

GUIA D'ESCACS





A

Abandonament: Acció d'acabar una partida, un dels jugadors, donant-se per vençut sense que s'hagi produït el mat.

Ajornament: Suspensió temporal de la partida en acabar-se el temps prescrit per a la sessió del joc.

Ala de dama: Conjunt de caselles situades a l'esquerra del rei blanc i a la dreta del rei negre, tal com estan situats a l'inici de la partida.

Ala de rei: Conjunt de caselles situades a la dreta de la dama blanca i a l'esquerra de la dama negra, tal com estan situades a l'inici de la partida.

Alfil: Cadascuna de les quatre peces, dues de blanques i dues de negres, que es mouen en línia obliqua seguint les diagonals.

Amenaça: Acció de situar una peça en posició de matar una peça del contrincant.

Atac: Jugada o sèrie de jugades fetes per avantatjar el contrincant o fer-li mat.

Atac doble: Atac en què el moviment d'una peça amenaça simultàniament dues peces de l'altre jugador.

Atzucac: Situació en què qualsevol jugada que faci el jugador implica un afebliment de la seva posició.

Avantatge: Situació en què un dels dos bàndols té millors perspectives de guanyar la partida.

Avantatge material: Avantatge d'un dels dos bàndols pel que fa al nombre de peces o al seu valor.

Avantatge posicional: Avantatge d'un dels dos bàndols pel que fa a la posició i el desenvolupament de les peces.

B

Bandera: Dispositiu d'un rellotge d'escacs no electrònic que indica quan s'acaba el temps d'un jugador.

Blanques: Peces de color clar del jugador que comença la partida.

Bloqueig: Acció de deixar una peça contrària, generalment un peó, sense moviment en barrar-li el pas amb una o diverses peces.

C

Cadena de peons: Seqüència de peons col·locats al llarg d'una diagonal de manera que cadascun, excepte el primer, és protegit pel que té immediatament al darrere.

Canvi: Acció de matar, els dos jugadors, recíprocament dues o més peces, de manera consecutiva.

Captura: Jugada en què s'elimina de l'escaquer una peça contrària.

Captura al pas: Jugada en què un peó mata un peó contrari el qual, en el seu primer moviment de la partida, s'ha situat al seu costat després d'haver avançat dues caselles, i en què el peó que mata queda situat a la casella on hauria anat a parar el contrari si només n'hagués avançat una.

Capturar: Eliminar de l'escaquer una peça contrària.

Casa: Cadascun dels seixanta-quatre quadrats d'un escaquer.

Casella: Cadascun dels seixanta-quatre quadrats d'un escaquer.

Cavall: Cadascuna de les quatre peces, dues de blanques i dues de negres, que es mouen una casella en línia recta i una altra en diagonal en la mateixa direcció i passant, si cal, per damunt d'una altra peça.

Celada: Estratègia en què es permet al contrincant aconseguir un avantatge aparent per induir-lo a fer una jugada errònia.

Clavada: Jugada en què s'immobilitza una peça contrària perquè es provoca que cobreixi una peça de més valor, especialment el rei.

Cobrir: Situar una peça de manera que aturi una amenaça a una altra peça pròpia, especialment al rei.

Columna: Cadascuna de les vuit línies de caselles que van de la banda de l'escaquer situada davant d'un dels jugadors a la banda situada davant de l'altre.

Columna oberta: Columna en què no hi ha cap peó.

Columna semioberta: Columna en què només hi ha peons d'un dels dos bàndols.

Combinació: Sèrie de jugades amb què es vol obtenir un avantatge material o posicional més o menys decisiu.

Componc!: Expressió amb què un jugador que ha de moure adverteix el contrincant que es disposa a tocar una o diverses peces per col·locar-les bé i no pas per moure-les o matar-les.

Contragambit: Gambit amb què es contesta un altre gambit.

Coronació: Conversió d'un peó en una dama, una torre, un alfil o un cavall, quan arriba al vuitè rengle.

D

Dama: Cadascuna de les dues peces més importants del joc després del rei, una de blanca i una de negra, que es poden moure com la torre i com l'alfil.

Debilitat: Protecció insuficient d'una casella o d'un conjunt de caselles, de la qual el contrincant en pot treure un avantatge.

Defensa: Jugada o sèrie de jugades amb què les negres reaccionen davant l'obertura de les blanques.

Desenvolupament: Desplaçament de les peces en l'obertura a posicions des de les quals puguin dominar caselles importants de l'escaquer per poder aconseguir un avantatge.

Destret de temps: Situació en què al jugador li queda molt poc temps per a fer els moviments següents.

Diagonal: Cadascuna de les línies de caselles del mateix color disposades en direcció obliqua respecte de les bandes de l'escaquer.

Donar escac: Amençar el rei contrari.



E

Enroc: Acció de moure el rei dues caselles cap a una torre i, en la mateixa jugada, posar aquesta torre a la primera casella de l'altre costat del rei, amb l'objectiu de protegir-lo.

Enroc curt: Enroc en què intervenen el rei i la torre del flanc del rei.

Enroc llarg: Enroc en què intervenen el rei i la torre del flanc de dama.

Enrocar: Fer un enroc.

Entaular: 1. Iniciar la partida. 2. Posar les peces en les caselles de l'escaquer que els corresponen per començar a jugar.

Escac: 1. Jugada en què s'amenaça el rei contrari. 2. Cadascun dels seixanta-quatre quadrats d'un escaquer.

Escac a la descoberta: Escac que fa una peça en moure's una altra peça del mateix bàndol que n'obstaculitzava l'acció.

Escac al rei!: Expressió amb què un jugador adverteix el contrincant que li ha fet escac.

Escac continu: Sèrie d'escacs al rei que se succeeixen ininterrompudament, sense que l'altre jugador ho pugui evitar.

Escac doble: Escac que fan dues peces simultàniament al rei.

Escac i mat: Escac en què el rei no té cap possibilitat d'eludir l'amenaça.

Escac i mat!: Expressió amb què un jugador adverteix el contrincant que li ha fet mat.

Escac!: Expressió amb què un jugador adverteix el contrincant que li ha fet escac.

Escacs: 1. Conjunt de peces que serveixen per a jugar a escacs. 2. Joc de taula que disputen dos contrincants amb trenta-dues peces movibles sobre un escaquer, que consisteix a intentar fer mat al rei contrari, segons unes normes establertes.



Escaquer: Tauler quadrat dividit en seixanta-quatre caselles disposades formant vuit rengles de vuit caselles cadascun, alternativament blanques i negres, o dos altres colors que contrastin, en què es juga als escacs.

Escaquista: Esportista que juga als escacs.

Estar en escac: Estar amenaçat, el rei, per una peça contrària.

Estudi: Posició de final de partida en què un bàndol ha de trobar la manera de guanyar la partida o aconseguir taules en un nombre indeterminat de jugades, sense que el contrincant pugui evitar-ho.

F

Feblesa: Protecció insuficient d'una casella o d'un conjunt de caselles, de la qual el contrincant en pot treure un avantatge.

Fer taules: Aconseguir un resultat d'empat en una partida d'escacs.

Fianchetto: Desenvolupament de l'alfil, en l'obertura, a la casella de davant del cavall adjacent.

Fila: Cadascuna de les vuit línies de caselles perpendiculars a les columnes.

Filera: Cadascuna de les vuit línies de caselles perpendiculars a les columnes.

Final: Fase de la partida en què queden poques peces a l'escaquer.

Flanc de dama: Conjunt de caselles situades a l'esquerra del rei blanc i a la dreta del rei negre, tal com estan situats a l'inici de la partida.

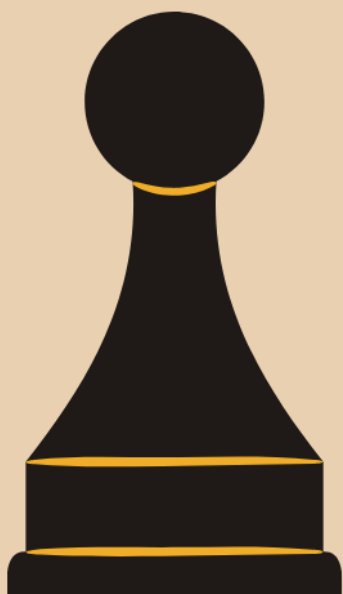
Flanc de rei: Conjunt de caselles situades a la dreta de la dama blanca i a l'esquerra de la dama negra, tal com estan situades a l'inici de la partida.

G

Gambit: Obertura en què un jugador lliura voluntàriament un peó o una altra peça per tal d'aconseguir un avantatge posicional.

Graella: Full on cada jugador anota les jugades d'una partida.

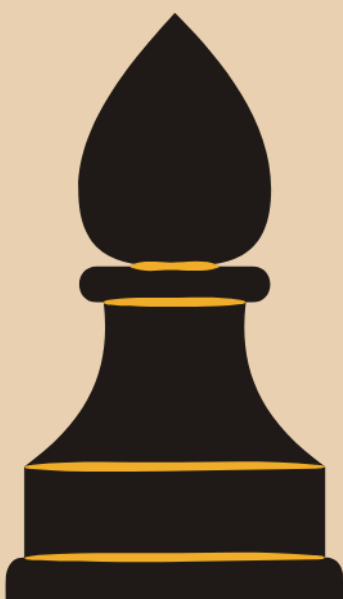




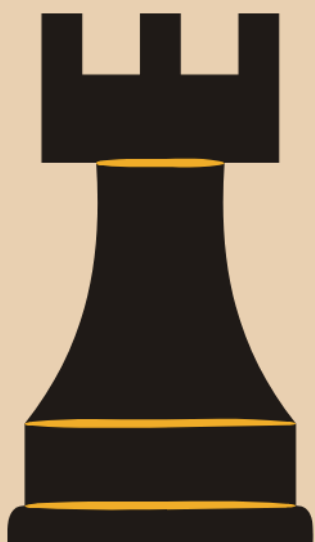
1 punt



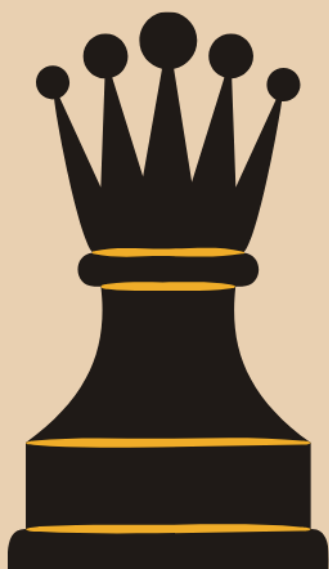
3 punts



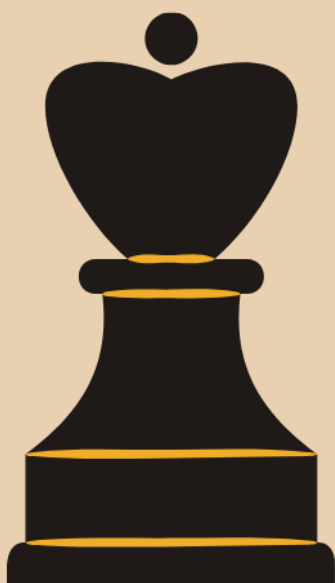
3 punts



5 punts



9 punts



**Si al rei li fan
escac i mat,
s'acaba la
partida!**

J

Jugada: Moviment d'una peça que fa un jugador cada vegada que intervé en el joc.

Jugada d'espera: Jugada que té com a finalitat principal cedir el torn de joc, amb la intenció que la jugada següent del contrincant impliqui un canvi de posició favorable.

Jugada il·legal: Jugada que el reglament no permet de dur a terme.

Jugada secreta: Jugada que anota a la planella el jugador que ha de moure abans d'un ajornament, guardada per l'àrbitre sense que pugui veure-la el contrincant, i que haurà de dur a terme obligatòriament en l'escaquer quan es reprengui la partida.

Jugador/a d'escacs: Esportista que juga als escacs.

Jugar: Desplaçar una peça en una jugada.

M

Mat: Escac en què el rei no té cap possibilitat d'eludir l'amenaça.

Mat!: Expressió amb què un jugador adverteix el contrincant que li ha fet mat.

Matar: Eliminar de l'escaquer una peça contrària.

Matar al pas: Matar, un peó, un peó contrari que, en el seu primer moviment de partida, s'ha situat al seu costat després d'haver avançat dues caselles, i en què el peó que mata queda situat a la casella on hauria anat a parar el contrari si només n'hagués avançat una.

Menjar-se: Eliminar de l'escaquer una peça contrària.

Mig joc: Fase de la partida compresa entre l'obertura i el final.

Miniatura: Partida de poques jugades, generalment menys de vint, que no acaba en taules.

Moure: Desplaçar una peça en una jugada.

N

Negres: Peces de color fosc que mou el jugador que intervé en segon lloc en una partida.

Notació: Sistema convencional de representació de jugades i posicions mitjançant combinacions de lletres i números.

O

Obertura: Fase inicial de la partida, en què es defineixen les tàctiques dels jugadors.

Obertura oberta: Obertura en la qual les blanques comencen movent el peó de la columna del rei dues caselles i les negres també.

Obertura semioberta: Obertura en la qual les blanques comencen movent el peó de la columna del rei dues caselles i les negres contesten amb qualsevol altre moviment distint.

Obertura tancada: Obertura en la qual les blanques comencen amb qualsevol altre moviment distint del de fer avançar el peó de la columna del rei dues caselles.

Ofegar: Deixar el contrincant sense la possibilitat de fer cap jugada legal, la qual cosa significa que la partida acaba immediatament en taules.

Oposició: Posició en un final de partida amb reis i peons en què els reis estan a la mateixa columna, rengle o diagonal, separats per un nombre senar de caselles.

P

Partida: Enfrontament entre dos jugadors consistent en un encadenament de jugades alternatives de l'un i l'altre que se succeeixen fins que es produeix mat, taules o un dels dos perd per temps o abandona.

Partida a cegues: Partida que almenys un dels dos jugadors disputa sense tenir visió en cap moment de l'escaquer.

Partida llampec: Partida que té una durada inferior als quinze minuts per jugador.

Partida ràpida: Partida que té una durada inferior als seixanta minuts per jugador, especialment la que té una durada entre quinze i seixanta minuts.

Partides simultànies: Partides jugades al mateix temps per un sol jugador contra diversos contrincants, a cadascun dels quals correspon un escaquer distint.

Peça: Cadascuna de les figures que intervenen en el joc.

Peça clavada: Peça que no es pot moure perquè cobreix una peça de més valor, especialment el rei.

Peça sobrecarregada: Peça que defensa diverses peces alhora.

Peó: Cadascuna de les setze figures del joc, vuit de blanques i vuit de negres, que avancen una casella en línia recta, una o dues en l'obertura, i maten avançant una casella en diagonal.

Peó aïllat: Peó que no té cap altre peó del mateix bàndol a les columnes adjacents.

Peó doblat: Peó que és a la mateixa columna que un altre peó del mateix bàndol.

Peó endarrerit: Peó d'una cadena de peons que no és protegit per cap altre peó.

Peó passat: Peó que no té cap peó contrari davant seu o a les columnes adjacents que pugui barrar-li el pas.

Perdre per temps: Perdre una partida per no haver fet un mínim de jugades en el període de temps establert.

Plana d'anotar: Full on cada jugador anota les jugades d'una partida.

Planella: Full on cada jugador anota les jugades d'una partida.

Posició: Estructura formada per les peces dels dos jugadors en un moment determinat de la partida.

Posicional: Dit del plantejament estratègic de la partida amb el qual s'intenta aconseguir una bona posició de les peces a mitjà o llarg termini.

Prendre: Eliminar de l'escaquer una peça contrària.

Presa: Jugada en què s'elimina de l'escaquer una peça contrària.

Problema: Posició en què las blanques han de trobar la manera de fer mat en un nombre determinat de jugades, sense que les negres puguin evitar-ho.

Promoció: Conversió d'un peó en una dama, una torre, un alfil o un cavall, quan arriba al vuitè rengle.

Q

Qualitat: Diferència de valor d'una torre respecte d'un alfil o un cavall.

R

Refutació: Variant que en qüestiona una altra.

Rei: Cadascuna de les dues peces principals del joc, una de blanca i una de negra, que es mouen en totes les direccions, però només una casella en cada moviment, excepte en l'enroc.

Reina: Cadascuna de les dues peces més importants del joc després del rei, una de blanca i una de negra, que es poden moure com la torre i com l'alfil.

Rellotge d'escacs: Aparell compost per dos rellotges que es posen en marxa alternativament, que serveix per a controlar el temps de què disposa cadascun dels jugadors per a fer un nombre determinat de jugades.

Rengle: Cadascuna de les vuit línies de caselles perpendiculars a les columnes.

S

Sacrifici: Lliurament d'una peça o d'un peó per tal d'obtenir, posteriorment, un avantatge.

Salt de cavall: Moviment propi del cavall.

Simultànies: Partides jugades al mateix temps per un sol jugador contra diversos contrincants, a cadascun dels quals correspon un escaquer distint.

T

Tauler d'escacs: Tauler quadrat dividit en seixanta-quatre caselles disposades formant vuit rengles de vuit caselles cadascun, alternativament blanques i negres, o dos altres colors que contrastin, en què es juga als escacs.

Taules: Resultat d'empat en una partida d'escacs.

Taules per ofegat: Taules que es produeixen quan un jugador ofega el contrincant.

Torre: Cadascuna de les quatre peces del joc, dues de blanques i dues de negres, que es mouen en línia recta seguint els rengles o les columnes.

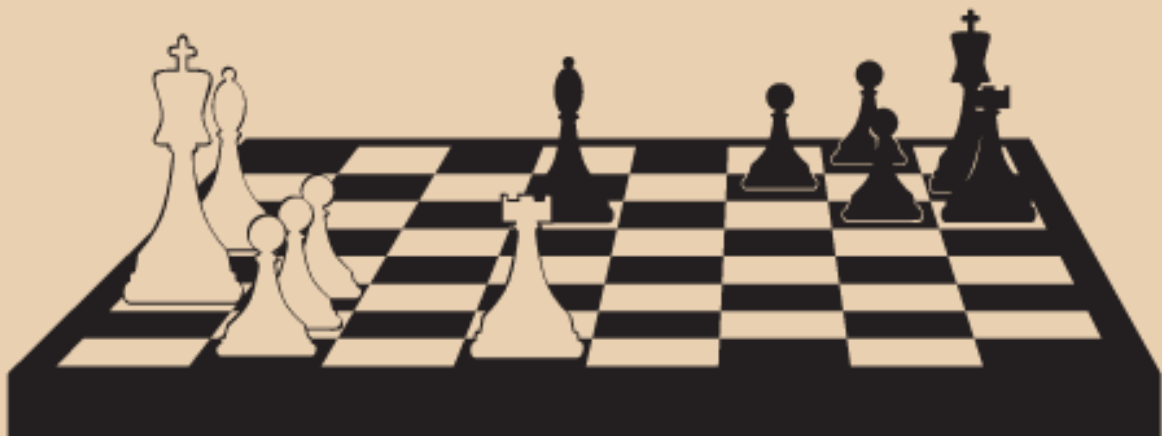
V

Variant: Conjunt de jugades ordenades i analitzades a partir d'una posició concreta.

X

Xarxa de mat: Seqüència de jugades que porten al mat.

Xec!: Expressió amb què un jugador adverteix el contrincant que li ha fet escac.







CONSELL INSULAR DE MENORCA

DEPARTAMENT DE CULTURA, EDUCACIÓ,
JOVENTUT I ESPORTS



**MENORCA
TALAIÒTICA**

Candidata Patrimoni Mundial

