales del decenio de 1990 ya eran unos diez, y hoy en día son los cincuenta primeros del escalafón mundial. Estos jugadores son la élite del ajedrez mundial, y suelen ser los participantes de los torneos de más alto nivel, así como los ganadores y clasificados a torneos del ciclo del Campeonato Mundial, como la Copa del Mundo o el Torneo de Candidatos.
10. **Elo a partir de 2800: Campeón del Mundo.** Puntuación que suele tener el campeón del mundo en los últimos tiempos. En mayo de 2014, el Campeón Mundial Magnus Carlsen alcanzó un ELO de 2882, la mayor puntuación de todos los tiempos.²⁰

Esta clasificación permite determinar el nivel de los jugadores con base en sus resultados en torneos de ajedrez; aunque permiten establecer rangos de fuerza incluso superiores, aunque no aplicables ya a jugadores humanos. Por ejemplo, una puntuación Elo superior a 2900 solo es aplicable a programas de ajedrez de nivel medio o alto, mientras que una puntuación de 3000 o mayor es exclusiva del campeón del mundo de software.

Impacto cultural

Ordenadores y ajedrez

El uso de búsquedas sistemáticas para diseñar programas de ajedrez por ordenador comenzó con los trabajos de Claude Elwood Shannon. Sin embargo, podríamos citar como precursor al ingeniero español Leonardo Torres Quevedo que diseñó un Autómata de estados finitos capaz de jugar finales de torre y rey. 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 la mejora de los programas condujeron a una gran mejora en el juego de los ordenadores. Pronto, comenzaron a ganar incluso a grandes maestros en partidas rápidas y luego en condiciones ordinarias de torneo. Este avance culminó con la derrota del campeón mundial Gari Kasparov por el superordenador de IBM Deep Blue, en 1997, con el tanteo 3,5-2,5. Más recientemente, 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 Vladimir Krámnik por el tanteo de 4-2. 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.



Una partida de ajedrez en GnuChess corriendo en GNU/Linux.

Modalidades especiales del juego

Existen muchas variantes de ajedrez, obtenidas cambiando:

- el número de jugadores:
 - ajedrez en consulta.
 - ajedrez "pasapiezas".
- la posición inicial de las piezas:
 - posiciones aleatorias como el ajedrez aleatorio de Fischer.
- las reglas:
 - ajedrez sin enroque.

- [ajedrez marsellés con dos movimientos por turno](#).
- [ajedrez pierde-gana](#), cuyo objetivo es ser el primero en perder todas las piezas.
- el tablero:
 - [ajedrez de Alicia con doble tablero](#).
 - [ajedrez hexagonal de Glinski con tablero hexagonal](#).
 - [ajedrez cilíndrico](#)
 - [ajedrez tridimensional](#).
- el mecanismo de juego:
 - [ajedrez a la ciega](#).
 - [ajedrez postal](#).
 - [ajedrez de batalla](#).

Perfil psicológico de los ajedrecistas

En la actualidad existe una importante investigación psicológica del ajedrez. Uno de los hechos mejor establecidos es que aunque el ajedrez es ampliamente considerado el mejor ejemplo de actividad intelectual entre los juegos, existe muy poca evidencia entre [capacidades cognitivas concretas](#) y la pericia en el ajedrez. Aunque existe una débil correlación entre [inteligencia](#) y pericia en el ajedrez entre los niños que están aprendiendo, dicha correlación no existe cuando consideramos grandes maestros o niños altamente talentosos para el ajedrez.²¹ 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](#), [capacidad 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 mil y 100 mil “fragmentos”²² o posiciones de tablero ajedrecísticamente relevantes, aunque simulaciones por ordenador estiman este número en 300 mil.^{23 24}



El niño prodigio del ajedrez, Samuel Reshevsky, de ocho años, derrota a varios maestros del ajedrez, en unas partidas simultáneas en Francia.

Otro aspecto, menos estudiado, es el de la personalidad de los ajedrecistas. Un estudio que comparaba 219 niños que jugaban al ajedrez con otros 50 que no lo hacían, cuyos rasgos de personalidad fueron clasificados de acuerdo con el [Test de personalidad de los cinco grandes](#) («O»: Apertura a nuevas experiencias, «C»: [Responsabilidad](#), «E»: [Extroversión](#), «A»: [Amabilidad](#), «N»: [Neuroticismo](#)), sugería que era más probable que los niños con alta puntuación en los factores «O» y «E» fueran jugadores de ajedrez. Los niños varones que puntúan más alto en el factor «A», están menos interesados en el juego. Eso podría explicar por qué las niñas, que generalmente puntúan más alto en el factor «A», están en general menos interesadas en el juego. Otro estudio realizado en [estudiantes universitarios](#) menciona que, aquellas personas cuya [personalidad](#) les hace placenteras la búsqueda y experimentación de sensaciones nuevas y fuertes, se sienten mucho más atraídas por el juego que aquellas que evaden esas sensaciones, sin importar el [sexo](#).²⁵ Sin embargo, los estudios no han detectado ninguna correlación entre los rasgos de personalidad y la pericia ajedrecística de un jugador.

Véase también

-  [Portal:Ajedrez](#). Contenido relacionado con **[Ajedrez](#)**.
- [Ahogado \(ajedrez\)](#)
- [Francesch Vicent](#) (autor del primer [Términos relacionados con el ajedrez](#))

- Ajedrez japonés
 - Ajedrez coreano
 - Ajedrez de la isla de Lewis
 - Ajedrez infantil
 - Anexo:Cronología del ajedrez
 - Anexo: Términos relacionados con el ajedrez
 - Apertura (ajedrez)
 - Ataque a la descubierta
 - Campeones del mundo de ajedrez
 - Fianchetto
 - tratado de ajedrez)
 - Gambito
 - Notación algebraica (ajedrez)
 - Piezas de ajedrez mágicas
 - Pincho (ajedrez)
 - Problemas de Ajedrez
 - Piezas Staunton
 - Promoción (ajedrez)
 - Sacrificio (ajedrez)
 - Sistema suizo
 - Tenedor (ajedrez)
 - Zeitnot
 - Zugzwang
 - Zwischenzug
- Otros juegos de tablero abstractos**
- Go
 - Damas
 - Backgammon
 - Rithmomachia
 - Mancala
 - Fanorona



Tablero de ajedrez gigante como regalo por parte de Alemania por el Bicentenario argentino en Plaza Alemania.



Ajedrez callejero en Bangkok.

Referencias

1. Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española (2014). «ajedrez» (<http://dle.rae.es/ajedrez>). Diccionario de la lengua española (23.^a edición). Madrid: Espasa. ISBN 978-84-670-4189-7. Consultado el 6 de agosto de 2011.
2. Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española (2014). «escaque» (<http://dle.rae.es/escaque>). Diccionario de la lengua española (23.^a edición). Madrid: Espasa. ISBN 978-84-670-4189-7.
3. «Leyes del ajedrez de la FIDE» (<https://web.archive.org/web/20130309013421/http://www.fibda.com/traduccioness/pdf/leyes-fide-2009.pdf>). Archivado desde el original (<http://www.fibda.com/traduccioness/pdf/leyes-fide-2009.pdf>) el 9 de marzo de 2013. Consultado el 2 de abril de 2013.
4. «La Federación Española de Ajedrez es una de las federaciones deportivas españolas reconocidas por el Consejo Superior de Deportes de España» (<http://www.csd.gob.es/csd/asociaciones/1fedagclub/soapcli.2007-02-14.7388867167/view>). csd.gob.es. Consultado el 5 de noviembre de 2010.
5. Hooper & Whyld (1992), pp. 173-75.
6. Leibs (2004), p. 92.
7. Robinson & Estes (1996), p. 34.
8. Murray (1913).
9. Bird (1893), p. 63.
10. «Mastering Chess and Shogi by Self-Play with a General Reinforcement Learning Algorithm» (<https://arxiv.org/abs/1712.01815>).
11. «Entire human chess knowledge learned and surpassed by DeepMind's AlphaZero in four hours» (<http://www.telegraph.co.uk/science/2017/12/06/entire-human-chess-knowledge-learned-surpassed-deepminds-alphazero/>).
12. la vanguardia (17 de diciembre de 2017). «Alpha Zero, el programa que revoluciona el ajedrez y puede cambiar el mundo» (<http://www.lavanguardia.com/deportes/otros-deportes/20171214/433624379301/alpha-zero-deep-mind-gary-kasparov-ajedrez-inteligencia-artificial.html>). Alpha Zero, el programa que revoluciona el ajedrez y puede cambiar el mundo. Consultado el 17 de diciembre de 2017.
13. Richard Forster: Schweizer Schachliteratur 1. Das Schachgedicht zu Einsiedeln (ca.

- 900/950), in: Schweizer Schachzeitschrift 2004, Heft 5, S. 16-17.
14. (Se ha observado que, el blanco consigue aproximadamente el 55 % de los puntos en juego frente a un 45 % del negro, en bases de datos que recopilan millones de partidas) El sitio web ChessGames.com mantiene estadísticas frecuentemente puestas al día de su base de datos de partidas. El 8 de agosto del 2007 la base de datos contenía 441 854 juegos. Las blancas ganaron 36,78 %, 36,58 % fueron empates y las negras ganaron 26,64 %, resultando en un total ganador para el blanco de 55,07 %. Estos porcentajes se pueden encontrar en: la página [chessgames.com](http://www.chessgames.com/html?cod=305) (<http://www.chessgames.com/chessstats.html>). Porcentajes más recientes se pueden encontrar aquí: «Statistics of [www.chessgames.com](http://www.chessgames.com/chessstats.html)» (<http://www.chessgames.com/chessstats.html>). Consultado el 28 de junio de 2008.
 15. Desde 2005 el reglamento de la Federación Internacional de Ajedrez contempla que si a uno de los jugadores le suena su teléfono móvil perderá igualmente su partida. El primer jugador de élite que perdió una partida de esta manera fue el Gran Maestro Ruslán Ponomarev. «Derrotado por el móvil.» 15 de octubre de 2003. (<http://www.elmundo.es/papel/2003/10/15/deportes/1495769.html>) El Mundo.
 16. Aguilera, Ricardo (1972) El ajedrez. Curso completo. Alianza editorial. Pp. 71-28. ISBN 84-206-1403-3
 17. Burgess (2000), p. 478.
 18. Hooper y Whyld (1992).
 19. «El reloj de ajedrez - Leyes del Ajedrez» (<http://www.ajedrezdetorneo.com/reloj-ajedrez.html>).
 20. [1] (<http://ratings.fide.com/toparc.phtml?cod=305>)
 21. Merim Bilalić (2007): «Does chess need intelligence?» *Intelligence*, **35**, pp. 457-470, 2007 (<https://web.archive.org/web/20070702095718/http://bura.brunel.ac.uk/bitstream/2438/642/1/Does+Chess+Need+Intelligence-revision-finalINT.pdf>).
 22. Simon, H. A. & Gilmarin K. J. (1973): «A simulation of memory for chess positions.» *Cognitive Psychology*, **5**, pp. 29-46.
 23. Gobet, F. & Simon H. A. (1998): «Expert memory: Revisiting the chunking hypothesis.» *Memory*, **6**, pp. 225-255.
 24. Gobet, F. & Simon H. A. (2000): «Five seconds or sixty? Presentation time in expert memory.» *Cognitive Science*, **24**, pp. 651-682.
 25. Joireman J.A., Fick C.S. & Anderson J.W. (2002): "Sensation seeking and involvement in chess", *Personality and Individual Differences*, **32**, p. 509-515.

Bibliografía

- Aguilera López, Ricardo: Tratado elemental de ajedrez. Madrid: Aguilera (Centro de Ajedrez Internacional), 2002. ISBN 84-7005-093-1. (solamente para principiantes).
- Aguilera López, Ricardo: Ajedrez hipermoderno (en dos volúmenes). Madrid: Aguilera, Centro de Ajedrez Internacional (Colección Club de Ajedrez), 2004. ISBN 84-7005-157-1.
- Ajedrez: curso completo. Barcelona (España): Planeta-De Agostini, 2004. ISBN 84-395-1530-8.
- J. Fernández, Francisco (2010): El ajedrez de la filosofía. Madrid: Plaza y Valdés Editores. ISBN 978-84-92751-86-0.
- Bartel, Rainer (et al.): Ajedrez por ordenador. Barcelona: Ferre-Moret (Colección Data Becker), 2001. ISBN 84-86437-91-1.
- Bird, Henry Edward (1893). Chess History and Reminiscences. Forgotten Books. ISBN 1-60620-897-7
- Burdio Serrano, María del Carmen: Reglamentos de ajedrez. Madrid: Aguilera (Centro de Ajedrez Internacional), 2001. ISBN 84-7005-223-3.
- Elo, Arpad E.: The rating of chessplayers. Past and present. Nueva York: Arco Publishing Group, 1978. ISBN 0-668-04721-6.
- Hooper, David; Whyld, Kenneth (1992). The Oxford Companion to Chess, Second edition. Oxford University Press. ISBN 0-19-866164-9. OCLC 25508610
- Kasparov, Gary: Kasparov teaches chess. Londres: Batsford, 1986. ISBN 0-7134-5526-8
- Leibs, Andrew (2004). Sports and Games of the Renaissance. Greenwood Publishing Group. ISBN 0-313-32772-6

- Murray, H.J.R. (1913). A History of Chess. Benjamin Press (originalmente publicado por Oxford University Press). ISBN 0-936317-01-9. OCLC 13472872
- Robinson, Dindy; Estes, Rebecca(1996). World Cultures Through Art Activities. Libraries Unlimited. ISBN 1-56308-271-3

Enlaces externos

-  [Wikimedia Commons](#) alberga una galería multimedia sobre **Ajedrez**.
 -  [Wikilibros](#) alberga un libro o manual sobre **Ajedrez**.
 -  [Wikiquote](#) alberga frases célebres de o sobre **Ajedrez**.
 -  [Wikinoticias](#) tiene noticias relacionadas con **Ajedrez**.
 -  [Wikcionario](#) tiene definiciones y otra información sobre **ajedrez**.
 - [Federación Internacional de Ajedrez \(http://www.fide.com\)](http://www.fide.com) (en inglés)
 - [Federación Iberoamericana de Ajedrez \(FIBDA\) \(http://www.fibda.com/index.php\)](http://www.fibda.com/index.php)
 - [ICCF \(http://www.iccf.com/\)](http://www.iccf.com/) - [International Correspondence Chess Federation](#) (en inglés)
-

Obtenido de «<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&oldid=108086000>»

Se editó esta página por última vez el 24 may 2018 a las 12:30.

El texto está disponible bajo la [Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0](#); pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros [términos de uso](#) y nuestra [política de privacidad](#).
Wikipedia® es una marca registrada de la [Fundación Wikimedia, Inc.](#), una organización sin ánimo de lucro.