



El juego de ajedrez y la función del árbitro de fútbol

Corl. Mario Rubio Vázquez

Instructor de Árbitros de Fútbol

Ex-árbitro FIFA

Antes, la pregunta obligada ¿has jugado alguna vez una partida de ajedrez? Sí, bueno comprenderás este mensaje.

Por principio de cuentas te diré:

Que el **ajedrez** no es un juego de azar; sino un juego basado en tácticas y estrategias, se juega en un tablero con 64 casillas y 32 piezas al inicio.

¿El fútbol qué es?

El desarrollo del juego es tan complejo que ni aun los mejores jugadores pueden llegar a considerar todas las contingencias.

El ajedrez, es un juego de mesa por turnos, que se desarrolla sobre un tablero cuadrado compuesto por 64 casillas. Cada bando está formado por 16 piezas, con diferentes funciones y valores. El tablero se forma alternando casillas blancas y negras. Cada bando se compone de un rey, una reina o dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones.

¿Dónde se juega el fútbol?

El ajedrez es uno de los juegos más populares del mundo; ha sido descrito no sólo como un juego, sino como arte, ciencia y deporte mental. El ajedrez ha sido visto también un juego abstracto de guerra y como un arte marcial mental.

Gana el jugador que primero consigue acorralar al rey del adversario sin que éste tenga escapatoria. El número de piezas que un jugador haya conseguido capturar o que le hayan capturado es intrascendente una vez que haya logrado someterse a algunos de los reyes. **¿En el fútbol quién gana?**

¿Qué es un ajedrecista?

Es una persona que juega el ajedrez, que tiene que conocer de estrategia, táctica y desarrollar su inteligencia emocional, para saber si un cambio es ventajoso, saber el valor estimado de la pieza. **¿Qué es un árbitro de fútbol?**

¿Qué se necesita para jugar?

Para jugar, es preciso contar con el tablero de ajedrez, las piezas y dos jugadores. Además, deben conocerse las reglas del juego. Opcionalmente, puede utilizarse un reloj de ajedrez, que es imprescindible en las competencias. **¿Dónde se juega un partido?**



Los conceptos básicos del tablero son:

- Fila. En cada una de las ocho líneas de ocho casillas o escaques que se forman alineando estos horizontalmente respecto a los jugadores. Se nombran con números del 1 al 8.
- Columna. Es cada una de las ocho líneas de ocho casillas o escaques que se forman alineando estos verticalmente respecto a los jugadores. Se nombran con letras de la A a la H.
- Diagonal: Es cada uno de las 26 líneas que se forman agrupando los escaques diagonalmente. Trece tomando una inclinación de 45 grados y otras trece tomando una inclinación de 135 grados. Para cada uno de estos casos existe una diagonal principal de ocho escaques y seis diagonales menores simétricas que van desde siete hasta dos escaques cada una.
- Centro. El centro del tablero son los cuatro escaques centrales. Por extensión, a veces se incluyen los 12 escaques que rodean a los cuatro centrales.
- Esquina. Cada uno de los cuatro escaques ubicados en las esquinas del tablero, únicos que solo tienen tres escaques vecinos.

Las piezas y su simbolismo ¿cuántos jugadores forman un equipo?

Cada uno de los dos jugadores disponen de 16 piezas, son de 6 tipos diferentes: cada jugador tiene ocho peones, dos torres, dos caballos, dos alfiles, una dama y un rey.

- El peón simboliza un soldado de infantería. Es la pieza de menos valor.
- La torre simboliza una fortificación.
- El caballo simboliza el arma de caballería.
- El alfil simboliza un oficial del ejército o un funcionario medio.
- La dama o reina simboliza el primer ministro o un alto funcionario. Es la pieza más poderosa.
- El rey simboliza la cabeza del ejército. Es la pieza más importante en el juego de ajedrez, pero también es la pieza más vulnerable.

Jaque

Cuando un jugador ataca alguna de sus piezas al rey contrario se dice que dicha pieza está jaque.

Jaque mate

Se tienen que hacer tres cosas para impedir el jaque mate: capturar la pieza que amenaza al rey. Poner una pieza obstruyendo la acción del jaque, es decir, entre el rey y la pieza atacante. Y mover al rey a una casilla no atacada. Si no se puede hacer ninguna de las tres cosas, se produce el jaque mate y termina la partida.

Bien, aquí viene la relación

El fútbol. No es un juego de azar; sino un juego basado en tácticas, estrategias y habilidades: se juega en un campo de juego rectangular, con un balón, al inicio se juega con 22 jugadores debidamente equipados y se requiere de un árbitro y de árbitros asistentes para que se pueda jugar la partida. Es un deporte de colaboración porquien cada uno de los equipos con una serie de jugadores que comparten un objetivo común y pueden participar al mismo tiempo para conseguirlo. Es un deporte de oposición porque



... a buena pluma ...

en la competición participan dos equipos que se disputan los intereses y objetivos últimos del partido: la victoria.

El ser árbitro

En uno de los juegos más populares del mundo, requiere de ciencia, arte y desarrollar su inteligencia emocional (todos sus sentidos en cada jugada del partido). Carga en sus hombros con la gran responsabilidad de llevar y conducir a buen término el encuentro de fútbol.

Tiene que conocer el abc de las reglas de juego, de estrategias, tácticas y sistemas de juego para ser parte del juego. Desarrollar su inteligencia para: Tener la sensibilidad o la capacidad de poder percibir, distinguir y diferenciar que es lo que está ocurriendo en el partido.

Tiene que ser flexible para adaptarse al desarrollo del juego, pero no ser tolerante con el jugador o equipo insurrecto e insidioso

El árbitro y su simbolismo.

Simboliza todas las piezas del ajedrez: peón, torre, caballo, alfil, dama y rey.

El rey y el árbitro son las piezas más importantes en el juego, pero también son las piezas más vulnerables, se encuentran siempre al filo de la polémica, pues su decisión es generalmente vista con malos ojos, con escepticismo, y aunque sea correcta siempre está expuesta a la controversia y a la crítica

El árbitro es un digno portavoz de entereza hasta el silbatazo final y justicia detrás del silbato. Es muy común observar a jugadores y aún a equipos que hacen de las pequeñas infracciones una verdadera táctica, lo que produce paralelamente llevar al árbitro a un callejón sin salida. Estas pequeñas faltas deben tener un tratamiento reglamentario que le corresponde, es decir, no debe haber arbitraje con concesiones, nadie, nadie, pero nadie debe estar arriba de la ley. El objetivo es privilegiar el juego limpio competitivo, castigar el juego sucio, desleal, el agresivo

Jaque mate

Cuando el árbitro permite que el jugador menoscabe su autoridad se produce el jaque mate, pero lo puede evitar, cómo, recurrir a su fiel compañera la tarjeta roja, a su entereza, a su dignidad como persona, a su ética profesional.

Para terminar y evitar el jaque mate:

Como ser humano perdona pero como árbitro nunca perdones, no tienes una segunda oportunidad para demostrar tú autoridad moral, no permitas que el partido salga del control de tus manos.

Aclaración, no se pretende dar una cátedra de ajedrez, el objetivo es hacer una relación del ajedrez y la función del árbitro en un partido de fútbol

Fuentes.

Biblioteca de Iniciación al Ajedrez ¡Juega!, Patrick Gonneau Ediciones Roca, SA.