



**AJUNTAMENT DE VALENCIA**  
REGIDORIA D'ESPORTS I TEMPS LLIURE



**FUNDACIÓ  
DEPORTIVA  
MUNICIPAL  
VALENCIA**

# ***REGLAMENTO***

## ***DE***

# ***AJEDREZ***

En este capítulo se describe la normativa relacionada con el ajedrez en los Juegos Deportivos Municipales y la forma de jugar al propio deporte. En el se describe el material utilizado en el ajedrez (el espacio de juego que es el tablero de ajedrez, las piezas utilizadas y el reloj), los tiempos de juego, los participantes, el objetivo del juego, sus acciones y la terminología específica utilizada en este deporte.

El ajedrez es un deporte individual de oposición, en el cual los dos oponentes mueven sus piezas alternativamente sobre el espacio de juego que es el tablero de ajedrez. El jugador que conduce las piezas blancas comienza el juego.

Aún siendo la competición la principal motivación en la práctica de cualquier deporte, el aspecto educativo y pedagógico a estas edades juega un papel decisivo. Se tiene que buscar como objetivo principal el respeto a los demás y a las reglas libremente aceptadas, desarrollar el juego limpio y encaminar a todos los que participan a practicar el ajedrez en la vida adulta, porque lo que nos interesa es educar a *personas las* cuales disfruten y jueguen al ajedrez.

Por todo ello, la Fundación Deportiva Municipal de Valencia, ha considerado conveniente editar este reglamento y guía básica de ajedrez para los Juegos Deportivos Municipales de Valencia, con el fin de que los participantes y todos los agentes implicados en estos juegos, profesorado de Educación Física, AMPAS, entrenadores, tengan un solo documento que les guíe en la práctica de este deporte.

### 1.1. El material en el ajedrez

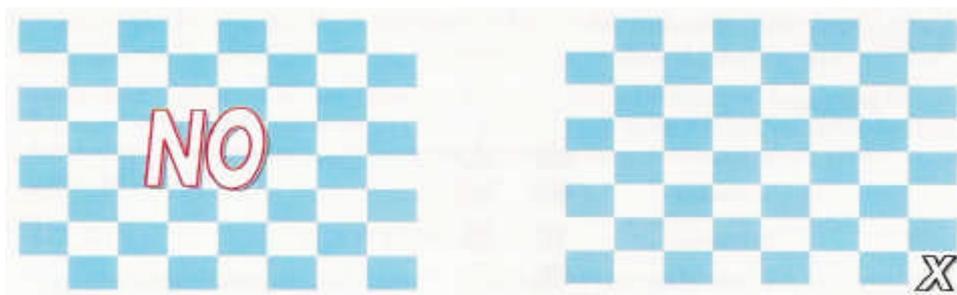
El material mínimo para jugar una partida de ajedrez es el tablero y las piezas. Cuando hablamos de ajedrez de competición se tiene que añadir el reloj y las planillas para la anotación de las partidas.

#### **El espacio de juego y subespacios: el tablero de ajedrez**

La partida de ajedrez es una disputa entre dos bandos, blanco y negro. Se juega sobre un tablero y finaliza por abandono de uno de los bandos, tablas o por jaque mate. Cuando las partidas son de competición se juega con reloj, en este caso también pierde una partida el jugador que no haya realizado el número prescrito de jugadas en el tiempo estipulado.

El tablero de ajedrez es un cuadrado compuesto por 64 casillas en el que se alternan las casillas blancas y las casillas negras; por tanto, tiene 32 casillas blancas y 32 negras. La **casilla** o escaque es cada uno de los espacios cuadrículados que componen el tablero de ajedrez. Cada una tiene una denominación como en el juego de los barquitos (hundir la flota), algo que nos servirá más adelante (véase figura XV.1)

Figura XV.1: Colocación del tablero de ajedrez (espacio de juego y subespacios de juego)





Como se ve en la figura XV.1., el tablero puede colocarse de dos maneras distintas, pero sólo es correcta la que, una vez sentado frente a tu adversario para comenzar el juego, la casilla de la esquina de tu derecha es de color blanco.

En el tablero podemos observar que la disposición de las casillas forma columnas, filas y diagonales.

**Columnas:** Son las ocho filas de casillas que van del borde del tablero más próximo al otro jugador.

**Filas:** Son las líneas de casillas de igual color que se tocan por los ángulos.

El tablero de ajedrez se codifica con unas letras y unos números. Las letras identifican las columnas y los números, las filas. Cada casilla del tablero se identifica primero con una letra (correspondiente a la columna) y, segundo, con un número (correspondiente a la fila).

Las letras se ordenan de izquierda a derecha respecto al conductor de las piezas blancas, o de derecha a izquierda si lo ves desde el bando negro, desde la *a* hasta la *h*, y los números se ordenan en el número 1 y terminando en el número 8 (véase figura XV.3).

### Las piezas y su colocación

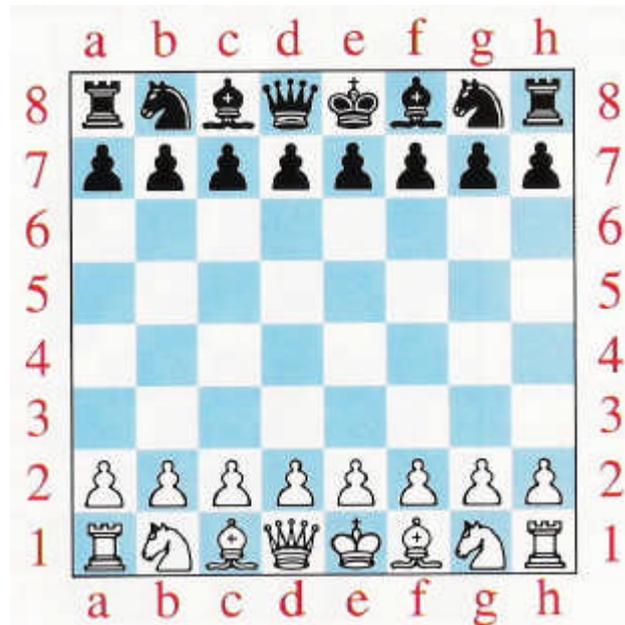
Para comenzar una partida, cada jugador cuenta con un rey, una dama, dos torres, dos caballos, dos alfiles y ocho peones (véase figura XV.2).

Figura XV.2: Piezas de ajedrez.

1 rey		
1 dama		
2 torres		
2 caballos		
2 alfiles		
8 peones		



Figura XV.3: Colocación de las piezas de ajedrez.



Lo único difícil de colocar son la dama y el rey, ya que son las únicas piezas que no se repiten en un mismo color en ambos bandos y, por tanto, se suele olvidar su posición. Para recordarla, lo hay que saber es que la dama va en una casilla de su mismo color, es decir, la dama blanca va en una casilla blanca y la dama negra, en una casilla negra, con lo cual el rey se colocará en la única casilla que sobra.

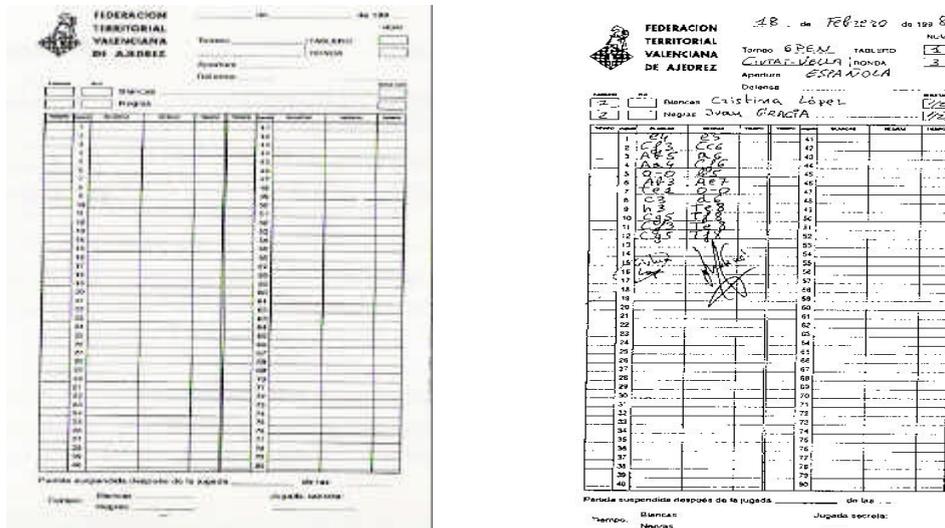
Una vez colocadas las piezas hemos de comenzar a moverlas, pero ¿quién empieza, tu rival o tú? Recuerda que siempre *empiezan las blancas* y, además, que nunca puedes pasar un turno sin tirar, es obligatorio mover.

### **El reloj y las planillas**

En el ajedrez cada jugador dispone de un periodo fijo, el cual viene controlado por mediación del *reloj*.

En ajedrez de competición es obligatorio apuntar las jugadas en una *planilla* que, normalmente, es facilitada por la organización del torneo. Esta planilla servirá para la posterior verificación de las jugadas realizadas en el tiempo establecido véase figura XV.4.).

Figura XV.4.: Planillas de ajedrez.



The image shows two chess score sheets from the Federación Territorial Valenciana de Ajedrez. The left sheet is a blank template with columns for player names, moves, and time. The right sheet is filled with handwritten information for a match between Blanca Cristina López (White) and Iván García (Black). The match took place on February 18, 2008, in the 3rd round of the 'ESTADOLA' tournament. The score is 0-1, indicating a win for Iván García. The sheets include fields for tournament name, round, and date, as well as a grid for recording moves and time taken by each player.

## 1.2. Tiempos de juego

En el ajedrez de competición la partida tiene un límite de tiempo para efectuar un determinado número de movimientos. Cada jugador dispone de un periodo fijo, el cual viene controlado por mediación del reloj.

En ajedrez rápido, las partidas no tienen número fijo de jugadas; por tanto, el jugador al que se le acabe el tiempo sin haber realizado mate perderá por reloj.

Las partidas se jugarán con reloj, el tiempo dependerá del tipo de torneo, siendo las duraciones más utilizadas 5, 10 y 15 minutos por jugador.

## 1.3. Participantes del juego

### Los jugadores/as

Este es un deporte individual en el que los participantes pueden ser niños o niñas (las competiciones son mixtas). Todos los jugadores deberán ser respetuosos con las reglas del juego, con el adversario, con juez y con los demás participantes u acompañantes del juego.

### Los monitores o entrenadores

Los monitores no intervendrán en el juego durante su duración.

### Jueces

El encuentro será dirigido por un árbitro o por un árbitro colaborador. Los árbitros son los responsables de la señalización de las incorrecciones del juego y las convenientes orientaciones del mismo.

## 1.4. Objetivo del juego

El objetivo de cada jugador es colocar al rey del oponente "bajo ataque" de tal manera que el oponente no tenga jugada legal que evite la captura de su rey en la jugada siguiente. El jugador que logra este objetivo se dice que ha dado jaque mate al rey adversario y ha ganado el juego. El oponente cuyo rey ha recibido jaque mate ha perdido el juego.

Si la posición es tal que ningún jugador tiene la posibilidad de dar jaque mate, el juego es tablas.

## 1.5. Acciones de juego. Movimientos de las piezas, captura y valoración

### Captura

Las piezas capturan al igual que se desplazan y se colocan en la casilla de la pieza capturada, excepto los peones que para capturar, cambian siempre de columna, es decir, capturan en diagonal.

Recordar que nunca puede haber dos piezas a la vez en la misma casilla.

### Movimientos de las piezas

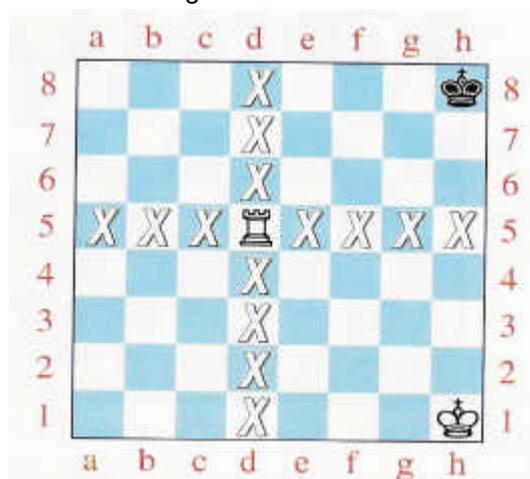
#### La torre

La torre mueve siempre en *línea recta por comunas y por filas*, es decir, en vertical y horizontal.

Las cruces de la figura XV.5, indican las casillas a las que puede ir la torre en una jugada.

Puede ir hacia delante y hacia atrás. Si en su camino hubiese una pieza de su mismo color, sólo podría llegar hasta la casilla anterior, ya que no puede atravesarla ni capturarla. Si, por el contrario, la pieza que se encuentra en el camino de la torre es del adversario, ésta podrá capturarla, poniéndose en el mismo lugar donde estaba la pieza contraria. No es obligatorio capturar las piezas contrarias si no se desea. Sólo es obligatorio salvar el jaque.

Figura XV.5: Movimientos de la torre.



#### El alfil

El alfil mueve en **diagonal**

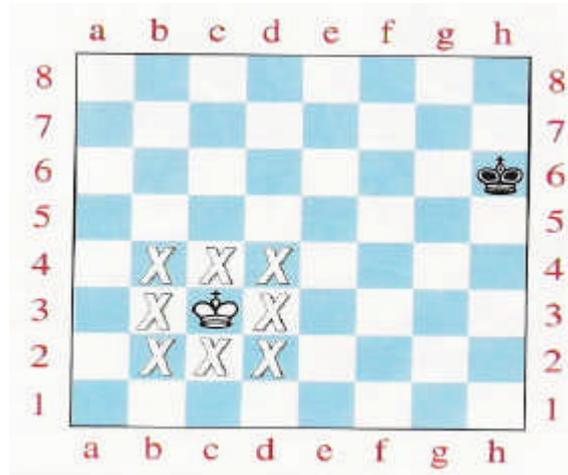
Puede ir hacia delante y hacia atrás, pero hay que tener en cuenta que al moverse en diagonal, nunca puede cambiar de color de casillas; o sea, un alfil que vaya por las diagonales blancas nunca podrá situarse en una casilla de color negro y viceversa. El resto de aspectos del alfil es igual a los dichos para la torre.

Las cruces de la figura XV.6 indican las casillas a las que puede ir el alfil en una jugada.





Figura XV.8: Movimientos del rey.



### El caballo

El caballo es la única pieza que *puede saltar por encima de las demás, sean o no de su color*. Al igual que la torre, el alfil, la dama y el rey, puede ir hacia delante y hacia atrás.

Su movimiento tiene forma de "L", ha de mover de las siguientes formas:

- Una casilla en dirección horizontal y luego dos casillas en dirección vertical.
- Dos casillas en dirección horizontal y luego una casilla en dirección vertical.
- Una casilla en dirección vertical y luego dos casillas en dirección horizontal.
- Dos casillas en dirección vertical y luego una casilla en dirección horizontal.

Las cruces de la figura XV.9 indican todas las casillas a las que puede ir el caballo en una sola jugada.

Captura las piezas contrarias sólo donde llega. No captura nada por el camino, es decir, no puede capturar las piezas que hay por debajo de su salto, solamente la que hay en la casilla sobre la que cae. Si en el lugar de destino hay una pieza de su mismo color, entonces a esa casilla no puede mover.

Figura XV.9: Movimientos del caballo.



### Los peones

Los peones son las únicas piezas que *nunca retroceden*, sólo pueden moverse hacia delante, en línea recta por su columna y de una en una casilla. Cuando el peón está en su casilla de salida, puede elegir entre avanzar una o dos casillas, luego, ya ha de ir de una en una y, por supuesto, siempre que tenga el camino libre.

Captura: Los peones no capturan como se mueven, sino que capturan en diagonal, pero sólo una casilla, con lo cual cambia de columna y a partir de ahí tendrá que seguir en esa columna a no ser que vuelva a capturar y pase a otra distinta. Siempre se queda en el lugar donde captura (véase figura XV.10).

Figura XV.10: Movimientos y captura del peón.



El peón tiene otro tipo de captura llamado *la captura al paso*. Esta acción sólo puede hacerla un peón a otro peón. Ninguna otra pieza puede realizarla ni puede realizarse contra ninguna pieza que no sea un peón. Cuando un peón elige mover dos casillas y se coloca al lado de un peón enemigo, este peón enemigo lo puede capturar en la casilla de paso. Sólo podrá capturarlo en la jugada siguiente al movimiento del peón, de lo contrario se pierde el derecho a realizarlo.

En la figura XV.11, las negras acaban de mover su peón dos casillas. Las blancas pueden capturarlo al paso colocándose en la casilla "d6".

Figura XV.11: Captura al paso.



La *coronación del peón* ocurre cuando un peón avanza hasta la última fila, es obligatorio cambiarle por la pieza que se quiera de su mismo color, exceptuando un rey, o dejarle como peón. Todo esto se hace en la misma jugada. La pieza que elijas empezará a actuar inmediatamente como tal. Esto no se puede hacer con otras piezas que no sean peones. Pueden coronar todos tus peones en una misma partida y puedes pedir la pieza que quieras, tanto si te la han capturado como si no. Pudiendo conseguir numerosas damas si lo deseas.

### **El enroque**

Es el único movimiento que se hace utilizando dos piezas al mismo tiempo, el rey y la torre. Este movimiento es muy importante porque se retira al rey de posibles ataques, dejándolo protegido y porque abre paso a la torre poniéndola en juego.

Acabamos de decir que el enroque es el único movimiento que se hace utilizando dos piezas al mismo tiempo, y esto es totalmente cierto. Esta aclaración viene porque muchas veces nos encontramos con muchos jugadores noveles que tienen la creencia de que también se pueden mover dos peones al mismo tiempo al empezar la partida, en lugar de escoger mover un peón dos casillas, por tanto, esta jugada sería totalmente ilegal.

Para realizar el enroque, el rey avanza dos casillas hacia la torre y ésta pasa por encima colocándose a su lado. Al disponer de dos torres, se podrá realizar el enroque con cualquiera de ellas y sólo una vez en toda la partida.

Por descontado, es ilegal desenrocarse (volver a la posición primitiva antes del enroque)





### Valoración

La valoración de las piezas por puntos es orientativa, ya que cuando jugamos una partida también influye la colocación de las piezas. Como cada una de las piezas del ajedrez mueve de distinta forma, su valor será distinto.

Para realizar una escala de valores se toma al peón como punto de referencia, dándole un valor de un punto, por ser la pieza de menor movilidad y de menor fuerza.

	Peón	1 punto
Piezas ligeras: _____	Alfil y Caballo	3 puntos
Piezas pesadas: _____	Torre	5 puntos
	Dama	10 puntos

*El rey tiene el máximo valor.* No se le puede dar ningún valor en punt, por ser la única pieza que no se puede cambiar por otra en el transcurso de la partida.

*Un cambio de piezas ocurre* cuando un jugador captura una pieza del adversario y éste, a su vez, captura otra del primero. Existen dos tipos de cambios:

- *Cambio idéntico:* Cuando cada jugador ha capturado una pieza del mismo valor.
- *Cambio desigual:* Cuando uno de los jugadores captura una pieza de distinto valor (mayor o menor) que aquella que cede al adversario. El cambio será beneficioso para aquel que se lleve la pieza de mayor valor.

### 1.6. Ataques y defensas

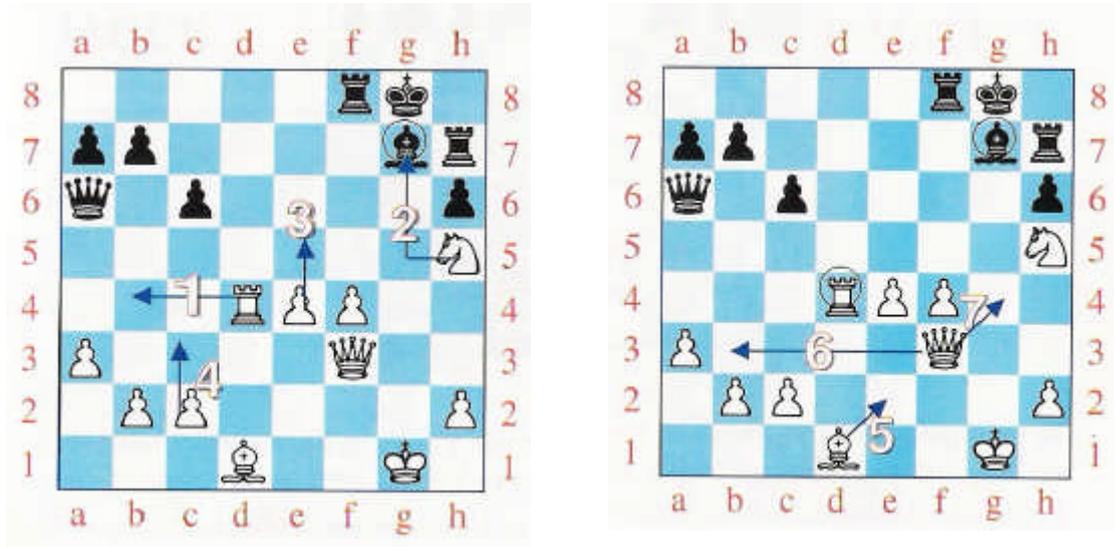
El **ataque** es la acción que se produce cuando, al realizar un movimiento, amenazamos capturar una pieza.

En la acción de **defensa** existen siete formas de defender una pieza atacada:

- 1) **Mover** la pieza atacada llevándola a una casilla donde no sufra ningún ataque.
- 2) **Capturar** la pieza que ataca.
- 3) **Cubrir** la pieza atacada con otra que esté defendida y que sea de igual o menos valor que la pieza atacante.
- 4) **Defender** la pieza atacada **con otra**. En el caso de que la pieza atacante sea de menor valor que la atacada, este método no serviría, ya que el bando contrario ganaría en el cambio.
- 5) **Creando un ataque más fuerte** que el del adversario, o realizando un contraataque. También es este método estaría incluido el caso de atacar a una pieza de igual o mayor valor que la que te ataca tu rival.
- 6) Dar un **jaque intermedio**.
- 7) **Clavar** (inmovilizar) la pieza que está atacando.



Figura XV.14: acciones de ataque y de defensa.



En la figura XVI.14 la **torre de d4** se encuentra atacada por el alfil negro de g7

1. **Mover** la pieza atacada a b4.

2. **Capturar** con nuestro caballo de h5 el alfil negro de g7.

3. **Cubrir** con nuestro peón de e4 en e5.

4. **Defender** con nuestro peón de c2 a c3; Aquí no sirve, puesto que la torre vale más que el alfil.

5. Movemos nuestro alfil a e2 **amenazando** la dama de a6, que vale más que nuestra torre.

6. Movemos la dama a b3 **dando jaque** al rey.

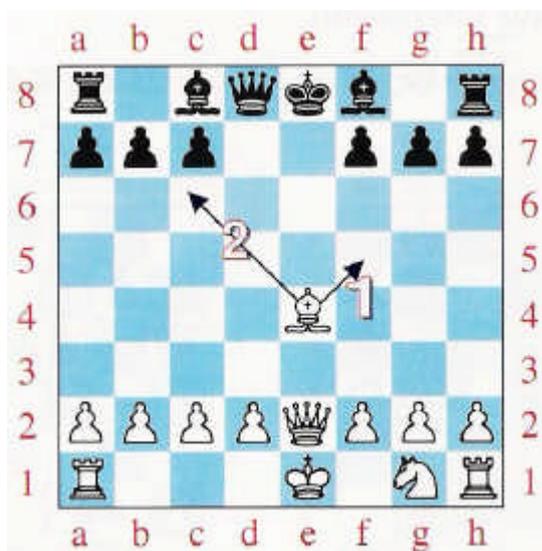
7. Movemos la dama a g4 **clavando** el alfil de g7.

### 1.7. Jaque y jaque mate

Cuando se ataca al rey contrario, se está realizando un *jaque* al rey, éste puede ser jaque o jaque mate, y aunque no es obligatorio anunciarlo, es preferible hacerlo para evitar problemas posteriores.

Existe un jaque llamado *jaque a la descubierta*; si observas la figura 15 podrás ver que si las blancas jugasen su alfil a f5 (1), darían jaque con la pieza que han descubierto (la dama blanca) y no con la que han movido.

Figura XV.15: Jaque a la descubierta



Si en lugar de mover el alfil a la casilla f5 (1) lo movemos a la casilla c6 (2), entonces dan un *jaque directo* con el alfil y un jaque descubierto con la dama. A este jaque se le llama *jaque doble*.

Ante cualquier tipo de jaque es obligatorio salvarlo, ya que no se puede mover ni dejar el rey en un lugar donde lo capturen, es decir, el rey no puede quedarse en jaque.

Existen tres formas distintas de solucionar un jaque:

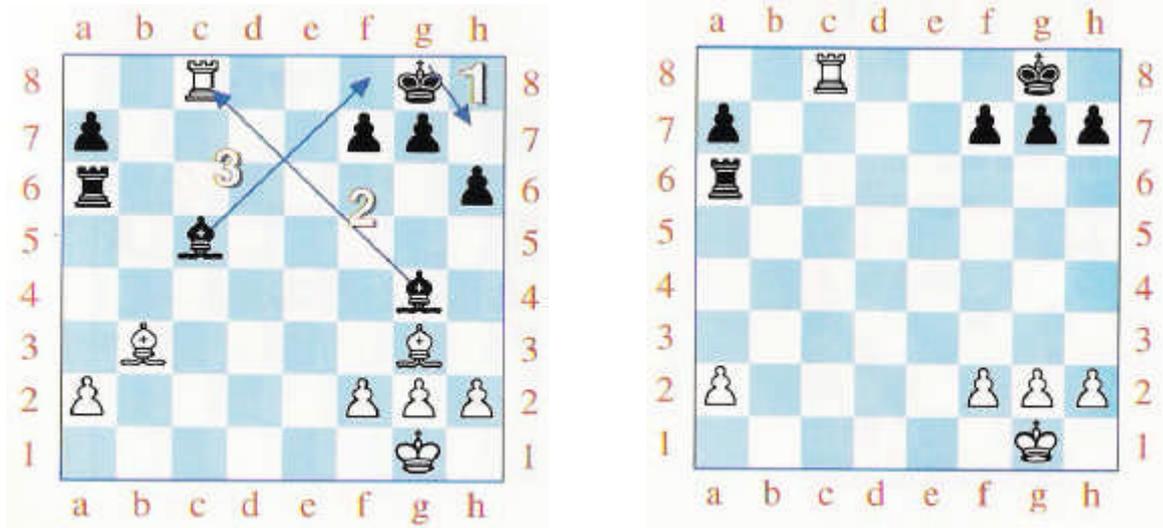
1. *Te escapas* moviendo tu rey a una casilla donde no se encuentre en jaque, es decir, donde no lo capturen
2. *Capturar* la pieza que da el jaque
3. *Te proteges* interponiendo una pieza entre el rey que recibe el jaque y la pieza que da el jaque.

Hay veces en las que puedes solucionar el jaque de las tres maneras distintas, sólo tienes que elegir la que más te guste. Otras veces, sólo podrás solucionarlo de unas maneras e incluso de una. Cuando en una partida de ajedrez se produce un jaque que no se puede solucionar de ninguna de las maneras explicadas, entonces se le llama *jaque mate* y finaliza la partida. Has de saber que el rey contrario no se captura nunca, ya que si está en jaque y no puede salvarlo de ninguna de las tres formas (jaque mate), no podrás capturarlo porque siempre le toca a él jugar y no puede mover.

Si tu rival colocase su rey en jaque por error, tendrás que avisarle y tendrá que corregir su error, ya que se trata de una jugada ilegal.



Figura XV.16: Jaque y jaque mate.



### 1.8. Tablas y ahogado

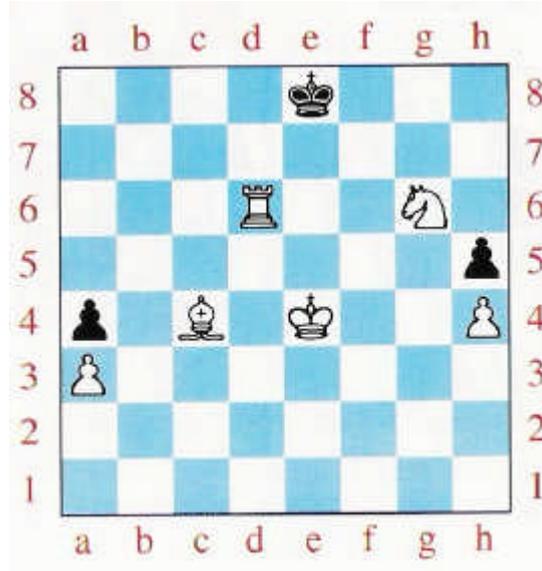
Las tablas (empate) se producen por diversas causas. Hay situaciones en las que la partida termina en tablas porque a uno de los jugadores le resulta imposible dar jaque mate con las piezas que le quedan. Estas situaciones son las siguientes:

- Cuando a ambos jugadores solamente les queda el rey.
- Cuando un jugador tiene rey y alfil contra un rey.
- Cuando un jugador tiene rey y caballo contra un rey.
- Cuando un jugador tiene rey y alfil contra un rey y alfil.
- Cuando un jugador tiene rey y caballo contra un rey y caballo.
- Cuando un jugador tiene rey y alfil contra un rey y caballo.

La *situación de ahogado* se produce casi siempre cuando quedan pocas piezas sobre el tablero, o cuando alguno de los jugadores no mueve con habilidad sus piezas para dar jaque mate. Es una situación en la que un jugador, sin estar su rey en jaque, le toca mover, y resulta que no puede mover ninguna pieza, ni siquiera el rey, de una manera legal. En esta situación, la partida termina en tablas, aunque uno de los jugadores posea muchas piezas de ventaja (véase figura XV.17).



Figura XV.17: El rey negro está ahogado.



### 1.9. Ataques combinables

La *combinación* es una secuencia de jugadas encaminadas a un plan determinado. Para realizarla se usa una o varias piezas, y es fundamental que éstas se coordinen para llevar a cabo el plan.

Elementos combinables más frecuentes son:

#### **Jaque al descubierto y jaque doble**

Un *jaque a la descubierta* sucede si en el tablero hay una pieza que está cubriendo a otra. Si movemos la pieza que cubre, descubrimos la pieza que esté detrás, y con ella hacemos jaque.

En ocasiones se puede hacer al mismo tiempo un jaque a la descubierta y un jaque normal, a esto se le llama *jaque doble*, es decir, que se realiza cuando amenazamos al rey con dos piezas al mismo tiempo (ver ejemplos en el apartado de jaque y jaque mate).

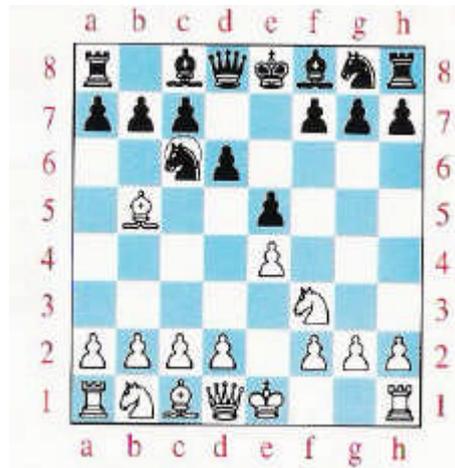
#### **La clavada**

Sucede cuando una pieza no puede moverse a determinadas casillas porque dejaría a su rey en jaque. Hay que distinguir entre clavada relativa, absoluta y las clavadas en una sola dirección:

La *clavada absoluta* sucede cuando la pieza no puede moverse a ninguna casilla porque dejaría a su rey en jaque.

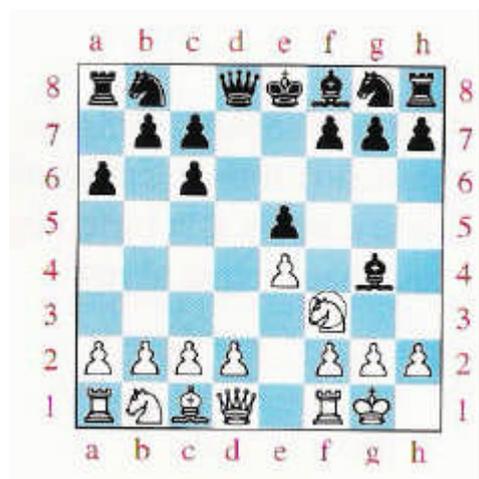


Figura XV.18: Clavada absoluta



La *clavada relativa* sucede cuando la pieza puede moverse a alguna casilla con el riesgo de perder una pieza importante.

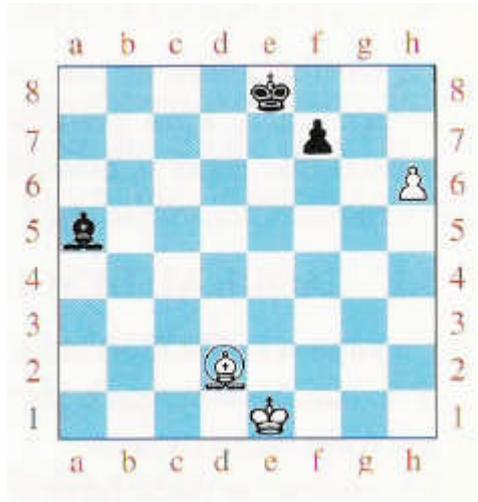
Figura XV.19: Clavada relativa



La *clavada en una sola direcció*n sucede cuando la pieza puede moverse, pero sólo en la misma dirección que la pieza que ejecuta la clavada.



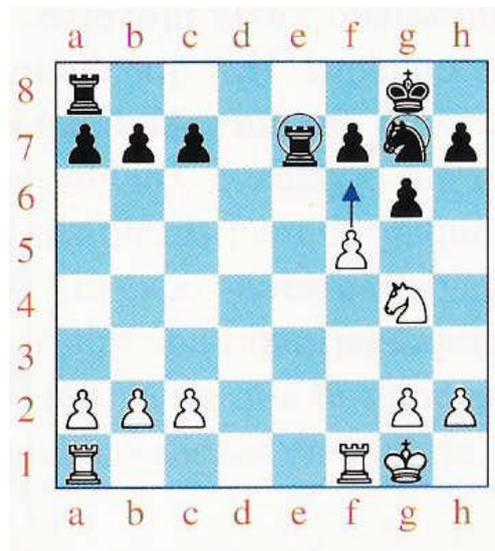
Figura XV.20: Clavada en una sola direcció



### La horquilla

Se produce cuando, al mover una pieza, se ataca al mismo tiempo a dos o más piezas sin que el contrario pueda defenderlas a la vez.

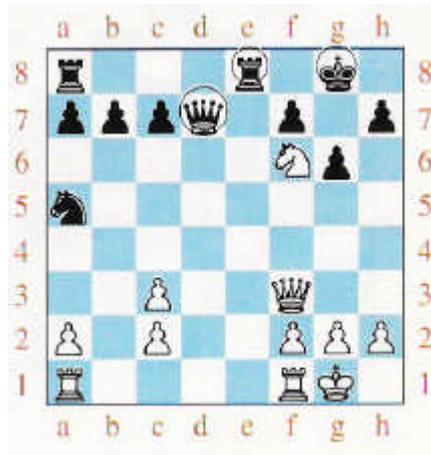
Figura XV.21: La horquilla.



Si las blancas moviesen su peón a la casilla f6, atacarían a la torre y al caballo negros al mismo tiempo.



Figura XV.22: Acción que nuestro caballo en f6 ataca simultáneamente a la dama y a la torre negras, a la vez que hace jaque al rey.



### 1.10. Mates básicos en aperturas

Aquí te mostramos varios mates clásicos para principiantes. Es bueno conocerlos para no caer en ellos.

#### Mate pastor

Jugada nº	Blancas	Negras
1	e4	e5
2	Ac4	Cc6
3	Dh5	Cf6
4	Dxf7+ +	

Figura XV.23: Mate pastor.

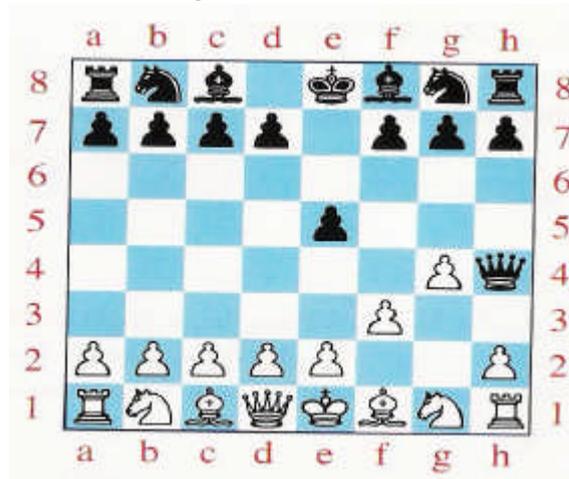




### Mate del loco

Jugada nº	Blancas	Negras
1	g4	e5
2	f3	Dh4+ +

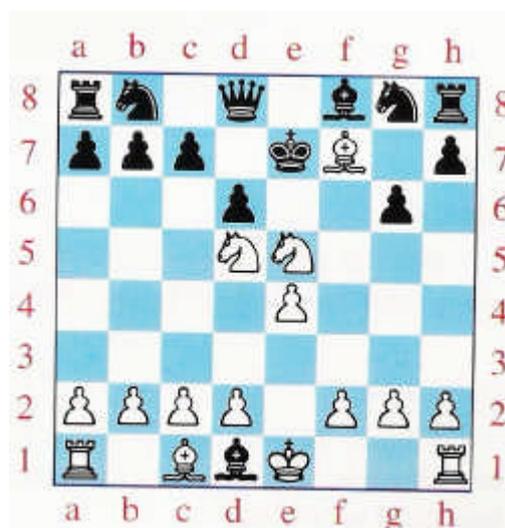
Figura XV.24: Mate del loco.



### Mate del legal

Jugada nº	Blancas	Negras
1	e4	e5
2	Cf3	d6
3	Ac4	Ag4
4	Cc3	g6??
5	Cxe5!!	Axd1
6	Axf7+	Re7
7	Cd5+ +	

Figura XV.25: Mate del legal.





### 1.11. Anotación de partidas

Saber escribir las partidas de ajedrez es importante para estudiar tus partidas, leer los libros de los maestros del ajedrez y observar sus partidas, etc.

Existen dos sistemas de escritura:

#### Sistema algebraico

Aquí hemos de recordar que el tablero de ajedrez se codifica con unas letras y unos números (ver apartado referido al espacio y subespacios de juego).

Para escribir un movimiento hemos de indicar en primer lugar la inicial (en mayúscula) de la pieza que movemos y, en segundo lugar, el nombre de la casilla a la que va a colocarse.

#### INICIALES PIEZAS

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

Sólo en el caso del movimiento de un peón no se debe poner su inicial, directamente escribiremos el nombre de la casilla

Figura XV.26: Las blancas juegan su alfil desde la casilla f1 a la casilla g2. Por tanto, lo escribiremos así: A g2.



#### Signos complementarios con los que identificamos otras peculiaridades del juego:

El conocimiento de estos signos te puede ayudar cuando quieras reproducir en tu tablero una partida publicada en algún libro, revista o prensa diaria:

**X Captura:** Cuando la pieza que se mueve realiza una captura, hay que intercalar a continuación de la inicial de la pieza el signo X. Si la pieza es un peón se indica la columna de la que parte.



+ **Jaque**: Si al realizar un movimiento damos jaque al rey, se añade a la jugada el signo +. **Ejemplo: Ab4+** A veces se sustituye por el **signo =**

++ **Jaque mate**: Si se realiza jaque mate, le añadiremos el signo ++

Ejemplo: **Dh4 ++** A veces se suprime este signo ++ y se sustituye por la palabra **mate** a continuación de la jugada o por el **signo =**

0-0 Enroque corto

0-0-0 Enroque largo

a.p. Captura al paso

¡ Buena jugada

¿ Mala jugada

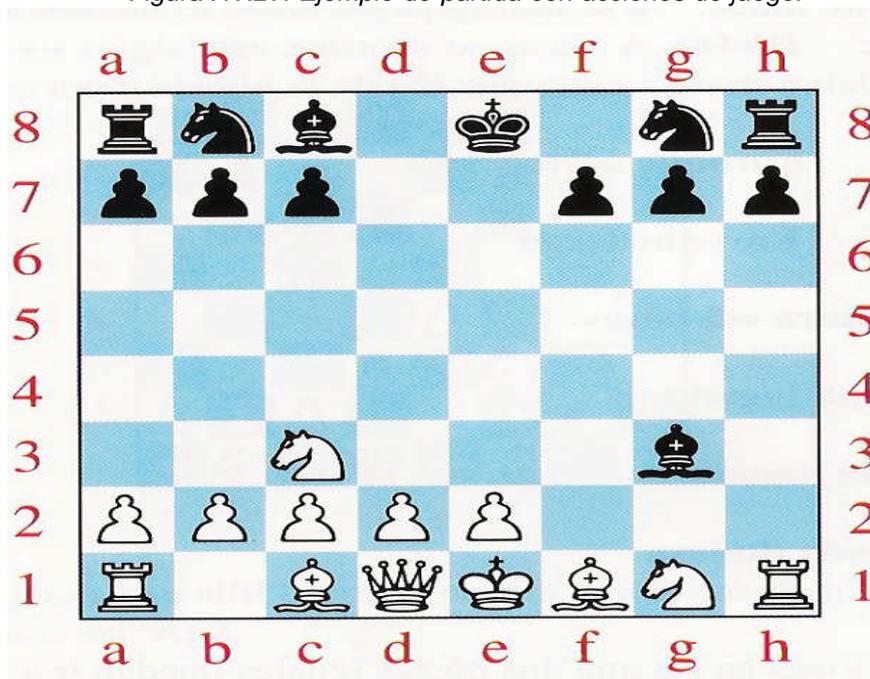
¿! Jugada dudosa

En situaciones en las que dos piezas iguales pueden ir a la misma casilla en esa jugada, se indica a continuación de la inicial de la pieza la casilla de la que parte esa pieza, por existir otra pieza igual que desde otra casilla puede ir al mismo lugar.

**Ejemplo de una partida (véase figura XV.27)**: Realiza esta partida en tu tablero y al final comprueba con el diagrama de la siguiente página si lo has hecho bien o no.

Jugada nº	Blancas	Negras
1	f4	e5
2	fxe5	d6
3	fxd6	Axd6
4	Cc3	Dh4+
5	g3	Dxg3+
6	hxg3	Axg3++

Figura XV.27: Ejemplo de partida con acciones de juego.



## Sistema descriptivo

Fue muy empleado hace años, pero actualmente no se utiliza. Aunque aún existen algunos libros que utilizan este sistema de anotación.

Casi todo es igual, pero, en este caso, las columnas se identifican con siglas que indican la pieza que la ocupa al principio de la partida y las filas se numeran según el bando que juegue contando desde su fila más próxima.

La columna TD significa torre dama, y es la columna que ocupa la torre más cercana a la dama al comenzar la partida. Por tanto, y siguiendo con esta codificación, el resto de columnas será:

CD	Columna caballo dama
AD	Columna alfil dama
D	Columna dama
R	Columna rey
AR	Columna alfil rey
CR	Columna caballo rey
TR	Columna torre rey

Además, los peones sí tienen iniciales, la letra P. Su casilla de destino se identifica poniendo en primer lugar la fila y luego la columna.

Los *signos complementarios* son los mismos.

## 1.12. Terminología

### ***Pieza tocada, pieza jugada***

Es una regla del ajedrez que, como muy bien indica su nombre, si un jugador toca una pieza, tiene la obligación de jugarla.

### ***Compongo***

Es la excepción de la regla anterior. Si una de las piezas del tablero está mal colocada y uno de los jugadores desea ponerla bien, ha de decir compongo antes de tocarla, de lo contrario se aplicará la regla de pieza tocada, pieza jugada.

### ***Abandono***

Cuando un jugador está seguro de que va a perder la partida, si lo desea puede renunciar a ella, es decir, puede tirar la toalla y abandonar. Para ello, lo único que debe hacer es tumbar el rey de costado sobre el tablero o decir: Abandono. En este caso, pierde el que abandona y gana el contrario.

### ***Ahogar***

Dejar al rey enemigo sin movimiento posible por estar amenazadas todas las casillas a las que podría desplazarse.

### ***Peón aislado***

Cuando un peón no tiene otro del mismo color en ninguna de las columnas adyacentes. Esto suele causar una debilidad en el bando del peón aislado

### ***Amenaza***

Jugada o maniobra para conseguir ventaja, bien sea posicional o por captura de alguna pieza del contrincante. La amenaza es imparable cuando no se tiene defensa.

Aunque tenemos que recordar que muchas veces *"la amenaza es más fuerte que la ejecución"*.

### ***Blitz***

Da nombre a los torneos de partidas rápidas. Viene del alemán y significa "relámpago".



AJUNTAMENT DE VALENCIA  
REGIDORIA D'ESPORTS I TEMPS LLIURE



FUNDACIÓN  
DEPORTIVA  
MUNICIPAL  
VALENCIA

***Peón bloqueado***

Peón que no puede avanzar al tener cerrado el paso por un peón o pieza contraria, lo que suele crear debilidad.

***Celada***

Trampa que se tiende al contrario al realizar una jugada que aparentemente es mala.

***Coronar***

Cuando un peón alcanza la octava línea se cambia por la pieza que se desee.