



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

FUNDAMENTOS

Según la leyenda: Brahman Sissa, sería el inventor del ajedrez para que el Príncipe Sirham (reino Magadha en la India) se entretenga. Al Príncipe le gustó mucho este juego, que decidió recompensarle con lo que pidiera; éste solo pidió granos de trigo; los presentes, lo calificaron de noble por su pedido... pero los había pedido de una forma muy singular: "solicitó un grano de trigo para la primera casilla, dos para la segunda, cuatro para la tercera, ocho para la cuarta, y así consecuentemente hasta llegar a la última (64), nada más sería el pedido." Después que se hicieron los cálculos, todos quedaron anonadados, pues grande fue su sorpresa, dicho número era 18 446 744 073 709 551 615 granos de trigo....

Sobre el nacimiento del ajedrez, además de esta leyenda, hay muchas versiones; una de ellas, la más aceptada, dice que el juego de ajedrez fue inventado en la India alrededor del siglo VI dC. Se le conocía como "el juego del ejército" o "Chaturanga" y podía jugarse con dos o con cuatro jugadores. Gracias a los viajes de los mercaderes y los comerciantes el juego llegó primero a Persia y después fue conocido en toda Asia. Más adelante los árabes estudiaron a profundidad el juego y se dieron cuenta que estaba muy relacionado con las matemáticas, escribieron varios tratados sobre él y aparentemente fueron los primeros en formalizarlo y en escribir sus reglas.

Entre los años 800 y 900 d.C. el ajedrez se conoció en Europa. Primero llegó a España, con la conquista de los árabes y posteriormente, otra vez gracias a las rutas comerciales, se fue conociendo en los demás países de ese continente. También se sabe que por esa misma época los vikingos lo jugaban, dado que en los restos de una tumba vikinga fue encontrado un tablero de ajedrez con algunas piezas.

En Europa, durante la edad media, los países donde más se jugó ajedrez fueron España e Italia. Se jugaba de acuerdo con las reglas árabes (descritas en diversos tratados de los que fue traductor y adaptador Alfonso X el Sabio), según las cuales la reina y el alfil eran piezas débiles que sólo podían avanzar de una en una las casillas. Durante los siglos XVI y XVII el ajedrez tuvo un importante cambio: se escribieron y publicaron las reglas que hoy se usan, las piezas adquirieron la forma que tienen actualmente, la reina se convirtió en la pieza más poderosa y pudo moverse tal y como lo hace hoy en día, por cualquier fila o por cualquier diagonal del tablero. Fue entonces cuando se



Legislatura de la Provincia de Río Negro

permitió a los peones avanzar dos casillas en su primer movimiento y se introdujo la regla conocida como "al paso", que permite capturar el peón que sigue su marcha y no come la ficha que se le ha ofrecido por una determinada estrategia. Fue también en esa época cuando se inventó el enroque.

Los jugadores italianos se convirtieron en los mejores del mundo, hasta que en el siglo XVIII fueron desbancados por los franceses y los ingleses. El ajedrez, que había sido hasta entonces el juego predilecto de la nobleza y la aristocracia, pasó a los cafés y las universidades. El nivel del juego mejoró entonces de manera notable. Comenzaron a organizarse partidas y torneos internacionales y los jugadores más destacados crearon sus propias escuelas.

Según el Dr Siegbert Tarrasch. "La idea principal es que el jugador aprenda cuando y como aplicar principios valiosos, y cuando y como desafiar las convenciones. "El Ajedrez, como la música y el amor, tiene el poder de hacer feliz a la gente". Cuando se usa el ajedrez en las escuelas, la misión no es la erudición de sacar maestros de ajedrez, sino la de pensar.

Cuenta Don Miguel de Unamuno el relato de un cura de aldea, socarrón y malicioso, que siendo niño, en su primera visita a un pueblo civilizado, Guernica por más señas, pasando por el camino escuchó las siguientes frases: "¡Si hace Ud. eso, le como el caballo!", "En ese caso le comeré yo la torre", "¡Este peón será reina!". Todo ello, en un pueblo calificado de civilizado por su tío, le asustó tanto que pidió lo sacasen de allí.

Ya en aquellos tiempos (recuérdese que Unamuno pertenece a la generación del 98) los aficionados al ajedrez atribuían a éste un sinfín de valores: desarrollaba la nobleza, la cultura, el intelecto, la sociabilidad, la capacidad de observación, de orden, de previsión, y sobre todo, "más arriba de todo - decía el presidente del Club Argentino de Ajedrez - que es un medio, si no de extirpar, de oponerse a la ola que avanza", refiriéndose a los juegos con apuestas que en aquella época eran la perdición de la juventud.

Con lo expresado queremos significar que la practica del ajedrez es importante, y su difusión entre los jóvenes muy valedera. Es por ello que la realización del Torneo Magistral "Bautista Boschi" a jugarse entre el 22 y 29 de diciembre de 2003 en Cipolletti es de interés educativo y cultural, y está prevista la participación de los más destacados ajedrecistas argentinos además de invitados internacionales. Los promotores y organizadores son la Escuela de Ajedrez "Bautista Boschi" del Club Cipolletti y la escuela



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

de Ajedrez del Club San Pablo, cuenta con el auspicio de FADA
- Federación Argentina de Ajedrez.

Por ello.

AUTOR: Guillermo Grosvald



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

**LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE RIO NEGRO
D E C L A R A**

Artículo 1°.- De interés educativo y cultural el Torneo Magistral de Ajedrez "Bautista Boschi" 2003 que se realizará desde el 22 al 29 de diciembre de 2003 en Cipolletti, organizado por la Escuela de Ajedrez del Club Cipolletti y la Escuela de Ajedrez del Club San Pablo y auspiciado por la FADA (Federación Argentina de Ajedrez)

Artículo 2°.- De forma.