

LECCIÓN COMO SE ANOTA EN AJEDREZ

En las lecciones introductorias aprenderemos a conocer y dar la exacta denominación a cada punto del tablero. La anotación en ajedrez sirve en primer lugar para poder volver a jugar las propias partidas y analizarlas, así como aquellas que encuentren en revistas especializadas y libros de ajedrez

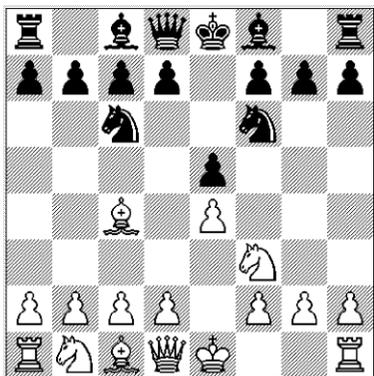
Es importante saber encontrar la casilla exacta aún sin mirar el tablero. Para este fin, se puede hablar de los ajedrecistas que juegan a "ciegas" (el record mundial lo detenta el húngaro Janos Flesch que en Budapest en 1970 jugó 62 partidas simultáneas sin ver los tableros). Al comenzar la lección es bueno escribir en un cuaderno horizontalmente de izquierda a derecha las letras de la "a" a la "h" y verticalmente los números de 1 al 8.

Deben saber reconocer las diversas casillas, sea sentado del lado de las blancas como de las negras. En este punto se pasa a las abreviaciones de cada figura, es decir: Rey = R, Dama = D, Torre = T, Alfil = A, Caballo = C, el peón no tiene abreviación.

Escribir la posición que se verifica después de las movidas:

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Af1-c4 Cg8-f6

Diagrama 1



Primero se escribe la posición de las piezas blancas y después la de las piezas negras. Si dos figuras o peones se encuentran en la misma columna se escribe primero la pieza que se encuentra en fila más baja visto de la parte del blanco.

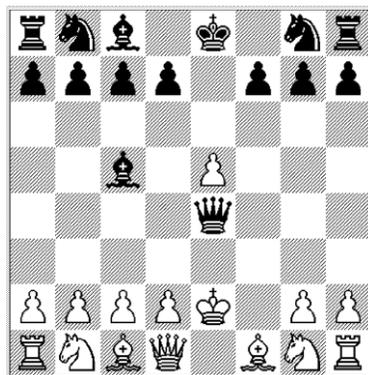
Blancas: Re1 Dd1 Ta1 Th1 Ac1 Ac4 Cb1 Cf3 peones a2 b2 c2 d2 e4 f2 g2 h2.

Negras: Re8 Dd8 Ta8 Th8 Ac8 Af8 Cc6 Cf6 peones a7 b7 c7 d7 e5 f7 g7 h7.

En la siguiente partida, se explican los signos convencionales.

1.e2-e4 e7-e5 2.f2-f4 Af8-c5 3.f4xe5? Dd8-h4+! 4.Re1-e2?? Dh4xe4 jaque mate.

Diagrama 2



En el juego del ajedrez, se utilizan varios signos convencionales que son:

El guión que divide la casilla de partida de la casilla de llegada, como por ejemplo en la primera jugada de las Blancas 1.e2-e4 el peón que está en e2 avanza a la casilla e4.

El signo «x», como por ejemplo en la tercera movida de las Blancas f4xe5, quiere decir que el peón blanco en f4 ha capturado el peón negro de e5.

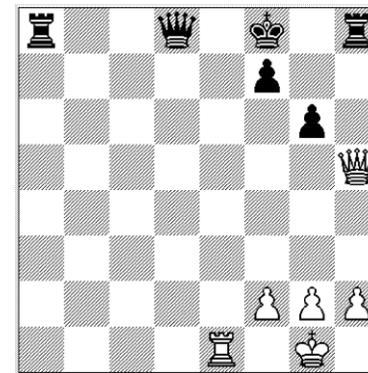
El signo «+», indica el jaque.

El «!» indica una buena jugada, «!!» se utiliza cuando la movida es muy buena, «?» para una movida débil, «??» para una movida perdedora, «!?» indica una movida interesante, «?!» indica mientras tanto una movida dudosa.

Ya estamos listos para aprender la notación abreviada que se utiliza generalmente en todos los libros. ¿Qué cosa es la notación abreviada?

La notación abreviada suprime la casilla de la cual parte una cierta pieza e indica solamente la casilla de llegada de la pieza que se mueve.

Por ejemplo: **Diagrama 3**



Las Blancas juegan **1.Dh5xh8** jaque mate.

Más abreviado se puede escribir **1.Dxh8** jaque mate. La abreviación no es posible cuando a la misma casilla pueden acceder dos piezas iguales del mismo color.

En este momento podemos escribir la partida que lleva a la posición del diagrama 2 con la notación abreviada.

1.e4 e5 2.f4 Ac5 3.fxe5? Dh4+! 4.Re2?? Dxe4 jaque mate o mate.

Si se debe escribir una sucesión de movidas que comienza con una movida de las Negras, se pone después del número de la movida una serie de tres puntos, y después la movida de las Negras.

Por ejemplo, si en diagrama 3 la movida le tocara a las Negras, ellas podrían eliminar la Dama blanca sea, capturándola con el peón: 1. ...gxh5 sea con la Torre: 1. ...Txh5. Se puede escribir más abreviado, evitando el punto después del número de la jugada. **1...gxh5** o **1...Txh5**.

TAREAS

1. Encontrar a la "ciega" el color de las casillas b2 d5 e1 f7 h4. Controlar de inmediato sobre el tablero.
2. Pregunta: ¿sobre cual casilla se cruzan la diagonal a3-f8 y la columna d?
3. Pregunta: ¿sobre cual casilla se cruzan la diagonal b8-h2 y la 4ª fila?
4. Transcribir con la notación normal (no abreviada) la siguiente partida: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 d6 4.Cc3 Ag4 5.Cxe5