

# I LIGA LOCAL DE AJEDREZ ONLINE

## JORNADA 7

En la semana del 18 al 24 de enero se han disputado los encuentros correspondientes a la séptima jornada de la I Liga Local de Ajedrez Online. A continuación, se describen los momentos más interesantes:

### **elsiete13 0-2 MENCHEN**

La primera partida del encuentro comenzó con una Defensa Holandesa, tras la que se planteó con negras una estructura de muro de piedra (peones en c6, d5, e6 y f5). Alrededor de la jugada 15, elsiete13, ya en una posición inferior, entregó dos piezas, dando a MENCHEN una gran ventaja que transformó sin problemas en su primer punto.

<https://lichess.org/JQe6n2q8>

La segunda partida se inició con una Defensa Philidor. El blanco trató de desarrollar sus piezas con tranquilidad y enrocó rápido, mientras el negro inició una expansión central que le costó un peón.

Pocas jugadas después, el rey negro perdió su derecho a enrocar y, en la jugada 16, se llegó a una situación interesante.



Posición tras 16...Cxf2

De repente, la posición se ha vuelto de doble filo y se requiere un juego enérgico, ya que ambos reyes están expuestos. Nuestros amigos de silicio no tienen miedo de los ataques descubiertos del caballo de f2 y dicen que la ventaja blanca es decisiva con 17.Cxe6, si bien parece más humano jugar 17.Ae3, atacando la dama y el caballo negro. En su lugar, MENCHEN capturó directamente el caballo negro con 17.Dxf2, lo que dio una gran oportunidad de voltear la partida a elsiete13.



Posición tras 17.Dxf2.

De repente, en la posición del diagrama se han alineado la dama y el rey blanco en la diagonal a7-g1 y existe un alfil negro que podría haber aprovechado este factor con 17...Ac5. En su lugar, en la partida se jugó 17...Dxf2, lo que dio a MENCHEN una ventaja muy clara y estable que acabó transformando en su segundo punto con relativa facilidad.

<https://lichess.org/JTRanUpY>

### **Cuidadinspin 2-0 emjy19**

El duelo comenzó con una Defensa Chigorin en la que, en su afán por ocupar las casillas centrales con sus piezas, emjy19 pronto dejó indefenso un caballo en el centro que fue capturado por Cuidadinspin. Pocas jugadas después, la ventaja de material del blanco se había incrementado notablemente y no dejó de crecer hasta que el jaque mate se produjo en la jugada 29.

<https://lichess.org/wyjSxtik>

La segunda partida, con los colores cambiados, vivió un guión similar a la primera, con Cuidadinspin obteniendo ventaja de material relativamente rápido e incrementándola durante el transcurso de la partida hasta finalizar con jaque mate, curiosamente, también en la jugada 29.

<https://lichess.org/YzwnGgxJ>

### **jrrd1986 2-0 Raygondecabra**

En la primera partida se jugó un esquema típico de la Apertura Catalana, en el que Raygondecabra capturó rápidamente el peón blanco de c4, llegándose a una posición estratégicamente interesante:



Posición tras 8.e4.

Aunque, en la posición del diagrama, el negro tiene un peón de ventaja que el blanco no puede recuperar de inmediato, el control del centro y la coordinación de las piezas blancas compensan el déficit de material. Tras esta posición, el negro se enrocó, omitiendo la amenaza e5, que gana pieza para el blanco.



Posición tras 9.e5

El peón de e5 realiza un ataque doble sobre el alfil de d6 y el caballo de f6. A partir de aquí, la ventaja blanca se fue consolidando en las siguientes jugadas. A los problemas negros se sumó un rey muy abierto a partir de la jugada 20, lo que fue explotado por jrrd1986 para lograr el jaque mate en el movimiento 28.

<https://lichess.org/CyGtzAlq>

En la segunda partida se jugó un esquema similar a la Apertura de los Cuatro Caballos, donde el blanco movió su caballo de dama hasta d5 rápidamente. Así, llegó una decisión poco adecuada del blanco en la jugada 6:



Posición tras 5...h6

En la posición del diagrama, el negro acaba de jugar h6, con la idea de evitar una clavada con Ag5 que podría ser molesta. Tras ello, el blanco decidió cambiar caballos en f6, una operación que está lejos de ser rentable para el bando blanco, ya que en este cambio de piezas ha invertido 3 tiempos (Cc3-Cd5-Cxf6) por uno del negro (Cf6). Esta ganancia de dos tiempos permite que las piezas del negro puedan salir más rápido de su guarida.

En los siguientes movimientos, Raygondcabra trató de expandirse en el flanco de dama, llegándose a un momento crítico en el siguiente diagrama:



Posición tras 8...Ab6

En la anterior posición, el blanco debería seguir desarrollando sus alfiles y un plan como Ae2, seguido de 0-0 parece adecuado para mantener una aproximada igualdad. En su lugar, en la partida se jugó 9.d4, una apertura del centro para la que las piezas blancas aún no están preparadas. Poco después, la situación ya era crítica para el blanco:



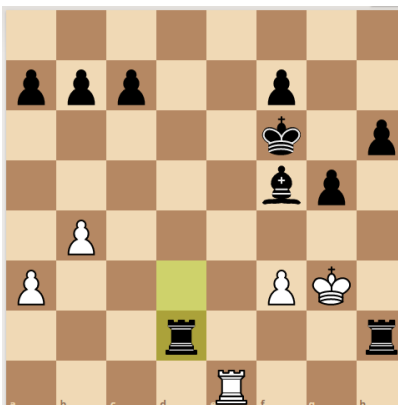
Posición tras 12...Cxe5

En la posición del diagrama, el centro está abierto, el rey blanco está varado en esa zona del tablero y la coordinación de las piezas blancas es mala. Así, es difícil encontrar una solución a todos los problemas y, tras 13.De2, el negro gana material decisivo con 13...Cxf3+:



Posición tras 13...Cxf3+

En la posición anterior, el negro, además de estar dando jaque, ataca con su dama la torre de a1, por lo que, tras 14.gxf3 Dxa1, la ventaja material negra es decisiva. A partir de aquí, jrrd1986 fue incrementando su ventaja hasta lograr encerrar al rey blanco en una curiosa red de mate:



Posición tras 29...Tdd2.

El rey blanco está encerrado en g3 y el negro dispone de dos amenazas diferentes de mate, Tdg2# y Th3#, ante las que no hay defensa satisfactoria. En la partida, Raygondecabra no paró ninguna de estas amenazas y jrrd1986 se decantó por 30...Th3# para cerrar la partida y el encuentro.

<https://lichess.org/WrQManHm>

### agfj 2-0 xunilxut

La primera partida comenzó con una apertura inglesa que evolucionó hacia una estructura de la Variante Dragón Acelerado de la Defensa Siciliana con los colores cambiados. Durante las siguientes jugadas, ambos bandos maniobraron con relativa tranquilidad hasta que el blanco logró un primer objetivo con el avance central d4:



Posición tras 18.d4.

El avance d4 permite una ganancia de espacio. En la partida, el negro jugó 18...exd4, un movimiento que es un error debido a que cede presencia en el centro del tablero. Además de ello, permite al blanco abrir la columna c para que sus torres puedan presionar sobre dicha columna, factor que se hizo importante pocas jugadas más tarde:



Posición tras 22.e5.

En la posición del diagrama, el blanco tiene un centro móvil y, además, está presionando fuertemente sobre el punto c6, ganando ese peón en la siguiente jugada.

Poco después, agfj tuvo que afrontar una decisión importante: ¿con qué peón capturar en e5?



Posición tras 23...Dd7.

En la posición del diagrama, el blanco tiene la opción de capturar en e5 con los peones d y f. En la partida se jugó 24.dxe5, con la idea de mantener los peones lo más unidos posible pero, en esta ocasión, era más fuerte jugar fxe5, con la idea de tener dos peones pasados móviles en el centro apoyados por la pareja de alfiles blancos. Pocas jugadas después, la decisión crítica correspondió a xunilxut:



Posición tras 28.Axf3

En la posición del diagrama, el negro quiere activar su caballo de f8 y poner presión sobre los peones del flanco de rey. En la partida se jugó 28...Cg6, que ataca en f4 y h4, pero falla por la jugada 29.Ah5, clavando el caballo. En su lugar, 28...Ce6 era un movimiento mucho más exacto.

Pocas jugadas después, agfj ganó la pieza en g6 y, tras lograr esa ventaja, pudo convertirla en su primer punto con relativa facilidad con un jaque mate en la jugada 44.

<https://lichess.org/KtQ9ENOX>

La segunda partida comenzó con una Defensa Siciliana, en la que hubo un rápido cambio de caballos en c6. En las siguientes jugadas, el blanco logró una

pequeña ventaja de desarrollo y pudo realizar una ruptura en el centro con el avance e5:



Posición tras 12.e5.

Este avance rompe la estructura de peones del negro tras 12...Cd5 13.exd6, pero poco después llegó un error estratégico importante por parte de xunilxut:



Posición tras 13...Dxd6.

En la posición anterior, el blanco tiene ventaja, debido a que la estructura de sus peones está más agrupada y a una ligera descoordinación de las piezas negras. Así, un plan del estilo Ce4 (atacando la dama negra), seguido de c4, hubiese metido mucha presión sobre la posición del negro. En su lugar, en la partida se jugó 14.Cxd5, que contribuye a reparar la estructura de peones negra, reduciendo la ventaja del blanco. Poco después, llegó un error que sería decisivo para la suerte de la partida:





Posición tras 16...Af6.

En la posición del diagrama, la ventaja blanca reside en que el rey negro aún sigue en el centro y le va a costar enrocarse. Jugadas como Tad1 contribuyen a presionar en el centro del tablero, introduciendo ideas como c4 para tratar de quebrar la estructura de peones negros del centro. En la partida se jugó 17.Axh6, un movimiento que, tras 17...Txh6 otorga una gran ventaja al negro, que agfj iría incrementando con el paso de las jugadas hasta lograr su segunda victoria tras abandono de xunilxut en la jugada 33, en una posición en la que el mate era inminente.

<https://lichess.org/il6f2yRu>

### MdT\_25 1,5-0,5 Pabuba

La primera partida del choque comenzó con una Apertura Española con un rápido cambio del alfil blanco de casillas claras por el caballo de c6. Alrededor de la jugada 15, Pabuba trató de abrir la posición, lo que favorecería el alcance de su alfil restante, pero MdT\_25 maniobró para cambiarlo y la posición se volvió compleja.



Posición tras 19.De2.

En el diagrama, ambos bandos tienen igualdad material, pero la estructura de peones de las negras está deteriorada. Así pues, el negro debe buscar urgentemente juego para sus piezas para compensar ese factor. Una jugada como 19...De6, evitando que el blanco se enroque en largo debido al ataque sobre a2 podría ser una buena

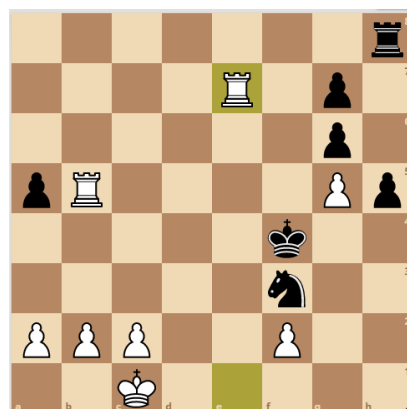
opción. En la partida se jugó 19...c6, una jugada mucho más lenta que permite al blanco desarrollar sus piezas con más comodidad.

En las siguientes jugadas, MdT\_25 insistió en cambiar las damas mientras Pabuba quería mantener estas piezas en el tablero, si bien la presencia de las damas parecía favorecer al bando blanco, debido a que al rey negro le era complicado encontrar un refugio seguro. Finalmente, en la jugada 30 se cambiaron las damas y, casi de inmediato, MdT\_25 ganó un peón y una calidad. La partida pudo romperse definitivamente en la jugada 38:



Posición tras 37...Rf4.

En la posición del diagrama, el blanco capturó el peón de b5 con su torre, lo que le da una ventaja importante, pero podía haber aprovechado la mala ubicación del caballo de h4 para ganar esa pieza con la secuencia 38.Td4+ Rxc5 39.Tg1+, seguido de la captura del caballo. De repente, apareció una oportunidad muy interesante para el negro:



Posición tras 39...Te7.

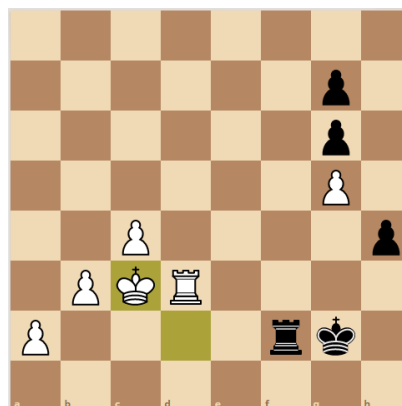
La torre blanca acaba de abandonar su primera fila y el negro podía haber empezado a empujar su peón pasado en la columna h con 39...h4, puesto que tiene sus piezas perfectamente coordinadas para ese plan y, de repente, al blanco no le resulta sencillo oponerse a ese avance. Sin embargo, en la partida se jugó 39...Td8, dejando escapar esta opción. No acabarían aquí los vaivenes de la posición, ya que MdT\_25

pensó que podía ser buena idea devolver la calidad de ventaja a cambio del caballo de f3, entrando en final peligroso.



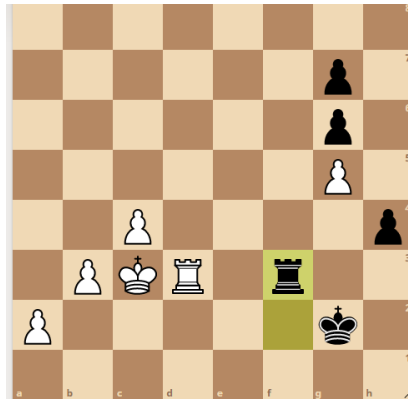
Posición tras 41...Rxf3.

De repente, la posición se ha convertido en una carrera, en la que el negro parece tener una clara ventaja, debido a que su peón h está más cerca de la casilla de coronación que los peones blancos del flanco de dama y tiene un rey activo, en condiciones de apoyar el avance de dicho peón. Así, unas jugadas después, Pabuba dispuso de un recurso que le daba ventaja decisiva:



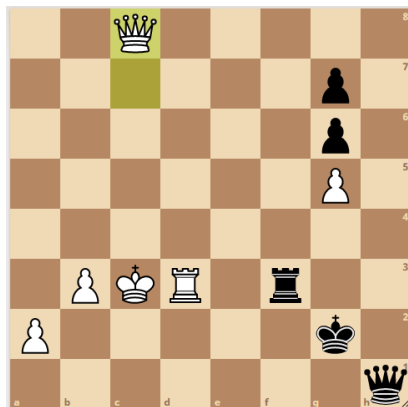
Posición tras 50.Rc3.

En los finales siempre hay que poner un ojo en las jugadas que conducen a un final de reyes y peones, cosa que hace la jugada 50...Tf3, ya que el blanco no podría evitar el cambio de torres. Las consecuencias de este tipo de movimientos deben ser calculadas con gran exactitud (aunque puedan parecer sencillos a primera vista, los finales de reyes y peones pueden ser tremendamente complejos), ya que el margen de error en los finales de reyes y peones es mínimo, precisamente debido a las pocas opciones de juego que ofrecen las piezas restantes.



Variante tras 50...Tf3.

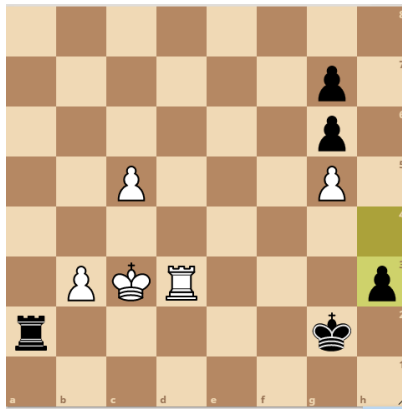
En primer lugar, hay que señalar que, a pesar de que el blanco tiene un peón más en esta posición, el peón h del negro es muy peligroso y deberíamos calcular la carrera que se origina entre éste y el peón c blanco. Aunque en las crónicas no suelen aparecer variantes largas y concretas, para explicar esta posición es necesario incluirlas. Por ejemplo, la partida podría haber continuado con 51.c5 h3 52.c6 h2 53.c7 h1D 54.c8D:



Variante tras 54.c8D

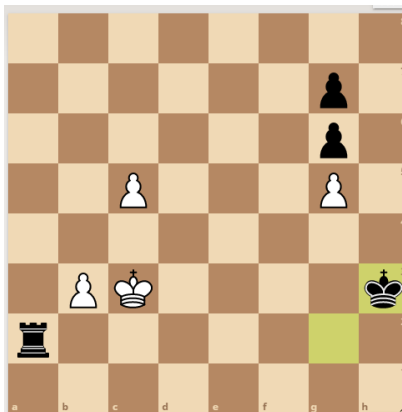
Los dos bandos han coronado sus peones a la vez, pero ahora es turno del negro, que dispone de la jugada 54...Dc1+, con la cual capturará la dama blanca en el siguiente movimiento, logrando ventaja decisiva. Es importante señalar que al negro no le interesa capturar la torre blanca en estas líneas, ya que se atraería al rey blanco a la casilla d3, imposibilitando la maniobra posterior con Dc1+, seguido de la captura de la dama de c8. En caso de que fuese el blanco quien decidiese capturar la torre de f3, nada cambiaría la idea anterior tras Rxf3, ya que seguiría existiendo el recurso Dc1+, seguido de la captura en c8.

Volviendo a la partida, Pabuba decidió jugar 50...Txa2, una jugada que, si bien gana un peón, pierde un tiempo muy valioso en la situación de carrera presente en el tablero. Tras el avance h3, un muy apurado de tiempo MdT\_25 decidió entregar su torre por el peligroso peón h negro:



Posición tras 51...h3.

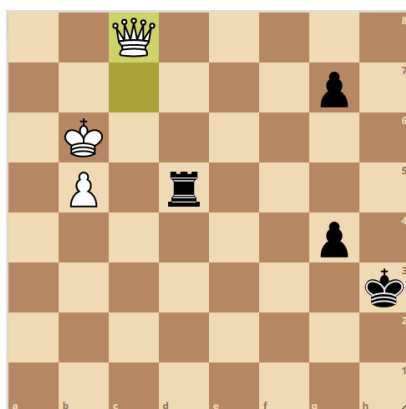
En el final del diagrama, la torre blanca debe entregarse a cambio del peón h negro pero, como se ha señalado anteriormente, en una situación de carrera cada tiempo tiene una importancia capital, por lo que la jugada 52.Td1, con la idea de entregar la torre en h1 y obligando al negro a invertir dos tiempos para llevar ahí el peón, ofrece mejores perspectivas a las blancas. Tras la entrega de la torre, se llega a la siguiente posición:



Posición tras 52...Rxh3.

Con la desaparición de la torre blanca, el negro ha tenido éxito en la primera parte de la carrera, pero ahora comienza una nueva etapa, en la que se trata de ver si los peones del blanco pueden acercarse a la casilla de coronación o bien el negro llega a tiempo a bloquearlos primero y capturarlos después. Para esa tarea, se necesita colaboración coordinada de rey y torre negros. Por ello, el plan de llevar el rey negro por la diagonal c8-h3 parece adecuado, mientras se espera con la torre a ver si su trabajo es más eficaz desde la retaguardia o desde el flanco.

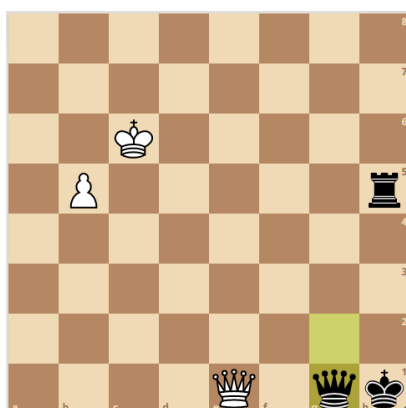
En la partida, el peón c blanco pudo coronar, alcanzándose una nueva fase de la partida, en la que la ventaja era blanca:



Posición tras 60.c8D

El blanco acaba de coronar uno de sus peones y tiene las piezas bien coordinadas para escoltar a su peón b hasta la casilla de coronación, mientras al negro le cuesta avanzar en el flanco de rey, en parte gracias a la clavada que ejerce la dama desde c8 sobre el peón de g4.

Sin embargo, en lugar de empujar su peón, MdT\_25 enfocó sus esfuerzos en llevar a su dama a hacer la guerra por su cuenta en el flanco de rey, lo que permitió que el peón g negro fuese avanzando hasta convertirse en una amenaza e incluso llegase a coronar, obligando a la dama blanca a intercambiarse por la nueva dama negra:



Posición tras 68...g1D.

Tras el cambio de damas, la torre negra se entregó por el peón blanco y, sólo con los reyes sobre el tablero, se firmó el primer empate en una partida de lo que llevamos de liga.

<https://lichess.org/FA1Yrlf1>

La segunda partida comenzó con una Defensa Siciliana, en la que ambos bandos se movieron tras sus trincheras. El momento clave llegó en la jugada 12 del blanco, en lo que parece un error de ratón:



Posición tras 11...dxe4.

En la posición del diagrama, Pabuba movió 12.d4, una jugada extraña y mala que podría entenderse suponiendo la intención de jugar 12.dxe4, pero soltando el peón en la casilla colindante. Tras este error, MdT\_25 ganó el caballo de f3, obteniendo una gran ventaja. Con el paso de las jugadas, esta ventaja fue creciendo y pronto aparecieron buenas opciones para rematar la partida:



Posición tras 20.Rf2.

En la posición del diagrama, la ventaja negra es tan grande que gana casi cualquier jugada. Por ejemplo, MdT\_25 eligió 20...Ceg4+, con la que remató solwentemente pocas jugadas después para lograr la victoria en la partida y en el encuentro, pero quería destacar que los módulos encuentran una brillante secuencia de mate que se inicia con el sacrificio de la dama negra en d2: 20...Dxd2+ 21.Axd2 Txd2+ 22.Re3 Tfd8, con la amenaza Ah6+, seguido de Ceg4# o T8d3#, ante la que el blanco no tiene defensa satisfactoria.

<https://lichess.org/g3EpZdHz>

## Resumen

Aprovechando el descanso de Volkovking, jrrd1986 se ha colocado líder en solitario de la liga tras su victoria ante Raygondecabra, mientras que Ciudadinspin ha escalado hasta la segunda plaza después de derrotar a emjy19. Por otro lado, MdT\_25 mantiene su cuarto puesto, ganando su encuentro ante Pabuba pese a ceder un

empate en una primera partida en la que cualquier resultado ha podido darse. Por último, MENCHEN y agfj continúan con su escalada clasificatoria tras vencer a elsiete13 y xunilxut en sus respectivos duelos.