



Glosario de Ajedrez

A

ABANDONAR – retirarse de la partida, aceptando la derrota, generalmente debido a que el oponente ha acumulado una ventaja abrumadora. Los principiantes nunca deben abandonar mientras que los jugadores más experimentados deben utilizar su juicio.

AI – Arbitro Internacional.

AF – Árbitro FIDE.

ALFIL – una pieza con varios nombres diferentes, por ejemplo "loco" o "bufón" (Francés), "corredor" (Alemán), "elefante" (Ruso), etc. Se representa con la letra A o por el figurín I

ANALISIS – una examinación de una posición y "variantes" (secuencias de movimientos posibles).

APERTURA - los primeros movimientos de la partida, es parte del juego donde estamos preocupados por el equipo del vestidor y el de la cancha.

ARBITRO INTERNACIONAL – El titulo más alto otorgado a los árbitros que son reconocidos para ser capaces de manejar eventos internacionales.

ARBITRO FIDE – El segundo título de más jerarquía disponible para árbitros de niveles internacionales.

ATAQUE (DESCUBIERTO) – un movimiento que abre una línea, descubriendo un ataque de otra pieza.

ATAQUE (DOBLE) – una ataque simultaneo en contra de dos blancos separados, un importante subconjunto es el DOBLETE (una pieza que ataca a dos) y he acuñado el término "tridente" para una pieza que ataca tres simultáneamente.

B

BLITZ – probablemente el deporte más rápido sobre la tierra. El formato estándar es de cinco minutos en el reloj (para cada jugador) en el cual completa toda la partida. Las piezas realmente vuelan (literalmente algunas veces). En los 1990s se introdujo la versión de desempate – 6 minutos para blancas en contra de 5 para negras, negras tiene “empate impar” (lo que significa que blancas tenía que ganar, cualquier otro resultado, rey ahogado por ejemplo rey ahogado, contando como pérdida).

BROCHETA - una pieza que ataca a lo largo de una línea de una pieza enemiga (más a menudo el rey) y como un kebab, las brochetas van más allá sobre la misma línea. (A veces se le llama ataque de rayos x).



La torre de negras hace de brocheta al rey de blancas a la dama de blancas. El rey debe moverse y la dama está perdida.

C

CABALLO – una pieza, cuyo nombre es justamente dividida entre "caballo" (alemán, ruso, español) y el caballero que monta. Se representa con la letra C o por el figurín ♞.

CAPTURA – Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza rival esta última es capturada y removida del tablero como parte del mismo movimiento. NB: No se permite el canibalismo – no está permitido mover una pieza hacia una casilla ocupada por una pieza del mismo color.

CASILLA PARA HACER DAMA – mala forma de referirse a la casilla de promoción – T, A, C no son damas!

CEGUERA - "ceguera de ajedrez" cuando un jugador falla en ver algo que es obvio para ti o para mí. También es cuando fallas en ver algo que es obvio para mí. Incluso aplica cuando fallo en ver algo que es obvio.

CENTRO – Usualmente las cuatro casillas d4, e4, d5, e5.

CIS – Comisión de Ajedrez en las Escuelas de la FIDE

CLAVADA- esto siempre involucra tres piezas, la que clava, la clavada (el cerdito de en medio) y el objetivo más allá del valor de la pieza clavada. Una línea de piezas ataca a una pieza enemiga hacia la casilla donde permanece ya sea debido a que el rey permanece más allá (de forma tal que la pieza clavada sea incapaz de moverse, colocando a su rey en jaque) o debido a que algo de mayor valor queda atrás (alfiles por lo regular clavan caballos cuando la dama enemiga permanece más lejos a lo largo de la diagonal). Las clavadas pueden ser "absolutas" (el clavador clava las clavadas en contra del rey) o "relativas" (el clavador clava las clavadas en contra de algo de valor superior).

COLGADOS PEONES – Una ISLA DE PEONES consiste en un par de peones conectados en columnas medias abiertas. El término solamente se utiliza cuando al menos uno de los peones se encuentra en una de las cuatro columnas centrales.



Los peones c- y d- están colgados.

COLUMNA – Una línea vertical de un total de ocho en el tablero. Las torres comienzan en las columnas a- y h-, los caballos en la b- y g-, los alfiles en las columnas c- y f-, las damas en las casillas d- y los reyes en las casillas e-. Ver CERRADO, MEDIO ABIERTO Y ABIERTO.

COLUMNA ABIERTA – una columna en la cual no hay peones.

COLOMNA CERRADA – Una columna en la cual ambos jugadores tienen un peón o peones.

COLUMNA MEDIA ABIERTA – Una columna en la cual solo un jugador tiene un peón o peones. En el siguiente diagrama, las columnas b-, c-, d- y e- están todas medias abiertas.

COMBINACION – una secuencia de movimientos forzados con una meta específica, y aterrizada en TACTICAS.

CONECTADOS, PEONES – un peón conectado es un peón que puede cuidar o ser cuidado por un peón en una columna adyacente. El término es casi invariable en el plural para definir un grupo de dos o más peones de ese tipo.

CORREDOR, MATE DE – más a menudo en la fila trasera, cuando una pieza de línea horizontal (D, T) de jaque en la fila traseras y en la séptima (o segunda) fila de rey vuela sobre las Casillas que están bloqueadas o atacadas de otra forma.

D

DAMA- Ahora es la pieza más fuerte, la dama (en su forma original de Firz o Firzan) fue una de las más débiles hasta que se introdujo un nuevo juego c.1475. Se representa con la letra D o por la figura ♔.

DEFENDER – hacer un movimiento para defenderse en contra de una amenaza, ya sea protegiendo algo, moviéndolo, o haciendo inclusive una amenaza mayor.

DESARROLLO – Termino arriesgado, utilizado indiscriminadamente para simplemente desplazar una pieza de su casilla de inicio a otra (por lo general una cercana al centro). Las piezas son parte de tu equipo y si, en general, son mejores en el campo de juego que en la izquierda de la banca o en los vestuarios, la eficacia es lo que cuenta.

DESCUBIERTO - ver bajo ATAQUE. JAQUE.

DESVIACION – una táctica que forza (o induce) una pieza contraria a dejar la casilla, fila o columna que ocupa.

DIAGONAL – Una línea derecha de las casillas del mismo color, comenzando de un borde del tablero hacia un borde adyacente, es una 'diagonal'.

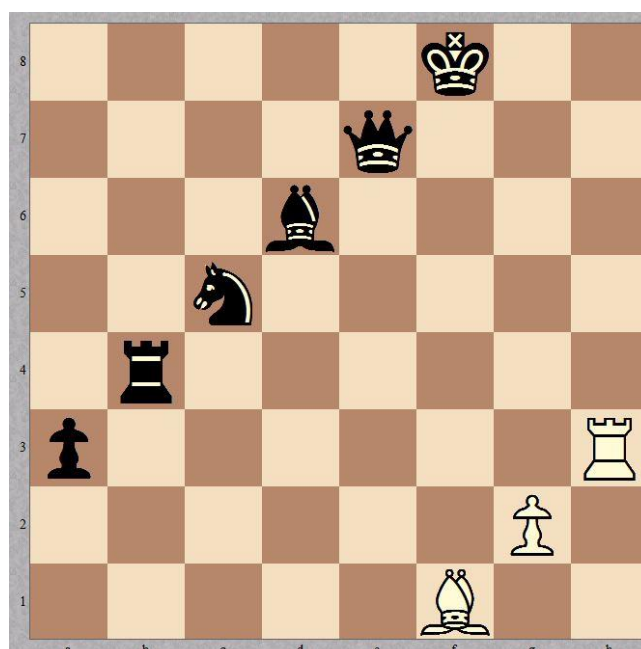


DIAGRAMA – similar a un fotografía, esta representación pictórica de las piezas de un tablero de ajedrez, usando pequeños pictogramas (o pictografías) representando las piezas de ajedrez. Por convención, ellos son mostrados invariablemente con blancas en la parte "inferior" y negras

en la parte "superior". Cada casilla tiene un nombre único (la misma idea como en las rejillas de referencia que encuentras en los mapas – hay más bajo esta "Notación") como puedes ver en este diagrama:

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| a8 | b8 | c8 | d8 | e8 | f8 | g8 | h8 |
| a7 | b7 | c7 | d7 | e7 | f7 | g7 | h7 |
| a6 | b6 | c6 | d6 | e6 | f6 | g6 | h6 |
| a5 | b5 | c5 | d5 | e5 | f5 | g5 | h5 |
| a4 | b4 | c4 | d4 | e4 | f4 | g4 | h4 |
| a3 | b3 | c3 | d3 | e3 | f3 | g3 | h3 |
| a2 | b2 | c2 | d2 | e2 | f2 | g2 | h2 |
| a1 | b1 | c1 | d1 | e1 | f1 | g1 | h1 |

DOBLADOS, PEONES – dos peones del mismo color en la misma columna. También se pueden ver peones triples en una sola ocasión.

DOBLE – ver bajo ATAQUE, JAQUE.

DOBLETE – un ataque doble, el cual puede hacerse por un peón o una pieza. Un par de ejemplos: peón (e4) avanza a e5 (preferentemente protegido) atacando un alfil en d6 y caballo en f6 o, con torres de negras en c6 y e8, de forma que alfil de blancas aterrice en d7.

E

ECU – Unión Europea de Ajedrez. El organismo que rige el Ajedrez en Europa; bajo los auspicios de la FIDE.

EFS – Entrenador FIDE Senior

EF – Entrenador FIDE

ELO – nombrado así por su inventor, Arpad Elo, el método de rating de ajedrez de jugadores utilizado para todos los torneos y matches internacionales. Los rating individuales son publicados mensualmente en la Lista de Rating de la FIDE. Muchas Federaciones Naciones utilizan el mismo sistema para listas nacionales de rating.

EN PASSANT (AL PASO) – un peón, atacando una casilla cruzada por un peón rival (el cual ha avanzado dos casillas en un movimiento desde su casilla original), puede capturar este peón rival como si el último hubiera sido movido solo una casilla. Esta captura solo es legal en el movimiento inmediatamente seguido de este avance.

EN PRISE - algo que permanece en una casilla donde puede ser capturado (generalmente por nada y al menos por algo de valor).

ENROCAR – el sucesor moderno, firmemente establecido hacia el final del siglo XVI, al salto del Rey. Enrocar es un movimiento del rey y también de una torre del mismo color a lo largo de la primera fila del jugador, contando como un solo movimiento del rey y ejecutado como sigue: el rey es transferido de su casilla original dos casillas hacia la torre en su casilla original, entonces esa torre es transferida a la casilla que apenas ha cruzado el rey.

Se pierde el derecho de enrocar:

- a. si el rey ya ha sido movido ●
- b. con una torre que ya se ha movido.

El enroque se evita temporalmente:

- a. SI la casilla en la cual permanece el rey o más piezas rivales o
- b. Si hay cualquier pieza entre el rey y la torre con la cual se va a efectuar el enroque.

ENTRENADOR FIDE SENIOR – el título de más jerarquía de los cinco que pueden ser obtenidos por entrenadores. Indica que un entrenador se encuentra entre los mejores 100 o cerca a nivel mundial.

ENTRENADOR FIDE – el segundo más alto lugar de cinco que pueden ser obtenidos por entrenadores.

F

FIDE - Fédération Internationale des Echecs, Federación Internacional de Ajedrez. El organismo gobernante del ajedrez mundial, reconocido por el Comité Olímpico Internacional y miembro de la ARISF - (Asociación de Federaciones Deportivas Internacionales Reconocidas por el COI).

FILA - una columna horizontal de ocho casillas a lo largo del tablero. Las piezas comienza en la primer y octava (filas traseras), los peones en la segunda y séptima.

FILA TRASERA - la FILA en la cual permanecen las piezas al principio del juego, así que la primera fila (blancas) y la octava (fila). A menudo la escena del dramático mate de CORREDOR.

FORAJIDO - una pieza, tomada o atrapada, que se utiliza para infligir todo el daño que sea posible antes de que sea capturado.

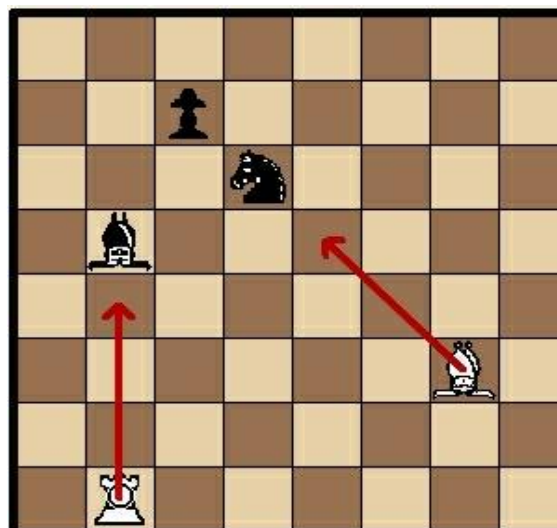
FORZADO - significa "obligatorio" o más holgadamente, el jugador que carece de una alternativa razonable para un movimiento jugado.

G

GM - Gran Maestro.

GRAN MAESTRO - El título más alto (junto con el de Campeón Mundial) al que pueden aspirar los jugadores - dentro de los mejores 1000 jugadores del mundo.

GUARDIA - Destruir o remover al guardia (o defensor) es un tema táctico ilustrado en este diagrama:



I

ID – Instructor de Desarrollo (En inglés DI) – un peldaño inferior a los entrenadores FIDE.

IE – Instructor Escolar – uno de los títulos otorgados por la FIDE (En inglés SI School Instructor). Muchos países cuentan con sus títulos nacionales.

IF – Instructor FIDE.

INTERCAMBIO – esto tiene dos significados: un intercambio de material (común o aproximadamente de igual valor, por ejemplo tomo tu dama, la cual está protegida por algo y tú lo recapturas) o la diferencia entre una pieza menor (B o N) y una torre, así que si tomo una de tus torres con uno de mis caballos y recapturas el caballo con algo, entonces habré “ganado” el intercambio.

INSTRUCTOR DE LA FIDE – El lugar medio de los cinco títulos que pueden ser obtenidos por entrenadores.

ISLA DE PEONES – un grupo de peones de un color separados por al menos una columna de las otras del mismo tipo.

J

JAQUE – Mover una pieza (o peón) de forma tal que ataque directamente al rey enemigo (o a una pieza que se quita de una línea, revelando tal como un ataque directo de otra, pieza estacionaria) No está permitido mover el propio rey hacia una casilla que es atacada por una unidad enemiga, así que los reyes nunca pueden permanecer de inmediato junto uno del otro (a pesar de que veo eso frecuentemente, junto con posiciones de “jaque mutuo” y en juegos de ese tipo que se disputan entre principiantes).

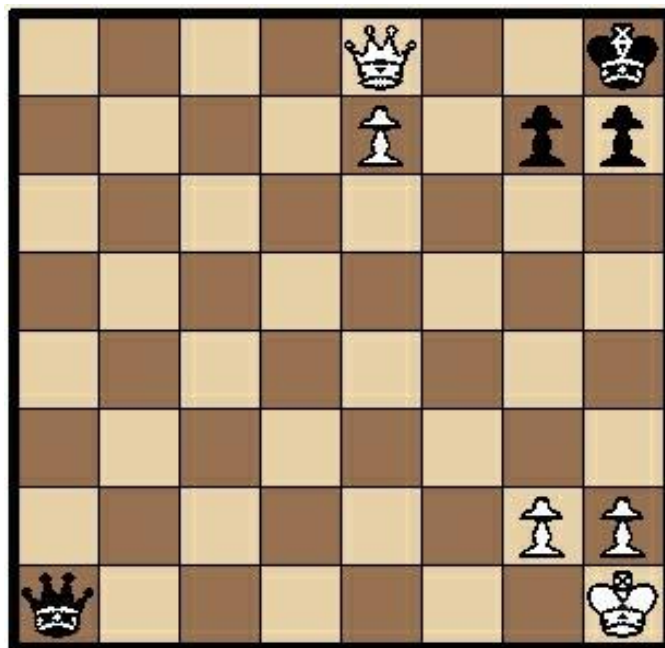
JAQUE (DESCUBIERTO) – quitar una pieza de una línea, revelando el ataque sobre el rey enemigo de parte de una pieza colocada más atrás de esa línea. Una especie particular de ATAQUE DESCUBIERTO.

JAQUE (DOBLE) – un movimiento que da jaque al rey enemigo desde la casilla de llegada y revela un Jaque Descubierta (Jaque, Descubierta). El jaque extra generalmente aumenta el poder destructivo de la táctica.

JAQUE (PERPETUO) – una secuencia imparables de jaques, los cuales, deben tarde o temprano conducir a tablas ya sea por triple repetición de una posición (Ver tablas) o bajo la regla de los 50 movimientos (ver TABLAS).

JAQUE MATE – el jugador de un rey está en jaque y él/ella no puede capturar la pieza de jaque, ni colocar nada entre esa pieza y el rey ni mover el rey. El jaque mate termina la partida. En teoría es imposible el "jaque mate mutuo", pero en posiciones como la siguiente es bastante común en partidas entre principiantes.

Esta circunstancia no está enteramente prevista por las Leyes del Ajedrez. En mi propia práctica ha sido declarar la partida empatada. Patrick Wolff en su libro *"The Complete Idiot's Guide to Chess"* cuenta una agradable historia del Gran Maestro Yasser Seirawan. Yasser explico que *"... hace muchos años, cuando era un niño jugando en mi primer torneo, jugué contra un maestro y cuando estaba por promover mi peón, el me dio jaque mate. Pero antes de que él pudiera decir algo, promoví mi propio peón en rey"* Wolff preguntó *"¿Te dijo el que eso está contra las reglas?"* a lo cual, el conocido Gran Maestro, una vez en Nottingham Inglaterra, contestó *"¡Bah! El solo le dio jaque mate a mi otro rey también, así fue."*



JUGADORES – los dos jugadores que se sientan en lados opuestos del tablero. Podemos conocer quiénes son, en cuyo caso nos hace utilizar sus nombre y referirnos a ellos como una partida Smith-Jones (por convención primero se nombra al jugador con blancas) o simplemente como Blancas-Negras (especialmente si no sabemos los nombres de los jugadores).

L

LEYES DEL AJEDREZ – la reglas del juego, dictadas por la FIDE. Las actuales Leyes del Ajedrez siempre se pueden encontrar en la página de internet de la FIDE (www.fide.com). Mientras escribo, están actualmente en la Sección E del Handbook.

LINEA – Una columna, fila o diagonal.

M

MAESTRO INTERNACIONAL – título de (segundo) nivel intermedio – entre los mejores 3000-4000 jugadores a nivel mundial.

MAESTRO FIDE – Título de tercer nivel – entre los mejores 10,000 jugadores del mundo.

MATE – ver Jaque mate.

MATERIAL – todas las piezas sobre el tablero excepto los reyes.

MI- Maestro Internacional.

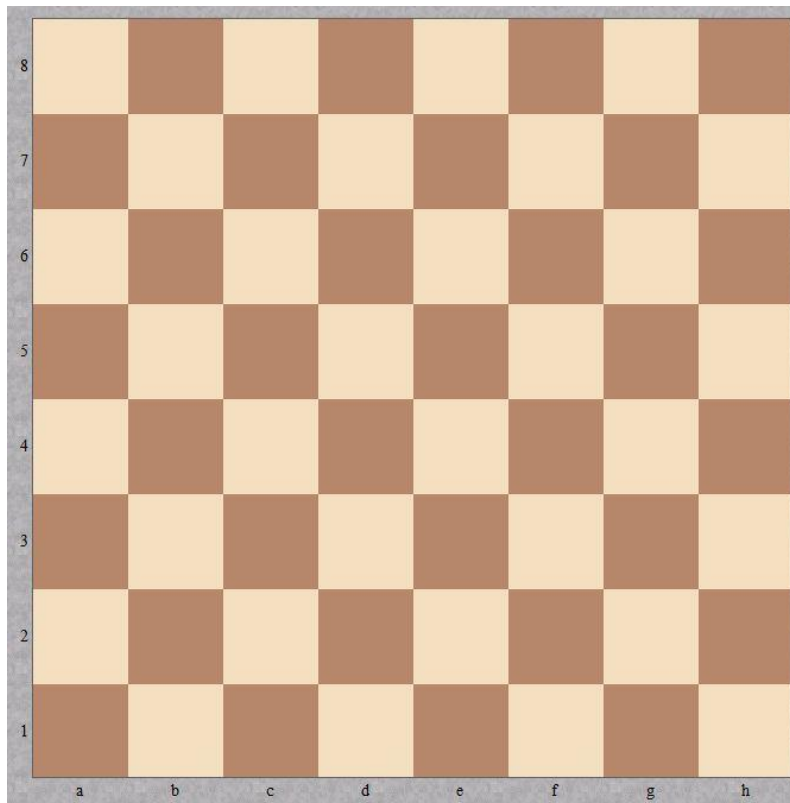
MF – Maestro FIDE.

MOVIMIENTO ILEGAL – un movimiento de una pieza o peón de una forma que no está permitido por las leyes.

N

NOTACION – ya que cada casilla tiene un nombre único, podemos utilizarla para describir tanto como ideas, y movimientos reales en el tablero. Esto nos da el "idioma de ajedrez" el cual utilizamos para leer, escribir y hablar acerca de partidas y posiciones de ajedrez.

Existen varios sistemas de notación que se han utilizado (quizá puedes recordarlos, algunos de ellos en libros viejos – generalmente aquellos en inglés y español publicados hace más de 20 años), pero ahora hay una notación universal estándar la cual existe... en dos tipos (cada una con más diferencia). Esta notación universal es universal ya que utiliza nombres únicos de las casilla (los cuales se muestran bajo el "Diagrama"), incluso en países e idiomas que tienen alfabetos completamente distintos (Árabe, Cirílico, Kanji, etc.), todos utilizan nuestro alfabeto Romana para las letras y números.



Los libros más avanzados de ajedrez utilizan la forma corta de la notación universal estándar. Esta forma nombra solo de la casilla de llegada para cada movimiento, pero parece menos preciso y dificulta mucho más la vida para los principiantes.

Los libros para novatos y principiantes realmente deberían utilizar la forma "larga" cuyos nombres incluyen tanto de la casilla de salida como de llegada para cada movimiento, separados de un guion (efectivamente "de-hacia"). Esto es fácil ya que te pone al tanto de lo que está sucediendo sobre el tablero de ajedrez. Un ejemplo sería e2-e4 (el cual bien puede ser el primer movimiento de la partida).

Por convención (tanto en formas largas como cortas) una letra inicial (o pictograma) de la pieza involucrada es añadida al comienzo de la descripción del movimiento. Las letras iniciales de las piezas varían, a pesar de que existe una tendencia a la alza hacia utilizar los mismos pictogramas iguales como en nuestros diagramas en el texto. Muy, muy raramente encontraras una letra o pictograma para movimientos de peones – lo convencional es utilizar solo las casilla de salida y de llegada (Con guión). Añadiendo la letra inicial de la pieza que hace el movimiento hace que sea más fácil seguir una secuencia de movimientos, como lo convenido si el movimiento es una captura, entonces se utiliza una cruz ("x") en lugar del guion. También se convino después que un signo de suma ("+") se añade al final del movimiento (por ejemplo "e6xf7+" - a el peón de blancas en e6 captura algo en f7, atacando al rey enemigo) para indicar que el movimiento ataca el rey del rival, dando jaque. Nota que la

cosa capturada no se nombra (solo la casilla sobre la cual estaba), incluso si es otra pieza (que no sea peón).

En español (en ambos lados del Atlántico y alrededor del mundo) las iniciales que se usan (por acuerdo, en letras mayúsculas) son:

R - Rey
D - Dama
T - Torre
A - Alfil
C - Caballo

Enroque: el flanco de rey o "enroque corto" (el rey que se mueve de la columna -e a la -g) se muestra como "0-0" mientras que el flanco de Dama o "enroque largo" se muestra "0-0-0." ¿Por qué así? Piensa en el cómo mostrando el número de las Casillas vacantes entre el rey y la torre inmediatamente posterior al enroque.

He aquí una breve explicación:

1 e2-e4 e7-e5 2 Cg1-f3 d7-d6 3 Af1-b5+ Cb8-c6 4 0-0 Af8-e7 5 Ab5xc6+
1.e2-e4 e7-e5 2.♘g1-f3 d7-d6 3.♚f1-b5+ ♞b8-c6 4.0-0 ♚f8-e7 5.♜b5xc6+

¿De dónde salieron esos números extras? Los utilizamos para facilitar el seguimiento a través de la secuencia de movimientos, así que en el primer movimiento de la partida blancas movió el peón de e2 a e4 y negras contestó moviendo su peón de e7 a e5, en el Segundo movimiento del juego, blancas movió el caballo lo más cerca de su rey de g1 a f3 y negras contestó avanzando su alfil una casilla de d7 a d6, en el tercer movimiento de la secuencia, blancas movió su alfil de f1 b5 dando jaque al rey de negras, y negras bloqueó su jaque moviendo su caballo de b8 a c6, en el cuarto movimiento, blancas enrocó y negras contestó moviendo su alfil de f8 a e7, finalmente el 5º movimiento de blancas era capturar el rey en c6 con su alfil de b5, dando jaque de nuevo al rey de negras. La última docena más o menos de línea de texto (aproximadamente) es como fueron anotados inicialmente los juegos de ajedrez. Creo que estarás de acuerdo que nuestra Notación Estándar Universal moderna es una gran mejoría tanto en la claridad como en la brevedad. Quizá también veas

1. e2-e4, e7-e5; 2. Cg1-f3, d7-d6; 3. Af1-b5+, Cb8-c6; 4. 0-0 o algo muy similar pero la mayoría de los editores consideran superflua la puntuación y creo que cualquier cosa que es superflua se obstaculiza la comprensión.

Incidentalmente, utilizamos naturalmente "1" para el primer movimiento de una partida pero a menudo comenzamos la numeración de "1" también desde la posición inicial que se ha suscitado después en la partida en lugar del real "18" o "47" o cual sea que haya sido el número real en la partida.

Algunas veces puedes ver un signo de exclamación (o dos) o un signo de interrogación (o dos) adjuntos a un movimiento. Esas marcas son un simple comentario e indican respectivamente, bueno (o muy, muy bueno!!) y malo (o muy, muy malo "??").

Inevitablemente llegarás al a Notación Estándar Universal. La última secuencia quedaría:

1 e4 e5 2 Cf3 d6 3 Ab5+ Cc6 4 0-0 Ae7 5 Axc6+
1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.♙b5+ ♘c6 4.0-0 ♙e7 5.♙xc6+

Como puedes ver, el símbolo de jaque se mantiene (así como el símbolo "x" para captura). Algunas veces se requiere de una información extra, como en:

1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 d3 d6 4 Cbd2. 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d3 d6 4.♘bd2.

La "b" extra para el cuarto movimiento de blancas es necesaria ya que ambos caballos pudieron aterrizar en d2. [Otra pequeña complicación aquí es que a veces aparecerá un numero en lugar de una letra, como en el caso de dos caballos de blancas, sentados en d3 y d5 – ambos pueden capturar algo permaneciendo en f4 y Cdx f4 no sería muy útil, ya que el movimiento sería escrito respectivamente C3xf4 o C5xf4. Desde luego, en la forma larga, ya contamos con toda la información que necesitamos y no necesitamos nada diferente:

1 e2-e4 e7-e5 2 Cg1-f3 Cb8-c6 3 d2-d3 d7-d6 4 Cb1-d2
1.e2-e4 e7-e5 2.♘g1-f3 ♘b8-c6 3.d2-d3 d7-d6 4.♘b1-d2

Incidentalmente, en lugar de "hablar" ajedrez, la quinta línea de arriba sería:

(en corta - se añade aquí la puntuación para aclarar) uno, e cuatro, e cinco; dos, caballo f tres, d seis; tres, alfil b cinco jaque, caballo c seis; cuatro, enroca, alfil e siete; cinco, alfil toma en c seis jaque.

(en larga) Uno, e dos a e cuatro, e siete a e cinco; dos, caballo g uno a f tres, d siete a d seis; tres, alfil f uno a b cinco jaque, caballo b ocho a c seis; cuatro, enroca, alfil f ocho a e siete; cinco, alfil b cinco toma en c seis jaque.

O

OBVIO – lo que un entrenador de ajedrez ve y entiende (y su alumno no).

OPONENTE – el adversario del jugador.

OPOSICION – un concepto bastante avanzado para una relación especial entre las posiciones de los reyes, parcialmente dependiendo de la distancia entre ellos.

P

PASE – No hay un verdadero "pase" en el ajedrez – cada jugador mueve en su turno y está obligado a hacerlo siempre y cuando sea como un solo movimiento legal. La palabra "pase" se utiliza libremente cuando un jugador tiene la opción de hacer un movimiento algo insignificante con la finalidad de pasar el movimiento del oponente quien se encontrará así mismo en Zugzwang (ver abajo).



Solo tres movimientos que falla blancas para ganar aquí: el suicida Tg1-g5 y Tg1-g6 (el cual pierde) y Tg1xg7 (empata) pero lo "obvio" de hacer es mover la torre hacia a1, b1 o c1, pasando el movimiento a negras, quien debe jugar Rf8-e8, para encontrarse con la torre de blancas, dando jaque mate en la octava fila.

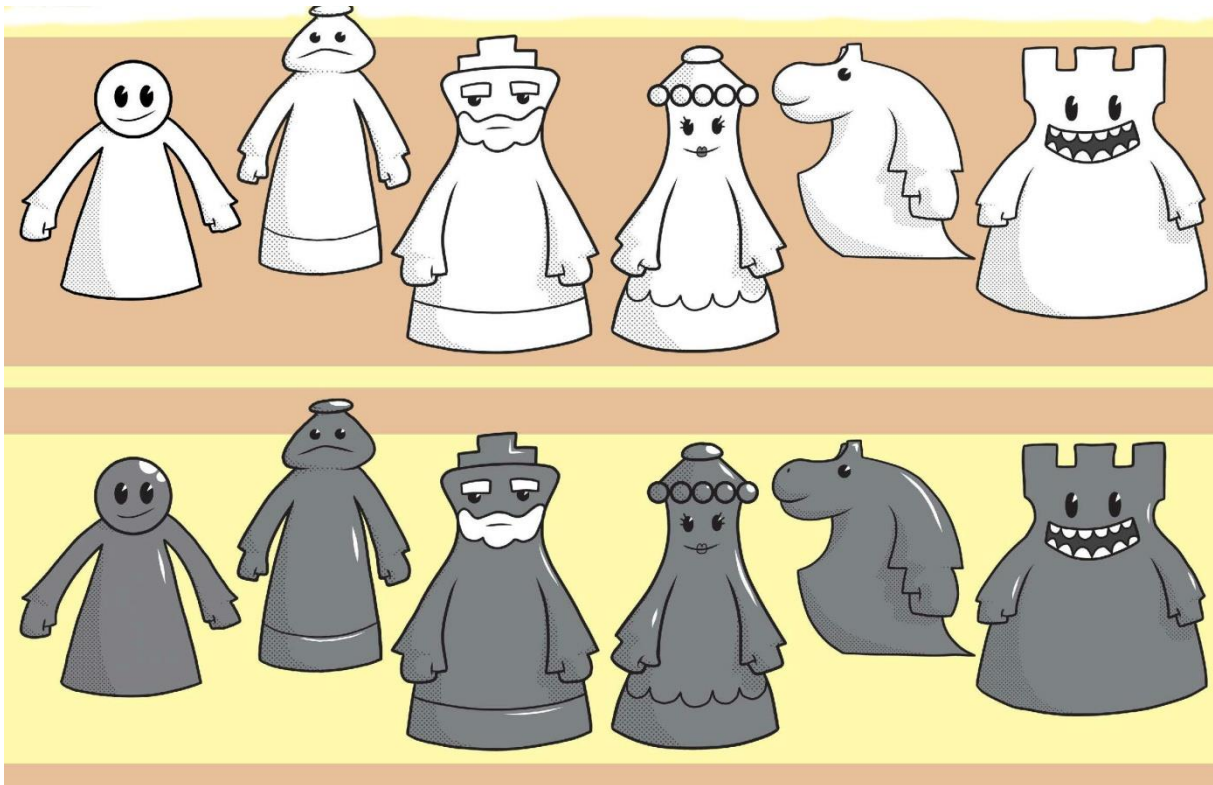
PEÓN - La pieza del tamaño y valor más pequeños, representada por el símbolo P o la figura ♙.

PEON PASADO – un peón que no está bloqueado por un peón enemigo en la misma fila y el cual también tiene una salida libre a la casilla de promoción (así que ningún peón enemigo esté en ninguna de las casillas adyacentes).

PERDER – a nadie le gusta esto, pero hay algunas cosas que tener en cuenta. Perder lo más decorosamente como sea posible – El Gran Maestro Nigel Short demostró un increíble talento sonriendo a su rival cuando abandonaba o firmaba la planilla para confirmar una derrota – sin embargo, no imprimiré algunos de sus pensamientos acerca de su rival en particular o la partida, pero revelare que una vez en lo privado de su habitación se podían escuchar Fuertes sonidos...

PERPETUO – ver Jaque (PERPETUO)

PIEZA – las piezas de ajedrez incluyen a todas las piezas y peones.



PIEZA DE LINEA – una pieza (A, T, D) que puede moverse hacia cualquier distancia a lo largo de la línea (solo si las casillas intervenidas están desocupadas).

PIEZA TOCADA – la forma popular de referirse al Artículo 4 de las Leyes del Ajedrez.

PIEZAS – estrictamente hablando, el R, D, T, A y C pero en general también se utiliza para incluir a los peones. [Tip: en la posición inicial, las piezas, (de todos los sets normales) son colocadas en la secuencia T, C, A

(aumentando en altura desde el borde de tablero hacia las columnas centrales) y entonces la dama ocupa la casilla de su color y el rey en la casilla que sigue (la opuesta de su propio color).

PIEZAS DE AJEDREZ- tanto piezas como peones.

PIEZAS MENORES - A y C (llamadas piezas "ligeras" en muchos idiomas).

PIEZAS PRINCIPALES - D y T (llamadas piezas "pesadas" o "grandes" en muchos idiomas).

PROMOVER - Peón a dama. Esto se lleva a cabo en la casilla de "promoción" o en una casilla para hacer dama.

RATING - un método para estimar la fuerza de juego (ver ELO). Todos los últimos ratings de la FIDE se pueden encontrar en <http://ratings.fide.com/>

RAYOS X - frecuentemente utilizado como sinónimo de DOBLETE, su significado más importante está en el sentido de "mirar a través", como en el ejemplo simple R+T+T v. R,

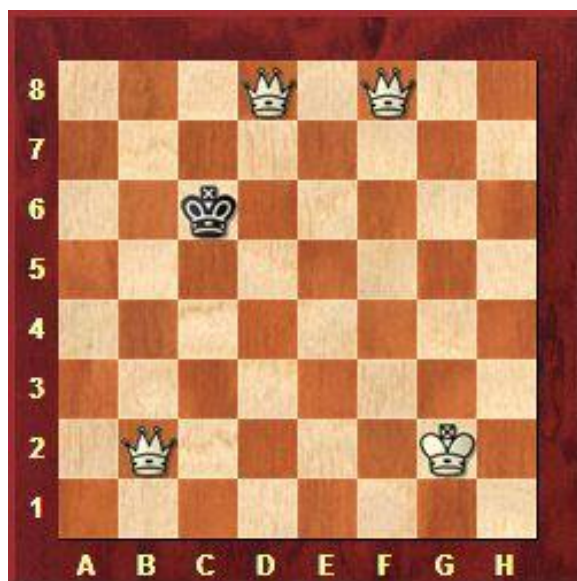


La torre que se posa en h8 da jaque mate debido a que ataca directamente las casillas g8 y f8, así como al rey en e8 y por "rayos-x" todas las casillas más allá del rey. Específicamente la casilla d8, que sería donde podría huir el rey.

R

REY – la pieza más importante, pero no la más fuerte, representada por el símbolo R o por el figurín ♔.

REY AHOGADO – El jugador que tiene el turno para mover no tiene movimiento legal para jugar, pero su rey no está en jaque. El resultado de la partida es empate por rey ahogado. He aquí una posición típica de una partida entre dos principiantes muy cercanos, uno de ellos ha recogido un poco acerca del "Abaco" y ha estado sumando sus cuentas promoviendo algunos peones. Negras mueven:



El último movimiento de blancas fue f7-f8♔. Resultado- tablas por rey ahogado. ♚b2-b6# mate fue obviamente preferible a la promoción redundante.

S

SACRIFICIO – entregar material (en la escala del ábaco), casi siempre a la espera o expectativa de una ganancia subsecuente en la misma escala o inclusive mejor, un jaque mate. Ocasionalmente, un sacrificio puede hacerse para asegurar medio punto de una posición perdida de alguna otra forma.

SEÑUELO – atraer una pieza enemiga desde su papel defensivo.

T

TABLAS – Una partida puede ser empatada por acuerdo entre los jugadores, por rey ahogado o por triple repetición (Ver Artículo 9.2 de las Leyes del Ajedrez) o bajo la regla de los 50 movimientos (Artículo 9.3). Ver también JAQUE (PERPETUO).

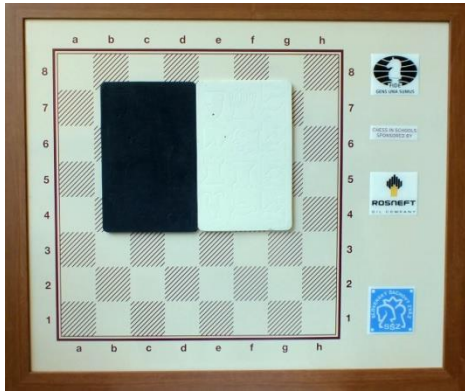
TABLERO DE AJEDREZ – usualmente abreviado como "tablero" este consiste en un mapa cuadrulado de (8x8) de casillas las cuales son claras y oscuras alternadamente (a menudo se denominan blancas y negras) Los jugadores se sientan de forma contraria uno del otro, cada uno con una casilla clara en la esquina de la mano derecha del tablero.

La geografía del tablero: líneas rectas directamente entre los jugadores (arriba- abajo en un tablero de demostración) se llaman "columnas" (un ejemplo es e1-e2-e3-e4-e5-e6-e7-e8 – ver el Diagrama), las líneas de lado a lado (de izquierda a derecho en el tablero de demostración) se llaman "filas" (por ejemplo a3-b3-c3-d3-e3-f3-g3-h3) mientras que las líneas diagonales se llama... "diagonales" (por ejemplo b1-c2-d3-e4-f5-g6-h7). Cuando se refiere a esas líneas, comúnmente abreviadas a "la "columna e" o la "tercera fila" o la "diagonal b1-h7."

Es bastante notable que la mayoría de las veces, si ves una posición de ajedrez colocada en la ventana de una tienda, Habrá una casilla oscura en la esquina de la mano derecho, después de todo, mucha gente que coloca esas posiciones sabe cómo jugar ajedrez y para el resto puede ser una oportunidad de 50-50 (tal pareciera un experimento de pan tostado con mantequilla en la alfombra). Incidentalmente , los fotógrafos tienen una Buena excusa si en sus fotos se muestra el tablero de forma contraria – los editores de periódicos y revistas a menudo escogen invertir los negativos (porque creen que se ve mejor de esa forma), el resultado neto de lo cual es lo mismo a como si tú te apegaras a un diagrama en el interior de una ventana, entonces salieras y miraras a través de la ventana, (te darías cuenta que el diagrama aun así tiene una especie de sentido, excepto que parece que el tablero está colocado de forma contraria.

La especie más común de tablero es un "enrollable" hecho de vinyl. [Tip: enróllalo con las casillas hacia afuera – cuando lo desenrollas, está un poco más plano que si lo haces al contrario.]

TABLERO DE DEMOSTRACION – Un tablero de ajedrez de doble dimensión, el cual está colgado en la pared, utilizado por maestros y entrenadores para mostrar juegos de ajedrez y posiciones a un grupo.



TACTICAS – los principales temas son TENEDOR, CLAVADA, BROCHETA, ATAQUE DESCUBIERTO, JAQUE DOBLE, Destruir o remover la GUARDIA o el DEFENSOR, FILA TRASERA, DESVIACIÓN, SEÑUELO, DESALOJO de casilla o línea, ZWISCHENZUG, DESPERADO, ZUGZWANG.

TEMPO - del latín "tempus", comúnmente utilizado para significar "tiempo equivalente a un movimiento" ("tempi" se utiliza como plural). También se utiliza para describir un movimiento de "pase" simplemente diseñado para transferir el movimiento al oponente.

TITULOS – la FIDE otorga títulos para reconocer logros en juego, entrenamiento y para árbitros. Las siguientes listas de secciones de títulos en orden descendente.

(ARBITRO) – Arbitro Internacional (IA), Arbitro FIDE (FA).

(JUGADOR) – Gran Maestro (GM), Maestro Internacional (IM), Maestro FIDE (MF), Gran Maestra Femenina (WGM), Maestra Internacional (WIM), Maestra Femenina de la FIDE (WFM).

(ENTRENADOR) – Entrenado Senior de la FIDE (FST), Entrenador FIDE (FT), Instructor de la FIDE (FI), Instructor Nacional (NI), Instructor de Desarrollo (DI).

TORRE – Los jugadores de habla inglesa pueden buscar el término "Castillo" a pesar de que se utiliza en muchos idiomas (francés, alemán, español). Como es común, hay algunos nombres diferentes, tales como "barco" en ruso. Está representado por la letra T o por el figurín ♖.

TRG – Comisión de Entrenadores de la FIDE.

V

VACANTE – Casilla, línea

VARIANTE – una línea alternativa de juego, una secuencia de movimientos los cuales generalmente comparte una interconexión lógica.

Z

ZUGZWANG – El jugador que mueve (quien puede o no estar en jaque) tiene uno o más movimientos legales y preferirá "pasar" debido a que todos los movimientos pueden conducir a un deterioro de la posición. A pesar de esto, en el ajedrez no puedes realmente "pasar."

ZWISCHENZUG – un movimiento intermedio (del alemán).