

I LIGA LOCAL DE AJEDREZ ONLINE

JORNADA 3

En la segunda semana de diciembre se han disputado los encuentros correspondientes a la tercera jornada de la I Liga Local de Ajedrez Online. En esta crónica se analizarán los momentos más interesantes de cada encuentro, por orden cronológico.

Volkovking 2-0 emjy19

En el primer duelo de la jornada se enfrentaban Volkovking y emjy 19. La primera partida comenzó con los movimientos característicos de una Defensa Petroff, si bien un par de jugadas descuidadas por parte de emjy19, conduciendo las piezas negras, permitieron un rápido ataque blanco sobre el punto f7, que sirvió a Volkovking para lograr una amplia ventaja material, que le permitió anotarse el primer punto.

<https://lichess.org/eJJuFrKE>

La segunda mitad del choque comenzó con una especie de Defensa Francesa, en la que rápidamente Volkovking pudo ganar una buena ventaja de material a partir de la siguiente posición:



Posición tras 6.Ae3

Tras la posición del diagrama, la jugada 6...d4 ataca simultáneamente el alfil de e3 y el caballo de c3 y, aunque el blanco puede aplazar la pérdida de una pieza poniendo su torre en d1 (bien con 7.Td1 o con 7.O-O-O), ante esta situación el negro podría mover 7...Db6, quitando la dama de la clavada en la columna d y defendiendo el peón que realiza el ataque doble. Tras este lance, Volkovking quedó rápidamente con ventaja decisiva y pronto se agotó el tiempo de emjy19, lo que supuso el 2-0 a favor de Volkovking.

<https://lichess.org/suboh3BI>

elsiete13 0-2 Ciudadinspin

El segundo duelo de la jornada comenzó con una pequeña ventaja de espacio para elsiete13 conduciendo las piezas blancas, mientras Ciudadinspin sacaba sus piezas a la espera de un error rival. A partir de la jugada 10, elsiete13 se lanzó a un intercambio de alfil y caballo por torre y peón. Este intercambio conduce a un desequilibrio material interesante aunque, realizado en esta fase temprana de la partida, tiende a favorecer al bando que se queda con el alfil y el caballo, ya que a las torres les suele costar entrar en juego.

De todos modos, el error decisivo de elsiete13 llegó en el movimiento 16, en el que avanzó su peón c, que estaba “clavado” por el alfil negro de e6, lo que le costó la pérdida de su dama. A raíz de ello, la posición blanca se deterioró rápidamente y Ciudadinspin cerró su primer punto con un jaque mate en la jugada 24.

<https://lichess.org/iMWSifkx>

La segunda partida se inició con un Gambito de Dama Aceptado, en el que elsiete13 rápidamente se dejó un caballo sin defender, factor que aprovechó Ciudadinspin para lograr una ventaja material muy clara que convirtió en su segundo punto sin ofrecer dudas sobre el resultado final.

<https://lichess.org/trWychmo>

jrrd1986 – MENCHEN

Este enfrentamiento se inició con una Defensa Siciliana Cerrada, en la que, como suele suceder en este tipo de esquemas, el blanco inició su expansión por el flanco de rey mientras el negro hizo lo propio en el flanco de dama. Así, en estos esquemas es alrededor de las jugadas 15-20 cuando suelen tomarse las primeras decisiones claves para el devenir de la partida. El primer momento crítico llegó tras la jugada 20 del blanco, en la que jrrd1986 cometió un error (según nuestros amigos de silicio) en la siguiente posición:



Posición tras 19...Tfd8

En la posición del diagrama anterior, la clavada que el alfil negro de h4 ejerce sobre el caballo de g3 es molesta, en el sentido de que obliga a la dama blanca a estar pendiente de la defensa de esa pieza. Así, con la idea de sobreproteger el caballo para dar libertad a la dama, el blanco jugó 20.Rh2... pero esta jugada tiene un inconveniente táctico que no acertó a explotar el negro. Tras la correcta 20...b4, atacando el caballo de c3, siguió 21.Cd5, jugada que nos lleva a otra posición clave:



Posición tras 21.Cd5

En la posición del diagrama, el caballo blanco de d5 ataca tanto a la dama de c7 como al caballo de b6, lo que obliga al negro a eliminar a dicho corcel. La cuestión está en si se debe capturar en d5 con alfil o con caballo. En esta ocasión, por razones tácticas específicas, la captura con alfil es mejor, ya que permite al negro coordinarse muy rápido para presionar el peón blanco que quedará en d5. Eso sucede tras 21...Axd5 22.exd5 Cf6, llegándose a una posición en la que el blanco bien debe sacrificar el peón o entregar el par de alfiles, en cualquier caso con una posición difícil. La diferencia con respecto de la partida, en la que MENCHEN jugó 21...Cxd5, reside en que ahora el negro no está en condiciones de mover 22...Cf6, ya que eso permitiría al blanco ganar calidad con Ab6.

Un par de movimientos después llegó otra posición crítica:



Posición tras 23.De2



Posición tras 16.dxc5

En el diagrama, el blanco acaba de tomar un peón negro en c5 y el negro debe elegir con qué pieza recapturar, habiendo 4 posibles opciones. La captura con peón es una opción poco agradable, puesto que se aíslan los peones a y c, además de que se cerraría la columna c, que ahora mismo domina la torre negra de c8. Capturar con alfil o con torre podrían ser opciones interesantes, pero estas capturas permitirían al blanco eliminar las damas del tablero, hecho que no es deseable para el negro, puesto que la posición de su dama es más dominante, mientras que la dama blanca no tiene mucho espacio disponible. Así pues, la elección más ambiciosa es jugar 16...Dxc5, manteniendo las damas en el tablero y llegándose a la siguiente posición:



Posición tras 16...Dxc5

En el anterior diagrama, de repente la dama blanca tiene problemas para encontrar una casilla a la que viajar... hasta el punto de que nuestros amigos de silicio recomiendan 17.Ad4 como la mejor jugada disponible para el blanco, pese a su fea apariencia al "autoclavar" el alfil en la columna d. En la partida, MENCHEN movió 17.Dc1, que es un error decisivo. Eso se debe a una suma de factores de la posición, como que la dama sigue expuesta al ataque de las torres negras, junto con una mala coordinación del resto de piezas, que dificulta una defensa adecuada. Así, tras la correcta 17...Db4, el blanco sólo dispone de 18.Db1 para mantener la defensa de sus piezas, pero tras 18...Ae4 los problemas de las blancas son irresolubles, ya que la dama



Posición tras 11.Ca3

Aprovechando los puntos de ruptura ofrecidos por los peones blancos del flanco de rey, xunilxut abrió líneas contra el enroque blanco, mientras su rey se mantenía relativamente seguro, para ejecutar un ataque de manual y anotarse su primer punto tras lograr el jaque mate en 26 movimientos.

<https://lichess.org/MplDLGjE>

La segunda partida comenzó con una de las líneas principales de la Defensa Escandinava, en la que xunilxut pronto logró una clara ventaja de desarrollo de piezas, que pronto transformaría en un peón sano de más. El primer momento donde se pudo romper definitivamente la partida llegó en la jugada 19 del blanco, tras un error de Pabuba en una posición ya difícil:



Posición tras 18...Te8

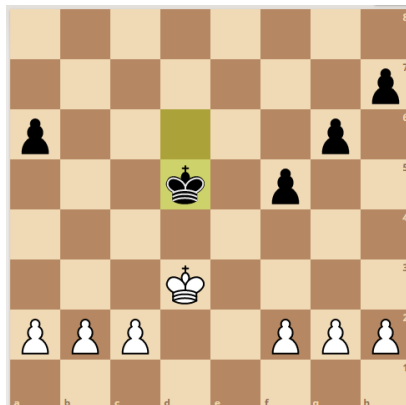
En esta posición, el blanco tuvo la oportunidad de ganar una pieza jugando 19.Tdxd7, aprovechando la sobrecarga del caballo de f6, que debe atender deberes defensivos en las casillas e8 y d7. En su lugar, en la partida se jugó 19.Txe8+, si bien el blanco mantiene una ventaja bastante clara aún pero, de repente, un par de jugadas descuidadas de xunilxut dieron una buena oportunidad a Pabuba de obtener ventaja:



Posición tras 23.Axd5

En la posición del diagrama, el blanco acaba de capturar un caballo en d5, pero su dama se encuentra en una situación comprometida, al hallarse en la misma diagonal que el alfil negro. Ese detalle podría haber sido explotado con el jaque a la descubierta 23...Cf3+, seguido de la captura en d4.

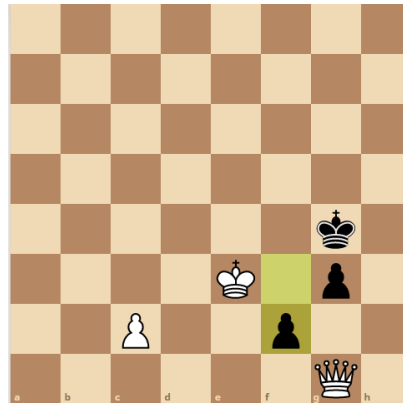
Una vez pasada esta oportunidad, la ventaja blanca se mantuvo estable durante muchas jugadas, hasta llegar a un final de reyes y peones con dos infantes de ventaja para xunilxut.



Posición tras 36...Rd5.

En la posición del diagrama, el plan más claro para ganar el final con blancas consiste en avanzar los peones del flanco de dama, comenzando con b4, sin tocar los peones del flanco de rey para ofrecer el mínimo contrajuego posible.

Unas jugadas después, xunilxut logró coronar su peón b, llegándose a la siguiente posición:



Posición tras 55...f2

En la posición del diagrama, prácticamente cualquier jugada de la dama blanca gana... pero xunilxut jugó 56.Dxf2... aunque Pabuba seguramente tendría puesto el *pre-move* con 56...Rh4 y no aprovechó el regalo de su rival, ya que podría haber empatado la partida capturando la dama blanca, al llegarse a un final de rey y peón contra rey con la oposición ganada para el negro. Una vez pasado este momento, xunilxut se impuso con facilidad en la partida y, con ello, en el encuentro por 2-0.

<https://lichess.org/XRZHGYv7>

Sin que sirva de precedente, en esta ocasión haré un pequeño inciso con el final que podría haberse dado si Pabuba hubiese jugado 56...gxf2. En ese escenario, el jugador defensor debe mantener la oposición mientras el rey atacante se encuentre delante del peón. Una vez el jugador atacante se decide a avanzar su peón por delante del rey, el patrón crítico es el siguiente:



El rey negro dispone de 3 posibles retrocesos a octava fila y sólo uno de ellos logra empatar la partida. Analicemos qué ocurre con cada jugada legal disponible del negro:

- a) **1...Re6 2.Rc6**, seguido de Rc7, d7 y d8, ganando el blanco.
- b) **1...Re8 2.Rc6, Rd8 3.d7** (avance **sin** jaque) **3...Re7 4.Rc7**, ganando.
- c) **1...Rc8 2.Rc6 Rd8 3.d7**, ganando como en la línea b.
- d) **1...Rd8 2.Rc6 Rc8 3.d7+** (avance **con** jaque) **3...Rd8 4.Rd6** (cualquier otra jugada permite que el rey negro capture el peón), rey ahogado.

En resumen, para defender con éxito este final es importante realizar los retrocesos del rey en la misma columna que ocupa el peón.

Raygondcabra 0-2 MdT_25

La primera partida del duelo comenzó con una Defensa Siciliana planteada por MdT_25, ante la que Raygondcabra reaccionó con un rápido desarrollo de dama. Ya en las primeras jugadas, se puso de manifiesto el principal inconveniente de mover la dama muy al principio: su exposición al ataque de las piezas rivales. Gracias a ello, el negro obtuvo una clara ventaja en la estructura de peones, al doblar los peones d blancos.

En las siguientes jugadas, poco a poco MdT_25 fue mejorando sus piezas con negras, mientras Raygondcabra no encontraba un plan claro hasta que la posición blanca colapsó a través de su peón débil en d3. Tras la caída de este peón, desapareció el alfil blanco de b2, lo que convirtió a la gran diagonal negra en la puerta de entrada a la posición del rey blanco, que recibió el jaque mate en la jugada 29.

<https://lichess.org/S0HtiBcN>

En la segunda partida, se planteó un rápido cambio de damas, con el que el negro perdía su derecho a enrocar. Este tipo de esquemas son interesantes para lograr un desequilibrio en la posición (partidas como la de este enlace pueden ser un ejemplo: <https://lichess.org/pwzqxsr>), pero el negro no supo ubicar sus piezas en casillas adecuadas y rápidamente vio cómo su rey quedaba muy expuesto en el centro del tablero:



Posición tras 15...f4

En la posición del diagrama, el caballo negro de d7 está clavado, lo que posibilita la captura 16.Cxe5, que plantea amenazas decisivas para la suerte de la partida. Así, MdT_25 se hizo con el 2-0 y su primer encuentro ganado en la liga.

Resumen

En esta tercera jornada, los tres jugadores del grupo de cabeza (Cuidadinspin, jrrd1986 y Volkovking) ganaron sus encuentros, frente a elsiete13, MENCHEN y emjy19, respectivamente, con lo que se empieza a estirar la clasificación. En la zona intermedia, xunilxut se impuso en su duelo con Pabuba, mientras que MdT_25 estrenó su casillero de victorias venciendo a Raygondecabra.