

AJEDREZ

1. Modalidades o disciplinas incluidas en esta guía

Las modalidades incluidas en la presente guía son las siguientes:

1. Ajedrez Clásico.
2. Ajedrez Rápido.
3. Ajedrez Relámpago.

2. Federación, unión o asociación internacional

World Chess Federation (FIDE)

www.fide.com

3. Bibliografía consultada

World Chess Federation – FIDE (2017). Standards of Chess Equipment and tournament venue for FIDE Tournaments. Tomado de www.fide.com/fide/handbook.html

Federación Española de Ajedrez (2018). Leyes de Ajedrez de la FIDE 2018 - Bilingüe. Tomado de <http://feda.org/feda2k16/wp-content/uploads/LEYES-2018-bilingues.pdf>

AJEDREZ CLÁSICO / RÁPIDO / RELÁMPAGO

Si bien, la federación nacional alberga estas tres modalidades, las características de infraestructura son similares entre todas ellas, con una excepción puntual en la modalidad relámpago que se detalla en la sección equipamiento.

A. Descripción general de deporte

1. Breve descripción de la dinámica del juego¹

La partida de ajedrez se juega entre dos adversarios que mueven alternativamente sus propias piezas sobre un tablero cuadrado, llamado “tablero de ajedrez”. El jugador con las piezas claras (el Blanco) realiza el primer movimiento, y posteriormente los jugadores mueven alternativamente, con lo que el jugador con las piezas oscuras (el Negro) realiza el siguiente movimiento.

Se dice que un jugador “está en juego” cuando se ha realizado el movimiento de su adversario.

El objetivo de cada jugador es situar al rey de su adversario “bajo ataque”, de tal forma que el adversario no disponga de ningún movimiento legal. Del jugador que alcanza este objetivo se dice que ha dado “mate” al rey de su adversario y que ha ganado la partida. No está permitido dejar el propio rey bajo ataque, ni exponerlo al ataque ni capturar el rey del oponente. El adversario, cuyo rey ha recibido mate, pierde la partida.

B. Características del área de juego

1. Dimensiones

Las dimensiones del tablero y mesas de juego se pueden ver en el apartado “Equipamiento”.

ÁREA TOTAL REQUERIDA

El área total requerida para el desarrollo de competiciones individuales y de “todos contra todos”, es de 4 metros cuadrado por cada jugador.

Para otro tipo de eventos se requiere un mínimo de 2 metros cuadrados por cada jugador.

DISTANCIA ENTRE MESAS

La distancia entre mesa y mesa de partidas individuales es de 3 metros en ambos sentidos (con tolerancias de +1.5 m ó -5 m).

¹ Federación Española de Ajedrez (2018). Leyes de Ajedrez de la FIDE 2018 - Bilingüe. Tomado de <http://feda.org/feda2k16/wp-content/uploads/LEYES-2018-bilingues.pdf>

Deben evitarse las filas largas e ininterrumpidas, por lo que siempre que sea posible, los jugadores deben jugar en mesas individuales (esto al menos en las partidas más importantes del evento).

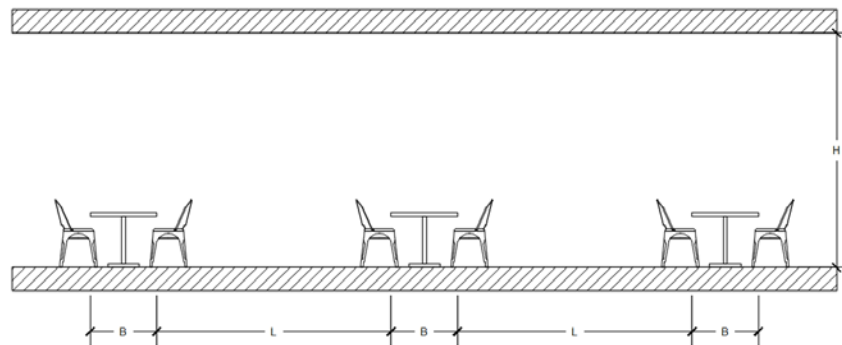


Figura 1
Dimensiones del área de juego²

L = 3.00 m (mín. 2.5 m, máx. 4.5 m)

B = 0.85 m (mín. 0.80, máx. 0.90 m)

H = mín. 3.00 m

DISPOSICIÓN DE MESAS

Disposición en filas individuales

Preferible para competencias individuales

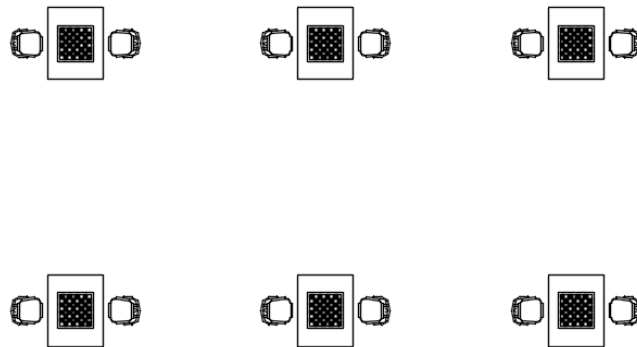


Figura 2
Disposición de mesas en filas individuales³

Disposición en filas dobles

Para eventos grandes (torneos abiertos, campeonato juvenil, etc.), en esta disposición un árbitro puede verificar dos mesas al mismo tiempo.

² Elaboración propia.

³ Elaboración propia.

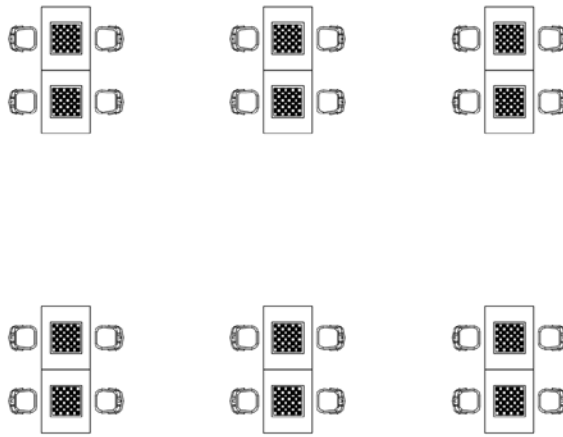


Figura 3
Disposición de mesas en filas dobles⁴

Disposición en filas múltiples

Para competencias de equipo (debe evitarse para eventos de competencia individual, en la medida de lo posible).

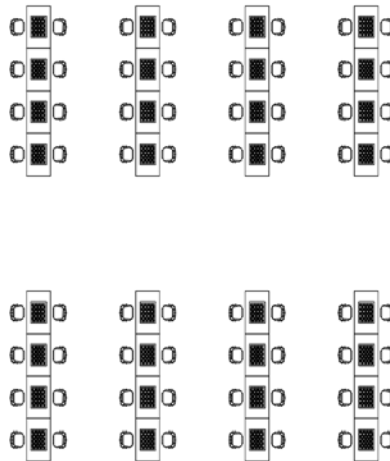


Figura 4
Disposición de mesas en filas múltiples⁵

2. Altura libre

La altura mínima de un recinto de competición debe ser de 3 metros, lo que permite el adecuado funcionamiento de las antenas de recepción, para la transmisión inalámbrica de datos de los tableros de ajedrez electrónicos.

3. Otros aspectos

Las competencias nacionales en Perú suelen llegar a contar con la participación de 200 jugadores en simultaneo, por lo que se suele adecuar recintos de grandes proporciones como coliseos o polideportivos cerrados.

⁴ Elaboración propia.

⁵ Elaboración propia.

En el caso de recintos especialmente diseñados para desarrollo de competencias de ajedrez, se debe considerar la canalización necesaria para la ubicación de cámaras sobre las mesas de competencia de relevancia del evento. Debiendo considerarse que en las finales nacionales requieren del uso de aproximadamente 10 mesas.

Por otro lado, teniendo en cuenta la necesidad de concentración de los deportistas, se deben considerar opciones de aislamiento del ruido exterior o de otras actividades contiguas, considerando el empleo de materiales o paneles acústicos, ventanas insuladas, etc.

4. Entrenamiento y práctica recreativa

Las dimensiones de un ambiente destinado al entrenamiento se establecen en base a la dinámica que se desarrolla, que es la misma que la de un aula con opción a desarrollar juegos de práctica:

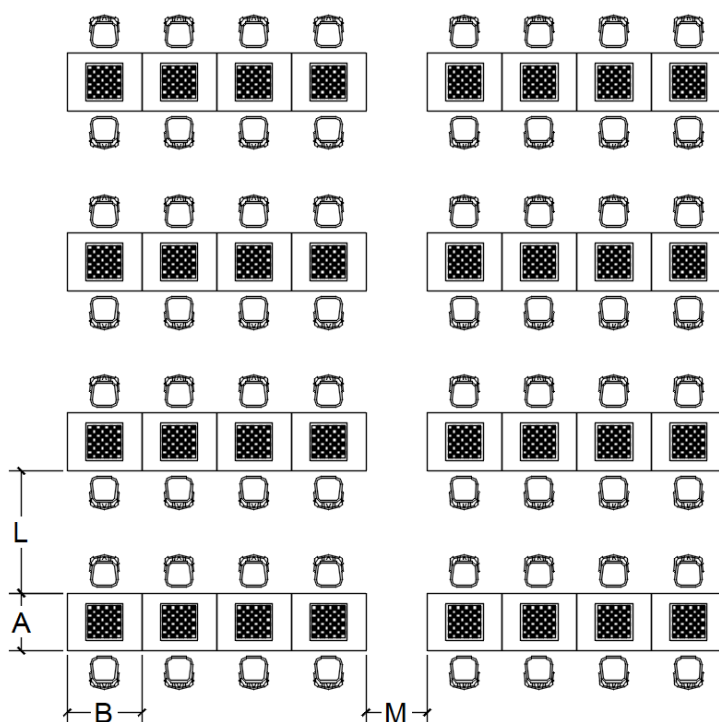


Figura 5
Dimensiones para entrenamiento y práctica recreativa⁶

- L = min. 1.80 m
- A = min. 0.80 m
- B = min. 0.60 m
- M = min. 0.90 m

Esta distribución permite la fácil disposición de mobiliario en tipo aula (con las sillas mirando en un solo sentido hacia un expositor apoyado por una pizarra, pantalla o equipo audiovisual).

⁶ Elaboración propia.

5. Práctica para personas con discapacidad

Para el desarrollo de competencias, los locales deberán ser accesibles en su totalidad, ante la imposibilidad de poder cumplir con este requerimiento, se deberán habilitar espacios alternativos especialmente acondicionados para discapacitados, con supervisión total.

También existen requerimientos especiales para discapacitados, el mismo que se detalla en el apartado número 10: Requisitos para el tratamiento de jugadores de ajedrez discapacitados, incluido en el "Standards of Chess Equipment and Tournament Venue for FIDE Tournaments".

Consideraciones generales de accesibilidad se deberán considerar en los ambientes destinados a entrenamiento y práctica recreativa.

C. Características de la superficie de juego

Es recomendable, dentro de lo posible, que la superficie del área de juego este alfombrada, a fin de evitar ruidos molestos del movimiento de las sillas en movimiento.

D. Criterios de iluminación

1. Criterios generales

No debe producir sombras ni puntos de reflejo en el área de juego. Se debe conocer y controlar la iluminación natural del recinto, evitando la incidencia directa del sol sobre las áreas de competición.

2. Niveles de iluminación

Para el desarrollo de competencias se requiere de un nivel de iluminación de 750 luxes en el área de juego.

E. Instalaciones complementarias y auxiliares

ÁREA DE PROCESAMIENTO DE DATOS

Se requiere un área para el procesamiento de datos, ubicada en una zona contigua al área de competencia, en la que se pueda colocar las computadoras y los operadores que efectuarán esta labor (la cantidad dependerá del número de competidores simultáneos).

El recinto debe contar con disponibilidad de conexión a internet, no compartido con otros usos, con un mínimo de 1 Mb de ancho de banda de subida de datos.

SERVICIOS HIGIÉNICOS PARA DEPORTISTAS Y OFICIALES

Se requiere contar con servicios higiénicos en cantidad suficiente, con acceso directo desde el área de competencia, sin posibilidad de que se efectúe un cruce de circulaciones con los espectadores o público ajeno a la dinámica de competencia.

El artículo 22 de la norma A.100 Recreación y Deportes del RNE establece la cantidad de aparatos necesarios según la cantidad de usuarios a atender.

Para el cálculo necesario, se debe tomar en cuenta que las competencias nacionales llegan a contar con la participación de 250 deportistas en simultáneo (Torneo Nacional Juvenil).

INSTALACIONES PARA LA CUSTODIA DE EQUIPOS

Durante el desarrollo de competencias se prohíbe el uso de celulares o cualquier equipo de comunicación. No obstante, es usual que los participantes lleven consigo sus equipos celulares, es por ello que se requiere de adecuar un espacio para la entrega y custodia de dichos bienes antes de ingresar al área de competición.

F. Equipamiento

1. Equipamiento deportivo de competencia

PIEZAS

Las alturas de las piezas son las siguientes: Rey: 9.5 cm, Reina: 8.5 cm, Alfil: 7 cm, Caballo: 6 cm, Torre: 5.5 cm y Peón: 5 cm. El diámetro de las piezas debe ser entre el 40-50% de su altura.

Las piezas pueden ser de plástico, madera o imitación. El diseño de las piezas debe ser del estilo Staunton.



Figura 6
Piezas de ajedrez⁷

Las piezas denominadas como "negras" pueden ser de tonos oscuros como el marrón o el negro. Las piezas denominadas como "blancas" pueden ser de tonos claros como el blanco o crema. Se puede aprovechar el color natural de la madera, debiendo evitarse que las piezas sean brillantes y que sean agradables a la vista.

⁷ Tomado de <https://www.chessalert.com/types-chess-sets/>

TABLERO

Para las competiciones de nivel superior (mundiales o continentales) se deben usar tableros de madera. Para otros torneos inscritos en la FIDE, se recomiendan tableros de madera o plástico. En todos los casos, los tableros deben ser rígidos y de acabado opaco o neutro, nunca brillante.

El trazado del tablero es de 8 x 8 cuadrados de 5 a 6 cm por lado.

Si el tablero está separado de la mesa, debe poder asegurarse, para evitar que se mueva durante la partida.

Actualmente, existe la disponibilidad de uso de tableros de ajedrez electrónicos, que por medio de sensores en las piezas y en el tablero, efectúa un registro en tiempo real de la partida.

El tablero se conecta a un transmisor que de manera inalámbrica transmite los datos a una computadora con un software especialmente diseñado para recabar y procesar los datos.

En el caso de uso de estos tableros en torneos de la modalidad “relámpago”, es necesario que la conexión sea alámbrica, ya que por la velocidad de la partida, el retraso de la transmisión inalámbrica puede generar inconvenientes en la transmisión de datos, por lo que para estos casos se deberá tener en cuenta el tendido y adecuada canalización de los cables de data, pudiendo emplear canaletas de jebe para piso en instalaciones temporales adaptadas.

MESA

Para todos los torneos oficiales de la FIDE, el ancho de la mesa es de 110 cm (con una tolerancia de +20 cm o -10 cm). El fondo es de 85 cm (con una tolerancia de +5 con o -5 cm).

La altura de la mesa es de 74 cm. Debe tenerse consideraciones especiales para los niños (aprox. 70 cm).

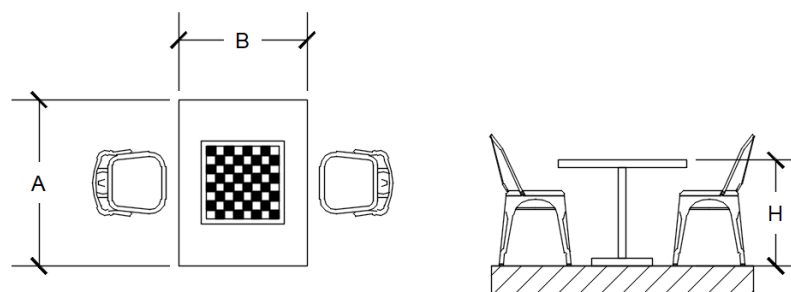


Figura 7
Mesa de ajedrez⁸

A = 1.10 m (mín. 1.00 m, máx. 1.30 m)

B = 0.85 m (mín. 0.80, máx. 0.90 m)

H = 0.74 m (mín. 0.70 m)

⁸ Elaboración propia.

SILLAS

Las sillas deben ser cómodas para los jugadores, no obstante debe evitarse el uso de apoyabrazos o el uso de sillones.

RELOJES

Para los Campeonatos Mundiales o Continentales FIDE y Olimpiadas, se deben usar relojes electrónicos de ajedrez.

Para otros torneos inscritos en la FIDE, se recomienda el uso, como mínimo, de relojes mecánicos.

El reloj no debe tener una pantalla reflectante, así mismo, su funcionamiento debe ser lo más silencioso posible.

Existen modelos de relojes respaldados por la FIDE. Para un mayor detalle de las características requeridas de los relojes electrónicos, se recomienda consultar el apartado correspondiente de “Standards of Chess Equipment and Tournament Venue for FIDE Tournaments”, disponible en el sitio web de la FIDE”.

HOJA ELECTRÓNICA DE ANOTACIÓN

Es un dispositivo especialmente diseñado para efectuar las anotaciones de las partidas, a fin de reconstruir las partidas para ser publicadas. Para un mayor detalle de las características requeridas para las hojas electrónicas de anotación, se recomienda consultar el apartado correspondiente de “Standards of Chess Equipment and tournament venue for FIDE Tournaments, disponible en el sitio web de la FIDE”.

2. Equipamiento auxiliar de competencia

TABLERO INFORMATIVO

Actualmente el marcador se maneja a través de software empleando una laptop y una pantalla gigante.

3. Consideraciones para el entrenamiento y práctica recreativa

EQUIPAMIENTO DEPORTIVO

El equipamiento deportivo para el entrenamiento puede tener las condiciones mínimas indicadas en el apartado de equipamiento deportivo de competencia, no obstante, para el alto rendimiento, es recomendable familiarizar a los jugadores con el equipamiento que será usado en las competencias que participarán, a fin de que su falta de familiarización con el mismo no sea una distracción y/o desventaja durante el desarrollo de las mismas.

PROYECTOR

Para el desarrollo de las dinámicas de capacitación se requiere un proyector y un écran para la proyección de las lecciones, pudiéndose contar opcionalmente con una pantalla interactiva.

EQUIPO AUDIOVISUAL

Así mismo, se requiere el empleo de equipos audiovisuales, para la proyección de grabaciones de video.

4. Recomendaciones de mantenimiento

Se debe tener espacios adecuados de almacenamiento del equipamiento electrónico, evitando la humedad, el polvo y las temperaturas inadecuadas.

Teniendo en cuenta que varios de los equipos empleados hacen uso de baterías, es recomendable que se retiren de forma previa a su almacenamiento para evitar que se sulfaten dentro del equipo.

G. Criterios de diseño para el área de espectadores

Las competencias no deben contar con público espectador cercano al área de competencia, para no afectar la concentración de los jugadores, debiéndose optar por la retransmisión en directo de la competencia.

En caso se permitiera el ingreso de público espectador, se debe evitar la posibilidad de contacto del público con los deportistas durante el desarrollo de la competencia, guardando la debida distancia.