JORNADA 3 DE LA LIGA ZONAL DE AJEDREZ ONLINE

Resumen de la jornada 3 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:

agfj 2-0 elsiete13

La primera partida del duelo comenzó con una Apertura Inglesa por parte de agfj, ante la que elsiete13 movió sus peones a c5 y d5. Pronto se vio el centro negro sometido a presión y elsiete13 decidió definir la estructura de peones central jugando c4. Como consecuencia de este lance, el peón de d5 quedó débil y agfj se aprestó en presionarlo, llegando a la siguiente posición:



Posición tras 8.Ag5.

El peón negro de d5 está sometido a mucha presión y la jugada 8...dxe4 parece casi obligada para mantener al negro con una desventaja ligera. Sin embargo, en la partida se jugó 8...Ag4, que permite la respuesta 9.Axf6 (que no se dio sobre el tablero), eliminando el defensor del alfil y contraatacando sobre la dama negra, ganando una pieza para el blanco. Pese a esta omisión, no tardó agfj en hacerse con una ventaja sustanciosa, ya que elsiete13 movió su caballo de f6 un par de jugadas después, permitiendo que el alfil de g5 capturase la dama negra. A partir de ahí, agfj transformó su ventaja en victoria sin sobresaltos.

https://lichess.org/5xDe4Hza

La segunda partida empezó con un esquema típico del Sistema Colle planteado por elsiete13, ante lo que agfj dispuso sus piezas con una configuración característica de las Defensas Indias. La igualdad se mantuvo hasta la jugada 10, momento tras el cual elsiete13 realizó una expansión algo precipitada en el flanco de dama, ya que dejó a su alfil de casillas negras sin retrocesos seguros disponibles:



Posición tras 13...c5.

El alfil de b4 está atacado y la retirada a a3 se encuentra con que el negro puede atacar el caballo de c4, obligándole a sacrificarse o a abandonar la defensa de su alfil. Así, tras este lance, agfj obtuvo una ventaja muy clara, que amplió hasta lograr el jaque mate en el movimiento 20 para poner el segundo punto en liza en su casillero.

https://lichess.org/LZLruPxE

xunilxut 0-2 jrrd1986

La primera partida del encuentro comenzó con una Defensa Siciliana planteada por jrrd1986 con negras, ante la que xunilxut eligió la Variante Cerrada, si bien la configuración de piezas blancas fue algo pasiva, lo que permitió al negro tomar una ligera ventaja.



Posición tras 11...exd5.

En la posición del diagrama el negro tiene ligera ventaja debido al mayor control del centro. Aquí, xunilxut cometió un error importante jugando 12.Ae3, que permite la réplica 12...d4, atacando el caballo de c3 y el alfil de e3 simultáneamente. A raíz de este lance, jrrd1986 logró una pieza de ventaja, que fue consolidando durante las siguientes jugadas permitiendo muy poco contrajuego.



Posición tras 21...Tfe8.

En la posición del diagrama, el negro no sólo tiene pieza de ventaja, sino que ha conseguido que varias piezas blancas se encuentren en ubicaciones muy pasivas, como el caballo de d1 y la torre de f1. Así, una sola torre activa en a7 más una posible incorporación de la dama es muy poco material ofensivo como para generar un contrajuego mínimamente peligroso.

En las siguientes jugadas, la ventaja negra se mantuvo hasta que el tiempo de xunilxut se agotó en una posición ya muy difícil, lo que hizo que jrrd1986 sumase su primer punto.

https://lichess.org/PJJanqz0

La segunda partida comenzó con una Apertura del Alfil de Rey planteada por jrrd1986, que rápidamente adquirió un carácter similar a las estructuras originadas tras un Gambito de Rey Rehusado con el alfil negro en e7. La situación era sólo ligeramente ventajosa para el blanco hasta que xunilxut decidió hacer un cambio de piezas perjudicial para sus intereses:



Posición tras 11.Ae3.

En la posición del diagrama, el control del centro le da una clara ventaja al blanco, a lo que hay que sumar una molesta presión sobre el punto f7. Es entendible la decisión negra de capturar el caballo de f3 antes de que pueda llegar a g5, aumentando peligrosamente la presión sobre f7, pero el precio pagado al invertir el alfil de g4 en la tarea de eliminar el corcel blanco es demasiado elevado, ya que los

alfiles de casillas blancas son piezas importantes en este tipo de posiciones y, además, facilita el doblaje de las torres blancas en la columna f. De manera casi inmediata, xunilxut abandonó a su suerte al peón de f7 y al caballo de h5, lo que dio a jrrd1986 una gran ventaja.

A partir de aquí, la ventaja blanca se consolidó hasta llegar a una situación en la que el rey negro estaba en gran peligro:



Posición tras 20...Dh3.

En un intento de crear contrajuego, la dama negra acaba de aterrizar en h3, desde donde pone un ojo en el alfil de h6, ataca al peón de f3 y se encuentra cerca del rey blanco. El problema es que la otra pieza negra, el caballo de c6, está lejos de entrar en acción y que el entorno del rey negro, especialmente las casillas negras de la zona, está muy débil. Este factor lo aprovechó jrrd1986 para cerrar la partida con 21.Df4, amenazando diversos mates ante los que no hay defensa satisfactoria. Así, tras 21...Dc8 22.Df6+, xunilxut decidió abandonar una jugada antes de ver a su rey en situación de jaque mate, por lo que jrrd1986 se anotó su segundo punto.

https://lichess.org/4PY1g7OV

asbertino 1-1 MdT_25

En la primera partida, asbertino planteó una Defensa Siciliana con negras ante la que MdT_25 eligió la Variante Alapin. En los primeros compases, el blanco tuvo una ligera ventaja debido a su control central y hubo una primera oportunidad interesante para sacar provecho de ese factor:



Posición tras 8...a6.

En la posición del diagrama es muy interesante el plan que comienza con 9.e5, atacando el caballo negro, que es el principal defensor de su rey, seguido de ideas como Ac2-Dd3 (apuntando hacia el enroque enemigo), que incluso podrían ir acompañadas de una avalancha de peones blanca en el flanco de rey para abrir líneas. Este avance se produciría unos movimientos después, generando una estructura característica de la Defensa Francesa, en la que no tardaría el negro en realizar la típica reacción defensiva con f5:



Posición tras 15...f5.

El negro acaba de jugar su peón de f7 a f5, lo que obliga al blanco a tomar una decisión importante: capturar al paso en f6 o no. La captura al paso mantiene abiertas las posibilidades de ataque sobre el flanco de rey y deja expuesto a ataque al peón negro de e6, aunque al desaparecer el peón de e5 las piezas negras tienen algo más de espacio para moverse. En la partida, MdT_25 decidió jugar 16.f4, cerrando el flanco de rey, lo que obliga a ambos jugadores a buscar una futura ruptura con sus peones g o a elaborar planes en otro sector del tablero, como la columna c o la apertura de la columna a. Poco después, el blanco realizó el avance g4, que le dio una fuerte iniciativa en el flanco de rey y no tardó en disponer de alguna oportunidad para establecer una ventaja clara:



Posición tras 24...Tg8.

En la posición del diagrama, el negro acaba de jugar su torre a g8 para oponerse a la presión blanca en esa columna semiabierta, pero dicho movimiento quita un defensor del peón de f5, que ahora está atacado dos veces y defendido sólo una. Así pues, la jugada 25.Axf5 haría desaparecer un importante baluarte defensivo del negro, ya que permitiría en un futuro el avance del peón f blanco, liberando el potencial del alfil de casillas negras. Sin embargo, en la partida se jugó 25.Tg6, ante lo que asbertino decidió sacrificar una pieza en el flanco de dama para generar dos peones pasados en ese sector. Poco después, el blanco dispuso de una oportunidad magnífica para poner el cierre a la partida:



Posición tras 30...Rh7.

Al blanco le encantaría poder capturar el peón de f5 con su caballo, poniendo una presión terrible sobre g7, pero ese movimiento quitaría un defensor a la torre de g6, que caería presa del ejército negro. Así pues, la captura en f5 necesitaría preparación y una jugada como 31.e6, atacando el caballo de d7 y cerrando el ataque de la torre de c6 sobre su colega de g6 es perfecta para los planes blancos. Sin embargo, en la partida se jugó 31.Cxd5, que es un grave error ya que, no solo el blanco pierde la pieza de ventaja que tiene, sino que resucita al alfil "durmiente" de b7, que ahora pasa a ser una pieza muy poderosa.

En las siguientes jugadas sucedieron muchas simplificaciones, llegándose a un final de alfiles de distinto color en el que el blanco tenía dos peones pasados en el centro, mientras que el negro tenía dos peones pasados en el flanco de dama y peones pasados en la columna h.



Posición tras 41...Rg8.

A pesar de la tendencia de los alfiles de diferente color a igualar los finales, en este caso la ventaja negra es muy clara, debido a que tiene peones pasados que el alfil blanco no puede detener simultáneamente, mientras que los peones blancos están bloqueados por el alfil negro en la diagonal a2-g8.

Esa tendencia a las tablas de los finales de alfiles de diferente color pudo ponerse de manifiesto en la siguiente posición:



Posición tras 48.Aa3.

En la posición del diagrama, el blanco mantiene bloqueados los peones pasados negros, por lo que es momento de plantearse un plan para romper las barreras y, si se quiere tener oportunidad de progresar, se necesita activar el rey negro. Dicho rey ahora mismo cumple la función de defender el peón de h5, por lo que antes de pensar en correr aventuras con esta pieza hay que sujetar el peón con otra pieza y no hay otro que pueda cumplir esa misión que el alfil. Así pues, asbertino decidió jugar 48...Ae2 con esta idea. Sin embargo, esa jugada es un error importante porque levanta el bloqueo de los peones centrales blancos, que podrían haber aprovechado la oportunidad de avanzar jugando 49.d5, que no se vio sobre el tablero y hubiese complicado mucho la partida.

Dado que 48...Ae2 tiene el importante defecto de abandonar la diagonal a2-g8, parece más adecuada la jugada 48...Af7, continuando con la idea de defender el peón de h5 y manteniendo a raya a los peones centrales blancos. El problema de jugar Af7 es que, mientras el alfil blanco se mantenga en a3, no hay espacio material para trasladar al rey negro hacia el flanco de dama, por lo que habría que buscar un plan alternativo.

Tras dejar pensar mucho tiempo al módulo de lichess, éste encuentra que se pueden sacrificar los peones h negros con 48...Rf7 en beneficio de la actividad del monarca negro, que penetra rápidamente a través de las casillas claras hacia el flanco de dama para apoyar a sus peones pasados, factor que a la postre terminaría siendo decisivo.

En la partida, al no mover el blanco 49.d5, permitió que asbertino ejecutase el plan descrito en el párrafo anterior en una versión mejorada, al no tener que sacrificar material con ese fin. Una vez el rey negro llegó al flanco de dama, MdT_25 tuvo que dar su alfil por uno de los peones pasados y asbertino llegó a coronar a tiempo para detener los peones centrales blancos. Ya con dama de ventaja, asbertino se hizo con el primer punto en disputa tras lograr el jaque mate.

https://lichess.org/NKy2bVsJ

La segunda partida comenzó con una Defensa Siciliana, en la que MdT_25 no capturó el peón de d4, permitiendo a asbertino avanzar con su peón a d5, ganando un valioso espacio. Esa ventaja de espacio permitió al bando blanco desarrollar con mayor comodidad sus piezas, pudiendo mantener la iniciativa hasta el siguiente momento:



Posición tras 14...Ag6.

En el diagrama anterior, el negro tiene varias debilidades importantes, entre las que destacan la estructura de peones del flanco de rey con los peones doblados de la columna f, que dejan la casilla f5 especialmente vulnerable. Con la ocupación de dicha casilla en mente, 15.Ch4 habría sido una jugada muy fuerte. En la partida se vio 15.Ad3, una jugada que también podría estar dirigida a la ocupación de la casilla f5, si bien ésta permitió al negro un cierto respiro jugando 15...Ce5, que se vio aumentado cuando el blanco intercambió su caballo de f3 por el negro de e5, permitiendo tras 16.Cxe5 fxe5 que la estructura de peones negra del flanco de rey fuese reparada, además de bloquear la columna e para las piezas pesadas blancas, lo que permitió que la partida cambiase de tendencia:



Posición tras 17...h5.

De repente, el rey negro no está tan mal ubicado en la zona central del tablero y es el flanco de rey la zona que se está abriendo para hacer sufrir al rey blanco. En las siguientes jugadas, MdT_25 jugó de manera muy dinámica con piezas negras, de tal forma que se hizo con una calidad de ventaja a la vez que abría líneas contra el rey rival. Quizá el único momento dubitativo de la iniciativa negra llegó en la siguiente posición:



Posición tras 25.Tg1.

En la posición del diagrama, el negro jugó 25...Thf8, amenazando el caballo de f5, que está indefenso debido a la clavada del peón de f4. La idea de atacar el caballo parece razonable, pero quizá era mejor que esa función la desempeñase la torre de a8, que no ejerce influencia en la partida mientras la de h8 controla la columna abierta h, que puede ser una puerta para acceder al refugio del rey blanco. No tardó el negro en darse cuenta de su imprecisión, volviendo con la torre hacia h8, lo que tuvo efectos decisivos, debido a que la posición blanca tenía muchas vías de agua que cerrar y asbertino no encontró una buena defensa ante las amenazas, permitiendo la entrada devastadora de la dama negra.



Posición tras 29...Txh8.

En la posición del diagrama se amenaza Th2+ y, ante ello, asbertino jugó 30.Df1, lo que permite la réplica 30...Dd2, jugada por MdT_25, que conduce a un mate inminente, con lo que MdT_25 se hizo con el segundo punto en liza para empatar el encuentro.

https://lichess.org/HfyVjfCa

luisbg1954 2-0 emjy19

En la primera partida, ambos jugadores plantearon un desarrollo lento de los acontecimientos, manteniéndose una aproximada igualdad en la primera fase del juego. Así, se llegó a una posición en la que emjy19 con blancas tenía un buen control central:



Posición tras 18...Ch5.

El negro acaba de llevar su caballo a h5, con el deseo de llegar a la casilla f4. En la partida, el blanco quiso atacar ese caballo jugando 19.g4, pero esta jugada tiene el importante defecto de dejar débil la casilla f4, cuyo control es importante para los ataques contra el enroque contrario (o la defensa del enroque propio). Poco después, emjy19 omitió que tenía su dama bajo ataque, permitiendo a luisbg1954 obtener una gran ventaja. A partir de ahí, la ventaja negra fue incrementándose hasta que a emjy19 se le acabó el tiempo en una posición ya muy desventajosa.

https://lichess.org/4KShGvdJ

La segunda partida comenzó con un intento de Mate del Pastor por parte del blanco, que fue defendido exitosamente, si bien pronto comenzaron a aparecer posibilidades tácticas para ambos bandos:



Posición tras 5.0-0.

En la posición del diagrama, el negro tiene disponible la jugada 5...Ce5, atacando la dama y el alfil blanco de c4. Teniendo en cuenta la posibilidad de ubicar rápidamente el alfil negro de casillas blancas en la gran diagonal, cualquier ocasión de eliminar a su competencia (el alfil blanco de casillas blancas) debe ser aprovechada. En la partida, sin embargo, se jugó 5...g6, que permite al blanco explotar la debilidad de las casillas blancas del flanco de dama negro y de la gran diagonal negra:



Posición tras 5...g6.

En la posición del diagrama, el blanco disponía de la secuencia 6.Ab5 Ce7 (o cualquier otra jugada para defender el caballo de c6) 7.Dc3, atacando el caballo de c6 y la torre de h8 simultáneamente, lo que habría dado una pieza de ventaja al blanco. En la partida, este tema táctico pasó desapercibido.

En las siguientes jugadas, el centro se abrió con rapidez, lo que puso de manifiesto la ventaja de desarrollo que había adquirido el blanco y provocó, además, que el rey negro se viese expuesto a muchas amenazas, que derivaron en jaque mate en la jugada 16, lo que dio a luisbg1954 su segundo punto.

https://lichess.org/Vp1DjZsZ

DemasiadoTarde 2-0 Martinprado58

La primera partida del encuentro comenzó con una apertura de peón de rey por ambos bandos, en la que DemasiadoTarde, con piezas blancas, adoptó un enfoque algo pasivo, otorgando ya desde muy pronto una importante ventaja de desarrollo al negro. En las siguientes jugadas, Martinprado58 no acertó con el plan que suele suceder a un mejor desarrollo: abrir el centro.



Posición tras 9.g4.

En la posición del diagrama, el rey blanco se encuentra en el centro del tablero y parece difícil que pueda encontrar un escondrijo seguro en cualquiera de los flancos, mientras que el enroque negro parece más seguro a corto plazo. Así pues, lo que debe buscar el negro es hacer estallar el centro y la jugada más adecuada para este propósito parece 9...d5. Sin embargo, Martinprado58 renunció a jugar este tipo de planes, permitiendo a DemasiadoTarde ir entrando poco a poco en la partida.

Unas jugadas después, llegaría otro momento en el que la partida se podría haber decantado para el bando negro:



Posición tras 15.Ad2.

El blanco acaba de mover su alfil a d2, dejando al rey blanco sin casilla disponible, por lo que cualquier jaque puede resultar fatal. La puerta abierta hacia el refugio del rey blanco es la diagonal e1-h4, por lo que el negro debe buscar que una pieza que mueva en diagonal aterrice en esa zona y la jugada 15...Cxe4, abriendo paso a la dama hacia h4, hubiese sido un golpe muy fuerte en la posición. Volviendo a la

partida, un par de jugadas imprecisas del negro le hicieron perder toda la ventaja acumulada hasta ese momento hasta dejar al blanco con un peón de más y mejor posición.



Posición tras 25.gxf5.

El blanco tiene peón de ventaja y, de repente, su rey parece más seguro que el negro, ya que el centro está cerrado y no parece fácil de abrir mientras que, por otro lado, la columna g puede ser una importante plataforma de lanzamiento para el ataque blanco, junto con la buena posición de la dama en d4.

Tras varios errores por parte de ambos jugadores, el punto clave de la partida llegó en la siguiente posición:



Posición tras 32.Dh4.

En la posición del diagrama, ambos reyes están en peligro, por lo que el turno de juego adquiere una importancia capital y la jugada de Martinprado58 ayudó más al ataque blanco que al negro, ya que en la partida se jugó 32...g6, que defiende al caballo de h5, pero ayuda a que se abran líneas en el flanco de rey. En su lugar, jugadas como 32...Txb5, aprovechando la clavada en la columna c, y con la idea de jugar a3 y Tb2+, o un plan alternativo con 32...De3, contraatacando sobre el alfil de e2, hubiesen dado una peligrosa iniciativa al negro.

Tras 32...g6, DemasiadoTarde aprovechó las líneas abiertas en el flanco de rey para montar un ataque de mate con el que se anotó su primer punto.

https://lichess.org/9L2v61jn

La segunda partida comenzó con una Defensa Damiano, en la que rápidamente Martinprado58 obtuvo una importante ventaja de desarrollo con las piezas blancas.



Posición tras 9...d6.

La ventaja blanca en desarrollo y espacio es clara. Así, una jugada como 10.0-0, tratando de completar lo antes posible el desarrollo de piezas, mantiene la presión sobre la posición negra. En su lugar, el blanco eligió 10.Cd5, ocupando el puesto central avanzado y, tras 10...Ab7, se jugó 11.Cxe7, una jugada que contribuye a aliviar los problemas de espacio y desarrollo de las negras, ya que despeja la posibilidad de enrocar al rey negro, así como quita un inquilino al diminuto piso en el que se mueven las piezas negras.

Casi de inmediato, el negro ganó el importante peón de e4 lo que, sumado a un par de pérdidas de tiempo blancas, volteó la situación ligeramente a favor de las piezas negras, pero pronto hubo una devolución de favores.



Posición tras 14.c3.

En la posición del diagrama, el negro tiene un peón más y prácticamente ha nivelado el desarrollo y la actividad de piezas, lo que le otorga cierta ventaja, pero su posición no está exenta de debilidades, en particular las casillas blancas de la zona central, que deben ser protegidas por el alfil de ese color. Así, la jugada de la partida 14...h6 acentúa la debilidad de las casillas blancas y aumenta en exceso la carga de

trabajo del alfil de e4, que debe encargarse a partir de ahora también de la defensa de g6.

Unas jugadas después, el caballo blanco invadió e6, con ataque doble sobre la dama y una torre en f8, con lo que Martinprado58 se hizo con una calidad de ventaja. Pese a ello, el blanco renunció a ideas como a4, para abrir columnas para las torres, en la siguiente posición, se embarcó en un mal plan:



Posición tras 21...Te8.

En la posición del diagrama, la coordinación de ambos ejércitos es mejorable. Por ejemplo, los alfiles situados en la columna e son especialmente malos al tener unos horizontes de juego muy limitados. Así pues, parece que cualquier intento de coordinar mínimamente las fuerzas blancas pasa por jugar f4 a corto plazo (incluyendo o no la captura previa del peón de d6 por parte del alfil de g3), además del anteriormente mencionado plan con a4, para abrir alguna columna en el flanco de dama. En lugar de ello, el blanco jugó 22.Tc1 para, a continuación, mover 23.Dc2, omitiendo que el alfil desde su atalaya de h7 controla c2, con lo que el negro ganó una torre en este lance, volteando completamente la evaluación de la partida.

A partir de aquí, DemasiadoTarde no tuvo excesivos problemas para imponer su ventaja y logró su segundo punto en el encuentro al dar jaque mate en la jugada 36, si bien éste podía haberse producido un movimiento antes.

https://lichess.org/AQ4dq0HZ

Cuidadinspin 1-1 MENCHEN

La primera partida del encuentro comenzó con ambos jugadores disponiendo sus piezas según esquemas del Sistema Londres. Pese a que este tipo de posiciones suele dar lugar a maniobras tranquilas, pronto comenzaron a encontrarse en problemas algunas piezas:



Posición tras 7...Ae4.

En la posición del diagrama, el blanco jugó 8.Cxe4, eliminando un alfil que suele ser importante en este tipo de estructuras pero, tras 8...dxe4, de repente el caballo de h4 tiene problemas para regresar al juego. Para tratar de dar una salida al corcel, sobre el tablero se vio 9.g4, que permite un tema táctico que, si bien Cuidadinspin identificó correctamente, su ejecución pudo ser más exacta:



Posición tras 9.g4.

En la posición del diagrama, sobre el tablero se vio 9...Da5+ y, tras 10.c3, el negro dispone de 10...g5, con ataque doble sobre el alfil de f4 y el caballo de h4. Viendo esto, el blanco debería haber cubierto el jaque con 10.Dd2, contraatacando sobre la dama negra para no dar tiempo a la ejecución de la amenaza con g5. Así pues, debido a esta posible defensa con Dd2, era más preciso mover directamente 9...g5, atacando ya el alfil y el caballo. Tras 10.Axg5 Da5+ el negro ganaría la pieza de manera forzada.

Pese a que MENCHEN pudo salvar la pieza inicialmente jugando 11.b4, tras 11...Da3 el rey blanco quedó muy expuesto al ataque de las piezas negras, sucumbiendo pocos movimientos después, por lo que Cuidadinspin se hizo con el primer punto en liza.

https://lichess.org/58AmRbCn

En la segunda partida se volvió a comenzar con un Sistema Londres en la que, curiosamente, se repitió el tema táctico de ataque doble de un peón a un alfil y un caballo enemigos alrededor de la jugada 10:



Posición tras 10.Ag5.

En la posición del diagrama, MENCHEN jugó 10...f6, atacando simultáneamente al caballo de e5 y al alfil de g5. Cuidadinspin reaccionó con 11.h3, tratando de contraatacar con g4, pero podía haber jugado directamente 11.g4, minimizando los daños.

Pese a que, gracias a la idea de g4, se mantuvo un equilibrio material, la posición negra era muy preferible debido a una mejor coordinación de sus piezas y a la estructura de peones. Pronto MENCHEN ganó un peón y, en la siguiente fase de la partida, pese a algunos errores por ambas partes, se mantuvo una inercia favorable a las negras hasta llegar a un final de torres en el que, si bien el negro sólo tenía un peón extra, el blanco poseía demasiadas debilidades como para ofrecer resistencia.



Posición tras 32...Tf6.

En la posición del diagrama, Cuidadinspin decidió jugar 33.Txf6, lo que probablemente sepultó las pocas opciones que el blanco podría tener en un final como éste, que podían pasar por buscar algún improbable contraataque con la torre sobre los peones negros, para lo que era imprescindible jugar 33.Tg3.

Una vez entrados en el final de reyes y peones, MENCHEN en primer lugar centralizó su rey y movilizó su mayoría de peones del flanco de rey:



Posición tras 38.a4.

En la siguiente fase del final, el negro creó un peón pasado en el flanco de rey con 38...g4, que sirvió como distracción para que el rey blanco abriese la puerta del centro del tablero a su colega negro.



Posición tras 42.Rf2.

Una vez obligado el rey blanco a retroceder para detener al peón negro de la columna g, éste se puede entregar con 42...g3+ para que, tras 43.Rxg3 Rxe3, el peón negro de d5 tenga puesta la alfombra roja hacia la casilla de coronación. Una vez el peón d negro se convirtió en una dama, MENCHEN eliminó los peones negros del flanco de dama para posteriormente entregar esa dama por el peón h negro, que justo llegó a coronar antes de ser eliminado del tablero, dejando al rey blanco demasiado lejos como para detener los peones negros del flanco de dama. En vista de la situación, Cuidadinspin abandonó para que MENCHEN nivelase el encuentro.

https://lichess.org/AFLCnvUY

Pabuba 1-1 Raygondecabra

La primera partida comenzó con las jugadas de la Defensa Francesa, pero ninguno de los bandos prestó demasiada atención a su desarrollo, especialmente

Raygondecabra con piezas negras, cuyas 8 primeras jugadas fueron de peón. Pronto obtendría Pabuba una ventaja de material muy grande.



Posición tras 11.Dxg6+.

La dama blanca ha invadido el campo negro y es inevitable la pérdida de, al menos, una pieza. A partir de aquí, la ventaja de Pabuba fue haciéndose cada vez mayor hasta lograr el primer punto en juego.

https://lichess.org/DBoelWbT

La segunda partida empezó con una Defensa Nimzovich (1.e4 Cc6) en la que Raygondecabra buscó amenazar el Mate del Pastor, pero los caballos negros lo defendieron sin problemas. Como consecuencia inmediata de ello, el negro tuvo una ventaja inicial de desarrollo, cuando se llegó a la primera gran decisión de la partida:



Posición tras 7.b4.

En la posición del diagrama, el alfil de c5 está atacado y Pabuba, en lugar de retirarlo con, por ejemplo, 7...Ab6, decidió sacrificarlo en f2 para tratar de extraer al rey blanco de su escondite. Esto dio paso a una fase de la partida muy intensa, con los inevitables errores característicos de este tipo de posiciones presentes para ambos bandos. Un primer momento donde el blanco pudo cimentar una ventaja importante fue el siguiente:



Posición tras 15...Cf6.

En la posición del diagrama, la dama negra ha penetrado en el campo blanco y tiene una retirada compleja. Este factor se podría haber aprovechado de inmediato con 16.Th1, atrapando la dama rival. Pese a omitir este detalle, la ventaja blanca siguió siendo muy grande, tanto por número de piezas sobre el tablero como por la coordinación de los ejércitos. Sirva de ejemplo la siguiente posición:



Posición tras 24...h6.

En la posición del diagrama, el blanco tiene dos piezas más, un rey mucho más seguro y una coordinación de piezas que, si bien está lejos de ser perfecta, es claramente mejor que la que tienen las figuras negras. En la partida, Raygondecabra decidió jugar 25.Axe7+, propiciando un cambio de piezas que es favorable a los intereses del bando con ventaja de material aunque, en este caso, parece algo más exacto mantener el alfil con 25.Ah4, ya que el caballo negro no puede escapar al cambio y el negro debe mantener esa pieza bajo vigilancia.

Cuando parecía que tendencia de la partida era aumentar la ventaja blanca, de repente Raygondecabra se dejó una torre y un caballo en jugadas consecutivas (Pabuba sólo aprovechó el primer regalo) y, de repente, la emoción por el resultado volvió al tablero, llegándose a un final en el que la ventaja blanca era mucho más pequeña.

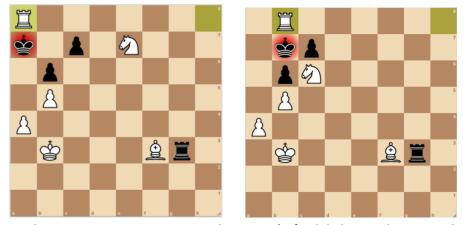


Posición tras 43...Txg4.

En la posición del diagrama, el blanco tiene dos piezas por torre y peón y el juego se ha reducido al flanco de dama, lo que da al negro oportunidades de empatar la partida, si bien debe tener cuidado con la posición delicada de su rey.

Unas jugadas después, el negro devolvió el favor dejándose una de sus torres y, pese a que el desenlace se difirió una jugada, Raygondecabra obtuvo el jaque mate que niveló el encuentro pocos movimientos más tarde.

https://lichess.org/3NQpB2yA



Izquierda: variante con 53.Ta8#. Derecha: posición final de la partida con 54.Tb8#.

jpuntolpunto - Volkovking

En la primera partida del encuentro, jpuntolpunto dispuso sus piezas como en un Sistema Colle mientras Volkovking ubicó las suyas según un esquema Hipopótamo de doble *fianchetto* (alfiles en b7 y g7 controlando las diagonales principales del tablero). Estas disposiciones dieron una pequeña ventaja de espacio al blanco, quien dio el primer golpe en la partida en la siguiente posición:



Posición tras 17.Cd6.

El caballo blanco ha cruzado las líneas enemigas y amenaza la torre de e8 y el alfil de b7. Tras este lance, jpuntolpunto se hizo con una calidad de ventaja. En las siguientes jugadas, la posición se cerró en el centro, lo que obligó a ambos bandos a buscar los flancos. Una primera oportunidad de llevar a cabo esta estrategia para el blanco llegó en el siguiente momento:



Posición tras 24...Dc6.

La ventaja blanca en la posición anterior es muy clara, debido a la calidad de más. Además, únicamente la torre negra ocupa una posición activa y, del resto de piezas, sólo parece que pueda adquirir una actividad a corto plazo la dama y uno de los caballos para montar un conato de contrajuego sobre la única debilidad de la posición blanca: el peón de c3. Así pues, con la idea tanto de oponerse a posibles planes de ataque sobre el peón de c3 como la de dominar el flanco de dama, la jugada 25.Ta1 parece adecuada, ya que el negro debe eludir el cambio de piezas. A continuación, la otra torre blanca se dirigiría a la casilla b1, dominando por completo las únicas columnas abiertas del tablero, que suponen las puertas de entrada hacia las retaguardias de los ejércitos.

Sin embargo, en la partida jpuntolpunto se decantó inmediatamente por el plan de cambiar alfiles, lo que debilita el entorno del rey negro, pero permitió cierto

contrajuego en el flanco de dama que permitió a Volkovking complicar la partida y provocar un error blanco en la siguiente posición:



Posición tras 27...Rxg7.

En las últimas jugadas, la torre y el caballo negros se han coordinado para poner presión sobre el peón blanco de c3, cuya supervivencia es importante para mantener la estabilidad del centro blanco. Así, poner una torre en c1 para defender este peón parece muy triste, con lo que la mejor jugada de la posición sería defender el peón de c3 con 28.Te3, una jugada multiusos que puede permitir a la torre incorporarse a un posible ataque sobre el rey negro, con planes del estilo h4-Cg5-Tf3-Df4, que hubiesen puesto mucha presión sobre el flanco de rey negro y no habrían sido fáciles de defender. En la partida se jugó directamente 28.Df4, una jugada que puede encajar en el plan de atacar en el flanco de rey, pero que permite al negro capturar el importante peón de c3, aunque en la partida se jugó 28...Dd7.

A continuación, jpuntolpunto devolvió la calidad de más a cambio de aliviar la presión sobre el peón de c3, una decisión que dejó escapar la iniciativa e igualó las cosas.

A partir de aquí, cada jugador trató de movilizar sus piezas en un extremo del tablero, con el ejército negro coordinándose mejor en el flanco de dama de lo que el blanco lo pudo hacer en el ala de rey, surgiendo pronto algunas buenas oportunidades tácticas, como la siguiente:



Posición tras 34.g3.

El blanco acaba de abrir un hueco a su rey en precisión de que la primera fila pueda ser invadida por las negras, que aquí disponían de la fuerte jugada 34...Txc3, ganando el importante peón c, que es la base de la cadena de peones centrales del blanco, aprovechando la secuencia 35.Txc3 Da1+, seguido de 36...DxT (en c3 o en c1).

Aunque la anterior oportunidad de capturar el peón c fue desaprovechada, Volkovking trató de coordinar sus piezas restantes para poner presión sobre ese punto, mientras que jpuntolpunto se afanaba en defenderlo.



Posición tras 41...Da3.

En la posición del diagrama, la dama y el caballo negros ponen mucha presión sobre el punto c3, mientras que el blanco no tiene suficiente juego en el flanco de rey como para inquietar al rey negro. Así pues, este momento era interesante para tratar de montar una fortaleza con alguna jugada del tipo 42.Dd2, defendiendo con todo el peón de c3, que realmente es la única debilidad de la posición blanca. Aunque la causa negra sería más fácil de defender, el resultado más probable hubiese sido de empate.

En la partida, jpuntolpunto se olvidó del peón de c3 en aras de montar un ataque en el flanco de rey, lo que permitió a Volkovking hacerse con un infante de ventaja. Poco después, las damas desaparecieron del tablero, por lo que se llegó a un final de caballos con grandes perspectivas de victoria para el negro, debido

principalmente a su peón pasado protegido de la columna c. La última oportunidad de supervivencia para el blanco llegó en el siguiente momento:



Posición tras 48...Re7.

En la posición del diagrama, el negro tiene un peón de ventaja, que además está pasado y protegido y un caballo muy activo, que pone una presión muy molesta sobre los peones blancos de f y g. Así pues, es necesario desalojar al corcel negro de su magnífica ubicación con 49.f3 para tener una mínima opción de defender el final. En la partida se jugó 49.f4, que provoca que el puesto avanzado del caballo negro sea inexpugnable para el resto de la partida. Además, desde su atalaya central ata al rey blanco a la defensa del peón de g3. A partir de aquí, la ventaja negra se hizo cada vez más clara y estable y Volkovking no tuvo problemas para transformarla en victoria.

https://lichess.org/YnWRtyD5

En la segunda partida, jpuntolpunto planteó una Defensa Siciliana ante la que Volkovking eligió un esquema con 2.b3. El blanco desarrolló rápidamente sus piezas mientras que el negro abusó un poco de las jugadas de peones, lo que dio una temprana ventaja al blanco, debido a la mayor actividad de sus figuras. En una posición ya ligeramente desagradable para sus intereses, jpuntolpunto cometió un error importante:



Posición tras 10.Axe5.

En la posición del diagrama, el negro debe darse prisa en completar su desarrollo, para lo que serían aconsejables jugadas, por ejemplo, como 10...Ad6. En la partida, el negro jugó 10...g6, seguramente con la idea de sacar el alfil por g7, pero esta jugada debilita sobremanera al caballo de f6 y este factor, junto con otras debilidades como la gran diagonal blanca, permite al blanco generar una fuerte iniciativa, con la que Volkovking se hizo con una calidad de ventaja.

A partir de aquí, el blanco fue controlando el ritmo de juego y simplificando poco a poco la posición, con algunos momentos interesantes para comentar, como el siguiente detalle:



Posición tras 29...Db2.

El blanco tiene calidad y peón de ventaja en una posición bastante simplificada. El siguiente paso sería tratar de avanzar con sus piezas para poner presión sobre los peones rivales, pero hay que tener cuidado de no dejar desguarnecida la primera fila. Así pues, el blanco decide mover uno de los peones del enroque para dejar una salida al rey en caso de jaque en la fila 1 y es momento de preguntarse qué peón nos tiene cuenta jugar. El principal detalle en el que un jugador debe fijarse a la hora de hacer este tipo de movimientos es el de contra qué piezas estamos luchando y, en este caso, el negro cuenta con una dama y un alfil que controla casillas negras. Por ello, el blanco se puede permitir dejar débiles las casillas blancas y reforzar las negras moviendo la jugada de la partida 30.g3.

Pocas jugadas después, las damas desaparecieron del tablero, lo que disminuyó notablemente el posible contrajuego negro. A partir de la siguiente posición, el tema de la simplificación a un final de peones ganador acechó a ambos jugadores:



Posición tras 34...f5.

En la posición del diagrama, el blanco está en condiciones de jugar inmediatamente 35.Txb4, ya que tras 35...axb4, el peón a blanco es imparable, debido a que el rey negro se encuentra fuera del recinto cuadrado que forman las casillas a4-a8-e8-e4 (la regla del cuadrado simplifica los cálculos en este tipo de finales y dice lo siguiente: se traza mentalmente una diagonal desde la casilla que ocupa el peón -a4-hasta la última fila del tablero –e8-, tras lo que se imagina un cuadrado donde esa recta es una de las diagonales –los otros vértices serían a8 y e4-; si el rey enemigo se encuentra dentro del recinto imaginario o puede entrar inmediatamente el peón no llega a coronar sin ayuda).

En la partida, el blanco aplazó unas jugadas la captura en b4, llegando de todos modos a un final de peones muy ventajoso que Volkovking transformó en su segundo punto con solvencia.

https://lichess.org/W3VNBMF2

Resumen

La tercera jornada nos deja a jrrd1986 como único jugador que cuenta sus encuentros por victorias, lo que es una prueba clara de la igualdad de la liga. Con dos victorias y un empate le siguen agfj, tras su victoria sobre elsiete13, Volkovking, que se impuso a jpuntolpunto y MENCHEN, quien empató su encuentro con Cuidadinspin. Con 6 puntos el único jugador es luisbg1954, tras imponerse a emjy19, mientras que la zona media de la tabla está muy concurrida, con 9 jugadores en un punto. Áun tendrán que esperar, al menos, una jornada más para estrenar su casillero de puntos elsiete13, xunilxut y emjy19.