

I LIGA LOCAL DE AJEDREZ ONLINE

JORNADA 8

En la semana del 25 al 31 de enero se han disputado los duelos correspondientes a la octava jornada de la I Liga Local de Ajedrez Online. A continuación, se exponen los momentos más interesantes de cada encuentro:

MENCHEN 1-1 Ciudadinspin

La primera partida del choque comenzó con un Sistema Londres, en el que pronto el negro hizo una ruptura precipitada en el centro, con la que perdió un peón:



Posición tras 7...e5.

En la posición del diagrama, el blanco tiene la casilla e5 atacada 3 veces, por 2 defensas del negro, por lo que 8.dxe5 gana un peón. Pocas jugadas después, hubo una gran oportunidad para romper la partida a favor del blanco:



Posición tras 13...Dg5.

En la posición del diagrama, la dama negra acaba de aterrizar en g5, mirando hacia el rey blanco, pero exponiéndose a un ataque doble con la jugada f4, que no fue realizada en la partida. En la siguiente jugada llegó una imprecisión por parte blanca:



Posición tras 14...Df6

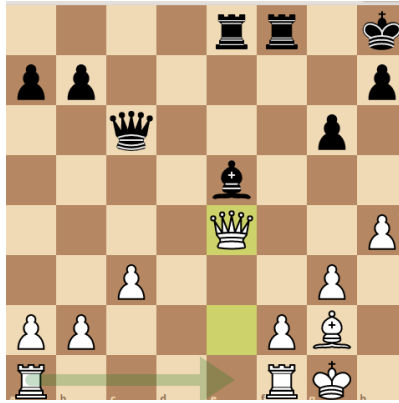
En la posición del diagrama, la ventaja blanca reside en que tiene un peón más y la estructura de peones negra tiene muchas islas. Por ello, aunque normalmente es buena idea cambiar piezas cuando se tiene ventaja de material, en esta ocasión el cambio de caballos en e5 contribuye a reparar la estructura de peones negra, así como permite controlar el punto d4. Pocas jugadas después, llegó una decisión interesante:



Posición tras 20...Rh8

En esta posición, el blanco quiere ocupar la casilla e6 y debe elegir qué pieza cambiar por el alfil negro de c8. En la partida se jugó 21.Ce6, llegándose a una posición de alfiles de diferente color, en la que el peón extra otorga una ligerísima ventaja al blanco. La jugada 21.Ae6 era superior, ya que el caballo blanco en d4 es una pieza muy fuerte.

A partir de este punto, el tiempo comenzó a ser un factor muy importante, especialmente para Ciudadinspin y, en la jugada 29, tras la captura por parte de MENCHEN de un segundo peón, la bandera de Ciudadinspin cayó.



Posición tras 29.Dxe4. El tiempo del negro se acabó.

<https://lichess.org/gjyVbBaQ>

La segunda partida comenzó con una Defensa Holandesa planteada por MENCHEN, que Ciudadinspin trató de una forma muy aguda, con un g4 rápido especialidad de la casa. Pronto llegó un error que decantó la partida para el blanco:



Posición tras 5.Dd3.

El blanco amenaza el peón de h7 y el negro tiene 3 formas de defenderlo: lo primero que se podría ocurrir sería avanzar el peón h negro, pero eso permitiría Dg6#; una segunda forma de defender la amenaza sería la correcta 5...g6 y la tercera sería 5...Cf6, que se vio en la partida y permite un golpe táctico fulminante:



Posición tras 5...Cf6.

En la posición del diagrama, el blanco puede jugar 6.Txh7, con la doble amenaza de Dg6# y la torre de h8 que, en esencia, decide la partida. A partir de ese momento, la ventaja de Ciudadinspin fue demasiado grande como para dudar de la victoria blanca y, poco a poco, la posición se fue simplificando hasta que MENCHEN abandonó allá por la jugada 42, lo que supuso el empate en el encuentro.

<https://lichess.org/RB2DieB1>

jrrd1986 2-0 xunilxut

El encuentro comenzó con una Apertura de Alfil de Rey, en la que el negro pronto se apartó del camino más exacto:



Posición tras 3...d6.

Cuando se juega 2...c6 contra la Apertura del Alfil de Rey, se hace con la idea de atacar el alfil en el siguiente movimiento con 3...d5. La jugada de la partida ya ofrece al blanco la posibilidad de obtener una clara ventaja con movimientos como 4.dxe5, aprovechando que 4...dxe5 se encuentra con la jugada 5.Axf7+, o 4.Cf3, que se jugó en la partida.

En las siguientes jugadas, el blanco aumentó su ventaja de desarrollo y tuvo una primera opción de ganar material en la jugada 7:



Posición tras 6...b5

Hasta el momento, el negro sólo ha movido peones y la falta de desarrollo comienza a ser preocupante. Así, aunque en la partida se jugó 7.Ab3, una jugada que está bien, el blanco podía haber ganado ya un peón con el golpe 7.Cxb5, aprovechando que 7...cxb5 se encontraría con la jugada Ad5, que ganaría la torre de a8.

Poco después, los problemas negros se agravarían con la pérdida del derecho a enrocar del rey negro, que quedaría varado en el centro del tablero para el resto de la partida y, poco después, con la pérdida de la torre de a8 gracias a la maniobra descrita en la última línea del párrafo anterior, que se produjo unas jugadas después. A partir de ahí, la ventaja blanca no dejó de aumentar hasta que jrrd1986 logró el jaque mate en la jugada 21.

<https://lichess.org/bU9Bssh9MRIC>

La segunda partida comenzó con la Variante del Dragón Acelerado de la Defensa Siciliana, en la que jrrd1986 con negras logró realizar la ruptura temática en el centro con d5 en una fase aún temprana de la partida:



Posición tras 9...d5

Las posiciones que surgen tras las rupturas centrales suelen marcar la tendencia de las partidas. La reacción de xunilxut fue realizar todos los cambios en d5, una decisión que permitió al negro disponer de una actividad de piezas superior:



Posición tras 11...Dxd5.

De repente, el alfil negro de g7 disfruta de una diagonal despejada hacia el flanco de dama blanco, la dama negra controla muchas casillas desde d5 y las piezas negras que aún faltan por entrar en la lucha disponen de buenos escaques para desarrollarse en los siguientes movimientos (el alfil de casillas blancas en g4 o e6 y las torres en las columnas c y d). Por el contrario, los planes blancos para completar su desarrollo son más complicados de ejecutar debido a su falta de espacio.

En la siguiente jugada, xunilxut movió 12.b3, planteando un interesante sacrificio de calidad:



Posición tras 12.b3.

La torre de a1 acaba de quedar bajo el ataque del alfil negro de g7, por lo que 12...Axa1 es una de las jugadas candidatas a tener en cuenta en la posición. Sin embargo, jrrd1986 eligió 12...Ag4 porque consideró que su alfil de g7 era una pieza más fuerte que la torre de a1 en ese momento de la partida. Un listado de motivos podría ser el siguiente:

- La captura de la torre de a1 permitiría a la dama blanca activarse dominando la gran diagonal negra, que no es nada fácil de cerrar para el negro y, de repente, las piezas blancas podrían obtener coordinación con ideas del tipo Ah6 o Ac4.
- El blanco tiene poco espacio para poner sus piezas y no hay razón para aliviar estos problemas cambiando una pieza. La falta de espacio del blanco también dificulta que la torre de a1 entre en juego a corto-medio plazo.
- Tras Ag4, la clavada sobre el caballo de f3 es muy molesta, como se puso de manifiesto en la siguiente jugada:



Posición tras 13...Ce5.

La presión sobre el caballo de f3 es muy intensa y el blanco jugó 14.Ae2 para tratar de aliviarla, pero tras 14...Cxf3+ 15.Axf3 Axf3, xunilxut jugó 16.Dxf3, dejando sin defender su alfil de d2. A partir de ahí, la ventaja negra fue aumentando hasta que el tiempo de xunilxut se agotó en la jugada 27.

<https://lichess.org/vvqqAGEi>

agfj 2-0 elsiete13

La primera partida del encuentro comenzó con una Apertura Inglesa, en la que elsiete13 pronto comenzó a mover demasiadas veces su caballo de dama, lo que permitió a agfj ganar valiosos tiempos para comenzar a movilizar sus fuerzas.

En la jugada 9, elsiete13 capturó con su caballo un peón en g3 que estaba defendido, permitiendo a agfj ganar la pieza. Rápidamente, la ventaja de material blanca aumentó hasta acabar la partida en jaque mate en la jugada 16.

<https://lichess.org/5azM17by>

En las primeras jugadas, agfj planteó con negras un esquema con un *fianchetto* del alfil de rey y, rápidamente, elsiete13 puso un caballo a tiro de un peón negro en d6, lo que permitió a agfj ganar una pieza. A partir de ahí, la ventaja negra fue aumentando hasta finalizar la partida en jaque mate en la jugada 26.

Volkovking 2-0 Raygondcabra

En la primera partida, Volkovking tomó rápidamente el centro y decidió realizar un sacrificio de pieza en el centro para iniciar un ataque. El momento clave llegó tras un jaque de dama blanca en h5:



Posición tras 8.Dh5+

El negro tiene dos jugadas legales para oponerse al jaque: la mejor de las dos es 8...Rf8, apartando al rey de la diagonal e8-h5, aunque perdiendo el derecho a enrocar. Sin embargo, en la partida se jugó 8...g6, un movimiento que debilita dramáticamente la diagonal a1-h8, permitiendo al blanco ganar valiosos tiempos en el ataque tras 9.Dxe5, ya que ataca la torre de h8. Tras 9...Cf6 se llegó a la siguiente posición:



Posición tras 9...Cf6.

El negro acaba de cubrir el ataque sobre su torre de h8, pero tiene su alfil de e7 clavado, factor que Volkovking aprovecha para ganar esa pieza con la jugada 10.d6. Tras esto, la partida acabó súbitamente con un jaque mate en la jugada 14 a favor de Volkovking.

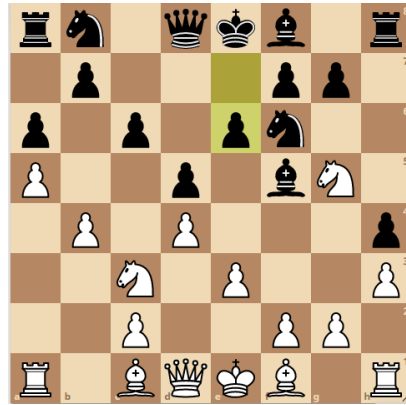
<https://lichess.org/amEPxuCr>

La segunda partida comenzó con una Defensa Siciliana, ante la que el blanco planteó un esquema con tranquilidad inicial, en el que lo más destacable fue el cierre del centro por parte blanca con e5. Pocas jugadas después, el blanco perdió ese importante peón y, a raíz de su jugada 11, la debilidad de las casillas negras de Raygondcabra hizo que su posición colapsase rápidamente, permitiendo a Volkovking lograr el jaque mate en la jugada 14.

<https://lichess.org/QbdMwI3y>

emjy19 0-2 Pabuba

En la primera partida del duelo, tras un comienzo en el que se planteó una estructura típica de aperturas de peón de dama, ambos jugadores pronto comenzaron a lanzar sus peones de torre hacia arriba. El momento clave llegó en el décimo movimiento blanco:



Posición tras 9...e6.

Pabuba acaba de jugar e6, descubriendo la diagonal del alfil de casillas negras, de tal forma que el peón de b4 está bajo ataque. Sin embargo, emjy19 movió 10.f3, una jugada que, además de no defender el peón de b4, crea una debilidad importante en la casilla g3. Los dos defectos fueron aprovechados por el negro en la siguiente fase de la partida, lo que le permitió consolidar su ventaja hasta lograr el jaque mate en el vigesimotercer movimiento.

<https://lichess.org/uloJG1vT>

La segunda partida comenzó con simetría hasta que, en la jugada 5, un error de emjy19 le costó la dama. Tras ello, la partida se decidió rápidamente a favor de Pabuba, para lograr su segunda victoria al conseguir el jaque mate en el undécimo movimiento.

<https://lichess.org/WQIGUM2X>

Resumen

En esta jornada, jrred1986 aumentó su ventaja al frente de la tabla venciendo en su encuentro ante xunilxut, mientras Ciudadinspin no pasó del empate en un encuentro con MENCHEN en el que cada jugador dominó una partida. Volkovking aprovechó el pinchazo de Ciudadinspin para adelantarse en la segunda posición con su victoria ante Raygondecabra. En el resto de duelos de la jornada, agfj y Pabuba se impusieron con facilidad a elsiete13 y emjy19, respectivamente, mientras a MdT_25 le tocó descansar.