

**GUÍAS DE LA
COM S ÓN
BRA LLE
ESPAÑOLA**

Ajedrez



GUÍAS DE LA COMISIÓN BRAILLE ESPAÑOLA

Ajedrez

Comisión Braille Española **ONCE**

Guías de la Comisión Braille Española Ajedrez

Primera edición, Madrid 2006

© Comisión Braille Española. Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE).
Dirección General. Dirección de Cultura y Deporte. Departamento de Recursos
Culturales.
Calle del Prado, 24, 28014 Madrid

Diseño de la cubierta: Gabinete de Diseño. Dirección de Comunicación e Imagen.
ONCE. Dirección General

Coordinación de la edición: Departamento de Recursos Culturales de la Dirección
de Cultura y Deporte. ONCE. Dirección General

La presente edición ha estado al cuidado de Francisco Javier Martínez Calvo

Ajedrez:

ISBN-13: 978-84-484-0176-4

ISBN-10: 84-484-0176-X

Depósito Legal: M-47981-2006

*Queda prohibida la reproducción total o parcial de este libro, su inclusión en un
sistema informático, su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, ya
sea electrónico, mecánico, por fotocopia, registro u otros métodos, sin el permiso
previo y por escrito de los titulares de los derechos de autor.*

Impreso en España - Printed in Spain

Maquetación e Impresión: Artes Gráficas Palermo, S.L.

1. Introducción

Durante los últimos sesenta años la forma de anotar y transcribir las partidas de ajedrez ha ido cambiando paulatinamente: primero se utilizó el sistema descriptivo, después el algebraico extendido y, actualmente, el algebraico abreviado. Estos cambios también se han reflejado en los libros y en las publicaciones periódicas de ajedrez transcritos en braille. Esto ha supuesto la superposición de distintos estratos en los fondos disponibles en braille sobre ajedrez, cuyo tipo de notación ha dependido o de la época a la que pertenecía el original utilizado para la transcripción braille, o del sistema de notación imperante en el momento de dicha transcripción.

Para complicar aún más la situación, en los últimos años, se han ido introduciendo en la notación de las partidas de ajedrez cada vez más signos explicativos o valorativos que acompañan las diferentes jugadas.













Para dar respuesta a este doble reto (distintas notaciones y nuevos signos) se ha elaborado esta notación para *Ajedrez*, que contiene, además de la denominación de las piezas en los idiomas más usuales, la explicación sencilla de los distintos sistemas de notación en los que se pueden encontrar partidas transcritas en braille, así como ejemplos de jugadas y de partidas, y una lista detallada que incorpora 42 nuevos signos braille, explicativos y de valoración, que actualmente se utilizan en la notación de partidas de ajedrez.

Los integrantes del Grupo de Trabajo de Ajedrez de la Comisión Braille Española confiamos en que esta guía sea de utilidad para todos los ajedrecistas ciegos.

2. Representación de las piezas en el ajedrez

Representación de las piezas en castellano

La representación en braille del nombre en castellano de las piezas del juego del ajedrez es la siguiente:

| | | | |
|---|---|---|---------|
|  | R |  | REY |
|  | D |  | DAMA |
|  | T |  | TORRE |
|  | A |  | ALFIL |
|  | C |  | CABALLO |
|  | P |  | PEÓN |













AJEDREZ

Otras representaciones en idiomas de uso frecuente

Inglés













| | | | |
|---|------------|--|---------|
|  | K (King) |  | REY |
|  | Q (Queen) |  | DAMA |
|  | R (Rook) |  | TORRE |
|  | B (Bishop) |  | ALFIL |
|  | N (Knight) |  | CABALLO |
|  | P (Pawn) |  | PEÓN |

Francés

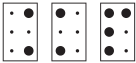











| | | | |
|---|-----------------|---|---------|
|  | R (Roi) |  | REY |
|  | D (Dame) |  | DAMA |
|  | T (Tour) |  | TORRE |
|  | F (Fou) |  | ALFIL |
|  | C (Cavalier) |  | CABALLO |
|  | P (Pion) |  | PEÓN |

AJEDREZ

Alemán

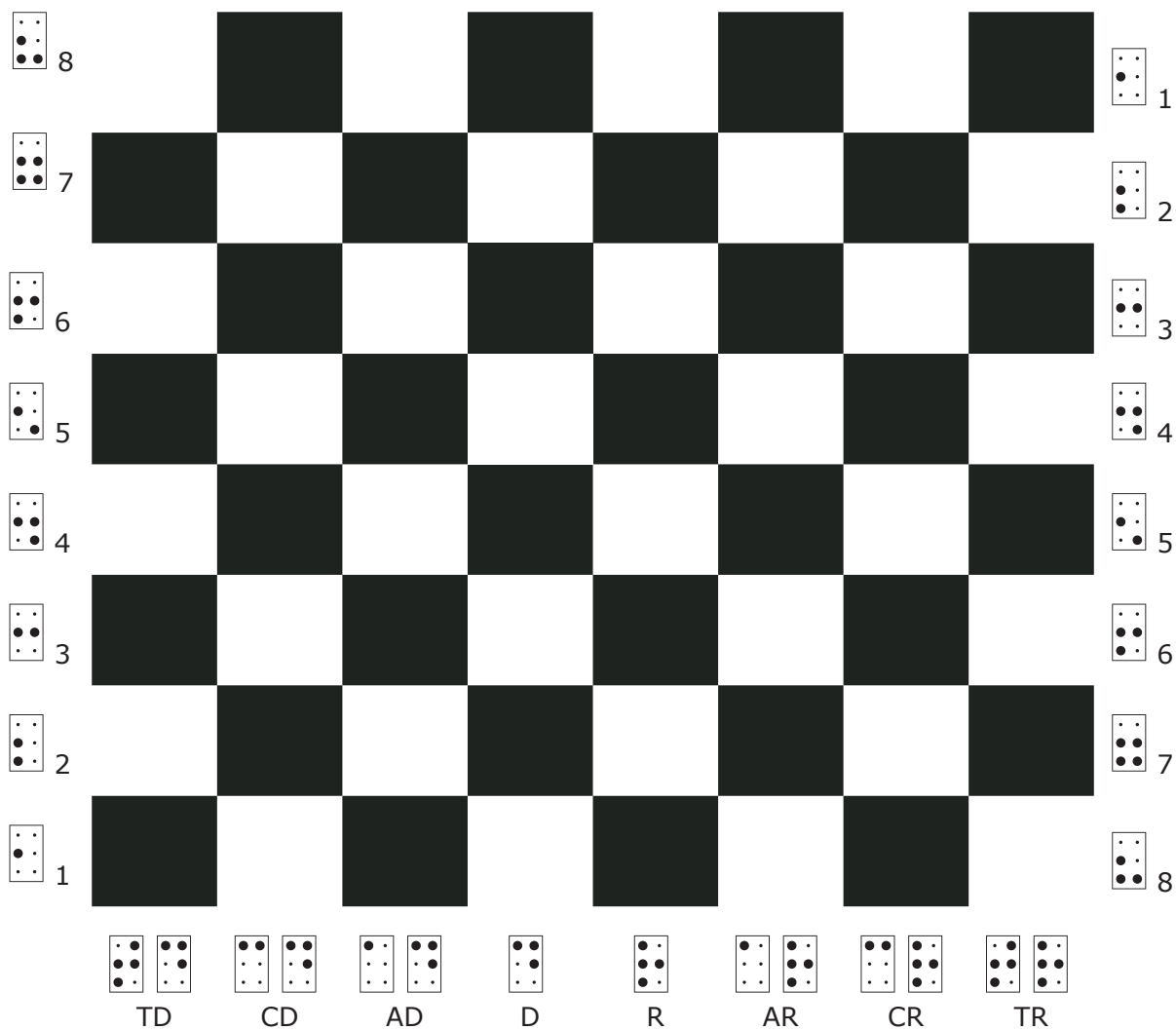
| | | | |
|---|-----------------|--|---------|
|  | K (König) |  | REY |
|  | D (Dame) |  | DAMA |
|  | T (Turm) |  | TORRE |
|  | L (Läufer) |  | ALFIL |
|  | S (Springer) |  | CABALLO |
|  | B (Bauer) |  | PEÓN |

Ruso

| | | | |
|---|---------------|--|---------|
|  | Кр (Korol) |  | REY |
|  | Ф (Ferz) |  | DAMA |
|  | Л (Ladya) |  | TORRE |
|  | С (Slon) |  | ALFIL |
|  | К (Kon) |  | CABALLO |
|  | П (Peshka) |  | PEÓN |

AJEDREZ

Esquema 1 Representación braille del tablero en la notación descriptiva



3. Notaciones de ajedrez

Notación descriptiva

La notación descriptiva distingue entre la posición de las piezas blancas y de las negras a la hora de anotar las jugadas: cada jugador cuenta las filas y las columnas desde su lado del tablero.

Las columnas se representan por la letra inicial de la pieza que la ocupa al principio del juego, seguida de la R o de la D, según estén situadas del lado del rey o de la dama. Así (TD, CD, AD, D, R, AR, CR y TR). En braille se suele omitir el signo de mayúscula que precede en tinta a la letra inicial de cada pieza.

Las filas se representan en braille por un número en posición baja, del 1 al 8, comenzando desde la posición de blancas.

Cada jugada será representada en braille por:

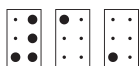
- Número de jugada.
- Letra inicial indicativa de la pieza movida.
- Denominación del escaque (casilla) de destino.

Ejemplo:

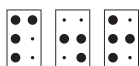
1. P4R P4R

AJEDREZ

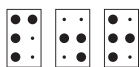
En este caso:



Representa el número de jugada (1.^a).

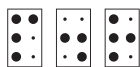
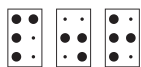
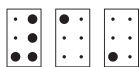


El peón de rey de blancas avanza hasta la fila 4.^a de dicha columna.

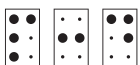
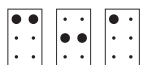
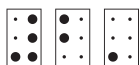


El peón de rey de negras avanza hasta la fila 4.^a de dicha columna.

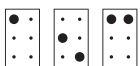
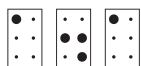
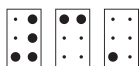
Ejemplo de partida utilizando la notación descriptiva:



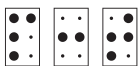
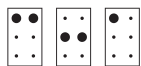
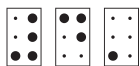
1. P4R P4R



2. C3AR P3D

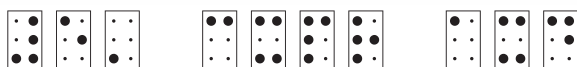


3. A4AD A5CR

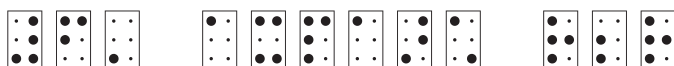


4. C3AD P3TR

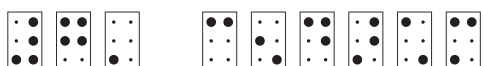
AJEDREZ



5. CxPR AxD



6. AxPA+ R2R



7. C5D#

Signos utilizados en el ejemplo:



x

Tomar o capturar una pieza



Signo braille separador



+

Jaque

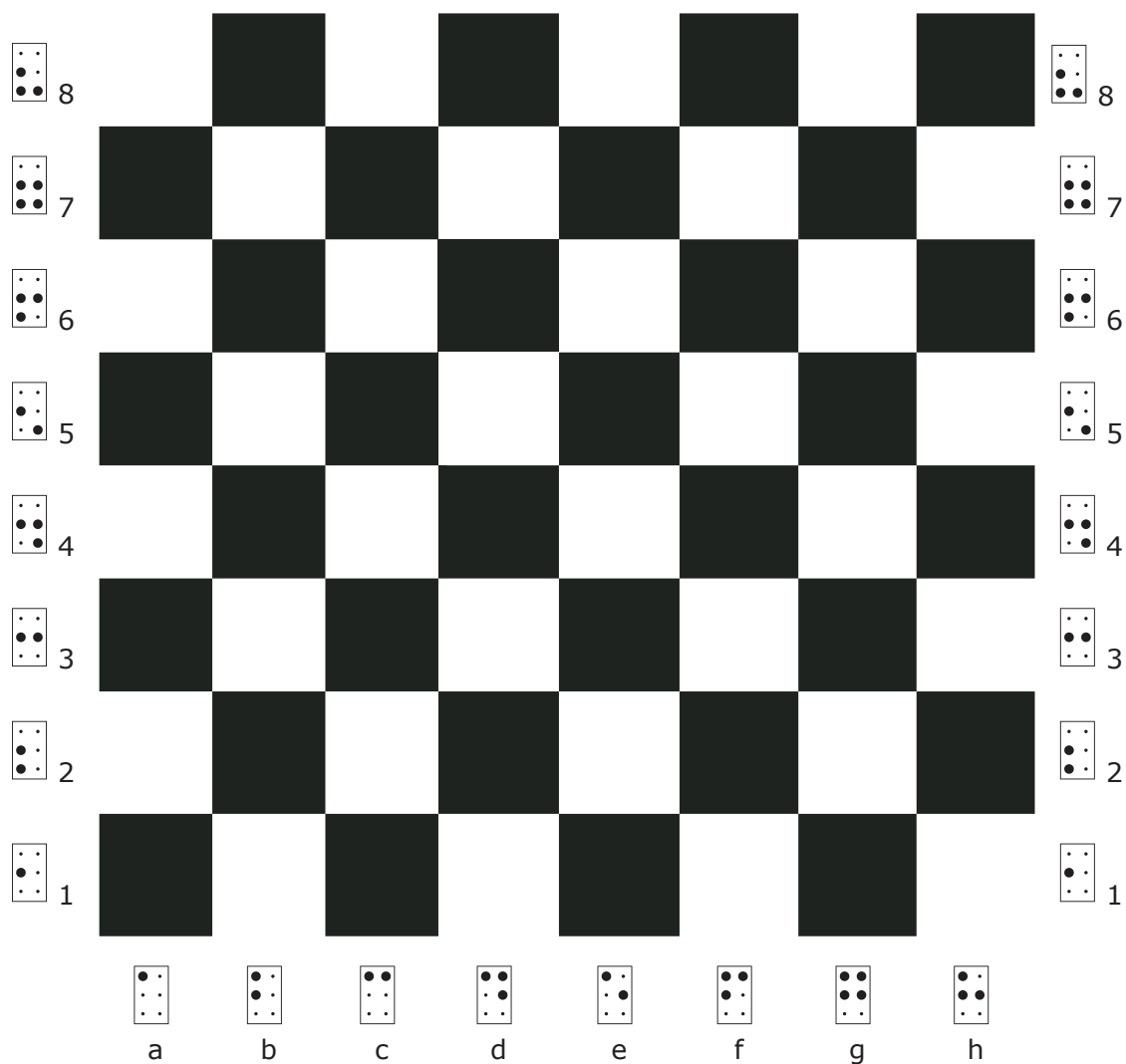


#

Jaque mate

AJEDREZ

Esquema 2
Representación braille del tablero en la notación algebraica



Notación algebraica extendida

La notación algebraica no distingue entre la posición de las piezas blancas y la de las negras a la hora de anotar las jugadas, por lo que las casillas se denominan y numeran igual para ambos jugadores. El tablero está leído como un eje de coordenadas.

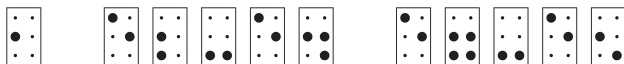
Las columnas se representan por las ocho primeras letras del alfabeto. Por tanto, de izquierda a derecha, tendremos: a, b, c, d, e, f, g y h.

Las filas se representan en braille por un número en posición baja, del 1 al 8, comenzando desde la posición de las blancas.

Cada jugada se representará en braille por:

- Número de jugada (número en posición baja, sin signo de número ni punto de abreviatura).
- Letra inicial indicativa de la pieza movida, escrita en mayúscula, excepto en el caso de los peones, cuya inicial se omite.
- Denominación de las casillas de origen y destino, separadas por un guión.

Ejemplo:



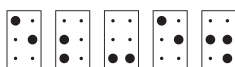
1. e2-e4 e7-e5

AJEDREZ

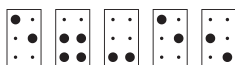
En este caso:



Representa el número de jugada (1.^a).

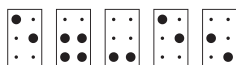
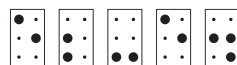


El peón blanco, situado en la columna «e» fila 2.^a, pasa a la fila 4.^a de dicha columna.

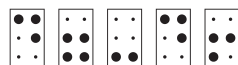


El peón negro, situado en la columna «e» de la fila «7», pasa a la fila 5.^a de dicha columna.

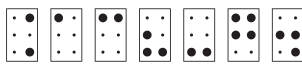
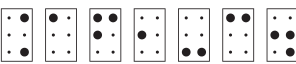
Ejemplo de partida utilizando la notación algebraica extendida:



1. e2-e4 e7-e5

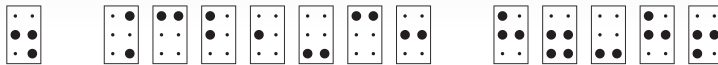


2. Cg1-f3 d7-d6

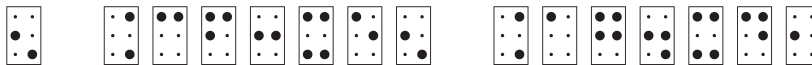


3. Af1-c4 Ac8-g4

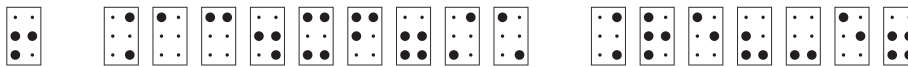
AJEDREZ



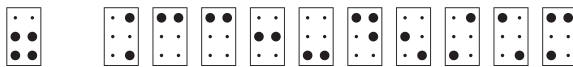
4. Cb1-c3 h7-h6



5. Cf3xe5 Ag4xd1



6. Ac4xf7+ Re8-e7



7. Cc3-d5#

Notación algebraica abreviada

La notación algebraica abreviada tampoco distingue entre la posición de las piezas blancas y la de las negras a la hora de anotar las jugadas. Por tanto, las casillas se denominan y numeran igual para ambos jugadores. El tablero está leído como un eje de coordenadas.

Las columnas se representan por las ocho primeras letras del alfabeto. Según esto, de izquierda a derecha, tendremos: a, b, c, d, e, f, g y h.

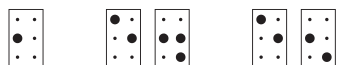
AJEDREZ

Las filas se representan en braille por un número en posición baja, del 1 al 8, comenzando desde la posición de las blancas.

Cada jugada se representará en braille por:

- Número de jugada (número en posición baja, sin signo de número ni punto de abreviatura).
- Letra inicial indicativa de la pieza movida, escrita en mayúscula, excepto en el caso de los peones, cuya inicial se omite.
- La casilla de destino en cada movimiento.
- En la notación algebraica abreviada se suprimen tanto el guión (-) como el signo de captura (x).

Ejemplo:



1. e4 e5

En este caso:



Representa el número de la jugada (1.^a).



El peón blanco se mueve a la casilla e4.



El peón negro se mueve a la casilla e5.

Ejemplo de partida utilizando la notación algebraica abreviada:



1. e4 e5



2. Cf3 d6



3. Ac4 Ag4



4. Cc3 h6



5. Ce5 Ad1



6. Af7+ Re7



7. Cd5#

4. Signos empleados en el juego del ajedrez

Signos específicos del braille

Los dos signos braille relacionados a continuación carecen de homólogos en caracteres visuales.



345

Se utiliza en la notación descriptiva para separar la representación de una jugada de los signos que puedan afectarla.

Ejemplo:



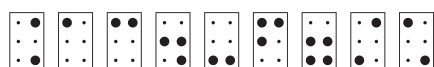
En este caso el signo especial braille (puntos 345) separa la notación de la jugada del signo correspondiente al jaque mate.



34

Se utiliza en la notación algebraica para separar la representación de una jugada de los signos que puedan afectarla.

Ejemplo:









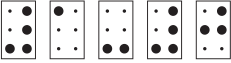
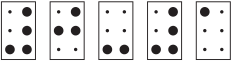
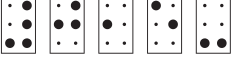
En este caso este signo braille especial (puntos 34) separa la denominación de la jugada del signo correspondiente a jaque.

AJEDREZ

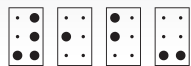
Signos básicos utilizados en la notación de partidas

| Signo braille | Puntos braille | Signo tinta | Significado |
|---------------|-----------------------|-------------|--|
| | 1346 | x | tomar, capturar, en notación descriptiva |
| | 1-1234 | ap | tomar o capturar al paso en notación descriptiva |
| | 16 | + | jaque |
| | 16-134 | ++ # | jaque mate |
| | 245-36-245 | 0-0 | enroque corto |
| | 245-36-245 | 0-0 | enroque corto |
| | 245-36-245- 36-245 | 0-0-0 | enroque largo |

AJEDREZ

| | | | |
|---|--|---------|--------------------|
|  | 235 | ! | jugada buena |
|  | 235-235 | !! | jugada muy buena |
|  | 26 | ? | jugada mala |
|  | 26-26 | ?? | jugada muy mala |
|  | 235-26 | !? | jugada interesante |
|  | 26-235 | ?! | jugada dudosa |
|  | 3456-1-36- 3456-245 | 1-0 | blancas ganan |
|  | 3456-245- 36-3456-1 | 0-1 | negras ganan |
|  | 3456-245-2- 15-36-3456- 245-2-15 | 0,5-0,5 | tablas |

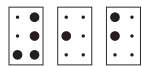
AJEDREZ



3456-2-12-
36-3456-2-
12

$\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

tablas



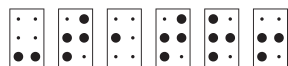
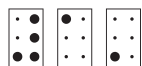
36

...

indicador de jugada de negras



Ejemplo:




1... T1TR!

Otros signos de valoración

| Signo braille | Puntos braille | Signo tinta | Significado |
|---------------|----------------|-------------|-----------------------|
| | 235-25-2356 | \pm | ligera ventaja blanca |
| | 2356-25-235 | \mp | ligera ventaja negra |

AJEDREZ

| | | | |
|---|-------------------|---|--------------------------|
|  | 235-25-36 |  | clara ventaja blanca |
|  | 36-25-235 |  | clara ventaja negra |
|  | 235-36 |  | decisiva ventaja blanca |
|  | 36-235 |  | decisiva ventaja negra |
|  | 2356 |  | igualdad |
|  | 3456-1256 |  | juego confuso |
|  | 2356-25-3456-1256 |  | compensación de material |
|  | 135-25 |  | ventaja de desarrollo |
|  | 135-3 |  | ventaja de espacio |
|  | 25-2 |  | con ataque |

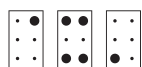
AJEDREZ



456



con iniciativa



4-1346-3



con contrajuego



246-2



zugzwang



246



con idea de...



456-13456



jugada única



456-135



mejor era...



2456-1235



fila o columna



456-1



diagonal



12346-235



predominio en el centro













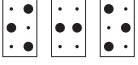

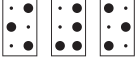






135-135



flanco de rey

AJEDREZ

| | | | |
|---|--------------|---|---------------------------|
|  | 246-246 |  | flanco de dama |
|  | 46-246 |  | punto débil |
|  | 3456-3 |  | final |
|  | 56-1234 |  | pareja de alfiles |
|  | 56-145 |  | alfiles de distinto color |
|  | 56-134 |  | alfiles del mismo color |
|  | 246-25-135 |  | peones unidos |
|  | 246-3456-135 |  | peones aislados |
|  | 236-125 |  | peones doblados |
|  | 246-123 |  | peón pasado |

AJEDREZ



135



ventaja en el número de
peones



246-235



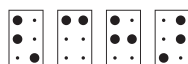
con apuros de tiempo



46-1345

N

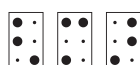
novedad



126-14-125-
345

(ch)

campeonato



126-134-345

(m)

encuentro



126-135-
123-345

(ol)

olimpiada



46-1235-
1235

RR

nota de la redacción



46-1235

R

diferentes movimientos



1236



con



3456



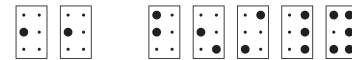
sin

En las notaciones de partidas, dependiendo del signo valorativo de que se trate, este se coloca bien al principio de las jugadas, bien al final de las mismas. En braille, para facilitar en primer lugar el número de la jugada al usuario, siempre se colocarán al final de cada jugada, precedidos del signo separador braille.

Ejemplos:

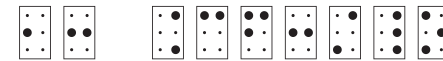
□ 11. b5

(jugada única)



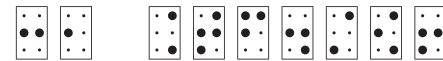
△ 13. Cf3

(mejor era)



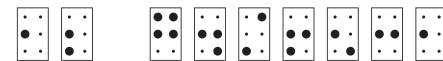
31. Tf4 ⊕

(con apuros de tiempo)



12. g4!? →

(interesante, con ataque)



15. d4?! ± ● □

(jugada débil, clara ventaja de las blancas, ventaja de espacio, pareja de alfiles)



