

EL AJEDREZ Y SU ESCRITURA

En ajedrez, las partidas pueden anotarse y repasarse jugada a jugada. Esto permite que podamos deleitarnos con partidas, jugadas, combinaciones, ejercicios y problemas del pasado. Ésta es una de las razones por las cuales el ajedrez se ha desarrollado más allá que como juego de mesa y puede ser considerado como un “vehículo de cultura”.

Existen varios sistemas de anotación, entre ellos, el Algebraico y el Descriptivo que son los más populares. El más usado en nuestro país era el Descriptivo, pero con los años el Algebraico comenzó a utilizarse con más frecuencia.

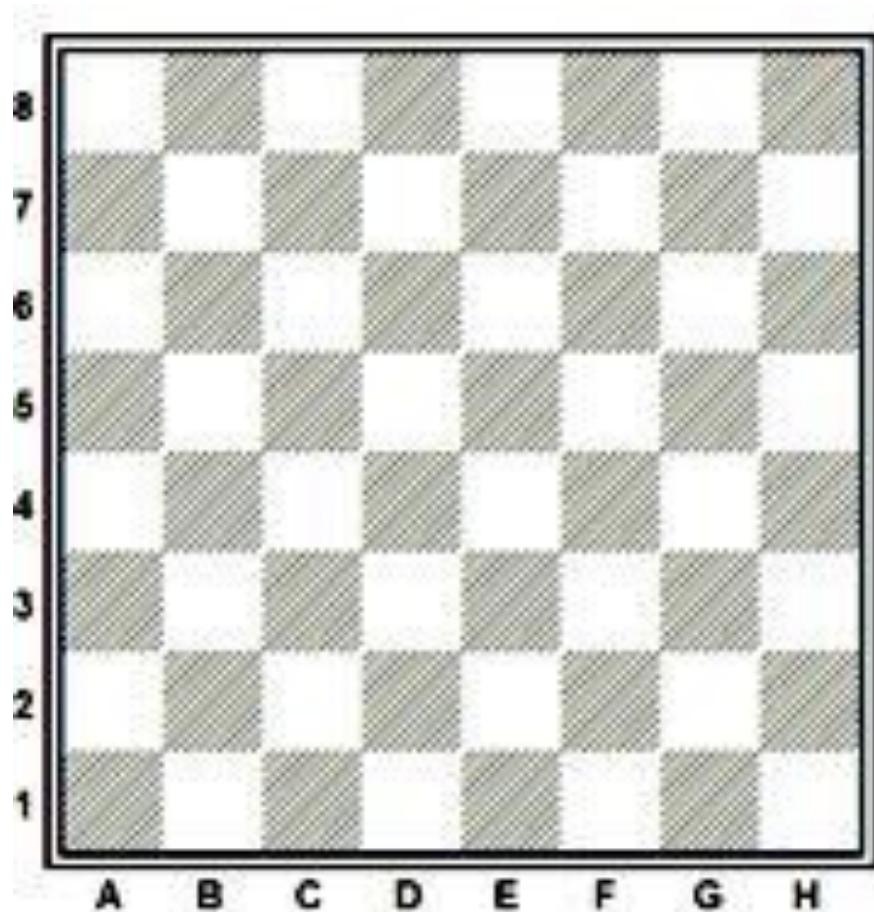
¿Por qué lo elegimos el Algebraico sobre el Descriptivo? Desde la década del 80', el sistema oficialmente adoptado por la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez) es el Algebraico. El otro cayó en desuso, es más usual encontrarlo en publicaciones anteriores a los 80' que en publicaciones actuales.

¿Cómo se utiliza el sistema Algebraico?

La escritura de las partidas

Saber anotar las partidas nos permite estudiar los movimientos, ver los aciertos y los errores, analizar la técnica del adversario, repasar partidas antiguas y aprender de ellas.

Sistema Algebraico



El sistema Algebraico es muy simple ya que utiliza solamente letras y números.

Las Columnas (líneas verticales) se nombran con letras, contando desde la izquierda del jugador que tiene las piezas blancas, en el siguiente orden: a, b, c, d, e, f, g, h.

Las Líneas (horizontales) llevan números desde la misma posición: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

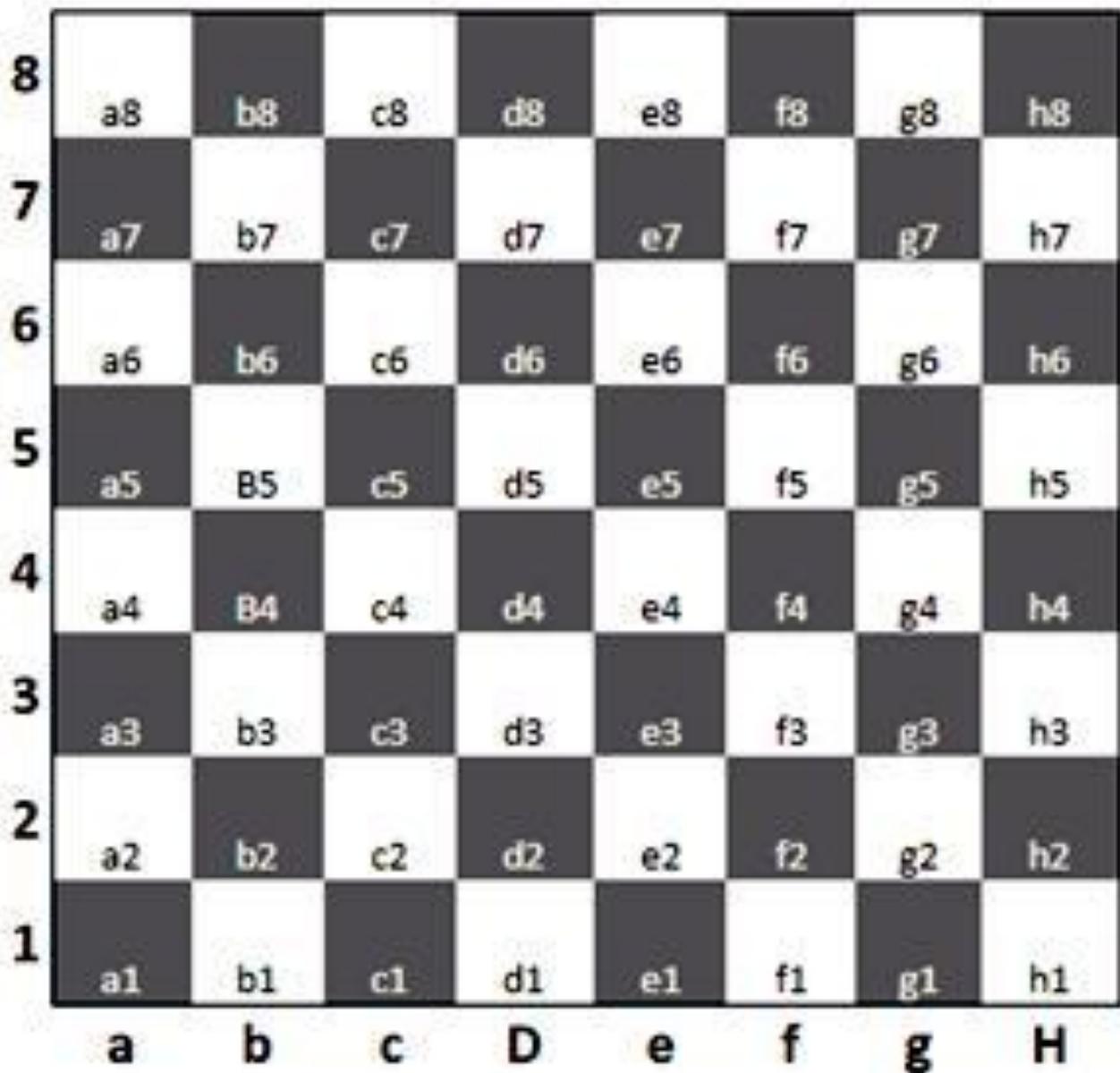
Al inicio de la partida, las piezas blancas están ubicadas en las Líneas 1 y 2 y las piezas negras en las Líneas 7 y 8.



Cada casilla forma parte de una Columna y de una Línea, por lo tanto, lleva por nombre una letra y un número. Por ejemplo: a1, c3, d4, f5, g2, h7.

Cada casilla se “nombra” de la forma que vemos en la imagen a continuación:

NEGRAS



BLANCAS

¿Cómo se anotan las jugadas? Es muy simple.

Se pone el número de jugada, luego la inicial mayúscula de la pieza (R, D, T, C o A) y luego el nombre de la casilla.

Por ejemplo: Cf3 significa que se jugó el Caballo a la casilla f3.

Si al hacer la movida, capturamos una pieza o peón se pone la letra x: Axf6 (en algunas publicaciones se omite el signo "x").

Captura de pieza o peón: x

Enroque corto: 0-0

Enroque largo: 0-0-0

Jaque: +

Jaque mate: + +

En esta jugada, el Caballo blanco capturó al peón, por lo tanto se anota 4.Cxd4.



En los tableros impresos las piezas blancas se colocan siempre abajo; por lo tanto, los peones blancos “van para arriba” y los peones negros “bajan”.



El peón no se nombra. Cuando movemos uno, solo señalamos la casilla de llegada.

Por ejemplo, en esta imagen, la jugada se anota 1.e4.

Puede pasar que queramos mover una pieza a una casilla, pero otra pieza también pueda ser movida al mismo lugar.



El jugador con piezas negras quiere jugar el Caballo que está en b8 a d7, pero resulta que el otro Caballo (el que está ubicado en f6) también puede ir a d7. ¿Cómo hace? Se señala la Columna donde está ubicado el Caballo que se quiere mover. Así: 4... Cbd7. Esto significa que el negro jugó el Caballo que está en la columna b a la casilla d7.

Si hubiera querido jugar el otro Caballo, ¿cómo se anotaría la jugada?

Puede pasar que las piezas estén en la misma columna, entonces señalamos la línea en la que está ubicada.



En la jugada de esta imagen, el jugador de piezas blancas captura al peón negro con la Torre que está en b6. Se anota T6xb5. ¿Cómo anotarías si come con la otra Torre?