

I LIGA LOCAL DE AJEDREZ ONLINE

JORNADA 9

En los primeros días de febrero se han disputado los encuentros correspondientes a la novena jornada de la I Liga Local de Ajedrez Online. A continuación, se relatan los momentos más destacados de cada choque:

MENCHEN 2-0 Pabuba

En la primera partida, MENCHEN planteó un Sistema Londres, ante lo que Pabuba trató de expandirse en el flanco de rey, si bien a costa de esta expansión su desarrollo se vio perjudicado. En la jugada 10, el blanco ganó un peón aprovechando un truco táctico en la siguiente posición:



Posición tras 9...Dd7.

La jugada 10.Axh5+ gana un peón, aprovechando que 10...Txh5 falla por el jaque de dama en g6. Poco después, el blanco tuvo la oportunidad de ganar un segundo peón:



Posición tras 11...Cxd7

El alfil blanco de h5 está atacado y, aunque en la partida se jugó 12.Ae2, era superior el movimiento 12.Af7, con ataque sobre el caballo de g8 y el peón de d5, que caería a continuación.

Poco después, el blanco ganaría un segundo peón, lo que le permitió entrar en un final ventajoso. Tras maniobrar durante bastantes jugadas, MENCHEN pudo convertir su ventaja material en victoria.

<https://lichess.org/5YbY06AA>

La segunda partida comenzó con una Defensa Siciliana, en la que el negro logró rápidamente ventaja de desarrollo. Dicha ventaja se fue consolidando y se convirtió en un peón en la jugada 18. Poco después, el negro dispuso de una gran oportunidad para montar un ataque muy peligroso:



Posición tras 20.fxg5.

La gran diagonal de casillas blanca es una autopista hacia el rey blanco y, con la jugada 20...Ce5, introduciendo ideas como Cf3 o De4, el rey blanco correría serio peligro. Aunque en la partida se jugó 20...Ce7, el blanco vio el peligro del alfil de b7 y decidió entregar una calidad para eliminarlo. La ventaja material negra fue creciendo poco a poco, mientras el posible contrajuego blanco se iba apagando conforme las piezas desaparecían del tablero. Así pues, MENCHEN se hizo con su segundo punto tras el abandono de Pabuba en la jugada 46.

<https://lichess.org/JVM8jw8j>

Cuidadinspin 0-2 agfj

Aunque la primera partida comenzó con una apertura de peón de dama, la estructura de peones pronto comenzó a parecer de una apertura de peón de rey. Ambos jugadores decidieron enrocar en flancos opuestos, lo que no tardó en convertir la partida en una carrera, ante la que aparentemente el negro comenzó mejor preparado:



Posición tras 10...c6.

En la posición del diagrama, el negro acaba de mover su peón a c6, una jugada importante para limitar la actividad del caballo de c3, así como para preparar una avalancha de peones en el flanco de dama, en la que además el negro puede obtener algunos tiempos gratuitos al atacar las piezas blancas que hay frente a su rey. Por otro lado, el blanco sólo está en condiciones de lanzar a su peón g y no es fácil coordinar sus piezas para montar un ataque fuerte.

La intensidad de la partida fue alta en las siguientes jugadas y agfj pudo ganar un peón. A partir de este momento, la batalla se centró en el flanco de rey, con Ciudadinspin tratando de llevar piezas al ataque y agfj a la defensa. También es importante agregar que el tiempo en los relojes comenzó a ser un factor importante en esta fase del juego.

El blanco dispuso de una buena opción de coordinar las piezas para su ataque en la siguiente posición, en la que el negro acaba de capturar un segundo peón:



Posición tras 25...Dxf5

En la partida, el blanco jugó 26.Tdg1, si bien parece que las ubicaciones más adecuada para las torres blancas son las columnas f y g, por lo que la jugada 26.Tdf1, atacando la dama negra y poniendo presión sobre el alfil de f6 permite una mejor coordinación de las fuerzas blancas. Así pues, tras, por ejemplo, una secuencia como

26...De6 27.Thg1, el negro debe estar pendiente de amenazas del tipo Txf6 seguido de Axe5 y debe ser exacto defendiendo para mantenerse en la partida.

En la siguiente fase de la partida, el negro fue capaz de coordinar sus piezas para defender lo que, en combinación con sus peones extra, era suficiente para darle ventaja, si bien la presencia de líneas abiertas en el tablero daban lugar a potenciales temas tácticos que podían dar la vuelta a la situación en cualquier momento.



Posición tras 40...c4.

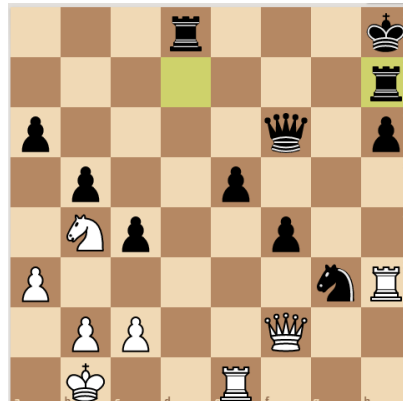
En esta posición, el negro acaba de jugar su peón a c4, atacando el caballo blanco de d3, pero dejando a su torre de d5 indefensa. Cuidadinspin también omitió la amenaza sobre la torre blanca en la siguiente jugada, al mover 41.Thg1, que amenaza jaque mate en g7, pero permite al negro defender sus dos piezas atacadas. Poco después, el negro dispuso de una oportunidad para prácticamente sellar su victoria:



Posición tras 43.a3

En la posición del diagrama, el negro dispone de dos peones de ventaja y tiene a tiro el peón de h5, si bien no parece buena idea capturarlo de inmediato, debido a que se abren más líneas contra el rey negro. Por otro lado, cuando se tienen peones de ventaja, la mejor manera de que se hagan notar es avanzarlos en buenas condiciones y aquí la jugada 43...f3 es muy efectiva, ya que obliga al blanco a jugar 44.Df2, condenando a su dama a un papel secundario de bloqueador y, tras 44...a5 se desvía al defensor clave del enroque blanco, permitiendo la entrada de las torres negras en d2,

con efectos decisivos. Algunas jugadas después, una omisión de agfj pudo dar la vuelta a la partida:



Posición tras 46...Th7.

El negro acaba de jugar su torre a h7, con idea de consolidar la defensa de su rey, pero omitiendo que su caballo de g3 tiene problemas, que podían haber sido aprovechados con 47.Txg3, gracias a la clavada que sufre el peón de f4. Otro tema táctico similar apareció dos jugadas después:



Posición tras 48...De6.

En esta ocasión, sería el peón de e5 quien está clavado, por lo que 49.Cxf4 es una jugada posible y buena, atacando la dama negra y eliminando un defensor del caballo de g3. En la partida se jugó 49.Cc3 y, tras 49...e4, la ventaja negra comenzó a estabilizarse. De forma inmediata, el blanco jugó su torre a h5, dejándola bajo el ataque del caballo de g3, permitiendo aumentar la ventaja negra hasta que la bandera de Ciudadinspin cayó, lo que dio a agfj su primer punto.

<https://lichess.org/B1bOLiZ2>

La segunda partida comenzó con un orden de Defensa Siciliana, pero evolucionó hacia una estructura de Apertura Inglesa con *fianchetto* en el flanco de rey para ambos jugadores. La primera decisión importante llegó en la jugada 12 del negro:



Posición tras 12.0-0.

En la posición del diagrama, Ciudadinspin decidió mover su centro con 12...d5, una jugada que implica el sacrificio de un peón a costa de doblar los peones blancos del centro. En esta ocasión, el peón que queda al blanco en d5 es fuerte, por lo que las complicaciones derivadas de la ruptura central parecen favorecer a las blancas. Poco después, la partida pudo comenzar a romperse hacia el lado blanco:



Posición tras 14...Ce5.

El caballo de e5 no tiene ninguna casilla segura a la que moverse, por lo que podía haber sido atrapado con 15.f4, atacando el caballo.

En las siguientes jugadas desaparecieron todos los alfiles del tablero, lo que debilitó ambos enroques. En el movimiento 21 llegó un instante decisivo para la suerte de la partida:



Posición tras 21.Ce4.

En la posición del diagrama, el negro decidió jugar 21...Cfd7, un movimiento que pone en serios aprietos a la dama negra, ya que le quita lo que podríamos llamar la salida de emergencia. En las siguientes jugadas, el blanco tuvo en cuenta este factor, junto con la apertura de la columna h para presionar sobre la familia real negra. Pronto apareció la táctica en la partida:



Posición tras 26...Dg5.

La dama negra acaba de aterrizar en g5, una casilla donde se encuentra indefensa. En la partida se jugó 27.Cxh5+, con la idea de abrir el ataque de la dama de d2 sobre su colega de g5. A raíz de este lance, la ventaja de material blanca se hizo muy clara y los problemas negros estaban agravados por la escasez de tiempo. Tal es así que, en la jugada 33, en una posición de gran ventaja blanca, la bandera negra cayó, permitiendo a agfj anotarse su segunda victoria en el encuentro.

<https://lichess.org/ikCQiaDz>

elsiete13 0-2 jrrd1986

La primera partida comenzó con una apertura de peón de dama del blanco, ante la que el negro jugó un esquema "indio", con su alfil de rey en *fianchetto*. En la octava jugada, el negro logró realizar la ruptura temática con c5, con la que se pone presión sobre el centro blanco:



Posición tras 8...c5.

En la posición del diagrama, el blanco jugó 9.dxc5, un movimiento que cede parte del centro y permite al caballo negro de a6 entrar en juego. De inmediato, el blanco avanzó precipitadamente su peón e, permitiendo al negro ganar algo de material.

Especialmente de cara a los jugadores que están empezando, destacaría una opción que el negro dispuso en su decimocuarto movimiento:



Posición tras 14.f4.

El blanco acaba de mover su peón desde f2 hasta f4. En la partida, jrrd1986 decidió jugar 14...Txc2, pero era posible la opción de la **captura al paso** en f3. A continuación, dejo una explicación sobre este concepto:

Un movimiento especial de los peones es el conocido como captura al paso. Para poder ejecutar este movimiento, debe cumplirse que un peón esté en su quinta fila y tenga un enemigo situado en la casilla inicial de una columna contigua. Este peón enemigo, en su movimiento inicial, hace uso de su derecho de mover dos casillas. Con este movimiento, el peón enemigo “salta” el control que ejerce su rival sobre la casilla que se encuentra justo por detrás del peón. **Únicamente en el siguiente movimiento**, el peón cuya vigilancia ha sido burlada tiene la opción de capturar a su enemigo “al paso”, **como si hubiese movido una casilla**. En la figura 1 se ilustra la explicación dada en estas líneas.

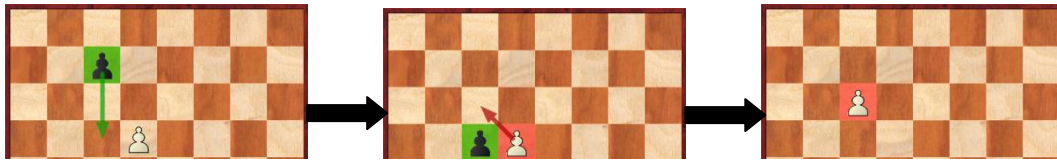


Figura 1. Secuencia de una captura al paso. Corte de tablero entre las filas 5 y 8.

Volviendo al desarrollo de la partida, tras la captura del peón de c2 la diferencia de actividad de las piezas de ambos bandos otorgan clara ventaja al negro, además de los dos peones extra. Poco después, jrrd1986 pudo ganar una pieza en la siguiente posición:



Posición tras 16.Td2.

El blanco acaba de poner su torre en d2, donde está defendida por el alfil de c1. Teniendo en cuenta este factor, el negro aplicó el tema táctico conocido como **destrucción de la defensa** moviendo 16...Txc1+, eliminando al alfil defensor de la torre de d2. A partir de aquí, la ventaja material del negro fue aumentando hasta que jrrd1986 logró encerrar al rey blanco en una red de mate en la jugada 26.

<https://lichess.org/q7uhjtBy>

La segunda partida comenzó con una apertura de peón de dama, en la que el blanco coordinó las piezas de mejor manera y pronto obtuvo una muy clara ventaja. En la jugada 13, jrrd1986 aprovechó la mala ubicación de un alfil negro en h5, donde no tenía ninguna casilla a su disposición para escapar de un ataque con g4. A partir de este punto, la ventaja blanca no dejó de crecer, hasta que jrrd1986 logró su segundo punto con un jaque mate en la jugada 23.

<https://lichess.org/KVWUHGo2CN3L>

Volkovking 2-0 xunilxut

En la primera partida se abrió el juego con una Apertura Italiana, si bien xunilxut se apartó rápidamente de los caminos que la teoría de aperturas marca como principales. Pronto obtuvo Volkovking una clara ventaja de desarrollo, que puso de

manifiesto abriendo líneas en el centro del tablero. En el movimiento 11, xunilxut cometió un error fatal en la siguiente posición:



Posición tras 11.Df3.

En esta posición, el blanco tiene ventaja en el desarrollo y al negro aún tiene trabajo por delante para poner a su rey en un lugar seguro. Además, existe la amenaza de entrar en la casilla f7 para incomodar al rey negro. Para oponerse a ella, seguramente la jugada 11...d5 sea la más natural, ganando además un importante tiempo al atacar al alfil blanco. En su lugar, en la partida se jugó 11...Ad7, que no sólo no defiende la entrada blanca en f7, sino que además priva a su rey de retirada a la casilla d7, por lo que Volkovking se anotó el primer punto en liza tras 12.Df7#.

<https://lichess.org/d3wdnBvi>

La segunda partida comenzó por los derroteros marcados por la Variante Paulsen de la Defensa Siciliana. Pronto se hicieron cambios en el centro que dieron cierta preponderancia en este sector al negro. En la jugada 13, el blanco realizó un sacrificio de alfil en h7 en una posición a la que le faltaban varios elementos que favorecen este tipo de acciones:



Posición tras 12...Axe3.

El negro acaba de capturar un alfil en e3 y lo más natural parece recapturar el alfil negro con la dama, lo que resultaría en una posición cercana a la igualdad, aunque seguramente con mejores perspectivas a largo plazo para las negras, debido a su

mayor control del centro. Sin embargo, en la partida se jugó 13.Axh7+, lo que implica un sacrificio de pieza que el blanco no logró justificar en las siguientes jugadas. A partir de ahí, Volkovking se defendió con exactitud y, unos movimientos después, lanzó un contraataque que resultó decisivo para la obtención de su segunda victoria.

<https://lichess.org/QRRPJcgT>

emjy19 0-2 MdT_25

La primera partida comenzó con un esquema de peón de dama, en el que el blanco descuidó el desarrollo y, tras la ruptura central del negro, comenzó a cometer errores que le costaron material. Poco a poco, la ventaja de piezas negra se fue incrementando y consolidando hasta que MdT_25 logró dar jaque mate en el vigesimoséptimo movimiento.

<https://lichess.org/AH4hsJpJ>

La segunda partida comenzó con la Defensa Petroff y pronto llegaría la primera imprecisión negra:



Posición tras 3.Cxe5.

En esta posición, la teoría recomienda que el negro inserte la jugada 3...d6 antes de capturar el peón de e4 con su caballo. Sin embargo, en la partida se jugó 3...Cxe4, un movimiento que permite al blanco introducir algunas ideas tácticas con 4.De2, una continuación que se vio, por ejemplo, en el encuentro que enfrentó en esta liga a jrrd1986 con emjy19, allá por la segunda jornada, en la que el blanco obtuvo rápidamente ventaja decisiva. En esta ocasión, MdT_25 prefirió jugar 4.Cc3 y emjy19 continuó con la simetría un movimiento más, para inmediatamente después perder una pieza.

A partir de este momento, la ventaja blanca fue incrementándose con el paso de las jugadas y MdT_25 fue consolidando su ventaja mediante simplificaciones de la posición, llegándose a un final en el que la persecución sobre el rey negro estaba cerca

de llegar a su final cuando la bandera negra cayó, propiciando la segunda victoria de MdT_25 en el encuentro.

Resumen

Tras la novena jornada de la I Liga Local de Ajedrez Online, jrrd1986 y Volkovking consolidaron sus posiciones en la tabla, con sus victorias frente a elsiete13 y xunilxut, respectivamente. Por otro lado, la lucha por el tercer cajón del podio se apretó con la derrota de Ciudadinspin ante un agfj que le sigue a un solo punto de distancia. Con la misma puntuación que agfj se encuentra MdT_25 gracias a su victoria sobre emjy19 y, con sólo dos puntos menos, MENCHEN también conserva sus opciones de alcanzar la tercera plaza tras vencer a Pabuba.