



# Ajedrez

(Reglas Básicas)



Ajedrez

Reglas Básicas

Emilio Pazo Núñez

Título de la obra:  
AJEDREZ (Reglas Básicas)

Autor:  
Emilio Pazo Núñez

Diseño del libro: Juan Guillermo Rivera Berrío  
Código JavaScript para el libro: [Joel Espinosa Longi](#), [IMATE](#), UNAM.  
Recursos interactivos: [DescartesJS](#)  
Fuentes: [Lato](#) e [UbuntuMono](#)  
Fórmulas matemáticas: [K<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X](#)

## DATOS DE LA EDICIÓN

ISBN: 978-84-10368-27-9

## LICENCIA



[Creative Commons Attribution License 4.0.](#)

# Tabla de contenidos

<b>Prefacio</b> .....	<b>7</b>
<b>1. El material de juego</b> .....	<b>9</b>
1.1 El tablero .....	10
1.2 Las piezas .....	11
1.2.1 El rey .....	12
1.2.2 La dama .....	13
1.2.3 La torre .....	14
1.2.4 El alfil .....	15
1.2.5 El caballo .....	16
1.2.6 El peón .....	17
<b>2. El movimiento de las piezas</b> .....	<b>19</b>
2.1 El movimiento de las piezas .....	20
2.1.1 El rey .....	20
2.1.2 La dama .....	23
2.1.3 La torre .....	26
2.1.4 El alfil .....	29
2.1.5 El caballo .....	32
2.1.6 El peón .....	35
2.2 Movimientos especiales .....	38
2.2.1 El enroque .....	38
2.2.2 La coronación .....	42
2.2.3 La captura al paso .....	43

<b>3. El final de la partida</b> .....	<b>45</b>
3.1 El jaque .....	46
3.2 Respuestas al jaque .....	48
3.3 El jaque mate .....	50
3.4 Las tablas .....	52
3.4.1 Tablas por acuerdo .....	53
3.4.2 Triple repetición .....	54
3.4.3 Jaque continuo .....	55
3.4.4 50 movimientos sin progreso .....	56
3.4.5 Material insuficiente .....	57
3.4.6 Ahogado .....	58





# Prefacio

El ajedrez es un juego de lógica y estrategia que enfrenta a dos personas y que está reconocido como deporte por el Comité Olímpico Internacional. Resulta muy interesante por multitud de motivos: como recurso complementario de formación a diferentes edades, ayuda a adquirir hábitos y actitudes positivas, favorece la visión espacial y fortalece el razonamiento lógico. También puede mejorar la capacidad de concentración, algo especialmente importante en la etapa escolar. Por otra parte, se trata de un recurso integrador, pues los participantes juegan en igualdad de condiciones sin importar género, raza, etc.

Pero el ajedrez tiene muchos más beneficios. Así, durante la reflexión para encontrar la mejor jugada se potencian los procesos de análisis y de síntesis, y la creatividad permite ampliar las posibilidades de respuesta. A nivel deportivo se fomenta la aceptación del reglamento y se debe enseñar a tener una reacción emocional adecuada tanto tras una victoria como tras una derrota. La mejora continua que se va obteniendo con la práctica y con el estudio del juego favorece la autoestima, mientras que la estimulación constante del cerebro que se produce con la práctica del ajedrez está demostrado que refuerza la memoria y evita o retrasa la aparición de trastornos neurodegenerativos, por lo que el ajedrez también resulta muy recomendable en edad avanzada.





# Capítulo I

## El material de juego

## 1.1 El tablero

Si queremos descubrir en qué consiste el juego del ajedrez, lo primero que debemos conocer es el material que se utiliza para poder practicarlo.

Lo que necesitamos es un tablero y una serie de piezas. El tablero tiene forma cuadrada y está formado por una serie de cuadrados más pequeños que se conocen como casillas, con una estructura de 8x8.



Más adelante veremos más cosas sobre el tablero, pero de momento queremos centrarnos en lo más básico.

## 1.2 Las piezas

Junto al tablero, necesitamos unas piezas, que se conocen como piezas blancas y piezas negras, aunque no es necesario que sean de estos colores. Cada bando juega con las 16 piezas de un color, que son de 6 tipos distintos: peón, caballo, alfil, torre, dama y rey.

Al comienzo de la partida, cada jugador dispone de un rey y una dama, así como de dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones.



A continuación, descubriremos un poco más de cada pieza para después aprender cómo se mueve cada una de ellas.

## 1.2.1 El rey



El rey es una pieza clave dentro de nuestro ejército, pues el objetivo de la partida será capturar al rey rival, aunque en realidad el rey no se “come” en ninguna partida. Si está amenazado se dice que está en jaque y es obligatorio resolver esa situación de inmediato. Si no es posible salir de la amenaza de jaque, se llama jaque mate y la partida termina.

Para distinguir bien esta pieza de otras, especialmente de la dama, fíjate en la cruz que siempre tiene en la parte superior; así se representa también en los diagramas.

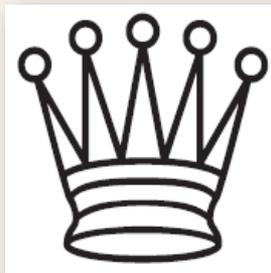


## 1.2.2 La dama



La dama es la pieza más poderosa del juego, pues como verás, es la que tiene mayor rango de movimiento. Por este motivo se trata de una pieza muy útil tanto en defensa como en ataque. Es la pieza más importante después del rey.

Su representación en diagramas suele tener forma de corona, pero distinta de la del rey y sin la cruz característica de este.



## 1.2.3 La torre



La torre nos recuerda a las torres que podemos encontrar en los castillos. Es una pieza poderosa, especialmente cuando la partida está avanzada y van quedando menos piezas, mientras que al comienzo solo es importante en labores defensivas.

Su representación en diagramas no tiene pérdida: su forma característica es inconfundible.



## 1.2.4 El alfil



El alfil es una pieza que tiene un buen rango de movimiento, pero se ve limitada a la mitad de las casillas del tablero: aquellas que son del color en el que empieza. Resulta muy útil en posiciones abiertas.

Se representa de distintas maneras: en algunos diagramas lleva un característico sombrero de obispo (en muchos idiomas se llama así), en otros se limita a quedar marcado por una abertura diagonal en la parte superior, mientras que en otros casos solo se distingue de los peones por ser de mayor tamaño.

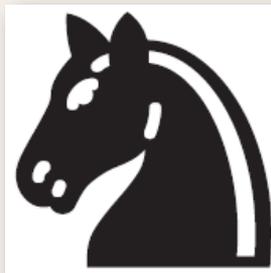


## 1.2.5 El caballo



El caballo es una pieza curiosa, pues su movimiento es muy especial. Además, a diferencia de otras piezas, puede moverse aunque haya piezas en las casillas intermedias entre la de salida y la de llegada, por lo que resulta muy útil en posiciones cerradas.

Su representación en diagramas tampoco presenta dudas: todos reconocemos de inmediato el corcel cuando lo vemos.

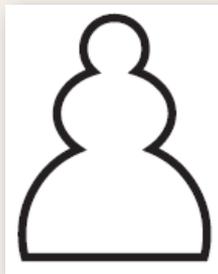


## 1.2.6 El peón



El peón es la pieza más básica, como un soldado raso cuando se hace la analogía entre el conjunto de piezas y un ejército. Tiene un único sentido de avance y otras características especiales en cuanto a su movimiento que veremos en el siguiente apartado. Aunque, sobre todo para los jugadores principiantes, parece una pieza insignificante, tiene una importancia vital en las estrategias de juego a largo plazo y, por tanto, resulta decisivo en las partidas de alto nivel.

Se representa normalmente de manera muy simplificada, y la mayor confusión puede venir con el alfil, que siempre es mayor que esta pieza.





A close-up photograph of a person's hand moving a light-colored chess king piece on a wooden checkered board. The board has alternating light and dark squares. The king piece is being lifted from a light square and moved to an adjacent dark square. The text 'Capítulo II' is overlaid in white on the image.

# Capítulo II

A decorative background for the lower half of the page. It features a white grid pattern overlaid on a series of concentric, semi-transparent circles in shades of gray. The text 'El movimiento de las piezas' is centered in bold black font.

## El movimiento de las piezas

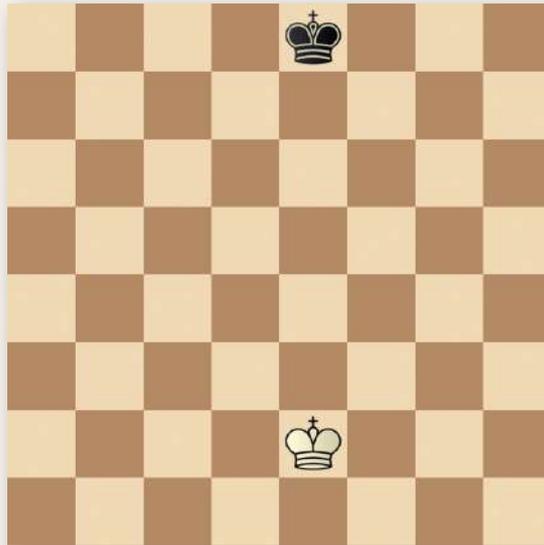
## 2.1 El movimiento de las piezas

Algo que hace que el ajedrez sea un juego mucho más interesante y divertido es que cada tipo de pieza tiene un movimiento distinto y característico. No puede haber dos piezas en la misma casilla. Cuando una pieza ocupa una casilla en la que antes estaba una pieza rival, captura esa pieza, que sale del juego. No se pueden capturar piezas propias.

A continuación, repasaremos cómo mueven y capturan cada una de las seis piezas.

### 2.1.1 El rey

El rey puede mover una casilla en todas las direcciones: horizontal, vertical o diagonalmente. Si hay una pieza rival, la captura. El movimiento no está permitido si el rey queda en posición de jaque, es decir, amenazado de captura por una pieza del rival.



En la escena interactiva puedes practicar para ver si comprendistes el movimiento del rey.



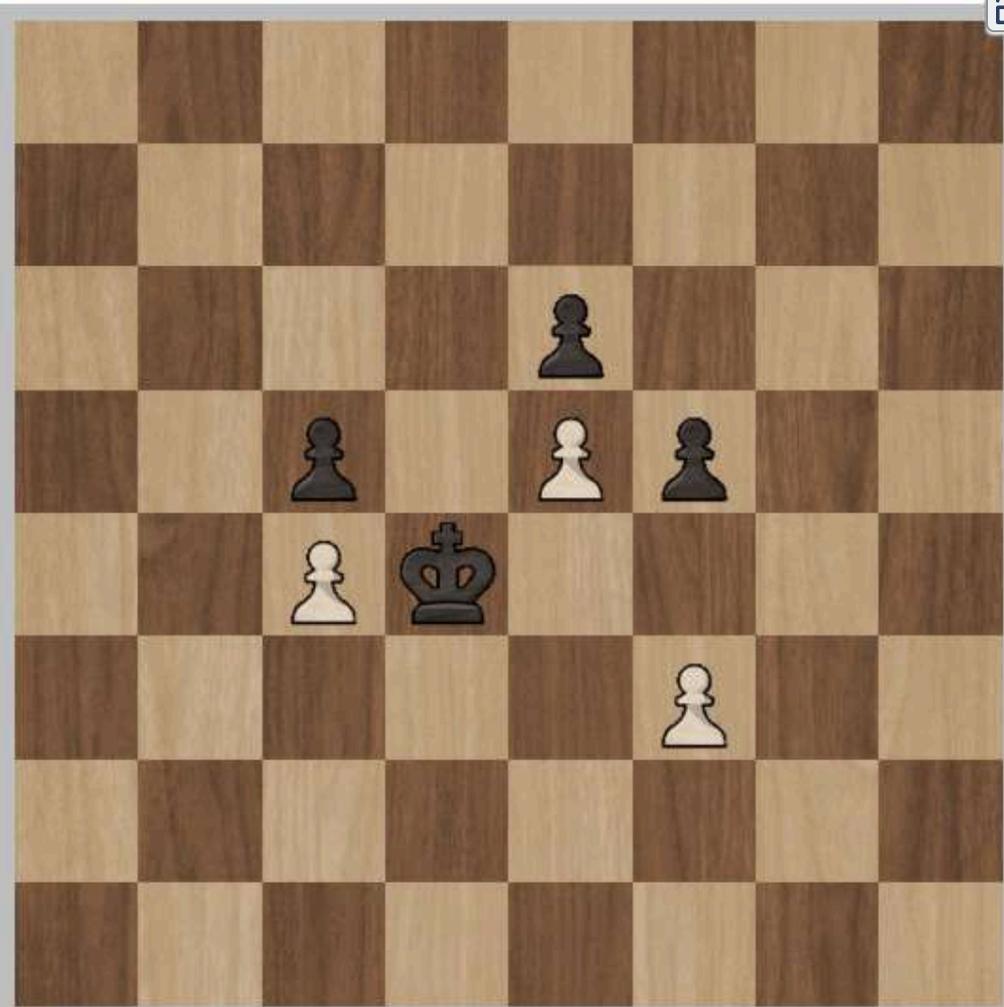
**Movimiento del rey**  
selecciona las casillas  
a las que puede mover  
el rey blanco y pulsa  
comprobar

comprobar

otro ejercicio



A continuación puedes practicar las capturas, seleccionando los peones que pueden ser capturados por el rey en la siguiente jugada.



The chessboard shows a king on a dark square (e.g., e5) and several pawns: a white pawn on d5, a black pawn on c5, a white pawn on e4, a black pawn on f4, and a white pawn on f3. The king is on a dark square, and the pawns are on squares of alternating colors.

**Captura con rey**  
selecciona las piezas que puede capturar el rey y pulsa comprobar

comprobar

otro ejercicio



## 2.1.2 La dama

La dama, igual que el rey, puede mover en todas las direcciones: horizontal, vertical o diagonalmente, pero sin estar limitado a una sola casilla. Si alcanza una pieza rival, la captura, pero no puede saltar sobre una pieza propia o del rival para llegar más lejos.



En la escena de la página siguiente podrás comprobar si comprendistes el movimiento de la dama. Puede verse con claridad que la dama es la pieza más poderosa del juego, ya que normalmente es la que tiene mayor número de casillas posibles a las que desplazarse o en las que capturar piezas rivales.



### Movimiento de la dama

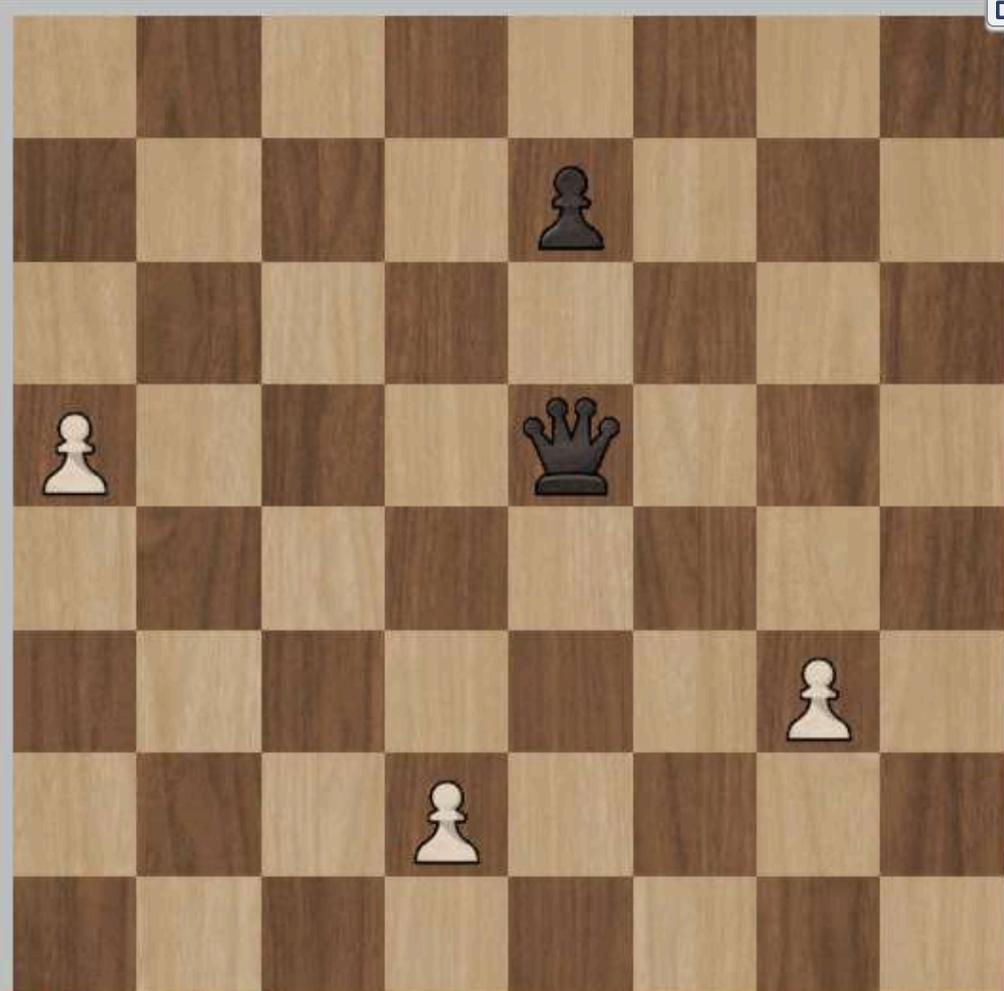
selecciona las casillas  
a las que puede mover  
la dama blanca y  
pulsa comprobar

comprobar

otro ejercicio



A continuación puedes practicar las capturas, seleccionando los peones que pueden ser capturados por la dama en la siguiente jugada.



A chessboard with a queen on the d5 square (row 5, column 4). There are pawns on the b3, c4, e3, and f2 squares. The board is oriented with a1 at the bottom-left.

**Captura con dama**  
selecciona las piezas que puede capturar la dama y pulsa comprobar

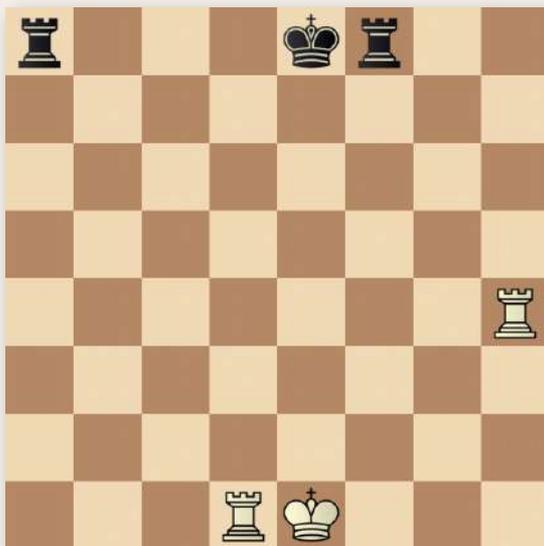
comprobar

otro ejercicio

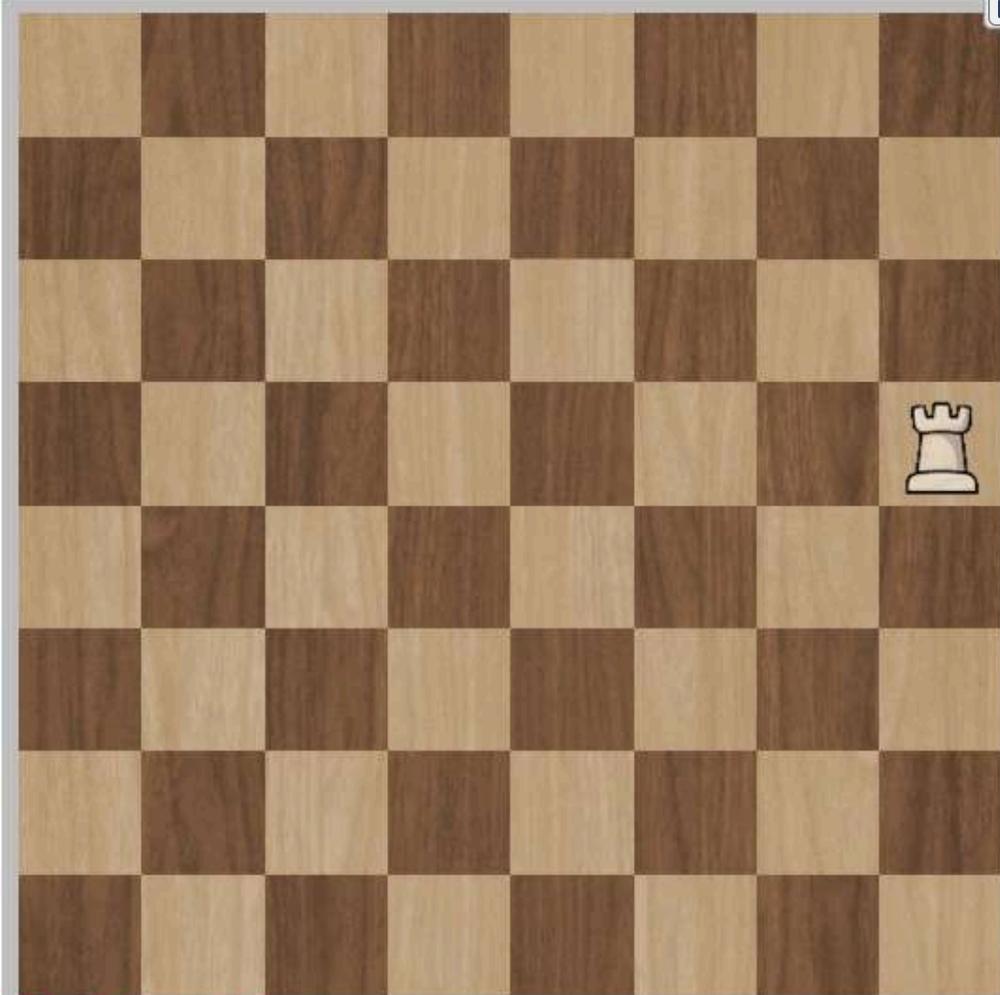


## 2.1.3 La torre

La torre mueve en línea recta, horizontal o verticalmente, tantas casillas como quiera. Si alcanza una pieza rival, puede capturarla, pero no puede saltar sobre ella ni sobre una pieza propia para llegar más lejos. Es una pieza poderosa sobre todo cuando varias piezas han abandonado el tablero mediante capturas y la situación queda más abierta.



En la escena de la página siguiente podrás practicar seleccionando las casillas a las que puede mover la torre.



### Movimiento de la torre

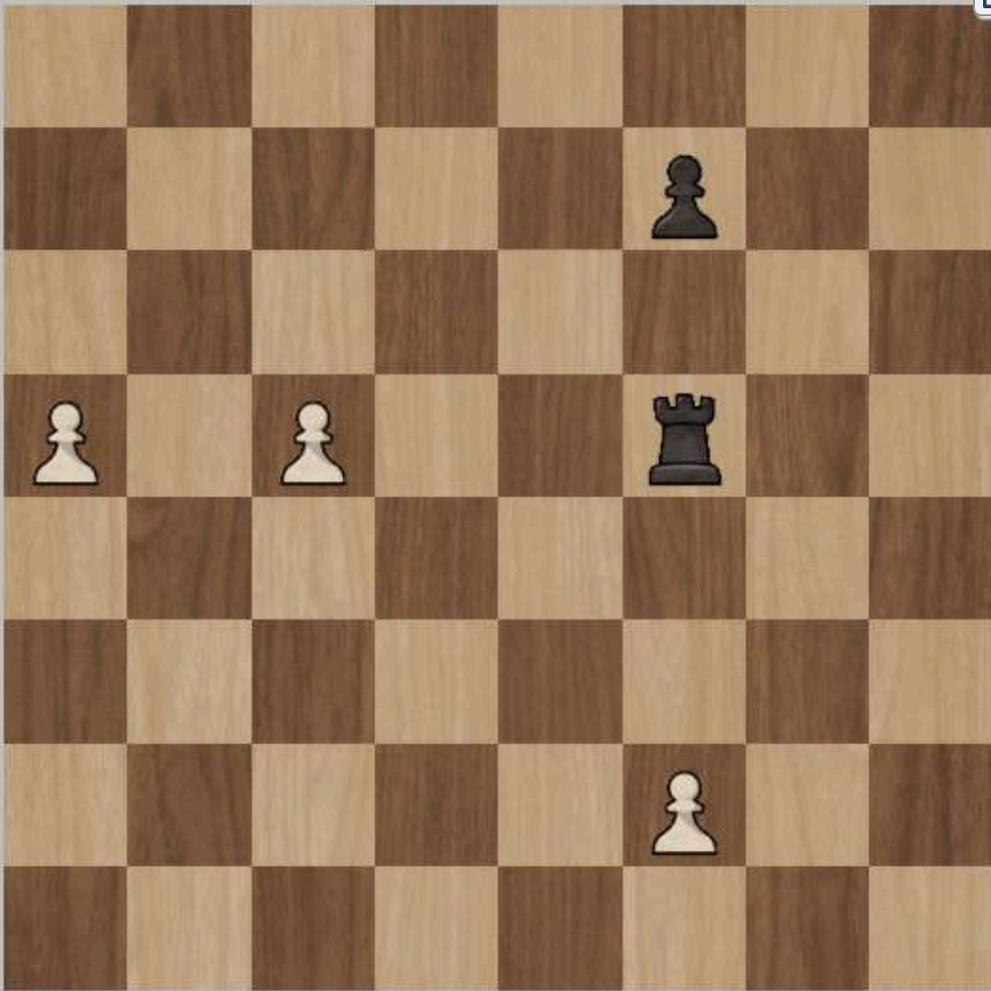
selecciona las casillas  
a las que puede mover  
la torre blanca y  
pulsas comprobar

comprobar

otro ejercicio



A continuación puedes practicar las capturas, seleccionando los peones que pueden ser comidos por la torre en la siguiente jugada.



The chessboard shows a rook on the d4 square (row 4, column 4) and a pawn on the d5 square (row 5, column 4). On the a3 square (row 3, column 1) and c3 square (row 3, column 3), there are white pawns. On the d2 square (row 2, column 4), there is a white pawn. A small icon in the top right corner of the board area indicates a full-screen or share function.

**Captura con torre**  
selecciona las piezas que puede capturar la torre y pulsa comprobar

comprobar

otro ejercicio



## 2.1.4 El alfil

El alfil mueve en diagonal. Por este motivo, no puede recorrer más que la mitad de las casillas del tablero: las que son del mismo color que la casilla en la que empieza la partida. Cada jugador cuenta con un par de alfiles al comienzo de la partida, y cada uno se mueve por un color de casillas. Los alfiles actúan mejor en posiciones abiertas y son mucho más fuertes si conservamos la pareja. No pueden saltar sobre piezas propias o contrarias, pero si alcanzan la casilla en la que está una pieza rival, esta es capturada.



En la escena de la página siguiente podrás comprobar si tienes claro el movimiento del alfil, seleccionando todas las casillas a las que puede mover.



### **Movimiento del alfil**

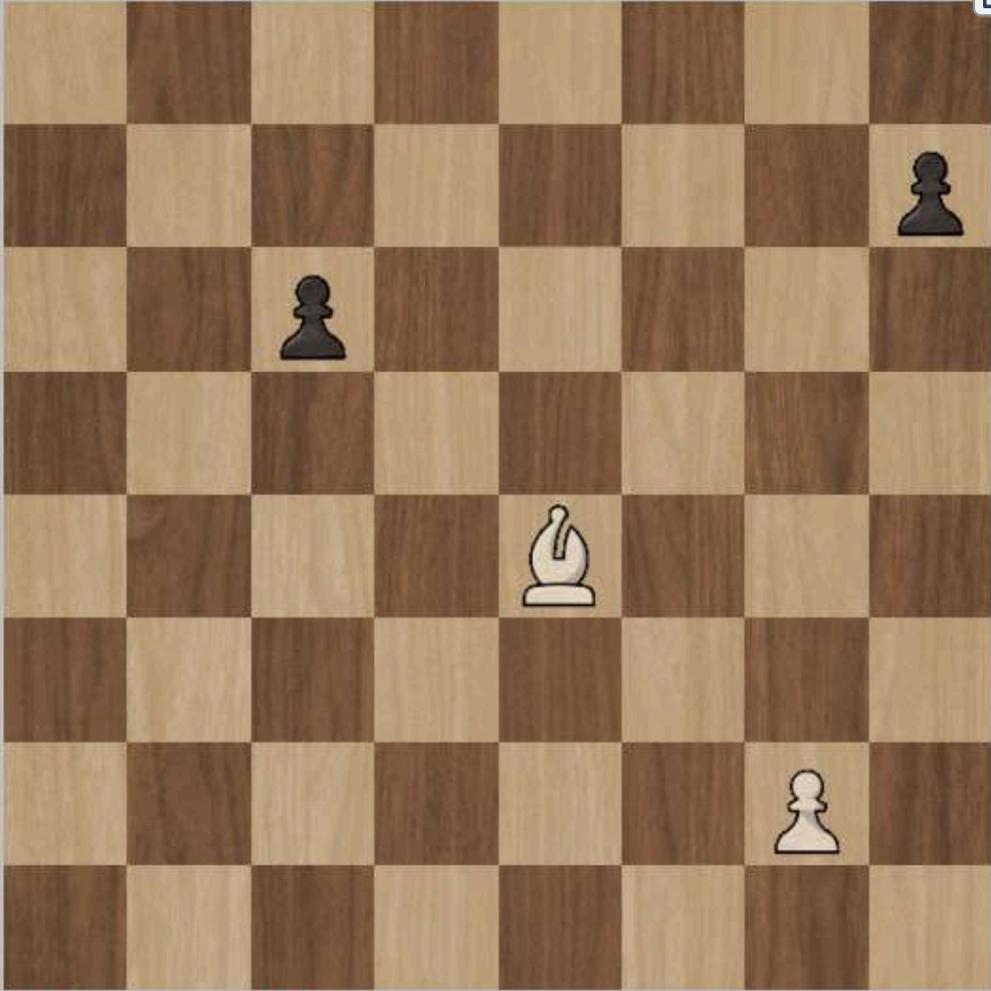
selecciona las casillas  
a las que puede mover  
el alfil blanco y  
pulsa comprobar

comprobar

otro ejercicio



A continuación puedes practicar las capturas, seleccionando los peones que pueden ser comidos por el alfil en la siguiente jugada.



**Captura con alfil**  
selecciona las piezas que puede capturar el alfil y pulsa comprobar

comprobar

otro ejercicio



A chessboard with a white bishop on d5. Black pawns are on b3, d3, and f3. The board is framed by a green border. In the top right corner of the board area is a small icon of a square with an arrow pointing out. Below the board is a grey control panel with text and buttons.

## 2.1.5 El caballo

El caballo tiene un movimiento peculiar: dos casillas en vertical y una en horizontal, o bien dos en horizontal y una en vertical. Esta forma especial de moverse hace que para los principiantes resulte difícil visualizar sus posibilidades de salto. Tiene una característica única: no importa que haya piezas entre la casilla de salida y la de llegada, a diferencia de torre, dama o alfil, esto no impide el movimiento. Si la casilla final está ocupada por una pieza rival, la captura.



En la escena de la página siguiente podrás practicar el movimiento del caballo. Observa que el caballo tiene muchas más posibilidades de movimiento cuando está en las casillas centrales que cuando está en los bordes o las esquinas del tablero.



### Movimiento del caballo

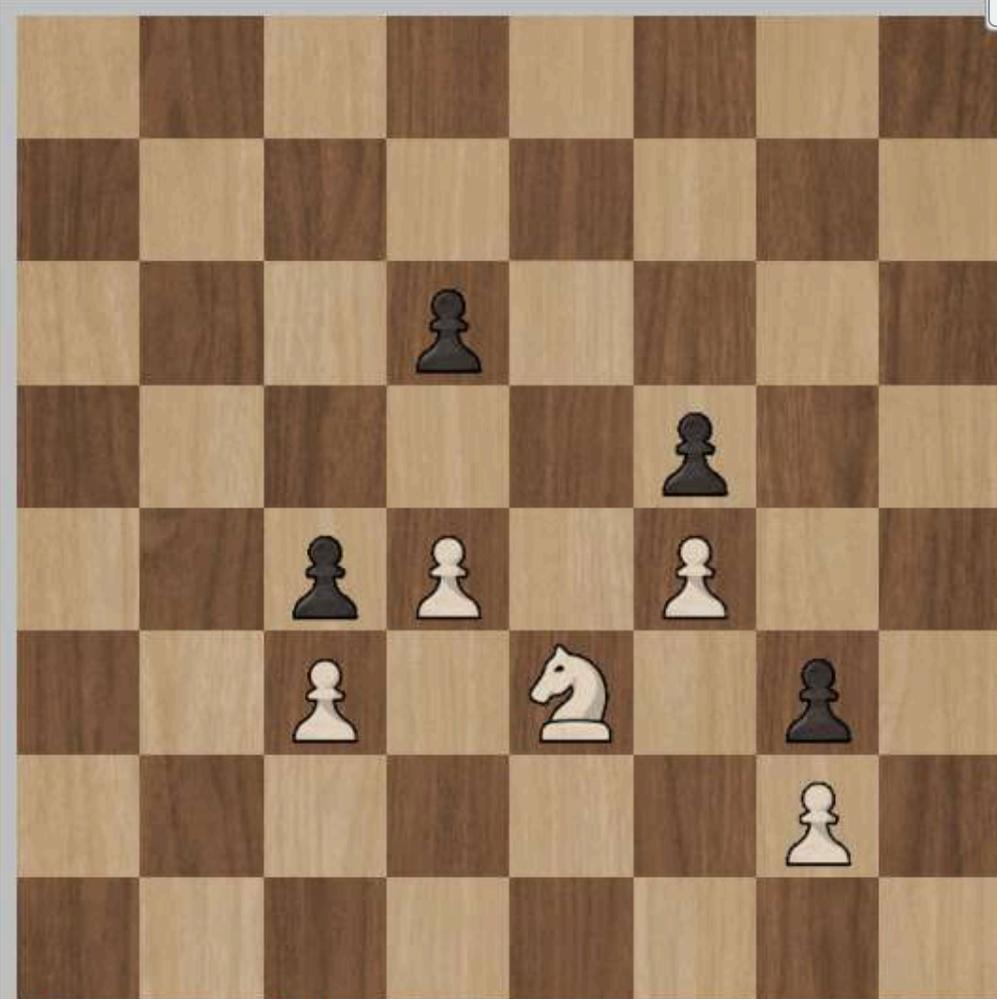
selecciona las casillas  
a las que puede mover  
el caballo blanco y  
pulsa comprobar

comprobar

otro ejercicio



A continuación puedes practicar las capturas, seleccionando los peones que pueden ser comidos por el caballo en la siguiente jugada.



### Captura con caballo

selecciona las piezas que puede capturar el caballo y pulsa comprobar

comprobar

otro ejercicio

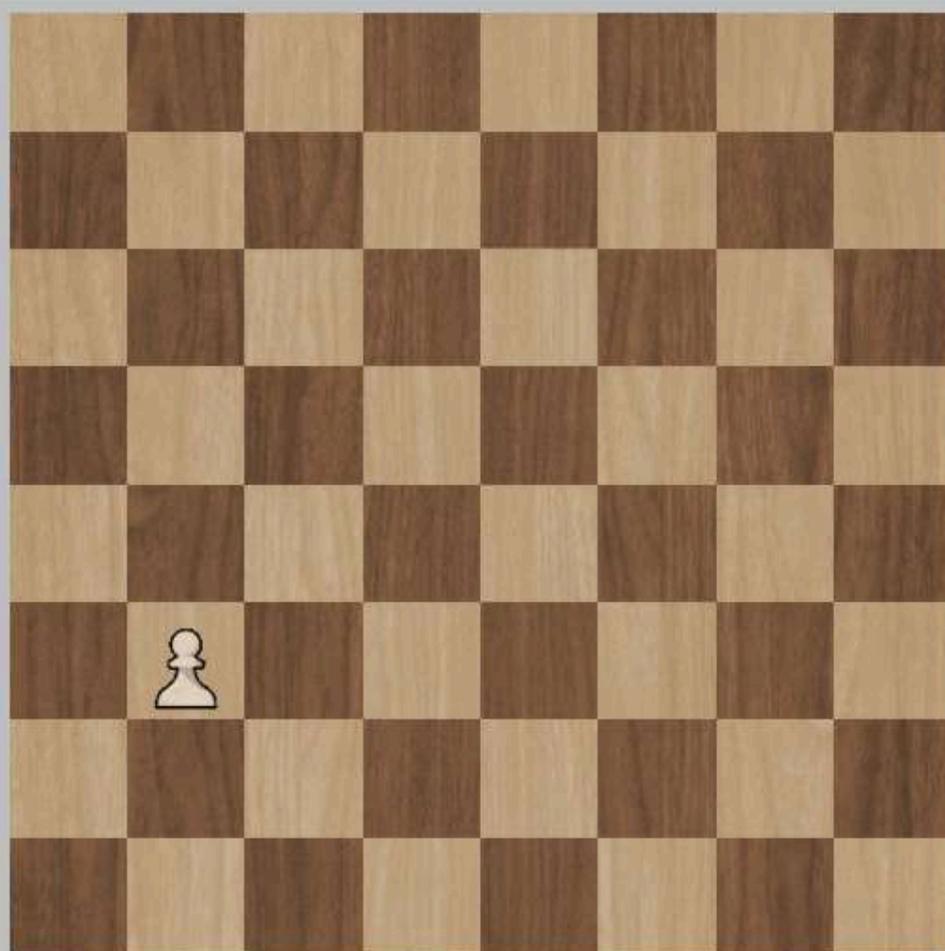


## 2.1.6 El peón

Los peones son las piezas más débiles del juego, pero a pesar de ello resultan muy importantes. El movimiento es especial porque avanzan en un sentido y no pueden retroceder. Cada jugador mueve sus peones hacia adelante, acercándolos al rival. En diagramas normalmente la posición aparece desde el punto de vista de las blancas, por lo que los peones blancos avanzan hacia arriba y los negros hacia abajo. Cuando están en la posición inicial pueden avanzar una o dos casillas; en las demás situaciones solo una. Si encuentran una pieza delante, no pueden avanzar, y tampoco capturarla, ya que la captura se realiza de forma diferente: una casilla en diagonal hacia adelante, siempre que haya una pieza rival.



En la escena de la página siguiente podrás practicar el movimiento del peón. Observa si es blanco o negro para saber si va hacia arriba o hacia abajo, y si está en la posición inicial recuerda que puede avanzar una o dos casillas.



Recuerda que las blancas mueven "hacia arriba" y las negras "hacia abajo"

## Movimiento del peón

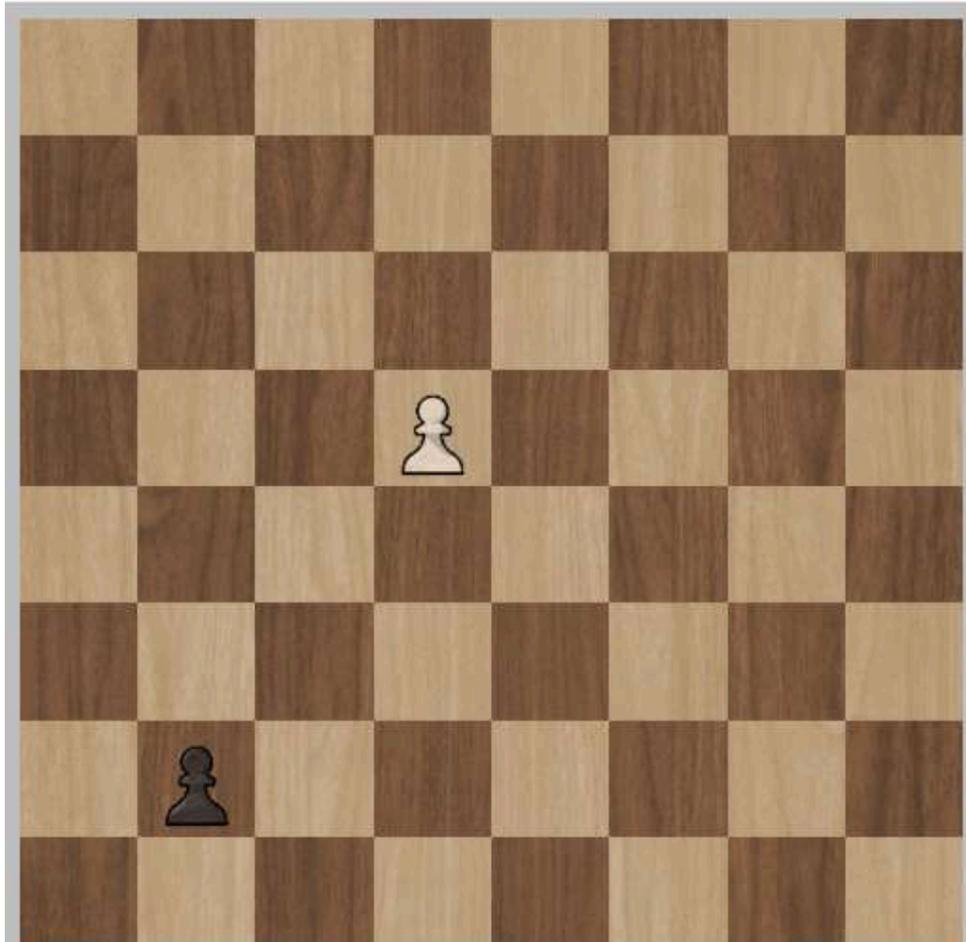
selecciona las casillas  
a las que puede mover  
el peón y pulsa  
comprobar

comprobar

otro ejercicio



A continuación, para ver como son las capturas, en lugar de marcar posibles piezas a capturar del rival, ahora lo que vamos a marcar son las casillas que controla cada peón, de forma que si una pieza rival se pusiera en alguna de esas casillas podría ser capturada.



Recuerda que las blancas mueven "hacia arriba" y las negras "hacia abajo"

**Captura con peón** selecciona las casillas amenazadas por los peones y pulsa comprobar

comprobar

otro ejercicio



## 2.2 Movimientos especiales

Además de las reglas básicas, existen algunas normas adicionales: movimientos especiales que debes conocer para disfrutar de la experiencia completa del ajedrez. El primero está relacionado con el rey y los otros dos con el peón.

### 2.2.1 El enroque

El enroque es la jugada defensiva más importante. Es muy especial, pues involucra al rey y a una de las torres, siendo la única jugada en la que se mueven dos piezas a la vez. Para poder realizar el enroque deben darse una serie de condiciones que veremos a continuación. En esta jugada el rey se despraza dos casillas hacia la torre y esta se sitúa a su lado saltando por encima del rey.



Hay cuatro normas que impiden que se pueda realizar el enroque:

- No se puede realizar el enroque si hay alguna pieza entre el rey y la torre (propia o del rival).



- No se puede realizar el enroque si el rey o la torre con la que se quiere enrocar ya se han movido durante la partida, aunque luego hayan vuelto a su posición inicial.



- No se puede realizar el enroque si el rey está en jaque, o quedaría en jaque después del enroque. Que la torre esté amenazada no impide el enroque.



- Tampoco se puede realizar el enroque si la casilla entre las posiciones inicial y final del rei está amenazada, algo que se conoce como pasar por jaque.



En el tema siguiente veremos con más calma el jaque, para que entiendas bien de que se trata. 40

A continuación, puedes practicar para ver si entendistes lo aprendido.



The chessboard shows a king on e8 and a rook on h8, both highlighted in red. The king's path to h8 is clear, with no pieces on f8, g8, or h8. The rook's path to e8 is also clear, with no pieces on h7, g7, f7, e7, or e6. The squares between the king and rook (f8, g8) are empty. The rest of the board contains various pieces: a rook on a8, a bishop on c8, a knight on c6, a pawn on b6, a pawn on d6, a pawn on f6, a pawn on g6, a pawn on h6, a pawn on a7, a pawn on b7, a pawn on c7, a pawn on e7, a pawn on f7, a pawn on g7, a pawn on h7, a knight on d5, a bishop on c5, a pawn on e5, a pawn on g5, a rook on f3, a knight on d3, a pawn on a3, a pawn on b3, a pawn on c3, a pawn on e3, a pawn on f3, a pawn on g3, a pawn on h3, a rook on a3, a knight on d3, and a king on e3.

**El enroque**  
indica si es posible el enroque entre el rey y la torre señalados

## 2.2.2 La coronación

Esta jugada de los peones es muy importante, especialmente en partidas con poco material. Cuando un peón alcanza la última fila, deja de ser peón y debe cambiarse por otra pieza, normalmente la dama, aunque también puede ser torre, caballo o alfil. No hay ninguna limitación, por lo que pueden aparecer, por ejemplo, dos damas blancas en el tablero (una de ellas era un peón al inicio).



Aquí puede verse un fragmento de una partida que tuvo hasta 4 coronaciones.

### 2.2.3 La captura al paso

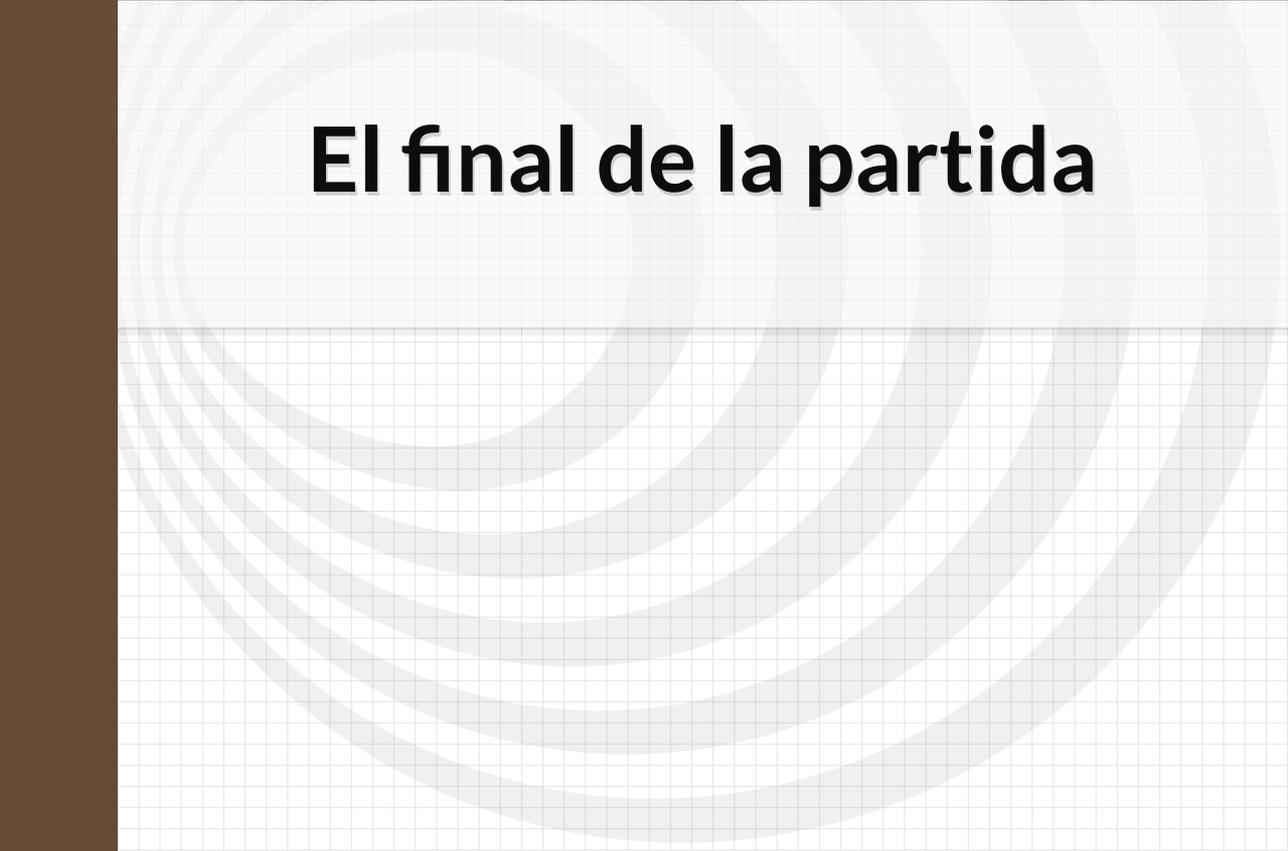
Los peones tienen una norma especial que evita una posible evasión de captura: Si un peón avanza dos casillas desde su posición inicial y queda al lado de un peón rival, este puede capturarlo como si solo hubiera avanzado una. La captura al paso debe realizarse inmediatamente, en el turno siguiente al avance doble.







# Capítulo III



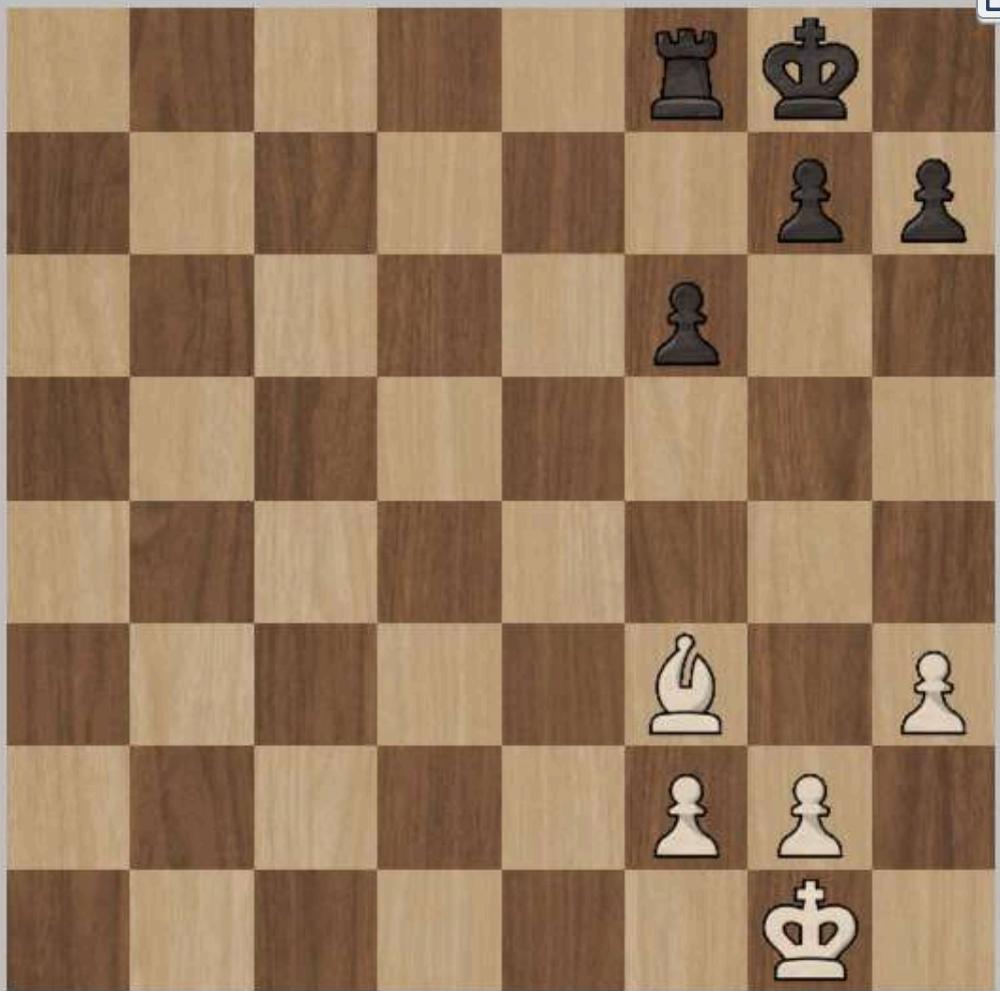
## El final de la partida

## 3.1 El jaque

Como vimos al hablar del rey, el objetivo del juego es capturar al rey. Para esto, primero hay que amenazarlo, lo que se conoce como jaque y será lo que analicemos en este apartado.



El jaque puede realizarse moviendo cualquier pieza, pero el rey no puede dar jaque directamente al rey contrario, ya que entonces este podría capturar a nuestro rey. Así, la única manera que tiene nuestro rey de dar jaque al rival es moviéndose de modo que sea una dama, torre o alfil que tenemos detrás la que cree la amenaza. En la escena de la página siguiente podrás practicar encontrando la jugada que logra dar jaque al rey del rival.



### Jaque al rey



selecciona la pieza que quieres mover y luego el lugar a donde la mueves para dar jaque al rey negro jugando con blancas y pulsa comprobar

comprobar

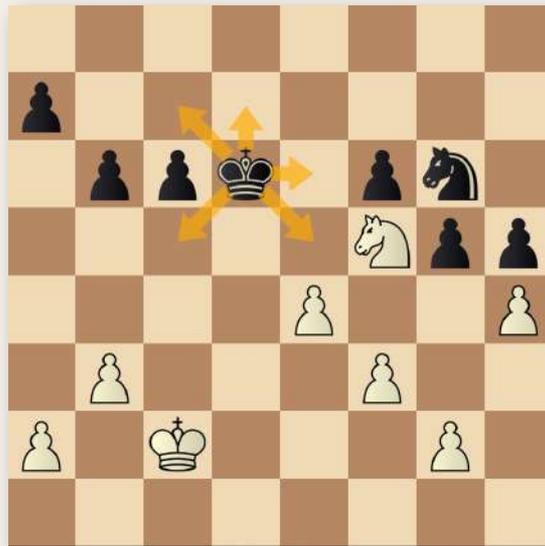
otro ejercicio

## 3.2 Respuestas al jaque

Cuando el contrario nos da jaque al rey, estamos obligados a responder. Cualquier jugada que deje al propio rey en jaque tras realizarla se llama jugada ilegal porque no está permitida. Si hacemos una jugada ilegal por despiste, debemos rectificar y hacer otra jugada; en un torneo podríamos ser sancionados por este motivo.

Hay tres formas básicas de responder a un jaque:

Mover el rey a una casilla donde no esté amenazado.



Capturar la pieza rival que daba el jaque.



Interponer una pieza entre nuestro rey y la que da el jaque.



Esto solo es posible cuando ataca una torre, dama o alfil, dado que los caballos saltan y los peones capturan de uno en uno.

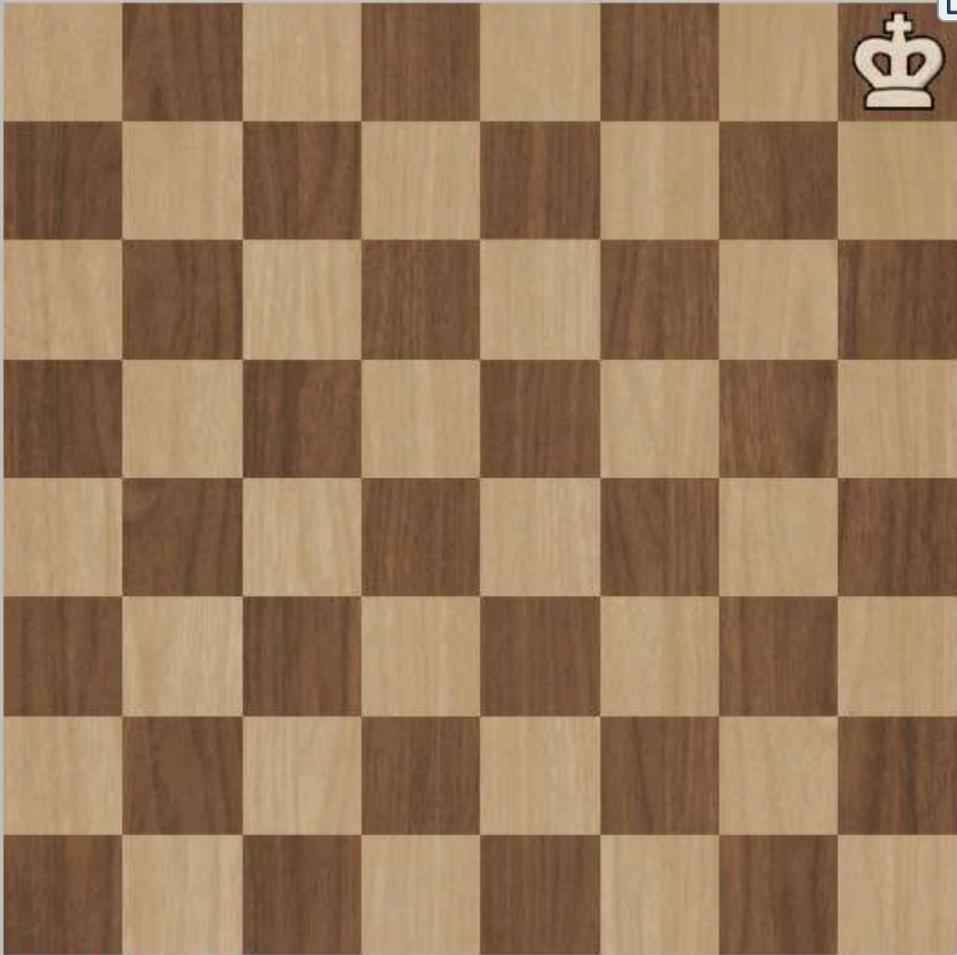
### 3.3 El jaque mate

Si ninguna de las tres maneras de responder al jaque está permitida, la posición se conoce como jaque mate y termina la partida con la victoria del jugador que dio el jaque.



Es el objetivo de toda partida de ajedrez, siendo la forma más habitual de terminar una partida entre principiantes. Entre jugadores más experimentados, normalmente la partida termina antes del jaque mate; si un jugador logra una ventaja suficiente sobre el otro, el jugador en desventaja abandona la partida concediendo la victoria a su rival. Cuando son partidas con tiempo, y especialmente partidas rápidas con poco tiempo para hacer las jugadas, puede darse el caso de perder la partida por quedarse sin tiempo en el reloj. A nivel alto son muy frecuentes las partidas que terminan en empate, algo que se conoce como tablas y de lo que hablaremos en la siguiente sección.

Pero primero repasaremos lo visto en estas dos secciones. En cada posición debes indicar de qué manera o maneras puedes responder al jaque, o indicar que es jaque mate.



↗

**Movimiento del rey**

selecciona las casillas a las que puede mover el rey blanco y pulsa comprobar

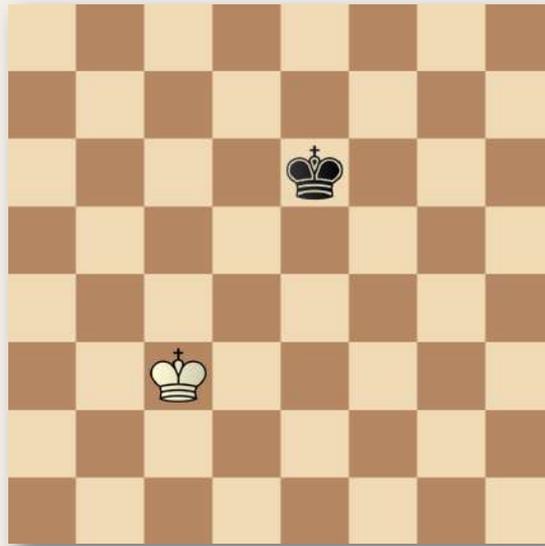
comprobar

otro ejercicio



## 3.4 Las tablas

Además de la victoria del bando de blancas o del de negras, en ajedrez también puede darse un empate, que se conoce con el nombre de tablas. Por ejemplo, si ambos bandos quedan solo con el rey, la partida termina en tablas, dado que ningún rey puede acercarse al otro porque sería capturado por este, lo que sería un movimiento ilegal. Así, nunca puede darse jaque al rey rival con el propio rey, por lo que el jaque mate es imposible.



Hay hasta 6 maneras distintas de alcanzar las tablas, que veremos en las páginas siguientes.

### 3.4.1 Tablas por acuerdo

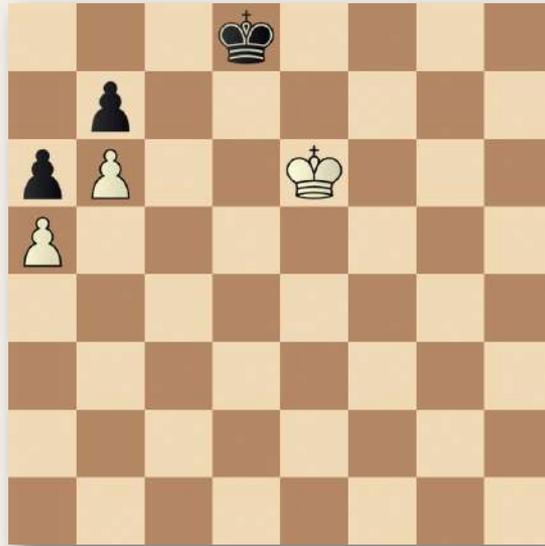
Al igual que una partida puede terminar con la rendición de un jugador sin esperar a que reciba el jaque mate, también puede alcanzarse las tablas si ambos jugadores así lo acuerdan.

La forma correcta de ofrecer las tablas es la siguiente: el jugador que quiere hacer la oferta debe hacer primero su jugada y a continuación indicar al rival que quiere ofrecer tablas. Si la partida se juega con reloj, debe accionar este después de la oferta.

El jugador que recibe la oferta no tiene que responder de manera inmediata; puede pensar si le interesa la oferta o no (todo el tiempo que le permita el reloj si se juega con este) antes de aceptar o rechazar. Si acepta la oferta, la partida termina en ese momento con el empate; si decide rechazar la oferta, puede indicarlo verbalmente o también realizando una jugada propia.

### 3.4.2 Triple repetición

Un jugador puede reclamar tablas si se repite tres veces en la partida una posición. Para que sea la misma posición, deben estar todas las piezas en el mismo lugar, ser el turno del mismo jugador y tener las mismas posibilidades de realizar o no el enroque o capturas al paso.



Esta es una forma de evitar que una partida sea infinita. Con frecuencia, estas tablas se producen porque cualquier bando que evite la repetición queda en peor posición. No es necesario que la triple repetición se produzca en jugadas consecutivas, aunque sea la forma más habitual de alcanzar este empate.

### 3.4.3 Jaque continuo

Un jugador puede forzar las tablas mediante una serie ilimitada de jaques. Es un recurso útil cuando te encuentras en inferioridad.



Esta forma de alcanzar las tablas ya no aparece en el reglamento oficial, aunque sí aparecía hace años. El motivo es que ante una situación de jaque continuo, aunque sea a través de una secuencia larga de jugadas, si los jaques se van produciendo en casillas diferentes, siempre se termina dando una posición repetida y, con la tercera repetición, se producen las tablas vistas en el caso anterior; o en algún caso extremo, llegan antes las tablas de las 50 jugadas que veremos después. Pero vale la pena conocer esta manera de alcanzar el empate.

### 3.4.4 50 movimientos sin progreso

Cada vez que se captura una pieza decimos que la posición progresa. También cuando se mueve un peón, dado que estos no pueden retroceder a la posición previa. Cuando se realizan 50 jugadas consecutivas de ambos jugadores sin capturas ni movimientos de peón, puede reclamarse tablas por la regla de los 50 movimientos sin progreso.

Esta regla permite evitar que las partidas se prolonguen demasiado, tanto en partidas de jugadores poco experimentados que desconocen cómo realizar el mate con pocas piezas como en partidas de jugadores profesionales donde la ventaja es pequeña y muy difícil de lograr. Con el descubrimiento de ciertos finales en los que el bando con ventaja solo puede ganar con más de 50 movimientos ante un juego perfecto de ambos, durante buena parte del siglo XX se permitía el incremento de jugadas en ciertas circunstancias, pero en 2001 la Federación Internacional de Ajedrez estableció de nuevo esta regla con 50 jugadas en cualquier posición.

La normativa también establece que este resultado de tablas no es automático, debe ser reclamado por uno de los jugadores. En caso de que ningún jugador lo reclame, el árbitro debe declarar el empate de manera automática tras 75 jugadas sin progreso.

### 3.4.5 Material insuficiente

Cuando se alcanza una posición en la que ningún jugador puede darle jaque mate al rival con ninguna secuencia de jugadas legales, la partida termina en tablas.

Normalmente, esta situación se produce porque quedan muy pocas piezas en el tablero, como posiciones de rey contra rey, rey y caballo contra rey y rey y alfil contra rey; por eso se conoce como la norma de material insuficiente. Pero hay otras posiciones en las que también se puede dar esta situación, como ciertas posiciones con reyes y peones bloqueados, como la del diagrama.

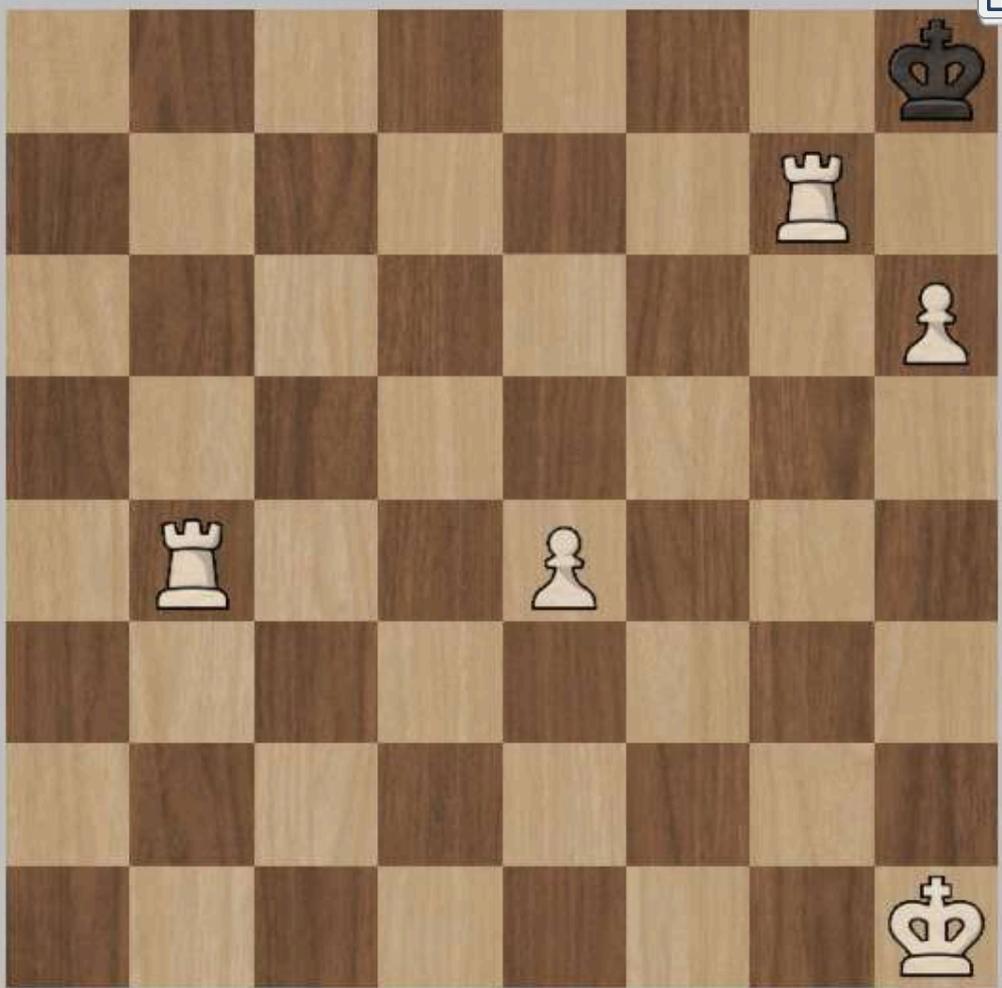


## 3.4.6 Ahogado

De todas las posibilidades de tablas, la del ahogado es la que más difícil resulta de entender para el jugador principiante. Para entender esta situación, hay que tener en cuenta que en ajedrez no se puede pasar el turno de juego y que el rey nunca puede ponerse en una situación en la que quede amenazado. El ahogado se produce cuando el bando al que le toca jugar no tiene ninguna jugada posible, pero tampoco está en jaque (cuando está en jaque y no puede salir de esta situación es jaque mate). Normalmente, el ahogado se produce cuando un bando tiene solo el rey o muy pocas piezas más.

En partidas de aficionados, el ahogado se produce con cierta frecuencia cuando un bando queda con mucha ventaja de material pero no sabe cómo terminar la partida. Una forma de evitar el ahogado es dar siempre jaque, pero lo mejor es aprender técnicas para finalizar la partida con ventaja; de lo contrario, pueden darse otras tablas como la de la triple repetición.

Por lo tanto, resulta muy importante saber distinguir si una posición es de tablas o no, lo cual podrás practicar en el interactivo de la página siguiente.



### Ahogado

Indica si el rey negro está en situación de ahogado

si

no

otro ejercicio

Si has llegado hasta aquí, significa que ya conoces las normas básicas para poder jugar una partida de ajedrez. Si quieres conocer aspectos más avanzados del juego, los trataremos en tomos siguientes.

Solo nos queda ver la posición inicial, que se muestra en el diagrama, e indicar que las blancas son las que hacen el primer movimiento.



Lo mejor que puedes hacer para empezar a dominar el juego es jugar partidas. Ahora que ya conoces las normas, es el momento perfecto para coger el tablero y las piezas y empezar a disfrutar del ajedrez de la mejor forma posible: practicándolo.





