

Ajedrez. Estrategia y táctica

Autor: CESAR RAVELO VALLEJOS

Presentación del curso

El ajedrez es un deporte en el que se involucran dos jugadores. Es uno de los juegos de mesa más populares del mundo. Con este curso podrás aprender las estrategias y tácticas más útiles para el ajedrez. Además conoce sobre las aperturas, los jaques mate más conocidos y cortos, las debilidades y fortalezas en la cadena de peones y muchas otras cuestiones que te ayudarán a disfrutar y entender este maravilloso juego.

1. Jaques mate más conocidos y cortos

Estos jaques mates solos son efectivos si se juega con jugadores novatos o principiantes ya que tiene sus desventajas, como es la pérdida de tiempo como en el caso del mate al pastor. No es recomendable usarlo con jugadores fuertes porque estos te pueden voltear la partida. Entre los más conocidos tenemos:

1. El jaque mate del tonto 2 jugadas



1.f3 e5 2.g4 Dh4++

2. El jaque mate del pastor 4 jugadas



1.e4 e5 2.Ac4 d6 3.Df3 Cc6 4.Dxf7++

El jaque mate del ambicioso 7 jugadas.

1. e4 / e5 2. Ac4 / d6 3. Cf3 / Ag4 4. Cc3 / g6 5. Cxe5 / Axd1 6. Axf7+ / Re7

7.Cd5++.



2. Juego de ajedrez. Etapas

En la vida del ser humano existen varias etapas, como la infancia, la niñez, la adolescencia, la juventud, la madurez y la ancianidad. En el juego de ajedrez existen 3 etapas que son:

La Apertura Infancia, niñez, adolescencia y juventud.

Es la etapa de inicio del juego, aquí el ajedrecista debe prepararse antes de ir a luchar con el rival, es decir debe dar prioridad al desarrollo de todas sus piezas, como dice un refrán en el ajedrez "ayuda a tus piezas para que ellas te ayuden"; el ajedrecista que no desarrolle su pieza estará perdiendo tiempo y con ello la partida ya que el tiempo en el ajedrez vale oro.

El medio juego..... La madurez.

Es la etapa de la lucha, la confrontación de ambos oponentes, es aquí donde el conocimiento táctico y estratégico y la experiencia de un ajedrecista salen a relucir.

La final..... La ancianidad.

Es la etapa final del juego, aquí ambos rivales muy golpeados por la lucha encarnizada del medio juego ganara aquel que domine las técnicas de finales.

También puede resultar empate o tablas en ajedrez, donde nadie gana y nadie pierde.

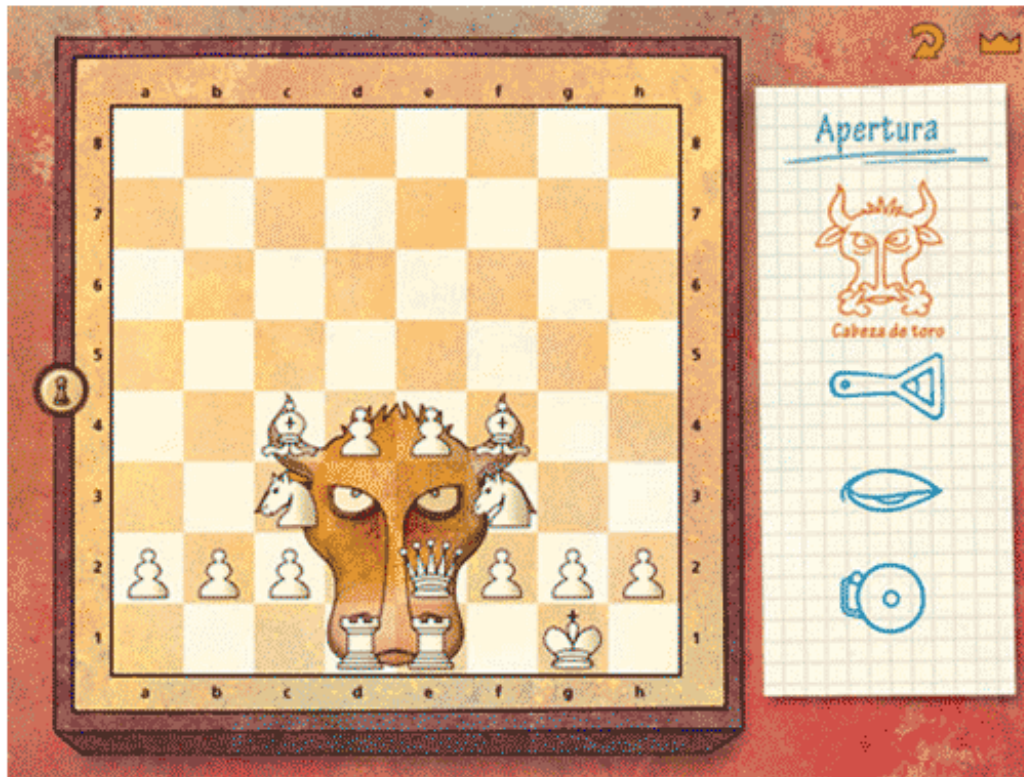
3. Apertura en ajedrez

Así como el hombre, de joven, se prepara estudiando para defenderse en la vida en la etapa adulta, en el ajedrez sucede lo mismo, por ello a continuación estudiaremos los principios del desarrollo o de la apertura en el ajedrez que no es otra cosa que darle una buena base o cimiento a nuestro juego, es el primer paso al profesionalismo del ajedrez.

Principio del Desarrollo. Solo se deben mover 2 peones centrales, sacar todas nuestras piezas de su posición pasiva u ociosa y colocarlas a una posición mas activa y agresiva, mover una sola vez nuestras piezas en la apertura, mover varias veces la misma pieza en la apertura representa una perdida de tiempo, no sacar a jugar prontamente nuestra dama en la apertura, porque también es una perdida de tiempo, no abusar con movimientos de peones porque también representa perdida de tiempo. Poner a buen recaudo nuestro rey lo más pronto posible, es decir, enrocar.

Pasos a seguir de acuerdo a este orden:

- Mover los 2 peones centrales
- Mover los 2 caballos
- Mover los 2 alfiles
- Hacer el enroque
- Mover la dama un paso adelante para que nuestras torres se puedan comunicar entre ellas y desplazarse a la posición que queramos.
- Y finalmente movemos las 2 torres al centro donde son más fuertes y agresivas.

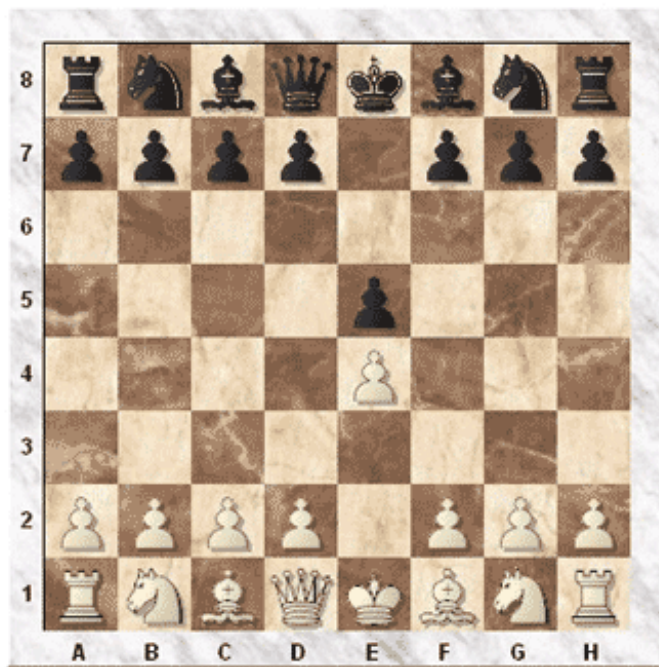


El sueño de todos los ajedrecistas: una receta para la apertura

4. Apertura. Tipos

- **Aperturas abiertas.** Son aquellas aperturas de corta duración, de columnas y diagonales abiertas, abundan las combinaciones, los sacrificios para obtener el factor dinámico en el juego del ajedrecista y también se usan muchas tácticas. Son partidas que tienen una tendencia a simplificar piezas (reducción de piezas) y pasar rápidamente a la final.

Comienzan de la siguiente manera:



Aperturas abiertas (1.e4 e5)

- **Aperturas Semiabiertas:** Son aquellas aperturas en la cual duran un poco más que las aperturas abiertas, tratan de evitar la simplificación (reducción de piezas mediante el intercambio) también hay combinaciones, factor dinámico y tácticas.

Comienzan de la siguiente manera:

Defensa Caro-Kann: 1. e4 c6



Defensa Francesa: 1. e4 e6



- Aperturas cerradas: Son aquellas aperturas de larga duración por lo general, se tratan en posiciones cerradas donde lo más importante es sacar ventaja al rival a través de un juego posicional. Por lo general son bien usadas por jugadores ranqueados y grandes maestros del ajedrez. No existen simplificación de piezas.

Comienzan de la siguiente manera:

Gambito de Dama: 1. d4 d5 2. c4



Defensa India de Rey: 1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 Ag7



4. A continuación enseñare al alumno una apertura y una defensa para que se vayan familiarizando con ellas. Las aperturas son para las blancas y la defensa para las negras.

LA APERTURA ESCOCESA.(e4, Cf3 y d4)

Apertura que desde el inicio propone combinaciones centrales, las negras no deben tener problemas para igualar si aceptan el intercambio de peones. Esta apertura es recomendada para los principiantes: Apertura escocesa. Posición principal.



LA DEFENSA CARO KAN.(c6 y d5) Otra de las defensas populares contra el peón de rey blanco, permite adelantar el peón de dama negro y si este es cambiado será reemplazado por el peón de alfil que lo apoya y de esta manera las negras no pierden poder en el centro: Defensa Caro-Kann. Posición principal



5. Ajedrez. Medio juego

El medio juego empieza tras la apertura y es el momento del juego en el que los dos bandos, que ya han desarrollado sus piezas, entran en un grado máximo de conflicto.

La transición entre apertura y medio juego es difícil de definir, pero suele tener lugar tras unas 10-15 jugadas en la mayoría de posiciones.

Al encontrarse los dos bandos con un número elevado de piezas, es durante el medio juego cuando se presentan la mayor cantidad de opciones, tanto tácticas (ataques y defensas) como estratégicas (desarrollo diverso de planes).

Entre jugadores de un nivel ajedrecístico similar, es frecuentemente en el medio juego donde los oponentes luchan por obtener alguna ventaja que más tarde les asegure ganar la partida. Esta ventaja puede ser de material o de posición. En el caso del material se considera que uno de los dos bandos captura un peón o una pieza, en el caso de posición la ventaja toma muchas formas por ejemplo:

- Control del centro
- Control de columnas o diagonales abiertas
- Ventaja de desarrollo
- Ventaja de espacio
- Mejor estructura de peones
- Rey mejor protegido

Frente al gran desarrollo de la teoría de aperturas o de la de finales, la teoría del medio juego es la más pobremente desarrollada de todas. Eso se debe a que la complejidad de las opciones que se presentan hacen difícil una correcta sistematización de las posiciones. Sin embargo, a lo largo de los siglos se han ido desarrollando un conjunto de procedimientos tácticos y estrategias características que se aplican en posiciones más o menos parecidas y que todo jugador debe conocer para evitar ser derrotado.

6. Tablero de ajedrez. Visión integral

Los alumnos principiantes muchas veces pierden piezas y oportunidades de ganar piezas porque ellos solo se concentran en un pequeño espacio del tablero donde concentra su ataque es por ello que se le ejercitara en la visión integral del tablero a través del ejercicio de come piezas encontrando piezas por comer haciendo una revisión del tablero desde la columna A hasta la H.

ACTIVAR LAS PIEZAS QUE ESTAN SIN DESARROLLO O INCREMENTAR SU AGRESIVIDAD.

Después de terminar la apertura el alumno no sabe que hacer luego, lo que tienen que hacer es incrementar la agresividad de sus piezas trepando al centro del tablero o introduciéndose en territorio enemigo aprovechando las casillas débiles que deja el rival y establecer de esa manera puestos de avanzada dentro del territorio enemigo. Colocar el caballo en una casilla débil donde al enemigo se le haga difícil expulsarla, colocar nuestros alfiles en diagonales abiertas donde se introduzca como un cuchillo dentro del campo enemigo. Nuestras torres deben dominar las columnas abiertas y luego apoderarse de la séptima fila u octava fila donde son más fuertes y agresivas e inclina la balanza del juego hacia nuestro favor. Así también la dama debe estar trepando el campo enemigo y destrozando sus defensas buscando incesantemente darle jaque mate al Rey.

LA IMPORTANCIA DEL APROVECHAMIENTO DE LAS COLUMNAS Y DIAGONALES ABIERTAS.

Las columnas y diagonales abiertas estratégicamente representan vías de penetración dentro del enemigo de nuestras tropas hablando militarmente. Según Ludek Pachman "la explotación de las columnas abiertas es estratégicamente uno de los métodos mas sencillos para atacar al rey enemigo; y es aquí donde el gran poder de las torres es por lo general el principal factor para obtener un resultado satisfactorio a fin de poder ejercitar su absoluto poder funcional" el alfil debe tener libres las diagonales para que su poder destructivo se incremente.

Para sacarle provecho al poder de nuestras torres las acciones estratégicas la hemos dividido en 5 partes que son las siguientes:

- a. La creación de columnas abiertas
- b. Las columnas abiertas como factor de ataque contra el Rey.
- c. Aprovechamiento de columnas abiertas en el centro y en el flanco de dama.
- d. Aprovechamiento y dominio de la séptima y octava fila.
- e. Torres activas delante de la cadena de peones.

7. Cadena de peones: debilidades y fortalezas

La cadena de peones representa el esqueleto del juego del ajedrecista, si este esqueleto o estructura de peones se encuentra sumamente fragmentada el juego del ajedrecista estará en graves problemas, pero si su cadena de peones se mantiene casi intacta estará en condiciones de dar una fuerte batalla.

Estos peones se clasifican de la siguiente manera: Según su preparación. Según su misión. Según el resultado de un combate **Según su preparación**. Los peones físicamente son iguales pero ellos tienen diferentes especialidades. Entre ellos tenemos:

Peones de Elite. Son los peones centrales, ellos están mejor preparados para la lucha cuerpo a cuerpo. Según el profesor Alfredo Espinal dice lo siguiente "ya que la lucha para dominar el centro, (16 casillas centrales), en todo el transcurso de la partida, es de vital importancia. Por lo tanto, se debe tratar de conservarlos hasta el final. Y si es posible crear más comando de elites. Esto se consigue, desplazando a los soldados laterales, hacia el centro, cada vez que capturen a una pieza enemiga".

Peones destructores o liberador. Son peones especialistas en minar la estructura de peones del enemigo y crear vías de penetración para las torres y los alfiles. Según el profesor Alfredo Espinal recomienda lo siguiente "avanza tu soldado (peón liberador lo más antes posible, o el enemigo te aplastará, lentamente".

Peones ordinarios. Estos peones carecen de preparación para entrar al combate al iniciar la partida. Estos están destinados, casi siempre a luchar al final de la partida.

Según su misión. Estos peones ayudan a la estrategia del ajedrecista. El ajedrecista los utiliza como instrumento de apoyo para alcanzar su objetivo fundamental que es la de vencer a su rival.

Peones de apoyo. Son los últimos de la cadena de peones que la sostienen es el último defensor de la cadena de peones.

Peones defensores del Rey. Son los que protegen al rey, luego de que este ha sido llevado a su refugio

Peones de asalto. Los que entran al combate con la misión de atacar a los defensores del rey.

Peón traidor. Cuando uno de los 3 peones defensores del rey avanza y deja abierta la defensa del rey lo cual deja al rey a merced del ataque enemigo.

Según el resultado de un combate.

Peón herido o doblados. Cuando la formación de los peones de un bando ha quedado dislocada. El peón herido es el que queda delante de su compañero, dificultando su avance lo que los convierte en presas fáciles del enemigo, ya que no podrán defenderse mutuamente.

Peón aislado. Es el peón que no tiene compañeros a sus costados que lo pueda apoyar, es decir están solos contra el mundo. Representa debilidades para el bando que los tenga ya que son objetos de ataques.

Peones colgantes. Son dos peones aislados, si uno de ellos es bloqueado se vuelve

débil y puede ser fácilmente capturado.

Peones adelantado. Es aquel peón que ha ingresado a territorio enemigo, lo cual lo hace muy peligroso en cualquier posición del enemigo, ya que puede contribuir con sus compañeros a dar mate o regularizar una combinación ganadora.

Peón retrasado. Es el peón que no tiene soldado de apoyo y la víctima preferida de las piezas enemigas, porque generalmente carece de apoyo y es fácil de ser capturado.

Peón pasado o libre. Es el que no tiene peones enemigos en su columna, ni en las columnas adyacentes. El peón pasado es tu última carta de triunfo, cuídalo y mantenlo vivo a cualquier precio, si es posible, sacrifica tus demás piezas por él.

Peón héroe o de rescate. Es el que llega a la octava fila enemiga y logra rescatar a su pieza más poderosa o cualquier otra pieza.

8. Casillas débiles y establecer puestos de avanzada

Al examinar el esqueleto de peones hay que tener en cuenta dos elementos: la debilidad de los peones mismos y la debilidad de las casillas adyacentes. Llámese casilla débil (o punto débil) aquella que puede ser ocupada por las piezas enemigas de manera estable.

Desde sus primeros pasos en ajedrez, el jugador novel conoce por experiencia propia la debilidad táctica de las casillas f7 (o f2).

A las casillas que se ven amenazadas por una invasión de piezas se las llama casillas débiles.

Las casillas de este tipo, que no pueden ser defendidas por peones, tienen especial tendencia a la debilidad, si están en las proximidades del rey, su ocupación es por lo general suficiente para decidir la partida.

Desde el punto de vista de las blancas se puede hablar por tanto de una casillas débil cuando esta en su zona (fila 1 al 4) y cuando la ocupación de la misma es útil al adversario, bien porque la pieza invasora ejerza una función paralizadora, bien porque la defensa de la casilla débil exige esfuerzos que benefician al atacante.

¿Cómo nacen las debilidades de las casillas?

Las debilidades de las casillas pueden seguir:

1. Por movimientos de peones
2. Por cambio de piezas
3. Por desviación de piezas protectoras.

9. Centro como factor estratégico

Es evidente que las piezas situadas en el ejercen allí su máxima actividad. En un instante pueden trasladarse a cualquier flanco y reforzar el juego en el sector mismo donde empieza a librarse la batalla. A lo largo de toda la partida el ajedrecista debe tener presente la importancia del dominio de las casillas centrales. Por centro se entienden propiamente hablando, el cuadrado constituido por las casillas d4, d5, e4 y e5.

La toma de las casillas centrales pueden efectuarse de 2 maneras. Una consiste en ocuparlas con los propios peones (centro de peones), y la otra ocupándolas o ejerciendo presión sobre ellos con piezas (centro de piezas).

a. Centro de peones. El bando que tenga el dominio del centro con sus peones centrales tendrá ventaja posicional considerable, ya que se abrirán paso avanzando sus 2 peones centrales.

b. Centro de piezas. Si la ocupación del centro con peones no desempeñan un papel decisivo en la lucha, o si no hay peones disponibles para esta necesidad de dominio del centro, cada uno de los bandos trataran de dominar las casillas centrales con piezas. La batalla de piezas por el control del centro se centraliza, normalmente por una extrema tensión. Son necesarias finas maniobras para asegurarse desde el principio la superioridad en el centro y poder así atacar sin riesgo en uno de los flancos.

10. Disposición de las piezas

Mucho tiempo ha transcurrido ya desde que el célebre gran maestro alemán S. Tarrasch proclamara entre tantos otros, este conocido proverbio: "Cuando una pieza está mal ubicado, toda la partida está mal".

El aprovechamiento de la mala posición de las piezas del adversario es un tema frecuente en la práctica del ajedrez. Por ello, al aficionado que trata de perfeccionarse le es indispensable aprender a explotar este tipo de desventajas de nuestro adversario.

- a. El rey en el centro. Se debe poner en seguridad al rey lo mas rápidamente posible por medio del enroque. Porque si permanece demasiado tiempo en su casilla de origen, pronto se encontrara bajo el fuego cruzado de las piezas enemigas si el adversario consigue despejar columnas de ataque o destruir la muralla protectora de peones por medios de sacrificios. En este caso se hace propicio hacer uso del FACTOR DINAMICO de nuestras piezas.
- b. El factor dinámico. Así como en la vida del ser humano el mantenerse activo, hacer ejercicio lo mantiene saludable, fuerte y atlético, en el ajedrez sucede lo mismo, el ajedrecista que aplique movilidad y dinamismo a su juego cuyo costo puede conllevar a sacrificio material valdrá la pena, porque al término de esta acción tendrá una ventaja decisiva sobre el rival.
- c. El factor estático. El tener un juego pasivo y casi estático es desventajoso a pesar de que hay sacado ventaja material, ya que le da la oportunidad al rival de que tome la iniciativa del juego. La pasividad en el juego puede conllevar a la derrota.

12. LA TECNICA DE RAYOS "X".

El ataque por rayos x esconde una acción oculta peligrosa tras una pieza, que por esta causa se ve imposibilitado de moverse sin ceder alguna ventaja. Es recomendable amenazar a la dama, al rey y torre enemigas con nuestra dama, torre y alfil así sea se interpongan nuestros peones y piezas enemigas por que ello conducirá a una clavada que estará oculta lo cual nos permitirá sacar ventaja material o jaque mate.

11. Táctica en el ajedrez

Es una acción más específica o detallada que mediante la cual se llevan a cabo las estrategias. Las tácticas generalmente cubren un periodo corto, están más orientadas a objetivos a corto plazo que las estrategias, es decir que finalizada la acción se obtiene la ventaja deseada.

Los temas básicos de combinación o tácticas que veremos a continuación son:

- a. Los ataques dobles
- b. La clavada
- c. La enfilada
- d. La desviación
- e. La atracción
- f. La intersección

LOS ATAQUES DOBLES.

- **Con caballo.** Los caballos son magníficos ejecutando tenedores debido a su forma única de jugar. Un caballo puede atacar muchas piezas a la vez (por ejemplo 2 torres, rey y dama).



- **Con dama.** La dama al actuar como alfil y torre tiene muchas posibilidades en el ataque doble, ya que combina en una sola pieza el poder de ambas lo cual es utilizado mucho en ataques dobles con jaque para ganar material en los finales.



- **Con alfil.** Colocando un alfil a un escaque tal que desde él ataque dos piezas, como puede ser el caso de dos torres, resulta en una táctica muy útil.



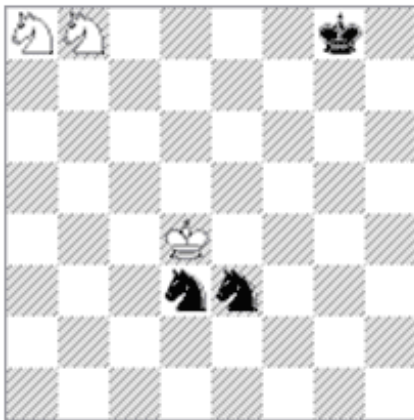
- **Con torre.** Una torre puesta en una línea que forman dos piezas enemigas constituye un poderoso ataque doble, como ejemplo una torre puesta entre una dama y el rey.



- **Con peón.** Adelantando un peón se puede hacer un doble a dos piezas situadas en la misma fila y en columnas alternas. El peón no debe poder ser capturado. De este ataque resulta casi siempre la captura de una de las piezas que se atacan y siendo el peón la pieza de menor valor, siempre es ventajoso el cambio.



- **Con Rey.** De poca importancia aunque muy útil en los finales para ganar material y bloquear peones que pretenden coronar u otras piezas enemigas.



- **Ataque doble por descubierta.** Consiste en amenazar dos piezas del adversario, en una misma jugada, con dos piezas nuestras: amenazamos una con la pieza que hemos movido y otra con una segunda pieza que con el movimiento ha quedado descubierta. Este tipo de jugada táctica se puede hacer con muchísimas combinaciones de piezas. Una variante de este doble consiste en matar una pieza adversaria, pese a que la tenga defendida. Si nuestro rival nos mata la pieza que hemos movido, entonces podemos matarle otra pieza con la que nos ha quedado descubierta, y si el rival opta por retirar o defender la pieza amenazada por nuestra pieza descubierta, entonces podremos retirar y salvar la pieza con qué hemos matado inicialmente: el resultado es siempre una ganancia de material.



- **El jaque descubierto.** es un caso especial de este ataque, donde el ataque desenmascarado es un jaque (si la pieza que se mueve también da un jaque, en ese caso se produce un jaque doble). Los ataques a la descubierta en general y los jaques dobles en particular, pueden ser extremadamente potentes, ya que la pieza movida puede realizar amenazas independientemente de la pieza que cubre. Como muchas tácticas de ajedrez, tienen éxito porque el oponente no puede protegerse de dos amenazas a la vez.



12. Clavada en ajedrez

LA CLAVADA. Hace que sea indeseable que una pieza defensora se mueva, pues de hacerlo expondría al ataque a otra mas valiosa. Una clavada puede producirse en una columna, una fila o una diagonal, de modo que solo alfiles, torres y damas pueden clavar a otras piezas.

Una clavada absoluta implica al rey enemigo. La pieza delante de el esta atacada y clavada. No puede escapar, porque entonces el rey quedaría en jaque. Cuando la pieza clavada no cubre al rey, técnicamente posible que un defensor deshaga la clavada o se desclave. Que esto sea o no bueno depende de la posición.



Clavada absoluta

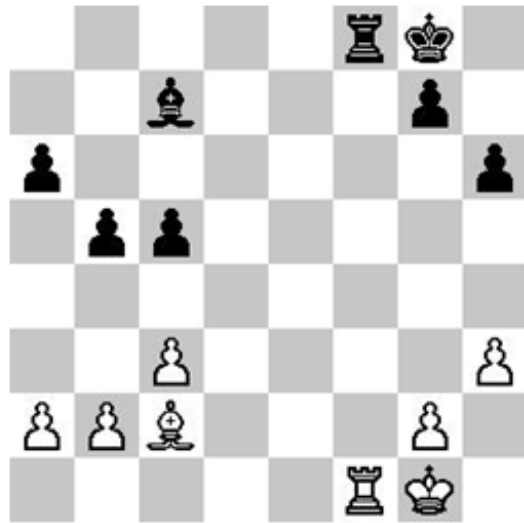


Clavada relativa

LA ENFILADA. En la enfilada una pieza ataca dos piezas enemigas situadas en la misma fila, columna o diagonal. Cuando la pieza delantera mas valiosa se aparta, cae la otra pieza.

Los alfiles son magníficos para crear enfiladas sobre damas y torres, porque no importa que el objetivo final este defendido. El cambio entre alfil y torre siempre será ventajoso.

LA DESVIACION. La desviación es un motivo de combinación muy frecuente en el juego práctico, incluso en las partidas de aficionados. Su idea consiste, como su nombre indica, en la desviación de una o más piezas defensoras de su posición, para permitir un ataque ganador.



LA ATRACCION. Es el recurso táctico que permite llevar una pieza adversaria, preferentemente el rey o la dama, hasta una casilla en la que parece fatídicamente. Es decir sacarlo fuera de su refugio para darle jaque mate.



LA INTERSECCION. La intersección u obstrucción, que consiste en interrumpir la comunicación de dos o más piezas, colocando una propia en su camino; la amenaza puede ser de distinto tipo: mate, ganancia material, coronación, etc.

13. Estrategias en el ajedrez

Es todo lo que se hace antes de ingresar al conflicto. Luego empieza la táctica. Establecer una estrategia implica conocer de antemano las distintas formas en las que se va a decidir un conflicto y de que forma enfrentarlo conociendo las metas que se desean alcanzar. La estrategia puede verse como un plan que debería permitir la mejor distribución de los recursos y medios disponibles a efectos de poder obtener aquellos objetivos. Morrissey define la estrategia como la dirección en la que un ajedrecista necesita para alcanzar su objetivo y cumplir con su misión. Diferentes estrategias de ataque. Entre las más importantes, tenemos a las siguientes estrategias de ataque:

Ataque basculante. Un mismo jugador puede atacar a un adversario sobre un ala y a continuación sobre otra. No es una estrategia aconsejable sino un plan de juego alternativo basado en un ataque que no ha prosperado, porque el adversario ha acumulado excesivas fuerzas ante el primer ataque y ha descuidado sus defensas en la otra ala.

Ataque por concentración. Es el utilizado cuando la partida exige conseguir un objetivo. En ese caso hay que acumular el máximo de fuerzas, si es posible hay que sorprender al contrario con la utilización de un refuerzo de última hora, sea incorporando una pieza tapada, sea desviando una del oponente.

Ataque por dominación. Se llama así al hecho de introducir las fuerzas en el campo contrario solo como elemento de estrategia, como base para desencadenar un ataque, o como combinación de mate, sin objetivo concreto todavía. Se presiona primero y se precisa el objetivo después, de acuerdo con la actuación del oponente.

Ataque por alas. El caso más general es cuando los dos jugadores proceden al enroque corto. Cada uno de ellos ataca por un ala distinta, y si no se bloquea parte del tablero, se tiene a un ataque al enroque por un lado y a un ataque a la bayoneta por el otro.

Ataque de flanco. Resultan interesantes y laboriosos. El control de tiempo se convierte en un problema por ser ataques que se basan en un apoyo de peones. La solución es el empleo de agudos sacrificios, pero aquí el peligro radica en que los cálculos deben ser exactos.

Ataque de minorías. Es una maniobra compleja realizada con los peones en cualquier flanco, que tiene por objeto provocar el debilitamiento de la estructura de peones contrarios cuando estos, pese a ser numéricamente superiores y no estar bloqueados, se encuentran en posición rígida y se les puede presionar sobre la base.

14. Juego final en ajedrez

Es la etapa decisiva del juego donde la partida culmina con la victoria de un rey sobre otro o pueden quedar empatados (tablas).

La Técnica Una vez aclarados los términos anteriores, llegamos a la técnica con menos confusiones. La técnica al igual que la estrategia se presenta constantemente en la vida cotidiana. Se puede hablar de la técnica para bailar, correr, escribir, saltar, etc. Resultando la técnica el medio que concreta la estrategia y la táctica.

Definición La técnica se define como la ejecución de movimientos estructurales que obedecen a una serie de patrones tempo-espaciales modelos, que garantizan un alto grado de eficiencia.

a. La técnica de oposición. Consiste en colocar nuestro rey frente al rey enemigo con lo cual ganamos iniciativa y dominamos al rival. Si no soltamos la iniciativa hasta el final téngalo que se obtendrá el triunfo. La técnica de oposición nos sirve para 3 fines:

- Para ganarle espacio al oponente.
- Para hacer coronar nuestro peón
- Y para dar jaque mate técnico al oponente. Existen tres tipos de oposición:
 - Corta. La distancia de separación entre los 2 reyes es de un cuadrado (1).
 - Mediana. La distancia de separación entre los 2 reyes es de tres cuadrados (3).
 - Larga. La distancia de separación entre los 2 reyes es de cinco cuadrados (5).

Por lo tanto podemos concluir diciendo que las oposiciones son números impares y no pares.

b. La regla del cuadrado. Consiste en que nuestro rey logre alcanzar al peón enemigo antes de que logre coronar, para ello debemos trazar una diagonal imaginaria desde la posición del peón y a partir de allí dibujar mentalmente un cuadrado, si nuestro rey se encuentra dentro del cuadrado y si avanza el peón o nuestro rey primero si lo alcanzamos, pero si nuestro rey esta fuera del cuadrado y primero avanza el peón no lo alcanzamos, pero si estamos en la frontera del cuadrado y nuestro rey avanza primero si lo alcanzamos.

c. Creando peones pasados. Avanzar primero nuestro peón que sobresale cuando tengamos que enfrentarnos con una cadena de peones enemigos y de esta manera crearemos un peón pasado con el cual ganaremos la partida.