## Cuadernos de Psicología del Deporte

## El Rival Interior - Escrito por Gustavo Maure

# Historia del Ajedrez

### El Deporte y la Guerra

El más notable ejemplo del proceso que postulamos en este sitio, ***el deporte como sublimación de los impulsos hostiles y agresivos propios de las guerras, es el ajedrez***.

Todas sus piezas representan una antigua contienda. Con su clásico gorro, el alfil, obispo (bishop en inglés) parece ser la excepción, pero en los antiguos juegos no estaba un alfil sino un elefante que movía de a dos casilleros, el ejército indio combatía con temibles paquidermos de guerra.

Luego fueron reemplazados por los no menos temibles obispos, es decir los alfiles. Esto no nos tiene que llamar la atención, ya que como nos relata Shakespeare en "El rey Juan" los obispos intervenían indirectamente en las guerras.

## Evolución: el juego reemplaza a la guerra

Las piezas sustituyen a los hombres, el tablero al campo de batalla, la pérdida de piezas simbolizan y reemplazan a la pérdida de vidas, el placer al horror de la guerra. De una guerra cruenta y sangrienta pasamos a un juego placentero e incruento.  Muchas religiones evolucionaron forma similar, del sacrificio de un animal a un sacrificio simbólico.

*Este antiguo mosaico del siglo VI se llama Sacrificio Simbólico y muestra la evolución de los sacrificios cruentos a los incruentos (sin derramamiento de sangre).*

En la historia de las religiones hubo progresos metafóricos similares a la sublimación de la guerra. En este sentido el sacrificio simbólico es

equivalente a la batalla simbólica que se representa en el deporte.

El origen de este juego es tan antiguo como discutido, la creencia más extendida lo hace originario de la India, más concretamente en el Valle del Indo. Su primer nombre era Chaturanga o juego del ejército. Chaturanga es una palabra sánscrita que se refiere a cuatro "armas" (o divisiones) de un típico ejército Indio: ***infantería*** (peón), ***elefantes*** (hoy alfil), ***caballería*** (caballos) y ***carretas*** (hoy torres) de los cuales se derivan los cuatro tipos de piezas del juego. Bobby Fischer decía que el ajedrez es como una guerra, pero sobre un tablero.

***Antiquísimas miniaturas encontradas en Dalverzin-Tepe en Irán. No se sabe si son piezas de ajedrez, adornos o tal vez estas míticas piezas usadas para representar a las tropas en una batalla***

## *Nuestra hipótesis de la creación del juego*

*El ajedrez nació en la India, sus piezas representan las cuatro divisiones de un ejército; Carros, Caballería, Elefantes e Infantería. Todos los generales hacen una maqueta a escala para desarrollar sus planes de batalla y anticipar las acciones de sus enemigos.*

*Es una representación simbólica. Seguramente tenían piezas del ejército propio pintadas de un color y las del enemigo pintadas de otro color. Un visionario reemplazó la maqueta del terreno por un tablero con cuadrados (escaques), cada división conservó su forma, movimiento y ritmo diferente, y poco a poco se fue perfeccionando el juego.*

*Maquetas modernas de estrategias de batalla*

***Tal como sucedía en las antiguas batallas la muerte del rey da fin a la contienda. El término jaque mate deriva de las palabras persas "shah mat", el Rey está muerto.***

***La costumbre de tumbar sobre el tablero al rey que ha perdido es una forma de confirmar su muerte, ahora simbólica, asumiendo así la derrota.***

## *Originalmente no  había mujeres*

*En su obra El libro de los reyes,, el poeta persa Firdusi. (935-1020) cuenta acerca del origen del chaturanga, donde plantea que el juego se creó debido a una polémica surgida tras una guerra de sucesión al trono entre dos hermanos. Para resolverla, un grupo de sabios decidió reproducir dicha batalla colocando, en un suelo de escaques de buena madera teca oscura y marfil blanco, estatuillas que representaban: dos grupos de infantes en fila, detrás del grupo de infantes se colocaron ordenadamente, el rey,* ***su general****, dos elefantes, dos carruajes, dos caballeros con sus respectivos equinos y*

*adelante la infantería. A cada estatuilla se le atribuyó el papel que habían jugado en la batalla y lo representaron mediante movimientos sobre las casillas así el general (o Visir) no se podía mantener alejado de su rey más de una casilla, el elefante se desplazaba tres casillas verticalmente, el caballero se desplazaba tres casillas diagonalmente y los soldados de infantería se desplazaban una casilla hacia adelante.* [1]

*2*

***Las piezas más antiguas encontradas pertenecen a Persia. Dos imágenes de carro y dos de elefante***

*3*

[1] https://es.wikipedia.org/wiki/Chaturanga
[2] http://worldarchitectur.blogfa.com/post-519.aspx
[3] http://worldarchitectur.blogfa.com/post-519.aspx

# *En este antiquísimo ajedrez islámico vemos más claramente la carreta*

***Antiguo Ajedrez Islámica Histórico*** **- «Consideraciones religiosas y artísticas acerca de su forma y diseño - Algunos ejemplos de imágenes realistas en Islámica obras »artística - por Gianfelice Ferlito - Imagen de derechos de autor © Gianfelice Ferlito - Artistas Sociedad de Derechos (ARS), Nueva York / ADAGP, París (Cf. )**

*Concentración: De hecho, el error —y no el acierto— ha sido el maestro de las figuras legendarias en la tradición milenaria del ajedrez. Incluso se dice, con doble intención, que «en el tablero los aciertos pasan y los errores permanecen».*

*Primeras piezas Europeas encontradas-*

**- Una torre (?!), un carro y un rey (?) - Les échecs-sous-sin**

**Imagen de derechos de autor © Jean-Louis CAZAUX-- [4] Artistas Sociedad de Derechos (ARS), Nueva York / París**

- Jean Louis CAZAUX-- Historia del Ajedrez - Ajedrez Arte Arqueológico

[4] http://worldarchitectur.blogfa.com/post-519.aspx

*Marte jugando al ajedrez con Venus - Alessandro Leone Varotari,*

*Jugando Ajedrez Venus erotiza al Dios de la Guerra, es un modo de transformar y suavizar la pulsión (instinto) de muerte (de hostilidad, de agresividad) características fundantes de los juegos y deportes, se transforma la guerra en una acción placentera y no destructiva.*

***"Haz el amor y no la guerra"*** *El lema fue el eslogan principal de la generación hippie y fue usado por primera vez por quienes se oponían a la Guerra de Vietnam, que sucedió a la de la guerra mundial y la postguerra.*

*Pieza de ajedrez de marfil Samarcanda - «Desde Samarcanda, Uzbekistán moderna, Siglo séptimo a octavo d.C.*

***Museo Británicos, Londres (Reino Unido) - Imagen los derechos de autor © El Museo Británico***

# El Tao de la Alimentación Saludable

## Un nuevo libro

## Mayor inteligencia en un cuerpo sano

## Mayor inteligencia, mayor eficacia

---

Tal como sucedía en las antiguas batallas la muerte del rey da fin a la contienda.

***Un cristiano y un musulmán jugando al ajedrez***

*Alfonso X el sabio, Libro de los juegos*
*1283 Monasterio de El Escorial*

El término jaque mate deriva de las palabras persas "shah mat", que significan “el Rey esta muerto.“

La costumbre de tumbar sobre el tablero al rey que ha perdido es una forma de confirmar su muerte simbólica, asumiendo así la derrota.

***"Charlemagen", elefante (enojado), marfil de elefante, siglo XI, sur de Italia, de un conjunto de 16 piezas conservadas en El tesoro de Saint-Denis - Altura 8 cm***

Se podría objetar que el ajedrez no es un deporte,

pero lo que le falta de porte, (etimológicamente porte

significa traslación o movimiento físico), lo tiene de movimiento simbólico y estratégico. Este movimiento táctico, figurativo, alegórico y metafórico, que se suma al movimiento muscular, es el complemento esencial y necesario para poder configurar un deporte. En nuestro modo de ver el ajedrez es un deporte tan sublimado que ha llegado a prescindir del movimiento físico. En ese sentido sustituye a la guerra y colabora a la pacificación de los hombres

*"Una época de paz" Manuscrito Hindú*

*Solo las abejas discutían (mientras extraían el néctar), los pies solo se cortaban en los versos, y el chaturanga se practicaba sobre el ashtapada (tablero). Baná Bhatta, Jarsha-charita*

Ajedrez después de la primera guerra mundial.

*Guillaume de Tyr, Histoire de la guerre sainte. Nord de la France. Parece mostrar dos mundos paralelos*

*en la "guerra Santa", como si hubiera alguna, un mundo simbólico y placentero, otro real cruel y devastador*

***"El ajedrez no es como la vida, es la vida misma."***

*Robert James Fischer, más conocido como Bobby Fischer (1943 - 2008), fue un campeón mundial entre 1972 y 1975. Obtuvo el título máximo del ajedrez mundial al vencer al soviético Borís Spaski (Spassky).*

# Grandes Enseñanzas del Ajedrez - ir

## 150 Citas y Frases de Maestros, algunas comentadas - invaluables

*Le jeu d'échecs de Charles Bargue*

***Juego de Dados  Ilustración del "Libro de Ajedrez, Dados y Tablas"*** (1221-1284).

***Biblioteca del Monasterio de San Lorenzo del Escorial***

El original del mismo se conserva en la Biblioteca del Monasterio de El Escorial (Madrid).

---

# *Un premio imposible de pagar*

Existe una leyenda que dice que hace mucho tiempo existió un rey que luchando contra un reino enemigo

perdió a su hijo en una batalla, y por tal motivo se puso muy triste y se aisló en su castillo reviviendo una y otra vez la batalla donde murió su hijo, recreándola de muchas formas, y en ninguna podía salvar a su hijo y a su reino al mismo tiempo. Un sabio que conocía el dolor que el rey sentía pidió una entrevista con él, luego de muchos intentos logró que el rey le diera la entrevista, el matemático le enseñó al rey el juego del ajedrez que había creado y le mostró su similitud con una batalla real. El rey que era un gran amante de los planes de guerra no tardó mucho tiempo en entender el juego, el sabio le enseñó al rey como era de importante sacrificar alguna pieza para lograr el partido (haciéndole ver que el sacrificio que su hijo había hecho fue lo mejor para el reino). El rey entendió y aceptó la muerte de su hijo, y le dijo al matemático que le daría la recompensa que pidiese; el hombre le pidió por la primera casilla del tablero un grano de trigo, por la segunda casilla 2 granos de trigo, por la tercera casilla 4 granos de trigo, por la cuarta casilla 8 granos de trigos y así sucesivamente por las demás casillas.

El rey accedió de inmediato a tan "modesta" petición y agregó que era un pedido muy poco digno de su generosidad. Pero, una vez efectuados los cálculos correspondientes, recibió una mayúscula sorpresa: ¡no podría pagar la recompensa prometida! ya que se dieron cuenta que aparte de ser un número muy grande de imaginar en esos días no alcanzaban todos los graneros del reino para alcanzar esa cantidad ! De hecho, según afirman diversas fuentes, la cifra exacta de granos sería de 18.446.744.073.709.551.615, es decir: dieciocho trillones, cuatrocientos cuarenta y seis mil setecientos cuarenta y cuatro billones, setenta y tres mil setecientos nueve millones, quinientos cincuenta y un mil seiscientos quince.

La leyenda afirma que como el rey no pudo cumplir con su promesa dio muerte al sabio ya que un monarca no puede faltar a su palabra.

Antiguo juego europeo; todavía no se habían hecho los cambios de los elefantes por los alfiles ni el de las carretas por las torres.

- *Mediaval European Chess pieces* - The so-called "Charlemagne Chessmen" - - 11 th c - Cabinet des Médailles, Bibliothèque Nationale, Paris (France)

Another view of Chess - Les échecs sous un autre angle - Image copyright © Jean-Louis CAZAUX - Artists Rights Society (ARS), New York / ADAGP, Paris

(cf. ▪ Jean Louis CAZAUX - Chess History - Archaeological Chess Art)

# ORIGEN HISTÓRICO

El ajedrez tiene su origen en la India, más concretamente en el Valle del Indo, y data del siglo VI d.C. Originalmente conocido como Chaturanga, o juego del ejército, se difundió rápidamente por las

rutas comerciales, llegó a Persia, y desde allí al Imperio bizantino, extendiéndose posteriormente por toda Asia. El mundo árabe, adoptó el ajedrez con un entusiasmo sin igual: estudiaron y analizaron en profundidad los mecanismos del juego, escribieron numerosos tratados sobre ajedrez y desarrollaron el sistema de notación algebraica del juego. A4 C3A etc.

El juego llegó a Europa entre los años 700 y 900, a través de la conquista de España por el Islam, aunque también lo practicaban los vikingos y los Cruzados que regresaban de Tierra Santa. En las excavaciones de una sepultura vikinga hallada en la costa sur de Bretaña se encontró un juego de ajedrez, y en la región francesa de los Vosgos se descubrieron unas piezas del siglo X, de origen escandinavo, que respondían al modelo árabe tradicional. Durante la edad media España e Italia eran los países donde más se practicaba. Se jugaba de acuerdo con las normas árabes (descritas en diversos tratados de los que fue traductor y adaptador Alfonso X el Sabio), según las cuales la reina y el alfil son piezas relativamente débiles, que sólo pueden avanzar de casilla en casilla. Durante los siglos XVI y XVII el ajedrez experimentó un

importante cambio, y la reina se convirtió en la pieza más poderosa, en cuanto a su movimiento se refiere, del tablero. Fue entonces cuando se permitió a los peones avanzar dos casillas en su primer movimiento y se introdujeron la regla conocida como en passant ('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, y el revolucionario concepto del enroque.

La primer referencia al ajedrez moderno la encontramos en un escrito de Francesch Vicent, impreso y publicado en Valencia a finales del siglo XV con el título Libre dels jochs partits dels schachs en nombre de 100, en el que crea la Dama, una figura muy poderosa inspirada en Isabel la Católica y que sustituye a otra más débil, el alfarje. Por lo tanto la Comunidad Valenciana es el punto de partida del ajedrez moderno, además de ser el lugar de origen del juego de damas. Los jugadores italianos comenzaron a dominar el juego, arrebatándoles la supremacía a los españoles. Los italianos, a su vez, fueron desbancados por los franceses y los ingleses durante los siglo XVIII y XIX cuando 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 de manera notable. Comenzaron a organizarse partidas y torneos con mayor frecuencia, y los jugadores más destacados crearon sus propias escuelas.

El primer analista serio del juego fue el español Ruy López de Segura (Siglo XVI), quien en 1561 describió las reglas que aún se usan. El primer reglamento impreso fue publicado por Francois Philidor con el título Analyse du jue des echecs (1749), que fue traducido a muchos lenguajes y ayudó a la difusión del juego.

*Antiguas piezas de ajedrez italianas realizadas en marfil*

*Un caballero un rey una torre escandinavos*

*Piezas medievales, la infantería comenzaba a aggiornarse a la época*
*Imagen de derechos de autor © Jean-Louis CAZAUX-- Artistas Sociedad de Derechos (ARS), Nueva York / ADAGP, París*
*(Cf. Jean Louis CAZAUX-- Historia del Ajedrez - Ajedrez Arte Arqueológico*

*Luigi Mussino, 1894 - Leonardo di Bona "Il Puttino" tras vencer a Ruy López en el Palacio de El Escorial. Museo Monti dei Paschi, Siena*

*Retrato de Luca Pacioli, obra del pintor Jacopo de'Barbari 1440 - 1515 expuesta en el Museo di Capodimonte de Nápoles. En el*

*cuadro se observa a Pacioli demostrando uno de los teoremas de Euclides. A la derecha página del tratado de ajedrez de Pacioli, libro que data aproximadamente de 1500. Este tratado, dado por perdido durante 500 años, ha sido hallado recientemente en Goriza (Italia).*

*La Muerte jugando ajedrez, siglo XV, Iglesia de Täby, Uppland (Suecia). Ingmar Bergman utilizó este motivo en su película El séptimo sello.*

*Minas Avetisian, 1928*
*Chess players, 1971*

*Jean Hubert 1721-1786*

*Voltaire jouant aux échecs avec le père Adam, 1775*

*Juan Gris, 1887-1927*
*Tablero de ajedrez, 1917*

*Georges Braque 1882-1963 La Patience 1942*

*Duchamp Marcel, 1887 - 1968  Portrait de joueurs d'échecs 1911*

**Juego del Molino Libro Ajedrez Alfonso X**

Imagen de tablero idéntica al "alquerque vetón" de Jugimo. Se trata del "Juego del Molino", antiquísimo y ligeramente distinto del "alquerque", cuyo tablero también se representa en otra

***Un cristiano y un musulmán jugando al ajedrez***
*Alfonso X el sabio, Libro de los juegos 1283*
*Monasterio de El Escorial*

miniatura del valioso "Libro de Ajedrez, Dados y Tablas" del sabio Alfonso X (1221-1284). El original del mismo se conserva en la Biblioteca del Monasterio de El Escorial (Madrid). Véase especialmente gamesmuseum.uwaterloo.ca/ Alfonso/, con el detalle de varios, entre ellos también el "backgammon".

© *gamesmuseum.uwaterloo.ca/ Alfonso/ (alquerque)*

Leer más: http://www.celtiberia.net/verimg.asp?id=950#ixzz13H2VMbGG

# *Potentes Piezas Medievales*

*Todavía conservaban la forma de Elefantes de guerra Persas o Hindúes*

*También de los históricos Carros de guerra*

Caballeros Árabes mostrando juegos a un Rey Cristiano

*Mujeres jugando al ajedrez*
*Alfonso X el sabio, Libro de los juegos 1283*
*Monasterio de El Escorial*

*El Libro de Ajedrez forma parte de la cultura hermética promovida por Alfonso X, cultura ésta que levantaba críticas de la Iglesia, que consideraba casi pagano dicho juego (San Luis rey de Francia lo prohibió en 1254), en abierta contradicción con las opiniones islámicas que veían en él un espejo de príncipes. En pro de la doctrina eclesiástica Jacobo de Cessolis, dominico, escribió con gran éxito el "Liber de moribus hominum et officiis nobilium", una especie de ajedrez moralizado que casi nada se ocupa del juego sino que muestra las virtudes y vicios de la sociedad a través de un paralelismo entre las piezas de ajedrez y los representantes de la nobleza y el pueblo.*

## *"En el ajedrez, como en la vida, el adversario más peligroso es uno mismo."*

*Vasili Smyslov (1921 – 2010) fue el séptimo campeón mundial de ajedrez de la historia. Fue uno de los jugadores más fuertes del mundo durante muchos años, ganando un gran número de torneos, pero principalmente han pasado a la historia sus épicos duelos con*

*el sexto campeón mundial, Mijaíl Botvínnik. Entendemos que se refiere al* ***Rival Interior***

## Las mujeres fueron siempre activas jugadoras de Ajedrez

Desde que se convirtió en la 12 ª mujer Campeón del Mundo en la historia del ajedrez, Alexandra Kosteniuk ha sido el centro de atención de todos aquellos que gustan del

ajedrez, así como la de la belleza femenina. Me llamo Alexandra Kosteniuk, soy Gran Maestro Internacional Femenino (WGM, 1998) y Maestro Internacional Masculino (IM, 2000). Nací el 23 de abril de 1984 en Perm (Rusia). *He vivido en Moscú desde la edad de 1 año. Recibí mi título universitario en Julio del 2003. Mi padre, Konstantin, me enseñó a jugar ajedrez a la edad de 5 años y le estoy muy agradecida.*

En agosto del 2006 Aleksandra Kosteniuk se convirtió en la primera campeona mundial femenina de ajedrez en la especialidad Chess960 (también llamado "estilo Fischer") al derrotar en un encuentro a la alemana Elisabeth Pähtz por un marcador de 5.5-2.5. Este ajedrez se caracteriza por una ubicación inicial de las piezas arbitraria en lugar de la clásica. Fischer criticaba a los jugadores rusos porque eran máquinas de memorizar sin creatividad, por eso propuso este tipo de juego aleatorio.
*El ajedrez aleatorio de Fischer conserva casi todas las reglas del ajedrez, pero altera la disposición inicial de las piezas y las reglas del enroque. La meta de Fischer era crear una variante del ajedrez donde la creatividad y talento de los jugadores fuesen más importantes que la habilidad de memorizar y analizar aperturas predeterminadas.*

*"Cuando termina la partida de ajedrez, el peón y el rey regresan a la misma caja."*
*dicho irlandés*

*El Che Guevara, como corresponde a un buen estratega, era un buen jugador de ajedrez*

***En esta preciosa estampa de la India Krishna juega ajedrez con Radha, su consorte***

Jugadores de ajedrez - PJ Crook, 2003

Tumba de Nefertari. Nefertari jugando al ajedrez
1265a.C.
**Material:** Pintura mural

Procedente de la tumba de Nefertari, la esposa de Ramsés II, en el Valle de las Reinas, no se trata de una escena lúdica, sino ritual: significa que la reina está recobrando la vida, de la que el ajedrez es también símbolo. Con su vestido entreabierto y desceñido, la reina muestra en su desnudo que la sangre ha vuelto a correr por sus venas y que su pulso late de nuevo en el recogimiento de su tumba, idea ésta expresada por el tabernáculo que la cobija.

***"Veo en la lucha ajedrecística un modelo pasmosamente exacto de la vida humana, con su trajín diario, sus crisis y sus incesantes altibajos."***

*Gari Kaspárov, nacido en Bakú (Unión Soviética, hoy Azerbaiyán). Kasparov es un Gran Maestro de ajedrez azerí de origen armenio, Campeón del mundo de ajedrez, escritor y activista político ruso. Kaspárov se convirtió en el Campeón del Mundo más joven de la historia en 1985 hasta su derrota frente a Vladímir Krámnik en 2000. También es conocido por sus enfrentamientos con computadoras y programas de ajedrez, especialmente luego de su derrota en 1997 ante Deep Blue.*

**Gustavo Maure** gustavomaure@gmail.com

www.elRivalinterior.com
www.elRivalinterior.com/Cuadernos

# 150 Frases Seleccionadas sobre Ajedrez - ir

***Tus rivales tendrían que empezar a preocuparse. Cuando termines de leer este libro, vas a entrar a la cancha con esta mirada***

Ir a: el Rival Interior "La Presión Psicológica en el Deporte y en la vida"

*Al característico León del Rival Interior no le gustan algunas cosas que hacemos los humanos*

*Ir a: el Rival Interior "La Presión Psicológica en el Deporte y en la vida"*

# Grandes Enseñanzas del Ajedrez - 150 frases de Maestros

*La Presión Psicológica - Si afecta demasiado al jugador puede dejar de ser su aliado*
*para convertirse en uno de sus peores enemigos*

---

Alimentación y Deporte - Diez costumbres que debemos aprender de los recolectores cazadores

# Historia de la Escritura, la invención de la Letra

---

## *Historia de los números y del fantástico Cero*

***TOMO I*** *Los Sapiens liberan su recién adquirida inteligencia*

*TOMO II* *Los Babilonios crean el primer sistema numérico. Hoy perdura el "60"*

*TOMO III* *Los Romanos anticipan el futuro con su prodigioso ábaco*

*TOMO IV* *Nace en la India el sistema numérico que revolucionó el mundo moderno*

*TOMO V* *El "Cero"intenta conquistar Europa y le lleva casi "cuatro siglos" o más*

© Gustavo Maure

® Todos los derechos de texto reservados © Copyright El rival interior

*Las imágenes utilizadas pertenecen a sus autores y fueron tomadas de la web o enviadas por lectores a fin de desarrollar un estudio e investigación de tesis sin fines comerciales.*

gustavomaure@gmail.com

**IMPORTANTE: Estos desarrollos teóricos están pensados y elaborados para deportistas adultos, profesionales del alto rendimiento. Para los niños la orientación psicológica es totalmente diferente, fundamentalmente tienen que jugar, divertirse y aprender valores de vida. Es la gran enseñanza del deporte, la formación espiritual. Aunque los padres esperen que sus hijos sean jugadores destacados tienen que saber que no se triunfa si no se ama profundamente aquello que se practica o se ejerce.**

Puedes mantener al día tu colección. Los Cuadernos de Psicología del Deporte evolucionan, crecen y se renuevan periódicamente. Para mantenerte actualizado búscalos en

**http://www.elrivalinterior.com/Cuadernos/**

# *Grandes Enseñanzas del Ajedrez*

***150 Citas y Frases de Maestros, algunas comentadas - invaluables.***

*En el ajedrez, como en la realidad, es necesario analizar, descartar, organizar el pensamiento, comprender las acciones que pueden ocurrir, tener soluciones preparadas, saber concluir y estudiar todas las variantes posibles, ser capaz de hacer de la necesidad una virtud y entender las facultades del adversario para darles la vuelta en beneficio propio. Para ello es imprescindible contar con una férrea disciplina, intuición y lógica que nos faciliten el acercamiento a los problemas comunes. Igual que en la vida diaria, el conocimiento de la situación nos ayuda a vivir y a afrontar los retos con mejores*

*perspectivas de éxito. También aprendemos que el tiempo no es eterno y que muchas hay que dar una rápida respuesta a los problemas*.

# Mini libros el Rival interior Psicología del Deporte

## autor: Gustavo Maure

Puedes mantener al día tu colección. Los Cuadernos de Psicología del Deporte evolucionan,
crecen y se renuevan periódicamente. Para mantenerte actualizado búscalos en

http://www.elrivalinterior.com/Cuadernos/

http://www.elrivalinterior.com/

# *CORREO DE LECTORES*

gustavomaure@gmail.com

http://www.mallorcaisolani.com/articulos.htm

Bibliografía

*Duchamp, arte y pasión (o pasión y razón)*

*Un cristiano y un musulmán jugando al ajedrez en una tienda de campaña.*
*Alfonso X El Sabio*
*"Libro de los juegos"*
*M onastery of San Lorenzo del Escorial cerca de Madrid*
*(1283)*

*El Ajedrez sustituye a la guerra*
*Guillermo de Tiro, Historia de la Guerra Santa. El norte de Francia*
*siglo XIV °*
*cruzados que se niegan a luchar*