

I LIGA LOCAL DE AJEDREZ ONLINE

JORNADA 5

En los últimos días de 2020 y los primeros de 2021 se han disputado los encuentros correspondientes a la quinta jornada de la I Liga Local de Ajedrez Online. A continuación, se resumen los momentos más interesantes de las partidas:

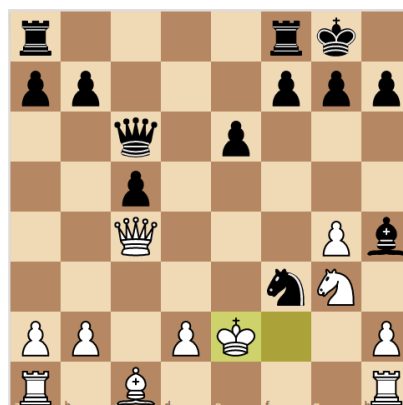
Raygondcabra 0-2 MENCHEN

En la primera partida del duelo se planteó una Defensa Siciliana en la que el negro rápidamente logró una amplia ventaja de desarrollo y control central.



Posición tras 7...d5.

La ventaja negra se fue consolidando en las siguientes jugadas, en las que el blanco no encontró la forma de coordinar sus piezas, hasta que la partida se rompió en la siguiente posición:



Posición tras 18.Re2

En la situación del diagrama anterior, el negro combinó los temas tácticos de **destrucción de la defensa** y **ataque descubierto** para ganar una ventaja material decisiva, con la secuencia 18...Axf3 (eliminando la pieza que defiende la torre de h1) 19.hxg3 Cd4+ (el jaque del caballo abre la línea de fuego de la dama de c6 sobre la

torre de h1, que será capturada en la siguiente jugada). Poco después, un nuevo ataque descubierto permitía al negro capturar la dama enemiga:



Posición tras 22.a4

El caballo negro de d4 bloquea el ataque de la torre de d8 sobre el rey blanco, por lo que cualquier desplazamiento de éste supondría una situación de jaque. Además, el caballo puede moverse atacando otros objetivos, lo que MENCHEN aprovechó moviendo 22...Cb3+, una jugada que, además de ser jaque, ataca la dama blanca y la torre de a1. A partir de aquí, el negro convirtió su ventaja en victoria con facilidad.

<https://lichess.org/1x1BXHjh>

La segunda partida comenzó con un esquema de Defensa Holandesa y un rápido intercambio de damas, llegándose a una posición con ventaja blanca en el desarrollo. En el movimiento 11, Raygondcabra dejó su torre de a8 expuesta al ataque del alfil blanco de g2, lo que MENCHEN aprovechó para lograr una importante ventaja material, que convirtió en su segunda victoria con solvencia.

<https://lichess.org/7Qlyq58n>

MdT_25 2-0 elsiete13

La primera mitad del choque comenzó con una Defensa Eslava, en la que ambos jugadores salieron rápido de los caminos más trillados. Así, 5...b5 por parte negra fue una jugada precipitada.



Posición tras 5...b5.

En la posición del diagrama, el blanco tenía la oportunidad de ganar un peón con 6.cxb5, aprovechando que la casilla b5 está atacada 3 veces por el blanco (peón c4, caballo de c3 y alfil de f1 –a través del peón de c4-) por una única pieza defendiendo por parte negra. En su lugar, en la partida se jugó 6.cxd5, si bien pocas jugadas después el negro volvió a tener problemas con su peón de b5.



Posición tras 8...c5

En la posición del diagrama, el siete13 acaba de realizar la jugada 8...c5, un movimiento que es la base de su estrategia en este tipo de posiciones (junto con ...e5), con la idea de atacar el centro del blanco pero, justo ahora, ese movimiento deja sin protección el peón de b5, factor que fue aprovechado por MdT_25 para capturarlo con 9.Axb5+, movimiento que gana material decisivo, ya que el negro tiene muchos problemas para evitar este jaque y debe abandonar a su suerte al caballo de a6 jugando 9...Ad7.

A partir de este instante, MdT_25 se dedicó a simplificar la posición para convertir su pieza de ventaja en su primer punto.

<https://lichess.org/Ak6txFzD>

La segunda partida comenzó un híbrido en el que se vio una estructura parecida a la empleada en el Sistema Colle por parte del blanco y un planteamiento de Defensa

India de Rey por parte del negro. En la partida, se cambiaron rápidamente las damas, para llegar a la siguiente posición:



Posición tras 12...fxe6

En el diagrama anterior, el siete13 jugó 13.Axe6+, permitiendo a MdT_25 ganar la pieza, debido a que el peón está defendido por la torre de e8. Independientemente del error blanco de la partida, parece buen momento para evaluar la posición, considerando diversos factores del más al menos importante:

- Como primer factor, la **seguridad de los reyes** es similar. Una vez desaparecen las damas del tablero es más complicado crear ataques de mate.
- En segundo lugar, en cuanto al capítulo de **material**, existe un pequeño desequilibrio en el que el blanco tiene un alfil por un caballo del negro, lo que probablemente supone una pequeña ventaja del blanco en este tipo de posición, en la que el centro es estable y podría haber juego en todo el tablero.
- En tercer lugar, si estudiamos la **actividad de las piezas**, las del blanco son algo más activas, especialmente la torre de d1, que domina la única columna abierta del tablero, si bien ambos bandos tienen problemas con algunas de sus piezas. Por ejemplo, el alfil blanco de c1 en este momento posee muy poca libertad de movimiento (en estas estructuras, suele ser aconsejable mover el alfil antes de jugar el peón a e3, precisamente para evitar que se quede mal ubicado en c1, entrando en esquemas como los que se suelen ver en el Sistema Londres).
- En cuarto lugar, la **estructura de peones** es superior para el blanco, debido a que sus peones están agrupados en 2 islas, por 3 del negro. Además, los peones e del negro están doblados y aislados, lo que podría suponer una debilidad a largo plazo.

En resumen, en la posición anterior el blanco tiene ventaja y jugadas como 13.Cb5 (mejorando la posición del caballo de a3 con un ataque sobre el peón de c7) hubiesen contribuido a mantenerla.

Sin embargo, tras la jugada de la partida, MdT_25 ganó una pieza y la convirtió en victoria calcando la estrategia de simplificar la posición que fue empleada en la primera partida del encuentro.

<https://lichess.org/XkJvbFQ6>

Cuidadinspin 2-0 Pabuba

La primera partida del duelo comenzó con una expansión en el centro de Cuidadinspin al tiempo que Pabuba avanzaba en el flanco de rey. Los acontecimientos se precipitaron con el intento de Pabuba de frenar un eventual avance del peón blanco jugando 8...f6



Posición tras 8...f6

El avance a f6 debilita dramáticamente la diagonal e8-h5, circunstancia que Cuidadinspin aprovechó de inmediato jugando 9.Cxh4, una jugada cuya idea principal no es capturar el peón, sino abrir acceso al alfil de e2 hacia h5. Así, tras 9...Txh4, el jaque mate es inevitable tras 10.Ah5+, con lo que Cuidadinspin se hizo con el primer punto en liza.

<https://lichess.org/IP5MWAbj>

La segunda partida abrió con una Defensa Siciliana, en la que Pabuba rápidamente sacrificó su alfil en f7. Cuidadinspin encontró la forma de desarrollar sus piezas más rápidamente que las de su rival e incluso dispuso de una primera oportunidad de capturar una segunda pieza:



Posición tras 10.Cg5+

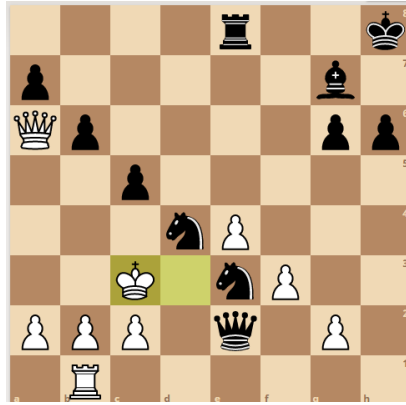
En esta posición, es entendible el deseo del negro de asegurar a su rey con su movimiento 10...Rg8, pero el caballo que da el jaque está indefenso y atacado por la dama negra, por lo que existía la opción de capturarlo con seguridad moviendo 10...Dxg5. En la partida, tras 10...Rg8 11.Cxe6, el negro salvó el ataque doble aprovechando la mala ubicación del rey blanco.



Posición tras 11.Cxe6

En la posición del diagrama, el caballo blanco ataca la dama de d8, la torre de f8 o el alfil de g7, pero el negro puede librar estos ataques jugando 11...Te8, aprovechando la ubicación del rey blanco en e1 para clavar el caballo. En las siguientes jugadas Ciudadinspin aumentó la presión sobre el caballo clavado hasta capturarlo, obteniendo gran ventaja de material sin compensación.

En las siguientes jugadas, las ventaja negra se fue consolidando y el único detalle curioso, llegó en la siguiente posición... en la que Ciudadinspin podía elegir a qué monarca rival capturar, decantándose por la dama:



Posición tras 31.Rc3

En la posición del diagrama, el negro podría haber dado jaque mate con 31...Dxc2#. En su lugar, en la partida se jugó 31...Dxa6, un movimiento suficientemente bueno como para forzar el abandono de Pabuba, con lo que Ciudadinspin se anotó su segundo punto.

<https://lichess.org/0hHcgqGr>

emjy19 0-2 xunilxut

En la primera partida, se comenzó con un esquema de peón de dama en el que emjy19 lanzó su peón a hacia delante. Este peón pronto caería presa de xunilxut, que en la jugada 13 logró ganar una pieza gracias a una omisión de su rival.



Posición tras 12...Ce4.

En el diagrama anterior, el caballo negro acaba de mover a e4, atacando el alfil de c3. El blanco movió 13.h5, ignorando ese ataque, lo que fue castigado con 13...Cxc3. A partir de este punto, la ventaja negra fue creciendo y, aprovechando la situación del rey blanco en el centro, xunilxut logró ejecutar un ataque que culminaría con el jaque mate en la jugada 24.

<https://lichess.org/yK3MZlOQ>

La segunda partida comenzó con un esquema derivado de la Variante de los Cuatro Caballos de la Apertura Italiana, en el que la simetría era la nota predominante en las primeras jugadas. La primera decisión interesante llegó en la jugada 9 del negro, tras la siguiente posición:



Posición tras 9.h3.

El blanco acaba de atacar el alfil negro de g4 con su última jugada. En lugar de retirarlo, emjy19 decidió mover 9...h5, un movimiento que introduce la idea de abrir la columna h en caso de que el blanco decidiese capturar el alfil. En esta posición concreta, la captura del alfil era posible, debido a que la dama negra no está disponible inmediatamente para incorporarse al ataque, lo que daría tiempo al blanco de consolidar su defensa. De todos modos, es entendible la elección de evitar la captura del alfil de g4, si bien la jugada 10.Axf6 no parece la decisión más adecuada, ya que permite que la dama negra empiece a ejercer influencia sobre el flanco de rey y aumentar la presión sobre la clavada del caballo blanco de f3. Así, tras la jugada de la partida 11.Cb1, emjy19 necesitaba



Posición tras 10.Cb1.

En la posición del diagrama, el negro podía haber estropeado la estructura de peones blanca en el flanco de rey con 11...Axf3. En su lugar, en la partida se jugó 11...g6, permitiendo al blanco aliviar la presión de la clavada que ejerce el alfil de g4 jugando 12.Cbd2, que sostiene a su colega de f3. Poco después, el nivel de juego del negro comenzó a caer, probablemente influido por el apuro de tiempo, dejándose

abandonados a sus alfiles en pocos movimientos. Simultáneamente, el rey negro quedó bastante expuesto y el blanco, poco a poco, amplió su ventaja hasta que el tiempo de emjy19 terminó, lo que supuso la segunda victoria para xunilxut en este encuentro.

<https://lichess.org/TjeBHgl4>

agfj 0-2 Volkovking

La primera partida comenzó con tranquilidad, jugándose un esquema en el que todos los alfiles se ubicaron en las diagonales más largas del tablero. El primer momento en el que pudo romperse el equilibrio llegó tras la jugada 16 del blanco.



Posición tras 16.d4.

En la posición del diagrama, el blanco acaba de expandirse en el centro, pero la jugada 16.d4 tiene el defecto de dejar indefenso el peón de c4, factor que el negro podría haber aprovechado para ganar un peón capturando con su peón de c5 cualquiera de los peones blancos y siguiendo con Dxc4.

En las siguientes jugadas, la posición se cerró bastante, quedando sobre el tablero únicamente las tensiones entre los peones e y f de ambos bandos, que se resolvieron en la jugada 20.



Posición tras 20.h3.

En esta posición, el negro jugó 20...exf4, una jugada de doble filo que habilita casillas para piezas de ambos bandos. Poco después, el blanco tuvo la opción de saltar con su caballo a la casilla débil e6 y eliminar la mejor pieza negra: el alfil de casillas blancas.



Posición tras 22...Ad7

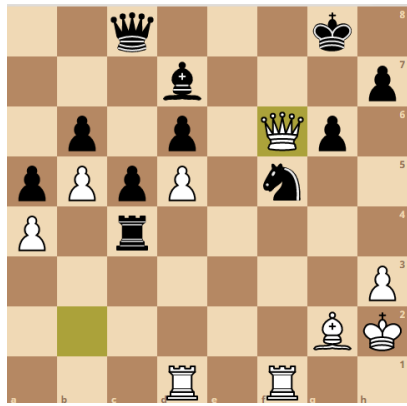
En la posición del diagrama, a los dos caballos blancos les gustaría estar en la casilla f4... pero en ajedrez no es posible situar dos piezas en la misma casilla. Teniendo en cuenta este detalle, al blanco le conviene jugar 23.Ce6, cambiando su caballo por el alfil negro de casillas blancas. Con ese movimiento, además, al blanco se le quedaría un peón en e6 muy molesto para la coordinación de las fuerzas negras, se habilitaría la casilla d5 como puesto avanzado y se abrirían líneas de ataque sobre el peón de d6. En su lugar, el blanco ocupó la columna e con una de sus torres aunque, si no tiene idea de provocar la apertura de la columna d, seguramente tendría más sentido mover la torre de d1 hacia e1 en lugar de la jugada 23.Tfe1, que ocurrió en la partida.

En las siguientes jugadas, se cambiaron varias piezas y, en el movimiento 29, Volkovking tomó una interesante decisión:



Posición tras 29.Dxb2.

En la posición del diagrama, el negro sacrificó una calidad en f4, con la idea de abrir líneas contra el rey blanco. Poco después, llegó otro momento importante de la partida:



Posición tras 33.Df6.

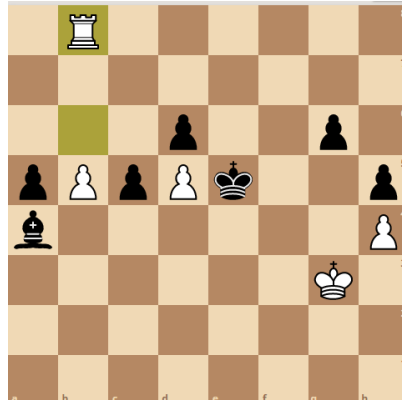
En la posición del diagrama, el negro decidió mover 33...Df8, proponiendo el cambio de damas, aunque parece más fácil defender su causa capturando directamente el peón de a4 y aplazar el cambio de damas a la siguiente jugada, aprovechando el tiempo que la torre blanca de d1 necesita para colaborar en el ataque.

Tras el cambio de damas, el blanco trató de cambiar la torre negra, consiguiéndolo unas jugadas después y llegando a una primera gran oportunidad de dar la vuelta a la partida:



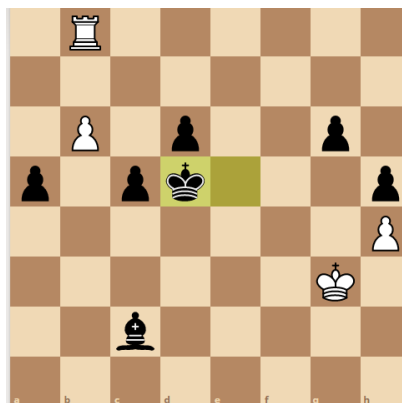
Posición tras 41...Cvg2

En la posición del diagrama, el blanco tiene la opción de capturar tanto el caballo como el alfil negro (jugando 42.Te7+, seguido de Txd7), siendo esta última opción muy superior, ya que la torre blanca penetra en la posición rival con efectos decisivos. En la partida, agfj movió 42.Rxg2, permitiendo que Volkovking defendiese la entrada de la torre blanca en e7 con 42...Rf6, llegándose a un final interesante, con alternativas para ambos bandos. Pocas jugadas después, agfj dispuso de una gran oportunidad para romper la partida a su favor:



Posición tras 48.Tb8

En la situación del diagrama, el blanco tiene un peón pasado en la columna b muy peligroso, que requiere de atención inmediata por parte del negro. En este espíritu, 48...Rxd5 es una jugada necesaria para acercar el rey negro hacia el peón pasado blanco. En su lugar, 48...Ac2 es un error grave, que permite al blanco avanzar su peón con 49.b6. Tras 49...Rxd5, agfj no encontró la jugada que le permitía ganar la partida:



Posición tras 49...Rxd5.

En la partida, el blanco movió 50.b7, que permite al negro defender la situación con 50...Rc6. Así pues, es importante impedir el acercamiento del rey negro hasta el peón blanco y eso se puede lograr moviendo 50.Tc8, jugada que posibilitaría el avance del peón blanco hasta su coronación. Una vez el peón b blanco desapareció poco después del tablero, el avance de los peones centrales negros resultó imparable, permitiendo la victoria de Volkovking.

<https://lichess.org/gR98PzaN>

La segunda partida comenzó con una Defensa Siciliana por parte de agfj, ante la que Volkovking planteó un doble fianchetto. Pronto cometería agfj un grave error que le costó la pérdida de su alfil de casillas negras. A partir de aquí, la ventaja blanca fue creciendo hasta que, en la jugada 21, agfj omitió un ataque sobre su dama,

abandonando inmediatamente después de que Volkovking capturase la dama negra, lo que supuso el 2-0 en el encuentro.

<https://lichess.org/q9aOUkUN>

Resumen

Con la victoria en su duelo ante agfj, Volkovking se coloca como líder en solitario de la clasificación, contando sus encuentros por victorias. Ciudadinspin, quien venció a Pabuba, y jrrd1986, que descansó esta jornada, le siguen en la tabla también con pleno de victorias, pero un encuentro menos disputado. MdT_25 y Xunilxut vencieron, respectivamente, a unos elsiete13 y emjy19 que continúan sin estrenarse. Por último, MENCHEN derrotó a Raygondecabra y le sobrepasó en la clasificación.