

### ESQUEMA

1. **Introducción**
2. **El proceso de reflexión**
3. **Formas de entrenamiento específico**
  - **Entrenamiento teórico**
  - **Entrenamiento para la práctica**

## INTRODUCCIÓN

El significado universal del concepto entrenamiento puede resumirse como la planificación y organización de un proceso racional destinado a la formación o a la cualificación del jugador. Tal proceso requiere la implementación de las medidas, métodos y procedimientos adecuados para mejorar los propios resultados y consolidar el perfeccionamiento, así como mejorar la actividad del jugador, sus capacidades y cualidades.

La palabra procede del latín *trahere* que significa "ver, arrastrar". La palabra deriva, más recientemente, del francés clásico, *trainer*, que tuvo su desarrollo en el ámbito anglosajón en el siglo XIX, con la forma concreta *training* (significado etimológico: poner en marcha los caballos). Más tarde los conceptos "entrenamiento" y "entrenar" espacio se propagaron con el uso en el terreno deportivo, transfiriéndose a otros ámbitos de la vida cotidiana, como entrenamiento profesional, etc.

El concepto entrenamiento tiene un sinónimo en la actividad deportiva: ejercicio.

Ejercitarse indica la intención de mejorar la técnica deportiva. En la instrucción ajedrecística puede concretarse en el aprendizaje de elementos concretos, como el mate de piezas menores o mayores contra el rey sólo, o formas sencillas de los finales de peones (regla del cuadrado, regla de la oposición), hasta asimilarlos bien, así como la reproducción de aquellas partidas cortas conocidas como miniaturas, a modo de ejercicio o banco de pruebas. Mayores objetivos deben vincularse con exigencias de rendimiento deportivo, por lo que también requerirán un entrenamiento orientado a la competición.

La asociación alemana de deportes ha emprendido planes de entrenamiento general a largo plazo y otros planes de entrenamiento más selectivos, destinados a obtener mejores resultados y a lograr un alto rendimiento entre los integrantes de los mismos. Ambas etapas comprenden la formación básica general, con los principios y la estructura para facilitar un entrenamiento de alto nivel a los deportistas más destacados. Los modelos y experiencias de años de entrenamiento, etapas de formación, selección de jugadores destacados e implementación para el deporte global fueron bosquejados en una memoria de 94 páginas titulada "Estructura de la promoción de jóvenes talentos" (1991), transfiriéndola posteriormente para su posible aplicación a las distintas federaciones deportivas.

La Federación alemana de ajedrez adoptó (siguiendo estas directrices) un nuevo programa de entrenamiento, dividido en tres escalones de entrenamiento básico y cuatro escalones de entrenamiento superior y de alto rendimiento.

El entrenamiento deportivo de alto nivel establece objetivos normales para ascender de nivel con el fin de lograr mejores resultados estables, según las posibilidades individuales, pero siempre hablando de un primer plano. Los elementos científicos y pedagógico-metodológicos se funden para elevar la dimensión de la planificación de resultados. El esquema reproducido a continuación relaciona todos los componentes esenciales que intervienen en el proceso de potenciar los resultados en competición deportiva en el ajedrez.

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

<b>CAPACIDAD DE RENDIMIENTO (Formación e instrucción)</b>		<b>ACTITUD DE RENDIMIENTO (Educación)</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• CONOCIMIENTOS</li><li>• CAPACIDADES</li><li>• CUALIDADES</li><li>• CONDICIÓN FÍSICA Y PSÍQUICA</li></ul>	RENDIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"><li>• MOTIVACIÓN</li><li>• APLICACIÓN</li><li>• VOLUNTAD DE ENTRENAMIENTO</li><li>• CONSTANCIA</li></ul>

Para extraer en ajedrez toda la capacidad del rendimiento de un jugador, se requiere de un entrenamiento ajedrecístico específico, que incluye una adecuada preparación física (condición físico deportiva) y es fundamental un trabajo en casa para limitar las cualidades psíquicas como la determinación, el ánimo y la concentración absoluta. Las cualidades ajedrecísticas más importantes deben ser desarrolladas de forma repetitiva, continuada, intensiva, variada y con recapitulaciones periódicas. La madurez ajedrecista es un proceso que se forja día a día, con una ocupación específica constante en torno a los problemas propios de la actividad. El entrenamiento del ajedrez puede definirse así:

El **ENTRENAMIENTO EN AJEDREZ** es el proceso pedagógico de perfeccionamiento deportivo, mediante la asimilación de **conocimientos científicos**, como una permanente **especialización teórica en aperturas** y conocimientos concretos de **finales**, mediante la implementación de un estudio intensivo y la práctica de ejercicios.

En cuanto a desarrollar el **pensamiento creativo**, es recomendable analizar las **posibilidades combinativas y estratégicas del medio juego** mediante un continuo, variable y consecuente repaso de diversas posiciones tipo, con frecuente práctica del ajedrez, para optimizar las cualidades del jugador y poder sacarlas a la luz en la competición.

### 1. EL PROCESO DE REFLEXIÓN

El pensamiento específico en ajedrez puede mejorarse en el plano cualitativo y es evidente que debe hacerse. Pero antes debemos precisar qué entendemos por pensamiento específico en ajedrez. Debe merecer la misma consideración que en cualquier otro deporte. Cuando un jugador, ya sea en una partida amistosa, de entrenamiento o del torneo, encuentra una jugada, antes de nada pasa revista a todas las jugadas posibles y sólo después la realizan el tablero.

Al mismo tiempo debe verificar todas las contra jugadas posibles de su oponente, y reproducirlas imaginariamente en la posición, preguntándose qué alteraciones pueden producirse en el tablero si tales jugadas se efectuasen realmente. La aceptación una jugada precisa se traduce en la representación habitual de nuestro pensamiento en ajedrez, que no es del todo correcto.

Naturalmente, y como sabe todo jugador incluso no muy versado, no todas las jugadas posibles se toman en consideración. Existe un tiempo asignado de reflexión de modo que nuestras cábalas mentales deben realizarse en función de ese límite de tiempo. Incluso la computadora más rápida no podría calcular todas las jugadas posibles de una partida de 40 jugadas, que se cifra en 10 elevado a 118 variantes posibles.

Aunque este número nos parezca irreal, lo cierto es que aunque hubiese una computadora capaz de calcular todas las jugadas posibles de la partida, a la velocidad de 150 millones de jugadas por segundo, procesando sin descanso, requeriría más de 10,100 siglos (es decir unos 3000 millones de años) para comprobar todas las variantes posibles de una partida de duración normal. **Está claro por tanto el cálculo cuantitativo de las variantes es ilusorio.**

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

*¿Cómo debemos proceder para calcular la posible continuación de la partida?*

*¿Cómo pueden calcularse con anticipación las combinaciones de partidas como la inmortal o tantas maravillosas ganadoras de premios de belleza tanto en el pasado como en el presente?*

**El jugador de ajedrez inquieto debe desarrollar su fuerza de juego mediante la adopción de un método racional de pensamiento.**

Su proceso mental contiene (según **de Groot**) unos 50,000 fragmentos y modelos, de tal manera que las unidades de memoria pueden operar con esos modelos (**motivos**) de específico contenido ajedrecístico (como **formaciones de apertura, constelaciones de peones y piezas, figuras especialmente valiosas, desarrollo de partidas o secuencias concretas, posiciones características, disposiciones de ataque, elementos tácticos, combinaciones típicas, sacrificios de material, reglas de finales**, etc.), almacenados en la memoria de larga duración y que por tanto pueden rescatarse de ella.

Cada jugada que se ejecuten el tablero constituye el fundamento sobre el que se tomarán nuevas decisiones. "*Cada disposición de piezas y casillas suscita nuevas relaciones de juego, en las que intervienen motivos reconocibles*" H.Bastian(1998)

Reconocer la dificultad es esencial para decidir la jugada, pues esa información nos permite actuar con una considerable reducción del riesgo. Actualmente es posible contrastar las jugadas relevantes en una posición dada con la ayuda de modernos programas electrónicos de juego. Esta "selectividad" del pensamiento ajedrecístico excluye por supuesto las sensaciones que el jugador humano tiene ante determinadas posiciones, esa percepción de un vistazo que a menudo capta los rasgos esenciales que se han dado cita en el tablero, en la que juega un papel esencial la memoria y la experiencia. De igual modo con el pensamiento selectivo está vinculado un proceso de abstracción en el cual la posición producida se remite a patrones típicos, de forma que se establece una conexión estructural entre asociaciones mentales con distintas constelaciones de piezas conocidas de antemano.

*¿Qué tipo de reducción efectúa la ajedrecista?*

Hay dos aspectos que deberán tenerse en cuenta de aquí en adelante:

- la reducción de variantes y
- la reducción de búsquedas espaciales.

En la **reducción de variantes** moderadas, el jugador no las comprueba todas, sino que suele recortar el abanico de posibilidades y limitarse a considerar entre 2 y 4 jugadas en cada posición. Eso significa que una partida de duración media (40 jugadas) debe calcular, como mínimo un centenar de primeras jugadas. Cuando el número de jugadas posibles es superior en relación a la propia capacidad de análisis, entonces se bloquea, sin duda alguna y hasta el mejor gran maestro deja de considerar o de seleccionar más de un 90% de las posibilidades reales y sin embargo el juego prosigue de forma lógica y se produce una partida reñida. La explicación radica en la específica estructura ajedrecística del pensamiento.

Por **reducción de búsquedas espaciales** entendemos la conformación del tablero, es decir el centro, el flanco de dama, el flanco de rey, la posición de ambos reyes, y otras características definidas. Nos examinan por igual las 64 casillas del tablero, sino que se visualizan determinadas zonas con una considerable diferencia de intensidad ( según Botvinnik, se examinan entre 8 y 18 casillas). Importantes investigaciones sobre esta temática fueron llevadas a cabo con el psicólogo ruso Tijomirov, acerca del método de la actividad oculo-motriz, así como también filmaciones sobre los movimientos visuales de los jugadores de ajedrez, con imágenes de profesionales como Adorjan, Short y Pfleger.

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

Una reflexión más profunda sobre la reducción de búsquedas espaciales radica en una limitación del material de cálculo. Así, no se consideran los movimientos de todas las piezas existentes sobre el tablero en un momento dado. Pensemos por ejemplo en una posición del medio juego en la que intervienen entre 25 y 30 piezas. El jugador sin embargo, busca su plan de acción, calculando sólo en detalle los movimientos de entre 3 y 6 piezas.

Los expertos proceden por tanto a reducir el número de piezas y a segmentar el tablero en el momento de analizar la posición que tienen ante sus ojos. Se concentran sobre ciertas pistas desde el comienzo de la partida, en particular en lo que sucede en los puntos neurálgicos del tablero, es decir, la lucha y la posible actividad sobre casillas concretas. Aquí se plantea la cuestión capital que esta problemática, a saber: ¿qué piezas y qué casillas deben tomarse en consideración para proceder a análisis relevante de la situación creada?

Con las respuestas a esta pregunta está vinculada la reflexión acerca del razonamiento específico en ajedrez, una proyección del pensamiento acerca de la resolución de problemas. Existe una respuesta contundente para la concepción del pensamiento creativo, pero es preciso que a partir de principios se establezca un proceso de solución de problemas (de forma similar a la construcción de la lógica dialéctica). Cada problema de categoría lógica, plantea una reflexión compleja, mentalmente reconocible, cuando la búsqueda y la solución aún no son conocidas, cuya señal no resulta se refleja. Una situación problemática puede desglosarse en tres componentes:

- las premisas del problema (posición y enunciado del problema),
- búsqueda de las ideas (ensayo y posibilidades de solución), y
- el camino hacia la solución (consecución del objetivo).

### EL PROCESO DE PENSAMIENTO SEGÚN DE GROOT

En relación con esas estructuras planas del proceso del pensamiento ajedrecístico, de Groot estableció en 1978 más estadios psicológicos relacionados entre sí:

1. estadio de orientación
2. estadio de comprobación (exploración)
3. estadio de examen (investigación)
4. estadio de demostración

**1)-** La primera fase analítica del problema tiene que ver con una **orientación material y posicional**. Puede resumirse en responder a la pregunta: ¿quién está mejor? ¿qué puede resultar más favorable: jugar de forma estratégica o táctica? Etc.

A partir de ahí, se produce una clasificación de la posición del problema, percibiéndose señales distintivas condensadas que la caracterizan, en forma de "ofensiva", "dinámica" o "estática".

**2)-** En la segunda **fase de la comprobación** (exploración), las posibilidades de acción más que calcularse, se valoran minuciosamente. La psicología cognitiva designa estos acontecimientos como "*toma de decisiones turísticas en la resolución de problemas*". En cuanto a la aplicación concreta del pensamiento metódico, en este estadio podemos hablar de una "**estrategia horizontal o superficial superior**" (en oposición a "estrategia vertical o profunda"). El concepto estrategia superficial superior, apenas tiene aquí una valoración cualitativa. Mayor significación tiene la fase explorativa, concretamente numerosas variantes de combinación, pero siempre con un pequeño número de jugadas anticipadas.

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

3)- La fase de exploración prosigue con la tercera fase, a saber, **el examen o investigación**. en esta fase se lleva a cabo la parte capital del examen analítico y también requiere que se le dedique un importante tiempo de reflexión. En primer lugar se procede a un exigente cálculo anticipado de variantes, sobre todo las continuaciones principales que nos resultan familiares. Si un estudio en profundidad de las variantes que recibe la denominación de "**estrategia profunda**". en esta fase juega un papel de apoyo el rendimiento de la memoria de corta duración. Los distintos árboles de análisis (variantes con sus ramificaciones de jugadas) llegan todo lo lejos que la memoria permite profundizar en la posición, la reconocibles ramificaciones de jugadas hasta que se halla un procedimiento decisivo que almacenar. También es característica de esta fase la aparición de repentinamente jugadas intuitivas, que son comparables a la aventura heurística Aha.

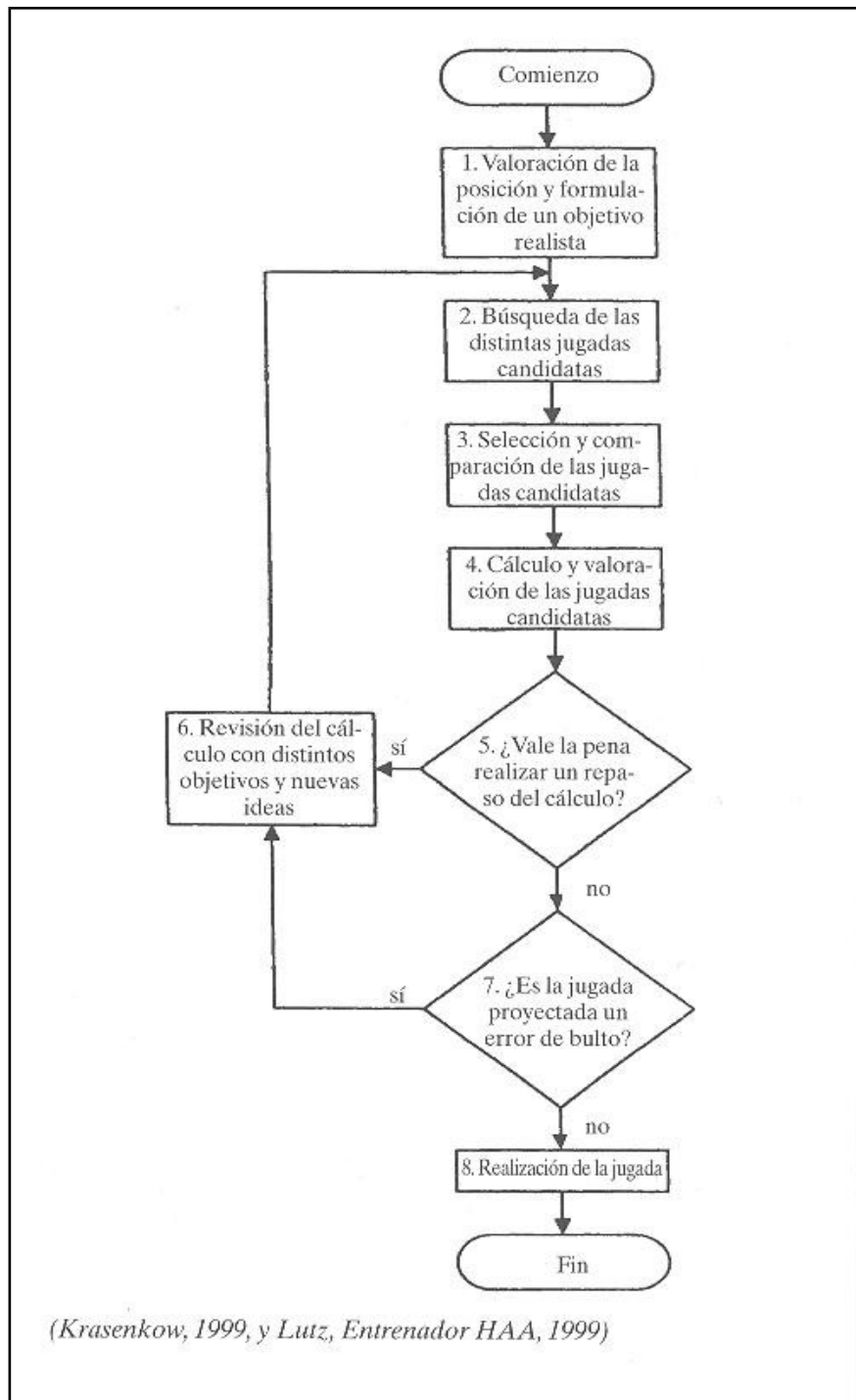
4)- En la cuarta fase, de **demostración**, si una repetida revisión y contraste de las posibilidades concebidas. Las circunstancias pueden hacer que existan dos jugadas igualmente fuertes que dan lugar a continuaciones capitales. Sucede en definitiva que se realizan las últimas reflexiones críticas y las últimas visualizaciones, que llamaremos **imágenes efectivas** (según Krogus). Cuanto más fuerte y marcada sea la imagen efectiva, la que puede quedarse mentalmente, tanto más precisa será la imagen que tengamos de la posición a tres, cuatro o más jugadas vista, en contraste con el residuo actual. En esta fase y la investigación se produce lo que se conoce como **profundidad progresiva**. Además de poder elegir una posibilidad, el pensamiento gira en torno a una idea/solución que siempre surge acompañada de una jugada, que al fin y al cabo es la dominante. Esa reducción sin embargo, no interfiere con la estructura en fases del desarrollo del pensamiento ajedrecístico, de modo que cada fase no se generaliza, ni se deslinda que las demás, de forma que persiste el modelo teórico de construcción, aunque con frecuencia pueden producirse omisiones o repeticiones durante el proceso.

### **PROCESO ORIGINARIO DEL CÁLCULO DE VARIANTES Y BÚSQUEDA DE JUGADAS SEGÚN KRASENKOW Y LUTZ**

Ambos autores han desarrollado los principios de Kotov a propósito del árbol de variantes, considerando las jugadas candidatas como la personificación cristalina de esa figura y formando un algoritmo para proceder al cálculo mental de una posición a partir del pensamiento de un jugador. Lutz ha realizado un esquema progresivo según la evolución de las reflexiones, desde una posición dada hasta que se plasma la jugada elegida en el tablero. Ver diagrama de la siguiente página.

(Ver diagrama página siguiente)

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ



### 2. FORMAS DE ENTRENAMIENTO ESPECÍFICO

Según el contenido de los puntos de vista, el entrenamiento específico en ajedrez reviste distintas formas, siendo dos las principales: la formación teórica y la formación práctica. Además del entrenamiento práctico puede considerarse la competición propiamente dicha bajo la supervisión de un intensivo plan de entrenamiento.

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

### • **ENTRENAMIENTO TEÓRICO**

La instrucción teórica puede realizarse en forma de grupos o a título individual. Es evidente que en ajedrez tiene lugar preferente el entrenamiento personal o individual (auto entrenamiento/estudio particular). Pero en primer lugar, el entrenador orienta e indica las formas de instrucción.

#### **GRUPOS DE ENTRENAMIENTO**

El entrenamiento colectivo requiere una exposición gradual de los conocimientos para:

- alcanzar los objetivos de instrucción propuestos(en la mayoría de los casos), o
- aumentar el rendimiento.

Un entrenamiento combinando ambos objetivos no siempre está claro.

La **adquisición de conocimientos** quedará determinada por la forma enseñanza con ayuda del tablero mural, de ordenadores, de proyectores y de tableros convencionales. Los temas de formación escolar en las tres fases del juego son:

- Explicación de las aperturas más importantes (sistemas abiertos, semi abiertos y cerrados), centrándose en los principios que rigen en cada caso.
- Reproducción de partidas de los torneos actuales y disputas repartidas entre los alumnos.
- Reproducción de partidas históricas importantes (la inmortal de Andersen y otras).
- Reproducción de partidas de los alumnos, con valoraciones críticas del monitor y de los demás alumnos.
- Conferencias temáticas sobre finales teóricos y sobre aspectos difíciles de los finales de peones y de Torres.
- Investigación analítica y crítica de posiciones de partida.
- Explicaciones teóricas sobre problemas estratégicos y tácticos que se producen en las tres fases de la partida.
- Demostración de errores de apertura ilustrándolos con miniaturas.
- Definición de combinaciones y figuras tácticas (clavada, ataque doble, descubierta, etc.).
- Implementación de planes estratégicos, con ejemplos de partidas reales.
- Estudios y finales artísticos para mejorar la comprensión del final.

#### **ENTRENAMIENTO INDIVIDUAL**

"Cuanto más entreno, más fácil es la lucha"GM. Nikolai Krogius

De forma semejante al estudio individual, el entrenamiento individual (un alumno y un monitor) es la forma más efectiva de instrucción. Además de disponer de un período de tiempo más amplio permite una asimilación de conocimientos más concentrada. En esta modalidad entrenamiento el alumno tiene escasas posibilidades de no concentrarse o distraerse. Es conveniente que la preparación se centre en la resolución de problemas. La inclusión de posiciones con preguntas permite el desarrollo del pensamiento creativo. El entrenador plantea tareas especialmente orientadas a las necesidades del alumno, corrige las soluciones de este y comenta con el los nuevos conocimientos, estimulando el feedback, destacando el grado de conocimientos y aprendizajes adquiridos y establece nuevas actividades de entrenamiento.

Además del obligado entrenamiento de aperturas estableciendo objetivos para una pronta especialización, conviene incluir ejemplos de finales extraídos de la práctica que puedan ser útiles a efectos de entrenamiento. Es preciso desarrollar nociones técnicas conocidas (como fundamentos aperturas o reglas de finales) haciendo que alumno afronte y solucione ejemplos cada vez más difíciles y sofisticados. El proceso de formación integral de un alumno debe agilizarse y el entrenamiento economizado puede resultar especialmente eficaz en ajedrez.

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

"Con un comienzo precoz se necesitan 200 horas de entrenamiento individual para inculcarle un jugador los fundamentos necesarios que lo conviertan en un nivel de 2200ELO" Machelett 1998. En es muy favorable para la instrucción del alumno que este y su entrenador puedan trabajar juntos durante largas sesiones. El entrenador sabe cómo corregir los puntos débiles y dirigir o remodelar eficazmente su repertorio aperturas.

### AUTO ENTRENAMIENTO Y ESTUDIO PARTICULAR

El estudiante debe organizar todo entrenamiento y su estudio por cuenta propia.

Diferentes concepciones del juego (estilo atacante o defensivo) se desarrollan a partir de esquemas especiales de apertura (repertorio personal) según el carácter del jugador, y para todos los aspectos del juego el entrenamiento independiente resulta muy efectivo.

La forma auto didáctica de adquisición de conocimientos y desarrollo de las propias capacidades tiene un carácter histórico en ajedrez. El gran Akiba Rubinstein, por ejemplo, era conocido no sólo por sus actuaciones en los torneos sino sobre todo por su gran capacidad analítica: "60 días al año participó en torneos, cinco días descanso, y los 300 días restantes trabajo en ajedrez por mi propia cuenta" (citado por Suetin 1989). Según Botvinnik, ya en su juventud solía tener un comportamiento ajedrecístico independiente: "al afrontar la partida, el jugador de ajedrez no debe limitarse a lo aprendido libros, ni tampoco pedir el consejo de nadie acerca de cómo debe jugar. Debe comprometerse de forma decidida con su propia independencia. La costumbre actuar de forma independiente permite la maduración del ajedrecista, gracias no sólo al aprendizaje del juego sino también a su propia preparación para la lucha competitiva. Yo me entrene por propia cuenta porque además entonces no había instructores ni entrenadores como hoy. Mis medios de instrucción fueron los libros de ajedrez, las revistas y naturalmente mis contrincantes en el tablero, y los maestros clásicos y de generaciones anteriores. Yo me formé sólo y tuve que aprender a discernir que era importante y que debía desechar. Así adquirí la costumbre de arreglármelas como fuera." (citado por Estrin 1979). Acerca del jugador de ajedrez que tiene éxito en su forma estudiar el juego, Hort y Jansa describen la forma de trabajar del GM Robert Hübner: "trabaja durante años en un libro, durante meses en una partida, durante semanas en el análisis de una variante, y durante días enteros en la evaluación de una sola jugada".

Es característica la asimilación individual de conocimientos de aperturas y finales, así como la propia preparación para el rival de turno. Formas continuadas del entrenamiento individual puede ser la resolución independiente de problemas y otros motivos sobre las tres fases de la partida, recurriendo al entrenador para contrastar el rendimiento en las respuestas a los ejercicios, lo que le concede un significado a la valoración y aprovechamiento de los problemas. Así debe sugerírsele a los jóvenes jugadores la conveniencia de que realicen un entrenamiento creativo por su cuenta, basado en el análisis de variantes y posiciones en conexión con los temas estratégicos y tácticos que en ellas intervienen.

La forma capital del entrenamiento independiente o auto entrenamiento tiene su manifestación esencial en el estudio por cuenta propia.

El **estudio particular** (que ajedrez tiene mayor significación que en cualquier otra forma de deporte) siempre tiene sentido, porque es coherente con el bagaje teórico del juego. Entraste en el siglo pasado la lucha se desarrollaba en el medio juego, lo que caracterizaba la fisonomía del ajedrez; actualmente gracias al aumento cuantitativo y cualitativo de la literatura ajedrecista, las exigencias del juego son mucho mayores de modo que la lucha empieza ya en la apertura.



## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

En la partida ajedrez actualmente distinguimos dos fases de enseñanza (aperturas y finales) y una fase creativa (el medio juego). En torno a estas tres secciones se han desarrollado una inmensa cantidad de productos teóricos, tanto para el proceso de instrucción en las facetas propiamente deportivas como los destinados al entrenamiento específico. Los más importantes para el estudio particular son material sobre aperturas, con trabajos teóricos de distinto tipo (bases de datos especiales e informes temáticos sobre aperturas), trabajos sobre finales, literatura de medio juego, biografías, boletines de torneos y revistas especializadas.

El **material aperturas** abarca los libros teóricos así como obras de consulta para todo el espectro de aperturas y la construcción de un armazón metódico mediante un fichero especial para aperturas. Hay toda una colección de libros de gran rigor teórico que alcanza la categoría de universalidad. La principal es la "Enciclopedia de aperturas" en cinco tomos al comienzo de los cuales se incluye una sinopsis con la estructura de las variantes y sistema más importantes. La obra está habitada por la prestigiosa Sahovski Informator de Belgrado, que edita la revista anuario del mismo nombre, con 600 o 700 partidas analizadas por sus protagonistas y ordenadas por aperturas. También hay que destacar "Modern Chess Openings", en seis tomos y la serie de 24 volúmenes *Moderne Eröffnungstheorie*", que se publica desde hace muchos años en forma de monografías.

Para el estudio actual de aperturas es indispensable la consulta de bases de datos electrónicas, con sus numerosas funciones y complementos, como PowerBooks, informe sobre aperturas, disquetes y Cds, que ofrecen un cómodo servicio para el estudio de la primera fase del juego y su entrenamiento. La adopción de la clave de aperturas permite una buena visión de conjunto y sobre todo una rápida localización del material que se busque. Esa clasificación de aperturas le concede un código a todas y cada una de las aperturas y sus respectivas variantes. Esa clave, que clasifica las aperturas entre A y E ideada por Informator, ha sido adoptada por ChessBase y abarca 500 códigos precisos entre A00 y E99 y 54,280 subcódigos, con un total de 56,007 posiciones clasificadas en las que encajan todas las ramificaciones teóricas de las aperturas. La función de búsqueda del programa ChessBase permite fundir desde la posición inicial todas las partidas que la contienen. La vinculación de las partidas a un árbol mejora la construcción automática de una variante principal, la detección de variantes críticas y las mejores continuaciones posibles a partir de una posición dada.

El **trabajo sobre finales** (manuales de enseñanza y enciclopedias) se ocupa de los fundamentos para el estudio sistemático de los finales de un tipo determinado. Constituyen una ayuda impagable para el análisis de los finales difíciles en las partidas aplazadas. Una compleja visión de conjunto e información sobre finales se encuentra en la "Enciclopedia de finales" del ajedrez:

- Tomo I.- Finales de peones (con 1610 ejemplos)
- Tomo II.- Finales de Torres(I) (con 1500 ejemplos)
- Tomo III.- Finales de Torres(II) (con 1700 ejemplos)
- Tomo IV.- Finales de Damas (con 1800 ejemplos)
- Tomo V.- Finales de alfiles y caballos en el (con 2016 ejemplos)

Por otra parte existe la importante obra de Averbaj, en cuatro tomos llamada "Manual de Finales":

- Tomo I.- Mates elementales y finales de peones.
- Tomo II.- Finales de Alfiles y finales de Caballos.
- Tomo III.- Caballo contra alfil y finales de Torres.
- Tomo IV.- Finales de Damas, Dama contra Torre y Dama contra piezas menores.

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

También son de capital importancia los cuatro tomos de "Lehr und Handbuch der Endspiele" de André Cherón:

- Tomo I. Finales de Torres
- Tomo II. Mates elementales, finales de peones y finales de alfiles y caballos.
- Tomo III. Finales de Damas, el cambio, finales con más de 50 jugadas, suplemento.
- Tomo IV. Otros tipos de finales. Indices de los tres primeros tomos.

El estudio de finales por los principiantes o su entrenamiento por los jóvenes avanzados, puede realizarse también con ayuda del ordenador y CDs especiales en los que además de la exposición de los motivos tácticos y estratégicos elementales se ofrece la posibilidad de realizar baterías de ejercicios con millares de estudios interactivos ideales para entrenamiento de esta fase del juego.

La **literatura sobre el medio juego** nos permite acceder a los fundamentos de la estrategia y de la táctica, y mejorar nuestros conocimientos generales, lo que constituye un factor para aumentar el rendimiento. Existen muchos libros sobre los distintos aspectos del medio juego, tales como:

- el ataque al rey,
- defensa y contrataque,
- dinámica de la lucha,
- tratamiento de posiciones estáticas y dinámicas,
- la iniciativa,
- la colaboración de las piezas,
- la lucha por el centro,
- estructuras típicas de peones y cadenas de peones bloqueados,
- peones fuertes y débiles,
- ataque en el centro,
- ataque en el flanco de dama,
- juego en ambos flancos,
- problemas de evaluación posicional, y muchos otros temas.

Un interesante compendio de combinaciones lo constituye la "Antología de las combinaciones" de Sahovski Informator, con 2001 posiciones. Para el entrenamiento independiente en táctica son muy interesantes las diversas columnas permanentes que sobre combinaciones ofrecen las revistas técnicas, así como los distintos Cds existentes al respecto.

**Las biografías** informan sobre la vida y carrera ajedrecística de los mejores jugadores del mundo, del pasado y del presente. En ellas se muestra la evolución progresiva del pensamiento ajedrecístico de los maestros y las escuelas. Para el estudio son muy recomendables algunas de las biografías clásicas y colecciones de partidas como:

- Alekhine- Mis mejores partidas 1908-1923 y 1924-1937
- Barcza/Alföldy/Kapu- El maestro de ajedrez
- Euwe/Prins- El fenómeno ajedrecístico Capablanca
- Fischer- Mis 60 mejores partidas
- Hannak- Dr. Emmanuel Lasker: biografía de un campeón mundial de ajedrez
- Kotov- Herencia ajedrecística de Alekhine(2 tomos)
- Reti- Los grandes maestros del tablero
- Smyslov- Partidas selectas
- Tartakower- Partidas brillantes de Tartakower.

Robert Hübner ha llevado a cabo un interesante trabajo sobre la carrera del campeón mundial Alekhine (con cd rom y material multimedia) con todas las partidas jugadas por Alekhine(1700), 500 de las cuales están comentadas por el propio Alekhine y otros expertos de la época, además de otras 25 extensamente diseccionadas por el propio Hübner.

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

La elaboración del retrato de un jugador de ajedrez a partir de su propia carrera es una idea relativamente nueva y es un modelo que parece interesante imitar para el entrenamiento general. F. Behrhorst considera que esta forma de entrenamiento es una buena experiencia que puede llevar a elevar la fuerza de un jugador de 1600ELO hasta los 2400ELO.

En su ponencia sobre Alekhine(1994), le planteaba a los jugadores preguntas del tipo:

- ¿Cuáles eran las características del juego de Alekhine?
- ¿Cómo se preparó contra Capablanca?
- ¿Porqué lo venció?
- Elija una partida comentada por Alekhine, realice un examen crítico de sus análisis y trate de justificar su respuesta a la primera pregunta.

**Boletines, libros de torneo y colecciones de partidas** se elaboran en numerosas competiciones nacionales e internacionales. En los boletines normalmente las partidas vienen impresas sin comentarios. El material resultante de las partidas de torneos actuales tiene un valor significativo, en tanto que mantienen al corriente de las últimas novedades teóricas en aperturas. Además, los organizadores de acontecimientos importantes (como las Olimpiadas, los campeonatos del mundo y los torneos internacionales más significativos) suelen editar libros sobre el torneo. Cada vez es mayor por otra parte el flujo de partidas al que se puede acceder por medios electrónicos. En cuanto a las partidas actuales, el mejor medio es descargarlas de Internet(con páginas y sitios cada vez más activos), lo que permite acceder a un material muy interesante, de actualidad, para entrenamiento y preparación teórica. En cuanto al análisis y comparación teórica de las partidas no hay nada mejor que contrastarlas con una base de datos masiva. Día tras día nuevas partidas pueden incorporarse fácilmente y enriquecer así esa base de datos masiva.

El estudio de las **revistas especializadas** permite al jugador mantenerse al corriente de lo que pasa los torneos actuales. Además de las novedades y tendencias de la teoría, hay partidas comentadas por jugadores de élite, artículos monográficos sobre aperturas, secciones sobre finales y otros artículos de interés, según la orientación de cada revista. Para la elaboración del propio repertorio, es importante aprovechar esos nuevos estudios teóricos, quizá con ayuda de fichas sobre variantes de apertura. Los autores recomiendan suscribirse a una revista de su preferencia para poder así recoger una valiosa información acerca de los últimos torneos.

### **ESPECIALIZACION EN LA FASE DE APERTURA**

Para el perfeccionamiento del ajedrecista es indispensable la especialización en algunas aperturas, para lo cual puede servirse de fichas específicas y un seguimiento regular de las partidas de competición.

De forma semejante a como sucede en otras disciplinas científicas, se ha producido una explosión de conocimientos teóricos de ajedrez y al mismo tiempo se ha disparado una marea de información. Este flujo de información ha permitido adquirir conocimientos para elaborar el propio repertorio, al margen de los difíciles problemas que su ejecución plantea al ajedrecista. Según Suetin "el repertorio de aperturas es el timón de un barco cuyo rumbo el jugador nunca llega a dominar del todo"(1998).

Lo cierto es que para superar la fase de la apertura sin desventaja se requiere una preparación teórica. Para los artistas de la memoria como Vassili Ivanchuk (o Harry Nelson Pillsbury en su tiempo), al margen del ordenador, y el ajedrez avanzado, el único secreto radica en memorizar partidas. Para todos los demás jugadores la capacidad de la memoria no es suficiente de modo que el almacenaje general de conocimientos de apertura no es posible y hay que buscar alternativas.

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

La consecuencia es aplicar una reducción drástica del abanico de aperturas para crear un sistema personal especializado en la apertura. Según Kasparov *"No se pueden retener todos los ejemplos de todas las variantes del sistema Scheveningen de la defensa siciliana, ni grabar en la memoria todas las partidas jugadas con este sistema. Sin embargo si dedicamos entre 30 y 40 horas al estudio estaremos en condiciones de leer un tratado completo sobre la apertura y de aprender los aspectos más importantes del sistema y variantes principales, y si además estudiamos una docena de partidas modelo y las trasladamos al cuaderno de notas, así como el método de formación de las posiciones típicas, podremos entender perfectamente el sistema"*(1986) .

El verdadero sentido de abarcar las propias posibilidades se resume en la palabra "especialización". Con frecuencia se elevan voces contra esta supuesta fragmentación del pensamiento y algunos jóvenes jugadores plantean objeciones contra el principio de especialización. Sin embargo su capacidad de rendimiento y su creatividad no se verán en absoluto mermadas por este enfoque y su desarrollo proseguirá normalmente de forma instintiva.

Hay que tener en cuenta los siguientes factores de la ventaja que la especialización, con vistas a una seria actuación en las competiciones:

- Mediante el empleo de variantes familiares se adquiere una mayor seguridad en el juego de apertura reforzando la confianza en sí mismo y disminuyendo la fiebre del comienzo.
- La preparación de cara a un adversario favorece otros factores, como un activo o pasivo descanso y la reducción de la intensidad del entrenamiento.
- El plan específico de la partida se desarrolla por sí solo, de forma que hay menos necesidad de prever anticipadamente el tipo de posiciones que van a producirse.
- La fuerza psíquica y mental se integran y llegan estrechamente unidas a otras fases de la partida. Se puede asegurar la llegada a posiciones críticas, cuyo punto culminante puede estar previsto con anterioridad.
- En situaciones conocidas es conveniente realizar jugadas forzadas con tendencia tablas, hasta que pueda llegarse al medio juego donde eventuales indisposiciones físicas, o las tácticas del torneo y los intereses del equipo puedan prevalecer, sobre todo cuando se trata de un oponente más fuerte.

¿Cuáles son los caminos más convenientes para el jugador en el proceso de especialización?

Conviene tener en cuenta la tendencia deportiva general de asimilación de conocimientos y un proceso específico de instrucción, como suele hacerse con los niños de corta edad. El tiempo de maduración de un maestro de ajedrez requiere entre 12 y 16 años, de modo que la formación deportiva debe emprenderse a la menor edad posible. En cuanto a la preparación especificada de aperturas, es una consecuencia de ese proyecto, y el joven jugador debería ensayar sus esquemas preferidos en esta fase en torneos de liga. Las pruebas y tentativas no deben ser excesivas ni extensas sino dentro de lo posible orientadas hacia un objetivo razonable, a saber la construcción de un repertorio de aperturas sistemático.

El camino metódico de la oración de un sistema aperturas y defensas consta de tres fases:

1. Adquirir y asimilar los conocimientos inherentes a los sistemas más importantes de aperturas y defensas.
2. Optar por una especialización sencilla o rigurosa.
3. Ampliar la propia especialización.

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

La fase de adquisición de conocimientos sobre las aperturas usuales se produce normalmente en la época de formación básica, es decir, cuando los niños tienen una edad entre 6 y 10 años. Luego, una vez que se ha alcanzado cierto nivel de juego, su monitor deberá orientarlos hacia los tres grupos de aperturas (sistemas abiertos, semi abiertos y cerrados). Es el momento de iniciarlos en las aperturas del primer grupo, puesto que su contenido incluye sobre todo el aspecto táctico. Además de explicar el tratamiento de la apertura objeto de estudio, debe destacarse la idea básica de la apertura comentando una de las variantes principales.

En la segunda fase, el alumno puede optar por una especialización sencilla de forma arbitraria mediante el estudio aquellas variantes conocidas de su preferencia. El temperamento, el carácter y formas de acción hacen que jugadores un monitor orienten el repertorio en uno u otro sentido. Este es el momento en que los consejos o la influencia del monitor pueden resultar más importantes para el joven, recomendándole un conjunto de sistemas acorde con sus cualidades. Las variantes y continuaciones no deben ser esquemáticas, y el jugador no debe limitarse a reproducir las líneas de la literatura especializada, sino que una vez asimilados los fundamentos estratégicos de la apertura en cuestión, debe pensar por su cuenta y tratar de seguir su propio camino. En cualquier caso conviene aprender la idea de la apertura, y a partir de ahí el jugador puede encontrar movimientos inesperados en una variante que conoce.

El primer paso de una especialización metódica consiste en definir los sistemas defensivos que el jugador piensa adoptar con negras. Así, contra las jugadas iniciales 1.e4 y 1.d4 debe tener preparada una defensa. Por ejemplo supongamos que contra 1.e4 se ha inclinado por la defensa siciliana, y contra 1.d4 por la defensa india de rey. Naturalmente hay otras muchas combinaciones posibles. Ahora debe trabajar en desarrollar su especialización, teniendo en cuenta las diversas variantes posibles y sus correspondientes réplicas, incluidas las jugadas favoritas también conviene disponer de un sistema todo terreno que pueda ser aplicable contra todas las demás primeras jugadas lógicas de las blancas, como 1.f4, 1.Cf3 y 1.c4, aunque contra estas dos últimas posibilidades es posible derivar el juego hacia la india de rey.

Es previsible la atracción que la jugada 1.e4 ejerce sobre los jóvenes ajedrecistas. Conviene explicarles que las aperturas abiertas están dominadas por el juego directo y lineal, así como también detenerse en los principios estratégicos y posicionales que rigen en las aperturas cerradas. Para una especialización sencilla el jugador puede elegir como respuesta a 1.e4 entre las siguientes primeras jugadas de las negras: 1...e5, 1...e6, 1...c5, 1...c6, 1...d5, 1...d6, 1...Cf6, 1...g6 y 1...Cc6. Las mismas posibilidades se darán para una especialización más elaborada, pero en este caso el jugador deberá exigirse así mismo una mayor dedicación en cuanto a tiempo de estudio y una mayor profundización en la teoría. En primera instancia pueden pensarse en unas 15 variantes de apertura y defensa, si bien hay que controlar el desarrollo de las distintas ramificaciones. El conocimiento minucioso de un grupo de aperturas requiere muchos años, hasta que el jugador puede confiar en un fuerte sistema de ataque y defensa. Por otro lado, hay que tener presente que todos los sistemas de apertura tienen un proceso independiente de renovación, que es preciso seguir para estar al tanto de las distintas novedades que pueda producirse, y el medio más adecuado son las revistas especializadas.

En cuanto a la tercera fase se trata alcanzar el peldaño más alto en la especialización de aperturas. Entendemos por ello una activa preparación teórica y el dominio de dos o tres aperturas y tres o cuatro sistemas defensivos. Esta exigencia requiere que el jugador eduque estrictamente su memoria, ya que eso le permitirá elevar considerablemente su nivel de rendimiento deportivo. Las principales ventajas de una amplia especialización son:

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

- un mayor abanico de variantes, con el consecuente efecto psicológico positivo,
- dificultar la preparación de aperturas del contrincante.

En la práctica sucede que la primera jugada más frecuente de las blancas es 1.e4, siendo la segunda más practicada 1.d4. En este momento también parece aconsejable incorporar al programa 1.c4.

Conviene incorporar más de un sistema defensivo al repertorio. Así por ejemplo en sus comienzos Kasparov aunque respondía siempre a 1.e4 con la defensa siciliana, sus opciones defensivas variaban oscilando entre las variantes Najdorf, Scheveningen o Sveshnikov. El siguiente paso puede ser incorporar nuevas defensas como la CaroKann o la defensa francesa, etc. La ampliación del repertorio debe estar en función del estilo y la fuerza del jugador. Cada entrenador debe efectuar pruebas con sus alumnos o recomendarles un posible repertorio en función del estilo de cada uno. Por ejemplo a un jugador táctico recomendarles la adopción de la defensa india de rey o la Benoni moderna contra 1.d4, y no las defensas clásicas como el Gambito de dama.

En esta fase puede llevarse a cabo una especialización temporal es decir el estudio y empleo de una variante sólo por un tiempo por ejemplo para el próximo torneo o contra un determinado oponente. Un ejemplo clásico es la preparación de Bobby Fischer para la Olimpiada de la Habana(1966), cuando en la apertura española, optó en tres ocasiones por la inhabitual variante del cambio.

### **ARCHIVO Y MANEJO DE FICHAS DE APERTURA** **(ASPECTOS TÉCNICOS Y METÓDICOS DE ORGANIZACIÓN)**

La especialización de aperturas requiere un manejo funcional de la información, algo que puede lograrse con la ayuda de fichas al efecto. Aunque el concepto fichas pueda parecer anticuado, lo cierto es que por su carácter uniforme y funcional, permite registrar fácilmente cualquier novedad o sugerencia que se produzca en la historia de una apertura o de una variante, encontrándose a nuestra entera disposición. ¿De qué otra forma puede accederse en mejores condiciones a un conjunto de novedades?

#### **• Sistema de hojas sueltas**

Lo primero es definir el soporte y la forma del archivo, siendo el sistema más eficaz el de las hojas archivables. Éste sistema de archivo permite un manejo racional y puede ser una forma de organización perfectamente moderna de fichas de aperturas con muy buenas posibilidades. Pueden utilizarse hojas din-A4, con divisiones según se trate de partidas artículos teóricos artículos de periódicos o impresiones de ordenador.

El archivo básico puede ser de tres tipos:

- de hojas perforadas que se insertan en un archivador,
- carpetas de fundas transparentes en forma de libro,y
- carpetas de de cartulina más convencionales en las que cabe un buen número de hojas.

Si se opta por esta última posibilidad, dada la capacidad de archivo, se puede incluir una colección de partidas temáticas en cada caso.

Las tres modalidades de archivo anteriores pueden parecer una inversión relativamente elevada si bien se dilataron el tiempo. El alumno puede optar por fichas de cartulina, que pueden ser incluso de colores utilizando fichas separadoras etc. Todo esto responde a la necesidad de una organización personal eficaz y por tanto debe ser decisión de cada jugador. El sistema de hojas archivables tiene un carácter duradero es decir para la preparación para los torneos a largo plazo. Para todos los adeptos al ajedrez por correspondencia, esta forma de mantenerse al día en la teoría de aperturas constituye una herramienta fundamental.

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

- **Forma de organizar el archivo**

Las fichas clasificables requieren ser estructuradas de la mejor forma posible, y si hablamos de las hojas din-A4, las posibilidades de organizarlas son mucho mayores: perforadas, en un archivador de palanca, insertadas en un soporte transparente, o en el caso de las carpetas individuales, utilizando clips o alguna otra protección.

El sistema de hojas sueltas permite una rápida localización del material acerca de una variante determinada. Basta con buscar el registro que debe constituir la cubierta del bloque. Para llevar a cabo una preparación teórica específica de cara a un torneo o a un adversario en particular, no hay más que utilizar la carpeta que contiene la variante en cuestión. Además puede considerarse ya que los meros apuntes o unas notas sueltas dentro de un libro pueden bastar para tener éxito en competición. Una forma rígida no funcional de registrar análisis de aperturas no es un modo práctico de almacenar conocimientos. En el otro extremo está el método que podríamos llamar de aglomeración, según el cual todos los apuntes, papeles, partidas y recortes se aglutinan en un cartapacio, donde se cúmulo de material desordenado impide la manipulación eficaz del mismo.

- **Fichas de ordenador**

El moderno trabajo en aperturas no puede prescindir de la informática, con sus numerosas funciones auxiliares. Así por ejemplo, ChessBase adoptó para su programa de ajedrez numerosas funciones que permiten entre otras utilidades la búsqueda de jugadas y posiciones concretas. En lo que respecta al árbol de una posición el programa permite extraer un informe de aperturas y una base de datos para elaborar un repertorio, que a su vez puede contribuir al mantenimiento del propio repertorio. Las partidas significativas y las novedades más importantes pueden integrarse rápidamente en una base de datos. No obstante esto no excluye la conveniencia de que los jóvenes jugadores confeccionen sus propias fichas de apertura, porque de esta forma los fundamentos y la memorización de la apertura serán más fructíferos, al existir además un soporte físico (siempre siguiendo la regla de la menor ocupación posible de espacio) al que acudir durante la preparación para torneo. Ya se trate de un ordenador personal de un notebook con un portátil, el efecto práctico de su utilización siempre será positivo el entrenamiento de aperturas.

- **Ejemplos para estructurar un contenido metódico**

Los tres ejemplos prácticos que siguen responden al principio de eliminación, es decir selección, prescindir de las jugadas irrelevantes para las variantes en cuestión. En cuanto a la posible diferencia específica en la exposición (de jugadas blancas y negras) en los dos primeros ejemplos se muestra el mismo tema la apertura con sendos esquemas distintos.

Advertencia. El principio del final de la variante bosquejada son idénticos, pero al mismo tiempo las jugadas y continuaciones son distintas. Aquí es donde intervienen las explicaciones de los manuales de enseñanza. En el tercer ejemplo se muestran las variantes con las distintas subvariantes, mencionando la eventual jugada blanca en cada caso.

La jugada representada prosigue en línea recta el ejemplo de la variante (**en negrita**= una jugada que forma parte de la preparación; subrayada=jugada de una variante contenida en otras páginas). Todas las jugadas diferenciadas en la ficha están desarrolladas con sus ramificaciones en hoja aparte. Para evitar repeticiones o la necesidad de una reorganización es conveniente realizar notas o apuntes.

Observación. Para obtener mejor las jugadas se pueden escribir con rotuladores o bolígrafos de distintos colores así como incluir diagramas de posiciones típicas que no dificultan en modo alguno la claridad sino que por el contrario estimulan el gusto por el estudio teórico de las aperturas.

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

Ejemplo nº 1. Especialización en una variante (blancas)

### 1 e2-e4 contra la Defensa Siciliana

1 e2-e4 c7-c5 2 g1-f3

2 ... c6, 2 ... d6, 2 ... e6, 2 ... g6, 2 ... a6, 2 ... varias

Esquema contra la Variante Najdorf (3 d4 cxd4 4 dxd4 f6 5 d3 a6)

6 g5	bd7	8 f3	h6	11 xf6	gxf6
6 ...	e6	8 ...	varias	11 ...	xf6
		8 ...	c7	11 ...	xf6
7 f4	b5	9 0-0-0	0-0	12 g5	d7
7 ...	b6	9 ...	bd7	13 f5	xg5+
7 ...	h6			13 ...	c5, etc.
7 ...	bd7	10 g4	b5		
7 ...	e7				

**Atención.** La Defensa Siciliana está integrada por numerosas variantes, de modo que las blancas deben buscar una continuación contra las posibles respuestas 2 ... c6, 2 ... e6, 2 ... f6, 2 ... g6 y 2 ... a6, además de contra la Variante Najdorf, aquí bosquejada en una de las líneas.

Ejemplo nº 2. Especialización en una variante (negras)

### Sistema Najdorf contra 1 e2-e4

1 ...	c5	5 f3	...	8 f3	c7
2 c3	...	5 c3	a6	9 0-0-0	bd7
2 d4	...	6 h3	...	10 g4	b5
2 f4	...	6 g3	...	11 xf6	xf6
2 varias	...	6 f4	...	12 g5	d7
2 f3	d6	6 e2	...	13 a3	...
		6 c4	...	13 f5	c5
		6 e3	...		
3 b5	...	6 a4	...		
3 c3	...	6 g5	e6		
3 c4	...				
3 varias	...	7 f3	...		
3 d4	cx d4	7 varias	...		
		7 f4	e7		
4 x d4	...				
4 varias	...				
4 d4	f6				



## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

Ejemplo n° 3. Especialización en una variante (negras)

### Defensa Pirc contra 1 e2-e4

1 e4 d6 I. 4 f4	2 d4 f6 II. 4 f3	3 c3 g6 III. 4 g5	IV. 4 f3	V. 4 f4	VI. 4 e2	VII. 4 g3
I. 4 f4 g7 5 e5 dxe5 5 f3 e5	6 dxe5 gxd1+ 6 fxe5 d5→ 6 dxc5 a5 6 b5+ d7	7 dxd1 ffd7 7 d3 gxc5 7 d3 gxc5 7 e5 g4	8 d5 d8→ 8 e2 0-0→ 8 e3 a5 8 e6 xb5	9 d2 0-0→ 9 exf7+ d7 10 xb5 a5+ 11 c3 cxd4 12 dxd4 xd4!→		
II. 4 f3 g7 5 e2 0-0	6 0-0 c6	7 d5 b8 (Δ e7-c6)→ 7 h3 e5→				
III. 4 g5 h6 5 f4 g7	6 h3 c5 6 d2 g5 6 e2 c5 6 f3 c5	7 dxc5 a5 7 e3 g4→ 7 g3 h5→ 7 e5 h5→ 7 e5 h5→	8 d2 gxc5	9 e3 a5→		
IV. 4 f3 c6 5 e3 b7	6 d2 g7	7 h6 xh6	8 xh6 b5	9 d3 e5→ 9 0-0 a5 10 b1 b6 11 h3 xh3 12 xh3 a4→		
V. 4 f4 g7 5 d2 c6	6 0-0 e5 6 d5 e5	7 dxe5 dxe5 7 dxc6 exf4 7 e3 b8→	8 xd8+ d8 8 b5 0-0→	9 g5 c6→		
VI. 4 e2 g7 5 h4 c6 5 e3 c6 5 g4 c6	6 e3 e5 6 h5 xh5 6 h4 a5 6 g5 f7	7 d5 d4→ 7 xh5 gxh5 7 d2 h5→ (Δ e7-e5)→	8 e3 e5→			
VII. 4 g3 g7 5 g2 0-0	6 ge2 c6 6 f3 c5	7 0-0 e5→ 7 0-0 cxd4	8 xd4 g4→			

**Atención.** En el esquema la flecha significa que la continuación es la mejor variante para las negras.

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

Acerca del valor de una ficha no está de más narrar el pequeño episodio siguiente. El gran maestro Wolfgang Uhlmann contó en una ocasión la amarga experiencia que había sufrido al perder sus fichas de apertura mientras viajaba para participar en el torneo de Marienbad 1965: *" en el trayecto entre Praga y Pilsen me encontré con unos viejos amigos en mi mismo compartimento, los inolvidables Paul Keres, Vasja Pirc y Karel Opocensky. Naturalmente tras los expresivos saludos de rigor, nos fuimos al vagón restaurante. Deje mi equipaje en el compartimento, pero en ingenuidad, incluso si la menor vigilancia, esa necesaria jugada intermedia... el shock que experimenté a mi regreso al comprobar que mi equipaje había desaparecido fue indescriptible. Me habían robado, mi maleta mi cartera y mi abrigo. El daño más doloroso no fue el daño material, sino la pérdida de mis fichas de ajedrez. Las notas y apuntes analíticos del trabajo de muchos años se habían perdido.¿Qué iba a hacer ahora?"*

### MANTENIMIENTO DE UN LIBRO DE COMPETICIONES

El trabajo planificado en ajedrez requiere tomar notas y realizar apuntes regulares en un libro de torneos. El valor y significación de este importante medio de apoyo al propio entrenamiento se pone de manifiesto por las consideraciones que siguen:

- **Estimula la actividad sistemática en ajedrez.** La ambiciosa utilización de un libro de torneos permite a los jóvenes jugadores tener un interés activo por obtener resultados, por lo que debe considerarse un primer paso en el aprovechamiento del estudio particular en ajedrez. Además de documentar la propia actividad en la práctica, en el libro de torneos deben consignarse los errores cometidos y las medidas oportunas para radicar los puntos débiles.
- **Análisis y valoración de las propias partidas del torneo.** El análisis de las propias partidas constituye una parte esencial de la formación ajedrecística. En contraste con las complicadas interpretaciones que pueden hacerse en otras disciplinas deportivas, que requieren considerables medios técnicos (fotografías, videos, observaciones y aparatos de medición), con el texto y algunos datos relativos a la partida, en ajedrez tenemos suficiente para proceder a una minuciosa evaluación de todas las fases del juego.
- **Posibilidades de controlar el juego agudo de las jóvenes promesas con vistas a mejorar su rendimiento y resultados.** Mediante el registro de todas sus partidas de competición se pueden cada momento echarles un vistazo y controlar el protocolo de rendimiento del jugador. A través de las enseñanzas que pueden desprenderse de la práctica deportiva, adoptando medidas, familiarizándose con los jugadores destacados, participando en torneos por equipos, se pueden elegir los distintos criterios para mejorar los resultados y realizar valoraciones objetivas.
- **Autocontrol de los jugadores.** El jugador que tiene una actuación regular en torneos espacio puede guiarse mejor en virtud de su rendimiento porque pueden valorarse su resultados y evitarle así reveses inesperados. Los primeros resultados en torneo son importantes para afianzar el ego del jugador, para que extraiga sus propias conclusiones y también para evaluar:
  - sus necesidades de entrenamiento,
  - el desarrollo de la voluntad y el carácter,
  - mejorar su comportamiento.

Del mismo modo, permite reservar la repetición de errores en una misma fase de la partida. Deficiencias en el empleo del tiempo, insuficiencias técnicas de cualquier tipo, empeoramiento de la forma en las últimas rondas, etc. Enseguida salen a luz y permiten establecer un método corrector consecuente.

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

- **Registro de todas las partidas de torneo y partidas de entrenamiento significativas.** En principio, todas las partidas de competición son significativas, siempre que hayan sido jugadas de forma lógica y racional. Su observación permite seguir al desarrollo cronológico jugador en la práctica. Es conveniente demostrar que se han asimilado los distintos fundamentos inculcados, ajustar progresivamente las aspiraciones del jugador compartidas de entrenamiento y tiempo de reflexión más corto, partidas por correspondencia y con consulta. La recopilación resumida y global de todas las partidas de torneo servirá para elaborar estadísticas anuales, que pueden reflejarse en un informe.

### **RECOMENDACIÓN METÓDICA SOBRE LA ADOPCIÓN DE UN LIBRO DE TORNEO**

La fórmula más cómoda es optar por un grueso cuaderno de formato din-A4 con líneas o cuadriculado, con tapas duras o de tela para una mejor conservación.

- **Estructura del contenido**

- *Página 1. Breves características personales*

Fecha y lugar de nacimiento, domicilio, escuela, estudios, club al que pertenece, ELO, cuando aprendió a jugar al ajedrez, nombre de su monitor, etc.

- *Página 2. Inscripción en torneos y aprovechamiento*

En orden cronológico, relación de partidas jugadas con indicación de la página del libro donde se encuentran. Previsiones particulares, y bajo la rúbrica "evaluación de la partida", un minucioso y autocrítico examen de las posiciones realizado junto con el jugador.

Paralelamente al libro del torneo deben recogerse todas las planillas originales o copias archivadas en una carpeta y numeradas.

Un ejercicio muy provechoso es realizar análisis conjuntos con el oponente corrigiendo eventualmente los análisis propios.

El registro de las partidas debe contener las siguientes indicaciones:

- **Página izquierda del libro de torneo**

- Partidas numeradas por orden de acuerdo con las planillas.
- Día en que se jugó (competición o torneo).
- Nombre del adversario
- ELO del adversario.
- Tablero/ronda (cuando se trate de competiciones por equipos, debe consignarse el número de tablero, y cuando se trata de competiciones individuales, la ronda).
- Detalles del torneo (tipo y categoría del torneo: local, autonómico, campeonato nacional, abierto, por equipos, etc. Indicar si se trata de una competición sub 10, 12, 14, 16, 18, 20, torneo internacional, etc.).
- Color( blancas o negras).
- Apertura( nombre preciso de la apertura y si es posible también la variante).
- Número de jugadas.
- Tiempo( tiempo de reflexión consumido por cada contendiente).
- Resultado (partida ganada uno, pérdida cero, tablas 0.5).

- **Página derecha del libro**

- *Condiciones de juego.* Aquí deben reflejarse las condiciones de la lucha y que factores han podido ejercer influencia sobre el resultado ( por ejemplo, excesivo frío o calor en el lugar de juego, ruido en la sala de juego, mala iluminación, material de juego inadecuado, organización técnica deficiente, ausencia de árbitros, indisposición física, distracción mental, dolores de cabeza, nerviosismo, etc.).

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

- *Evaluación de la partida.* La valoración analítica debe comprender los errores e imprecisiones cometidas. Las preguntas características para realizar una interpretación fundada son las siguientes:
  - ¿como se han jugado las fases de apertura, medio juego, y final?
  - ¿en qué momento se ha producido una desviación de la teoría?
  - ¿cuándo se ha apartado el jugador de su plan, o ha sido su juego inconsecuente?
  - ¿ha influido el tiempo de reflexión ( sensación de falta de tiempo)?
  - ¿se produjo Zeitnot?
  - ¿se produjeron frecuentes ofertas de tablas del oponente?
  - Causa de la derrota, como mate, derrota técnica, por tiempo, por descalificación, etc.

Todos estos factores no tienen por qué incidir en una misma partida, a menudo se producen de forma aislada o parcial, y sirven para explicar el motivo o los motivos que propiciaron el desenlace final. Las novedades teóricas en su caso, deberían consignarse en las oportunas fichas de aperturas.

- **Mantenimiento del libro**

*Desarrollo del ajedrez deportivo( resultados en torneos y competiciones)*

En este punto deben consignarse íntegramente los resultados producidos. Todos los torneos y las competiciones deben reflejarse de forma cronológica, dispuestos en forma de tabla, con indicación de:

- fechas
- tipo de competición
- ciudad
- categoría del torneo
- puesto conseguido la clasificación
- puntos
- número de partidas jugadas
- actuación, etc.

- **Conclusiones anuales**

Después de cada temporada es conveniente proceder a una evaluación del aprovechamiento del jugador, según su actuación en torneos tanto de éxitos y conocimientos adquiridos como de fracasos, evaluando los resultados concretos con blancas y con negras. Para una apreciación minuciosa debe consignarse en el libro de torneos los resultados obtenidos, no sólo a efectos del plan de entrenamiento, sino para la satisfacción del propio jugador cuando ha conseguido los objetivos establecidos en su formación deportiva. No está de más recoger los resultados de cada jugador y con ayuda de un ordenador procesarlos y extraer las estadísticas correspondientes que pasarán a integrar una base de datos especial.

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

En la siguiente tabla se relacionan los símbolos universalmente adoptados en ajedrez, con sus correspondientes equivalencias:

±	Las blancas están un poco mejor	↗	Diagonal
±	Las blancas están mejor	↔	Línea
+	Las blancas tienen ventaja decisiva	»	Flanco de rey
≡	Las negras están un poco mejor	«	Flanco de dama
+	Las negras están mejor	x	Punto débil
++	Las negras tienen ventaja decisiva	⊥	Final
=	La posición está igualada		Pareja de alfiles
∞	La posición es complicada	■	Alfiles del mismo color
∞	Las blancas tienen compensación por el material	■	Alfiles de distinto color
∞	Las negras tienen compensación por el material	♞	Peones doblados
(	Ventaja en desarrollo	oo	Peones ligados
○	Ventaja de espacio	o...o	Peones aislados
→	Con ataque	*	Tiempo
↑	Con iniciativa	┌	Con
↯	Con contrajuego	└	Sin
⊙	Zugzwang	-	Véase
++	Mate (o también 3 #)	ch	Campeonato
!	Buena jugada	m	Match
!!	Jugada excelente	corr	Correspondencia
!?	Jugada interesante	(=)	Propuesta de tablas
?	Mala jugada	ZN	Zeitnot
??	Grave error	V	Variante
?!	Jugada dudosa	ECO	Enciclopedia de aperturas (código de aperturas Informator)
~	Cualquier jugada		
△	Con idea de		
□	Jugada única		
◐	Mejor es		
N	Novedad		

(Para otros ejemplos, véase el capítulo 11.3, abreviaturas)

### • ENTRENAMIENTO PARA LA PRÁCTICA

El entrenamiento y la competición son dos componentes importantes al desarrollo deportivo de un jugador, de ahí que el entrenamiento puede considerarse como una escalera que conduce al Olimpo, obteniendo resultados progresivos o escalonados. El entrenamiento orientado al rendimiento deportivo no es un fin en sí mismo. En definitiva nadie lleva a cabo un entrenamiento tipo campeón del mundo. Un jugador ambicioso requiere un entrenamiento que fortalezca su nivel de juego y sus resultados de forma realista, lo que significa que debe adaptar el entrenamiento a su potencial de juego competitivo.

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

La diferencia entre entrenamiento y competición se resume en los 10 puntos siguientes:

1. el entrenamiento se realiza privado y la competición ante el público. El desarrollo de las partidas se somete a escrutinio crítico, y son publicadas en periódicos y revistas. A menudo se juegan partidas por radio, por correspondencia y por Internet. La competición tiene un reconocimiento general.
2. En relación con el esfuerzo moderado del entrenamiento, la competición requiere un esfuerzo más acusado y una considerable inversión de tiempo.
3. Una diferencia marcada con el entrenamiento es que la competición permite la disputa de títulos nacionales e internacionales, y permite obtener prestigio y premios de todo tipo.
4. En la competición siempre existe un adversario, de modo que hay una acción recíproca de juego y una lucha psicológica. Las imprecisiones y errores suelen ser castigados en el tablero.
5. A través de los informes oficiales del árbitro, los resultados de las partidas tienen una influencia positiva o negativa sobre la valoración deportiva de un jugador.
6. Mientras que en el entrenamiento se tamizan numerosas posibilidades de juego en una variante de apertura, de una secuencia combinativa o las posibles soluciones a un final, en una partida de torneo el jugador debe optar por una sola tentativa.
7. Cada partida de competición se disputa con un tiempo limitado de modo que el resultado del juego está condicionado por el tiempo y por las posibilidades de Zeitnot (perder por tiempo).
8. Todas las situaciones competitivas tienen lugar sin que medie la ayuda del entrenador, por lo que el jugador debe poseer un alto grado de capacidad decisoria y de concentración.
9. La competición puede desarrollarse en las condiciones más inhabituales para el jugador, como fechas y horarios desfavorables, condiciones climáticas, de iluminación, sala de juego y alojamiento poco acogedores, etc.
10. La atmósfera de la competición implica en general una alta tensión psico nerviosa, que puede distorsionar el rendimiento del jugador.

Por bien orientado que esté el proceso de entrenamiento, existe la posibilidad de que la lucha concreta derive por derroteros no contemplados en el mismo. Las formas prácticas de entrenamiento se dividen en dos clases:

1. el entrenamiento con vistas a la competición
2. el entrenamiento con partidas.

Cada deportista afronta la competición práctica con vistas a obtener los objetivos prefijados o para estructurar un rendimiento (plan de entrenamiento individual), previamente marcados por entrenamiento teórico o competitivo.

En lo que se refiere a la frecuencia e intensidad con que debe realizarse de entrenamiento, no deben subestimarse las palabras del gran maestro Alexei Suetin:

"No debe procederse a entrenar a alguien que no tiene hambre, es decir que carece del apetito necesario que requiere la lucha ajedrecística."

### **ENTRENAMIENTO PRÓXIMO A LA COMPETICIÓN**

El **entrenamiento próximo a la competición** pretende mejorar la disposición de rendimiento (las capacidades específicamente ajedrecísticas) del jugador. Para entender todas las dimensiones competitivas se adoptan formas de entrenamiento apropiadas, en función del ajedrez normal de torneo, con el tiempo de reflexión reglamentario, es decir, 30 jugadas en hora y media +30 segundos de incremento por jugada (o el ritmo que convenga).

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

Aunque con la reducción del tiempo de reflexión el efecto del entrenamiento se atenúe, es lógico que cada competición requiera una atención especial de acuerdo con sus características, entre ellas la económicación del tiempo. En cuanto a la dimensión del entrenamiento con vistas a obtener objetivos, conviene articular el entrenamiento próximo a la competición con partidas cuyo tiempo de reflexión sea más corto, con una orientación práctica de tipo estratégico, así como posibilidades de combinación y técnica de finales.

Las **partidas de entrenamiento con tiempo de reflexión más corto** tienen un carácter más alegre. Pueden realizarse algunas con tiempo límite de reflexión para toda la partida y otras con un tiempo de reflexión definido para cada cierto número de jugadas, pero siempre es conveniente emplear el reloj. Las formas más valiosas determinan un número de jugadas para un tiempo dado, por ejemplo 30 ( o 40) jugadas en 60 minutos. Un efecto distinto de entrenamiento se logra, con ayuda del reloj pero sin anotación de los jugadas, es decir con partidas rápidas de 60, 45, 30, 20, 15, 10, 7.5, 7 y 5 minutos de tiempo total de reflexión por jugador. Partidas con un tiempo más acelerado apremian demasiado el pensamiento, y sólo sirven como formas de entrenamiento de cara al Zeitnot (apuros de tiempo).

Se han realizado cursillos especiales de entrenamiento con los jugadores alemanes más destacados, y los tiempos preferentes establecidos para las partidas eran de 30, 20, y 5 minutos.

Este tipo de partidas resulta muy efectivas, sobre todo para comprobar la eficacia de algunos análisis de apertura. A medida que se va haciendo más popular el uso de ordenadores en ajedrez, se utilizan cada vez más las partidas entrenamiento contra programas de juego. El contrincante electrónico al que el jugador se enfrenta en la pantalla del ordenador, o en el tablero de una microcomputadora, no sólo es un oponente funcional, sino también perfectamente cualificado y consistente. Mientras en el pasado los programas para ordenador distaban de tener una fuerza de juego comparable con la del jugador medio, actualmente su proceso de desarrollo ha invertido la situación. Ya en 1998 el tercer jugador de la lista mundial, Vladimir Kramnik, se enfrentó en partidas relámpago al programa Junior5. Kramnik reconocía que *"resultó muy difícil jugar blitz contra la computadora, que siempre tiene el máximo de concentración. Y psicológicamente todavía es más difícil enfrentarte a ella con blancas, porque nunca se equivoca. Ganarle con una mejor posición es una tarea dura. Estoy convencido de que de ahora en adelante el programa ganará tanto a 5 como a 10 minutos a cualquier jugador que se le enfrente"*.

La siguiente versión del programa, Junior6, participó en el super torneo de Dortmund 2000, logrando con tiempo normal de reflexión, 4.5 puntos en 9 partidas, una actuación ELO de 2702, consiguiendo una norma era maestro.

Para desarrollar las **formas de instrucción estratégica** recomendamos practicar posiciones significativas de partidas. Podemos distinguir los siguientes temas:

- Juego con estructuras (o configuraciones) estratégicas de peones. Constelaciones de piezas.
- Juego de posiciones igualadas.
- Juego de posiciones que no se encuentren en equilibrio.

Se formaran grupos entrenamiento pidiendo a los jugadores con posición ventajosa que la exploten de forma duradera, como deberían hacer en la práctica competitiva. Mientras que las posiciones inferiores tendrán como objetivo alcanzar las tablas.

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

Para **desarrollar las capacidades y cualidades tácticas** es recomendable:

- Resolver posiciones de tipo táctico en el tablero convencional.
- Resolución de posiciones planteadas en el tablero mural, sin mover las piezas en el tablero.
- Resolución de posiciones propuestas en las hojas de trabajo.
- Resolución de diagramas a través de un proyector.
- Resolución de posiciones de partida condicionadas (con utilización de reloj y un tiempo establecido para la solución).
- Resolución de posiciones sin ayuda del tablero a partir del enunciado del entrenador. Este difícil ejercicio es la forma más avanzada de entrenamiento táctico.

La **escuela de trabajo con finales** permite ejercitarse y mejorar el grado de rendimiento en esta fase. Mediante el entrenamiento de finales modelo y su estudio pueden mejorarse las clasificaciones en torneos. Es recomendable practicar finales en forma de mini partidas, como finales de peones, de Torres, rey +2 caballos+ peones contra el mismo material, o rey +2 caballos+ peones contra material heterogéneo, o cualquier otra formación de piezas y peones en la que no haya grandes diferencias de material, que permiten aprender y asimilar las distintas técnicas que se dan cita en la última fase la partida.

La **disputa de partidas y el entrenamiento por Internet** son cada vez más provechosos, considerando el nivel de fuerza de los usuarios y de diseño de los cursos. La oferta de lecciones de entrenamiento, análisis de partidas y partidas entrenamiento le permite a todos los jugadores disponer de un entrenador en casa, que es una magnífica alternativa para entrenar.

Para los escolares no hay que subestimar la importancia que tienen para desarrollar sus habilidades las **partidas simultáneas y de exhibición**. Tiene sentido como entrenamiento sobre todo para aquellos jugadores que aún no han desarrollado su atención. Fue Alekhine quien hablando de su preparación para el match con Capablanca, comentó: *"la teoría de aperturas y la aplicación técnica son una preciosa escuela para darle seriedad al propio juego. Como el maestro que en una exhibición de simultáneas, habitualmente se enfrenta a contrincantes flojos, no por eso deja de tener que calcular, pues como dice el refrán, **"mucho cuerpo mucho espíritu"**, por derecho propio. Incluso contra los adversarios más débiles busca siempre, a su debido tiempo, sorprender con la jugada decisiva, provocar las evoluciones necesarias, dejando que surjan nuevas ideas y esperando la ocasión, mientras descarta otras jugadas de contenido inadecuado, hasta que el oponente comete una negligencia por falta de entrenamiento"*(1955).

De forma semejante podemos considerar **las partidas en consulta** como una forma de preparación cercana al torneo. El monitor enfrenta a un grupo de alumnos o bien se incluye él mismo en un grupo control grupo. En ambos casos lo normal es que se trata de jugadores experimentados por lo que se requiere precaución y profundizar en el juego. La diferencia fundamental con las partidas individuales consiste en lo siguiente: el adversario y sus asistentes deben saber conciliar la diversidad de concepciones con el temperamento y la forma de pensar del monitor respetando su mayor experiencia. Para que las partidas en consulta tengan una repercusión positiva sobre entrenamiento, es preciso que ambos grupos sean de una fuerza similar y también es conveniente que el estilo de los integrantes del grupo sea similar.



## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

Con ayuda del **método de entrenamiento del pensamiento expresado** se ofrecen buenos ejemplos compartidos comentados de grandes maestros, en las que se producen errores típicos que permiten cálculos verbales anticipados, que el monitor comenta de forma temática a medida que la lucha evoluciona. Los razonamientos de ambos contendientes se extraen luz y son debidamente explicados por el monitor. Conviene iniciar a los alumnos con partidas ligeras, preferiblemente de contenido táctico. Este método le permite también al jugador habituarse a evaluar posiciones y calcular variantes compartiendo sus ideas con el grupo. Si fuera preciso el monitor puede suscitar el interés colectivo mediante debates técnicos: puede cuestionarse la continuación de la partida (jugada concreta) reflexionando sobre las propuestas que luego serán visualizadas. Este excelente ejercicio desarrolla la capacidad de cálculo y la retentiva porque obliga a tener presentes de reojo las demás posibilidades. Ya en 1939 el psicólogo De Groot dio forma al pensamiento expresado recogiendo las interpretaciones que varios jugadores destacados hacían de algunas posiciones que él había sometido a su consideración. La consecuencia fue una muestra esencial de cómo interpretan los maestros el juego al más alto nivel según su propia experiencia, alcanzando rápidas conclusiones a través de su conocimiento de estructuras específicas específicas.

Las partidas por correspondencia mediante tarjetas postales, fax o e-mail sirven perfectamente para el entrenamiento para la competición porque garantizan la exactitud en el análisis y otras formas de juego, debido a la gran cantidad de tiempo de que disponen los contendientes. Para el campeón mundial de esa modalidad Tõnu Yim, "el ajedrez por correspondencia es sin duda alguna un ajedrez perfecto que fascina profundamente a los jugadores por su homogeneidad. Para mí el ajedrez por correspondencia es una imagen en un cuadro, mientras que el ajedrez convencional es una imagen caída de ese cuadro, a causa del Zeitnot, la diferente constitución física de cada jugador y muchas otras circunstancias".

Lo más provechoso a efectos de entrenamiento y del desarrollo de las cualidades para el juego, debería ser el "ajedrez avanzado"(jugar consultando bases de datos y módulos analíticos), que permite la optimización del juego tanto por el estudio que se realiza de las fases de apertura y de finales, como también por el enfoque creativo del medio juego. Puesto que su reglamento permite la consulta a bases de datos y módulos de análisis, se lleva a cabo un proceso interactivo (con intervención del adversario) en el entrenamiento de aperturas, que permite poner sobre el tapete novedades o variantes críticas. El efecto de entrenamiento, sin embargo puede perderse si no se retienen los análisis producidos una vez que se desconectara ordenador.

### **ENTRENAMIENTO PARA LA COMPETICIÓN Y LA COMPETICIÓN PROPIAMENTE DICHA**

La experiencia enseña que las partidas de ajedrez disputadas en condiciones competitivas adecuadas permiten el rendimiento. Entre entrenamiento y competición existen importantes puntos en común que se contemplan en la práctica y que son codependientes unos de otros.

Según Harre, las competiciones deportivas tienen una gran importancia para la formación y la expresión del rendimiento competitivo, así como para el perfeccionamiento de las capacidades, habilidades y cualidades determinantes del rendimiento de tal forma que se pueden calificar por derecho como una importante forma de gravamen (como la forma más importante del entrenamiento específico a campeonatos).

Por competición de ajedrez entendemos una comparación oficial del rendimiento según los reglamentos y demás normas de la organización competitiva entre jugadores y/o jugadoras, o por equipos, cuyo objetivo es conseguir el mejor resultado deportivo posible, ya sea la victoria o uno de los puestos destacados.

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

Para hacer el grado de intensidad competitiva que requieran los torneos, hay factores que permiten alcanzar una buena forma a través del entrenamiento. El efecto psicológico de motivación se consigue también con la concentración debida del oponente.

La lucha competitiva significa por un lado entrenamiento intensivo, y por otro lado encontrar el punto culminante en el propio desarrollo.

En el contenido para la preparación de partidas orientadas a la competición debe concederse la máxima importancia a toda la capacidad de entrenamiento disponible. A fin de cumplir los distintos objetivos y tareas para las asociaciones activas:

### Antes de la competición

- Cada competición debe afrontarse con seriedad.
- Hay que familiarizarse con el tipo de juego del oponente, sus inclinaciones de tipo posicional o táctico.
- Tratar de conocer las variantes especiales que juega al oponente, con blancas y con negras.
- Selección de variantes de apertura y creación del propio programa de aperturas, con ayuda de fichas personales de aperturas.
- Revisión de la literatura y bases de datos disponibles acerca de las novedades más importantes.
- Estudio psicológico de los puntos fuertes y débiles del oponente, extrayendo las conclusiones necesarias para neutralizarlos y superarlos.

### Durante la competición

- Aplicar un sistema especial de teoría aperturas creativo y con novedades propias.
- Aspirar a estar familiarizado con determinadas estructuras (máximo aprovechamiento de los modelos).
- Destaca la iniciativa. Imponer la propia voluntad a las posibilidades del contrario.
- Evitar las continuaciones que conducen a la igualdad o tablas en las posiciones críticas, pero también las continuaciones arriesgadas.
- Explotación consecuente de las imprecisiones y errores del rival, sin dejarse deslumbrar en tales casos por posibles sacrificios.
- Aprovechar el tiempo de reflexión. Cuando una jugada propia es evidente debe tratar de economizarse tiempo, realizándola de inmediato. Eso sí, en caso de que se observe cualquier aspecto negativo, maximizar la atención.
- Jugar posiciones igualadas, tanto en el medio juego como en el final.
- Cuando el oponente está apurado de tiempo, no hay que dejarse tentar por el juego rápido para precipitar sus apuros, porque eso puede traducirse en errores propios.
- Optar por complicaciones tácticas cuando la posición requiere un tranquilo juego posicional, puede dar lugar a quedar en desventaja.
- Inclinarsse por jugadas o continuaciones dictadas por razones psicológicas contra un adversario flojo, como la tentación de ganar de inmediato, es un error, cuando la lógica requiere continuaciones más sencillas o de cambio.
- Enfocar la posición de forma activa, de esa forma neutralizará la búsqueda de la iniciativa o el contraataque por parte de su oponente.
- Nada de inclinación a la tranquilidad cuando el oponente tiene posibilidades de hallar una defensa eficaz en una posición que, de otro modo, estaría ganada.

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

- Evitar las interferencias en el proceso de pensamiento y de concentración, ni siquiera después de realizar la jugada.
- Tener siempre presente la regla técnica por la cual debe darse mate en 50 jugadas.
- En posiciones inferiores no hay que rendirse. Tratar de adoptar una mentalización optimista, guiándose por el lema: " si lucho, puedo ganar; si no lucho, ya estoy perdido".

### Después de la competición

En general, hay que hacer un análisis crítico fundado de cada partida conforme a los principios de valoración. Se procederá a una minuciosa evaluación analítica, tratando de aportar respuestas a los problemas planteados en la partida y explicación a los errores cometidos a lo largo del torneo, respondiendo concretamente a las preguntas:

- ¿ha sido correcta la estrategia de apertura (con negras)?
- ¿he realizado la ventaja normal de apertura (con blancas)?
- ¿he cometido errores de apertura?
- ¿con negras, he conseguido igualar normalmente?
- ¿en la fase del medio juego, e interpretado correctamente el plan trazado, o realicé jugadas incoherentes?
- ¿cometí imprecisiones en los finales?
- ¿alguna posición de la partida estuvo ganada por mí o por mi oponente?
- Cuando alcancé una posición ventajosa, ¿conseguí materializar esa ventaja?
- ¿participaban todas las fuerzas de reserva en la última hora de juego?
- ¿cometí alguna infracción a las reglas técnicas?
- ¿dónde radicó la pérdida de la partida?

### **ESQUEMA PARA INTERPRETAR LA PARTIDA**

El esquema que sigue puede resultar muy útil para el monitor porque permite formular por escrito los puntos fuertes o débiles que se manifiestan en el juego de los alumnos. Para jugadores más experimentados hay otras formas de seguir su rendimiento. Para una base correcta interpretación se requiere un mínimo de 10 partidas. Cada factor determinante del rendimiento sea valorará de 1 a 10 puntos en la correspondiente casilla, es decir un máximo total de 100 puntos. La suma total arrojará un informe bastante preciso acerca de la perfección o imperfección de juego según el nivel del interesado, permitiendo al monitor corregir los defectos observados.

El entrenador con años de experiencia conoce la importancia de examinar y analizar todas las partidas de sus pupilos durante y después de la competición. De ese modo los puntos débiles o incorrecciones pueden ir puliéndose gradualmente, evitando que vuelvan a producirse en posiciones similares. Una tendencia por ejemplo, a incurrir en continuaciones erróneas puede ser la consecuencia de un deficiente plan de entrenamiento. Por otra parte, el jugador debe saber explotar una posición favorable. Otro aspecto importante es reafirmar el ego del jugador mediante un entrenamiento adecuado y el desarrollo de la habilidad para eludir los errores.

## 2.- ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ

*Esquema para la interpretación de la partida*

FASE/ CONCEPTO	FACTORES DETERMINANTES DE RENDIMIENTO	Partidas										Puntos
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
APERTURA	1.- Conocimientos teóricos de apertura											
	2.- Desarrollo motivado de piezas											
	3.- Lucha por el centro											
MEDIO JUEGO	4.- Conocimientos estratégicos											
	5.- Capacidad tactica											
	6.-Tendencia al ataque											
	7.- Dictamen correcto de la posición											
	8.- Explotacion de errores											
	9.- Resistencia en posiciones inferiores											
	10.- Liquidación pertinente											
FINAL	11.- Conocimientos de finales											
FACTORES PSICOLÓGICOS	12.- Confianza en sí mismo											
	13.- Capacidad de determinación											
	14.- Voluntad de victoria/animo											
	15.- Empleo del tiempo de reflexión											
TOTALES												