

Tabla para 17 y 18 participantes

1ª Rueda	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
2ª	> 18-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	1-2
3ª	> 2-18	3-1	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
4ª	> 18-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	1-4	2-3
5ª	> 3-18	4-2	5-1	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
6ª	> 18-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	1-6	2-5	3-4
7ª	> 4-18	5-3	6-2	7-1	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
8ª	> 18-13	14-12	15-11	16-10	17-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª	> 5-18	6-4	7-3	8-2	9-1	10-17	11-16	12-15	13-14
10ª	> 18-14	15-13	16-12	17-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11ª	> 6-18	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-17	13-16	14-15
12ª	> 18-15	16-14	17-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13ª	> 7-18	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-17	15-16
14ª	> 18-16	17-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15ª	> 8-18	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-17
16ª	> 18-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17ª	> 9-18	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1

Tabla para 19 y 20 participantes

1ª Rueda	1-20	2-19	3-18	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
2ª	> 20-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	18-4	19-3	1-2
3ª	> 2-20	3-1	4-19	5-18	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
4ª	> 20-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	18-6	19-5	1-4	2-3
5ª	> 3-20	4-2	5-1	6-19	7-18	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
6ª	> 20-13	14-12	15-11	16-10	17-9	18-8	19-7	1-6	2-5	3-4
7ª	> 4-20	5-3	6-2	7-1	8-19	9-18	10-17	11-16	12-15	13-14
8ª	> 20-14	15-13	16-12	17-11	18-10	19-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª	> 5-20	6-4	7-3	8-2	9-1	10-19	11-18	12-17	13-16	14-15
10ª	> 20-15	16-14	17-13	18-12	19-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11ª	> 6-20	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-19	13-18	14-17	15-16
12ª	> 20-16	17-15	18-14	19-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13ª	> 7-20	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-19	15-18	16-17
14ª	> 20-17	18-16	19-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15ª	> 8-20	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-19	17-18
16ª	> 20-18	19-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17ª	> 9-20	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1	18-19
18ª	> 20-19	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
19ª	> 10-20	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	18-2	19-1

## ORIENTACIONES A PRINCIPIANTES

### EN LA APERTURA

- 1 Lograr el máximo desarrollo de las piezas en el mínimo de tiempo, llevándolas a las casillas en que resulten más eficaces.
- 2 Controlar el centro por ocupación o amenaza.
- 3 Poner al Rey en seguridad, por medio del enroque, de preferencia el corto. Solo en especiales circunstancias es bueno el largo.
- 4 Mueva usted piezas, no peones; deben moverse solo aquellos que permitan la salida de las piezas.
- 5 Desarrolla los Caballos antes que los Alfiles. Por regla general, la mejor ubicación de los Caballos, al salir, son las casillas 3AR y 3AD, desde donde dominan mayor espacio.
- 6 No mover la misma pieza 2 o más veces.
- 7 No mover, por sistema, los peones a 3TR o 3TD, en un afán de impedir que piezas contrarias, especialmente Alfiles, ocupen las casillas 5CR o 5CD, clavando Caballos. Es preferible aguantar durante un rato una clavada de Caballo, que crear una debilidad orgánica permanente e irreparable en la estructura de los peones, principalmente los del enroque.
- 8 Ocupar las columnas centrales (R, D, AD), con las Torres, previendo la apertura de estas columnas. En todo caso, hay que sacar las Torres de los rincones.



- 9 La Dama debe ser la última en salir, salvo en condiciones especiales de apertura o estrategia. Siendo la pieza más fuerte del juego, su salida prematura será objeto de ataques continuados por parte de las piezas menores enemigas, obligándola a replegarse, lo que constituye una innecesaria pérdida de tiempo. A veces, además del tiempo, se pierde la Dama.
- 10 No lanzarse, desde la apertura, a ataques o combinaciones que seguramente fracasarán y serán fatales a nuestra posición, sin tener el suficiente desarrollo.
- 11 Por regla general hay que escoger, en el desarrollo, aquellas jugadas que signifiquen una amenaza para el adversario.
- 12 No jugar de memoria las aperturas, sino captar la idea y desarrollarse de acuerdo con ella. Quien juega mecánicamente una variante, se expone a recibir desagradables sorpresas cuando agota las jugadas magistrales . . . o antes.
- 13 Evitar, en cuanto sea posible, peones aislados o colgantes que obligan a defenderlos con piezas que podrían ser muy útiles en el ataque.
- 14 Por último: ¿Cuál es la mejor apertura?. Aquella en que el aficionado se sienta más seguro y cuadre con su estilo de juego, agresivo o defensivo.

#### EN EL MEDIO JUEGO

Si ya tiene usted sus piezas fuera de la primera línea, ubicadas en casillas vitales y ya puso a su Rey en seguridad mediante el Enroque y sus peones del enroque están firmes en su sitio o sea en sus casillas iniciales, (salvo en los fianchetos) y su Caballo de Rey el mejor y más fuerte protector del enroque está en su lugar más eficaz: 3AR, ya entró usted al Medio Juego.

Y aquí, amigo mío, es donde se requiere de su talento. Aquí es donde tendrá que estudiar su posición y la enemiga a cada jugada

propia o ajena, teniendo siempre presente que LA MEJOR JUGADA, es la que sigue. Es posible que usted pueda calcular, 4, 5, 10 o más jugadas después de cada movimiento; pero al volver a la realidad tras su profundísimo análisis, recuerde que la *siguiente* jugada es la más fuerte. Suele suceder que en un análisis prepare usted las jugadas 1, 2, 3, 4, 5, etc., y que al hacer su siguiente movimiento, haga usted la jugada 2 en vez de la 1, y ahí ardió Troya; pierde usted la partida o se la entablan, o como mal menor, pierde la iniciativa por trasponer sus jugadas.

Aquí, en el medio juego, es donde usted puede terminar rápidamente con su enemigo mediante un ataque arrollador o una combinación genial, o modestamente hacer las jugadas posicionales que lo lleven a un final ganado. Por lo tanto, debe usted tener presente:

- 1 Si usted salió de la apertura con la iniciativa, consérvela; si no, trate de ganarla.
- 2 Si tiene usted alguna pieza inactiva, póngala en juego a la brevedad posible.
- 3 No haga cambios inútiles o perjudiciales. Si usted, por caso, tiene un Caballo o un Alfil participando activamente en el juego y lo cambia por una Torre arrinconada que no tenía probabilidades de salir a la batalla en 8, 10 o más jugadas, hace usted un mal negocio; no gana calidad realmente.
- 4 Pero si usted ganó calidad y en un momento del juego ésta lo expone a un fuerte ataque o le impide atacar, no vacile, devuelva la calidad en aras de mejor posición o mejor defensa.
- 5 Lo peor que puede usted hacer es poner a sus Torres o a su Dama a cuidar peones, o a capturarlos, si esto las aleja del área del combate.
- 6 Recuerde que las Torres son más fuertes en columnas abiertas, especialmente las centrales o las que conducen directamente al Rey enemigo; o en la séptima línea, y si están dobladas, mucho mejor. Pero no abra columnas si su contrario tie-



ne mejor posición. Las columnas abiertas, igual que los cambios, favorecen al bando que tenga mejor posición.

- 7 Los sacrificios, especialmente los de Dama, son hermosos; pero no los haga si no cuenta con el respaldo de suficientes piezas que le den probabilidades de éxito. Si tiene usted muchas piezas y a ésto agrega un embotellamiento de piezas enemigas, o que estén tan lejanas que no puedan acudir rápidamente a la defensa, entonces sería imperdonable que no estructurara usted una combinación que tal vez lo inmortalice o por lo menos le de un premio de belleza. En todo caso, recuerde que "el Ajedrez no es un juego para almas tímidas".
- 8 Procure no recibir dobles amenazas y haga lo posible por hacer jugadas de esta índole.
- 9 Cada vez que usted pueda, dé jaque al descubrir y evite que se lo den a usted. Estos jaques son muy fuertes y generalmente se traducen en ganancia de la partida, de material o de posición. (Estudie usted la partida Torre-Lasker jugada en Moscú en 1925, conocida por el nombre de "La Lanzadera" o "El Molino de Moscú").
- 10 Huya usted del peligro que entraña "la jugada obvia" (evidente); antes de hacerla, analicela con cuidado, a conciencia; puede resultarle obvia . . . mente fatal.
- 11 No pierda de vista sus piezas atacadas o clavadas; defiéndalas, repliéguelas o "desclávelas" cuanto antes.
- 12 No olvide que cualquier ataque se contrarresta contratando o defendiendo; en este último caso, oponga fuerzas iguales.
- 13 Recuerde que las casillas mejor defendidas, son aquellas protegidas por peones.
- 14 Cuidese de los "tenedores"; los de Caballo y Alfil, Torre o Dama, son destructivos; los de peón fatales.

- 15 Siempre que esté en su mano haga sus cambios de peones tomando hacia el centro.

#### EN EL FINAL

Ya llegó usted al final. Si lo tiene ganado, gánelo; si empatado, no lo pierda; si perdido, defiéndase hasta cuando se le acaben los recursos; pero en este caso, no ponga demasiada esperanza en los errores del adversario; sea discreto y ríndase cuando ya no hay nada que hacer, excepto el ridículo. Recuerde que:

- 1 Una posición ganada puede empatarse o perderse si usted "afloja" su ritmo de juego pensando en que "como quiera gana". Muchas partidas se han perdido por eso. En ajedrez, especialmente en torneos, al gladiador caído, con pena y todo, hay que seguirle pegando; no sea que por consideración o lástima, lo dejemos levantarse y nos pegue con toda la fuerza que da la desesperación.
- 2 Recuerde que en finales, especialmente, "El Rey también es pieza" y muy fuerte, por cierto. Hágalo participar en el combate ya sea amagando a las piezas que queden sobre el tablero, o protegiendo el avance de sus peones hacia la coronación.
- 3 Ganar la oposición inmediata o a distancia, frontal, lateral o diagonal, gana partidas que pudieran empatarse o empata partidas perdidas. En todo caso, es mejor medio punto que cero.
- 4 No se confíe tanto que vaya a "ahogar" al Rey contrario; huya de esta contingencia.
- 5 La Torre defensora se halla mejor colocada detrás del Peón, que delante. Si esta Torre sale de la fila del Peón, que solo sea para dar jaque al Rey atacante en un bloqueo temporal del Peón, o para atacar lateralmente al Peón.
- 6 La Torre atacante debe colocarse en aptitud de: servir como sombrilla a su Rey o interceptar al Rey defensor.



7 Al Rey atacante, colóquelo de preferencia delante del Peón; si no es posible, entre el Peón y el Rey defensor.

8 Al Rey defensor, sitúelo delante del Peón que avanza; si no se puede colóquelo al lado del Peón o pisándole los talones.

9 Si tiene a su contrario en posición "zugzwang" (palabra alemana que significa: "Obligación de jugar". Es una posición en que el contrario, teniendo todas sus piezas protegidas, deja de protegerlas porque le toca jugar. Es decir: está obligado a jugar y perder), no le dé oportunidad proporcionándole algún movimiento salvador; puede ser fatal para usted.

#### EN GENERAL

El ajedrez es un juego en el que se avanza con estudio y práctica; lo uno sin lo otro, no le permitirá salir de una conformista mediocridad.

Estudie las aperturas de moda; pero no las juegue ciegamente o de memoria. Capte la idea y juéguelas según su leal saber y entender.

Que cada posición sea para usted un motivo de estudio, de concienzudo análisis. No pierda partidas por pereza o por miedo.

No subestime, pero tampoco sobrestime a su adversario. Si lo subestima, puede darle el susto de su vida o adjudicarle una dolorosa derrota. Si lo sobrestima, ya está usted vencido antes de empezar. Es mejor, en esas circunstancias que no empiece; no tiene caso.

Es preferible jugar una o dos partidas por semana, con toda capacidad y cuidado, que tres o cuatro diarias empujando piezas. Esto puede crearle, y de hecho le crea, una lamentable superficialidad. Pero si es usted un asiduo de su club, juegue siempre partidas que le sirvan como motivo de análisis. Siempre es bueno saber por qué se gana; pero principalmente por qué se pierde.

El contenido de un libro de ajedrez, bien digerido, tiene más valor que leer diez libros superficialmente.

Si pertenece a un club, asista siempre que pueda y trabaje en beneficio de su club y del ajedrez.

Si participa en un torneo, no se achique porque pierde. No abandone la competencia; muestre su espíritu deportivo. Si pierde siempre, es porque sus adversarios son mejores que usted y jugando contra ellos, puede aprender mucho. Ahora que, si pierde porque no pone en el juego toda su capacidad o su atención, corríjase, y los triunfos posibles llegarán a mejorar su posición, y los que juzgue imposibles o difíciles, podrá conseguirlos con ardor combativo.

Recuerde que todas las diversiones cuestan, y si es el ajedrez su diversión favorita, ¿por qué no pagar la cuota de su club que suele ser módica?. ¿Cuántas veces paga usted cincuenta o más pesos por asistir a una corrida de toros, o a una pelea de box, o simplemente los desembolsa en una "parrandita" que luego le deja muy mal sabor de boca y una "cruda" (curda) mayúscula?.

Si es el ajedrez el amor de su vida, dele calor; practíquelo, enséñelo, difúndalo.

