



**DOCUMENTO TÉCNICO B 8
DE LA
COMISIÓN BRAILLE ESPAÑOLA**

**Signografía braille para la notación
de partidas de ajedrez**

**Actualizado a julio de 2016
(Versión 2)**



Primera edición, septiembre 2016

© Comisión Braille Española, Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE)
Dirección General. Dirección de Educación, Empleo y Promoción Cultural.
Departamento de Promoción Cultural y Braille
Calle del Prado, 24, 28014 Madrid (España)

Coordinación de la edición: Departamento de Promoción Cultural y Braille. ONCE. Dirección General

Queda prohibida la alteración de ninguna parte de este documento, incluyendo el texto y las ilustraciones, sin el permiso previo y por escrito de los titulares de los derechos de autor.

1. Introducción

Desde mediados del siglo XX, la forma de anotar y transcribir las partidas de ajedrez ha ido cambiando paulatinamente: primero se utilizó el sistema descriptivo, después el algebraico extendido y, actualmente, el algebraico abreviado. Estos cambios también se han reflejado en los libros y en las publicaciones periódicas de ajedrez transcritos en braille. Esto ha supuesto la superposición de distintos estratos en los fondos disponibles en braille sobre ajedrez, cuyo tipo de notación ha dependido o de la época a la que pertenecía el original utilizado para la transcripción braille, o del sistema de notación imperante en el momento de dicha transcripción.

Para complicar aún más la situación, en los últimos años, se han ido introduciendo en la notación de las partidas de ajedrez, cada vez más, signos explicativos o valorativos que acompañan a las diferentes jugadas.

Para dar respuesta a este doble reto (distintas notaciones y nuevos signos) se ha elaborado esta *Signografía braille para la notación de partidas de ajedrez*, que contiene, además de la denominación de las piezas en los idiomas más usuales, la explicación sencilla de los distintos sistemas de notación en los que se pueden encontrar partidas transcritas en braille, así como ejemplos de jugadas y de partidas y una lista detallada que incorpora 42 nuevos signos braille, explicativos y de valoración, que actualmente se utilizan en la notación de partidas de ajedrez.

Como novedad en esta nueva versión, y solo en la edición braille de la misma, se incluye un anexo donde se hace una descripción de cómo se representan los signos de valoración utilizados en la anotación de partidas en libros y revistas especializadas. Este anexo incluye:

- a) Por un lado, los signos visuales cuya representación braille en esta signografía de ajedrez difiere de la representación en braille que se les da en el *Documento técnico B 1 de la Comisión Braille Española: signografía básica*, aun tratándose de la misma imagen gráfica.

Por ejemplo, la cruz con la que se representa el signo de sumar visualmente, que en ajedrez se utiliza para representar «mate», aparece en esta signografía de ajedrez como un cajetín con los puntos 1 y 6. Sin embargo, este mismo signo gráfico, cuando se utiliza en un texto común en braille, se representa como un cajetín con los puntos 2, 3 y 5.













- b) Por otro, aquellos signos gráficos que ni siquiera tienen representación braille en la signografía básica.

Los integrantes del Grupo de Trabajo de Ajedrez de la Comisión Braille Española confiamos en que este documento técnico sea de utilidad para todos los ajedrecistas ciegos.

2. Representación de las piezas en el ajedrez


Representación de las piezas en castellano

La representación en braille del nombre en castellano de las piezas del juego del ajedrez es la siguiente:













	R		REY
	D		DAMA
	T		TORRE
	A		ALFIL
	C		CABALLO
	P		PEÓN

Otras representaciones en idiomas de uso frecuente













Inglés

	K (King)		REY
	Q (Queen)		DAMA
	R (Rook)		TORRE
	B (Bishop)		ALFIL
	N (Knight)		CABALLO
	P (Pawn)		PEÓN













Francés

	R (Roi)		REY
	D (Dame)		DAMA
	T (Tour)		TORRE
	F (Fou)		ALFIL
	C (Cavalier)		CABALLO
	P (Pion)		PEÓN

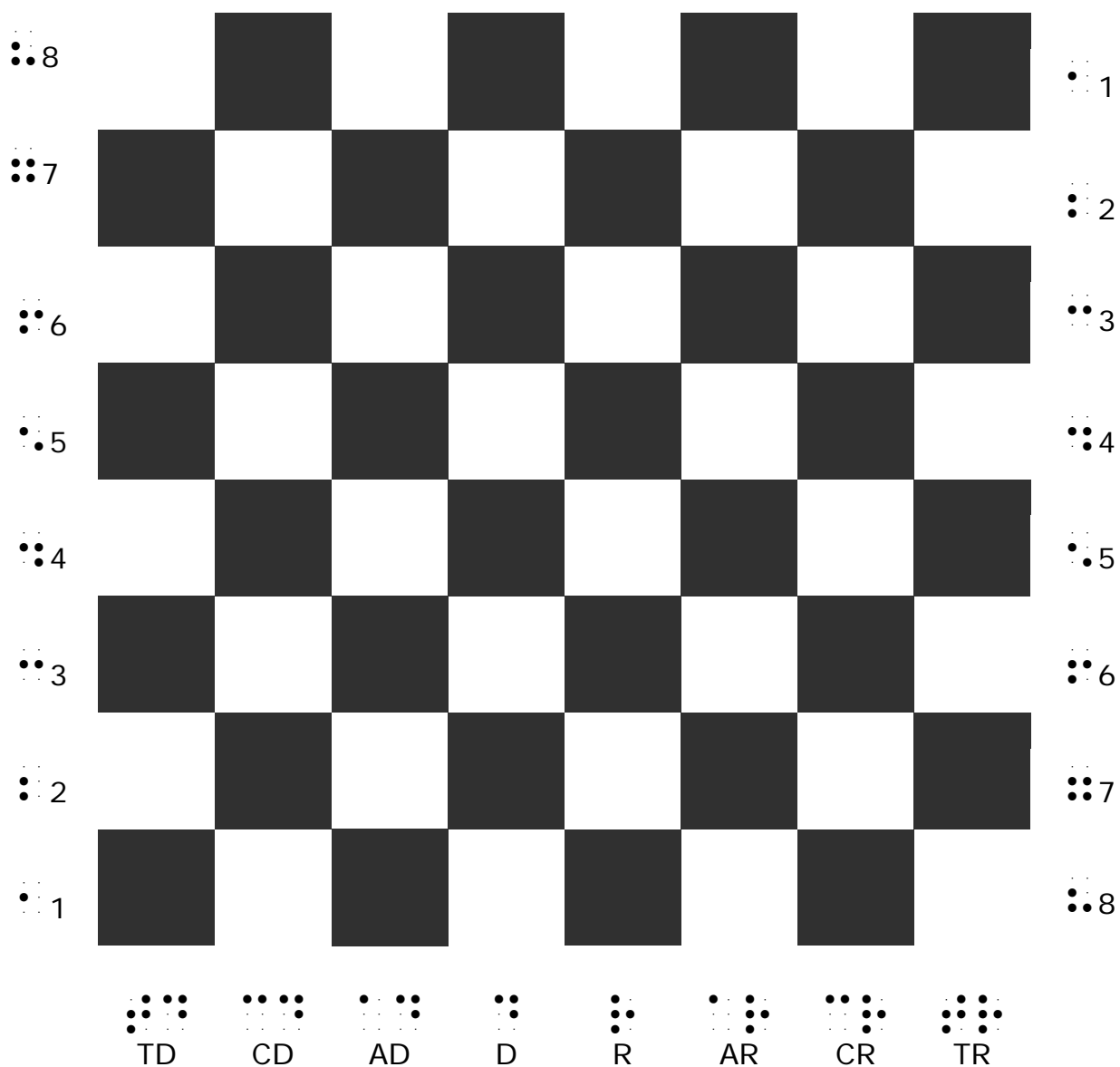
Alemán

	K (König)		REY
	D (Dame)		DAMA
	T (Turm)		TORRE
	L (Läufer)		ALFIL
	S (Springer)		CABALLO
	B (Bauer)		PEÓN

Ruso

	Kp (Korol)		REY
	Φ (Ferz)		DAMA
	Л (Ladya)		TORRE
	С (Slon)		ALFIL
	К (Kon)		CABALLO
	П (Peshka)		PEÓN

Esquema 1 Representación braille del tablero en la notación descriptiva



3. Notaciones de ajedrez

Notación descriptiva

La notación descriptiva distingue entre la posición de las piezas blancas y de las negras a la hora de anotar las jugadas: cada jugador cuenta las filas y las columnas desde su lado del tablero.

Las columnas se representan por la letra inicial de la pieza que la ocupa al principio del juego, seguida de la R o de la D, según estén situadas del lado del rey o de la dama. Así (TD, CD, AD, D, R, AR, CR y TR). En braille se suele omitir el signo de mayúscula que precede en tinta a la letra inicial de cada pieza.

Las filas se representan en braille por un número en posición baja, del 1 al 8, comenzando desde su posición.

Cada jugada será representada en braille por:

- Número de jugada.
- Letra inicial indicativa de la pieza movida.
- Denominación del escaque (casilla) de destino.

Ejemplo:



1. P4R P4R

En este caso:



Representa el número de jugada (1.^a).



El peón de Rey de blancas avanza hasta la fila 4.^a de dicha columna.



El peón de Rey de negras avanza hasta la fila 4.^a de dicha columna.

Ejemplo de partida utilizando la notación descriptiva:



1. P4R P4R



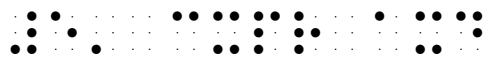
2. C3AR P3D



3. A4AD
A5CR



4. C3AD P3TR



5. CxPR AxD



6. AxPA+
R2R



7. C5D#

Signos utilizados en el ejemplo:



x

Tomar o capturar una pieza



Signo braille separador



+

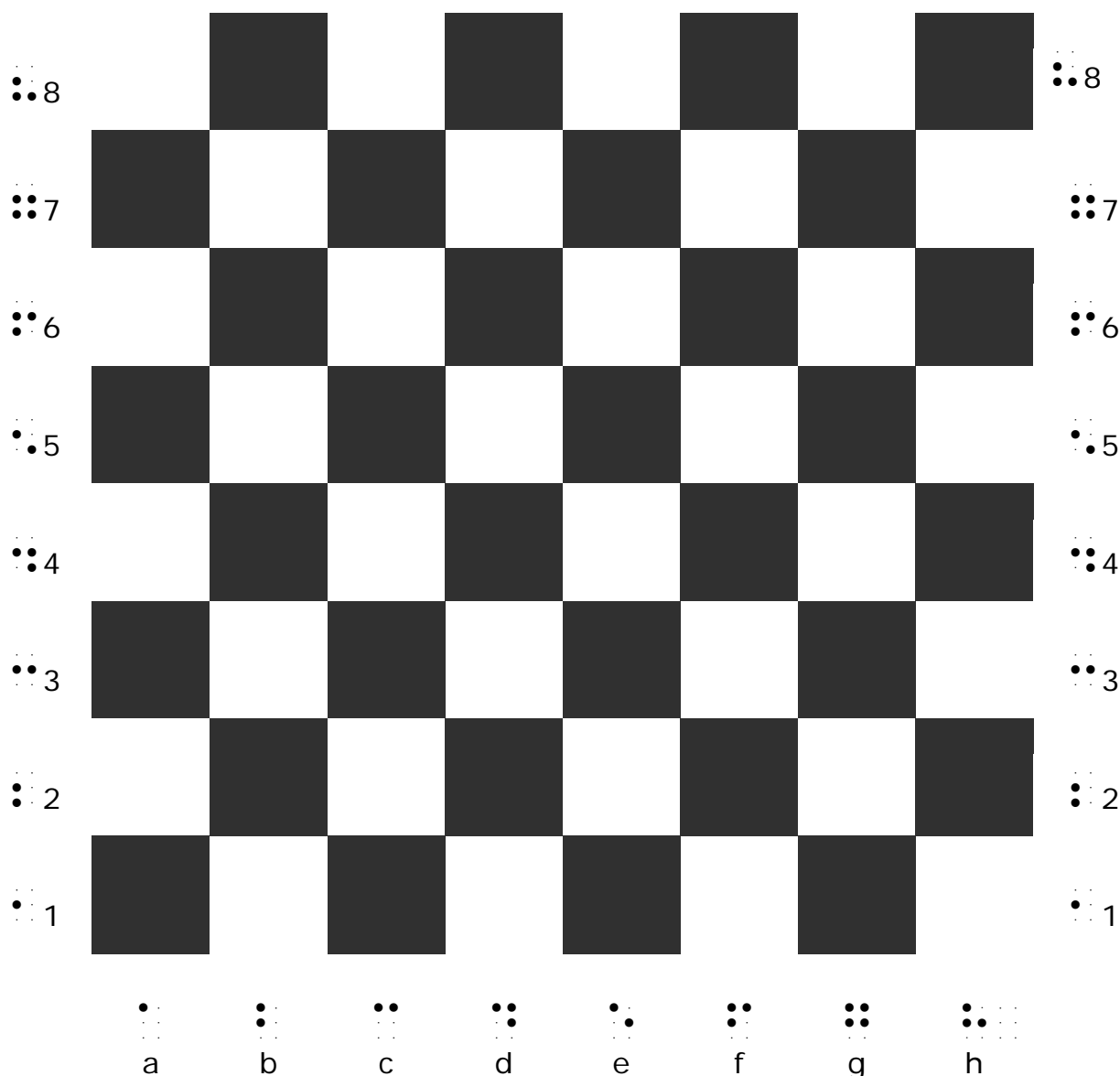
Jaque



#

Jaque mate

Esquema 2
Representación braille del tablero en la notación algebraica



Notación algebraica extendida

La notación algebraica no distingue entre la posición de las piezas blancas y la de las negras a la hora de anotar las jugadas, por lo que las casillas se denominan y numeran igual para ambos jugadores. El tablero está leído como un eje de coordenadas.

Las columnas se representan por las ocho primeras letras del alfabeto. Por tanto, de izquierda a derecha, tendremos: a, b, c, d, e, f, g y h.

Las filas se representan en braille por un número en posición baja, del 1 al 8, sin signo de número ni punto de abreviatura, comenzando desde la posición de las blancas.

Cada jugada se representará en braille por:

- Número de jugada (número en posición baja, sin signo de número ni punto de abreviatura).
- Letra inicial indicativa de la pieza movida, escrita en mayúscula, excepto en el caso de los peones, cuya inicial se omite.
- Denominación de las casillas de origen y destino, separadas por un guión.

Ejemplo:



1. e2-e4 e7-e5

En este caso:



Representa el número de jugada (1.^a).



El peón blanco, situado en la columna «e» fila 2.^a, pasa a la fila 4.^a de dicha columna.



El peón negro, situado en la columna «e» de la fila «7», pasa a la fila 5.^a de dicha columna.

Ejemplo de partida utilizando la notación algebraica extendida:



1. e2-e4 e7-e5



2. Cg1-f3 d7-d6



3. Af1-c4 Ac8-g4



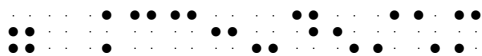
4. Cb1-c3 h7-h6



5. Cf3xe5 Ag4xd1



6. Ac4xf7+ Re8-e7



7. Cc3-d5#

Notación algebraica abreviada

La notación algebraica abreviada tampoco distingue entre la posición de las piezas blancas y la de las negras a la hora de anotar las jugadas. Por tanto, las casillas se denominan y numeran igual para ambos jugadores. El tablero está leído como un eje de coordenadas.

Las columnas se representan por las ocho primeras letras del alfabeto. Según esto, de izquierda a derecha, tendremos: a, b, c, d, e, f, g y h.

Las filas se representan en braille por un número en posición baja, del 1 al 8, comenzando desde la posición de las blancas.

Cada jugada se representará en braille por:


- Número de jugada (número en posición baja, sin signo de número ni punto de abreviatura).
- Letra inicial indicativa de la pieza movida, escrita en mayúscula, excepto en el caso de los peones, cuya inicial se omite.
- La casilla de destino en cada movimiento.
- En la notación algebraica abreviada se suprimen tanto el guión (-) como el signo de captura (x).


Ejemplo:



1. e4 e5

En este caso:

 Representa el número de la jugada (1.^a).

 El peón blanco se mueve a la casilla e4.

 El peón negro se mueve a la casilla e5.

Ejemplo de partida utilizando la notación algebraica abreviada:



1. e4 e5



2. Cf3 d6



3. Ac4 Ag4



4. Cc3 h6



5. Ce5 Ad1



6. Af7+ Re7



7. Cd5#

4. Signos empleados en el juego del ajedrez

Signos específicos del braille

Los dos signos braille relacionados a continuación carecen de homólogos en caracteres visuales.



345

Se utiliza en la notación descriptiva para separar la representación de una jugada de los signos que puedan afectarla.

Ejemplo:



En este caso el signo especial braille (puntos 345) separa la notación de la jugada del signo correspondiente al jaque mate.



34

Se utiliza en la notación algebraica para separar la representación de una jugada de los signos que puedan afectarla.

Ejemplo:



En este caso, este signo braille especial (puntos 34) separa la denominación de la jugada del signo correspondiente a jaque.

Signos básicos utilizados en la notación de partidas

Signo braille	Puntos braille	Signo tinta	Significado
	1346	X	tomar, capturar, en notación descriptiva

	1-1234	ap	tomar o capturar al paso en notación descriptiva
	16	+	jaque
	16-134	+ + #	jaque mate
	245-36-245	0-0	enroque corto
	245-36-245-36-245	0-0-0	enroque largo
	235	!	jugada buena
	235-235	!!	jugada muy buena
	26	?	jugada mala
	26-26	??	jugada muy mala
	235-26	!?	jugada interesante
	26-235	?!	jugada dudosa
	3456-1-36-3456-245	1-0	blancas ganan
	3456-245-36-3456-1	0-1	negras ganan
	3456-245-2-15-36-3456-245-2-15	0,5-0,5	tablas

	3456-2-12-36- 3456-2-12	1/2-1/2	tablas
	36	...	indicador de jugada hecha

Ejemplo:

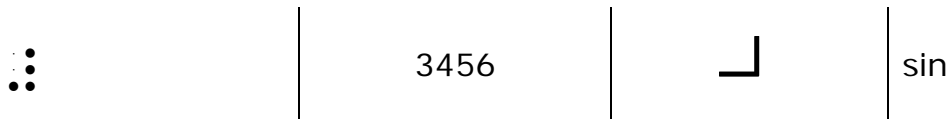
1... T1TR!

Otros signos de valoración

Signo braille	Puntos braille	Signo tinta	Significado
	235-25-2356		ligera ventaja blanca
	2356-25-235		ligera ventaja negra
	235-25-36		clara ventaja blanca
	36-25-235		clara ventaja negra
	235-36		decisiva ventaja blanca
	36-235		decisiva ventaja negra
	2356		igualdad
	3456-1256		juego confuso
	2356-25-3456- 1256		compensación de material

	135-25		ventaja de desarrollo
	135-3		ventaja de espacio
	25-2		con ataque
	456		con iniciativa
	4-1346-3		con contrajuego
	246-2		zugzwang
	246		con idea de...
	456-13456		jugada única
	456-135		mejor era...
	2456-1235		fila o columna
	456-1		diagonal
	12346-235		predominio en el centro
	135-135		flanco de rey
	246-246		flanco de dama
	46-246		punto débil
	3456-3		final

	56-1234		pareja de alfiles
	56-145		alfiles de distinto color
	56-134		alfiles del mismo color
	246-25-135		peones unidos
	246-3456-135		peones aislados
	236-125		peones doblados
	246-123		peón pasado
	135		ventaja en el número de peones
	246-235		con apuros de tiempo
	46-1345	N	novedad
	126-14-125-345	(ch)	campeonato
	126-134-345	(m)	encuentro
	126-135-123-345	(ol)	olimpiada
	46-1235-1235	RR	nota de la redacción
	46-1235	R	diferentes movimientos
	1236	L	con



En las notaciones de partidas, dependiendo del signo valorativo de que se trate, este se coloca bien al principio de las jugadas, bien al final de las mismas. En braille, para facilitar en primer lugar al usuario el número de la jugada, siempre se colocarán al final de la misma, precedidos del signo separador braille.

Ejemplos:

<p>□ 11. b5</p>	<p>jugada única</p>
<p>⤿ 13. Cf3</p>	<p>mejor era</p>
<p>31. Tf4 ⊕</p>	<p>con apuros de tiempo</p>
<p>12. g4!? →</p>	<p>interesante, con ataque</p>
<p>15. d4?! ± ○ □</p>	<p>jugada débil, clara ventaja de las blancas, ventaja de espacio, pareja de alfiles</p>