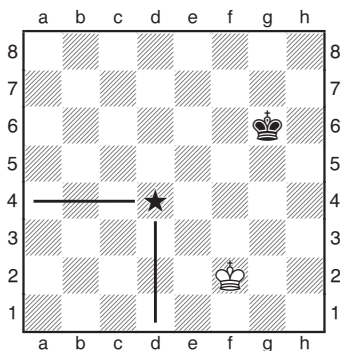


3 La notación ajedrecística

Hasta ahora, hemos mostrado jugadas utilizando un sistema de diagramas y flechas. Esto tiene el defecto de consumir una gran cantidad de espacio; dos jugadas de ambos bandos ocupan la mayor parte de una página. Mucho tiempo atrás, se concibieron varios sistemas compactos de anotación de las jugadas de ajedrez. De éstos, el **sistema algebraico** emergió como el estándar mundial *de facto*. Aunque hay algunas variantes menores en sus detalles, este método ahora es universalmente aceptado. Debo mencionar que si usted observa algún antiguo libro en inglés o español, usted puede encontrar un sistema alternativo, llamado ‘sistema descriptivo’, pero éste ha caído en desuso y no lo describiré aquí.

La palabra ‘algebraico’ probablemente recuerde a las matemáticas de la escuela, pero en relación a la notación ajedrecística, la palabra simplemente implica que se emplea un sistema de coordenadas.

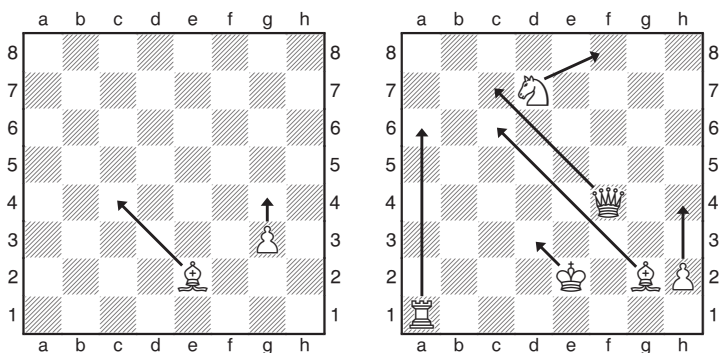


Este diagrama muestra cómo se aplican las coordenadas al tablero. Empezando desde el rincón izquierdo del fondo, las letras ‘a’ hasta ‘h’ se aplican de un lado al otro de la base del tablero, mientras los números ‘1’ hasta ‘8’ trepan por el borde izquierdo.

Por conveniencia, hemos repetido esas letras y números en los otros dos lados del tablero. Las líneas muestran cómo funciona: la casilla marcada está directamente arriba de la ‘d’ y a la derecha del ‘4’, de manera que decimos que esta casilla es ‘d4’. De la misma manera, cada una de las 64 casillas recibe un nombre único, desde ‘a1’ en el rincón izquierdo de abajo hasta ‘h8’ en el rincón derecho de arriba. Este sistema le será completamente familiar a cualquiera que haya utilizado alguna vez un mapa, que supongo serán casi todos.

Usted podrá verificar que el rey blanco está en f2 y el negro en g6. Frecuentemente usted encontrará comentarios en los libros de ajedrez tales como ‘las blancas deben atacar el peón-g6’. La frase ‘el peón-g6’ es una abreviatura de ‘el peón que está en la casilla-g6’.

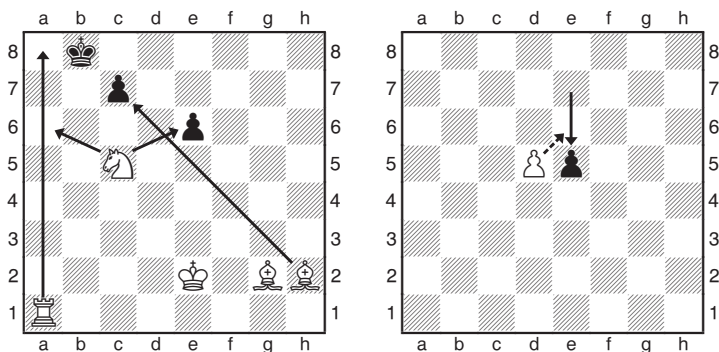
Ahora que hemos nominado las casillas, ¿cómo hacemos realmente para anotar una jugada?



Suponga que las blancas juegan su alfil como indica la flecha del diagrama de la izquierda. Usted puede ver que el alfil comienza en e2 y finaliza en c4. Por lo tanto, escribimos esta jugada como ‘♘e2-c4’, queriendo significar que ‘el alfil juega desde e2 hasta c4’. El pequeño **figurín** es una versión en miniatura del símbolo usado por el alfil en los diagramas de ajedrez. Las jugadas de otras piezas utilizan figurines similares (la lista completa es ♔=rey, ♕=dama, ♖=torre, ♗=alfil, ♞=caballo). No se usan figurines para los peones, de modo que la jugada de peón del diagrama de la izquierda se anota g3-g4. Observe las jugadas en el diagrama de la derecha. Ellas están anotadas ♖a1-a6, ♞d7-f8, ♔e2-d3, ♕f4-c7, ♗g2-c6 y h2-h4.

En estos días, el uso de figurines es bastante común tanto en libros como en revistas, pero de ninguna manera es universal. La alternativa es usar letras para representar las piezas; esto tiene el defecto que las letras empleadas varían de idioma en idioma. Las letras estándar en español son R por rey, D por dama, T por torre, A por alfil y C por caballo. Cuando se anotan las partidas a mano (esto es obligatorio en el ajedrez competitivo) es normal usar las letras; dibujar los figurines llevaría mucho tiempo, ¡aunque conozco al menos a un gran maestro que lo hace! Aunque usted se encuentre ante una publicación en idioma extranjero que no utilice los figurines, no le resultará muy difícil aprender las letras utilizadas para las piezas. En inglés, por ejemplo, son K (king) por rey, Q (queen) por dama, R (rook) por torre, B (bishop) por alfil y N (knight) por caballo. Gracias al sistema universal de notación ajedrecística, es fácil reproducir partidas publicadas en libros prácticamente en cualquier idioma.

Las restantes características de la notación ajedrecística son la frutilla del postre. Si una jugada es una captura, entonces el símbolo 'x' se emplea en lugar de '-'. Si una jugada da jaque, entonces se agrega un '+'. Algunas veces encontrará '++' utilizado como jaque doble y '#' usado como jaque mate, pero esos símbolos no son totalmente estándar. De todos modos, los utilizaremos en este libro.



El diagrama de la izquierda ofrece algunos ejemplos de esos símbolos: ♖a1-a8#, ♗c5-a6+, ♗c5xe6, ♕h2xc7+.

Finalmente, me referiré brevemente a las tres jugadas 'especiales': el enroque corto se escribe '0-0' y el enroque largo '0-0-0'. Las

jugadas negras están precedidas de ‘...’. Cuando se promociona un peón, es necesario indicar tanto las casillas de comienzo y destino, como la pieza elegida: un ejemplo típico es e7-e8♔, indicando que el peón es promovido a dama.

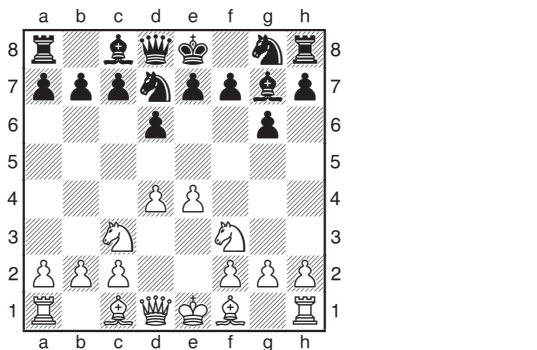
Finalmente, el diagrama de la derecha muestra una captura al paso. Las negras han jugado ...e7-e5 y las blancas tomarán ahora el peón negro jugando su propio peón a e6 y quitando del tablero el peón-e5. ¿Esto se escribe d5xe5 o d5xe6? La respuesta es d5xe6: las que cuentan son las casillas de iniciación y destino de la pieza.

Ahora es el momento para que usted practique su comprensión de la notación ajedrecística reproduciendo su primera partida completa. Si usted tiene un juego de ajedrez o algún programa, es hora de desplegarlo (o de ejecutarlo). Trate de reproducir la siguiente partida. Le proporcionaré un diagrama cada pocas jugadas, de manera que usted pueda verificar si va por el buen camino.

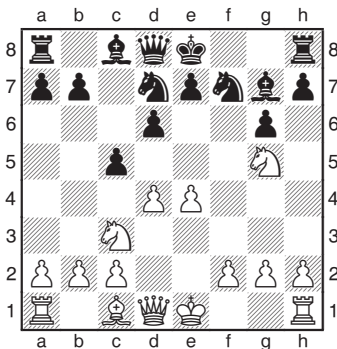
M. Al Modiahki – Tin Htun Zaw

Yangón (Myanmar) 1999

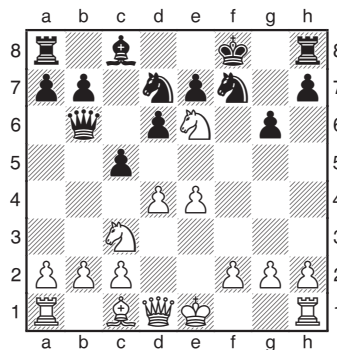
1	e2-e4	g7-g6
2	d2-d4	♙f8-g7
3	♘b1-c3	d7-d6
4	♘g1-f3	♘b8-d7



5	♙f1-c4	c7-c5
6	♘f3-g5	♘g8-h6
7	♙c4xf7+	♘h6xf7



- 8 ♖g5-e6 ♔d8-b6
 9 ♘e6xg7+ ♙e8-f8
 10 ♘g7-e6+



1-0

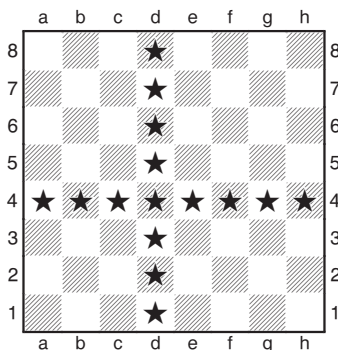
Antes que nada, ¿qué significa el texto anterior a la partida? Cuando se cita una partida, es habitual mencionar los nombres de los jugadores, dónde y en qué año se jugó, y algunas veces la apertura. No mencionaremos la apertura, porque todavía no hemos hablado de ella, pero están indicados los nombres de los jugadores, la fecha y el lugar. Al Modiahki es un gran maestro de Qatar, mientras Tin Htun Zaw es un ajedrecista de Myanmar (anteriormente Birmania), de un nivel algo inferior. El jugador nombrado en primer término lleva

siempre las blancas. La partida se jugó en un torneo internacional llevado a cabo en Yangón (antiguamente Rangún), la capital de Myanmar. Las jugadas de una partida de ajedrez están generalmente numeradas, con una jugada blanca y una negra contando como 'una jugada' a los efectos de su numeración. Ésos son los números que se indican en la columna de la izquierda. La segunda columna contiene las jugadas de las blancas, y la tercera de las negras. De ese modo, las blancas comienzan con e2-e4, las negras contestan ...g7-g6, las blancas juegan d2-d4 y así sucesivamente. Frecuentemente, para ganar espacio, las jugadas no se muestran en columnas, sino una a continuación de otra; por ejemplo, 1 e2-e4 g7-g6 2 d2-d4 ♗f8-g7, etc. Finalmente, ¿qué hay acerca del '1-0' indicado al final? Ésta es una abreviatura estándar de 'las blancas ganan'; de modo similar, '0-1' significa 'las negras ganan' y '1/2-1/2' representa el empate.

Volveremos a esta partida más adelante, para ver cómo hicieron las blancas para ganar tan rápidamente y dónde se equivocaron las negras. En las publicaciones ajedrecísticas, usted frecuentemente verá jugadas adornadas con signos de admiración y de interrogación. Sin duda que usted ya habrá imaginado que ésa es otra abreviatura. Los signos de admiración y de interrogación no son en sí mismos parte de la partida, pero son una forma de comentario. Si usted ve 7 ♗c4xf7+!, por ejemplo, significa que alguien creyó que tomar en f7 era una jugada buena, en tanto de modo similar '!!' significa jugada brillante, '?' significa jugada mala, y '??' error grave. Normalmente el autor de esos comentarios, o **comentarista**, es mencionado en algún lugar, aunque (especialmente en revistas) algunas veces no es claro de quién proviene. Enfatizo que esos símbolos solamente son utilizados cuando se reproducen partidas en publicaciones, pero no deben ser usados cuando se está anotando una partida en un torneo. Si su rival hace una jugada, y usted la anota agregando '??', ¡casi con seguridad él lo tomará como una ofensa! Hay otros dos símbolos comúnmente aceptados que son dignos de mención: '?!' significa una jugada dudosa o dubitativa: no tan serio como una jugada 'mala', pero no muy recomendable. Finalmente, '!?' quiere decir jugada 'interesante'; éste es el más indefinido de los símbolos comunes, y puede indicar desde 'arriesgado pero puede tener éxito en la práctica' hasta 'no puedo definir esta jugada'.

Hemos introducido bastantes símbolos; he aquí una tabla que los resume:

0-0	enroque corto
0-0-0	enroque largo
+	jaque
++	jaque doble
#	jaque mate
x	captura
!!	jugada brillante
!	jugada buena
!?	jugada interesante
?!	jugada dudosa
?	jugada mala
??	jugada muy mala, o error grave
1-0	la partida finaliza con la victoria de las blancas
1/2-1/2	la partida finaliza en un empate
0-1	la partida finaliza con el triunfo de las negras



Algunas líneas de casillas del tablero reciben nombres especiales. Las líneas verticales de casillas que se expanden desde el fondo hasta el tope del tablero, se llaman **columnas**. En el diagrama de arriba, todas las casillas de la **columna-d** están marcadas. Hay ocho columnas, comenzando desde la columna-a en la izquierda, hasta la columna-h en el borde derecho.

De manera similar, las horizontales se llaman **líneas**. En el diagrama de arriba, todas las casillas de la **cuarta línea** han sido marcadas. Hay ocho líneas, comenzando desde la primera en la parte de abajo del tablero, hasta el tope. Hay cierta ambigüedad en los nombres de

las líneas. Muy frecuentemente, es utilizada la numeración absoluta recién mencionada. Sin embargo, algunas veces verá una frase como **la primera línea de las negras**, es decir la primera línea desde el punto de vista de las negras, que correspondería a la octava línea contando desde las blancas. Otra manera de observar el sistema de coordenadas es decir que la casilla-d4 cae en la intersección de la columna-d y la cuarta línea. Las diagonales no tienen normalmente nombres especiales, excepto las **diagonales largas**, que van desde a1 hasta h8 y desde h1 hasta a8.

Habiendo llegado hasta aquí quizás debiera confesar y admitir que la forma de notación ajedrecística descrita más arriba, llamada **algebraico largo**, no es la más común en la literatura ajedrecística. Sin embargo, es la más adecuada para principiantes, y usted la encontrará en muchos libros de iniciación. La alternativa más común es el **algebraico corto** (o **abreviado**), que es muy similar al algebraico largo, excepto que solamente se indica la casilla de destino de la pieza. Una vez más, el motivo es ahorrar espacio. En la forma corta, la partida anterior se escribiría 1 e4 g6 2 d4 ♙g7 3 ♘c3, etc. Esta forma es más compleja para el lector porque cuando usted ve ‘♘c3’, por ejemplo, tiene que localizar c3, y luego buscar qué caballo puede llegar hasta c3 en una jugada. La forma larga es más simple, ya que ‘♘b1-c3’ le indica inmediatamente que deberá mirar b1. El algebraico corto también tiene que afrontar la situación donde, por ejemplo, dos torres pueden jugar a la misma casilla. Si usted ha estado usando la forma larga durante algún tiempo, no tendrá muchas dificultades para cambiar a la corta. Sin embargo, es digno de mención que aún algunos grandes maestros prefieren registrar sus partidas en algebraico largo, quizás porque ellos lo encuentran intrínsecamente más claro.

Si usted está usando un programa de computadora, exhibirá la posición actual sobre una representación gráfica del tablero, mientras muestra las jugadas de la partida en notación algebraica. Usted podrá elegir entre las formas corta o larga (por ejemplo, el popular programa *Fritz*, mencionado antes, puede hacer esto). En un tiempo usted tenía que ingresar las jugadas tecleando en la notación algebraica, pero hoy es mucho más fácil realizar las jugadas con el ratón sobre el gráfico del tablero.

El ajedrez es afortunado de que sus partidas sean tan fáciles de registrar. Cuando se utilizan todas esas abreviaturas que ahorran espacio, una partida de ajedrez ocupa poco espacio en la página impresa,

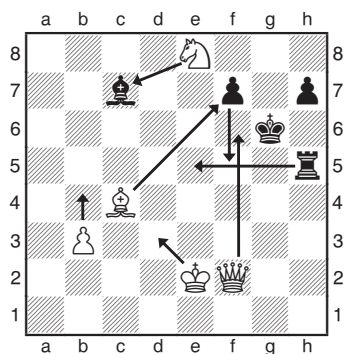
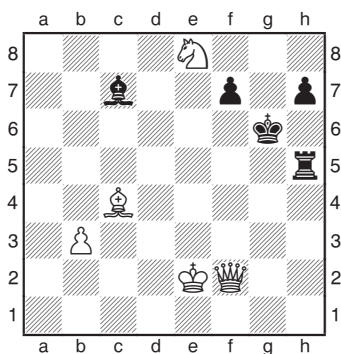
y entonces las publicaciones pueden contener cientos o aún miles de partidas. La literatura de ajedrez es vasta. Ya hace 1.000 años existían manuscritos árabes, y la invención de la imprenta a mediados del siglo XV fue utilizada para los libros prácticos de ajedrez antes de que ese siglo hubiera terminado. Desde entonces, el total de libros se ha incrementado dramáticamente, y es difícil hacer una estimación gruesa de la cantidad de ellos que se han editado. Hace medio siglo, un columnista respetado sugirió que la cantidad era de 20.000, y si eso fuera correcto, entonces hoy en día serían al menos unos 100.000. ¡Es bastante moderado pensar que mi colección de libros de ajedrez constituye quizás el 1% del total! Si estas cifras son adecuadas, es correcto creer que son ciertas las frecuentes afirmaciones de que se han publicado más libros de ajedrez que de cualquier otro juego o deporte. El asunto acerca de cuántos de esos libros merecen leerse es otra cuestión, pero sin duda podría hacerse el mismo comentario acerca de cualquier otro tema.

La introducción de las computadoras ha producido un cambio dramático en la forma de organizar la información ajedrecística. Hasta ahora, buscar partidas hurgando entre libros y revistas, y localizar una ignota referencia podía llevar horas. Hoy en día, sin embargo, todo eso es mucho más fácil. Pueden obtenerse de proveedores comerciales bases de datos de partidas, indexadas de acuerdo a cualquier criterio. La base de datos que tengo frente a mí, la popular *MegaBase 2002*, contiene 2.018.426 partidas (hay bases de datos aún más grandes). Después de ver la partida citada, decidí mirar otras partidas de Al Modiahki. En menos de dos segundos, la computadora me informó que en mi base de datos tenía 464 partidas. Luego quise saber si alguien más había sufrido el mismo destino que Tin Htun Zaw, entonces coloqué la posición después de la jugada 6 de las blancas en la partida anterior, y luego busqué en la base de datos todas las partidas donde se hubiera producido la misma posición. Ésta es una pregunta más difícil, y la computadora pensó durante 17 segundos antes de revelar qué había sucedido previamente. En ninguna ocasión anterior las negras habían jugado lo mismo que Tin Htun Zaw en la jugada número 6, de manera que la respuesta era “no”, nadie perdió antes exactamente así (al menos no en la *MegaBase 2002*).

Las bases de datos de las computadoras son obviamente herramientas fascinantes para los jugadores profesionales, pero además ellas son útiles de manera más general. Usted puede reproducir partidas de grandes ajedrecistas históricos, hacer búsquedas de tipo

estadístico respecto a diferentes temas, armar una base de datos con sus propias partidas; las posibilidades son casi infinitas. Si usted está interesado en bases de datos, hay programas especializados (*ChessBase* es uno de los más populares) pero hoy en día una cantidad de programas para jugar (como *Fritz*) tienen también algunas funciones de base de datos incorporadas. Una señal de alerta: no crea todo lo que la computadora le dice. Casi todas las partidas de las bases de datos comerciales fueron ingresadas en algún momento por un humano, y entonces los errores son inevitables. De manera que si usted reproduce una partida y ve que un gran maestro aparentemente entrega su dama a cambio de nada, y su fuerte rival no se entera, ¡puede ser que eso realmente nunca haya sucedido! Por supuesto, errores similares también ocurren en el papel impreso, pero por alguna razón el material presentado por una computadora parece estimular una fe incondicional.

Ejercicios



1) Haga una lista con las casillas ocupadas por las piezas del diagrama de arriba.

2) Escriba las jugadas indicadas por flechas en notación ajedrecística.

3) Reproduzca esta partida en un tablero o en la pantalla de una computadora; compare su posición final con la que se da en las soluciones: 1 d2-d4 ♖g8-f6 2 c2-c4 ♗g7-g6 3 ♘g1-f3 ♙f8-g7 4 ♘b1-c3 d7-d5 5 c4xd5 ♘f6xd5 6 e2-e4 ♘d5xc3 7 b2xc3 c7-c5 8 ♙c1-e3 ♗d8-a5 9 ♗d1-d2 ♘b8-c6 10 ♖a1-b1 c5xd4 11 c3xd4 0-0 12 d4-d5 ♙g7-c3 0-1.

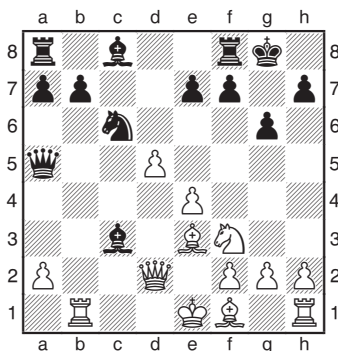
Soluciones de los ejercicios

1) Piezas blancas: rey en e2, dama en f2, alfil en c4, caballo en e8, peón en b3.

Piezas negras: rey en g6, torre en h5, alfil en c7, peones en f7 y h7.

2) A menos que usted sea bueno en el dibujo de figurines, probablemente escribió ♖e2-d3, b3-b4, ♜e8xc7, ♙c4xf7+, ♚f2-f6#, ...f7-f5 y ...♞h5-e5+.

3) La posición final es la siguiente:



Ésta fue una partida entre Mijalchishin (blancas) y Romanishin (negras) en el Campeonato de la URSS de 1981, jugado en Frunze.

Las blancas abandonaron porque el alfil negro está clavando la dama blanca contra su rey. Por lo tanto, las blancas perderán su dama por no más que un alfil y un caballo. Como veremos, una dama es mucho más valiosa que un alfil y un caballo, y, entre grandes maestros (como son estos ajedrecistas), no tiene sentido continuar con semejante desventaja material. La jugada 12 d4-d5?? fue un error grave inusual para un gran maestro.