

URGENCIA DE AJEDRECISTAS MILITARES



Coronel ALEJANDRO LONDOÑO GARCIA

Significado

El ajedrez llamado con extraordinario acierto "El Juego Ciencia", es una gimnasia mental que fortalece la cultura.

El significado múltiple del ajedrez, por fortuna, siempre ha merecido el análisis permanente y la crítica oportuna de los ambientes más civilizados.

Historia

El ajedrez data de milenios de existencia, ya que 3.000 años antes de J. C., se encontró en Sakkarah (Egipto) una pintura en la cual se observa una figura humana en actitud pensante sobre un tablero de 64 casillas con los trebejos correspondientes al ajedrez.

Diversos pueblos se disputan su paternidad y sobre su origen se han tejido leyendas de rica fantasía. Al primar el concepto evolutivo se deduce que de una forma elemental de juego, fue complicándose hasta reflejar un pasado que se pierde en la noche de los tiempos. Esta época corresponde a la estructura social en plan de guerra, durante el Matriarcado. El aje-

dre y el Matriarcado tienen una íntima compenetración: por esta circunstancia especial se seleccionó la Dama como arma de mayor jerarquía en el combate intelectual.

Históricamente está comprobado que el "Juego Clásico" floreció principalmente en las esferas militares de los pueblos guerreros: egipcios, indúes, brahmanes, persas, lo practicaron extrayéndole provechosas enseñanzas. Estas experiencias se volcaron en España donde en el siglo XV surgió el eminente sacerdote Ruy López que descubre los primeros delineamientos del juego hipermoderno.

En los siglos XVI y XVII pasó el cetro del ajedrez a Italia, donde recibe su influencia renacentista imprimiéndole a la ejecución del juego un estilo brillante.

Marchando paralelo a las rotaciones de la cultura la supremacía del ajedrez pasó a Francia, donde se forja el genial Philidor que descubre los principios de la marcha racional de los peones. Posteriormente es Alemania la soberana del ajedrez con Anderssen, Steinitz y a la postre con el genial Emanuel Lasker.

Con el correr del tiempo aparecen Capablanca, la gloria latina y el ruso Alekhine considerado cerebro máximo.

Keres, Tigran, Petrosian y Brostein son auténticos exponentes de la escuela Alekhiniana.

Mikail Talh, es en la actualidad la primerísima figura del "Juego Ciencia". Este hombre de 23 años con su acción permanentemente combativa y genial dobló al extraordinario Mikail Botvinnik, su compatriota, quien ostentaba el título de campeón mundial desde hacía 12 años.

En Colombia el campeonato de ajedrez, desde hace más de 15 años, siempre se ha disputado entre Cuéllar, Sánchez y Boris. Es de lamentar que no hayan surgido figuras nuevas.

En lo militar y refiriéndome a campeonatos nacionales, el único exponente que merece ser mencionado es el sargento Francisco Muñoz de las Fuerzas de Policía. Recordemos que Mu-

COR. ALEJANDRO LONDOÑO GARCIA

Oficial de Infantería desde el mes de Noviembre de 1936 en que obtuvo su grado como Subteniente. Ha prestado sus servicios como Instructor y Oficial de Planta, entre otros, en el Batallón "Guardia Presidencial" (1947-49). Puesto de Leticia (1944) y Guarnición de la Goagira (1944).

Amigo y servidor de las actividades del juego ciencia ha dedicado desde hace años, su mejor entusiasmo para la organización de ligas y para lograr difundir, por todos los medios a su alcance, tan encomiable disciplina intelectual.

Fue Jefe del Departamento B-1 de la Brigada de Institutos Militares (1951-1952). Jefe del Servicio de Inteligencia Colombiano en 1958. Presidente de la Asociación Colombiana de Ajedrez (1954-1959). Actualmente es Jefe del Servicio de Sanidad del Comando del Ejército.

ñoz fue subcampeón nacional en 1955. Por falta de estímulo sus actuaciones en los últimos tiempos han sido notoriamente deficientes.

Fuera de Rusia, donde el ajedrez es materia obligatoria de estudio en la educación militar, se ha incluido como asignatura de extensión cultural en la mayoría de las naciones europeas, y también en países de América como Argentina, Uruguay y Chile.

Es oportuno significar que el maestro español Antonio Medina dicta la cátedra de ajedrez desde hace más de tres años en el "Círculo Militar", a los oficiales del ejército de Venezuela.

Aplicación del ajedrez en el campo militar

La divulgación del ajedrez en el campo militar obedece a la naturaleza misma de esta disciplina, que ofrece un estudio de experimentación intelectual semejante al de la ciencia de la guerra.

El ajedrez educa la atención, disciplina la mente, fomenta el compañerismo, tonifica la personalidad y estimula la iniciativa.

En el juego de las 64 casillas el pensamiento militar penetra en un mundo de infinitas abstracciones.

Análisis militar del ajedrez

La partida de ajedrez representa un combate intelectual, en el cual el ataque y la defensa se manifiestan en toda plenitud.

Como contendores actúan dos ejércitos, a saber:

Fichas blancas, Ejército que ataca.

Fichas negras, Ejército en la defensa.

El terreno admite las siguientes clasificaciones:

— El Tablero	Un campo de combate
— La casilla	Una posición de apresto
— La Columna	Una línea de acción
— Columnas 1 y 2	Flanco derecho
— Columnas 7 y 8	Flanco izquierdo
— Columnas 3-4-5-6	Frente

JERARQUIA MILITAR Y VALORES

Fichas	Significado	Valor
— El peón	Soldado	1
— El peón en 5ª o 6ª	Suboficial	2
— El caballo	Oficial de exploración	3
— El alfil	Oficial ejecutivo	3
— La torre	Oficial de Estado Mayor	4
— La Dama	El oficial más capaz	7
— El rey	Gobernante (valor imaginario)	—
— El Jugador	Comandante de Ejército	55 puntos

SIGNIFICADO POSICIONAL

— Fichas superiores en primera línea	: Apresto
— Peones en segunda línea	: Apresto
— Peón en séptima casilla	: Suboficial que aspira ser oficial
— Peón coronado	: Oficial recién ascendido
— Caballos apoyados entre sí	: Exploración efectiva
— Alfil apoyado por peones	: Oficial ejecutivo en excelente posición.
— Torres unidas	: Oficiales de Estado Mayor en plena acción.
— Dama con facilidad de movimientos	: Comandante con libertad de manobra.
— Dama con movimientos limitados	: Comandante de escasa iniciativa
— Dama sin movimiento	: Comandante mediocre
— Fichas principales sin movimiento	: Comandante nulo
— Rey en apoyo de peones	: Gobernante obligado a participar en el combate.

SIGNIFICADO COMBINACIONES

— Apertura	: Exploración
— Enroque	: Conducción del gobernante a un flanco
— Jaque	: Ataque sorpresivo al gobernante
— Cubrir el jaque	: Combatiente de las propias tropas que se interpone entre el gobernante y el enemigo ocasional.

- Jaque secundario : Ataque a un combatiente cualquiera desde el soldado hasta el oficial más capaz.
- Jaque triple : Ataque más que sorpresivo. Lo ejecuta simultáneamente un oficial de exploración (caballo) contra tres enemigos. Es fulminante cuando los atacados son el gobernante (Rey), el Oficial más capaz (Dama) y un oficial de Estado Mayor (Torre).
Esta acción tonifica la iniciativa del ejército que la ejecuta y afecta notoriamente la moral del ejército que la soporta.
- Jaques sucesivos : Acción bien coordinada contra el gobernante enemigo.
- Celada : Invitación audaz para que se cometa un error.
- Sacrificio : Es brillante cuando el Comandante del Ejército ordena a un combatiente cualquiera que sucumba para alcanzar un éxito.
Es inútil cuando el combatiente es dado de baja por error del Comandante de sus propias tropas.
- Perder un peón : La acción comienza con dificultades.
- Perder una ficha superior : Comprometer el éxito de la acción.
- Perder la Dama : Capitulación a la vista.
- Tocar sucesivamente una o varias fichas sin efectuar la jugada : Comandante que debe relevarse puesto que no tiene seguridad para desarrollar la acción.

SIGNIFICADO COMBINACIONES SUPERIORES

- Plan para desarrollar juego : Idea de maniobra
- Estudiar la propia posición y la del adversario : Análisis de la situación
- Línea de acción : Línea de ataque
- El Rey en sí : Objetivo principal
- Mate o retirada del adversario : Misión
- Ganar la partida : Misión cumplida
- Perder la partida : Estímulo para superarse

Hacer tablas	: En el combate actuaron dos ejércitos igualmente poderosos.
Aplazar una partida	: Suspensión transitoria del combate.
Continuar la partida	: Reanudar el combate con toda vigorosidad.
Combinación y mate	: Maniobra excelente
Combinación y retirada del enemigo	: Maniobra bien efectuada
Combinación, sacrificios y mate o retirada del enemigo.	: Es la maniobra perfecta
Victoria solamente con un peón de ventaja.	: Gobernante que dispuso de un soldado leal, instruído y valeroso.
Mate por sorpresa	: Habilidad del Comandante que lo ejecuta y total ausencia de previsión del Comandante que lo recibe.
Ahogue del Rey	: El que ahoga comandante más que torpe. El ahogado comandante audaz y recursivo.

NORMAS GENERALES PARA EL COMBATE

Las normas generales que deben observar tanto el jugador que conduce el ataque (fichas blancas) como el que conduce la defensa (fichas negras), son las siguientes:

- 1—Análisis de la calidad del contendor: (militar - médico - ingeniero abogado, etc.).
- 2—Reglamentariamente se dispone de 2 horas para efectuar 40 jugadas.
- 3—La correcta apertura o exploración, garantizan el éxito.
- 4—De acuerdo con la posición que ocupa el Rey enemigo, seleccionar la línea o líneas de ataque más apropiadas: frontal, por el flanco frontal y un flanco, ambos flancos, en todas direcciones.
- 5—Todas las fichas se mueven (combaten) para ocupar una posición ofensiva o defensiva. Es necesario desarrollar juego moviendo oportunamente las fichas principales.
- 6—Conducir el Rey a un flanco con

enroque corto o largo, unir las torres en primera línea y facilitar los movimientos de la Dama, son principios claves.

- 7—En los momentos críticos ser sereno y reflexivo con el fin de ejecutar las jugadas más apropiadas.
- 8—Es perjudicial vanagloriarse cuando se ha ganado una calidad o cuando se ha capturado una ficha que está indefensa. Por principio el contendor se supera cuando está en desventaja.
- 9—Ser espectacular haciendo sacrificios sin objeto o efectuar jugadas inútiles acarrear el desastre.
- 10—Con base en la calidad de contendor y posición y efectivos, si es el caso, saber resignar a tiempo o buscar el ahogue.
- 11—Analizar en forma responsable el momento oportuno en el cual se debe aceptar o proponer tablas.
- 12—Mientras que existan posibilidades combatir hasta el final.

Normas especiales para el ataque

- 1—Seleccionar y desarrollar correctamente la apertura P 4 R - P 4 D - P 4 A R - P 4 A D - C 3 A R, etc.
- 2—Sostener el ataque hasta el final para obligar al adversario a que decline o proponga tablas especialmente cuando se trata de un contendor de calidad.
- 3—Evitar ahogar al contendor.

Normas especiales para la defensa

- 1—Con base en la apertura o exploración del adversario concebir la defensa más apropiada.
- 2—La Holandesa, La India del Rey, La Caro Khan y la Siciliana constituyen defensas sólidas.

Negras

Madame Remussat

- 1 — P 3 D
- 2 — P 4 R
- 3 — P 4 A R
- 4 — P x P
- 5 — C 3 A D
- 6 — P 4 D
- 7 — P 3 C R
- 8 — C 3 T R
- 9 — R 2 R
- 10 — R 3 D
- 11 — R x C
- 12 — R x A
- 13 — R 5 D

ESPECIAL

Felicitar al contendor por el triunfo constituye una manifestación propia de todo caballero.

- 3—Una defensa correctamente efectuada facilita el contraataque con el cual se obtiene la derrota del adversario a unas honrosas tablas.
- 4—Si es el caso, estudiar la posibilidad de ser ahogado.

Napoleón exponente del ajedrez

A continuación se inserta una partida reconstruida según las memorias de Madame Remussat, en la que Napoleón, finalizó rápidamente victorioso pese a que durante la acción se mostraba tremendamente preocupado con problemas militares.

En los salones aristocráticos del siglo XVIII y principios del siglo XIX era costumbre ceder a las damas las piezas negras con la salida.

Blancas

Napoleón

- 1 — C 3 A R
- 2 — C 3 A D
- 3 — P 4 R
- 4 — C D x P
- 5 — C R 5 C
- 6 — D 5 T Jaque
- 7 — D 3 A
- 8 — C 6 A D Jaque
- 9 — C D x P D
- 10 — C R 4 R Jaque
- 11 — A 4 A Jaque
- 12 — D 3 C D Jaque
- 13 — D 3 D MATE