

FECHA: _____ TORNEO: _____
 Ronda: _____ Tablero: _____ Ritmo de Juego: _____
 RESULTADO: 1-0 1/2 0-1 Incomparecencia

BLANCAS: _____ ELO: _____
 NEGRAS: _____ ELO: _____
 ECO / APERTURA: _____ / _____
 Árbitro: _____



La Planilla es propiedad de la Dirección del Torneo.

<i>Núm</i>	Blancas	Negras	<i>Núm</i>	Blancas	Negras	<i>Núm</i>	Blancas	Negras
1			23			45		
2			24			46		
3			25			47		
4			26			48		
5			27			49		
6			28			50		
7			29			51		
8			30			52		
9			31			53		
10			32			54		
11			33			55		
12			34			56		
13			35			57		
14			36			58		
15			37			59		
16			38			60		
17			39			61		
18			40			62		
19			41			63		
20			42			64		
21			43			65		
22			44			66		

Firma Blancas

Firma Negras

VII. CONCLUSIONES. RESUMEN DEL REGLAMENTO DE JUEGO

PRIMERA PARTE. Reglas Generales.

2.2 La casilla a la derecha de ambos jugadores ha de ser de color blanco.

4.1 Los jugadores hacen sólo un movimiento cada vez. El conductor de las blancas inicia la partida.

7.1 7.2 Una jugada concluye cuando se ha soltado la pieza en el escaque-destino, tanto si existe captura como en cualquier otro caso.

7.3 En el caso del enroque, cuando se ha soltado la T en la casilla de destino. El R mueve primero.

7.4 Si corona un peón, cuando se ha transformado éste en la nueva pieza, y ésta está presente sobre el tablero.

8.1 8.2 **Pieza Tocada, Pieza Jugada. (o Capturada)**

Partida Ganada

11.1 Dar mate al R contrario. El mate prima sobre el Control de Tiempo. 14.4

11.2 El adversario declara que abandona.

Partida Tablas

12.1 Un bando no puede realizar jugada alguna. (= Rey Ahogado)

12.2 Por acuerdo entre ambos jugadores.

12.3 A petición de uno de los jugadores antes de que una posición se repita tres veces sobre el tablero. La posición de las piezas ha de ser la misma las tres veces, y el turno de juego ha de corresponder al mismo jugador.

12.4 Si se han efectuado al menos 50 jugadas sin captura de piezas o movimiento de peón.

SEGUNDA PARTE. Reglas Suplementarias para Torneos.

13.1 Uno está obligado a anotar la partida, jugada tras jugada (las propias y las de su adversario) de manera tan clara y legible como sea posible.

13.2 En casos de apuro de tiempo, el jugador se esforzará por marcar el número de jugadas efectuadas. Una vez rebasado el control, está obligado a cumplimentar su planilla, a costa de su propio tiempo. Si ambos jugadores han estado apurados de tiempo, el Arbitro del Torneo puede detener los relojes hasta que ambas planillas queden completadas.

14.1 14.2 14.3 En un tiempo dado, cada jugador ha de efectuar un cierto número de jugadas. Ambas cosas han de estar prefijadas con anterioridad. Una jugada queda concluida tras pulsar el Reloj. Ejemplo: 40 JUG. x 2 horas + 1 hora FINIS, cada jugador.

PÉRDIDA DE LA PARTIDA

17.1 No haber realizado el número de jugadas prescrito. (= Caída de Bandera.)

17.2 Presentarse delante del tablero con más de una hora de retraso.

TABLAS 17.a Una propuesta de tablas se realiza en el momento de efectuar una jugada. (= tras pulsar el Reloj.)

CONDUCTA DE LOS JUGADORES

18.1.a No se puede consultar material impreso o manuscrito, o analizar en otro tablero.

18.1.b No puede un jugador analizar en la Sala de Juego.

18.1.c Está prohibido servirse de consejos / avisos de terceros, solicitados o no.

18.1.d Un jugador no puede ser molestado o distraído bajo ningún concepto.

VIII. SOLUCIONES A LOS EJERCICIOS

- I.f**
1. e4 y d5.
 2. c3 - d4 - e5 - f6 - f4 - d6.
 3. n-b-n-n-b-n-b-n-n-n.
 4. D8-e7-f6-g5-h4.
a1-b2-C3-d4-e5-f6-g7-h8.
h3-G4-f5-e6-d7-c8.
a1-B2-etc.
h2-g3-f4-e5-D6-c7-b8.
 5. h1-g2-f3-etc.

II.g

5bis. **Greco-NN (s.XVII)** 1. P4R P4R 2. C3AR C3AD 3. A4A A4A 4. P3A C3A 5. P4D PxP 6. PxP A5C+ 7. C3A CxP 8. 0-0 CxC 9. PxP AxP 10. D3C AxT?! (10... P4D 11. AxP 0-0! 12. AxP+ R1T (2... TxA 13. C5C!) 13. D3A TxA =) 11. AxP+ R1A 12. A5C C2R 13. C5R AxP 14. A6C P4D 15. D3A+ A4A 16. AxA AxC 17. A6R+ A3A 18. AxA PxA 19. DxP+ R1R 20. D7A++

6. f1-f3-f5-f7. a5-c5-e5-g5.
7. Práctica libre de los mates básicos con/sin ayuda de tu ordenador o ingenio dedicado.
8. Sólo una.
9. Nunca.
10. Nunca.

III.e

11. 1. ♖e7+ ♗e7 2. ♖e7+ ±
1... ♗e2+ 2. ♗e2 ♖e2+ ±
12. 1. ♖a8+ ♗~ 2. ♖h8 ±
1... ♗h1+ 2. ♗~ ♖a1 ±
13. 1. ♖c8++
14. 1. ♖g8! ♗~ 2. El ♗ se traslada a la columna f. Por ejemplo, 1... ♗h3 2. ♗g1 ♗h4 3. ♗f2 ♗h5 4. ♗f3 ♗h6 5. ♗f4 ♗h7 6. ♖g1 ♗h8 (6... ♗h7 7. ♗f5! ±) 7. ♗f5 ♗h7 8. ♗f6! ♗h8 9. ♗f7 ♗h7 10. ♖h1++

15. 1. ♖c3! ♗d6 2. ♗f2 ♗e7 3. ♗e3 ♗f8 4. ♖b3! ♗e7 5. ♗f4! ♗d6 6. ♗f5 ♗c5 7. ♗e6 ♗c6 8. ♗e7 ♗c7 9. ♖a4 ♗b6 10. ♖b4 ♗c7 11. ♖a5! ♗b7 12. ♖b5 ♗c8 13. ♗d6 ♗b7 14. ♗d7 ♗a7 15. ♗c7 ♗a8 16. ♖a6! ♗a7 17. ♖c8 ♗a8 18. ♖b7+ ♗a7 19. ♖b6++

16. 1... ♗g7 2. ♖e4!! ♗f6 3. ♖f4!! ♗e6 4. ♗b2 ♗f6 5. ♗c3 ♗e6 6. ♗d4!! ♗f6 7. ♗d5 ♗e7 8. ♗c6 ♗c8 9. ♖f5!! ♗e8 10. ♖g5!! ♗f7 11. ♗d7! ♗g7 12. ♗e7 ♗g8 13. ♗f6! ♗f8 14. ♖c6! ♗g8 15. ♗g6! ♗f8 16. ♖d6+ ♗g8 17. ♖d5+ ♗h8 18. ♖e5++

17. ♗c2 - ♗d4 - ♗f3 - ♗h4 - ♗g6
♗b3 - ♗d4 - ♗e6 - ♗g5 - ♗h7

18. 1. ♗c3 ♗d7 2. ♗f3 ♗d6 3. ♗e3 ♗d7 4. ♗e4 ♗e6 5. ♗d2 ♗d7 6. ♗d3 ♗e6 7. ♗c3! ♗d7 8. ♗e5+ ♗e6 9. ♗d4 ♗e7 10. ♗d5 ♗d8 11. ♗d6 ♗c8 12. ♗c6 ♗d8 13. ♗f5 ♗c8 14. ♗d6+ ♗b8 **Mate en 5** 15. ♗b6! ♗a8 16. ♗e7 ♗b8 17. ♗d5 ♗a8 18. ♗c7+ ♗b8 19. ♗d7+ +

19. 1. h8♖! ± ♗h8 2. b8♗+ ♗≈ 3. ♖h2
1... h1♗+ 2. ♗≈ ♖b7 ±

20. 1. fg hg 2. h4! ±

21. 1. b4! ± 1... a5! =

22. 1. e3 e6! 2. e4 e5 3. g4 hg ±
1... e6 2. e3 e5 3. e4 b5 4. ab ±

23. 1. c4! 1... f5!

24. 1. ♖g7+ ♖g7 2. ♖e8+! ♗f7 3. ♖g7+ ♗e8 4. ♖f8++

25. 1... ♖h8 2. ♗a6 ♖f8 3. ♖6 ♖h8 4. ♖b7+ ♗a8 5. ♖a7+ =

26. 1. a5! ♗d8 (1... ♖b4 2. a6! ±) 2. a6 ♖f2 3. ♗b7! ♖e3 4. b5 ≈ 5. b6 ±

27. 1. ♖e6!! f3 2. ♗c7 f2 3. ♖h3! (3. ♖c4? e5 4. ♗d6 e4 5. ♗e5 ♗f3 6. ≈ e3 ±) 3. ... ♗f3! (3... e5?! 4. ♗d6 ♗d4 5. ♗e6 e4 6. ♗f5 e3 7. ♖f1! ♗c3 8. ♗f4 ♗d2 9. ♗f3 =) 4. ♗c6! e5 5. ♗d5 e4 6. ♗d4 e3 7. ♗d3 e2 8. ♖g4+! = ♗g4 9. ♗e2 ♗g3 10. ♗f1 ♗f3

28. 1. ♖g5 ♖f5 2. c7! (2. ♗c7 ♖e4 3. ♗b7 ♖g2 4. ♗b6 ♖e4 5. c7 ♗d7 =) 2. ... ♖h3! (2... ♖g5 3. ♗c6 ♖f3+! = (3... ♖c8? 4.

♖b6 ♗d7 5. ♙f4 ♗e6 6. ♖a7 ♗d5 - 6... ♗d7
7. ♗b8 ♙a6 8. ♙d6! ± - 7. ♗b8 ♙≈ 8. ♙d6 ±))
3. c6 ♙c8 4. ♗c5 ♗f7! 5. ♗b6 ♗e6! 6. ♖a7
♗d5! 7. ♗b8 ♙a6! =

1... ♗d8 2. ≈ ♗c8 =

29. 1. ♙h5+ ± 1. ♙b5+ ±
1... ♗f8 (1... ♗d8 2. ♗f5! ±) 2. ♗d5! ±

30. Práctica libre.

IV.d

A. Temas Combinatorios

- 1 Diagonales. 1. ♗f6! ♗g8 2. e5 h6 3. ♗e2! ±
- 2 Desviación. 1. ♗g5! ♗f6 2. ♗d4! ♗g6 3. ♗g6 ±
- 3 Distracción. 1. ♗g4! ♗g4 2. ♗e8+ ♗f8 3. ♗h8+ ♗h8 4. ♗f8+ ♗g8 5. ♗h6++
- 4 Extracción. 1. ♙e6 fe6 2. ♗e6 ♗a5 3. 0-0 ♙e3 4. fe3 ♗f7 5. ♗b3 ♗g6 6. ♗f5 ♗b6 7. ♗f4+ ♗h6 8. ♗f7 ±
- 5 Sobrecarga. 1. ♗h6!! ±
- 6 Atracción. 1. ♙f7+ ♗f7 2. ♗e6!! ± ♗e6 3. ♗d5+ ♗f6 4. ♗f5++
- 7 Destrucción. 1... e3! 2. ♗f5 ♗c4+! ≠ 3. bc e2+ 4. ♗e2 ♗d1+ 5. ♗e1 ♗del++
- 8 Atrapamientos. 1. ♗b2! ± ♗b2 2. ♗c3 ≈ 3. ♗b1
- 9 Bloqueo. 1. ♗f5+ ♗g8 2. ♗h6 ♗h5 3. ♗g7+! ♗g7 4. ♗h6++
- 10 Clavada. 1. ♙c5 ♙b6! 2. ♗f4+!! ±
- 11 Cortocircuito. 1. ♗d5! ±
- 12 Columnas. 1. e5! de 2. ♗e4 ♗d5 3. ♗ec5! ♙c8 4. ♗d7 ♙d7 5. ♗h7! ♗f8 6. ♗a1! ♗d8 7. ♗a8+ ♙c8 8. ♗c5 ±
- 13 Jug. "tranquila". 1. ♗b6! ♗g7 2. ♗d5 ♗e6 3. ♙c5 ♙c5 4. ♗c5 ♗b5 5. ♗e3 ♗c6+ 6. ♗b1 ♗d4 7. ♗c1 ♗b5 8. ♗c7 ♗e2 9. ♗e6+ ♗h7 10. ♗h6+! ±
- 14 La 7ª horizontal. 1. ♗g4! g6 2. ♗g5+ ♗e8 3. ♗e7+! ± (Steinitz-Bardeleben, 1895)
- 15 Mate Ahogado. 1. d5! ed 2. ♙d5! ♗d5 3. ♗d1 ± ♗≈ 4. ♗a2+ ♗h8 5. ♗f7+ ♗g8 6. ♗h6+ ♗h8 7. ♗g8+! ♗g8 8. ♗f7++
- 16 Despeje de líneas. 1. g6! hg 2. ♗g5! ±
- 17 Cuña de Peón. 1. h6+ ♗h8 2. ♙e6!! ±

18 Falange de Peones. 1... cb3! 2. ♗c6 ba2! 3. ♗d2 ♗c5! 4. ♗a6 ♗a6 5. ♗b3 ♗c5 6. ♗c5 ♙c5 7. ♙f1 b3 8. ♙c4 ♗d5!! ≠

19 Casillas Débiles. 1. ♗g7! ♗g7 2. ♗f5+ ±

20 Peones Débiles. 1. ♙g7! ♗g7 2. ♗f6+ ♗f8 3. ♗hf1 ♗c7 4. ♗d5! ed 5. e6! ±

21 Jugadas Def. 1. ♗h6! = ♗h6 2. h8♗ ♗h8 3. b5!

22 Jaque Descubierto. 1. ♗f7+ ♗f7 2. dc+dsc. ♗g6 3. cb ±

23 Ataque Descubierto. 1. ♗d5!! ±

24 Ataque Doble. 1. ♗f7+! ±

25 Jaque Doble. 1. ♗f7+ ♗f7 2. ♙d5+! dbl. ♗g6 3. ♙f7+! ♗g5 4. ♙c1+ ♗g4 5. ♗f4+ ♗g5 6. h4+ ♗h6 6. ♗f6++

26 Jugada Intermedia. 1. ♙e7 ♗c3 2. ♙f3! ♗d1 3. ♙d6! ♗c4 4. ♗b6! ± ♗f2 5. ♙c6+ ♙d7 6. ♙d7+ ♗d7 7. ♗b7+ ♗d8 8. ♗a8+ ♗c8 9. ♗a7

27 P. Pasado. 1. ♗h5! hg 2. ♗f6 ♗f6 3. c5! ±

28 El ♗ en el Centro. 1. ♗b5+! ♗d7 2. ♗fe1! ♙b4 3. ♗f6+ dbl. ♗f8 4. ♗d7+ ♗d7 5. ♗e5 ±

29 La última fila. 1. ♗c4+ ♗h8 (1... ♗f7 2. d7 ♗d2 3. ♗ad1! ±) 2. ♗g4! ±

30 Rayos X. 1. ♗b2!! ♗c4 2. ♗g6+ ♗g6 3. ♗c4+ ♗g7 4. ♗g7+ ♗g7 5. ♗c7+ ±

B. Las Fases de la Partida.

C. Análisis de Variantes.

Para el estudio de las secciones B y C utiliza tu ordenador o ingenio dedicado.

V.d Análisis como en IV.d.B y IV.d.C

IX. BIBLIOGRAFÍA

Sobre la Apertura:

- M. Borrell, **Aperturas Abiertas**, Bruguera Libro Práctico 91, Barcelona 1975
 M. Borrell, **Aperturas Semiabiertas**, Bruguera L. Práctico 92, Barna 1975
 M. Borrell, **Aperturas Cerradas**, Bruguera L. Práctico 93, Barna 1975
 M. Borrell, **Aperturas Semicerradas**, Bruguera L. Práctico 94, Barna 1975
 M. Borrell, **Aperturas de Flanco**, Bruguera L. Práctico 95, Barna 1975

Sobre el Medio Juego:

- A. Kotov, **Piense como un Gran Maestro**, Fundamentos/Aguilera, Madrid 1982
 A. Kotov, **Juegue como un Gran Maestro**, Fundamentos, Madrid 1983
 F. Reinfeld, **1001 Sacrificios y Combinaciones Brillantes**, Bruguera, Barna 1972
 Juri Averbach, **Schachtaktik für Fortgeschrittene**, Sportverlag Berlin 1979
 I. Bondarewski, **Táctica del Medio Juego**, Ed. Martínez Roca, Barna 1972
 B. Persits, **La Estructura de Peones Centrales**, Ed. M.R., Barna 1972

Sobre el Final:

- I. Maizelis, **Finales de Peones**, Ed. Martínez Roca, Barna 1972
 Yuri Averbach, **Finales de Alfil y Caballo**, Ed. M.R., Barna 1972
 Löwenfisch y Smyslov, **Finales de Torre**, Ed. M.R., Barna 1972

Obras de referencia generales:

- V.N. Panov, **Ajedrez Elemental**, Ed. Martínez Roca, Barna 1972
 N.V. Krogus, **El Ajedrez Paso a Paso**, EZ Ediciones, Madrid 1992
 R. Ibero, **Diccionario de Ajedrez**, Ed. Martínez Roca, Barna 1972

®Rafa Casaní 1997

™ Word 6.0 para Windows.

®Windsor, ®Informat y ®NewYork son *Fuentes TrueType* creadas por AndrésV. (1993-4)

PDFCreator 2003

València 1997

® Rafa Casaní 2009