El ataque doble, es un elemento táctico que aparece cuando tras realizar una jugada, quedan amenazadas varias piezas del contrario, ello incluye una posible amenaza de mate.

Aunque decimos ataque doble puede ser un ataque múltiple.

Desde un principio, los jugadores de ajedrez buscamos capturar las piezas de nuestro contrario, pero pronto nos damos cuenta de que lo más normal es que después de amenazarle una pieza, se dé cuenta y lo evite, por ello y para ponérselo más difícil, buscamos atacar varios objetivos a la vez. Lógicamente, esto hará más complicado la defensa.

Este ataque doble se puede realizar con cualquiera de nuestras piezas, en los siguientes diagramas vemos un ejemplo con cada pieza.











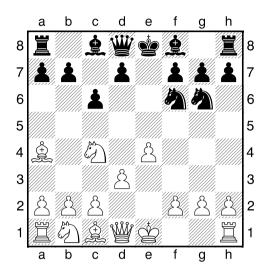


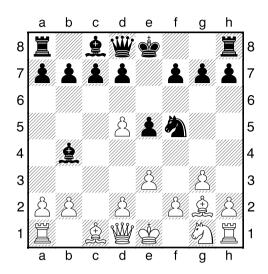
También se conoce con otros nombres como doblete, tenedor, tenaza, pinza, y dependiendo con la pieza con que se haga se puede llamar horquilla o tijeras si se hace con el caballo o si es con el peón se puede denominar calzoncillos.

Si una pieza de las amenazadas es el rey tiene especial importancia, ya bien por amenazar mate o por dar directamente jaque, en este último caso se suele decir jaque doble.

Normalmente se considera un ataque doble cuando una sola pieza tiene varios objetivos. Si tras una jugada aparecen varios objetivos pero con varias piezas diferentes, se suele denominar, ataque a la descubierta y en este caso la pieza que mueve tiene un objetivo y la que queda al descubierto, tiene otro objetivo.

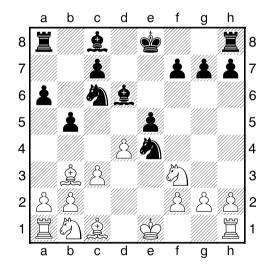
Veamos unos ejemplos:

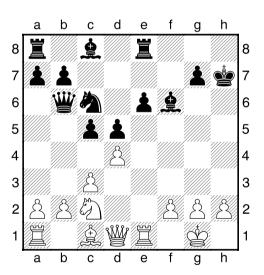




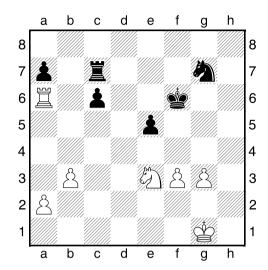
El negro después de 1...b5 capturará una pieza.

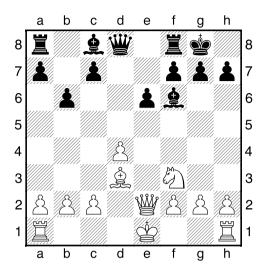
La dama blanca es la que gana una pieza tras 1. \mathscr{W}g4





En este caso, el blanco tras 1.\(\mathbr{2}\)d5 ganará una pieza.





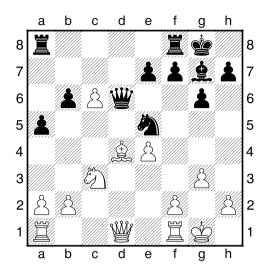
En este caso el blanco se aprovecha de una clavada para poder ejecutar un doble. 1. 4 d5+.

Ahora se amenaza mate y la torre, 1. ∰e4.

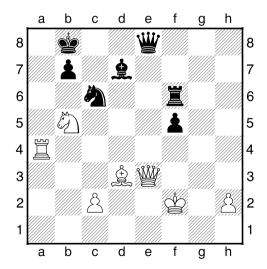
La mejor forma de evitar un ataque doble es la prevención, pero si ya ha sucedido, podemos intentar alguno de los siguientes remedios:

- 1- Defenderse las piezas atacadas entre sí o que una tercera pueda defender a ambas, en este último caso puede ser que una pieza defendida se interponga entre las dos atacadas y defienda a ambas.
 - 2- Eliminar al atacante.
- 3- Contraatacar creando una amenaza igual o mayor, y a ser posible con una de las piezas que está siendo atacada. Un recurso muy útil es el jaque.
- 4- Clavar la pieza que realiza el ataque doble, a poder ser con una de las piezas atacadas.

Pero tampoco es normal que nuestro contrario nos lo ponga fácil para realizar estos ataques dobles y tendremos que ingeniarnos para que aparezcan los dobles en el tablero.

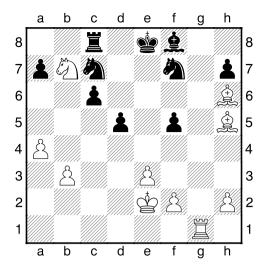


Si nos fijamos, vemos que el caballo negro apunta a f3, donde daría jaque y apunta también al alfil de d4, pero por otro lado, la dama controla dicha casilla f3. Si pensamos un poco más vemos que si la dama captura dicho alfil 1... \(\mathbb{Y} \times \text{xd4} \) será capturada por la dama blanca 2. \(\mathbb{Y} \times \text{xd4} \) ahora el caballo blanco podrá dar el doble deseado \(\mathbb{Q} \) f3+ que dará una pieza de ventaja al negro.



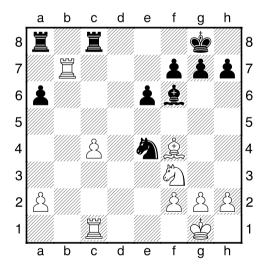
En este caso, el blanco puede sacrificar su torre mediante 1.\(\mathbb{Z}\)a8+ \(\delta\)xa8 y otra vez un doble de caballo da ventaja al blanco 2.\(\delta\)c7+.

A veces una serie de cambios de piezas nos permite colocar las piezas de la forma deseada para realizar un ataque doble.



En seguida llama la atención el posible salto del caballo blanco a la casilla d6, pero dicha casilla está defendida por el alfil de la casilla f8 (no por el caballo de f7 ya que está clavado) 1.\(\frac{1}{2}\)xf8 \(\frac{1}{2}\)xf8 Pero tras esta captura tampoco conseguimos nada saltando a d6 ya que el caballo de f7 ya no está clavado y defiende esa casilla, así que debemos realizar otro cambio de piezas 2.\(\frac{1}{2}\)xf7 \(\frac{1}{2}\)xf7 y ahora sí que es posible saltar 3.\(\frac{1}{2}\)d6+ dando el doble \(\frac{1}{2}\)f6 y consiguiendo la ventaja deseada 4.\(\frac{1}{2}\)xc8.

También es posible que la casilla desde la que podemos hacer un ataque doble no esté directamente a nuestro alcance y gracias a una amenaza previa, accedemos a ella.



Si el caballo negro pudiese acceder a la casilla d3, amenazaría a la torre de c1 y al alfil, y el blanco no podría defender ambos objetivos. El negro después de 1... 5c5 amenaza a la torre de b7 y cuando esta, huya 2. 5bb1, está en condiciones de hacer la jugada d3 Ganando calidad. Si el negro en su primera jugada no hubiese amenazado a la torre blanca, habría dado tiempo a que el negro hubiese puesto una pieza a resguardo y luego no habría ataque doble.

