



MÓDULOS FORMATIVOS

para ajedrecistas, en habilidades blandas

Socio: **Federacion Letona de Ajedrez**

Título del Módulo: **Introducción al ajedrez (Módulo teórico)**



Resumen

1- ANTECEDENTES Y ALCANCE	3
1.1 Antecedentes	3
1.2 Tema Principal	4
1.3 Objetivo	5
1.4. Historia del ajedrez	5
2- ESQUEMA	7
2.1 Descripción	7
2.2 Finalidad	21
2.3 Resultados formativos	21
2.4 Enfoque formativo	21
3.Referencias	22
DESCARGO DE RESPONSABILIDAD	22

1- ANTECEDENTES Y ALCANCE

1.1 Antecedentes

Goethe: El ajedrez es "la piedra de toque del intelecto".

Ajedrez clasico -Se trata de una competición mental entre dos compañeros (oponentes, jugadores), entre blancos y negros, que se desarrolla en una mesa especial, donde las piezas de ajedrez se mueven alternativamente en un orden determinado, de acuerdo con las reglas aceptadas. Las piezas a menudo no son literalmente blancas ni negras, sino que suelen contrastar colores claros y oscuros. El ajedrez combina los componentes del deporte, la ciencia y el arte. El ajedrez es un deporte democrático donde hay edad, género y democracia de libertad personal. Todos pueden competir por igual. Joven con viejo, hombre con mujer. La clave es el arte del jugador de gestionar las piezas de ajedrez con estrategia. Una persona puede tener diferentes circunstancias de vida, pero nadie puede quitarle la libertad de pensar. Destacamos que el ajedrez es libertad de pensar. Cada partida de ajedrez es única, porque, por un lado, el desarrollo del juego está determinado por el conocimiento y la experiencia de los jugadores, la capacidad de ver la casilla, la estrategia del juego y, por otro lado, la propia del jugador. relación con el juego de ajedrez. La partida de ajedrez se puede jugar con o sin reloj de ajedrez, con o sin registro de las jugadas. El jugador que tiene piezas blancas comienza el juego. Ninguno de los jugadores tiene derecho a realizar dos movimientos seguidos. El color de las piezas con las que debe jugar cada oponente se determina mediante sorteo.



Photo from facebook.com, Latvian Chess Federation

El ajedrez es un deporte universal porque se puede jugar al ajedrez con un programa de ordenador o con otro oponente de forma remota, a distancia. En tales casos, debe haber confianza en que no habrá trampas, que no se mantendrán los principios del juego, en el que sólo dos jugadores juegan sin la ayuda de otros. Incluso si no hay nada disponible, ni una computadora, ni otro oponente, ni siquiera un tablero de ajedrez, puedes jugar al ajedrez mentalmente. Si tienes la capacidad de recordar los movimientos del juego de ajedrez y cómo cambia la posición en consecuencia, es posible jugar contigo mismo, jugar mentalmente. ¡Tal libertad es el juego de ajedrez!

1.2 Tema Principal



Cuando una persona decide empezar a jugar al ajedrez, debe comprender, aceptar y seguir todas las leyes y reglas del juego adoptadas en el ajedrez. Son observados por todos los que se sientan a la mesa de ajedrez.

En el módulo de formación teórica se describió la introducción al juego de ajedrez de forma secuencial, incluyendo los siguientes temas:

- 1.) ¿Qué es el ajedrez?
- 2.) ¿Cuál es la historia del ajedrez?
- 3.) Conociendo el tablero de ajedrez y las piezas de ajedrez;
- 4.) Términos importantes del ajedrez;
- 5.) Estrategia del juego de ajedrez: apertura, medio juego, final del juego;
- 6.) Movimientos de piezas de ajedrez;
- 7.) Reloj de ajedrez y controles de tiempo clave en el ajedrez.

1.3 Objetivo

El grupo diana de la práctica son los educadores de adultos, entrenadores, mentores y otras partes interesadas que estén interesadas en brindar capacitación a quienes desean aprender a jugar al ajedrez.

1.4. Historia del ajedrez

Los orígenes del juego de ajedrez se encuentran en la India. Existe una leyenda sobre cómo se creó el ajedrez. Según él, en el siglo VI dC, Sissa Ben Dahir presentó un nuevo juego al rey Shihram. King quedó tan impresionado por la complejidad y profundidad estratégica del juego que preguntó qué recompensa deseaba Sissa. Sissa respondió que el rey podía colocar un grano de trigo (en otras fuentes, arroz) en una casilla, luego dos veces en la segunda casilla y el doble de granos hasta llenar la última casilla 64. El rey sin duda accedió a una petición modesta (según creía). El problema apareció cuando los sirvientes del rey comenzaron a llenar las



ICARUS



2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409

plazas y rápidamente se dieron cuenta de la enormidad de la petición de Sissa. La leyenda es una alegoría del crecimiento exponencial de la complejidad de cálculo en un juego de ajedrez; sin embargo, los verdaderos orígenes del ajedrez son más oscuros y es probable que la evolución de este juego de mesa haya pasado por una combinación de influencias culturales e innovaciones en el juego en India, Persia, mundo árabe y más tarde como etapa final para convertirse en el ajedrez tal como lo conocemos hoy en Europa.



Including **Chess** As a **Re-education Up-Skilling** tool

2- ESQUEMA

2.1 Descripción

El juego de ajedrez se juega en un tablero cuadrado, y cada jugador controla un ejército de 16 piezas: un rey, una dama, dos torres, dos caballos, dos alfiles y ocho peones. El objetivo del juego es dar jaque mate al rey de tu oponente, lo que significa ponerlo en una posición en la que no pueda escapar de la captura.

Cada jugador comienza la partida con sus piezas dispuestas de una forma determinada en el tablero. El tablero está dividido en 64 cuadrados, con las piezas de cada jugador dispuestas en la primera y segunda fila (o filas) del tablero.

El jugador blanco siempre mueve primero y los jugadores se turnan para realizar un movimiento por turno. Las piezas se mueven según reglas específicas, y cada tipo de pieza se mueve de una manera diferente. Por ejemplo, la torre puede mover cualquier número de casillas a lo largo de una fila o columna, el alfil puede mover cualquier número de casillas a lo largo de una diagonal y el peón puede avanzar una casilla hacia adelante (o dos casillas en su primer movimiento), pero puede capturar la pieza del oponente moviendo una casilla en diagonal.

A continuación se ofrece una descripción detallada.

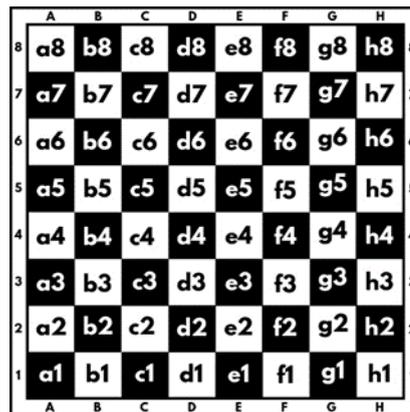
Tablero y piezas de ajedrez.

Durante el juego, el tablero de ajedrez debe colocarse entre los dos oponentes de modo que la casilla de la esquina blanca (es decir, h1 o a8) esté ubicada a la derecha de cada jugador. El tablero de ajedrez está dividido en sesenta y cuatro casillas blancas y negras, ocho en cada fila. Al comienzo del juego, las piezas



blancas siempre se colocan en la primera y segunda filas, y las piezas negras en la séptima y octava filas. Cada pieza ocupa sólo un espacio. Es importante recordar que al comienzo del juego, la dama blanca siempre está en la casilla blanca y la dama negra siempre está en la casilla negra.

A cada lado del tablero de ajedrez hay dieciséis piezas. Las piezas blancas y negras sobre la mesa están colocadas simétricamente, una frente a la otra. Las piezas se colocan de la siguiente manera: (desde la izquierda), La Torre, El Caballo, El Alfil, La Dama, El Alfil, El Caballo y La Torre. Un peón se sitúa delante de cada pieza.



Las piezas son las siguientes

Un Rey blanco	representado normalmente por el simbolo
Una Dama blanca	representada normalmente por el simbolo
Dos Torres blancas	representadas normalmente por el simbolo
Dos Alfiles blancos	representados normalmente por el simbolo
Dos Caballos blancos	representados normalmente por el simbolo
Ocho Peones blancos	representados normalmente por el simbolo
Un Rey negro	representado normalmente por el simbolo
Una Dama negra	representada normalmente por el simbolo
Dos Torres negras	representadas normalmente por el simbolo
Dos Alfiles negros	representados normalmente por el simbolo
Dos Caballos negros	representados normalmente por el simbolo
Ocho Peones negros	representados normalmente por el simbolo



Términos básicos del ajedrez.

(Jaque) Mate

El jaque mate es una situación de ataque al rey cuando se cumplen 3 condiciones. El rey no puede escapar, la pieza atacante no puede ser capturada y no es posible bloquear el ataque. En resumen, el jaque mate es un ataque al Rey del que tu oponente no puede escapar. Hay tres formas principales de ganar o perder una partida de ajedrez: jaque mate, rendirse o por tiempo.

Jaque

Este también es un ataque al rey, pero a diferencia del jaque mate, este es uno del que tu oponente puede escapar.

Ahogado

El jugador a mover no está en jaque, pero no puede mover ninguna de sus piezas. es un empate.

Captura

Capturar (o comer) se refiere a tomar una pieza del tablero, por lo que tu oponente tiene una pieza menos..

(Captura) al paso

Un peón que avanza dos casillas puede ser capturado por un peón contrario que está directamente al lado en el siguiente movimiento.

Promocion o coronacion

Un peón que llega al final del tablero, se puede cambiar como parte del mismo movimiento en la misma casilla por una nueva dama, torre, alfil o caballo del mismo color (pero no el rey u otro peón).

Tocada Movida

Si el jugador toca una pieza, debe moverla. Una vez que el jugador suelta una pieza, el movimiento se realiza y no se puede retroceder.

La estrategia del juego de ajedrez: apertura, medio juego, final.

La estrategia principal del juego es desarrollar las piezas, ocupando las mejores posiciones y al mismo tiempo proteger al rey. Las mejores posibilidades al comienzo del juego vienen dadas por el llamado conocimiento de la "apertura". La apertura proporciona tácticas para seguir jugando. Las aperturas tienen un promedio de 5 a 15 movimientos que ya han sido estudiados por muchos analistas. Las aperturas son tanto de blancas como de negras. La mejor apertura, incluso después de cientos de años de las blancas, probablemente siga siendo 1. e4. Las blancas deben esperar que haya muchos movimientos para responder al estándar e4. Tradicionalmente, se puede responder e5, pero la defensa siciliana c5 puede ser la otra opción más probable. Históricamente, las aperturas de ajedrez llevan el nombre del lugar/ciudad/región donde se descubrió o jugó por primera vez o de donde vino el editor y autor más famoso.

Al mismo tiempo, muchas variaciones y aperturas no llevan el nombre del primer jugador que las jugó, sino del principal influenciador y analista de la variación o apertura jugada (por ejemplo: La Defensa Francesa, la Italiana, El Sistema Londres, etc.). Hay aperturas que llevan el nombre de la persona que las jugó por primera vez o una apertura lleva el nombre del jugador que fue el primero en popularizarla o en publicar un análisis de ella (por ejemplo, la Defensa Alekhine,

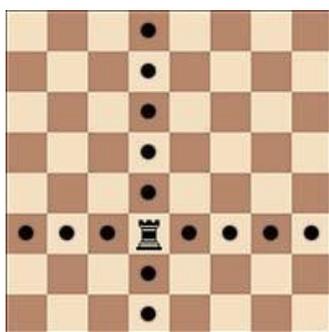
etc.). A veces, las aperturas de ajedrez incluso llevan nombres de animales (por ejemplo: Defensa Hipopótamo, etc.), y algunas aperturas incluso reciben nombres extraños que no tienen ningún sentido. El jugador elige la apertura que mejor se adapta a su persona y estilo de juego. Si a un jugador le gusta jugar en estilo ofensivo, elige una apertura, si le gusta más defender, el jugador lo realiza en la apertura correspondiente. La apertura es la fase del juego en la que los jugadores desarrollan sus piezas, ponen a su rey a salvo e intentan controlar el centro. Después de la apertura, pasamos al medio juego, donde tiene lugar la parte más activa, es decir, en el medio juego los jugadores comienzan a atacarse entre sí y a defenderse. El final es cuando la mayoría de las piezas están fuera del tablero. Cada una de estas etapas del juego ha desarrollado principios sobre la mejor manera de jugar para ganar el juego.

Los jugadores reciben un punto (1) por ganar y cero puntos (0) por perder. El tercer resultado posible son las tablas, un empate. (1/2).

Movimientos de las piezas de ajedrez.

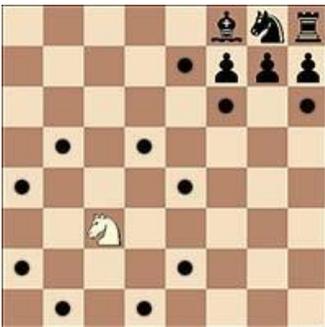
La Torre

La torre puede moverse a cualquier casilla de la columna o de la fila en la que se encuentre. En otras palabras, la torre se mueve en línea recta, horizontal y verticalmente, uno o más espacios a la vez, a menos que otra pieza se interponga en su camino. Una torre no puede saltar sobre otra figura. Si una pieza del oponente se interpone en su camino, la torre puede capturarla colocándose en su lugar.



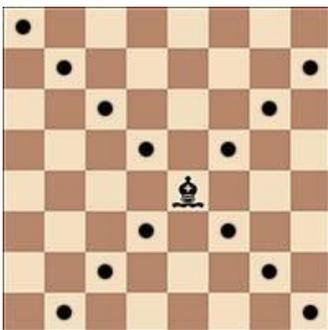
El Caballo

El movimiento del caballo se puede describir como un movimiento compuesto en forma de "L": dos casillas verticalmente y una horizontalmente, y viceversa. En su movimiento, el caballo (blanco o negro) siempre va de la casilla blanca a la casilla negra o de la casilla negra a la casilla blanca, pero nunca el caballo puede pasar de la casilla blanca a otra blanca o de la casilla negra a otra negra. El caballo puede capturar cualquier pieza que se encuentre en la casilla final de su movimiento. El caballo es la única pieza que puede saltar sobre otras piezas.



El Alfil

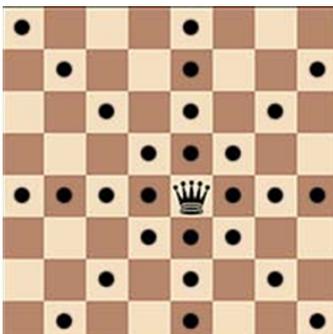
El alfil puede moverse a cualquier casilla a lo largo de la diagonal en la que se encuentre. El alfil se mueve en diagonal a través de una o más casillas a la vez, si no hay otra pieza en su diagonal. El alfil no puede saltar sobre otras piezas, pero puede capturar otra pieza. Cada alfil coincide con el color de su casilla original, por lo que cada oponente tiene un alfil por casillas negras (llamado alfil de casillas negras) y un alfil por casillas blancas (alfil de casillas blancas).





La Dama

La Dama puede moverse a cualquier casilla a lo largo de la fila, la columna o la diagonal en la que se encuentra. Básicamente, el movimiento de la Dama combina movimientos de Torre y Alfil. La Dama no puede saltar sobre otras piezas, pero puede capturar una pieza. La Dama es una de las piezas de ajedrez más valiosas.

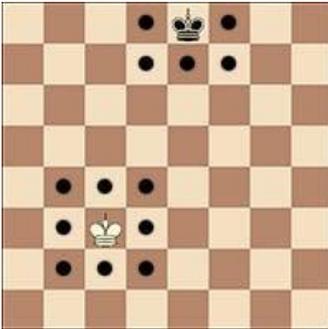


Recuerda: al realizar estos movimientos el alfil, la torre o la dama no pueden saltar sobre ninguna pieza intermedia.

El Rey

Hay dos formas diferentes de mover al rey: primero, moviéndose a cualquier casilla contigua que no sea atacada por una o más piezas del oponente. En otras

palabras: el rey puede moverse a una de las casillas más cercanas a aquella en la que se encuentra.



La otra forma de mover el rey se llama **"enroque"**. Este es un movimiento del rey y cualquiera de las torres del mismo color a lo largo de la primera fila del jugador, contando como un solo movimiento del rey y ejecutado de la siguiente manera: el rey se mueve desde su casilla original dos casillas hacia la torre en su casilla original. , entonces esa torre se mueve a la casilla al otro lado del rey.



Antes del enroque corto de las blancas
Antes del enroque largo de las negras



Después del enroque corto de las blancas
Después del enroque largo de las negras



Antes del enroque largo de las blancas
Antes del enroque corto de las negras



Después del enroque largo de las blancas
Después del enroque corto de las negras

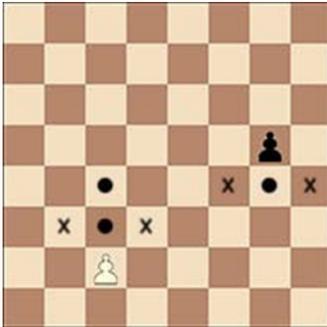
Se ha perdido el derecho a enrocarse:

- a. si el rey ya se ha movido, o
- b. con una torre que ya se ha movido.

El enroque se impide temporalmente:

- a. si la casilla en la que se encuentra el rey, o la casilla que debe cruzar, o la casilla que debe ocupar, es atacada por una o más piezas del oponente, o
- b. si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la que se desea realizar el enroque.

El Peon



El peón se mueve directamente hacia adelante hasta la casilla libre, nunca hacia atrás ni hacia un lado. Los peones avanzan exactamente una casilla; aunque cada peón puede avanzar dos casillas la primera vez que se mueve, si ambas casillas están libres. Los peones capturan una pieza que está en una casilla en diagonal hacia adelante.

Zugzwang.

Zugzwang es una palabra alemana que se traduce como "obligación de mover". Zugzwang básicamente significa: "¡Es tu turno de mover y todos tus movimientos son malos!" En el ajedrez no existe el "pasar" ni el "saltar un movimiento", por lo que a veces tener que moverse puede hacer perder la partida. (chess.com)

Recordad. Aprender a jugar al ajedrez es fácil, pero aprender a jugar bien al ajedrez es difícil, porque "el ajedrez es el arte del análisis".

(Mikhail Botvinnik, el sexto [Campeón del Mundo](#)).

Relojes de ajedrez. Controles de tiempo.

Para abordar este problema y asegurarse de que ningún jugador retrase demasiado una partida, se inventaron los relojes de ajedrez.

Hoy en día, encontrarás que los relojes de ajedrez están al lado de los tableros de ajedrez en casi todas las situaciones: se dice que jugar bajo la amenaza

permanente de que se acabe el tiempo añade aún más emoción a una partida de ajedrez, y saber cómo gestionar la presión del tiempo es ahora un factor que ayuda a determinar tu fuerza como jugador

Los primeros relojes de ajedrez que se inventaron se llamaron relojes analógicos y todavía se utilizan de vez en cuando en torneos de ajedrez. Sin embargo, prácticamente han sido sustituidos por relojes digitales en todas las situaciones, ya que ofrecen mayor precisión y mayor variedad de opciones. Por ejemplo, es imposible añadir un incremento por jugada cuando se utiliza un reloj de ajedrez analógico, lo que supone un gran inconveniente en el contexto actual de los torneos de ajedrez.



En esta práctica, nos centramos en los controles de tiempo: los mecanismos que se utilizan en los torneos de ajedrez para garantizar que las partidas terminen en el momento oportuno, de modo que el torneo pueda desarrollarse en un plazo razonable.

Podemos dividir los controles de tiempo en aproximadamente cuatro secciones, desde la más rápida a la más lenta: ajedrez bala, ajedrez relámpago, ajedrez rápido y ajedrez clásico. Todos estos controles de tiempo tienen sus propias características distintivas, y ahora vamos a analizar cada una de ellas individualmente.



Ajedrez Bala

Como su nombre indica, este control de tiempo se refiere a partidas de ajedrez que son tan rápidas como una bala, es decir, partidas que tienen menos de tres minutos para cada jugador.

Este control de tiempo no es muy común en el ajedrez de torneo, ya que se considera que menos de tres minutos no es suficiente para producir partidas de alta calidad. Es más común en el ajedrez online, por diversas razones:

No hay problemas prácticos, como que un jugador accidentalmente derribe sus piezas o las de su oponente;

Es posible jugar con “premoves” en la mayoría de los sitios web de ajedrez en línea (un movimiento que se realiza antes de que el oponente responda y que se jugará automáticamente en el tablero sin deducción de tiempo si aún es legal después del movimiento del oponente);

Por lo general, cuando se juega en línea, la gente quiere optimizar el tiempo que pasan jugando tantos juegos como sea posible. Obviamente, controles de tiempo más rápidos = mayor número de juegos en un período de tiempo determinado.

Ajedrez Relámpago

En las partidas relámpago, cada uno de los jugadores dispone de menos de 10 minutos para completar la partida. Este puede ser en formato de muerte súbita, lo que significa que hay una cantidad de tiempo limitada para cada jugador y que el juego termina cuando se acaba el tiempo.

Sin embargo, la aparición de los relojes digitales también ha permitido añadir un pequeño incremento de tiempo por cada jugada realizada por cada jugador.

El control de tiempo de blitz que se utiliza en los eventos oficiales de la FIDE (Federación Mundial de Ajedrez), y el más común a nivel mundial, es de tres minutos para toda la partida, más dos segundos de incremento por cada jugada.

Ajedrez Rápido

El control de tiempo rápido es muy amplio: se refiere a juegos que tienen entre 10 y 60 minutos. Al igual que en los juegos relámpago, puede haber o no un incremento por movimiento.

en ajedrez rápido - hoy en día, es bastante raro encontrar un torneo que tenga controles de tiempo de muerte súbita, ya que se dice que impactan negativamente en la calidad de las partidas.

Los controles de tiempo rápidos más comunes que encontrarás son entre 15 y 25 minutos por partida con un incremento de 3 a 10 segundos por jugada, ya que ese es el punto medio más razonable entre el blitz y el ajedrez clásico.

El control de tiempo rápido oficial de la FIDE es de quince minutos para toda la partida, más un incremento de diez segundos por cada jugada.

Ajedrez Clásico

El control de tiempo más común en los torneos de ajedrez es el clásico, y también el que se considera la variación más “respetable” del ajedrez.

En el ajedrez clásico, los jugadores tienen mucho más tiempo para pensar sus jugadas, en comparación con los controles más rápidos que acabamos de mencionar. Esto conduce a un análisis más profundo y, muy probablemente, a una menor cantidad de errores.

Si bien existen muchas variaciones del ajedrez clásico, la más utilizada es la de 90 minutos para toda la partida, con un incremento de 30 segundos por cada movimiento realizado.

Este es el control de tiempo que encontrarás en la mayoría de los torneos clásicos que existen. Sin embargo, si juegas en un evento oficial de la FIDE, este también será el control de tiempo utilizado, con un cambio aparentemente pequeño, pero muy importante: después del movimiento 40, los jugadores obtienen 30 minutos adicionales para el resto del juego.

En el Torneo de Candidatos y el Campeonato Mundial de Ajedrez, quizás los eventos más relevantes de la FIDE, el control de tiempo clásico utilizado es un poco más complejo: 100 minutos para las primeras 40 jugadas, seguidos de 50 minutos para las siguientes 20 jugadas (hasta la 60ª jugada), seguido de 15 minutos para el resto del juego, con un incremento de 30 segundos a partir del primer movimiento.

A continuación se muestra un resumen de los controles de tiempo:

Nombre	Tiempo	Descripción
Bullet o Bala	Menos de 3 minutos: normalmente 1 minuto por cada jugador o 2 minutos por cada jugador con un incremento de 1 segundo por jugada.	Control de tiempo más rápido, más común en el ajedrez online.
Blitz o Relampago	Menos de 10 minutos: normalmente 3 minutos para cada jugador con un incremento de 2 segundos por jugada..	Control de tiempo más rápido que se juega en los torneos oficiales de ajedrez jugados sobre tablero.

Rapido	Partidas de entre 10 y 60 minutos: normalmente entre 15 y 25 minutos para cada jugador con un incremento de 3-10 segundos por jugada.	Al no ser tan lento como los juegos clásicos, permite torneos que se pueden jugar en menos tiempo y aun así presentar una buena calidad de juego.
Clasico	Generalmente 90 minutos para cada jugador con un incremento de 30 segundos por movimiento, a veces con 30 minutos adicionales para cada jugador después del movimiento 40.	El control de tiempo más común en torneos de ajedrez, ya que permite un análisis más profundo y menos errores.

2.2 Finalidad

El objetivo de estos tutoriales teóricos es dar instrucciones claras y comprensibles sobre cómo empezar a jugar al ajedrez.

2.3 Resultados formativos

Los resultados del aprendizaje se considerarán alcanzados cuando una persona, sentada a la mesa de ajedrez, sea capaz de jugar al ajedrez, observando todas las reglas y pueda utilizar un reloj de ajedrez (opcional).

2.4 Enfoque formativo



En la parte práctica se abordarán diversas tareas que comprobarán si se han adquirido las habilidades para jugar al ajedrez.

3.Referencias

- 1.FIDE Online Arena
(<https://support.chessarena.com/en/articles/6794313-what-is-chess-what-are-the-rules-and-how-can-i-learn-to-play>)
2. H.R. Kapablanka "Šacha spēles mācība"
3. Aleksandrs Koblencs "Šaha skola"
4. Chess Armony, MONSE LOZANO,
<https://chessarmory.com/blogs/chess-blog/time-controls-in-tournament-chess>
5. FIDE LAWS of CHESS
Hormuzd Dossabhoy Customise this Contest Square (1:1) Template
<https://www.postermywall.com/index.php/art/template/4237837aecf6058b5c4117fc33166961/chess-notation-game-board-template-design>
- 6.
6. FIDE LAWS of CHESS, chrome
extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfindmkaj/https://www.fide.com/FIDE/handbook/LawsOfChess.pdf
7. Chess.com
8. FIDE rules

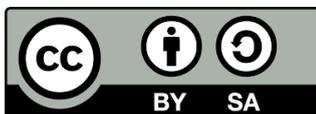
DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y las opiniones expresadas son únicamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellas.

© mayo de 2024 – Skill Up Srl, UniChess ssrl, INDEPCIE sca, Club Magic Extremadura Sport Club, Centre for Education and Innovation Research, Latvian Chess Federation

Esta publicación se llevó a cabo con el apoyo financiero de la Comisión Europea en el marco del proyecto Erasmus + «**ICARUS – Including Chess As a Re-education Up-Skilling tool**», N. 2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409.

Atribución, participación en la misma condición



(CC BY-SA) : Usted es libre de compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato y adaptar: remezclar, transformar y construir sobre el material para cualquier propósito, incluso comercialmente. El licenciante no puede revocar estas libertades siempre y cuando usted siga los términos de la licencia bajo los siguientes términos:

Atribución: debe dar el crédito adecuado, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o a su uso.

ShareAlike- Si remezcla, transforma o construye sobre el material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia que el original

Sin restricciones adicionales: no puede aplicar condiciones legales.