

## ESTUDIO DE FINALES:

La fase del final en una partida de ajedrez incorpora muchos elementos que se estudian de manera diferenciada y específica, el jugador o jugadora de ajedrez debe ser capaz de analizar estas posiciones en base a conocimiento específico. El Maestro Dvoretsky distingue entre dos tipos de posiciones específicas: **problemáticas** y **“exactas”** en las primeras debemos enfocarnos en razonar estratégicamente, encontrar procedimientos y calcular, las segundas son en realidad, el conocimiento específico de un determinado jugador. Lo exacto tendría que ver en este caso con lo que “para mi es exacto” es decir, conocer cómo ganar o hacer tablas en determinada situación.

### Familiarizarse con procedimientos

#### 1. Cortar el rey Para ganar:



Una vez que el Rey negro quede separado, la torre podrá atacar al peón en la casilla g3 y posteriormente a3, donde será capturado. De otra forma el rey blanco se aproxima y se gana con facilidad.

## 2. Coronar Caballo:

Se pueden alcanzar figuras de resistencia cuando un peón en séptima fila se enfrenta a una torre:



**1.Th2+ Rc1 2.Rc3 b1C+ = 3.Rd3 Ca3 4.Ta2 Cb1!**

[4...Cb5 5.Ta6!]



En este caso el procedimiento no da resultado, debido a la mala ubicación del peón:

**1.Rb4 a2 2.Rb3 a1C+ 3.Rc3 y el blanco gana.**

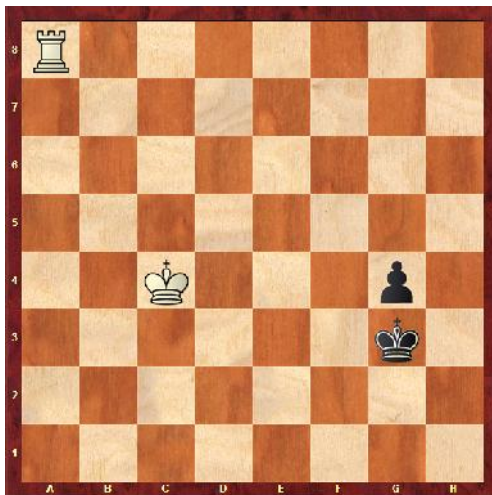


1...Rb2 2.Tb8+ [2.Th2+ Rb3! (2...Rb1 3.Rc3) ]

2...Rc1! 3.Ta8 Rb2 4.Rd2 a2 5.Tb8+ Ra1

**3. Jaque para ganar un Tiempo:**

En este caso atacar directamente el peón con Tg8 no da resultado.



1...Rf2 2.Tf8+ [2.Rd3 g3 3.Tf8+ Re1] 2...Re2 3.Tg8 Rf3 4.Rd3 g3 5.Tf8+ Rg2 6.Re2

#### 4. Bloquear el paso del Rey

El blanco no puede progresar debido a la presencia del rey negro en la casilla a3.



1.Th2+ Ra3 [1...Rb1 2.Rb3 a1C+ 3.Rc3]

2.Th1 Rb2 3.Th2+ Ra3

Ejercicio:

¿Qué deben jugar las negras?



### 5. Perder un tiempo:

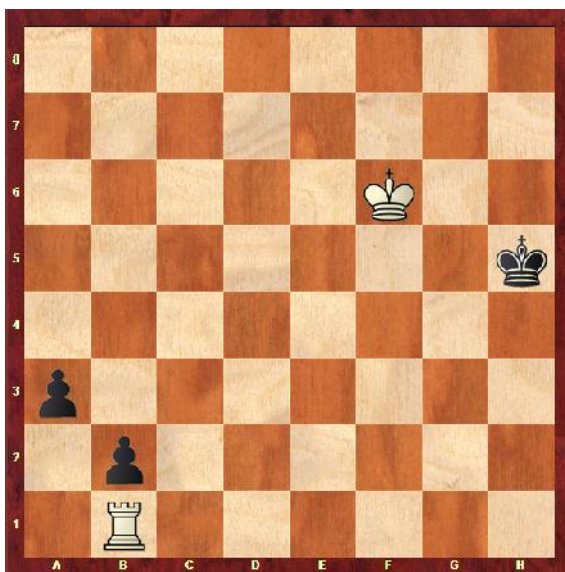
El estudio de Reti se basa en criterios de oposición. Es sabido que estando en oposición es perjudicado el bando que debe jugar, en el siguiente ejemplo los reyes ya se encuentran en esta situación, por lo que sería favorable perder un tiempo con la torre.



**1.Td2!! También sirve Td3!** [1.Td1? d4 2.Rd7 Rd5 3.Rc7 Rc5]  
**1...d4 2.Td1 Rd5 3.Rd7 Re4 4.Rc6 Re3 5.Rc5 d3 6.Rc4 d2 7.Rc3**

### 6. Amenaza de Mate:

Un recurso frecuente en los finales es encontrar una red de mate que permita asediar al rey al punto de ganar la partida o salvar medio punto repitiendo la posición.



**1.Rf5 Rh4 2.Rf4 Rh3 3.Rf3 Rh2 4.Re3 Rg2** [4...Rg3 5.Tg1+ Rh4 6.Rf4 Rh3 7.Rf3 Rh2 8.Tb1±+–]  
**5.Rd3 Rf3 6.Rc3 a2 7.Rxb2**

Partida recomendada: Carlsen - Kramnik

<https://www.youtube.com/watch?v=0ECSh22R8KM>

**TAREA:**

EL ALUMNO DEBERÁ FAMILIARIZARSE CON LOS SIGUIENTES CONCEPTOS:

- OPOSICIÓN
- OPOSICIÓN DISTANTE
- OPOSICIÓN DIAGONAL

Elegir 2 ejemplos relacionados y explicarlos

**TEXTOS RECOMENDADOS:**

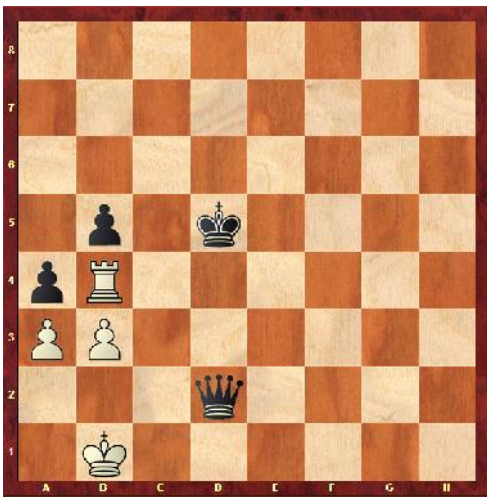
Mark Dvoretsky:

-EndingGames

-Técnica para jugador de torneo

Programa: Peshka.

Resolver los siguientes ejercicios:



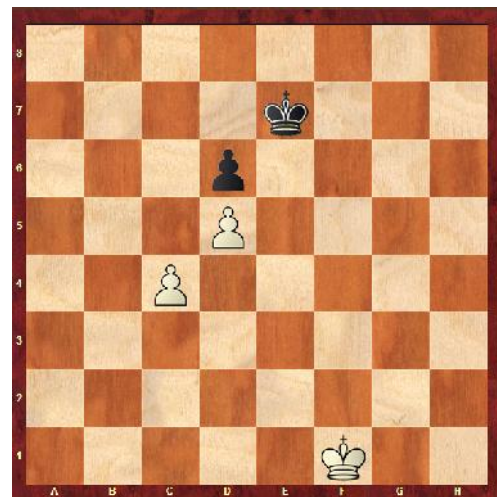
Jugan negras: analice la jugada 1...Dxb4



Jugan negras: analice la jugada 1...Tf5



Cómo deben continuar las blancas



Analice e investigue este final. EndingGames.