JORNADA 2 DE LA LIGA ZONAL DE AJEDREZ ONLINE

Resumen de la jornada 2 de la II Liga Zonal de Ajedrez Online de Almagro y Bolaños de Calatrava, en la que se recogen los momentos más interesantes, así como un enlace de cada una de las partidas, por orden cronológico:

DemasiadoTarde 0-2 MENCHEN

La primera partida comenzó con una Defensa Siciliana ante la que DemasiadoTarde planteó un esquema de ataque indio de rey, si bien en la jugada 5 se vio un extraño g4 que permitía a MENCHEN ganar un peón, seguramente debido a un error con el ratón, ya que 5.g3 es una jugada normal en la posición.

En las siguientes jugadas, ambos bandos continuaron con su desarrollo hasta un momento crítico de la partida, en la siguiente posición:

Posición tras 11…Ce5.

En la posición del diagrama, DemasiadoTarde jugó 12.Cxe5, permitiendo a MENCHEN ganar calidad con 12…Axd1. Este lance pareció afectar mentalmente al jugador blanco, ya que comenzó a encadenar errores que permitieron a MENCHEN incrementar su ventaja hasta lograr el jaque mate en el movimiento 33.

https://lichess.org/whA9R86K

La segunda partida comenzó con la apertura Larsen-Nimzovich (1.b3), en la que ambos jugadores se dedicaron a movilizar en primer lugar el flanco de dama, proceso en el que MENCHEN dejó unos huecos que aprovechó DemasiadoTarde para montar una escaramuza en la que logró una calidad de ventaja.

Posición tras 11.Dc1.

En la posición del diagrama, el caballo negro de c5 está atacado, pero tiene la oportunidad de avanzar hacia b3, desde donde ataca la dama y la torre blanca de a1, con lo que el negro gana una calidad.

Poco después, llegó un momento interesante, en el que DemasiadoTarde no afinó con su decisión:

Posición tras 14.Cf3.

En la posición del diagrama, el negro tiene calidad de ventaja y sus alfiles ocupan buenas posiciones. Además, tiene un centro estable que le puede permitir consolidar su desarrollo y sus peones están muy bien ubicados para limitar la actividad de las piezas blancas. Así, una jugada como 14…Ce7 parece bastante sana, preparándose para enrocar o buscando planes como el traslado del caballo hacia el punto débil d4, una vez se mueva el alfil de f5. En su lugar, en la partida se jugó 14…e4, atacando el caballo de f3, pero expandiendo en demasía el centro y limitando la actividad del alfil de f5. Si bien el negro mantiene una buena ventaja tras realizar esta jugada, supone un paso en la dirección equivocada, ya que se expone este peón al ataque del caballo de c3, así como se elimina un obstáculo de la diagonal que ocupa actualmente el alfil de a1, por lo que las perspectivas de futuro de esta pieza mejoran considerablemente.

Pocas jugadas después, el blanco fue capaz de capturar el peón de e4 y, con ello, de hacer jugar a sus piezas.

Posición tras 18.Cxe4.

En la posición del diagrama, pese a la calidad de ventaja del negro, el peón de más y la actividad de piezas de las blancas son una compensación más que suficiente. Poco después, MENCHEN fue capaz de establecer su caballo en d6, cuando llegó un movimiento bastante desafortunado de DemasiadoTarde con el que se llegó a la siguiente posición:

Posición tras 21…Tfb8.

En el diagrama anterior, la posición de las negras está llena de debilidades y piezas expuestas al ataque. MENCHEN comenzó con la natural y fuerte 22.Te1, atacando a la dama negra, que debe mantener protegido al caballo de e7. Tras 22…Dd7, el blanco tiene varias opciones muy prometedoras para progresar. Aunque la más directa es 23.Db3+, explotando inmediatamente la debilidad de la diagonal a2-g8, tras la jugada de la partida 23.De2, pronto se llegó a una situación en la que la diagonal anteriormente mencionada supuso la puerta de acceso hacia el rey negro por la que MENCHEN entró para hacerse con el segundo punto en disputa y la consiguiente victoria en el encuentro.

https://lichess.org/abN2wLCZ

Martinprado58 2-0 xunilxut

El duelo comenzó con una Apertura Italiana planteada con xunilxut como conductor de las piezas blancas, ante la que Martinprado58 eligió un esquema con un

temprano h6. La partida se mantuvo igualada en esta fase, con un primer momento interesante tras la jugada 12 del negro:

Posición tras 12…Ca5.

El negro acaba de mover su caballo a a5, un movimiento típico de estos esquemas, atacando el alfil de b3 y liberando el camino del peón c negro. En esta posición, el blanco habría hecho bien en apartar a su alfil del ataque con 13.Ac2, ya que esta pieza suele ser importante en las fases más avanzadas de la partida típicas de estas estructuras. En su lugar, en la partida se jugó 13.Tac1, que permite la captura del alfil y, tras 13…Cxb3 14.axb3 no parece la mejor idea haber apartado la torre de a1, ya que desde ahí podría haber puesto presión sobre el peón de a negro. Poco después, se arribó a un momento importante de la contienda:

Posición tras 16.cxd4.

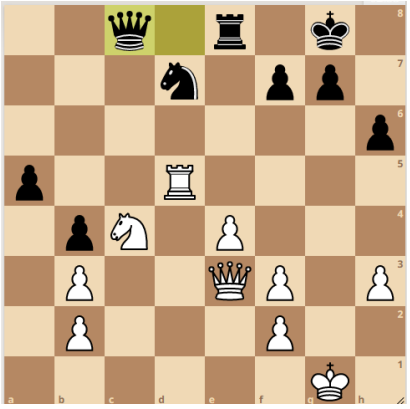
En la posición del diagrama, la columna c acaba de quedarse semiabrierta, por lo que la torre de c1 adquiere nuevas perspectivas de actividad, si bien probablemente al blanco le gustaría tener su otra torre en a1 en lugar de en f1. Así pues, es turno del negro, que podría llevar su torre de f8 a la columna e, que está semiabierta, para poner presión sobre el peón blanco de e4. En lugar de esto, Martinprado58 realizó un precipitado 16…c5, jugada que permitió a xunilxut ganar un peón.

En la siguiente fase se mantuvo una mínima ventaja blanca, si bien Martinprado58 dispuso de una curiosa oportunidad para montar un fuerte ataque contra el rey rival a partir de la siguiente posición:

Posición tras 22.gxf3.

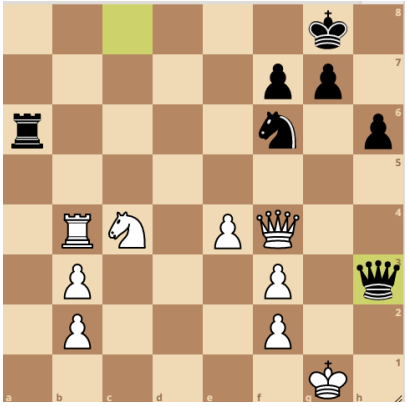
En el diagrama, la estructura de peones blanca del flanco de rey acaba de sufrir daños y existe una oportunidad táctica de llevar el caballo negro hasta la principal debilidad de la posición blanca: la casilla f4, que está frente a los peones doblados. La jugada que permite el acceso de esta pieza a su mejor casilla posible es 22…Cd5, atacando la dama blanca y aprovechando la clavada existente sobre la columna e. Este tema táctico pasó desapercibido en la partida y no hubo más oportunidades de ejecutarlo.

Tras ello, las piezas blancas lograron activarse y comenzaron a aparecer oportunidades tácticas a favor de este bando, como la siguiente:



Posición tras 25…Dc8.

En la posición del diagrama, el blanco tenía la opción de ganar calidad con 26.Cd6, aunque en la partida xunilxut se decantó por irse a por los peones del flanco de dama de Martinprado58. Poco después, el blanco omitió que la dama negra tenía un ojo puesto sobre el peón de h3, permitiendo oportunidades de contrajuego contra su rey a las que era necesario prestar atención.



Posición tras 29…Dxh3.

El negro acaba de capturar el peón de h3 con su dama, poniendo en peligro al rey blanco con amenazas como Ta1+, que deben tomarse muy en serio. Así, la jugada 30.Ta4, negando el acceso a la torre negra hacia la retaguardia blanca parece la mejor defensa. En la partida se vio 30.Tb8+, tras la que Martinprado58 realizó la jugada que cualquier humano haría prácticamente sin pensar 30…Rh7 (las máquinas encuentran la increíble 30…Ce8 –abriendo paso a la torre negra hacia g6- y dicen que la posición está igualada tras un juego exacto de ambos), dejando a xunilxut ante la papeleta de defender la amenaza Ta1+.

Posición tras 30…Rh7.

En la posición del diagrama, aunque tenga una pinta fea por la configuración de peones resultante, el blanco está prácticamente obligado a jugar 31.Df5+, eliminando la peligrosa dama negra. Sin embargo, en la partida xunilxut no se opuso a la amenaza Ta1+, permitiendo a Martinprado58 ejecutarla para hacerse con el primer punto en liza.

https://lichess.org/EQINGkLi

La segunda partida comenzó con el orden de una Defensa Philidor, si bien pronto pareció convertirse en una especie de Variante Steinitz de la Apertura Española. En la jugada 9, xunilxut se dejó un peón tras una jugada descuidada de caballo:

Posición tras 9…Ce7.

En la posición del diagrama, Martinprado58 capturó el peón de b7 con su alfil y, tras 10…Tb8, también el de a6. Pese a que xunilxut contraatacó sobre el peón de b2, su torre quedó en una situación comprometida y pronto se vio atrapada sin posibilidad de retorno:

Posición tras 13.Ab3.

Tras la última jugada blanca, la torre de b2 queda varada y el blanco no tardará en ganar la calidad. Con ventaja de material, Martinprado58 trató de simplificar la posición todo lo posible hasta que, tras aumentar su ventaja al capturar la otra torre negra, xunilxut abandonó, otorgando a Martinprado58 su segundo punto y la consiguiente victoria en el encuentro.

https://lichess.org/Xu7wCWZz

Raygondecabra 0-2 luisbg1954

El encuentro comenzó de forma muy extraña, con Raygondecabra preparando un temprano ataque sobre el punto f7 y, en la cuarta jugada, cuando se habían aliado todas las circunstancias posibles para que se pudiese ver el Mate del Pastor sobre el tablero, el blanco no ejecutó la jugada ganadora:

Posición tras 3…Cf6.

En la posición del diagrama, el negro acaba de desarrollar su caballo atacando la dama blanca, pero sin defender la principal amenaza del blanco: capturar el peón de f7 para dar jaque mate con 4.Dxf7, llegando al conocido Mate del Pastor. Sin embargo, en la partida se jugó 4.Df3, con lo que la partida continuó, llegándose a otro momento importante pocas jugadas después:

Posición tras 9…h6.

El negro acaba de atacar el alfil de g5, pero realmente el peón de h6 no está defendido, ya que tras 10.Axh6 el peón g negro quedaría clavado. En lugar de esto, en la partida se jugó 10.Ad2, que permite a luisbg1954 atacar la dama blanca con 10…Ch5. Aunque aún podría quedar una pequeña esperanza de salvar a la dama blanca con 11.Dg6, aprovechando la clavada del peón de f7, en la partida se jugó 11.Df2, permitiendo la captura de la dama. A partir de ahí, la ventaja de luisbg1954 no paró de crecer hasta llegar al jaque mate en la jugada 27.

https://lichess.org/NI555iqM

En la segunda partida, luisbg1954 planteó un esquema de Apertura Inglesa con *fianchetto* de su alfil de rey, mientras que Raygondecabra se mantuvo agazapado en sus primeras filas. Pronto se llegó a una posición con enroques opuestos, en la que el ataque blanco se mostró más veloz abriendo líneas contra el rey rival.

Posición tras 13…cxb5.

En la posición del diagrama, el rey negro está mucho más abierto que el blanco. Una jugada como 13.Cd4, llevando más piezas al ataque, es muy fuerte. Aunque el blanco se equivocó con 13.Dc2, ya que permite 13…b4 (que no se vio en el tablero), ganando una pieza gracias a la clavada generada en la columna c, la ventaja blanca es tan grande que, incluso aunque el negro hubiese ganado la pieza, el ataque blanco compensaría esa pérdida.

A partir de ahí, el ataque blanco se desarrolló con naturalidad y luisbg1954 se anotó su segundo punto tras lograr el jaque mate en el trigésimo movimiento.

https://lichess.org/jtar7IWg

Volkovking 1-1 agfj

La primera partida comenzó con una Defensa Siciliana planteada por agfj ante la que Volkovking movió un rápido b3. La posición no tardó en evolucionar hacia una estructura que bien podría haber provenido de una Defensa India de Rey, en la que rápidamente agfj tuvo que tomar una importante decisión:

Posición tras 10.Ad3.

En la posición del diagrama, el centro está cerrado de forma que el blanco tiene ventaja de espacio en el flanco de dama y el negro puede moverse en la zona del flanco de rey, sin olvidarse de presionar en el centro. Así pues, la tensión entre e4 y f5

impide al blanco maniobrar con libertad, ya que le es difícil deshacerla sin conceder un gran control central al negro. Así, una jugada como 10…Cf6, desarrollando una pieza y presionando sobre e4 parece recomendable y mantiene un aproximado equilibrio. Sin embargo, en la partida se jugó 10…f4, un movimiento muy comprometido en este tipo de estructuras, ya que prácticamente el negro se juega todo a la carta de atacar en el flanco de rey.

En las siguientes jugadas, la lucha se desarrolló en el flanco de dama, con Volkovking controlando con sus torres la columna c, pero encontrándose pronto en problemas para quebrar la defensa de agfj y perdiendo una calidad en el intento:

Posición tras 23…Ce8.

El negro acaba de atacar la torre de c7, que no tiene casilla segura a la que moverse, por lo que tras este lance agfj ganó una calidad. Poco a poco, la posición se fue abriendo y simplificando, con una ventaja estable para las negras, que agfj consolidó hasta lograr el jaque mate que le dio el primer punto en disputa.

https://lichess.org/QwlOK25n

La segunda partida comenzó con una Apertura Inglesa, en la que Volkovking fue capaz de romper el centro blanco dejando un peón blanco retrasado y débil en d3, del que agfj se pudo deshacer en la siguiente posición:

Posición tras 12…b6.

En la posición del diagrama, el negro acaba de jugar b6, dejando muy débil temporalmente la gran diagonal blanca. Esa debilidad provoca que el caballo de c6 se encuentre clavado, lo que disminuye el control negro sobre la casilla d4. Así pues, existe la oportunidad para el blanco de jugar 13.d4, deshaciéndose del peón retrasado. Sin embargo, en la partida se jugó 13.Tb1, con la idea de preparar en un futuro el avance b4, pero dando tiempo al negro a fijar la debilidad de d3.

En las siguientes jugadas, Volkovking no encontró la forma más exacta de incrementar la presión sobre d3, permitiendo a agfj ejecutar su plan de expansión en el flanco de dama con b4 y hacerse con la iniciativa. En la siguiente posición, el blanco tuvo una buena opción de establecer una clara ventaja:

Posición tras 28…Da8.

Las piezas mayores blancas se encuentran en buenas posiciones para apoyar a su peón pasado y el alfil de f2 pone presión sobre b6. Así pues, la única pieza blanca que no juega es el caballo, que puede mejorarse claramente con 29.Cd4, aprovechándose de que la captura del peón de d5 es muy peligrosa por la expuesta situación del rey negro en la diagonal a2-g8. Sin embargo, tras 29.Dc4 el negro pudo consolidar el bloqueo sobre el peón de d5, si bien su captura fue un tanto precipitada.

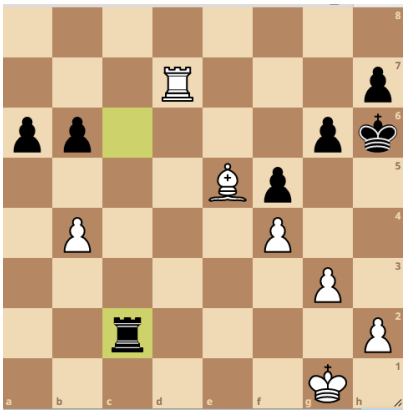
Posición tras 32…Rg7.

El negro ha logrado capturar el peón de d5, pero el blanco puede explotar la molesta clavada en la columna d y la situación expuesta del rey negro para lograr una

clara ventaja con la maniobra Ad4+-Ae5. Poco después, agfj tomó la entendible decisión de cambiar damas, si bien existía la opción de cerrar la partida directamente en la siguiente posición:

Posición tras 36…Dc8.

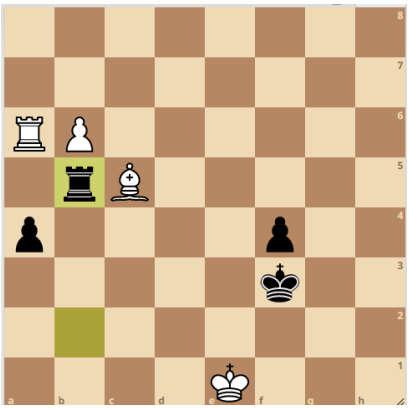
En la partida se jugó 37.Dd7, proponiendo un cambio de damas que Volkovking aceptó, pero 37.Df7 amenazaba un ataque prácticamente definitivo sobre el rey negro. Un momento importante llegaría un par de jugadas después:



Posición tras 38…Tc2.

En la posición del diagrama, la ventaja blanca es muy clara, pero tiene el problema de que le va a ser difícil hacer entrar a su rey en juego y el rey negro podría tener una ruta para poner en peligro al rey blanco a través de h5-g4-f3. Así pues, es el momento de jugar 39.h3 para limitar el contrajuego del rival y, una vez cerrada la ruta de salida del rey negro, pensar en la manera de obtener ventaja de su mala ubicación. En la partida se jugó 39.Ag7+, permitiendo al rey negro el acceso hasta f3 en pocas jugadas, poniendo en aprietos al rey blanco.

En los siguientes movimientos, Volkovking dispuso de varias opciones de forzar un empate, pero la situación del encuentro y los apuros de tiempo de ambos jugadores le impulsaron a seguir jugando un final con pieza de desventaja. Un punto importante fue en la siguiente posición:



Posición tras 52…Tb5.

El alfil blanco está bajo ataque y agfj decidió retirarlo a g1, permitiendo 53…Tb1+, que recupera la pieza. Tras este lance, de repente, la ventaja blanca se esfumó hasta el punto de que el negro tiene mejores perspectivas debido a la ubicación de su rey más activa. En un final complejo y apurado de tiempo, agfj no encontró la forma de mantener el equilibrio y Volkovking se hizo con el punto en disputa para nivelar el encuentro.

https://lichess.org/3f9t77vv

jrrd1986 2-0 Pabuba

La primera partida comenzó con una Defensa Alekhine, en la que Pabuba llevó su caballo de rey en un largo viaje hasta b4, donde se encontró expuesto a diversos temas tácticos de los que el negro debe estar pendiente, costándole algunos tiempos de desarrollo. Así, la ventaja de desarrollo blanca pronto se tradujo en algo tangible:

Posición tras 10…Af5.

El negro acaba de jugar su alfil a f5, pero este movimiento deja indefenso el peón de b7, permitiendo que 11.Db3 ataque a la vez a los peones de b7 y d5, lo que dejó a jrrd1986 con peón de ventaja. Poco después, las blancas aprovecharon la falta de coordinación de las piezas negras para ampliar la ventaja:

Posición tras 17…Dxf6.

En la posición del diagrama la ventaja blanca es muy clara. Hay opciones muy interesantes como 18.Ah5+, tratando de explotar la situación insegura del rey negro o 18.d5, jugada en la partida, atacando el caballo de c6 y descubriendo la línea de fuego del alfil de e3 sobre la torre de a7. A partir de aquí, jrrd1986 obtuvo una gran ventaja material, que convirtió sin excesivos sobresaltos en el punto entero.

https://lichess.org/FtZf3ZPk

La segunda partida comenzó con el orden de la Defensa Francesa, en la que Pabuba expandió su centro y jrrd1986 comenzó a poner presión sobre él, disponiendo pronto de algunos temas tácticos interesantes:

Posición tras 6.fxe5.

En la posición del diagrama, el peón blanco de e5 otorga espacio a este jugador, pero es un objetivo de ataque por parte del negro. De hecho, 6…Cxe5 ya es posible, debido a que tras 7.Cxe5 Dh4+ el negro recupera el material invertido con ventaja. En la partida, sin embargo, jrrd1986 movió 6…Dc7, con idea de incrementar la presión sobre e5. Esa presión sobre e5 acabó reportando al negro un peón de ventaja, ya que Pabuba decidió sacrificar su peón d para mantener el importante peón de e5.

En la siguiente fase de la partida la batalla continuó alrededor del peón blanco de e5 hasta que Pabuba decidió expandirse en el flanco de dama:

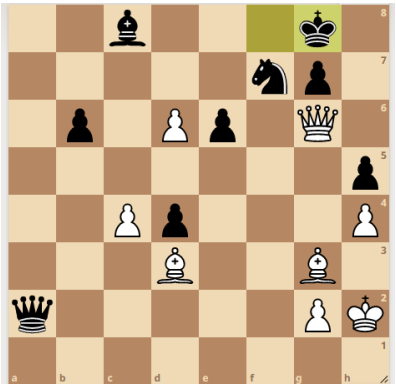
Posición tras 15.b4.

El peón blanco acaba de mover desde b2 hasta b4, lo que da al negro la opción de capturarlo al paso con su peón a, rompiendo la estructura de peones blanca en el flanco de dama tras 15…axb3. Tras 16.axb3, jrrd1986 no precisó la retirada de su dama, ya que 16…Dc5, poniendo gran presión sobre el importante peón de e5, era más exacta que 16…Da7, vista en la partida, con la que, aunque el negro ganó un segundo peón, la preponderancia blanca en el flanco de rey prácticamente compensa el déficit de material.

De repente, la posición blanca era más fácil de jugar y pronto dispuso Pabuba de oportunidades para decantar la partida a su favor:

Posición tras 21…Cd8.

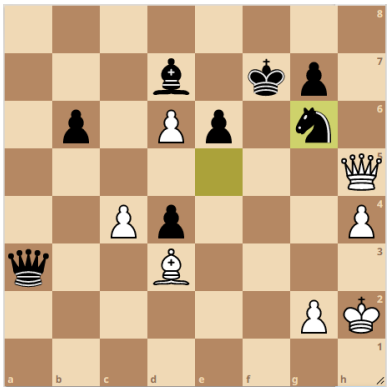
En la posición del diagrama, la presión blanca en el flanco de rey es muy intensa y, de hecho, tras 22.Cxf7, que no se vio en la partida, la posición negra estaría cerca de colapsar. Pese a omitir esa jugada, la iniciativa blanca continuó siendo muy fuerte, obligando a jrrd1986 a aguantar el temporal como podía hasta que llegó una primera gran oportunidad para que Pabuba rematase la partida directamente:



Posición tras 30…Rxg8.

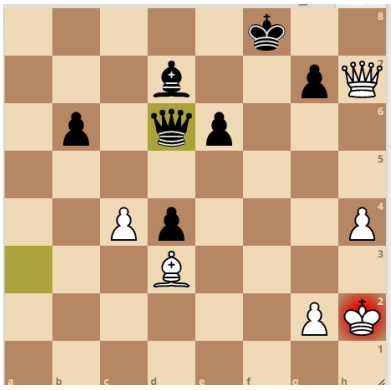
Aunque el negro tiene un peón de ventaja en la posición, la diferencia de seguridad de los reyes y actividad de piezas a favor del blanco hacen que el peón sea completamente irrelevante. De hecho, el blanco tiene a su disposición una secuencia de mate forzado que comienza con 31.Ae5, amenazando Dxg7# y aprovechando que 31…Cxe5 se encontraría con 32.De8#. En la partida, un par de pérdidas de tiempo de Pabuba dieron cierto oxígeno a jrrd1986.

Pocas jugadas después, en una posición en la que el blanco podía tener jaque continuo, jrrd1986, ya bastante apurado de tiempo, se equivocó gravemente al cubrir un jaque con su caballo:



Posición tras 36…Cg6.

En la posición del diagrama, el blanco dispone de una secuencia de mate forzado en 3 jugadas comenzando por 37.Axg6+. Sin embargo, tras 37.Dxg6+, vista en la partida, aún quedaba esperanza para el negro, que se vio incrementada tras obviar el blanco que la dama negra podía capturar el peón de d6.



Posición tras 38…Dxd6+.

La pérdida del peón de d6 es importante para el blanco, ya que era un elemento importante en el ataque y, además, la dama negra puede volver a la defensa. Poco después, el blanco sacrificó su alfil y, tras ello, su ataque se esfumó, con lo que el negro se quedó con un alfil de ventaja y unos peones pasados centrales que pudieron avanzar sin oposición. Así pues, jrrd1986 se hizo con el segundo punto en disputa tras una partida en la que pudo pasar cualquier resultado.

https://lichess.org/kQ6IyBHa

Cuidadinspin 2-0 MdT_25

La primera partida comenzó con un Ataque 150 planteado por Cuidadinspin ante el que MdT_25 desarrolló sus piezas con un esquema de Defensa India de Rey. De estos esquemas suelen resultar posiciones muy tensas y, ya en una fase muy temprana de la partida, existía una oportunidad muy interesante de aprovechar la ubicación de las piezas negras:

Posición tras 7.Dd3.

En la posición del diagrama, el caballo negro de c4 está atacado por la dama blanca, lo que deja las opciones de retirarlo o defenderlo. En la partida, MdT_25 se decantó por jugar 7…Cb6, pero es muy interesante la defensa con 7…b5, lanzando el peón al ataque contra el enroque blanco, y aprovechando que 8.Cxb5 se encuentra con el bombazo 8…Cxb2, aprovechando la potencia latente del alfil de g7. Incluso en

caso de no existir este Cxb2 tan fuerte, el sacrificio del peón b sería interesante para abrir la columna de cara a un futuro ataque contra el enroque blanco.

Variante de Cuidadinspin – MdT_25. Posición tras 8…Cxb2.

Pronto llegaría otro momento instructivo de la partida en la siguiente posición:

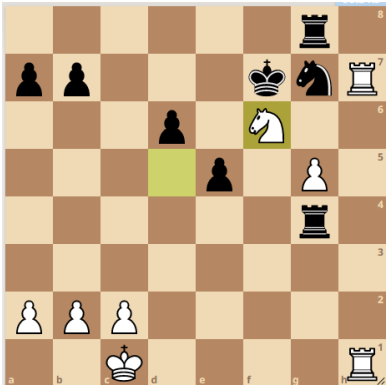
Posición tras 9.e4.

El blanco acaba de establecer una cadena de peones desde g2 hasta d5, que debe ser un objetivo de ataque por parte del negro. Existen dos formas principales de atacar las cadenas de peones: desde la base o desde la punta. En este caso, llegar hasta la base de g2 parece una posibilidad lejana, por lo que las jugadas de peón que atacan la punta en d5 serían las candidatas a considerar y, entre 9…c6 ó 9…e6, parece más adecuada la primera, ya que colabora en el objetivo de abrir líneas en el flanco de dama para poder atacar a medio plazo el enroque blanco. En la partida, sin embargo, MdT_25 jugó 9…e5, un movimiento que, si bien reclama parte del centro para el negro, cierra la diagonal del alfil de g7, con lo que un hipotético ataque sobre el flanco de dama dejaría de contar con la ayuda de esa pieza mientras no desaparezca, por cualquier motivo, el peón de e5.

En la siguiente fase de la partida el escenario de la lucha fue el flanco de rey, donde se produjeron algunos cambios de piezas y la contienda se mantuvo igualada hasta la siguiente posición:

Posición tras 25.hxg5.

En la posición del diagrama, el blanco tiene una ligera ventaja, debido especialmente a la situación poco segura del rey negro y a la fuerte posición del caballo de e4. De todos modos, jugadas como 25…Cd7 o 25…Taf8 limitarían la ventaja blanca. En la partida se jugó 25…Tg4, que permite el ataque doble con 26.Cf6+ (que no se vio en el tablero). Pese a esta omisión, la ventaja blanca en las siguientes jugadas se incrementó y, pocos movimientos después, el tema táctico se repitió y, tras su ejecución en el tablero, MdT_25 decidió abandonar, otorgando el primer punto en liza a Cuidadinspin.



Posición tras 31.Cf6.

Pese a que el negro perderá calidad con el ataque doble a las torres blancas, quizá se podía haber seguido jugando con 31…Txg5 32.Cxg8 Rxg8, aunque la ventaja blanca debería ser suficiente para alzarse con la victoria en último término.

https://lichess.org/PU5ghVFG

La segunda partida comenzó con la Variante Alapin de la Defensa Siciliana y MdT_25 logró en las primeras jugadas hacerse con el control del centro del tablero. Ese control central suele permitir una mejor ubicación de las piezas, lo que suele

derivar en la aparición de oportunidades tácticas, como sucedió en la siguiente posición:

Posición tras 15…Tc7.

El negro acaba de jugar su torre a c7, alineándola con la dama en la diagonal a5-d8. De momento, el alfil blanco de casillas negras no tiene acceso a dicha diagonal, pero puede ganárselo jugando 16.d5, atacando el caballo de c6, con la idea de jugar Ab6 a continuación y ganar una calidad. Sin embargo, MdT_25 puso en la casilla d5 su caballo en lugar de su peón, atacando la torre de c7, pero Cuidadinspin no capturó en d5, permitiendo que, tras 17.Cxf6+ el blanco obtuviese una clara ventaja estructural.

Pronto se abriría sobremanera la posición, especialmente en el flanco de rey negro, lo que dejaba a ese rey bastante expuesto, amén de la aparición de diversos temas tácticos. Un momento importante llegó en la siguiente posición:

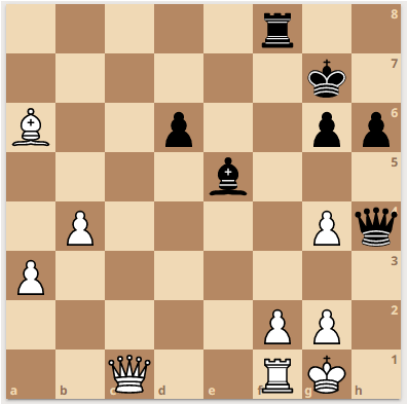
Posición tras 22…Ae5.

En la posición del diagrama, el blanco tiene 2 peones de más, pero tiene atacado su alfil de b5 y debe decidir qué hacer con él. En la partida, MdT_25 decidió jugar 23.Axa6, si bien parece más interesante eliminar el alfil de d7 debido a que los intercambios de piezas favorecen al bando con ventaja de material y, de manera más concreta, el blanco tiene la idea de jugar Cg4, atacando tanto el alfil de e5 como el peón de h6 (en coordinación con la dama) y con Axd7 se elimina una pieza que ataca la

casilla g4. Así, pocas jugadas después llegó otro momento clave, relacionado con lo comentado anteriormente:

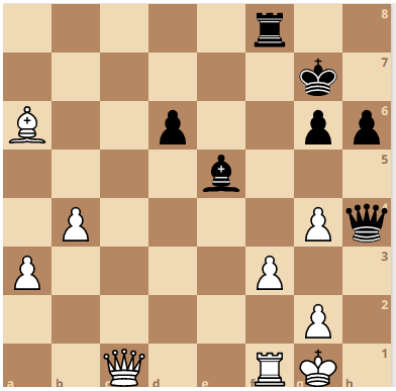
Posición tras 24…fxg6.

En la posición del diagrama, MdT_25 jugó 25.Cg4, atacando el peón de h6, pero permitiendo 25…Axg4, que daña seriamente la estructura del enroque blanco y, tras 26.hxg4 Dh4, de repente, es el rey blanco quien se encuentra en peligro.



Posición tras 26…Dh4.

El negro amenaza entrar en h2 con la dama y, prácticamente, 27.g3 es un movimiento obligado para defender la amenaza, pese a que permite que el negro pueda forzar un empate con 27…Axg3. En la partida, MdT_25 jugó 27.f3, que permite un importante patrón de mate:



Posición tras 27.f3.

En la posición del diagrama, la dama negra podría entrar en h2, pero el rey blanco podría escapar por f2. Así pues, como se necesita controlar f2 con una pieza diferente de la dama para dar jaque mate, la maniobra más exacta consiste en jugar 27…Ah2+ 28.Rh1 Ag3+ (la maniobra de alfil sirve para que éste controle f2) 29.Rg1 Dh2#

En la partida, Cuidadinspin jugó 27…Ag3 directamente, con la misma idea descrita anteriormente, pero dando un tiempo a MdT_25 para tratar de defender, pero la presión sobre el rey blanco ya era muy grande y el blanco no acertó con una difícil defensa, abandonando poco después para que Cuidadinspin se hiciese con el segundo punto en disputa y la victoria en el encuentro.

https://lichess.org/MxWI9tzJ

emjy19 0-2 jpuntolpunto

La primera partida comenzó con una apertura de peón de dama por parte de emjy19 con piezas blancas, ante la que jpuntolpunto planteó un esquema parecido al Hipopótamo, con doble *fianchetto* para sus alfiles. Pronto comenzaría el blanco a abusar de jugadas de peón, lo que permitió una clara ventaja de desarrollo negra. Como suele ser habitual en este tipo de situaciones, pronto comenzarían a aparecer posibilidades tácticas a favor del bando mejor desarrollado, como en la siguiente posición:

Posición tras 13.g4.

El blanco acaba de avanzar su peón hasta g4, lo que deja la diagonal e1-h4 terriblemente débil, ya que no hay ningún peón que pueda llegar a defender casilla alguna de dicha diagonal. Así pues, una jugada como 13…Dh4+ pondría de relieve ese factor, obligando al blanco a cubrir el jaque entregando una pieza en g3. Pese a omitir este detalle en la partida, no tardaría mucho el negro en ganar una importante ventaja de material, que se convertiría en el primer punto para jpuntolpunto con un jaque mate en la jugada 28.

https://lichess.org/aZfpD8At

En la segunda partida, jpuntolpunto planteó un Sistema Colle con blancas, ante el que emjy19 comenzó a construir una formación similar al Hipopótamo. El negro decidió desarrollar su alfil de casillas negras a h6, un lugar en el que se puede llegar a encontrar expuesto a ataques, en lugar de a g7, desde donde puede llegar a poner una importante presión en la gran diagonal estando más resguardado. A partir de aquí, las piezas de emjy19 comenzaron a descoordinarse y no tardaron en aparecer las primeras oportunidades para la táctica.

Posición tras 14…Cd5.

El negro acaba de mover su caballo a d5, obviando que el alfil de h6 queda atacado y desprotegido, factor que aprovechó jpuntolpunto para eliminar esta importante pieza ya que, tras su desaparición, las casillas oscuras del entorno del rey negro quedan especialmente débiles. En las siguientes jugadas, el blanco fue consolidando su pieza de ventaja para terminar aprovechando precisamente la debilidad de las casillas oscuras del flanco de rey negro para obtener el jaque mate que dio su segunda victoria a jpuntolpunto.

https://lichess.org/IDGIChtG

elsiete13 0-2 javicholo

La primera partida comenzó con un esquema parecido a los de Apertura Inglesa, si bien ambos bandos abandonaron con rapidez los caminos más transitados, con algunas jugadas que suponían pérdidas de tiempo (en esta categoría entrarían, por ejemplo, idas y vueltas con las piezas sin un objetivo concreto). El momento más importante de la partida llegó en la siguiente posición:

Posición tras 9…Ch6.

En la posición del diagrama, el caballo negro acaba de aterrizar en h6 y el blanco tiene la oportunidad de arruinar la estructura de peones negra jugando 10.Axh6, ya que tras 10…gxh6 resultarían peones doblados y débiles, aparte de un rey negro más expuesto a ataques. Sin embargo, elsiete13 movió 10.Cg5, una jugada que pierde una pieza tras las capturas en dicha casilla, con las que javicholo obtuvo una ventaja importante.

Poco después, javicholo dejó sin defender su alfil de d7, que fue capturado por elsiete13 para dejar su dama en una situación comprometida que, si bien en una primera instancia el negro acertaba a explotar, en segundo término la dama blanca experimentó un indulto.

Posición tras 15…Tad8.

En la posición del diagrama, la dama blanca está atrapada. En la partida se jugó 16.Dd1 y, ante esto, en lugar de capturar la dama con 16…Txd1+, el negro movió 16…Cd4. Pese a esta omisión, pocas jugadas después volvería a repetirse un patrón parecido y, en esta ocasión, javicholo ya no perdonó la vida de la dama blanca, logrando una ventaja de material prácticamente decisiva. A partir de aquí, la ventaja negra no dejó de crecer hasta llegarse al jaque mate en la jugada 27 para que javicholo obtuviese su primer punto.

https://lichess.org/VyamFrmf

La segunda partida comenzó con una posición derivada de la Defensa Philidor, en la que pronto desaparecerían las damas del tablero, perdiendo el negro el derecho a enrocar. El primer momento importante de la partida llegó en la siguiente posición:

Posición tras 9.Te1.

El negro ha capturado un alfil blanco y, sobre el tablero, tiene el turno y pieza de ventaja, pero las piezas negras de la columna e son inestables y parece que el blanco recuperará el material. Así pues, es turno del negro para tratar de minimizar daños y, debido a que la posición resultante tiene el centro abierto, el alfil es la pieza a salvar. Además del alfil y el caballo, el blanco también amenaza capturar el peón de f7 con su caballo, que supondría un ataque doble al rey y la torre negros. Por tanto, la jugada 9…Ah5 es la que más propósitos defensivos cumple, ya que retira el alfil del ataque y defiende en f7, con buenas perspectivas de futuro para las negras, debido a la pareja de alfiles y a que, una vez han desaparecido las damas de la partida, es más difícil aprovechar la situación del rey en el centro del tablero. Sin embargo, elsiete13 decidió jugar 9…Ab5, omitiendo la amenaza en f7, lo que permitió a javicholo la ganancia de la torre de h8.

A partir de este lance, la ventaja blanca se mantuvo estable hasta que elsiete13 se quedó sin tiempo, en una posición ya muy difícil, para que javicholo obtuviese su segundo punto.

https://lichess.org/egrjsxEI

Resumen

Tras la disputa de la segunda jornada, únicamente jrrd1986 y MENCHEN han obtenido dos victorias en sus encuentros, si bien no son los únicos participantes con pleno de victorias, ya que asbertino ganó su primer encuentro y en esta ronda le tocó descansar. En persecución de los líderes, agfj y Volkovking se sitúan con 4 puntos tras empatar en su duelo particular, mientras que un grupo numeroso de jugadores se halla con 3 puntos en su haber. Cierran la clasificación emjy19, DemasiadoTarde, xunilxut y elsiete13, quienes aún no han estrenado su marcador.