



Dimensión Física



# Semillero de **Ajedrez** **¡Animate!** UCN

Te invitamos a continuar  
en el segundo ciclo del Semillero

**CLIC AQUÍ**



[www.ucn.edu.co](http://www.ucn.edu.co)





## Términos relacionados con el ajedrez

### Algunos de ellos:

#### A

##### **Activa**

Se refiere a una pieza que controla o puede ser movida a muchos escaques.

##### **Ahogado**

*Artículo principal: Ahogado*

Una posición en que el jugador que tiene que mover no tiene ningún movimiento legal y no está en jaque, el resultado son tablas inmediatas.

##### **Ajedrecista**

Todo aquel que se dedica al estudio y/o a la práctica profesional o amateur del juego de ajedrez.

##### **Ajedrez a la ciega**

*Artículo principal: Ajedrez a la ciega*

Una forma de ajedrez en que uno o ambos jugadores no pueden ver el tablero.

##### **Ajedrez rápido**

*Artículo principal: Ajedrez rápido*

Una forma de ajedrez con un reducido límite de tiempo, normalmente entre 10 y 30 minutos por jugador.

##### **Algebraica (notación)**

*Artículo principal: Algebraica (notación)*

Una forma de registrar una partida de ajedrez utilizando códigos alfanuméricos para las piezas y casillas.



## Alfil

### Alfil bueno

Se dice del alfil que se mueve sobre casillas de color diferente a la que ocupa su peón central más avanzado.

### Alfil de dama

El alfil que se sitúa en el flanco de dama al principio de la partida.

### Alfil de rey

El alfil que se sitúa en el flanco de rey al principio de la partida.

### Alfil español

Un alfil de rey blanco desarrollado a b5. Esto es característico de la Apertura española.

### Alfil indio

Un alfil fianchetado, característico de las defensas indias (Defensa india de rey y Defensa india de dama).

### Alfil italiano

Un alfil blanco desarrollado por c4 o un alfil negro desarrollado por c5. Este desarrollo es característico de la Apertura italiana, *1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4*, particularmente de la Giuoco piano, *1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5*, donde ambos jugadores tienen alfiles italianos. De la misma manera, el adjetivo "italiano/a" se puede utilizar para denotar una apertura donde uno o ambos jugadores tienen un Alfil italiano, como después de *1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Ac4*, la variante italiana de la Apertura de los cuatro caballos.

### Alfil malo

Aquel que está impedido por su propia cadena de peones moverse por todo el tablero.

### Alfiles opuestos

Situación en la que, mientras a un bando solo le resta el alfil de casillas claras (de la pareja de alfiles) al rival le queda el alfil de casillas oscuras. En el final esto suele conducir a tablas a pesar de una diferencia de hasta 2 peones. En cambio, en el medio juego se dice que el bando que ataca lo hace con una pieza extra.

### Alfil del color equivocado

Expresión utilizada con frecuencia en finales para indicar un alfil que no es capaz de proteger el escaque de promoción del peón de la torre que desea promover.



## Anotación

Comentario en una partida utilizando una combinación de comentarios escritos, símbolos ajedrecísticos o notación.

## Apertura

Fase inicial de la partida.

### Apertura abierta

*Artículo principal: Apertura abierta*

Cualquier apertura en ajedrez que conduce a posiciones con varias líneas abiertas. A menudo empiezan con los movimientos **1.e4 e5**.

### Apertura cerrada

*Artículo principal: Apertura cerrada*

Cualquier apertura en ajedrez que deja que los jugadores tengan pocas columnas o diagonales abiertas. A menudo empiezan con los movimientos **1.d4 d5**. Llamadas así porque estas aperturas tienden a restringir el juego táctico de piezas, conduciendo a partidas más posicionales durante la apertura y el principio del medio juego.

### Apertura semiabierta

*Artículo principal: Apertura semiabierta*

Cualquier apertura en ajedrez que da como resultado algunas líneas abiertas, pero no muchas. A menudo el blanco juega **1.e4** y el negro responde con un movimiento distinto de **1...e5**.

## Aplazamiento

Hasta hace unos años, cuando se llegaba a cierto movimiento de la partida (normalmente la jugada 40), la partida se aplazaba unas horas, de forma que los jugadores tenían la oportunidad de descansar y analizar la posición antes de reanudarse el juego. Actualmente ya no se aplazan las partidas.

## Apuros de tiempo

Tener muy poco tiempo en uno de los relojes o en ambos para completar los movimientos restantes hasta el control o hasta el fin de la partida. También se llama zeitnot.

## Árbitro



Un oficial del torneo que arbitra disputas y realiza otras tareas como anotar cuando los jugadores están en apuros de tiempo.

### **Armageddon**

Una partida en la que el Blanco tiene que ganar para ganar el match, pero en el que el Negro sólo necesita tablas para ganar. El Blanco tiene más tiempo que el Negro: existen discrepancias sobre los tiempos, pero en los Campeonatos del mundo de la FIDE, las Blancas tienen seis minutos y las Negras cinco. Típicamente utilizada en los desempates del playoff donde las partidas blitz cortas no han resuelto el empate.

### **Ataque**

Un movimiento o estrategia agresiva.

### **Ataque a la descubierta**

Un ataque hecho por una dama, torre o alfil luego de mover una pieza propia que se encontraba en el camino de la figura atacante y la pieza atacada.

### **Ataque de minorías**

Un avance de peones en un flanco por parte del bando que tiene menos peones que el oponente, normalmente para provocar una debilidad.

### **Ataque doble**

*Artículo principal: Ataque doble*

Dos ataques hechos con un movimiento: estos ataques pueden ser realizados por la misma pieza (p.ej. en el caso de un tenedor tenedor) o por piezas diferentes (después de un ataque a la descubierta en que la pieza movida también realiza una amenaza). El ataque puede amenazar directamente a piezas oponentes o pueden ser amenazas de otro tipo: por ejemplo, capturar la dama y amenazar mate.



## B

### Batería

Dos o más piezas apoyándose la una a la otra en la misma columna, fila o diagonal.

### Blanco

La designación del jugador que mueve primero, incluso aunque las piezas correspondientes, conocidas como "piezas blancas", sean de algún otro color. (generalmente claro)

### Blitz

*Artículo principal: Blitz*

Una forma de ajedrez con muy poco tiempo, normalmente 3 ó 5 minutos por jugador para toda la partida. Con la aparición de los relojes de ajedrez electrónicos, a menudo el tiempo restante se incrementa 1 ó 2 segundos por movimiento.

### Bloqueo

Ubicación estratégica de una pieza exactamente frente a un peón enemigo para evitar su avance. Esto en ocasiones va seguido de la captura de dicho peón.



## C

Caballo

Caballo de dama

El caballo que se sitúa en el flanco de dama al principio de la partida.

Caballo de rey

El caballo que se sitúa en el flanco de rey al principio de la partida.

Caballos españoles

Por lo general, los caballos blancos en f3 y c3, cuya ubicación resulta de las variantes cerradas de la apertura española

Cadena de peones

Una formación de peones en diagonal bloqueada, cada una soportada por un peón amigo diagonalmente por detrás y bloqueado por un peón enemigo directamente por delante. Aaron Nimzowitsch estudió extensamente las cadenas de peones y recomendó atacar las cadenas de peones enemigas en su base, como en la variante del avance de la Defensa francesa **1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 c4.**

Calcular

Planear cuidadosamente una serie de movimientos mientras se consideran posibles respuestas.

Calidad

*Artículo principal: Calidad*

Diferencia de valor entre una torre y un alfil o caballo. Cuando un jugador consigue cambiar un alfil o caballo por una torre del adversario, se dice que ha ganado la calidad.

Captura

Eliminar (comer o matar) una pieza o un peón del oponente del tablero reemplazándola por una pieza o peón propio, excepto en el caso de la captura al paso.

Captura al paso

*Artículo principal: Captura al paso*

Captura especial del peón.



### Casilla clave

Una casilla importante.

(Finales de peones) una casilla cuya ocupación por uno de los reyes garantiza un cierto objetivo, como ganar un peón o la coronación.

### Casilla débil

Una casilla que no se puede defender fácilmente del ataque de un oponente. A menudo una casilla es débil porque no puede ser defendida por peones (un "hole"). El cambio o la pérdida de un alfil puede hacer que todas las casillas del color del alfil se debiliten resultando una "casilla débil compleja" en las casillas blancas o negras.

### Casilla de escape

Una casilla a la que la pieza se puede mover y que la permite escapar del ataque.

### Casillas blancas

Las 32 casillas claras del tablero, como la diagonal *h1-a8*.

### Casillas negras

Las 32 casillas oscuras del tablero de ajedrez, como (en Notación algebraica) *a1 y h8*. Una casilla negra está siempre en la esquina inferior izquierda de cada jugador. Ver Tablero de ajedrez.

### Caza del rey

Un ataque continuado al rey enemigo que da como resultado un rey que es conducido a una distancia lejana de su posición inicial, típicamente terminando en jaque mate. Algunas de las partidas más famosas realizando esta caza del rey son Edward Lasker-Thomas, Polugaevsky-Nezhmetdinov y Kasparov-Topalov.

### Celada

*Artículo principal: Celada*

Trampa que se le tiende, al contrario.

### Centralización

Mover una o varias piezas hacia el centro del tablero. En general, las piezas están mejor colocadas en el centro o cerca de él porque controlan un gran número de casillas y están disponibles para jugar en cualquier flanco si es necesario. Debido a su movilidad limitada, los caballos en particular se benefician de estar centralizados.





## Centro

*Artículo principal: Centro*

Denominación de los escaques d4, d5, e4 y e5. Algunos autores dividen el centro en partes más pequeñas (d4, d5, e4 y e5) y mayores (c3, c4, c5, c6, d3, d4, d5, d6, e3, e4, e5, e6, f3, f4, f5 y f6.)

## Centro ampliado

Lo constituyen las dieciséis casillas centrales del tablero.

## Centro de peones móvil

Poder mover peones alrededor de casillas centrales sin debilitar una posición.

## Clavada

*Artículo principal: Clavada*

Cuando una pieza no puede moverse porque expondría una pieza valiosa, normalmente el rey o la dama. Las clavadas contra el rey son llamadas absolutas porque es ilegal mover una pieza clavada.

## Columna

Cada una de las ocho líneas de ocho escaques que se forman alineando estos verticalmente respecto a los jugadores.

## Columna abierta

Aquella columna que no tiene peones.

## Columna semiabierta

Aquella columna en la cual sólo hay un peón.

## Combinación

*Artículo principal: Combinación*

Secuencia de jugadas, generalmente implicando sacrificios, que conduce a una ganancia por parte de un jugador.

## Complicaciones

Fase de la partida en la que predomina la táctica y en la que la valoración de la posición resulta confusa.



### Compongo

Palabra que suele y debe pronunciarse antes que un jugador acomode una o más piezas mal ubicadas sobre el tablero y no desee moverlas.

### Contraataque

Un ataque que responde al ataque del otro jugador.

### Coronación

Cuando un peón llega a la octava fila y se cambia por otra pieza (dama, torre, caballo o alfil). También se denomina promoción.



## D

**Dama**

**Desarrollo**

Movimiento de una pieza de su casilla original a una ubicación más activa.

**Desvío**

Provocar que una pieza se mueva a una casilla menos apropiada. Típicamente utilizados en el contexto de una combinación o un ataque, donde la pieza desviada es crítica para la defensa.

**Dinamismo**

Estilo de juego en el que la actividad de las piezas adquiere más importancia que otras consideraciones posicionales, incluso al punto de aceptarse debilidades estructurales o de espacio.

**Diagonal**

*Artículo principal: Diagonal*

Cada una de las líneas de cuadros del mismo color que conforman el tablero de ajedrez.

**Doblar las torres**

Se dice de colocar dos torres del mismo color sobre una misma columna o fila.

**Debilidad del color**

Deficiencia presentada por el alfil y otras piezas no ortodoxas, como camello, que se caracteriza por el hecho de que solo se pueden mover en los escaques de colores que iniciaron el juego. Esta debilidad es evidente en las fases finales de la partida, ya que dichas piezas sólo controlan 32 escaques del tablero y, como consecuencia, no pueden evitar la promoción de un peón oponente.



## E

### En prise

*Artículo principal: En prise*

(del francés): Una pieza que puede ser capturada, normalmente indefensa.

### Enroque

*Artículo principal: Enroque*

Jugada especial que involucra el rey y una torre.

### Escaque

Otra forma de denominar a cada uno de los cuadros o casillas que forman el tablero de ajedrez.

### Espacio

Los escaques controlados por un jugador. Un jugador que controla más escaques que el otro se dice que tiene ventaja de espacio.

### Estilo posicional

Estilo de juego dominado más por maniobras a largo plazo para tomar ventaja que por amenazas o ataques a corto plazo, requiriendo más juzgar posiciones que cálculo de variantes intensivo, que distingue al estilo táctico.

### Estrategia

*Artículo principal: Estrategia*

Junto con la táctica, la estrategia es una de las dos áreas fundamentales del ajedrez. Por estrategia se entiende la "planificación de acciones que conduzcan a un objetivo". La realización concreta de esas acciones entra en el terreno de la táctica.

### Estructura de peones

*Artículo principal: Estructura de peones*

Se conoce a la forma que tienen los peones de estar colocados en el tablero. Como los peones son las piezas más móviles y las únicas piezas que no pueden moverse hacia atrás, la posición de los peones influye el carácter de la partida.



## F

### **Fianchetto**

*Artículo principal: Fianchetto*

Forma de desarrollar el alfil vía b2 ó g2 para las blancas y b7 ó g7 para las negras.

### **Fila**

Cada una de las ocho líneas de ocho escaques que se forman alineando estos horizontalmente respecto a los jugadores.

### **Final**

*Artículo principal: Final*

Fase final de la partida, cuando quedan pocas piezas sobre el tablero.

### **Flanco**

Cada una de las mitades izquierda y derecha del tablero, excluyendo las columnas centrales. A la mitad izquierda se la denomina flanco de dama y a la mitad derecha flanco de rey.

### **Flanco de dama**

El lado del tablero donde están las damas al inicio de la partida, comprende las columnas a, b, c y d.

### **Flanco de rey**

El lado del tablero donde están los reyes al inicio de la partida, comprende las columnas e, f, g y h.

### **Fortaleza**

*Artículo principal: Fortaleza*

Una fortaleza es una posición que, si la obtiene el bando débil, prevendrá la penetración del bando contrario, generalmente dando un resultado de tablas (que el bando débil está buscando).



## G

### Gambito

*Artículo principal: Gambito*

Sacrificio, generalmente de peón, en la apertura con intención de obtener otro tipo de ventaja.

### Gambito del ala

*Artículo principal: Gambito del ala*

Nombre dado a ramificaciones de numerosas aperturas en que un jugador sacrifica un peón lateral, normalmente el peón b.

### Gran diagonal

Una de las dos diagonales con ocho casillas (*a1-h8 o h1-a8*).

### Gran Maestro

*Artículo principal: Gran Maestro*

El título más alto que puede obtener un ajedrecista (junto a Campeón del Mundo). Es el mayor título concedido por la FIDE, pero se puede utilizar para describir a alguien de fuerza comparable. Para la obtención del título se necesita la obtención de varias normas de mérito en torneos y un nivel mínimo de puntuación ELO. Se suelen utilizar las siglas GM para designarles.



# H

## Hueco

Defecto en la estructura de peones por el cual una casilla ha quedado sin posible protección de peones. Una pieza contraria podría por tanto instalarse con seguridad en esa casilla.



|

### **Igualar**

Crear una posición donde los jugadores tengan las mismas oportunidades de victoria (conocido como igualdad). En la teoría de aperturas, como las blancas tiene la ventaja del primer movimiento, las líneas que igualan son relativamente buenas para el negro y malas para el blanco.

### **Iniciativa**

La ventaja que tiene un jugador que está realizando amenazas sobre el que está respondiendo a ellas, se dice que el jugador atacante "tiene la iniciativa". La iniciativa es a menudo el resultado de una ventaja de tiempo y a veces de espacio. La noción de iniciativa la introdujo José Raúl Capablanca.

### **Intercambio**

La captura de un par de piezas o peones, una blanca y una negra, generalmente del mismo tipo.

### **Interponer**

Mover una pieza entre una pieza atacante y su objetivo, bloqueando la línea de ataque. La interposición de una pieza es una de las tres respuestas a un jaque, las otras son mover el rey o capturar la pieza atacante.

### **Isla de peones**

Un grupo de peones de un color en columnas sin peones del mismo color en ninguna columna adyacente.





## J

### Jaque

*Artículo principal: Jaque*

Un jaque es amenazar con capturar al rey.

### Jaque al descubierto

Un jaque hecho por una dama, torre o alfil luego de mover una pieza propia que se encontraba en el camino de la figura atacante y el rey contrario.

### Jaque doble

Una variante del jaque al descubierto donde la pieza que se mueve también da jaque.

### Jaque mate

una posición en la cual el rey de un jugador está en jaque y el jugador no tiene jugada legal alguna. El jugador que tiene a su rey en jaque mate pierde el juego.

### Jaque perpetuo

*Artículo principal: Jaque perpetuo*

Unas tablas forzadas por un jugador poniendo al rey contrario en una serie perpetua de jaques.

### Jugada candidata

Cada una de las jugadas posibles que justifican un plan en una posición determinada, a partir de las cuales se inicia un análisis. Término acuñado por el jugador y entrenador Aleksandr\_Kótov.

### Jugada de espera

Aquella jugada que se realiza sin otro objetivo que esperar a ver las intenciones del contrario.

### Jugada forzada

Jugada que es claramente la única que no termina en desastre para el jugador que mueve.

### Jugador posicional

Un jugador que se especializa en estilo posicional, en contraposición a jugadores tácticos.



## L

### Línea

Una secuencia de movimientos, normalmente en la apertura o analizando una posición.

Un camino abierto para una pieza (Dama, Torre o Alfil) donde moverse o controlar casillas.

### Línea principal

La variante más importante o más jugada de una apertura o una parte del análisis. Por ejemplo, *1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ag7 4.e4 d6 5.Cf3 0-0 6.Ae2 e5 7.0-0 Cc6 8.d5 Ce7* a menudo se conoce como la línea principal de la Defensa india de rey.



## M

### Maestro FIDE

*Artículo principal: Maestro FIDE*

Título que concede la FIDE a todo aquel que supere los 2300 puntos de ELO, este título es vitalicio. Se suelen utilizar las siglas FM ó MF para designar este título.

### Maestro Internacional

*Artículo principal: Maestro Internacional*

Segundo título en importancia que puede obtener un ajedrecista después de Gran Maestro Internacional. Al igual que para el título de Gran Maestro, para la obtención del título se necesita la obtención de varias normas de mérito (de menor dificultad que las de Gran Maestro) en torneos y un nivel mínimo de puntuación ELO. Se suelen utilizar las siglas MI ó IM para designarlo.

### Mate de Epaulette

Un jaque mate en el que el rey está bloqueado en ambos lados por sus propias torres.

### Mate de la cox

*Artículo principal: Mate de la cox*

Un mate realizado por un caballo en que el rey en mate no puede moverse debido a que está rodeado de sus propias piezas. Este mate suele ir precedido de un sacrificio de dama que obliga a encerrarse el rey.

### Mate del loco o Mate del león

*Artículo principal: Mate del loco*

La partida de ajedrez más corta que termina en mate: *1. f3 e5 2. g4 Dh4#* (u otras variaciones menores).

### Mate del pasillo

*Artículo principal: Mate del pasillo*

Un mate realizado por una torre o una dama en la primera fila en la que el rey al que se le da mate no puede moverse hacia arriba porque está bloqueado por sus propias piezas (normalmente peones) en la segunda fila.



## Mate del pastor

*Artículo principal: Mate del pastor*

Un mate en cuatro movimientos (común entre los novatos) en que el blanco juega **1. e4**, seguido de **Dh5 (o Df3)** y **Ac4** y termina con **4.Dxf7#**.

## Material

Todas las piezas y peones de un jugador en el tablero. El jugador con piezas y peones de más valor se dice que tiene "ventaja de material". El material junto con el tiempo son los dos elementos principales de la táctica.

## Material insuficiente

Un final en el que todos los peones han sido capturado y ninguno de los dos bandos tiene piezas suficientes como para dar mate. Esto se produce en cuatro situaciones: cuando a los dos jugadores les queda sólo el rey, rey y caballo, rey y alfil o rey y dos caballos.

## Mayoría

Un gran número de peones en una parte del tablero contra un número menor del oponente. A menudo el jugador que tiene mayoría en un flanco tiene una minoría en el otro.

## Medio juego

Fase intermedia de la partida entre la apertura y el final.

## Movimiento

Dícese de la acción de tocar y desplazar una pieza hacia otro escaque del tablero. Una definición considerada elegante y precisa es la del escritor y ajedrista Henrique Marinho que define el movimiento ajedrecístico como la "unidad de movimiento en el Juego de Ajedrez".

## Molino

*Artículo principal: Molino*

Maniobra táctica entre una torre y un alfil, que por medio de una serie de jaques a la descubierta permiten ganar material.

## Movilidad

La capacidad de una pieza o las piezas de un jugador colectivamente para moverse por el tablero.



### **Movimiento de libro**

Un movimiento de apertura encontrado en los libros de referencia de la teoría de aperturas. Una partida se dice que está "en el libro" cuando ambos jugadores están haciendo movimientos encontrados en las referencias de aperturas. Una partida se dice que "se sale del libro" cuando los jugadores han llegado al final de las variantes analizadas en los libros de aperturas o si uno de los jugadores se desvía con una novedad o un error.

### **Movimiento forzado**

Un movimiento que es claramente el único que no da como resultado una catástrofe inmediata para el jugador que mueve.

### **Movimiento tranquilo**

Un movimiento que no ataca o captura una pieza enemiga.



# N

## Negro

La designación para el jugador que mueve en segundo lugar, incluso aunque las piezas sean literalmente de otro color (normalmente oscuro).

## Norma

Una actuación en un torneo de ajedrez que indica que un jugador está preparado para recibir un título o el nivel de rendimiento necesitado. Junto con otros requisitos, un cierto número de normas son requeridas generalmente para poseer un título. Ver Gran Maestro Internacional y Maestro Internacional.

## Novedad

Un nuevo movimiento en la apertura. Algunas veces llamado una "Novedad teórica" o "N."



# O

## Oposición

Término utilizado en el final de partida. Se denomina así al momento en que los dos reyes están enfrentados, separados por un número impar de casillas (una, tres o cinco). La oposición puede ser vertical, horizontal o diagonal, siendo más común la vertical. Ver Oposición.

## Orden de movimientos

La secuencia de movimientos que se elige para jugar una apertura o ejecutar un plan. Los diferentes órdenes de movimiento a menudo tienen ventajas y desventajas. Por ejemplo, *1.d4 Cf6 2.Cf3* evita el Gambito Budapest (*2.c4 e5!?*), pero imposibilita para el blanco la Variante Sämisch (*2.c4 g6 3.Cc3 Ag7 4.e4 d6 5.f3*) o el Ataque de los Cuatro Peones (*5.f4*) contra la Defensa india de rey y transponer a ciertas líneas de la Defensa Nimzoindia y el Gambito de dama declinado, la Variante del Cambio donde el caballo va a e2 en vez de a f3. ((Ver transposición (ajedrez).))



## P

### **Pareja de alfiles**

Cuando un jugador posee el alfil de casillas negras y el alfil de casillas blancas se dice que posee la pareja de alfiles. En general, en posiciones abiertas se considera mejor que la pareja de caballos y el dúo alfil y caballo.

### **Pasapiezas**

Una variante del ajedrez jugada por equipos de dos o más jugadores.

### **Pasiva**

Una pieza que puede moverse o controlar pocas casillas. También se aplica a posiciones en las que existen pocas alternativas para todas las piezas.

### **Peón**

#### **Peón aislado**

Aquel peón que no tiene peones de su mismo color en las columnas adyacentes. Puede convertirse en una debilidad, pues la defensa natural de un peón es otro peón.

#### **Peón de alfil**

Un peón en la columna de alfil (c ó f).

#### **Peón de caballo**

Un peón en la columna de caballo (b ó g).

#### **Peón de dama**

Un peón en la columna de dama (d).

#### **Peón de rey**

Un peón en la columna de rey (e).

#### **Peón de torre**

Un peón en la columna de torre (a ó h).

#### **Peón envenenado**

Un peón desprotegido que, si es capturado, cause problemas posicionales o pérdida de material. También es una variante de la Defensa siciliana, donde algunos jugadores se comen el peón envenenado de b2.





### **Peón pasado**

Aquel peón al que no se le opone ningún peón del bando contrario en su camino a la promoción. Es decir, en las filas que le separan de la casilla de promoción no existe ningún peón contrario ni en su columna ni en las adyacentes.

### **Peón pasado exterior**

Un peón pasado que está cerca del borde y lejos de otros peones. En el final, tales peones a menudo constituyen una fuerte ventaja.

### **Peón retrasado**

Un peón no puede ser protegido o avanzado con el apoyo de otros peones y no puede moverse por un peón de adversario en una columna adyacente.<sup>12</sup>

### **Peones doblados**

Par de peones del mismo color en la misma columna.

### **Peones colgantes**

Par de peones ubicados en columnas adyacentes sin el apoyo de peones vecinos.

### **Pichón**

Un jugador de ajedrez muy débil.

### **Pieza**

*Artículo principal: Pieza*

Cualquier figura o modelado de color oscuro o claro que se usa para jugar al ajedrez. Incluyen también peones o una pieza menor dependiendo el contexto.

### **Pieza colgada**

Pieza desprotegida y expuesta a la captura.

### **Pieza mayor**

Pieza capaz de, con la única ayuda de su Rey, ganar una partida contra un Rey solitario. En el ajedrez occidental, la Dama y la Torre son piezas mayores. Otras variantes como por ejemplo el ajedrez de Capablanca tiene piezas mayores, como el Arzobispo y el Canciller.

### **Pieza menor**

Pieza incapaz de con la ayuda única de su Rey, ganar una partida contra un Rey solitario. En el ajedrez occidental, el Alfil, el Caballo y el Peón son piezas menores.



## **Pincho**

*Artículo principal: Pincho*

Un ataque a una pieza valiosa, obligando a moverse para evitar la captura y exponiendo así una pieza de menos valor que puede ser tomada.

## **Pistola de Alekhine**

Una formación en que una dama está detrás de dos torres en la misma columna.

## **Plan**

Una estrategia utilizada por un ajedrecista para utilizar su ventaja de manera óptima en una posición específica mientras se minimiza el impacto de sus desventajas posicionales.

## **Posición ganadora**

Una posición se dice que es ganadora si un bando específico, jugando correctamente, puede forzar el mate ante cualquier defensa del contrario.

## **Posición abierta**

Situación en el tablero donde las piezas tienen una gran movilidad, por lo general en columnas o diagonales abiertas.

## **Posición cerrada**

Situación en el tablero donde las piezas tienen poca o ninguna movilidad, por lo general se produce al inicio de la partida o en finales con muchos peones no pasados.

## **Post-mortem**

Expresión latina relativa al análisis de una partida después de su conclusión, típicamente conducido por uno o ambos jugadores y algunas veces espectadores.

## **Premio de belleza**

Un premio dado en algunos torneos a la partida más bella.

## **Profilaxis**

*Artículo principal: Profilaxis (ajedrez)*

Prevención. Las jugadas profilácticas son aquellas que tienden a anticiparse a los planes del contrario y neutralizarlos.



## Promoción

El intercambio de un peón por otra pieza, excepto rey u otro peón, al llegar a la octava fila. También es conocido como "Coronación", pues la pieza más común en la promoción del peón es la Dama o Reina.



## R

### Rayos X

*Artículo principal: Rayos X*

La amenaza de una pieza de moverse a través de una casilla ocupada por una pieza enemiga.

### Refutar

Demostrar que una estrategia, movimiento o apertura no es tan bueno como previamente se pensaba (a menudo, que conduce a una derrota).

### Regla de la pieza tocada, pieza movida

La regla que obliga a un jugador que toca una pieza que tiene al menos un movimiento legal para moverla (si el jugador suelta la pieza en una casilla en particular tiene la obligación de moverla a dicha casilla). El enroque tiene que ser iniciado moviendo primero el rey, así que un jugador que toca su torre puede ser obligado a moverla sin enrocar. La regla también obliga a un jugador que toca una pieza del adversario a capturarla si puede. Un jugador que quiera tocar una pieza sin tener que moverla para recolocarla, debe decir "compongo".

### Regla de los cincuenta movimientos

*Artículo principal: Regla de los cincuenta movimientos*

Una regla moderna que dice que la partida acaba en tablas después de que en cincuenta movimientos sin mover un peón o sin capturar una pieza.

### Relámpago

*Artículo principal: Relámpago*

Una forma de ajedrez con un límite de tiempo extremadamente pequeño, normalmente 1 o 2 minutos por jugador para toda la partida.

### Rey

### Ruptura

Un lance de peón que abre líneas en una posición cerrada.



## S

### Sacrificio

*Artículo principal: Sacrificio*

Entrega de una pieza, esperando conseguir alguna ventaja a cambio.

### Sacrificio de calidad

*Artículo principal: Sacrificio de calidad*

Sacrificio de una torre por un alfil o un caballo.

### Sobre el tablero (SET)

Un partido jugado cara a cara con el oponente, en oposición a un oponente a distancia como en el ajedrez en línea o ajedrez por correspondencia.

### Simplificación

Una estrategia de intercambio de piezas de igual valor. Esta estrategia puede ser utilizada defensivamente para reducir la cantidad de fuerzas atacantes o para amplificar una ventaja material.

### Simultáneas

Una forma de ajedrez en que un jugador (normalmente experto) juega contra varios jugadores (generalmente novatos) simultáneamente. A menudo es una exhibición.

### Sobrecarga

*Artículo principal: Sobrecarga*

Una pieza que tiene muchas obligaciones defensivas. Una pieza sobrecargada a veces puede ser desviada o ser obligada a abandonar una de sus tareas defensivas.

### Sobreprotección

Técnica de agrupar fuerzas en soporte de un punto fuerte.



## T

### Tabiya

Posición final de una apertura muy conocida.

### Tablas

*Artículo principal: Tablas*

Expresión española que significa empate. En la mayoría de los casos las tablas se acuerdan. Los otros caminos por los que una partida puede terminar en tablas son por ahogado, triple repetición, la regla de los cincuenta movimientos y por material insuficiente. Una posición se dice que es tablas si cada jugador puede, jugando correctamente, eventualmente forzar el juego a una posición donde la partida tenga que terminar en tablas, aunque su contrario efectúe las mejores jugadas.

### Táctica

*Artículo principal: Táctica*

Junto con la estrategia, la táctica es una de las dos áreas fundamentales del ajedrez. Se puede definir como la "realización plasmada en jugadas concretas de una cierta estrategia". También se suele usar el término táctica para referirse a la combinación.

### Táctico

Un jugador que se especializa en juego táctico, en oposición a "jugador posicional".

### Tiempo

*Artículo principal: Tiempo*

Un movimiento extra que da la iniciativa en el desarrollo. Un jugador gana un tiempo (normalmente en la apertura) haciendo que el oponente mueva la misma pieza dos veces o haciendo que defienda una pieza. En el final, se puede querer perder un tiempo triangulando para ganar la oposición.

Oportunidades para hacer movimientos. Un movimiento que no altera la posición significativamente se describe como una "pérdida de tiempo" y la acción de forzar al jugador rival a gastar un tiempo se describe como "ganar un tiempo". El tiempo junto con el material son los dos elementos principales de la táctica.

### Tormenta de peones

Técnica de ataque donde un grupo de peones en un flanco es avanzado para romper la defensa.



## Torre

### Torre de dama

La torre que se sitúa en el flanco de dama al principio de la partida.

### Torre de rey

La torre que se sitúa en el flanco de rey al principio de la partida.

### Torres dobladas

Expresión que indica el posicionamiento de dos torres en la misma columna. La formación de la Dama con dos torres dobladas en la misma columna recibe el nombre de Cannon Alekhine.

### Transposición

*Artículo principal: Transposición*

Llegar a una posición utilizando una secuencia diferente de movimientos.

### Trébuchet

Una posición de zugzwang mutuo.

### Triangulación

Maniobra que se realiza con el rey en el final, con objeto de ganar la oposición.

### Triple repetición

*Artículo principal: Triple repetición*

La partida es tablas si la misma posición se repite tres veces. Esto implica que le toque mover al mismo jugador, que los caballos y las torres están en las mismas posiciones y no intercambiados y que tengan los mismos movimientos legales (enroque y capturas al paso). También se llaman tablas fotográficas.



# V

## Variante

Estrategia de apertura que es una subdivisión de otra, es decir, es una derivación de una apertura, jugada o movimiento.





## Z

### Zeitnot

Significa "apuros de tiempo". Se aplica cuando a un jugador le queda muy poco tiempo en el reloj para completar la partida.

### Zugzwang

*Artículo principal: Zugzwang*

Aquella situación en la que, teniendo el turno un jugador, cualquier movimiento que este haga pierde. En este caso, se dice que el jugador está en zugzwang. Esta situación cambiaría tocándole jugar al rival.

### Zwischenzug

*Artículo principal: Zwischenzug*

Se suele denominar en español "jugada intermedia", es la jugada intercalada que obliga a una respuesta forzada del contrario antes de continuar con una jugada necesaria.



## BIBLIOGRAFÍA

FILGUTH, Rubens. Xadrez de A a Z: diccionario ilustrado. Porto Alegre : Artmed, 2005.

GUDE, Antonio. Diccionario de Ajedrez. Madrid : Tutores, 2005.

BRACE, Edward R. An Illustrated Dictionary of Chess. Hamlyn Publishing Group, 1977. ISBN 0-600-32920-8 (Reimpreso en 1989 por la Chartwell Books, ISBN 1-55521-394-4)

BURGESS, Graham. The Mammoth Book of Chess. Carroll & Graf Publishers, 2000. ISBN 0-7867-0725-9

EVANS, Larry. New Ideas in Chess. Cornerstone Library, 1967 (1984 Dover edition, ISBN 0-486-28305-4

HOOPER, David e WHYLD, Kenneth (1992). The Oxford Companion to Chess (en inglés) (2ª edición). Inglaterra: Oxford University Press. ISBN 0-19-866164-9.

GOLOMBEK, Harry (1977). Golombek's Encyclopedia of chess (en inglés) (1ª edición). Reino Unido: Trewin Copplestone Publishing. ISBN 0517531461.

HORTON, Byrne Joseph. Dictionary of Modern Chess. Owen, 1959. ISBN 0-8022-0746-4

PANDOLFINI, Bruce. Chess thinking: the visual dictionary of chess moves, rules, strategies and concepts. Everyman Chess, 1996. ISBN 1-85744-480-9

ZELEPUKHIN, N. P. Dictionary of Chess. French & European Pubns, 1982. ISBN 0-8288-2350-2