

I LIGA LOCAL DE AJEDREZ ONLINE

JORNADA 2

En la primera semana de diciembre se han disputado los encuentros correspondientes a la segunda jornada de la I Liga Local de Ajedrez Online. En las siguientes líneas se escribirá sobre los momentos más destacados de cada duelo:

MENCHEN 1-1 agfj

La primera partida del encuentro comenzó con un Sistema Londres en el que pronto comenzaron a aparecer diversos temas tácticos en el tablero. Por ejemplo, ninguno de los jugadores se percató de que 8...e5 perdía un peón para el negro:



Posición tras 8...e5

En la posición anterior, la secuencia 9.dxe5 dxe5 10.Cxe5 gana un peón para el blanco, ya que si el negro jugase 10...Cxe5, el blanco explotaría la sobrecarga de la torre negra de e8, continuando con Dxd8, seguido de Axe5. Pocas jugadas después, el blanco no dejó escapar la opción de ganar el importante peón e, manteniéndose con ventaja hasta el movimiento 26, en el que MENCHEN cometió un grave error táctico que agfj aprovechó:



Posición tras 26.Dxc6??

Tras 26.Dxc6, la dama blanca queda expuesta al ataque a la descubierta de la torre negra de c8, factor táctico que agfj aprovechó jugando 26...Ah2+. Tras este lance, agfj pudo imponer la ventaja obtenida sin excesivos problemas.

<https://lichess.org/NKihGeYb>

La segunda partida comenzó con ritmo lento, manteniéndose un esquema prácticamente simétrico durante casi diez jugadas pero, como suele suceder en este tipo de posiciones, rápidamente se convirtió en una carrera para llegar primero en el ataque. Un momento importante llegó en el movimiento 18, en el que el blanco decidió cambiar su importante peón f, jugando 18.fxg6, en lugar de 18.f6, que castigaría en el rincón al alfil negro de casillas negras.



Posición tras 17...Ab5

Tras desaparecer el peón blanco del tablero, el blanco perdió uno de los elementos más importantes de su ataque, permitiendo a las piezas negras coordinarse en sus ataques contra la estructura de peones del blanco. Un momento curioso llegó en el movimiento 21, en el que, en una posición muy ventajosa del negro, agfj se dejó la dama en una jugada... y MENCHEN no lo castigó.



Posición tras 20...Cxb2

En la posición del diagrama, el blanco jugó 21.Tb1 a lo que el negro contestó 21...Cc4 en lo que, probablemente, era un "pre-move"... pero la ventaja negra ya era

decisiva. Para acabar la partida, un error con el ratón de agfj terminó de sellar el empate en el encuentro.



Posición tras 31...Ae5

En la posición del diagrama, agfj jugó 32.Tf2, seguramente con la intención de hacer 32.Tf3 para defender su caballo clavado en g3. Tras 32...Dxg3, con mate inminente para el negro, agfj abandonó, con lo que MENCHEN logró empatar el encuentro.

<https://lichess.org/7JsZdwa6>

emjy19 0-2 jrrd1986

En la primera partida, jrrd1986 se hizo con una rápida ventaja de material tras capturar una torre de emjy19, ventaja que pudo consolidar simplificando la posición hasta convertirla en el punto con un jaque mate en la jugada 26.

<https://lichess.org/eW9c5jHsD4Fy>

La segunda partida comenzó con un conocido truco de la Defensa Petroff, con el que jrrd1986 pudo ganar una ventaja decisiva casi de inicio.



Posición tras 4...Cf6

En la posición del diagrama, el blanco puede dar un jaque a la descubierta con la jugada 5.Cc6+, ganando la dama negra en el siguiente movimiento. Tras este lance,

la partida estaba decidida en esencia, logrando jrrd1986 la victoria en la partida y en el encuentro en 23 jugadas.

<https://lichess.org/56srE164>

MdT_25 0-2 Volkovking

La primera partida comenzó con una Defensa Nimzoindia, en la que rápidamente se llegó a una posición estratégicamente rica y desequilibrada, típica de esos esquemas, con control central del blanco a cambio de su peor estructura. El primer momento clave llegó en el movimiento 16 del blanco, en el que MdT_25 no aprovechó una oportunidad muy buena en la siguiente posición:



Posición tras 15...0-0

En esta posición, 16.Cg5 promete una gran ventaja al blanco, merced al ataque sobre los puntos e6 y h7, que no puede ser defendido satisfactoriamente. Tras la continuación de la partida, Volkovking logró simplificar la posición, que es satisfactorio para quien está apretado en espacio, y además ganar un peón. En la jugada 21, un grave error táctico del blanco sentenció la partida:



Posición tras 21.Tf1

En la posición anterior, MdT_25 acababa de mover su torre a f1, una casilla en la que, si bien se encuentra defendida en este momento, la defensa es inestable y

Volkovking lo aprovechó a la perfección con 21...De3+ 22.Tf2 De1+, que gana la torre blanca y, con ello, la partida.

<https://lichess.org/m3rmQz01>

La segunda partida comenzó con una Defensa Siciliana, en la cual Volkovking realizó un rápido f3, para consolidar la defensa del peón e4 y preparar un esquema del tipo Lazo de Maroczy (con peones en c4 y e4) contra el peón retrasado de d6. A priori era una posición interesante estratégicamente, pero MdT_25 lanzó un b5 algo precipitado, ya que esta jugada implicaba el sacrificio de un peón, además de dar algo de vida a algunas piezas blancas (especialmente el alfil de f1 y el caballo de a3). Aunque tras 11.Caxb5, el negro tuvo la opción de desarrollar las piezas que le faltaban (por ejemplo, con un plan del tipo Ae7, seguido de 0-0) y buscar compensación por el peón sacrificado trayendo su torre de rey hacia el flanco de dama, la partida terminó abruptamente tras una secuencia en la que el negro perdió un caballo y abandonó, otorgando la victoria en la partida y en el encuentro a Volkovking.

<https://lichess.org/dbOzhDA4>

Cuidadinspin 2-0 xunilxut

La primera partida de este duelo comenzó con una Defensa India de Rey, ante la que Cuidadinspin lanzó rápidamente a su peón h (Harry para el GM Simon Williams). La evaluación de la posición se transformó en una montaña rusa, con bastantes errores por ambas partes (algo normal en una posición tan compleja como la que se veía en el tablero). El momento cumbre en esta montaña rusa de emociones llegó alrededor de la jugada 20, a partir de esta posición:



Posición tras 19.Rb1

En esta explosiva posición, el turno de juego es de vital importancia y el negro tiene la oportunidad de ganar un material decisivo con 19...Ca3+, que supone un ataque doble al rey y a la dama blancos. En su lugar, el negro jugó 19...Db6, que nos lleva al siguiente diagrama.



Posición tras 19...Db6

En esta posición, seguramente debido al shock de no ver 19...Ca3+ sobre el tablero, Ciudadinspin jugó 20.Dxc4, omitiendo 20.Dxh7#, que acabaría la partida de inmediato. Esta omisión daba otra oportunidad de obtener ventaja a xunilxut en el siguiente diagrama:



Posición tras 20.Dxc4

En la situación del diagrama, el negro tiene muchos movimientos de alfil a su disposición para dar jaque a la descubierta. El mejor de ellos es 20...Af6+, debido a que ataca al alfil de g5. En su lugar, en la partida se jugó 20...Aa3+, permitiendo la defensa con 21.Db3, con la diferencia de que el alfil de g5 sobrevive a la escaramuza.

A partir de este punto, la ventaja del blanco es decisiva, salvo en un pequeño momento en el que ambos jugadores omitieron la colgada de un caballo blanco:



Posición tras 34...Tg7

En esta posición, el Ciudadinspin movió 35.Cd2??, dejándose el caballo colgado... pero xunilxut no capturó al indefenso corcel, perdiendo la última oportunidad de meterse en la partida. Aunque, a partir de aquí, el resultado nunca estuvo en duda, merece la pena reseñar un ataque doble que sucedió unas jugadas después:



Posición tras 37...Ad2

En el diagrama anterior, el caballo blanco puede ejecutar un ataque doble sobre rey y torre negros (triple si contamos el peón de d6) con la jugada 38.Cf5+. Tras la desaparición de la torre negra del tablero, las torres blancas camparon a sus anchas por las 64 casillas para asegurar la victoria.

La segunda partida comenzó con una Siciliana Najdorf, en la que xunilxut puso las piezas de forma un tanto pasiva, permitiendo a Ciudadinspin una posición muy cómoda. La concesión del par de alfiles en la jugada 16 por parte de xunilxut dejó las casillas negras del campo blanco muy debilitadas, permitiendo al alfil negro de Ciudadinspin jugar a placer. La siguiente posición es ilustrativa del problema de las casillas oscuras del blanco:



Posición tras 19.Cf4

En la partida, Ciudadinspin movió 19...Ag5, estableciendo una clavada muy molesta sobre el caballo de f4. Tal es así, que xunilxut movió 20.h4 para tratar de desviar el alfil, para abandonar justo tras 20...Axh4, quizá de forma algo prematura, aunque es indiscutible la ventaja negra.

Aparte de 19...Ag5, nuestros amigos de silicio sugieren 19...Ad4, amenazando un ataque múltiple con Ae3. Si se trata de defender ese ataque llevando cualquiera de las torres a e1, entonces Ac3 ganaría la calidad.

<https://lichess.org/VoCWbrs9>

Pabuba 2-0 Raygondcabra

En la apertura de la primera partida se obtuvo una estructura de peones de tipo francesa, en la que el blanco logró su objetivo de aniquilar los peones negros del flanco de rey, mientras que el negro no tuvo su habitual contrajuego en el flanco de dama, lo que prácticamente le otorgaba el papel de espectador. Raygondcabra se animó a atacar la punta de la cadena de peones blanca con f6, plan normal en estas estructuras, pero realizado demasiado tarde. Pocas jugadas después, Pabuba obtuvo el jaque mate que le dio su primer punto.

<https://lichess.org/UI18c48W>

La segunda partida comenzó con una Defensa Siciliana planteada por Pabuba, ante lo que Raygondcabra quiso ejecutar el Mate del Pastor, amenaza que fue defendida. Tras esto, Raygondcabra se lanzó a sacrificar su peón d, pero en los siguientes movimientos maniobró con demasiada lentitud como para poder justificar este sacrificio. En estos tiempos, Pabuba lanzó su caballo de dama a la aventura, buscando un ataque doble en c2... que no fue defendido, lo que le otorgó una ventaja decisiva.



Posición tras 7.Ta3??

En la posición del diagrama anterior, el negro puede mover 7...Cxc2+, atacando al rey y a la torre del blanco. A partir de este punto, el segundo punto de Pabuba nunca estuvo en duda.

<https://lichess.org/9pkgJyay>

Resumen

Tras la disputa de los encuentros correspondientes a la segunda jornada, tres jugadores se mantienen en cabeza con sus dos encuentros ganados (Cuidadinspin, jrrd1986 y Volkovking), mientras que en la zona baja hay cuatro jugadores que no han estrenado su casillero de puntos (elsiete13, que descansó esta segunda jornada, emjy19, MdT_25 y Raygondecabra). Por otro lado, se ha visto el primer empate en un duelo, entre MENCHEN y agfj, mientras Pabuba y xunilxut se sitúan en mitad de la tabla con un duelo ganado y otro perdido.