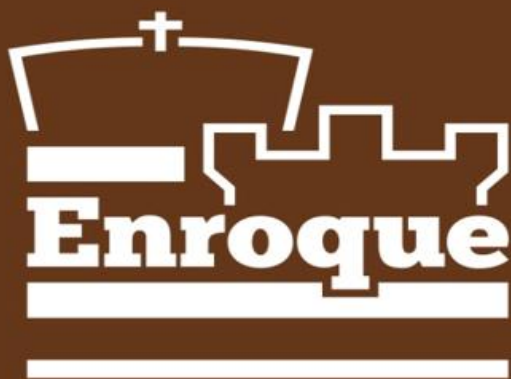




**REVISTA AJEDREZ
GUADALAJARA**

¿Qué nivel tienes?

Enfrenta cada uno de los
desafíos y evalúa tus
respuestas.

La evolución
digital del ajedrez

Técnicas para jugar
finales

¿Cómo manejar los
apuros de tiempo?

COPA AMERICA 2024 USA

Memorias del Rey

Blass Castañeda



INDICE

Índice	2
Editorial	4
Ajedrez Internacional.	5
Desafío de problemas.	6
Desafío de partida ¿Cuál es tu nivel de juego.	7
La Hora del Arbitraje: La directriz III	
¿Manejo de apuros de tiempo?	13
Ejercicios de Táctica.	18
Ejercicios de Estrategia.	19
Ejercicios de Finales.	20
¿Qué vamos a aprender hoy? Como entrenar en el ajedrez.	21
Recomendación del libro del mes “Manual de Finales”	23
En el tablero de:	
Técnicas prácticas para ganar finales.	26
La leyenda de Capablanca y el marciano.	28
Las memorias del Rey “Blass Castañeda”	31
Torneos válidos para Rating Estatal.	34
Rating Estatal.	36
¿Cómo se juega la liga de equipos 20224?	37
Liga de Ajedrez Guadalajara MX.	40
Torneo nacional de ajedrez de la juventud 2024.	41

Reconocimiento.	42
Club Peoneros.	43
Club los 3 Caballos.	44
Arranca la Liga Escolar Fortaleza 2024.	45
La liga metropolitana de equipos 2023.	47
Soluciones.	50
Próximos eventos.	53
Material de ajedrez.	54
Buzón de sugerencias.	56

ESTIMADOS LECTORES

La revista ENROQUE AJEDREZ GUADALAJARA nace con la intención de llenar un hueco existente en la literatura ajedrecística de nuestro estado, dedicada a los padres familia, árbitros, entrenadores, organizadores, promotores, jugadores o instituciones con temas indispensables para desarrollar con maestría nuestro juego.

Está diseñada para principiantes, intermedios y avanzados en (táctica, estrategia, finales, desafíos de problemas). En la sección de desafíos “¿Qué nivel tienes?” partida comentada con un test para valorar tu propio ELO. Abordamos contenidos prácticos-teóricos-reflexivos que permitan elevar nuestro nivel ajedrecístico como: “la recomendación del libro del mes”, “¿Qué vamos a aprender hoy”, “técnicas prácticas para jugar finales”? En el apartado denominado “Voces del Tablero” con opiniones libres de temas en específico, así como la hora del arbitraje con la intención de aclarar dudas y por supuesto entrevista a jugadores emblemáticos de nuestro estado.

Difundir todo lo que acontece en torneos, anécdotas, rating Estatal, de la misma forma impulsar, el acervo histórico de jugadores que han destacado como José Joaquín Araiza, Alfredo Iglesias Trejo, Víctor Manuel Rizo Gómez, Joaquín Camarena y Blass Castañeda.

Las opiniones de nuestros colaboradores son de forma neutral, promoviendo el contexto ajedrecístico en el ámbito estatal, nacional e internacional.

AJEDREZ INTERNACIONAL



Magnus Carlsen gana con blancas a Fabiano Caruana logrando el primer lugar en I Freestyle G.O.A.T Challenge.



Centenario del nacimiento de David Bronstein el 19 de febrero de 2024. Considerado como un genio creativo y un maestro táctico. Campeón sin Corona al empatar con Mijaíl Botvinnik. Entre sus libros mejores libros destaca “Torneo de Candidatos de Zurich de 1953”



Copa América 2024 del 12 al 21 de marzo participan los mejores jugadores de Estados Unidos entre ellos:

Fabiano Caruana (2804)	Wesley So (2757)
Lenier Domínguez (2752)	Levon Aronian (2725)
Sam Sevian (2697)	Ray Robson (2696)
Sam Shankland (2674)	Grigoriy Oparin (2671)

AUMENTO ELO FIDE A PARTIR DEL 1 DE MARZO

- Cada jugador menor de 2000 ELO recibirá un aumento por el 40 % de su diferencia ELO 2000
- **FORMULA:** Lo Nuevo = Elo Antigo + 0,4 x (2000 – Elo Antigo) = 0,6 x Elo Antigo + 800. Ejemplo: 1000 → 1400, 1500 → 1700, 2000 → 2000, 2100 → 2100 etc. ¿Cuánto aumento tu ELO?

DESAFÍO DE PROBLEMA

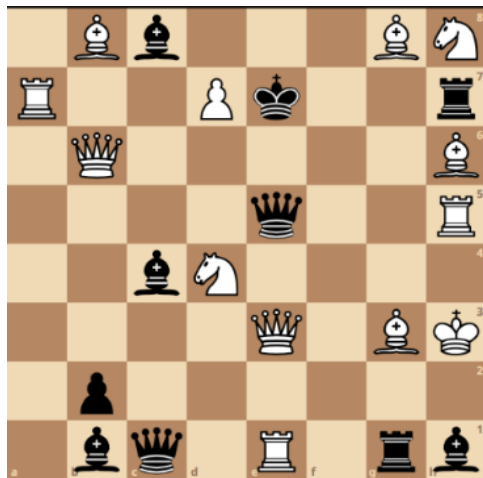
Nivel 1.- De 800-1400 ELO



Desafío # 1.- Pescando entre el lodo.

Juegan Blancas.

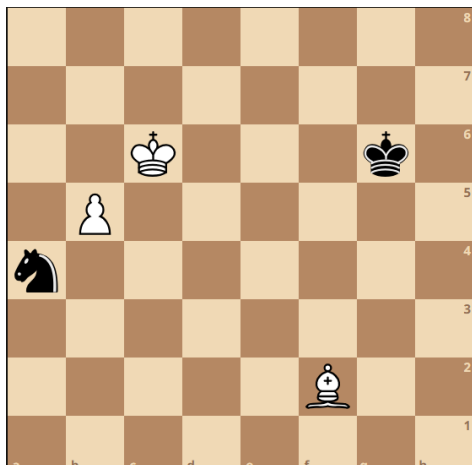
Un estudio de “laboratorio”, en el que la complejidad reside en encontrar una jugada que dé jaque mate de manera directa entre la maraña de piezas. ¿Cuál es esa jugada?



Desafío 2.- Una aguja en un pajar.

Juegan blancas

Este es uno de esos desafíos fantásticos que ponen a prueba nuestro sistema nervioso. Todo parece factible, sencillo, contamos con decenas de jaques, pero, sin embargo, solo hay uno que conduce a la victoria directa. ¿Cuánto tiempo vas a tardar en encontrarlo? Juegan blancas.



Desafío 3.- Entendiendo los finales

Juegan blancas.

Al Blanco le encantaría coronar su peón, del hecho, es la única forma de hacerse con la victoria. El problema es que el caballo puede combatir eficazmente su avance, y en cualquier momento puede sacrificarse por él, provocando un final de tablas. ¿Cómo puede el blanco evitar todo esto y ganar la partida?

TITULO: DESAFÍO

¿CUÁL ES TU NIVEL DE JUEGO?

GRAN MAESTRO VS USTED

APERTURA ESPAÑOLA (C86)

- | | |
|------------|-------------|
| 1.e4 e5 | 2.Cf3 Cc6 |
| 3.Ab5 a6 | 4.Aa4 Cf6 |
| 5. O-O Ae7 | 6.De2 b5 |
| 7.Ab3 d6 | 8.c3 O-O |
| 9.d4 Ag4 | 10.Td1 exd4 |

11. cxd4 En esta posición te toca jugar elegir entre: [11...d5](#) o [Ca5](#)

Respuesta: ... (d5)

(2 puntos). Jugada importante para neutralizar el dominio central blanco. En cambio Ca5?; 12.- Ac2 no justifica la entrega del centro con 10.. exd4

11....-d5



12.- En esta posición te toca jugar, elegir entre 12.. [exd5](#) o [e5](#)

En la partida se juego **12.- e5** ¿i (En espíritu de la posición, indudablemente esta abrir el juego con 12.- exd5 Cb4 13.- Cc3 con posibilidades mutuas. **2 puntos** por elegir **respuesta correcta** 12.- (exd5)

12.- e5?; Ce4 13. h3 Ah5

En esta posición te toca jugar, elegir entre [14. a4](#) o [Cc3](#)

14. a4 ¿i

Otra imprecisión, está más importante que la anterior, ¿era necesario luchar de inmediato contra Ce4 con 14! Cc3 i (**2 puntos**) 14...Cxc3 15.bx3, aunque después de 15...Ag6 o 15...Dd7, las negras tienen una posición excelente, como

14.- En esta posición te toca jugar tienes 3 opciones:

14.. [a\) Tb8](#) [b\) bxa4](#) [c\) b4](#)

14.... b4 (3 puntos)

Claro ahora el Cc4 ya no puede ser molestado con Cc3 y 15. Cbd2 Es

imposible por 15. Cxd4. Debe restarse 2 puntos si eligió 14.- Tb8 o bxa4.

15.a5

Las blancas quitan la casilla “a5” al Cc6, otra idea seri defender “d4” para desarrollar el Cb1, con 15.-Ae3. ¿Cómo hubiera respondido en este caso? Te toca jugar tras 15.-Ae3 elegir entre **15.- “Ca5 o f5.”**

Respuesta: Las negras obtienen juego excelente con la lógica continuación 15. Ca5 16.-Ac2 f5j etc. (**2 puntos**). La inmediata 15..f5 es también aceptable, merece **1 punto**. La virtud de jugar a5 previo es que añade la posibilidad de romper oportunamente con c5.

También era de considerar 15. Ac2, ¿Cuál es su réplica en este caso? Te toca realizar el siguiente movimiento entre **...f5 o Dd7**.

Respuesta: Con la misma idea, 15... f5j (2 puntos), 16. exf6 Txf6 (incluso mejor que la también favorable 16....Axf6) 17.Axe4 dxe4 18. Dxe4 Axf3 19. gxf3 Dd7, con fuerte ataque, y ventaja negra.

15... Dd7 (**1 punto**) es también posible, aunque sacrificar material habiendo una alternativa prometedora sin sacrificios, por lo general no es buena política, aquí

hay suficiente compensación en caso de 16 Axe4 dxe4 17. Dxe4 Tad8, etc.

Le toca jugar 3 opciones a elegir:

15..”Dd7”o “Rh8” o “f6”

15.....Rh8

4 puntos, lo mas incisivo, ya sabemos que la jugada f5 esta en el aire, con Rh8 se le da mas fuerza a la amenaza, pues traes f5, el Ce4 ya no esta clavado, y no se puede replicar con exf6 y Dxe4. Hay varias jugadas normales claro, como 15...Dd7 (**1 punto**).

En cambio los “blunder” 15...f6? Y 15...f5? **Pierden 3 puntos** por descuidar el Ce4, con 16.Dxe4 en caso de 15...f6? Y con 16.exf6 en caso de 15...f5?, que pierde el Ce4 o el Cc6.

16.g4 Ag6

17.Ch2

Te toca elegir entre 3 opciones **a) “Dd7” b) “Ah4” c) “f6”**.

17.....Ah4

3 puntos. Esta jugada inicia un desplazamiento de piezas al debilitado flanco rey blanco, que será el escenario principal de la lucha. También son jugables 17...f6 (**1 punto**) pues la ruptura y creación de más tensión es favorable al bando mejor desarrollado, y

la jugada de desarrollo “normal” y útil 17....Dd7 (1 punto) que mantiene sus opciones abiertas.

Tras 17... Ah4 es perdedora, 18. F3? Af2+ 19.Rg2 Dh4, con ataque ganador, por ejemplo: 20.Cf1 Cxda4j, etc.

18. Ae3

Te toca elegir entre 18...“f5” o “Dd7” o “Rg8”

18...f5

2 puntos. Lógica continuación del juego precedente, pero 1 punto menos por cualquier otra jugada, aunque no sea mala, esta jugada es la mejor sin dudas, y es importante activarse cuando se tiene una oportunidad tan clara.

19.f4

Le toca elegir entre 19...“Dd7” o “Ag3”

19....Ag3

3 puntos, La iniciativa negra aumenta, no es riesgoso colocar este Alfil en posición avanzada, pues obliga a atender la amenaza 20...fxg4 y tomar en f4, lo que impulsa a las blancas a cerrar el juego. 19.. Dd7 (**1 punto**) mantiene la buena posición.

20.g5

¿Qué hubiera ocurrido si las blancas se defienden pasivamente con 20.Tf1? Le toca jugar después de 20 Tf1 debe **elegir entre 20...fxg4 o Dha o Dd7 o Ce7.**



Respuesta: Las negras logran interrumpir en campo blanco sacrificando material con 20....fxg4 Axf4 (22.Axf4 Cxd4 no cambia la evaluación) 2...Txf4 23. Axf4 Cxd4 y las negras tienen una amplia compensación por la pieza, gracias a los 2 peones centrales, y su posición dominante, veamos por ejemplo la línea indicada por Botvinnik:

A) 24.Dd1 c5 25.Cd2 Cxd2 26.Axd2 Ae4 27.Ae3 Dh4 28. Af2 Dh3, y mate

24De3 c5 2.Cf3 Dd7j (mejor aun se recomienda inicial 25...Cxb3 26.Dxb3 Db7 27.Ch2 Tf8, etc.. que también es favorable al segundo jugador), Ta1 vez se mejor la triste 25. Ad1, pero no

es una continuación agradable para el primer jugador.

Gana 3 puntos por elegir el sacrificio de pieza y evaluar acertadamente la posición resultante. También merecen puntuación 20... Dh4 (**2 puntos**) 20...Dd7 (1 punto) y 20... Ce7 (**1 punto**)

20.. Te toca mover entre 3 opciones 20...a) [Dd7 o 20 b\) .h6 o c\).Ce7](#)

20....h6j

2 puntos Naturalmente la apertura de líneas, como la columna “g” es favorable a las negras, Las otras jugadas no merecen puntuación, “las prioridades son las prioridades”

21. gxh6 gxh6

22. Cd2

Le toca jugar, elige entre 3 opciones [22...Ce7 o Cxd2 o Tg8](#)

22....Ce7

3 puntos libera a la Dd8 de la defensa del peón central, con lo que más piezas podrán acudir al ataque, y además el Ce4 refuerza su posición, pues no sería favorable cambiarlo dado que el Ce7 tendría actividad inmediata.

22. Ce4 es absurda, ¿Por qué cambiar el maravilloso Ce4?? Y 22...Tg8? 23 . Cxe4 fxe4 24 Cg4 es mas dudoso, tomar cualquiera de estas dos decisiones pierde **1 punto**.

23. Rh1

Como lo que comentamos, no es aceptable 22Cx34 fxe4 24.Cg4 Cf5 25. Cf6 Txf6 26.exf6 c6j seguido del desplazamiento de al dama a “h4” tras Cxf6. Pero ¿qué pasaría si las blancas en de 24. Cg4 jugaran 24.Dg4?

Le toca mover después de 24.Dg4 debe elegir entre 3 opciones 24...Axh2 o Tg8 o Ah7.

Respuesta; Las negras obtendrán ataque ganador con 24... Tg8j 25 Dxc3 Ah5 26.Cg4 Cg5 27.Df2 Axg4 28.hxg4 Txg4 + 29.Rf1 Tg3 (o bien 29....Cxe3+ y Dh4, etc) **3 puntos** por responder acertadamente. 24...Axh2+? es una concesión y no merece puntuación. 24...Ah7 es mejor, pero no lo mas incisivo (**1 punto**)

23 ... le toca mover entre [23...Tg8 o De8](#)

23... De8

2 puntos cumple con la meta de 22...Ce7j impide expulsión del Ag3 con 23. Tg1 gracias a la ganancia de tiempo

23...Ah5. En cambio 23 Tg8?; es inferior y no recibe puntos, pues 24.Tg1 obliga a aflojar la presión.

24.- Le toco mover

24. Tg1?

Esta jugada no logra el objetivo por la razón comentada en el párrafo anterior, era preferible 24.Dg2; (**3 puntos** que si obliga al cambio del molesto Ag3.

24...Ah5

25 Chf3

Tg8

26 Cf1

Parece mas razonable traer Ta1, ¿Por qué no lo hicieron las blancas? Le toca jugar después de mover 26.Tg2

Diagrama: Le toca mover elija entre:

26.. Af2 o Ah4



Respuesta: Debido a la bonita jugada 26...Af2; (**3 puntos**) 27.Txg8+ (no 27 Axf2?, por 27...Cxd2 ganado) 27... Dxcg8

28.Cxe4 fxe4 29. Dxf2 Axf3+, seguido de Cf5, con ventaja negra. 26.. Ah4 (**1 punto**) es interesante, la amenaza Cg3+ le da cierta ventaja, pero es menos directa que 26... Af2;. Se debe replicar con 23 Rh2.

26...Df7 27. Ad1

Le toca jugar elegir entre **27...Tg7 o Ah4**

27... Tg7

3 puntos, las negras si pueden trasladar su alejada Ta8 al ataque, lo que decide la partida. 27...Ah4? Es aquí un error, al aflojar la tensión antes de tiempo y no recibe puntos.

28.Tc1

Le toca jugar entre **28...c6 o Tag8 o c5**

28.. c6

1 punto. Anulando todo juego de las blancas. También es fuerte 28....Tag8 (1 punto), pues no vale 29. Txc7 debido a un tema que se da en la partida 28...c5?; 29.dxc5 complica innecesariamente, y aunque sea jugable no merece puntos.

29.-Tc2 Tag8

30.Tg2 le toca mover, elegir entre **30...Axf4 ob3 oAh4**

30... Axf4

1 punto. Buena jugada, que gana pero aún mejor era intercalar 30...b3j (3 puntos) desviando a la Tc2 de la segunda horizontal, que decide la lucha antes. ¿La tercera sugerencia, 30...Ah4? Permite liberarse a las blancas con 31.Txg7 y Dh2 debe **restarse 2 puntos**.

31. Axa6

No hay defensa, si 31.Txg7 Dxg7 32. Axf4 Axf3+, y Dg1 y tampoco defiende 31.Dd3, entre otras razones debido a 31..Axe3 32.Dxe3 f4 33.Dd3 Cf5 etc.

31...le toca jugar, elija entre 31...Txg2 o ...b3

31...Txg2

2 puntos el cambio de las torres permite la invasión de la dama negra, que no tiene oposición, el resto es sencillo. También es fuerte 31...b3 (1 punto) que gana la calidad.

32.Txg2 Txg2

33.Txg2 Dg6+

34.Rh1 Axe3

35.Cxe3 Cf2+

36. Rh2 Cxd1 0-1

Riumin, N vs Botvinnik,M.

Moscu 1935

Algunas enseñanzas de la partida.

1.-Es importante anular las piezas fuerte del adversario antes de que su fuerza se acreciente y apoye a otras fuerza (14.Cc3j)

2.-La sobreprotección de la que hablaba Nimzovich (22...Ce7j) es un recurso a tener siempre presente.

3.-En posición ventajosa es importante estar alerta y como decía Lasker “si ves una jugada buena, busca una mejor” ejemplo se pueden encontrar pequeños golpes tácticos que pueden acortar la lucha (30...b3j)

Puntuación máxima: 51 puntos

-Mas de 45 puntos. 2600 ELO
-Entre 42 y 45 puntos 2500 ELO
-Entre 37 y 41 puntos 2400 ELO
-Entre 32 y 36 puntos 2300 ELO
-Entre 26 y 31 puntos 2200 ELO
-Entre 19 y 25 puntos 2100 ELO
-Entre 10 y 18 puntos 2000 ELO

Libro: Uste Juega. Zenón Franco. P.16-19

LA HORA DEL ARBITRAJE

LA DIRECTRIZ III.- MANEJO DE LOS APUROS DE TIEMPO.

Autor: Amézquita Gracián José Antonio.

En incontables ocasiones nos vemos en situaciones de apuro de tiempo en el transcurso de las partidas o durante los torneos. Esta situación deriva en diferentes circunstancias a saber: movimientos erróneos, valoraciones equivocadas y decisiones apresuradas, que muchas veces nos lleva a una derrota no deseada o la pérdida de la ventaja, tan meticulosamente trabajada.

Otro fenómeno que es frecuente en estas instancias es que ni siquiera podamos aspirar a unas tablas, aún con ventaja, o ver, con desagrado, como nuestro rival especula con los segundos que nos quedan, contra sus preciados minutos, en una posición manifiestamente igualada, queriendo ganar por tiempo o “relojear”.

La situación anterior puede parecer injusta, y lo es, por lo cual la FIDE, intentado equilibrar la balanza, implementó hace tiempo lo que hoy conocemos como Directriz III. Sólo que, a pesar de que tiene ya sus años en vigencia — anteriormente se conocía como “Apéndice G”—, existen muchos jugadores que no saben la mecánica para solicitarla, ni los alcances de la misma. Por lo cual, y aprovechando el foro que nos da la revista, me gustaría iniciar mis colaboraciones con este tema, en un afán de esclarecer el por qué y cuándo solicitar la *Directriz III* y qué implica.

Primero, la transcripción de las reglas de la FIDE que la contemplan:

Directriz III. Partidas sin incremento, incluidas las finalizaciones rápidas

III.1 Un "final rápido" es la fase de una partida en la que todas las jugadas restantes deben completarse en un tiempo finito.

III.2.1 Las siguientes Directrices relativas al período final de la partida, incluidos los finales rápidos, sólo se utilizarán en una prueba si su uso ha sido anunciado de antemano.

III.2.2 Estas directrices sólo se aplicarán a las partidas de ajedrez estándar y de ajedrez rápido sin incremento y no a las partidas de blitz.

III.3.1 Si ambas banderas han caído y es imposible establecer qué bandera cayó primero, entonces

III.3.1.1 la partida continuará si esto ocurre en cualquier período de la partida excepto en el último período.

III.3.1.2 la partida es tablas si esto ocurre en el período de una partida en el que deben completarse todas las jugadas restantes.

III.4 Si al jugador que realiza la jugada le quedan menos de dos minutos en el reloj, puede solicitar que se introduzca un incremento de cinco segundos adicionales para ambos jugadores. Esto constituye una oferta de tablas. Si se rechaza la oferta, y el árbitro accede a la petición, los relojes se ajustarán entonces con el tiempo extra; al adversario se le concederán dos minutos extra y la partida continuará.

III.5 Si no se aplica el Artículo III.4 y al jugador que realiza la jugada le quedan menos de dos minutos en su reloj, puede reclamar tablas antes de que caiga su bandera (véase también el Artículo 6.12.2). Deberá llamar al árbitro y podrá poner en pausa el reloj de ajedrez. Podrá reclamar basándose en que su adversario no puede ganar por medios normales y/o que su adversario no ha hecho ningún esfuerzo por ganar por medios normales:

III.5.1 Si el árbitro está de acuerdo en que el adversario no puede ganar por medios normales, o que el adversario no se ha esforzado por ganar la partida por medios normales, declarará tablas. En caso contrario, aplazará su decisión o rechazará la reclamación.

III.5.2 Si el árbitro aplaza su decisión, podrá conceder al adversario dos minutos suplementarios y la partida continuará, si es posible, en presencia de un árbitro. El árbitro declarará el resultado final más tarde en la partida o tan pronto como sea posible después de que haya caído la bandera de cualquiera de los jugadores. Declarará tablas la partida si está de acuerdo en que el adversario del jugador cuya bandera ha caído no puede ganar por medios normales, o que no estaba haciendo suficientes intentos para ganar por medios normales.

III.5.3 Si el árbitro rechaza la reclamación, se concederán dos minutos suplementarios al adversario.

III.6 Se aplicará lo siguiente cuando la competición no esté supervisada por un árbitro:

III.6.1 Un jugador puede reclamar tablas cuando le queden menos de dos minutos en su reloj y antes de que caiga su bandera. Con ello finaliza la partida. Puede reclamar basándose en

III.6.1.1 que su adversario no puede ganar por medios normales, y/o

III.6.1.2 que su adversario no ha hecho ningún esfuerzo para ganar por medios normales. En III.6.1.1, el jugador debe anotar la posición final y su adversario debe verificarla. En III.6.1.2, el jugador debe anotar la posición final y presentar una hoja de

puntuación actualizada. El adversario deberá verificar tanto la hoja de puntuación como la posición final.

III.6.2 La reclamación se remitirá al árbitro designado.

Ahora sí, hagamos un análisis rápido de los puntos relevantes. En principio, las Leyes del Ajedrez —así como las de la vida y otras esferas—, tratan de cubrir todas las aristas y aspectos posibles. Dicho lo anterior, procedo a resumir mis conclusiones y recomendaciones al respecto:

Primero, la Directriz III sólo se aplica en juegos de ajedrez estándar, esto es, la variante clásica, no las nuevas, como por ejemplo la 960. Sólo aplicará para finales de partida a finish, o sea, sin incremento. Y solamente para ritmos de 10 minutos para arriba. No para blitz. El organizador y/o el árbitro deberán anunciar su uso de antemano. Esto es, si al principio del torneo no se menciona su posible aplicación, no se podrá pedir.

Ahora viene lo más importante a considerar; cuando al jugador que le toca mover le queden MENOS de 2 minutos en el reloj, este puede pedir que se agregue un incremento de 5 segundos por jugada a cada jugador, con la finalidad de acogerse a este incremento para no perder por tiempo. Es de capital importancia considerar que al solicitar la Directriz III y el consiguiente incremento por jugada, también se está haciendo una oferta de TABLAS, de manera automática y esta no se puede retirar. También hay que estimar que al rival —y solo a él— se le sumarán dos minutos en su tiempo principal, esto como compensación por la distracción al pedir la aplicación de la directriz y todo el tema del ajuste del reloj. La partida continuará, si el rival no acepta las tablas. Caso contrario, la partida terminará de manera inmediata con el resultado de empate.

Aprovecho para comentar una anécdota personal que ocurrió en la pasada Copa Miguel Chávez, en Ocotlán, en octubre pasado. Corría la 4ª ronda y en una partida bastante imprecisa de mi parte, llegamos a un final con torres y caballos y

tres peones menos de mi parte. El rey del rival estaba un tanto expuesto, pero objetivamente mi posición estaba perdida, salvo por el hecho de que a mí me quedaba minuto y medio y a mi rival como 5 o 6 segundos en el reloj. Yo, honestamente no me había percatado del apuro de tiempo de mi rival, hasta que él, visiblemente nervioso, le habla al árbitro Fernando Cortina y pide el “incremento”. Acto seguido, detienen el reloj, hacen los ajustes necesarios, dándome DOS MINUTOS más a mí —de acuerdo con el reglamento— y me dicen “te acaban de hacer una propuesta de tablas...” Esto fue una cubetada de agua fría para mi rival, que esperaba que solo se introdujera el incremento. Por un momento consideré especular con el apuro de tiempo de mi rival, pero valoré la posición y estimé que era un riesgo innecesario, dadas las circunstancias y mi juego en esa partida, así que extendí la mano aceptando las tablas. Mi rival, boquiabierto y realmente molesto, le reclamó a los árbitros que él no había hecho ninguna de propuesta tablas... Ya con calma le explicaron el alcance de la directriz y no lo quedó otra que aceptarlas... Lo anterior, es un ejemplo claro de lo que nos puede pasar por desconocimiento de la regla y precisamente lo que se trata el presente artículo.

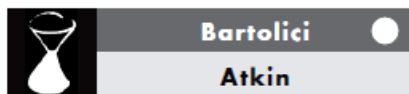
En resumen, la mecánica correcta para solicitar la *Directriz III*, es la siguiente:

- Detener el reloj, llamar al árbitro para pedir la «Directriz III». Y esperar a que los oficiales hagan su magia y el rival tome una decisión: Si acepta las tablas propuestas o prosigue jugando.

Quede como un intento de que se tomen decisiones informadas en lo sucesivo para todos ustedes.

Si se tuvieran dudas al respecto o aclaraciones posteriores, favor de hacérmelas llegar a mi correo. Hasta la próxima, amigos.
amezquitagr@gmail.com

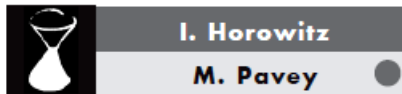
EJERCICIOS DE TÁCTICA



San Petersburgo, 1902



1.- Las negras tienen una ventaja abrumadora. Su última jugada 1....a 4 parece que obliga al abandono. Pero fue esa jugada la que permitió al blanco un recurso extraordinario. ¿Cuál es?



USA, 1951



2.-Las negras tienen la partida ganada, pero ahora encontraron una forma de terminar rápidamente con la resistencia blanca. 76.- Dxf3+, 77.- Dxf3 Ta3 ¿Es todo tal como parece?



Liepaia, 1961



3.-Las negras tienen una amenaza muy peligrosa, jugando su dama a la casilla a3 y amenazando mate. Pero las blancas, quienes toca jugar, llegan antes. ¿De qué forma?



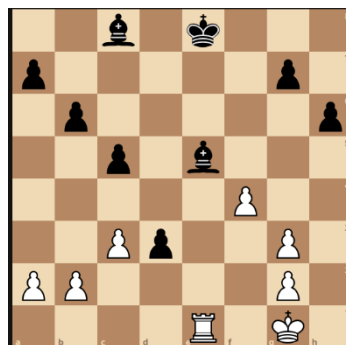
Tel Aviv, 1963



4.- Parece que las negras no pueden evitar la pérdida de su alfil y con ello llegar a un final inferior. Pero las apariencias engañan y en realidad pueden ganar la partida.



Siegen ol, 1970



5.-Juegan blanca y a pesar la activa posición de sus piezas no es evidente que exista una forma inmediata de sacar provecho de ellos. Sin embargo, la hay ¿Cómo?

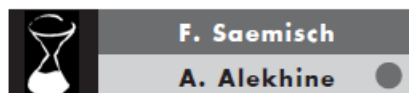


Kasel, 1970

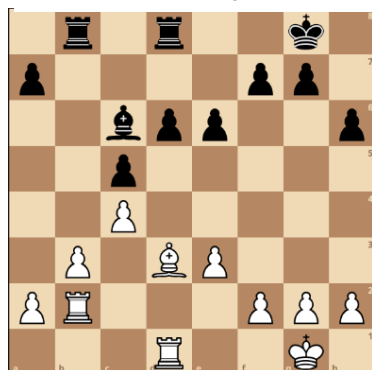


6- Las negras tienen amenazas muy peligrosas, pero decidir la partida inmediatamente es algo que sólo pueden lograr si juegan con precisión. ¿De qué manera?

EJERCICIOS DE ESTRATEGIA



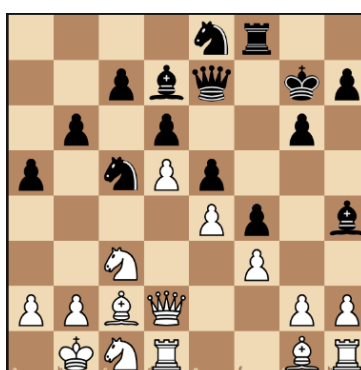
Dresden, 1926



1.- A primera vista la posición parece bastante igualada. Pero las negras, a quienes toca jugar, tienen un plan muy interesante para poner en dificultades al blanco. ¿Cuál es?



Vienna, 1953



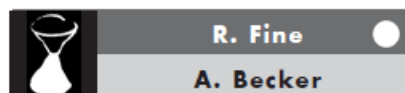
2.-Una posición característica de la defensa India de Rey, donde cada bando tiene ventaja de espacio en un flanco. Petrosian siguió un plan muy fuerte e instructivo. ¿Cómo hay que continuar?



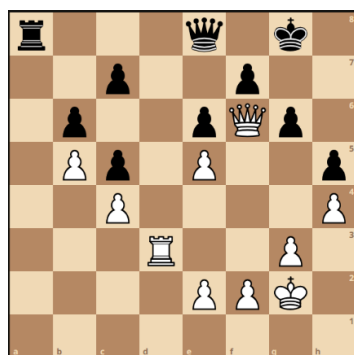
Szczawno Zdroj, 1950



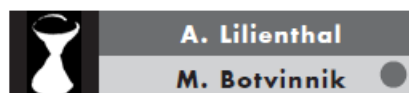
3.-Las blancas están mejor, pero deben encontrar un camino para transformar esa ventaja, Keres encontró un plan que le dejó con una ventaja duradera, ¿Cómo deben de seguir?



Zandvoort, 1936



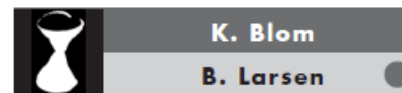
4.-La posición blanca debe ser ganadora, aunque las negras están buscando contra juego con... c6. Hay que buscar la forma de sacar partido de la ventaja. ¿Cómo?



URSS, 1945



5.-Una posición bastante tranquila donde las negras tienen una forma de poner de manifiesto los defectos de la estructura blanca. ¿Cuál es el plan más fuerte?



Dinamarca, 1964

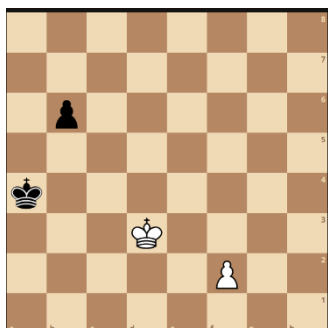


6.-No es fácil apreciar que la posición de las negras es preferible. Para ello hay que encontrar el sutil plan que siguió Larsen en esta partida. ¿Cómo hay que jugar?

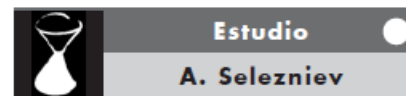
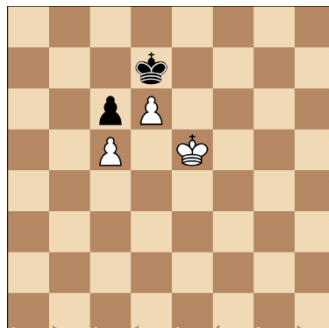
EJERCICIOS DE FINALES



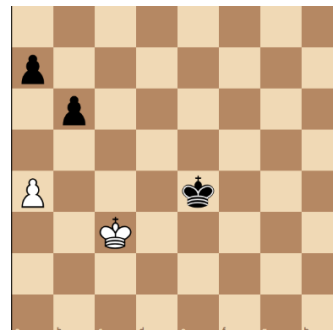
1929



1823



1938



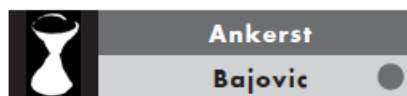
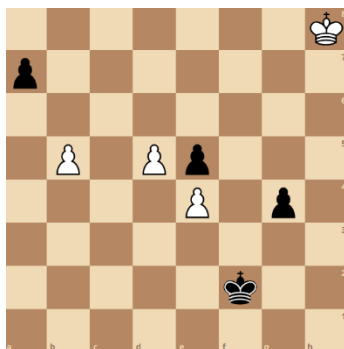
1.- Los finales de peones, incluso los sencillos, siempre son ricos en sutilezas de los que depende completamente el resultado. En este bonito estudio, las blancas pueden ganar, jugando con precisión.

2.- La posición blanca es ganadora, pero solo hay una línea que lleva a la victoria, venciendo la resistencia de las negras basada en los recuso del ahogado. ¿Cuál es el camino ganador?

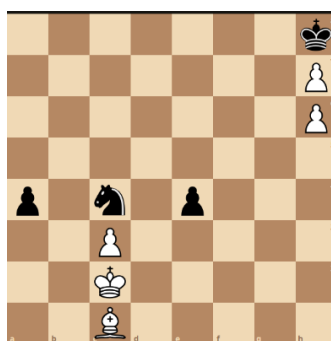
3.- Las blancas están en una posición casi desesperada. Su salvación depende de un recurso típico en posiciones similares, aunque hay que jugar con exactitud. ¿Cómo pueden lograr tablas?



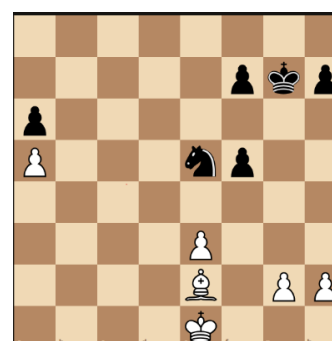
1913



Vukovar, 1966



Marianske Lazne, 1965



4.- Ambos bandos van a coronar un peón y parece que se avecina un largo final de damas, de resultado incierto. Pero las blancas tienen una sutileza para decidir claramente la partida.

5.- Las negras deben ganar este final, pero para ello deben encontrar una maniobra, no demasiado difícil, que rompa la resistencia blanca. Solo hay que vigilar un detalle. ¿Cómo hay que jugar?

6.- Este tipo de posiciones es muy favorable al alfil, pero si se cambian los 2 peones "a" la cosa cambia notablemente. Las blancas pueden ganar, pero han de jugar preciso. ¿Cómo?

¿QUÉ VAMOS A APRENDER HOY?

El tema del mes es “**COMO ENTRENAR EN EL AJEDREZ**” uno de los dilemas que siempre está presente en cada uno de los jugadores. Antes de iniciar los exhorto a reflexionar:

1. ¿Has estudiado alguna vez finales o los vas aprendiendo sobre la marcha?
2. ¿Tienes un repertorio de aperturas y defensas con blancas y negras?
3. ¿Te preparas haciendo frecuentemente problemas de táctica?
4. ¿Has analizado tus propias partidas con el ordenador o con ayuda de otro jugador?

El objetivo de nuestro entrenamiento es aumentar nuestra fuerza como jugador y elevar nuestra cultura ajedrecística.

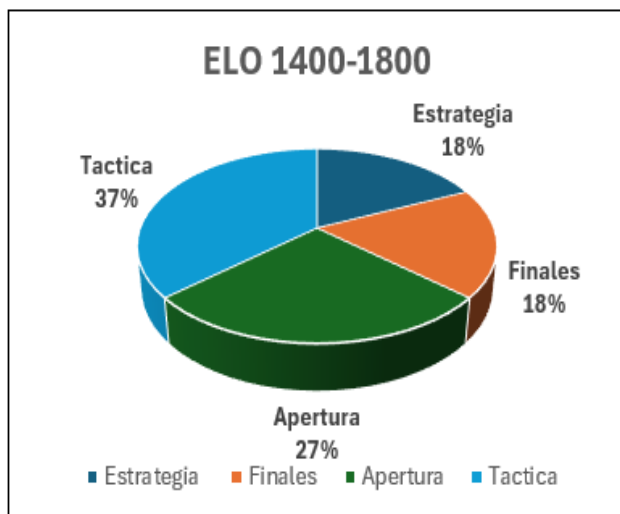
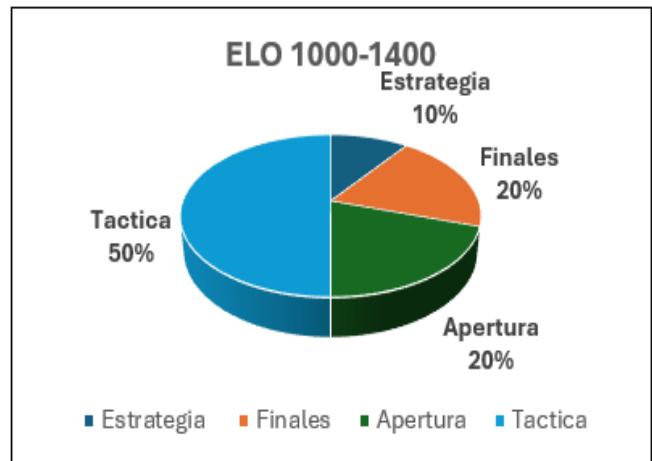
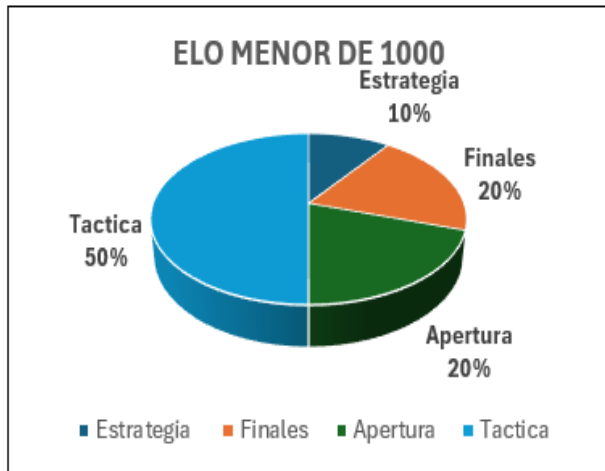
Temáticas esenciales para mejorar en el ajedrez:

- a) **Táctica y cálculo de variantes.**
- b) **Teoría de finales.**
- c) **Teoría de aperturas.**
- d) **Estrategia y juego medio.**
- e) **Juego posicional.**
- f) **Visualización.**
- g) **Partida Clásicas**
- i) **Jugar partidas ritmo clásicas o mayor de 20 min. por jugador.**
- j) **Tener repertorio de apertura y defensas con e4 y d4.**

Tener un plan que permita organizar cada una de las temáticas que son primordiales en el entrenamiento de todo jugador. Ejemplo de un plan semanal.

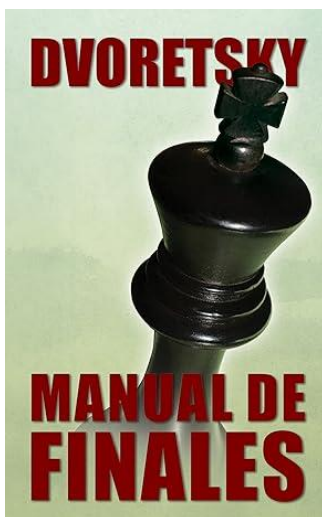
Temáticas	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo

¿CÓMO ENTRENAR DE ACUERDO CON TU NIVEL DE JUEGO?



En la web: [Diseñate tu plan de entrenamiento sistemático en Ajedrez personalizado \(ysifueraunapartida.com\)](http://ysifueraunapartida.com)

RECOMENDACIÓN LIBRO DEL MES



Manual de Finales por Dvoretsky es un libro que todo ajedrecista debe de leer después de concluir con el libro los 100 finales que debes de Saber de Jesús de la Villa.

Actualmente, en el nivel de ELITE las partidas se definen en la parte final y un experto en finales es Magnus Carlsen.

- Características: El libro es para nivel intermedio, consta de 15 capítulos y 1635 diagramas.
- Posiciones exactas. - Son posiciones con un número mínimo de peones que es importante memorizar y que te servirán como guía una y otra vez en tus partidas.
- Ideas de finales. - Ejemplos instructivos donde se ponen en práctica los conocimientos teóricos básicos que acabas de estudiar.
- Ejercicios. - Encontrarás un gran número de ejercicios con distintos niveles de dificultad. Algunos no tienen una única solución, sino que hay que resolverlos practicando, tomando una serie de decisiones.

Si estas interesado en el libro Manual de Finales lo encuentras en amazon.mx a 255.99 pesos (5.^a edición). Versión en español).

Autor: Guillermo Toledo

EN EL TABLERO DE: LA EVOLUCIÓN DIGITAL EN EL AJEDREZ

En 1950, Alan Turing creó el primer programa de ajedrez computacional, un hito que marcó el inicio de una nueva era tanto en el ajedrez como en la informática. Este acontecimiento revolucionario tuvo lugar en un momento en que la tecnología aún no estaba lo suficientemente avanzada para ejecutar programas complejos como el suyo, lo que hace aún más impresionante el logro de Turing. A pesar de las limitaciones tecnológicas de la época, su programa sentó las bases para futuras investigaciones en inteligencia artificial y juegos estratégicos.

Pasaron años antes de que pudiera existir un programa capaz de vencer al campeón mundial de ajedrez. Eso sucedió en el famoso match entre Kaspárov y Deep Blue en 1997, un punto de inflexión en la concepción ajedrecística mundial. El ajedrez se alejó del romanticismo para convertirse en un juego mucho más técnico

Un legendario jugador como Mikhail Tal, famoso por sus audaces sacrificios, destacó en una época en la que el ajedrez adquiría un carácter más posicional, relegando el ataque contra el rey a un segundo plano. A pesar de ello, popularizó la defensa Indo-Benoni. Sin embargo, en la actualidad, esta defensa, aunque fue una vez destacada, ha sido refutada por los análisis de los ordenadores. Tal se encontraría en problemas frente a la élite actual, la cual depende en gran medida de la preparación de aperturas respaldada por la computación.

Quizás estemos tristemente ante la última generación de la élite nacida en los años 90, como es el caso de Carlsen o Nepomniachtchi, que conocen las partidas clásicas de Capablanca, Alekhine y Morphy. Si bien ya había ordenadores, estos no estaban tan accesibles al público como lo están hoy en día, donde prácticamente desde el teléfono podemos jugar contra un motor de fuerza mayor a 3000 de Elo en cualquier momento. Esto se demuestra con casos como el polémico jugador Hans Niemann, quien en una entrevista reciente dijo que quería ser el primer campeón mundial de Ajedrez estadounidense.

Pero en niveles más amateurs, este salto generacional no está tan marcado, e incluso sucede algo increíble: jugadores que llevan más de 30 años jugando ajedrez, con una base de estrategia más sólida que los jóvenes, continúan imponiéndose ante la cada vez más exhaustiva preparación de aperturas y tácticas de las nuevas generaciones, que descuidan cada vez más el estudio del medio juego.

Con el creciente desarrollo de páginas para jugar ajedrez en línea, el deporte ciencia ha creado un nicho de jugadores que tienen más experiencia que el mismísimo Capablanca. En la plataforma de Lichess.org, por ejemplo, a día de hoy, tengo más de 3000 partidas jugadas, mientras que en la base de datos Capablanca solo jugó 1000 partidas en toda su carrera ajedrecística. No digo que juegue mejor que Capablanca, pero esto brinda la posibilidad de tener un mayor conocimiento de errores típicos gracias a las herramientas estadísticas que brindan estos portales. Se vuelve un tema fascinante el potencial de progresar gracias a estas mismas plataformas.

Personalmente, me siento afortunado de tener una base de ajedrez ortodoxa de estudios con libros clásicos como "Mi Sistema" de Arón Nimzovich o los libros de mis geniales predecesores escritos por Garry Kaspárov, y al hecho de poder adaptar a mi estudio las nuevas herramientas digitales que facilitan el estudio del juego hoy en día.

Escrito por AFM Guillermo Toledo

Fundador del Arte de la Defensa

Entrenador de alto Rendimiento contacto: 3342581253

TECNICAS PRACTICAS PARA GANAR FINALES.

En este apartado se abordarán diferentes técnicas de forma teórica-práctica que van a permitir cómo jugar finales a través de lecciones con temáticas distintas, explicando el porqué de cada jugada.

Lección 1 – ¿Cómo evaluar un final?

Éste es nuestro punto de inicio de este curso dedicado a mejorar la comprensión del juego de finales en la práctica. Para empezar, evaluemos cuáles son tus habilidades para jugar la fase del final. Por esto, empezaré por presentarte ocho posiciones de diferentes tipos de finales, que presentan diferentes aspectos del ajedrez y que corresponden a jugadores de diferentes niveles de juego. Tú vas a evaluar las posiciones por tu cuenta. Posteriormente, vas a comparar tu evaluación con la mía. Vas a ver el proceso que yo utilizo para entender cada posición y cómo hago mi evaluación. Así, terminarás comparando con el proceso que tú has utilizado para entender y evaluar cada posición.

Posición 1



Ésta es nuestra primera posición. ¿Estarán mejor las blancas o las negras? ¿O podemos considerar como igualada la posición? Básicamente, en el ajedrez emitimos evaluaciones de cualquier posición en el rango de: ligeramente mejor para un bando, hasta ventaja decisiva o gran ventaja para otro bando. O, por supuesto, podemos decir que hay igualdad.

Entonces, ¿cuál es tu evaluación de esta posición –qué es lo que ves? Por favor, ponle pausa al video y piensa por unos minutos. Espero que hayas hecho el ejercicio. Te voy a decir qué veo yo.

Primero que todo, las blancas están controlando la única columna abierta de la posición. Con lo cual, la torre blanca está definitivamente más activa que la torre negra. El caballo en c5 también es muy bueno –está ejerciendo presión sobre el peón b7 y así está forzando a que las negras mantengan su torre atada a la defensa del mismo.

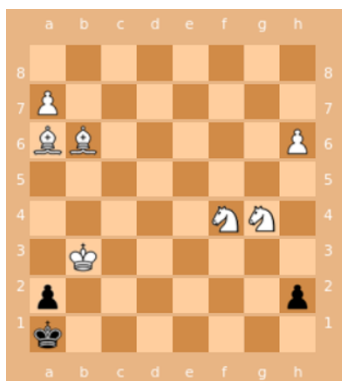
Por lo tanto, el caballo blanco es superior al negro, y esto es otra ventaja más. Entonces, las dos piezas blancas están más activas que sus contrapartes negras. ¿Qué más podemos ver? Vemos que las blancas tienen la ventaja de 3 peones contra 2 en el flanco de rey. Esto indica que en un futuro las blancas pueden iniciar el avance de éstos y, con ello, existe la posibilidad de crear un peón pasado blanco en el flanco de rey. No podemos decir lo mismo de las negras. Aunque hay 4 peones contra 3, mayoría negra en el flanco de dama, podemos verificar que éstos no tienen cómo avanzar –todos están bloqueados o simplemente no se pueden mover porque serían capturados. Entonces, desde un punto de vista estructural, las blancas tienen la ventaja. Ahora veamos un importantísimo aspecto final –la posición del rey. Ambos reyes están por ahora en la esquina del tablero. Sin embargo, el rey blanco está mejor porque dispone de una ruta más clara y despejada para llegar al centro (Rg2-Rf3). En cambio, al rey negro le tomaría más tiempo llegar a una casilla activa.

El rey blanco está más activo que el negro y, en la fase del final, éste es un aspecto supremamente importante. De manera que yo concluiría que las blancas tienen una gran ventaja en la posición. Puede que no sea aún decisiva –todavía se necesita demostrar una buena técnica para ganar la partida; pero, definitivamente, existe una ventaja substancial.

Para el próximo número se va a analizar la posición # 2, recuerden que son 8 posiciones diferentes que nos van a permitir cómo evaluar un final.

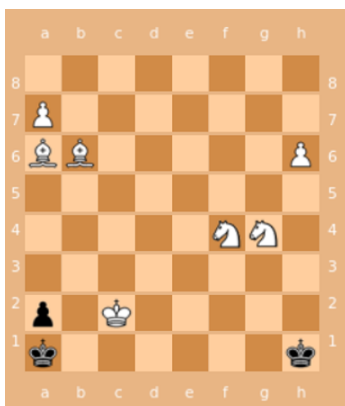
LA LEYENDA DE CAPABLANCA Y EL MARCIANO.

Cuenta la leyenda que mientras e, mientras el por aquel entonces campeón del mundo, José Raúl Capablanca, se encontraba en el parque preparando una de sus partidas, de repente apareció en el cielo un ovni, platillo volador o como prefiera nombrarse. De él descendió un ser de otro planeta, que no parecía ser particularmente hostil, pero sobre todo presentó especial interés por el juego que el campeón del mundo estaba jugando: el ajedrez. Cuando Capablanca le comentó su condición de campeón mundial, el marciano, muy competitivo, al parecer dijo que quería jugar y que estaba más que dispuesto a conocer las reglas para enfrentarse a él en una partida. Capablanca muy fugazmente le explicó las reglas del juego, el movimiento normal y de captura de cada pieza, la jugada, el enroque y en especial la jugada de promoción del peón en la que podía cambiarlo por cualquier otra pieza. Con todo ya claro, ambos comenzaron a jugar y llegaron a la siguiente posición.



Teniendo en cuenta que los peones negros van hacia abajo y que los blancos van hacia arriba se nota claramente que hay múltiples posibilidades de promoción, aunque por supuesto Capablanca quien jugaba con piezas blancas estaba muy cerca de dar un mate luego de hacer la jugada Rc2, donde posteriormente al mover su alfil a d4, jugada que el marciano no tenía forma de evitar, ya estaría todo terminado. Sin embargo, el marciano hizo una jugada bastante extraña al

promocionar a su peón de la fila h por otro rey. Capablanca rápidamente le explicó que esa jugada era ilegal y que los peones no podrían ser promovidos a reyes. El marciano estaba bastante ofendido, pues esto no le fue explicado. Capablanca dándose cuenta de su error en la fugaz explicación, decidió aceptar la jugada



Con esta nueva posición Capablanca se dio cuenta de que estaba en graves problemas, ya que muy fácilmente tras su siguiente jugada el resultado iba a ser ahogado, ya que el movimiento que tenía planeado de su alfil le daría únicamente jaque mate a un rey dando como resultado un empate bajo estas extrañas reglas. Pero como al campeón del mundo que era aún le quedaban cartas en la baraja para jugar, decidió jugar el mismo juego del marciano y dado que las reglas de promoción no especificaban qué piezas se podían promocionar, decidió promover su peón de la columna a por otro rey negro. En esta nueva posición ya no había ahogado para el negro, entonces el marciano se vio obligado a mover a su única casilla posible Rb8. Capablanca entonces aprovechó para jugar h7 y acercar su peón a la gran jugada final. Como única posibilidad, el marciano volvió a jugar Ra8 y finalmente Capablanca dio una auténtica cátedra del poder de la dama, promoviendo a su peón por una dama y dando, nada más y nada menos, que el jaque mate a los tres reyes negros.

Posición final jaque mate triple



Esto cuenta la leyenda, pero ... ¿Y si en verdad ocurrió?

La leyenda de Capablanca y el marciano es una analogía utilizada para explicar la razón de ser de los movimientos de una posición especial en la que se aplican ciertas reglas de fantasía y de promoción antiguas que no se podrían dar en una partida de ajedrez convencional, en este caso, sin embargo, aparte de salvar una partida que según parecía se encontraba en tablas consigue no solo ganarla, sino aplicar un extraño pero curioso "jaque mate triple".

Nota: Se desconoce el autor de la leyenda, se puede encontrar en YouTube, y en varias páginas en Google. Artículo:

- José Raúl Capablanca y Graupera (1888-1942) fue campeón del Mundo de ajedrez entre 1921 y 1927.

Obtenido en:

https://ajedrez.fandom.com/es/wiki/La_leyenda_de_Capablanca_y_el_marciano



Jugando en 1979, con 15 años, en el Nacional Fiestas de octubre, derrotando al Campeón Nacional Alberto

MEMORIAS DEL REY

BLASS CASTAÑEDA

Campeonato Nacional Cerrado 1985



A un lado del maestro Alfredo Carrillo de Jalisco Campeonato Nacional Abierto 1981.



1° lugar Campeón Nacional Abierto 1981 con 17 años y 20 días

SEP
SUBSECRETARIA DEL DEPORTE

HOJA DE REPORTE DE TORNEOS ROUND ROBIN

Tournament: NACIONAL CERRADO 1985

Place: _____ Dates: _____

Rk.	FIDE	No.	Nome	FIDE	Lo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	P	IRL
2250		1	Blas Castañeda	2181		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1-2
2265		2	Alberto Icaal	2307	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	5
2200		3	Jorge Vega	2333	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	11
2290		4	Herndin Frey	2430	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1-2
2345		5	Alberto Campos	2257	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	12
2230		6	Gil Russell	2297	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3-4
2355		7	Humberto Morales	2215	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	7
2415		8	Denis Verdugo	2339	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	8
2200		9	Alfonso Ferrer	2145	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	10
2310		10	Raul Orampo	2306	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	6
2355		11	Roberto Navarro	2276	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	9
2200		12	Florentino Gimenez	2119	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	14
2200		13	Roberto Martin	2250	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	13
2215		14	Juan Gonzalez M.	2308	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3-4

Campeonato Nacional Cerrado 1986



Campeonato Nacional Cerrado 1985 empatando 1°

Campeonato Nacional Cerrado 1986

Blas Castañeda - Marcel Szniga
1-0 Campeonato Nacional Cerrado 1986

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cc6 5.Cb5 d6 6.c4 Cf6 7.C1c3 a6 8.Ca3 Ae7 9.Ae2 0-0 10.0-0 b6 11.Ae3 Ce5 12.f3 Dc7 13.Tc1 Ab7 14.De1 Tac8 15.Df2 Ced7 16.Tfd1 Tfe8 17.g4 g6 18.Af4 Af8 19.b4 Aa8 20.Ca4 Tcd8 21.c5 bxc5 22.Cxc5 Cxc5 23.bxc5 Da5 24.Cc4 Dxc5 25.Cxd6 Dxf2+ 26.Rfd2 Axd6 27.Txd6 Txd6 28.Axd6 Ab7 29.Tc7 Ac8 30.a4 Rg7 31.Ae5 g5 32.h4 h6 33.hxg5 hxg5 34.f4 Rg6 35.f5+ Rg7 36.Ac4 Tf8 37.a5 Td8 38.fxe6 Rg6 39.Axf6 Rxd6 40.Txf7+ Re5 41.e7



Olimpiada Dubái 1986. 4 ganados, 3 empates y 2 derrotas.



1.- ¿Cómo fue tu primer acercamiento al ajedrez?

Mi padre tenía una peluquería, le regalaron un ajedrez y las personas llegaban a jugar, empecé a los 4 años. Mi padre fue importante.... Él me inscribió a los 15 años en los Campeonatos de Primera Categoría y a partir de allí siempre jugué en primera. A la edad de 24 años tomé la decisión de continuar mi carrera o continuar en el ajedrez. No fue fácil dejar el ajedrez, estudia entre 7 y 8 horas diarias. El ajedrez era como una profesión secundaria, quería tener una familia.

2.- ¿Existe la suerte en el Ajedrez?

A los 17 años y 20 días fui campeón nacional en el Abierto 1981, los demás jugadores me decían, tienes suerte". No es suerte, son las horas de entrenamiento, las horas de preparación.

Alguien no nace solo, surge en base de jugadores que te impulsan a estudiar, a prepararte. En los años 80, Jalisco era una potencia con jugadores que iban a poner en aprietos a todos en la primera categoría. En mi caso, mis hermanos eran de primera fuerza, con ellos entrenaba.

3.-¿Qué partidas fueron especiales en su trayectoria de ajedrecista?

- Cuando le gane por primera vez a un Maestro Internacional.
- Todos los enfrentamientos con GM Sisniega.
- La partida que me corone Campeón en el abierto 1981 (final con torres y peón)
- Las partidas en la Olimpiada de Nicaragua se definieron por finales.
- Una partida con un jugador de Colombia de 134 jugadas no era normal que una partida con varias jugadas se jugara en un solo día, en aquel tiempo se paraba la

partida y continuaba al día siguiente. Aquí se requiere el coraje para ganar las partidas.

4.-¿Qué aperturas o defensas eran sus favoritas?

- Española, Siciliana Paulsen, Gruenfeld, Nimzo-india, Gambito de dama rehusado. (Me preparaba con variantes no muy conocidas, pero las dominaba, no jugaba esquemas inferiores.)

5.-¿Qué proyectos tiene en relación con el ajedrez?

- Prepararme y jugar un mundial Sénior
- Dedicarme a un canal de YouTube de principios en el ajedrez.

6.- ¿A qué se debe sus logros en el ajedrez?

- A que era muy disciplinado.
- Me dedicaba a estudiar.
- Me ayudo la excelencia memoria.
- Las partidas con mis hermanos en cierta ocasión jugamos quien llevaba primero a la victoria # 100. Le gane quedamos 100 a 99.

Jugar a ciegas lo jugaba bastante incluso en el camión. Cuando las computadoras estaban empezando jugué una simultánea a ciegas contra 4 computadoras, a los mejor no eran tan buenas en el 85 pero las computadoras no perdonan. Gane 4 y empate 1. Un dolor de cabeza que me duro por 2 semanas.

La madurez en el ajedrez es importante ya que estudias finales, juego posicional, análisis de posiciones, a ser paciente y a esperar en la parte final de una pardia. Subes de nivel cuando estudias y te preparas. Uno mismo es su propio entrenador, si analizas tu propio juego, identificas tus aperturas, cálculo de jugadas, analizar partidas clásicas cuando no sabes que hacer... lo hice al final de mis años de jugador.... de niño uno estudia lo que quiere. Siempre hay que ganar los torneos, si tu estado no funciona vete al nacional

TORNEOS VALIDOS PARA RATING ESTATAL

Torneo	Fecha	Ritmo de Juego	Ronda	Jugadores	Ganadores	Puntos
Liga Metropolitana por Equipos	11 febrero	30 + 30	10		-Anatoli Karpov -Peones Rojos Club Víctor Korhnoi	25.5 21.5 20
1er. Torneo Clásico Peoneros	10 febrero	60 + 30	5	33	-Vázquez Martínez Raúl -Plascencia Elizalde Emmanuel Oswaldo -Moya Betanzos Nahum	4 4 4
Juegos Intercolegiales Instituto Tepeyac Secundaria	16 febrero	10 + 2	7	44	-Zavaleta Jacinto Santiago -Gallegos Aguirre Joaquín De Jesús. -Santa Cruz Mejía Emilio	6 6 5.5
Juegos Intercolegiales Instituto Tepeyac Primaria Mayor	16 febrero	10 + 2	7	69	-Contreras Cardona Alfredo Ignacio -Macias González Luis Mariano -Tuk Martin Dana Katherine.	7 6 5.5
Juegos Intercolegiales Instituto Tepeyac Primaria Menor	16 febrero	10 + 2	7	103	-Cienfuegos Torres Cristopher Alejandro -Azura Flores Manuel. -López Virgen Rolando Matías	6.5 6.5 6
1er. Torneo Liga Fortaleza sub 17	10 febrero	10 + 2	6	36	-Diaz Guerrero Jesús Daniel -Carpio Jiménez Perla Fabiola -Zavaleta Jacinto Santiago	6 5 5
1er. Torneo Liga Fortaleza Primaria Mayor	10 febrero	10 + 2	6	53	-Macias González Luis Mariano -Tuk Martin Dana Katherine -Flores Garza Mateo Octaviano	5.5 5 5
1er. Torneo Liga Fortaleza Primaria Menor	10 febrero	10 + 2	6	46	-López Virgen Rolando Matías -Sahagún Diaz David Alfredo -Cienfuegos Torres Christopher Alejandro.	5.5 5 5
Américas	9 febrero	12 + 3	5	24	-Yáñez Meléndez Carlos Arturo -Pérez Villa Daniel	5 4 3.5

					-Amador Diaz Fernando.	
Tres Caballos Avanzados	27 enero	13 + 3	5	17	-Hernández Diaz, Paula Sofia -Valdez López, Alexis Gerardo -Menchaca Mendoza, Irvin David	4.5 4 3.5
Tres Caballos Intermedios	27 enero	13 + 3	5	12	-Gómez, Juan Pablo -Salas, Cruz Zeze -González Gómez, Carlos Andrés	4.5 3.5 3.5
Tres Caballos Aficionados	27 enero	13 + 3	5	18	-Vázquez Aguilera, Eduardo -Orozco Martínez, Felipe de Jesús -Morales Infanzón, Allan Eduardo	4 4 4
13° Torneo Temático Club Peones Rojos Aficionados	27 enero	15 + 5	5	29	-Jiménez Olivares, Sergio Carlos -Diaz Tello Iker Johan -Segura Rivera, José Manuel	4 3 3
13° Torneo Temático Club Peones Rojos Libre	27 enero	15 + 5	5	13	-Menchaca Mendoza Irving David -Hernández García Leonardo Daniel. -Moya Betanzos Nahum	5 4 3
15vo. Aniversario Isaac Newton Primaria Menor	27 enero	15	5	30	-Cienfuegos Torres Christopher Alejandro. -Patiño Curiel Elvis. -Woo Contreras Oscar	5 4 4
15vo. Aniversario Isaac Newton Primaria Mayor	27 enero	15	5	30	-Tuk Martin Dana Katherine. -Ortiz Valerio Julián Mateo -Flores Garza Mateo Octaviano.	5 4 4
15vo. Aniversario Isaac Newton Primaria Secundaria	27 enero	15	5	21	-Rodríguez González Paula Zoé. -Ramírez Espinoza Eric Julián. -Ramírez Espinoza Ian Alejandro	5 4 4

Torneos realizados del 27 de enero al 11 de febrero 2024

BLITZ

Linares Nápoles, Olejny	2183
López Romero, Mauro Alberto	2168
Córdova García, Edgar Armando	2126
Blanco Sing, Israel	2123
Gutiérrez Carmona, Juan Alejandro	2093
Pérez Torres, Nabí Isaías	2069
Salazar Hernández, Emmanuel	2045
Cruz Bolaños, Eloy	2022
Mateos López, Luis Javier	2018
Montes Orozco, Miguel Ángel	2014
Martínez, Jorge Alexander	2013
Amézquita Gracián, José Antonio	1986
Ortiz Rubio, Alfonso	1969
Jiménez Cunjama, Oscar	1952
Romero Cantú, Jorge Eduardo	1946
Moran Vélez, Francisco Ramon	1931
Medina Calderón, Víctor Manuel	1930
Guiza Zavala, David De Jesús	1906
Valdez López, Alexis Gerardo	1901
Sandoval Díaz, Carlos Edwin	1898
Vargas Saldana, Rafael	1897
Moran Vélez, Alejandro De Jesús	1894
Anaya Miranda, Ramon Alejandro	1884
Enríquez Michel, Renato	1883
Navarro Rodríguez, Gustavo	1873

ESTANDAR

Linares Nápoles, Olejny	2183
López Romero, Mauro Alberto	2168
Córdova García, Edgar Armando	2126
Blanco Sing, Israel	2123
Gutiérrez Carmona, Juan Alejandro	2093
Medina Calderón, Víctor Manuel	2050
Pérez Torres, Nabí Isaías	2050
Salazar Hernández, Emmanuel	2045
Mateos López, Luis Javier	2018
Montes Orozco, Miguel Ángel	2014
Martínez, Jorge Alexander	2013
Romero Cantú, Jorge Eduardo	1993
Ortiz Rubio, Alfonso	1969
Cruz Bolaños, Eloy	1958
Amézquita Gracián, José Antonio	1953
Jiménez Cunjama, Oscar	1952
Moran Vélez, Francisco Ramon	1931
Moran Vélez, Alejandro De Jesús	1926
Sandoval Díaz, Carlos Edwin	1898
Enríquez Michel, Renato	1883
Tavera Olmos, Dilan Eduardo	1877
Navarro Rodríguez, Gustavo	1873

RAPIDAS

Linares Nápoles, Olejny	2183
López Romero, Mauro Alberto	2177
Blanco Sing, Israel	2172
Córdova García, Edgar Armando	2126
Gutiérrez Carmona, Juan Alejandro	2093
Pérez Torres, Nabí Isaías	2069
Salazar Hernández, Emmanuel	2045
Mateos López, Luis Javier	2018
Amézquita Gracián, José Antonio	2015
Montes Orozco, Miguel Ángel	2014
Martínez, Jorge Alexander	2013
Romero Cantú, Jorge Eduardo	1993
Hernández Díaz, Paula Sofia	1991
Ortiz Rubio, Alfonso	1969
Jiménez Cunjama, Oscar	1952
Moran Vélez, Alejandro De Jesús	1909
Anaya Miranda, Ramon Alejandro	1903
Medina Calderón, Víctor Manuel	1902
Moran Vélez, Francisco Ramon	1900
Cruz Bolaños, Eloy	1899
Vázquez Martínez, Raúl	1897
Sandoval Díaz, Carlos Edwin	1893
Valdez López, Alexis Gerardo	1891
Enríquez Michel, Renato	1883
Navarro Rodríguez, Gustavo	1873

¿CÓMO FUNCIONA LA LIGA DE AJEDREZ POR EQUIPOS?

Autor.- Carlos Armando Gil Zepeda

1.- ¿Cuál es la finalidad de una liga metropolitana de equipos de ajedrez?

Se creó la liga metropolitana de Equipos de Ajedrez con la intención de impulsar la práctica de ajedrez en esta modalidad de torneos por equipos, a un ritmo estándar.

Con un formato de ascenso y descenso con 2 categorías.

2.-¿Cómo funciona la liga de ajedrez por equipo?

Los enfrentamientos son match a doble vueltas con 4 tableros. Cada capitán envía su alineación y son los encargados de firmar la hoja de resultados de cada una de las partidas.

El pareo se realiza con el programa swis-manager y se sube a chessresult.

3.-¿Cuánto tiempo lleva de existencia la liga de equipos? ¿Cuánto tiempo lleva de existencia la liga metropolitana?

La liga de equipos tiene al menos 5 meses y se tiene ya terminado la temporada 2023. La liga metropolitana tiene desde enero del 2023, cabe mencionar que empezó con un formato individual con tres categorías.

4.-¿Cuántos equipos descenderán? Al final de la temporada 2024, se tiene previsto que bajen 2 equipos o clubes de la primera división a la segunda división.

5.-¿Por qué algunos clubes han inscrito a más de 6 jugadores?

Por ser una temporada larga, y de antemano surgen imprevistos, compromisos de trabajos, de familia, y no es posible asistir a todas las rondas, e incluso también por foguear a algunos jugadores, además de la plantilla habitual de 6 jugadores, se pueden inscribir dos jugadores más, siempre cuando lo soliciten.

6.-¿Cuánto tiempo tiene de reflexión en la liga de equipos?

El tiempo de reflexión es a ritmo estándar 30 + 30.

7.-¿Cuándo y dónde se puede ver?

Se pueden seguir en chessresult, los pareos y los resultados.

8- ¿Es posible seguir los partidos por Internet?

Se puede seguir las partidas de la liga de equipos, en clono, ya que se utiliza la aplicación, también está el proyector por seguir las partidas por Lichess, esta opción está en valoración, ya que se necesita estar los jugadores mucho antes de las partidas, y por última esta IDchess, que solo se puede transmitir un solo juego.

9.-¿Por qué los clubes tienen tan pocos partidos como local?

El formado de juego es que todos los equipos o clubes se juntan a jugar en una sola sede, en ocasiones se repite la misma sede, hasta 3 o más veces.

10.-¿Qué equipos participaron en la temporada 2023?

Se tuvo la participación de 6 equipos que a continuación son los siguientes: The Forkenrs, Club Victor Korhnoi, Cuatro Esquinas, Peones Rojos, El Peón pasado y Anatoli Karpov.

11.-¿Qué se espera en la temporada 2024?

Se espera tener como máximo 12 equipos, distribuidos en las dos categorías, y que dos clubes o equipos, se animen a tener un equipo en cada categoría.

12.-¿Se dará tiempo para formar equipos o cambiar jugadores?

Ya se tiene una fecha para empezar la liga de equipos de temporada 2024. Ya han confirmado algunos equipos. Si logras convencer al jugar y si todavía no esté registrado para la temporada 2024, se puede cambiar de equipo.

13.-¿Es obligatoria el equipo o el club tener algo que les identifique?

En este momento, no es obligatorio, pero se va a llegar en un momento en que cada equipo o club, debe tener un logotipo de club, incluso una vestimenta que los identifique.

14.- ¿Qué pasa con los jugadores que son suplentes?

En cada ronda van a estar disponibles tres mesas, para que los suplentes de cada equipo o club puedan estar fogueándose. Esas partidas son libres, es decir, no se consideran para el evento en curso y se juega al mismo ritmo que las demás partidas.

TORNELO



LIGA DE AJEDREZ GUADALAJRA MX

Se concluyo el 1er. Torneo en línea de la Liga Guadalajara MX con un total de 16 participantes.

Ganadores	Puntos	Nacionalidad.
1.- Bryan Alexis Paredes Méndez	5	Perú
2.- Sergio Edgar Scalfaro Ponce	4	Italia
3.- Víctor Manuel Villegas Edgar	4	México

- Se juega 1 partida cada martes a las 9:00 pm hora del centro de México.
- Próximo torneo 5 de marzo, Sistema Suizo a 5 rondas.
- Ritmo de juego 60 min.
- Informes: 3312962071

Con el objetivó de consolidar una Liga de Ajedrez de Guadalajara en línea a ritmo Clásico con jugadores de México “Estados participantes” (Jalisco, Tlaxcala, Yucatán, Veracruz, Nayarit, Aguascalientes, Sonora y jugadores de otros Países como: Argentina, Perú, Colombia, Nicaragua.



TORNEO NACIONAL DE AJEDREZ DE LA JUVENTUD 2024

Excelentes resultados obtuvieron los jugadores jaliscienses en el Torneo Nacional de Ajedrez de la Juventud 2024 realizado en la Ciudad de México.

- **II Festival Nacional de Ajedrez de la Juventud “Ciudad de México 2024”
Absoluto Blitz**

- Jesús Daniel Díaz Guerrero **1°** 6.5 puntos Categoría sub-12
- Paula Sofia Hernández Díaz **1°** 6.5 puntos Categoría sub- 18

- **II Festival Nacional de Ajedrez de la Juventud “Ciudad de México 2024”
Absoluto Rápidas**

- Jesús Daniel Díaz Guerrero **1°** 5.5 puntos Categoría sub-12
- Dana Katherine Tuk Martin **2°** 4.5 puntos Categoría sub-12
- Paula Sofia Hernández Díaz **2°** 4.5 puntos Categoría sub-18

- **V Festival Nacional de Ajedrez de la Juventud “Ciudad de México 2024”.**

- Alondra Bagatella Avalos **3°** 4.5 puntos Categoría sub-10 Femenil
- Jesús Daniel Díaz Guerrero **2°** 5.5 puntos Categoría sub-12
- Nicolas Valdez Lomelí **3°** 5.5 puntos Categoría sub-12
- Paula Sofia Hernández Díaz **1°** 6 puntos Categoría sub- 18 Femenil



La revista Enroque Ajedrez Guadalajara felicita a “**Hernández Diaz Paula Sofia**” y “**Medina Calderón Víctor Manuel**” por las normas obtenidas en la FIDE.



CLUB PEONEROS



El tradicional CLUB PEONEROS cumplió 13 años en el mes de enero, consolidado como uno de los clubes con más tradición de la Perla Tapatía. Desde sus inicios estuvieron en varias sedes: en el Chai de Av. México, Chai Av. México, en el Café el Arte (centro de GDL), en Lluvia Café Garibaldi, se cambiaron a Lluvia Café Libertad, Club Minerva, Comité Estatal del PAN y, por último, en Santa Teresa de Jesús 162.

Surgió como un club de ajedrez entre amigos que con el transcurso de los años se encaminó a un proyecto más formal: “” jugar ajedrez de alto nivel con estándares reales de torneo nacional o internacional.”

Dos modalidades de juego.

- Clásico (60 + 30) Sistema Suizo a 5 rondas. Se juega 1 partida cada sábado.
- Rápidas: (10 + 5) Sistema Suizo a 5 rondas. Se juegan en un sábado.

Actualmente, los dirigentes del Club son:

- Víctor Manuel Medina Calderón
- Plascencia Elizalde Emmanuel Oswaldo

SIMULTANEA DE AJEDREZ CONTRA 20 TABLEROS

CLUB LOS 3 CABALLOS



Destaca participación de Paula Sofia Hernández Diaz en la simultanea con una duración de más de 4 horas, con 20 tableros logrando 19.5 puntos de 20 realizada en el Club de Ajedrez los 3 Caballos.

Felicitación a Cesar Daniel Vergara por lograr un empate. Un reconocimiento a Gerardo por promover como ya es costumbre su torneo cada fin de mes y la organización de de la simultánea.



ARRANCA LA LIGA ESCOLAR FORTALEZA 2024

El pasado 10 de Febrero, el Colegio CEDI (Campus Patria) fue testigo de una emocionante jornada de competencia en la Liga Escolar Fortaleza 2024. Con un total de 137 participantes divididos en tres categorías, la atmósfera estaba cargada de entusiasmo y determinación.

Sub17

En la categoría Sub 17, que contó con la participación de 38 jugadores, Jesús Daniel Díaz Guerrero, del Colegio Altamira Moctezuma y la Academia Fortaleza, dominó la tabla de posiciones, asegurando el primer lugar con un desempeño excepcional. Perla Fabiola Carpio Jiménez, de la Escuela Octavio Paz y la Academia Chessland, se ubicó en el segundo lugar, mostrando habilidades tácticas y estratégicas impresionantes. Finalmente, Santiago Zavaleta Jacinto, del Colegio Guadalupe y la Academia Chessland, se llevó el tercer lugar, consolidando su posición en el podio con un juego sólido y consistente.

Primaria Mayor

En la categoría "Primaria Mayor", con 53 participantes en la contienda, la competencia fue igualmente intensa. Luis Mariano Macías González, del Colegio Madrid y la Academia Chessland, se alzó con el primer lugar con 5.5 puntos, destacando su habilidad estratégica y determinación. Dana Katherine Tuk Martín, del Instituto Anglo Francés y la Academia Peones Rojos, obtuvo el segundo lugar con 5 puntos, demostrando un juego sólido y calculado. Por su parte, Mateo Octaviano Flores Garza, de la Academia Fortaleza, se llevó el tercer lugar con 5 puntos, dejando una impresión imborrable en la competencia.

Primaria menor

En la categoría "Primaria Menor", con 46 jugadores compitiendo ferozmente por el título, el primer lugar fue asegurado por Rolando Matías López Virgen, representante

destacado de la Academia Chessland, quien logró acumular un impresionante puntaje de 5.5 puntos. El segundo lugar fue otorgado a David Alfredo Sahagún Díaz, un talento prometedor proveniente de la Escuela Rudyard Kipling y la Academia Chessland, con 5 puntos en su haber. Mientras tanto, el tercer lugar fue alcanzado por Cristopher Alejandro Cienfuegos Torres, representando al Colegio Altamira Moctezuma y la Academia Fortaleza, demostrando un desempeño admirable.



LIGA METROPOLITANA DE EQUIPOS TEMPORADA 2023.

El día 18 de enero del 2023, en la sede, el Sorbo Café, ubicado en la Plaza del Sol, se jugó la última ronda de la liga metropolitana.

El equipo Anatoli Karpov lleva una delantera por el equipo que le está pisando los talones con una diferencia de 4 puntos, que es el equipo de Peones Rojos. Después aparece el equipo Club Víctor Korhnoi con una diferencia del primer lugar de 5.5 puntos y del segundo lugar con 1.5. Sin duda, el cierre es de estos tres equipos.

La situación del torneo, antes de jugar las 2 rondas, cabe mencionar que las dos rondas, se juegan en el mismo día, y se enfrentan 4 jugadores vs. jugadores, es decir 4 en el tablero, o doble vuelta, con el mismo jugador a colores cambiados, considerado lo anterior está en juego en total 8 puntos. Si el equipo de Anatoli Karpov suma 5 puntos y ya queda en primer lugar, la pelea será para el segundo lugar, ya que se enfrentan en Equipos de Peones Rojos, vs. El Club Víctor Korhnoi. A continuación, se muestra cómo llegan los equipos antes de las dos últimas rondas.

Rk.	Equipo	1a	1b	2a	2b	3a	3b	4a	4b	5a	5b	6a	6b	Des 1	Des 2	Des 3
1	Anatoli Karpov	*	*	3	2½	2½	1½			4	4	4	4	25,5	15	0
2	Peones Rojos	1	1½	*	*			3½	3½	2	3½	2½	4	21,5	11	0
3	Club Victor Korhnoi	1½	1½			*	*	2	2	4	3	3½	2½	20	11	0
4	The Forkers			½	½	2	2	*	*	1	1½	1	3	11,5	4	0
5	El Peon Pasado	0	0	2	½	0	1	3	2½	*	*			9	5	0
6	Cuatro Esquinas	0	0	1½	0	½	1½	3	1			*	*	7,5	2	0

Se llegó el momento de definir a quién se va a llegar el primer lugar, en la temporada 2023, en la liga de equipos.

Después de jugar el primer match, el equipo Anatoli Karpov mantiene su ventaja y, calculando la diferencia entre el equipo de segundo y tercer lugar, no alcanza al equipo de Anatoli Karpov. Los clubes de Peones Rojos, y el Club Víctor Kornhoi están peleando el segundo lugar y el tercero de la tabla, después del primer match. La diferencia entre el equipo que va en segundo y tercer lugar es mínima, la diferencia, y a un este por 4 puntos sin definir, para quién va a ser.

Al finalizar el segundo match del día, se muestra cómo quedó la clasificación final.

Clasificación

Rk.	No.Ini.	Equipo	Partidas	+	=	-	Des 1	Des 2	Des 3
1	4	Anatoli Karpov	10	9	1	0	32,5	19	0
2	6	Club Víctor Korhnoi	10	5	4	1	25,5	14	0
3	5	Peones Rojos	10	5	2	3	24,5	12	0
4	3	El Peon Pasado	10	4	1	5	16	9	0
5	1	The Forkers	10	1	2	7	13	4	0
6	2	Cuatro Esquinas	10	1	0	9	8,5	2	0

El cierre del match de equipo de Club Víctor Korhnoi vs. Peones Rojos fue muy intenso, para los jugadores y el capitán del equipo, en todo el momento se sentía la tensión entre el equipo, el equipo de Víctor logro mantenerse y supero al club de Peones Rojos, se obtuvo la diferencia de 1, de acuerdo con el primer desempate.

Muchas felicidades a Anatoli Karpov por obtener el 1.º lugar, el Club Víctor Korhnoi por obtener el 2.º, y el equipo de Peones Rojos por obtener el 3.º.

Se da por terminado la Liga Metropolitana GDL por equipos de temporada 2023, se está previendo todo para dar a conocer la convocatoria para la siguiente liga de equipo de la temporada 2024.

Una felicitación a todos los jugadores y los capitanes, por lograr que se llevara y se culmine esta temporada, así como también él agradeciendo al Sorbo Café, de la Plaza del Sol, por prestar el lugar para varias partidas que se realizaron. Nos vemos para la temporada 2024.





Los esperamos en la temporada 2024

Jugadores que estuvieron más partidas	
Murillo Rojas, Hugo Ernesto	10
González Santana, Martin Alejandro	10
Bojorquez Becerril, Alberto	10
Gil Zepeda, Carlos Armando	10
Farji Anaya, Jacobo	10
Moreno Mora, Francisco Javier	10
Espino De Arcos, Ángel David	10
Gil Zepeda, Juan Carlos	9
Amézquita Gracián, José Antonio	8
Orozco Valencia, Zocimo Edilberto	8
Moya Betanzos, Nahum	8
Lemuz Ruiz, Abraham	8
Pérez Barajas, Miguel Ángel	8
Cervantes López, Gerardo	8
López Hernández, José de Jesús	8
Organista García, Santiago Abrecht	8
Jiménez Olivares, Sergio Carlos	8
Montes Ortiz, Rene	7
Zúñiga Hernández, Jesús	6
Borja Nieto, Alfonso	6
Serrano Domínguez, José Eduardo	6
López Islas, Mario	6
Estrada Gaeta, Isidro Eduardo	6
García Luna, Rubén Omar	6
Ruiz Rodríguez, Diego	6

Jugadores que tuvieron más puntos	
Murillo Rojas, Hugo Ernesto	9
Bojórquez Becerril, Alberto	7
Lemuz Ruiz, Abraham	6.5
Amézquita Gracián, José Antonio	6
Orozco Valencia, Zocimo Edilberto	6
Moya Betanzos, Nahum	6
Gil Zepeda, Carlos Armando	6
Montes Ortiz, Rene	5.5
González Santana, Martin Alejandro	5.5



SOLUCIONES

EJERCICIOS DE TÁCTICA

(7) 1.♔f6+ ♕g8 2.♔g7+ ♕xg7
3.h6+ y tablas por ahogado 1/2-1/2

(8) No. 76...♔xf3+? 77.♔xf3
♖a3 78.♕h4! ♖xf3 1/2-1/2

(9) 1.♖h4 ♔a3 2.♔xg7+ ♕xg7
3.h8♔+ ♖xh8 4.♖g4+ ♕h6
5.♖h1#

(10) 1...d2 2.♖xe5+ ♖e6
3.♖xe6+ ♕d7 0-1

(11) 24.♖xb7+ ♔xb7 25.♔e5+
♕a8 26.♘c7+ ♕b8 27.♘a6+
[27.♘xe6+] 27...♕c8? 28.♖c1+
♕d7 29.♘c5+1-0

(12) 24...♔b6 0-1

Desafíos de Problema

Problema 1.- 1.Dh1#

Problema 2.- 1.-Da3 #

Problema 3.- 1.- Ad4

Situar el alfil a tres casillas del caballo es una de las técnicas más eficaces que tiene un alfil contra un caballo, ya que de este modo dominamos todos los posibles saltos.

EJERCICIOS DE FINALES

(463) 1.♙xg4 1-0 1...hxg4
[1...♙f1 2.d7 ♖e7 3.♙e6] 2.d7
♖e7 3.h5 y el peón no puede
pararse

(464) 35.b5! 1-0 si 35...axb5
36.♙xb7! ♜xb7 37.a6 y el peón
no puede pararse. Pero tampoco
tienen las negras modo de evitar
♙xb7

(465) 1...♖g1!! [Las negras
amenazan mate, llevando su
caballo a g3 y luego a h1 y f2.
Por ejemplo: 2.g4 ♜g3! 3.♙xg6
(3.gxh5 gxh5) 3...♜h1!. Para
evitarlo las blancas jugaron
2.♙xf5 gxf5 3.g3 ♖f2! 4.g4
fxg4+ 5.fxg4 ♖e2 0-1

(466) 1.♖g1+ ♖h2 2.♖g2+ ♖h1
3.♖g3 ♖h6 4.h8♔ ♖xh8
5.♖a2+-

(467) 1.♖e7! [1.♖d7? ♖b5 2.♖b7
♖c5 3.♖c7 ♖a8 4.♖g7 ♖d5
5.♖d7 ♖e5 6.♖e7 ♖f5! 7.♖f7
♖h8=] 1...♖b5 2.♖b7 ♖f8!
3.♖g7! ♖c5 4.♖c7 ♖d5 5.♖d7
♖e5 6.♖e7 ♖h8 7.♖g5+ ♖f4
8.♖h5 ♖g4 9.♖h1 ♖g5
10.♖f7+-

(468) 1.d6! exd6 2.♖d3! ♙xg3
3.a5 d5 4.a6 ♙b8 5.a7! ♙xa7
Ahogado.

EJERCICIOS DE ESTRATEGIA

(330) 25...♖d4!! 26.♗e2 ♘c8 27.♗xd4 [27.♘xd4 cxd4 28.♗c1 era preferible. Las blancas deben estar mejor, pero no es nada fácil aprovechar la ventaja.] 27...cxd4 28.♘f2 c5 29.♖f1 f5 30.♘g3? ♘d7 31.♖ad1 f4 32.♘f2 g5 33.g4? fxg3 34.♘xg3 ♘h3 35.♖f2 h5 36.♖fd2 h4 37.♘f2 ♖f8 38.♖d3 ♖f4 39.♗h1 ♗h7 40.♖g1 ♘d8 41.♗e2 ♗f7 42.♗d1 ♗h5 43.♘e3 ♗xf3+ 44.♗xf3 ♖xf3 45.♘g5 ♖xd3 46.♘xd8 ♖e3 47.♘b6 ♖xe4 48.♘xc5 ♖e2 49.♖d1 ♘g4 50.h3 ♘xh3 51.b4 ♘f5 52.♘d6 d3 53.bxa5 h3 0-1

(333) 21.b5 axb5 22.cxb5 ♗d7 [22...♗xb5 23.♗xb5] 23.♘a3 ♗xd5 24.♖xd5 b6 de lo contrario las blancas juegan b6. 25.♘xd6 cxd6 26.♗d2 ♗c7 27.♗c4 ♘f8 28.♖ad1 la posición blanca es estratégicamente ganadora

(331) 21...a5! 22.♖bd2 ♗f8 23.♘c2 ♗e7 24.f3 [Si 24.a4 d5] 24...a4! 25.♗f2 axb3 26.♘xb3 [26.axb3 ♖a8] 26...f5 27.♗e2 ♖b4 28.♗d3 ♘a4 29.♘xa4 [29.♗c3 era algo mejor] 29...♖xa4 30.♖b1 [30.♖c1 ♖a3+ 31.♗e2 ♖da8 32.♖cc2 ♗d7 con clara ventaja] 30...♖a3+ 31.♗e2 [31.♖b3 ♖da8 32.♖xa3 ♖xa3+] 31...♖c3 -+

(334) 30.g4! hxg4 31.h5 ♗f8 [31...gxh5 32.♗g5+ ♗f8 33.♗xh5 f5 34.♗h8+ ♗f7 35.♗h7+ ♗f8 36.♖d7] 32.hxg6 ♗g7 33.♖d8+ ♖xd8 34.♗xd8+ ♗f8 35.gxf7+ ♗xf7 36.♗f6+ ♗g8 37.♗xe6+ ♗h7 38.♗d7+ ♗h6 39.e6 ♗a8+ 40.♗d5 ♗e8 41.♗e5 ♗e7 42.♗g3 1-0

(332) 19.♗1e2 [Lo más simple era jugar 19.♘xc5 bxc5 20.♘a4! aunque Petrosian realiza el mismo plan de modo algo diferente] 19...♘g5 20.♗b5 h5 21.♘xc5 bxc5 [21...dxc5 22.d6] 22.♘a4 ♘h6 23.♗c1 ♗d8 24.♗c3 ♘xa4 25.♗xa4 y las blancas están claramente mejor.

(335) 18...♘b4 La idea es cambiar el caballo en c3 para colocar el propio en la fuerte casilla e4. Más tarde el ♗e5 blanco podrá ser desalojado con ...f6 y las negras tendrán una apreciable ventaja. 19.♗c2 ♖d6 20.♖e2 ♘xc3 21.bxc3 ♗e4 22.♗a1 ♖a6 23.♗c1 ♖d8 24.♖c2 ♖dd6 25.♗g4?! ♖g6! 26.h3 h5 27.♗e5 ♖gb6 28.♗f3 ♗a3! 29.♗g5 ♗xc3 30.♗xa3 ♖xa3 31.♖dc1 ♗b5 32.♗xf7 ♖xe3 33.♗e5 ♗c7 34.g4 ♗xd4 35.♖d2 ♗e2 36.♖e1 ♗c3! 0-1

PROXIMOS EVENTOS



ITALIA

PEONES ROJOS
CLUB DE AJEDREZ

XIV Torneo Temático
Apertura Italiana

- Convocatoria por Código QR
- Sábado 23 de Marzo a las 10 hrs
- Sorbo del café en Plaza del Sol
- Informes Whats app 3320834160



VERACRUZ
GOBIERNO DEL ESTADO

SECTUR
SECRETARÍA DE ECONOMÍA

2.º Campeonato Nacional de Ajedrez
“Mi Veracruz”

8
Categorías

\$750,000.00
Bolsa

del 25 al 28 de Abril
Museo Kaná, Xalapa, Veracruz.

Convocatoria

KANA
Av Rafael Murillo Vidal 1735, Cuauhtémoc,
C.P. 91069 Xalapa-Enríquez, Ver.

MATERIAL DE AJEDREZ



Informes al 3311384779



BUZON DE SUGERENCIAS

- Estimados Lectores correo para sugerencias o recomendaciones de la revista.
- En la Hora del Arbitraje describir dudas o aclaración de situaciones que se presentan en una partida.
- Correo: gambito_alfil@hotmail.com