

index.html

torrextorre [incluir el isologo isologo-white.png]

Tu escuela de ajedrez

[El pie de esta página, además de los contenidos comunes al resto de pies de página, contiene los créditos a la foto de portada]

Foto de portada ErnAn Solozábal en Unsplash

Con enlaces a <https://unsplash.com/@ernan93> y <https://unsplash.com/>

El ajedrez

El ajedrez es un juego de tablero de naturaleza recreativa y competitiva para dos jugadores. Según los historiadores del ajedrez, el juego original fue el chaturanga, que se practicaba en la India en el siglo VI dC, y que, por un lado, se transmitió desde allí hacia Persia y al oriente, y también hacia el mundo árabe. La forma actual del juego, llamada más específicamente ajedrez occidental (o ajedrez internacional), para diferenciarlo de sus predecesores y de otras variaciones actuales, surgió en el sudoeste de Europa durante la segunda mitad del siglo XV, a partir del shatranj. El ajedrez occidental pertenece a la misma familia de los actuales xiangqi (ajedrez chino) y shogi (ajedrez japonés).

El juego (o partida de ajedrez) se disputa en un tablero de ajedrez, un tablero de casillas claras y oscuras, en el que, al inicio, cada jugador controla dieciséis piezas con diferentes formas y características. El objetivo de la partida es hacer jaque mate (también llamado simplemente mate) al rey del adversario. Los teóricos del ajedrez han desarrollado una gran variedad de estrategias y tácticas para alcanzar este objetivo, aunque en la práctica no sea un hecho demasiado habitual, ya que los jugadores con gran desventaja tienen la opción de rendirse o de abandonar la partida ante la derrota inminente, o antes de recibir el mate.

Elementos materiales del juego

Los tres principales elementos materiales necesarios para jugar son las piezas, el tablero y el reloj de ajedrez.

Las piezas de ajedrez

Cada jugador dispone inicialmente de dieciséis piezas: ocho peones, dos caballos, dos alfiles, dos torres (o roques), un rey y una dama o reina. Cada tipo de pieza tiene un movimiento único y característico. En el mundo del ajedrez, se conoce como piezas mayores la reina y las torres, y como piezas menores los alfiles y los caballos.

[Aquí tenéis que situar la imagen chess-set.jpg]

Piezas de ajedrez, modelo Staunton

Cuando una pieza se puede mover a una casilla en la que está situada la pieza adversaria, esta última es capturada. Así, la pieza que tiene que ser jugada se mueve a la casilla de la pieza oponente, que entonces es retirada del tablero. La diferencia relativa de valor entre las piezas en diferentes momentos de la partida determina la bondad o no de una captura. Se habla de **cambio** si se produce una captura mutua entre piezas del mismo valor, o de **sacrificio** si se permite la captura de una pieza propia de más valor que la que el rival da a cambio (si da alguna). Un sacrificio se hace para conseguir una clara ventaja posicional o, a menudo, para llegar a una posición que permita el **mate**.

El rey es la única pieza que nunca puede ser capturada. La partida acaba cuando tiene lugar el mate, es decir, la inminencia de la captura del rey.

El tablero

El tablero de ajedrez es un cuadrado subdividido en 64 casillas iguales (8 x 8), también caudradas, alternativamente de color claro y de color oscuro. Un jugador se sitúa de cara al contrincante, de tal manera que cada jugador tenga una casilla blanca en su lado derecha.

El reloj de ajedrez

Se trata de un doble cronómetro que mide el tiempo que cada uno de los jugadores utiliza para pensar en sus jugadas. Los dos cronómetros están conectados entre ellos

de tal manera que mientras el uno funciona el otro no. Hay dos tipos de relojes de ajedrez, los analógicos y los digitales. En el caso de los relojes analógicos estos contienen un dispositivo llamado **bandera** que ayuda a identificar el momento exacto en que se ha sobrepasado el **control de tiempo**.

Antes de empezar una partida se tiene que haber pactado el ritmo de juego, o sea, el límite de tiempo que tiene cada adversario para jugar la partida o hacer un número de movimientos. Cuando un jugador ha sobrepasado este límite de tiempo se dice que le ha caído la bandera. En algunos casos el ritmo de juego está determinado por un tiempo inicial más un tiempo añadido para cada jugada.

Después de cada movimiento, el jugador desactiva su cronómetro y simultáneamente activa el de su adversario. Como norma general, el jugador tiene que parar el reloj con la misma mano con la que ha hecho la jugada.

Según la modalidad, un jugador **pierde por tiempo** cuando no ha hecho el número de jugadas pactadas en un período determinado o, en caso de partidas o finales a **caída de la bandera**, cuando se ha sobrepasado el tiempo estipulado para jugar.

Notación ajedrecística

El sistema de notación de partidas oficial y adoptado por la FIDE es el sistema de notación algebraica abreviada.

En el sistema de notación algebraica el tablero se divide en ocho líneas horizontales numeradas del 1 al 8 y en 8 columnas verticales identificadas con las letras a a h (siempre minúsculas), empezando por la izquierda y yendo hacia la derecha del jugador de blancas. Cada una de las piezas se indica con la inicial mayúscula (para no confundirla con las letras indicativas de columnas) de su propio nombre, de esta manera: **C**aballo, **A**fil, **T**orre, **D**ama y **R**ey. Los peones no necesitan ser indicados. Las jugadas se indican de la siguiente manera: primeramente se escribe la letra que representa la pieza jugada, después la coordenada de la casilla en la cual ha sido colocada, columna y línea, en este orden..

Los principales signos especiales utilizados por a la notación de las partidas son los siguientes, de acuerdo con la tabla siguiente:

Símbolos especiales

Símbolo Significado Ejemplo Comentarios

#	Mate	Tb8#	Torre hace mate al rey cuando es movida a la casilla b8 .
+	Jaque	De5+	Dama hace jaque al rey cuando es movida a la casilla e5 .
x	Captura	DxC	Dama captura caballo.
e.p.	Captura al paso	exd e.p.	Peón de la columna e captura peón de la columna d por la regla de al paso.
0-0	Enroque corto	-	Enroque efectuado en el ala del rey.
0-0-0	Enroque largo	-	Enroque efectuado en el ala de la dama.
=	Promoción	e8=D	Peón de la columna e llega a la octava fila y es promocionado a dama.

Según la [Wikipedia](https://ca.wikipedia.org/wiki/Escacs), consulta realizada el 20 de marzo de 2021

[Con enlace a <https://ca.wikipedia.org/wiki/Escacs>]

Cursos de ajedrez para jóvenes y adultos

Clases de grupo

- Estas clases están dirigidas a jóvenes a partir de 15 años y a adultos sin límite de edad. Los grupos son reducidos (de 4 a 8 personas) y organizados según el nivel de entrada de los participantes.
- Estas clases se imparten en modalidad presencial.
- Los monitores son jugadores con gran experiencia y con capacidad didáctica.

Clases individuales

- Ofrecemos la posibilidad de contratar clases particulares impartidas por nuestros monitores; totalmente personalizadas para atender las necesidades del aprendiz.
- Pueden realizarse de manera presencial o virtual.
- Si quieres recibir más información, envíanos un mensaje a info@torrextorre.org

Los cursos del 2021

CURSO DE NIVEL INICIAL Y MEDIO

Dirigido a

Personas con conocimientos mínimos de movimiento de las piezas y que tengan algunos conocimientos sobre estrategias i tácticas ajedrecísticas.

Duración

Dos trimestres de enero a junio de 2021

Horario

Miércoles alternos de 19 a 20:30 h.

Precio

200 €

CURSO DE NIVEL AVANZADO

Dirigido a

Personas con un nivel alto, federados con un ELO superior a 1800 y que quieran revisar y consolidar sus conocimientos.

Duración

Dos trimestres de enero a junio de 2021

Horario

Jueves alternos de 19 a 20:30 h.

Precio

350 €

inscripcion.html

Inscripción a los cursos

Los campos señalados con * son obligatorios

Selección del curso

Escoja un curso *

 Seleccione una opción

 Nivel inicial y medio

 Nivel avanzado

Datos personales y de contacto

Nombre *

Apellidos *

Correo electrónico *

Teléfono *

Fecha de nacimiento *

Otras informaciones

¿Por qué está interesado en hacer un curso de ajedrez?

¿Por qué medio nos ha conocido?

 Seleccione una opción

 Redes sociales

 Buscadores de Internet

 Otro participante

INFORMACIÓN SOBRE PROTECCIÓN DE DATOS DE **TORRE POR TORRE**.

Finalidades: recogida de datos para la inscripción en los cursos. **Legitimación:**

Consentimiento del interesado. **Destinatarios:** No están previstas cesiones de datos a terceros, excepto obligación legal. **Derechos:** Puede retirar su consentimiento en

cualquier momento, así como acceder, rectificar, suprimir sus datos y otros derechos dirigiéndose a info@torrextorre.org. **Información Adicional:** Puede ampliar la

información en el enlace de Aviso Legal y Política de privacidad.

He leído y acepto la política de privacidad *

Cabecera

torrextorre [\[incluir el isologo isologo-white.png\]](#)
[\[enlaza con la página index.html\]](#)

Menú de navegación

El ajedrez

Cursos

Inscripción

Pie de página

2021 © Nombre y apellidos del estudiante

- Aviso legal [\[preparar enlace vacío\]](#)
- Política de privacidad [\[preparar enlace vacío\]](#)
- Política de cookies [\[preparar enlace vacío\]](#)

COLORES UTILIZADOS

Color para el texto: `rgb(23, 23, 23)`

Color de contraste (estado "hover" de los enlaces, botón del formulario): `rgb(153, 17, 17)`

Color de fondos (header, footer): `rgb(0, 0, 0)`

Color de fondos claro (líneas de cebra de la tabla, fondo información sobre campos obligatorios en el formulario): `rgba(0, 0, 0, 0.1)`

TIPO DE LETRA

Noto Sans de Google Fonts (weight 400 y 700, normal y cursiva).

ENLACES

Del menú de navegación y pie de páginas: color blanco, sin subrayado. Su estado "hover" tiene que ser del color de contraste (`rgb(153, 17, 17)`). El estilo del ítem de la página en la que nos encontramos debe ser letra negrita (700).

Enlaces dentro del texto: color para el texto (`rgb(23, 23, 23)`), con un borde inferior de un píxel, de estilo "dotted" y del mismo color que el texto. Su estado "hover" debe ser del color de contraste (texto y borde).