JORNADA 4 DE LA LIGA ZONAL DE AJEDREZ ONLINE

Resumen de la cuarta jornada de la II Liga Zonal de ajedrez online de Almagro y Bolaños de Calatrava, en el que se recogen los momentos más interesantes de los encuentros por orden cronológico:

MENCHEN 1’5 – 0’5 asbertino

El encuentro comenzó con la Variante Najdorf de la Defensa Siciliana, ante la que MENCHEN planteó la línea con 6.f3, frente a la que asbertino realizó el esquema con 6…e5, uno de los más populares a todos los niveles. Llegado el décimo movimiento, el blanco tuvo que afrontar una importante decisión:

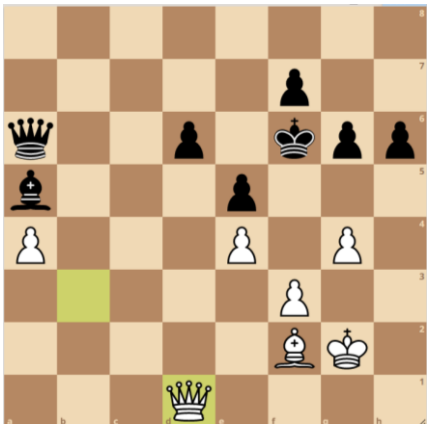
Posición tras 10…Ae7.

En la posición del diagrama, el blanco tiene a su disposición diferentes planes, como enrocar en corto y tratar de jugar en un estilo posicional, como buscar el enroque largo y, a continuación, lanzar una avalancha de peones en el flanco de rey. En la partida, el blanco eligió 11.h4, decantándose por el segundo plan descrito anteriormente, pero con una ejecución algo precipitada, debido a que el rey negro aún no está enrocado en corto y el alfil de e7 y la dama de d8 pueden atacar rápidamente a ese peón. Pronto obtendría el negro una calidad de ventaja merced a una incursión del caballo de rey que terminó capturando la torre blanca de h1.

Así, en la siguiente fase de la partida, el negro disfrutó de una clara ventaja de material, ante la que el blanco únicamente tenía como compensación un punto fuerte en d5 para su caballo. Justo tras aterrizar el corcel blanco en su puesto avanzado, asbertino permitió a MENCHEN recuperar la calidad:

Posición tras 23.Cd5.

En la posición del diagrama, el negro jugó 23…Tfd8, permitiendo al blanco atacar simultáneamente a la dama negra y la torre de a8 con 24.Cb6. Así pues, se llegó a un final igualado, en el que únicamente hubo un momento de omisión por parte de ambos jugadores:



Posición tras 39.Dd1.

En la posición del diagrama, aunque el negro tiene un peón de ventaja, el peón blanco de a4 ejerce un factor de distracción suficiente como para considerar que el déficit de material está compensado. En la partida se vio sobre el tablero 39…Ab6, que corta la defensa de la dama de a6 sobre el peón de d6, permitiendo 40.Dxd6+, que no se vio sobre el tablero y hubiese dado al blanco ventaja decisiva. En su lugar, se jugó 40.Axb6, que conduce la contienda a un final igualado en el que no tardó en firmarse un armisticio, con el consiguiente reparto de puntos entre ambos jugadores.

https://lichess.org/iOECmwe5

La segunda partida comenzó con un esquema de Sistema Londres en el que asbertino, con las piezas blancas, se expandió rápidamente en el flanco de rey, lo que le otorgó una ventaja de espacio en los primeros compases de una lucha de maniobras. El primer momento crítico llegó en la siguiente posición:

Posición tras 25…Cf8.

En el anterior diagrama, el blanco tiene buenas perspectivas de ataque en el flanco de rey, mientras que el negro debe buscar abrir la columna c para tratar de contraatacar por el ala de dama. En dicha columna c se encuentra un caballo blanco indefenso, por lo que el blanco debe vigilar ese motivo táctico. En la partida se jugó 26.h5, dando la oportunidad al negro de jugar 26…cxd4, capturando un peón y atacando el caballo de c3, que fue sacrificado inmediatamente en d5, lo que dio a MENCHEN una importante ventaja, especialmente una vez ubicó su caballo en la casilla ideal e6, desde donde bloquea el peón pasado de e5, a la vez que pone presión sobre sus defensores.

Posición tras 28…Ce6.

Por sus características de movimiento, el caballo es la pieza ideal para bloquear peones pasados enemigos, lo que hace que el corcel negro de e6 se halle magníficamente situado.

Poco a poco, la posición negra se fue consolidando hasta que logró capturar el peón de g5, momento en el que se terminó de romper la partida, ya que de inmediato asbertino permitió un ataque doble que le costó una torre. A partir de aquí, MENCHEN logró imponer su ventaja con facilidad para hacerse con la victoria en la partida y en el encuentro.

https://lichess.org/tWkV0UOT

Volkovking 2-0 luisbg1954

El encuentro comenzó con una Defensa Siciliana, ante la que Volkovking jugó un temprano b3. El blanco logró hacerse con el dominio del centro del tablero y pronto llegó un error importante por parte de luisbg1954:

Posición tras 8.d5.

En la posición del diagrama, el caballo de c6 se encuentra atacado. Sin embargo, el negro jugó 8…Dc7, permitiendo al blanco ganar la pieza en c6, en lugar de huir con su caballo, por ejemplo, a b8.

A partir de aquí, la ventaja blanca fue en crecimiento y Volkovking apenas encontró oposición para inaugurar su marcador en el encuentro.

https://lichess.org/zQKoTrgR

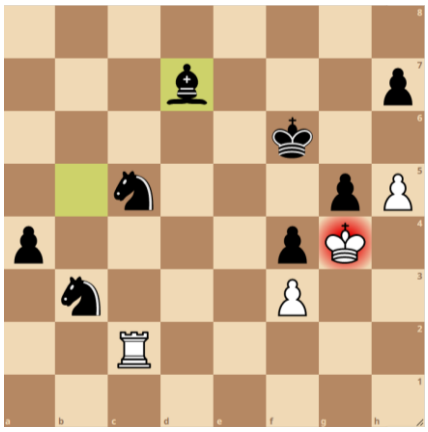
La segunda partida comenzó con una Apertura Inglesa por parte de luisbg1954, ante la que Volkovking planteó un esquema de Hipopótamo. El blanco trató de expandir su centro, pero pronto se dejó capturar los peones centrales:

Posición tras 6…d6.

En la posición del diagrama, el peón de e5 está atacado dos veces y defendido sólo una. En la partida se jugó 7.Dg4, permitiendo la captura de este importante peón. Pronto desaparecieron las damas y un par de piezas menores, lo que permitió a las negras consolidar su ventaja.

Alrededor de la jugada 20, el blanco se dejó otra pieza, lo que propició que la preponderancia negra fuese aún más notoria. Ya en una posición muy difícil, el rey

blanco se metió en una curiosa red de mate, permitiendo a Volkovking anotarse su segundo punto.



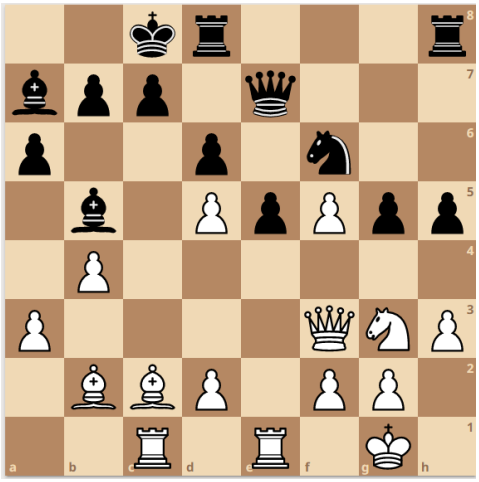
Posición tras 43…Ad7#.

https://lichess.org/D0PiLxFa

javicholo 1’5 – 0’5 agfj

La primera partida del encuentro comenzó con una Apertura Inglesa en la que pronto fueron abandonados los caminos teóricos principales.

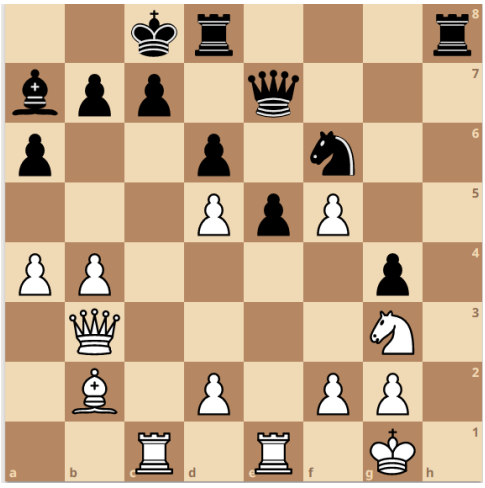
Tras una fase de la partida en la que se mantuvo una aproximada igualdad con oportunidades de sacar ventaja para ambos bandos, llegó un primer momento clave para que el ejército blanco, conducido por agfj, obtuviese una importante iniciativa:



Posición tras 18…g5.

El peón negro acaba de aterrizar en g7 procedente de g5. Con este movimiento, el negro amenaza con avanzar su peón hasta g4 para abrir líneas contra el enroque blanco pero, el hecho de que el peón haya partido desde g7 y no desde g6 permite la opción de que el blanco ejecute la captura al paso (19.fxg6), que no se dio en la partida y hubiese otorgado una ventaja muy clara a agfj.

Poco después fue javicholo quien dispuso de una ocasión para poner la partida muy a su favor:



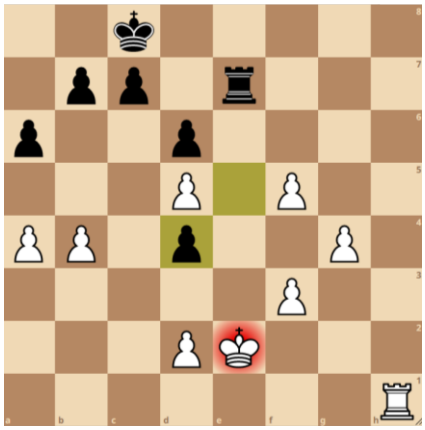
Posición tras 23.Dxb3.

En la posición del diagrama, la columna h está abierta, lo cual supone un peligro importante para el rey blanco. Con la idea de ocupar esta columna, el negro jugó 23…Dh7, pero el caballo blanco de g3 guarda la casilla h1, que es clave en el ataque contra el rey blanco. Por este motivo, era interesante jugar previamente 23...Ch5, con la idea de eliminar al principal defensor del enroque blanco antes de tratar de entrar con las piezas pesadas, así como de generar algunos planes, como el que generó sobre el tablero un bonito recurso táctico que fue omitido:

Posición tras 26.Dxg4.

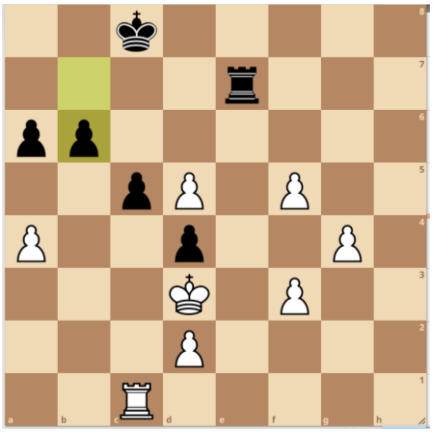
En la posición del diagrama, el negro disponía de la jugada 26…Cf4, con la idea de confiscar la casilla e2, que supone la ruta de huida del rey blanco contra la penetración de las piezas negras de la columna h. Este movimiento hubiese dado al negro un ataque muy fuerte.

En la partida, un par de pérdidas de tiempo negras permitieron respirar a agfj y, tras el cambio de damas, de repente se llegó a un final de torres con dos peones de ventaja para el blanco, si bien ambos jugadores contaban ya con menos de un minuto en sus respectivos relojes.



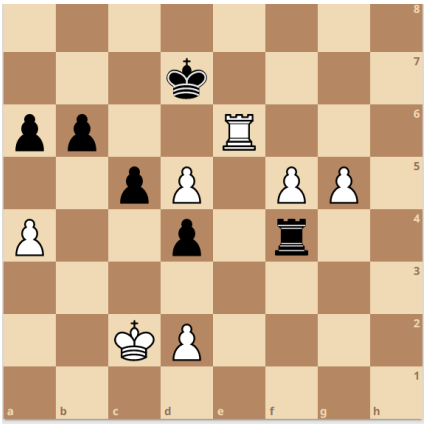
Posición tras 35…exd4+.

En la posición del diagrama, el blanco tiene tres peones pasados de ventaja en el flanco de rey que deberían ser decisivos, ya que tras 36.Rd3, jugada en la partida, el único intento negro para defender el peón de d4 es 36…c5 (también vista sobre el tablero). En este momento, el blanco disponía, por ejemplo, de la opción de capturar al paso con 37.dxc6, ganando a continuación el peón de d4. Poco después, llegó otra oportunidad instructiva de cerrar la partida:



Posición tras 38…b6.

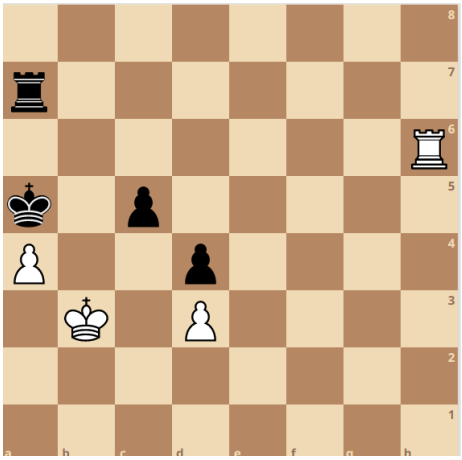
Cuando se ataca una cadena de peones, como en este caso la que forman los peones negros desde b6 hasta d4, cualquier jugada que ataque la base o la punta debe considerarse entre las candidatas. Así pues, el movimiento 39.a5 cumple con el propósito de romper la cadena de peones negra, debilitando considerablemente el apoyo del peón de c5. En la partida, el blanco comenzó a movilizar su masa de peones pasados, pero pronto el contrajuego negro le hizo tomar malas decisiones, como en la siguiente posición:



Posición tras 43…Txf4.

El negro acaba de capturar uno de los peones blancos de la columna f y, en este momento, era importante conservar el otro peón de esa columna con la jugada 44.f6, manteniendo al bloque de peones pasados. Sin embargo, tras la secuencia de la partida 44.Txb6 Txf5 45.Txa6 Txg5, de repente, la ventaja blanca se esfumó, llegándose a un final de torre y dos peones contra torre y dos peones.

Aún en posiciones con un material tan reducido, un juego poco cuidadoso puede complicar las cosas y agfj aún dispuso de una buena oportunidad de poner en duda la supervivencia negra en la partida en este momento:

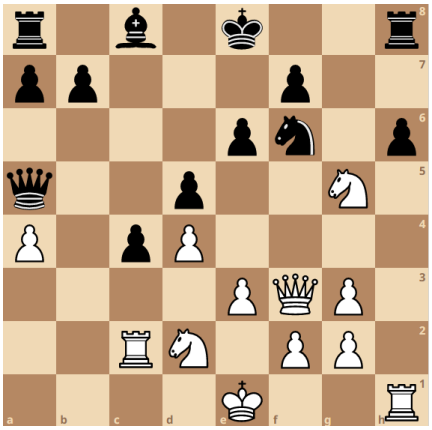


Posición tras 54…Ra5.

En la anterior posición, de repente, tras 55.Tc6, cae el peón de c5 y el rey negro se encuentra situado en una ubicación horrible para luchar contra el peón d blanco. En la partida, agfj atacó el peón de c5 desde h5 y, a partir de aquí, en ningún momento se alejó la lucha de la igualdad, arribándose a un reparto del primer punto en juego.

https://lichess.org/SW7lXKUf

La segunda partida comenzó con un Sistema Londres en el que el negro cerró la posición con c4. Poco después de la jugada 10, agfj ganó un peón en una incursión de la dama negra por el flanco de dama de las blancas, llegándose a una posición dinámica, con muchas amenazas para ambos bandos:



Posición tras 17.Df3.

La dama blanca está poniendo presión sobre un caballo negro de f6 que no debe moverse si no quiere que el peón de f7 caiga presa del ejército blanco. Debido a ello, agfj decidió defender su caballo con 17…Re7, si bien parece más sano traer la dama a la defensa con 17…Dd8, manteniendo viva además la opción de enrocar en largo.

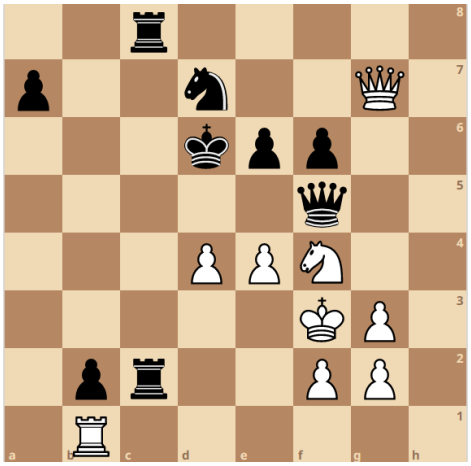
En las siguientes jugadas, los peones negros del flanco de dama comenzaron su marcha y javicholo decidió entregar un caballo por dos peones, pero el déficit de material blanco se vio agravado por una clavada sobre una torre blanca, que permitió a agfj hacerse con una torre de ventaja.

Posición tras 23…Ab5.

El alfil negro acaba de clavar la torre blanca de c4 y, tras la continuación de la partida 24.Db7+ Cd7, su pérdida es inevitable. En el siguiente tramo de partida, el negro gozó de una ventaja material muy clara. En este tipo de escenario, cualquier cambio de pieza es favorable al bando que tiene mayor número de figuras y la siguiente posición supuso una buena oportunidad de ejecutar una maniobra de simplificación:

Posición tras 27.De4.

En la posición anterior, agfj decidió mover 27…Dd1+, que es una buena jugada, pero el movimiento 27…Tfc8, con la idea de eliminar la torre blanca del tablero, parece también buena idea para minimizar el posible contrajuego rival. La ventaja negra siguió siendo muy grande en los siguientes movimientos y agfj dispuso de una oportunidad de dar jaque mate en el siguiente momento:



Posición tras 40.e4.

En el diagrama anterior, javicholo acababa de avanzar su peón hasta e4, atacando a la dama negra, pero abriendo una puerta de acceso hacia el rey blanco en la tercera fila. La jugada 40…T8c3# hubiese supuesto un abrupto final a la partida. Sin embargo, agfj omitió este mate al apartar su dama. La ventaja negra sigue siendo muy grande pero, con pocos segundos en el reloj, los errores pueden aparecer, cosa que sucedió en el instante mostrado a continuación:

Posición tras 47.Dd6+.

La dama blanca acaba de dar un jaque en d6 y, cuando tu rey está abierto, un par de piezas rivales merodean su entorno y, además, estás jugando con el incremento, errores como el 47…Dc7 jugada aquí pueden suceder. El anterior movimiento posibilita al blanco jugar 48.Cxc7, volteando completamente la partida. A partir de aquí, javicholo no dio oportunidades al negro, logrando el jaque mate pocas jugadas después y haciéndose con el segundo punto en liza, lo que además llevaba unido el premio de la victoria en el encuentro.

https://lichess.org/i3pQdT5P

jrrd1986 2-0 DemasiadoTarde

El encuentro comenzó con una Defensa Siciliana planteada por jrrd1986 con piezas negras ante la que DemasiadoTarde opuso la Variante Alapin. No tardó la partida en adquirir un carácter parecido a una Defensa Francesa, con algunos matices que favorecían al negro.

Posición tras 4.e5.

El blanco acaba de avanzar su peón a e5, dando a la posición un carácter relativamente cerrado. En posiciones análogas de la Defensa Francesa, el peón e negro se encuentra en e6, limitando las posibilidades de juego del alfil de casillas claras, pero aquí el negro tiene la oportunidad de desarrollar esta pieza por fuera de la cadena de peones que se formará en un futuro próximo entre f7 y d5, solventando el principal problema de estos esquemas. La jugada 4…Af5, antes de que el peón e se ubique en e6,

es una de las candidatas, pero el temor a la réplica 5.g4, molestando al alfil, hizo a jrrd1986 mover 4…h5, con la idea de habilitar la casilla f5 para sus piezas sin temor al avance del peón g blanco. DemasiadoTarde jugó a continuación 5.h4, una jugada que deja muy débiles las casillas blancas del flanco de rey, especialmente el complejo g4-f5, factor que el negro se apresuró en explotar.

Posición tras 8…Cf5.

En las últimas jugadas, el negro ha consolidado su control sobre las casillas blancas del flanco de rey, a la vez que se ha asegurado la posibilidad de intercambiar la que suele ser la peor pieza en estas estructuras, el alfil de casillas blancas, por un alfil o un caballo del rival. En la posición del diagrama, el blanco decidió enrocar en corto, lo que llevó al rey a una zona peligrosa, especialmente al permitir la penetración de las piezas negras por h4.

De manera casi inmediata, DemasiadoTarde permitió un ataque doble del caballo negro de f5 que amenazaba ganar calidad:

Posición tras 11.De2.

La dama blanca acaba de aterrizar en e2, donde permite que 11…Cg3 ataque la dama y la torre de f1. El blanco trató a continuación de clavar el caballo con 12.Df2, pero esa defensa cerró la casilla de escape del rey blanco, que sucumbió súbitamente tras 12…Dh1#, con lo que jrrd1986 logró el primer punto en liza.

https://lichess.org/Q70U3MxC

La segunda partida del encuentro comenzó con un Gambito de Dama Aceptado, en el que DemasiadoTarde defendió con todo su peón de c4 mientras que jrrd1986 trató de buscar la compensación en forma de actividad de sus piezas. Pronto comenzaron a aparecer buenas oportunidades para que el blanco explotase su mayor dinamismo:

Posición tras 10…g6.

En la posición del diagrama, el negro mantiene su peón de ventaja, pero el blanco tiene una clara ventaja en el desarrollo a cambio. En la partida se jugó 11.Cg5, con idea tanto de atacar el alfil de e6 como de liberar al peón f, con potencial de abrir líneas contra un rey negro al que aún le quedan al menos dos turnos para enrocar. Pronto se presentó en el tablero una buena oportunidad para que el blanco recuperase el equilibrio material:

Posición tras 12…Dxe6.

En la posición del diagrama, la jugada 13.Ag4, que no fue ejecutada en la partida, era muy fuerte, ya que 13…Dd5 falla por 14.Af3, seguido de 15.axb5, con ventaja decisiva para el blanco. En la partida, jrrd1986 jugó 13.f4, tratando de abrir líneas en la zona central. Después de esto, DemasiadoTarde reaccionó con 13…f5, permitiendo la apertura de la columna e tras la captura al paso 14.exf6. Casi de inmediato, se vio sobre el tablero el tema táctico anteriormente descrito de la clavada del peón de c6 en la gran diagonal:

Posición tras 15…Cd7.

El negro acaba de mover su caballo a d7, permitiendo 16.axb5, que restablece el equilibrio material explotando la clavada que el alfil de f3 ejerce sobre el peón de c6, debido a la presencia de la torre de a8. En este punto, DemasiadoTarde decidió jugar 16…0-0-0, un movimiento que parece prácticamente suicida para el rey negro, dado que el flanco de dama está muy abierto, factor que se agravó tras la secuencia 17.bxc6 Cb6 18.Txa5. Una vez la estructura de peones negra del flanco de dama colapsó, el rey negro inició una huida hacia el flanco de rey, que podría haber sido detenida en la siguiente posición:

Posición tras 19…Rd6.

En la partida, jrrd1986 movió 20.Aa3+, pero el final de la partida se podría haber acelerado jugando 20.De2 o 20.Te1, con la idea de confiscar la casilla de escape e6 y amenazando Aa3 con efectos más devastadores, siendo una amenaza contra la que no hay defensa satisfactoria. De cualquier modo, la ventaja blanca no dejó de crecer hasta lograr el jaque mate en la jugada 34, con lo que jrrd1986 se anotó su segundo punto.

https://lichess.org/qKnBWkOE

Raygondecabra 0’5 – 1’5 xunilxut

En la primera partida, Raygondecabra amenazó rápidamente el Mate del Pastor, pero xunilxut lo defendió con sin problemas. Casi de inmediato, las damas desaparecieron del tablero y ambos bandos fueron desplegando sus fuerzas con relativa normalidad hasta llegar a la siguiente posición:

Posición tras 9…d6.

En la posición del diagrama, Raygondecabra jugó 10.b3, un movimiento que no ayuda a la coordinación del ejército blanco, ya que quita una casilla importante al alfil de c4 para un posible escape de emergencia ante un eventual ataque. En su lugar, jugadas como, por ejemplo, 10.a4, 10.b4 o 10.Cbd2 hubiesen permitido una mejor coordinación posterior. No tardó xunilxut en detectar la debilidad de la ubicación del alfil blanco en c4 y comenzó a jugar contra esa pieza. Pronto dispuso de una gran oportunidad para empezar a romper la partida:

Posición tras 14.bxa5.

En la partida se jugó 14…Cxa5, poniendo presión sobre el alfil de b3, si bien era algo más exacto insertar el movimiento 14…Ae2, atacando la torre de f1 y el peón de d3, que caería en el lance. La pérdida del peón d blanco supondría prácticamente el colapso de su centro y la iniciativa negra hubiese sido aún más fuerte que en la partida.

En la siguiente fase, la coordinación de la armada negra fue mejorando, mientras que Raygondecabra no encontró una buena forma de hacer jugar a sus piezas. Así, xunilxut aprovechó la descoordinación de las figuras blancas para lograr un peón de ventaja en la siguiente posición:

Posición tras 20.Rf2.

En el diagrama anterior, el blanco tiene varias piezas indefensas y desubicadas, especialmente el caballo de h4. Este motivo táctico hizo que xunilxut moviese 20…Cxe4+, seguido de 21…Axh4, maniobra que gana un peón para el negro.

Poco a poco, las piezas negras fueron progresando, mientras las piezas blancas no terminaron de entrar en juego, especialmente la torre y el caballo del flanco de dama. Así, xunilxut consolidó su ventaja, si bien hubo una oportunidad para que Raygondecabra volviese a tener buenas opciones de levantar una situación muy adversa:

Posición tras 33.f5.

El blanco acaba de avanzar su peón f hasta f5, abriendo la línea de fuego del alfil de e3 sobre el peón de h6 negro. En la partida se jugó 33…Tce8, que pone presión sobre el alfil de e3, pero omite la amenaza sobre el peón de h6, que fue capturado en la siguiente jugada por Raygondecabra… pero con la torre en lugar de con el alfil, permitiendo a xunilxut capturar el alfil con 34…Txe3. Si se hubiese visto un plan con 34.Axh6+, continuando con movimientos del estilo Rc2-Cd2-Tag1, aún habría habido mucha partida por delante.

Tras el error cometido, Raygondecabra se descompuso y comenzó a perder mucho material. Aunque xunilxut no vio que podía haber dado jaque mate con el movimiento 39…Te1#, la ventaja negra era demasiado grande como para pensar en que

otro resultado que no fuese una victoria para ese bando pudiese darse. Así pues, xunilxut se alzó con el primer punto en liza.

https://lichess.org/MiSucEED

En la segunda partida, xunilxut con las piezas blancas obtuvo una rápida ventaja de desarrollo ante un Raygondecabra que abusó de los movimientos de peón.

Posición tras 9…g5.

En la posición del diagrama, la coordinación del ejército blanco es muy superior a la del negro y, en este tipo de situaciones, la apertura de la posición favorece normalmente al bando mejor ubicado. Así pues, una jugada como 10.e5 hubiese puesto muchos problemas al negro, ya que la apertura de líneas en la zona central sería inevitable y las piezas oscuras no habrían estado listas para luchar, especialmente unos caballos que apenas tienen casillas disponibles.

No tardó xunilxut en obtener un peón de ventaja y también dispuso de una primera gran oportunidad de explotar la descoordinación del ejército negro:

Posición tras 15…a5.

Las torres y los caballos negros aún son meros espectadores de la partida y el blanco dispone de la jugada 16.Dg7, que ganaría al menos una pieza. Aunque este movimiento no fue realizado, la ventaja de desarrollo blanca es muy grande y se fue consolidando en las siguientes jugadas.

Especialmente a partir de la jugada 25, prácticamente en cada movimiento xunilxut dispuso de oportunidades para forzar el jaque mate de forma inminente, pero en la siguiente posición…

Posición tras 38…Rg4.

El rey negro se encuentra sin casillas disponibles, por lo que cualquier jaque (menos 39.Ce5+, que tapa la influencia de la torre de a5) sería jaque mate. Sin embargo, xunilxut vio la torre disponible para ser capturada y se lanzó a por ella, dejando en el tablero la situación de rey ahogado, por lo que la partida finalizó en empate.

https://lichess.org/QQ8HALW4

Martinprado58 0-2 Cuidadinspin

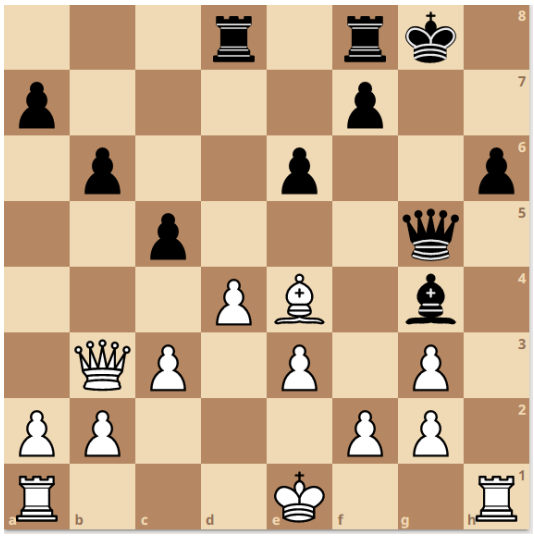
La primera partida comenzó con Cuidadinspin conduciendo las piezas blancas y planteando un Sistema Londres, ante el que Martinprado58 trató de desarrollarse lo más rápido posible y de expandirse en el flanco de rey para eliminar los alfiles de casillas negras. Pronto apareció la primera oportunidad para que el blanco obtuviese una ventaja considerable, sacando provecho de las líneas abiertas en ambos flancos:

Posición tras 11…b6.

El negro acaba de jugar su peón a b6 para defenderlo del ataque de la dama de b3, pero ese movimiento deja terriblemente débiles las casillas blancas del flanco de dama y el blanco tiene una secuencia para explotar este motivo táctico. En la partida se

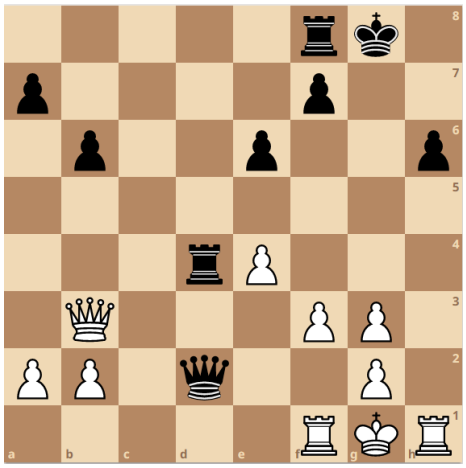
jugó 12.Cxe4 dxe4 y aquí, en lugar del 13.Cxg5 visto en la partida, era mucho más fuerte 13.Ch2, simplemente atacando el alfil de g4, y siguiendo con el plan de explotar la debilidad de la diagonal a4-e8 poniendo la dama blanca en a4 y el alfil en b5.

Aunque el blanco se hizo con dos peones de ventaja, Martinprado58 trató de aprovechar la situación del rey blanco en el centro del tablero abriendo líneas.



Posición tras 16…c5.

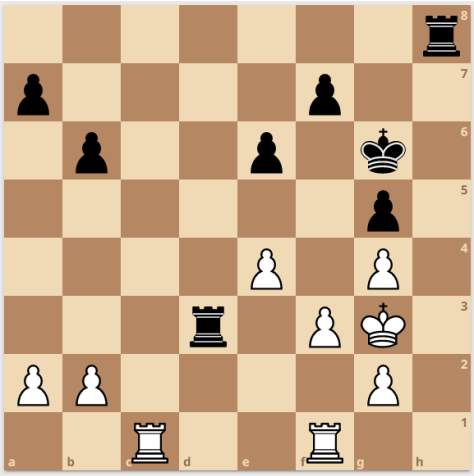
Aunque es entendible el deseo de Cuidadinspin de enrocar en el flanco de dama, jugada que imposibilita el alfil de g4, la jugada 17.f3 debilita mucho a los peones de e3 y g3, lo que da una clara oportunidad de contrajuego al negro. En su lugar, 17.Af3, con la misma idea de enrocar en largo, era mucho más adecuada para mantener la solidez de la estructura. De repente, el rey blanco quedó muy expuesto y el negro dispuso de una maniobra para explotar este factor que no fue realizada:



Posición tras 23.Tf1.

Pese a que el blanco tiene un peón de ventaja, la coordinación de piezas del negro es mucho mejor, especialmente con su control de la columna d y la posición de la dama en d2, que pone en peligro al rey blanco. La única pieza negra que falta por incorporarse a la actividad es la torre de f8 y una jugada como 23…Tc8, con la idea de llevar la torre a c2, hubiese dado un fuerte ataque al negro.

Pocas jugadas después, las damas desaparecieron del tablero, llegándose a un final de dobles torres en el que, si bien el blanco tiene un peón de ventaja, al estar doblado parece complicado transformarlo en algo tangible, pero no tardó Martinprado58 en errar, para dar una gran oportunidad a Cuidadinspin, que no desaprovechó:



Posición tras 33.Tc1.

En la posición del diagrama, una jugada como 33…Thd8, doblando las torres en la columna d, o 33…Td2, poniendo presión sobre los peones blancos, habría mantenido la ventaja blanca en la mínima expresión. Sin embargo, tras 33…f5, el blanco puede ganar un peón jugando 34.exf5+ exf5 35.Tc6+ y, además, invadir la posición negra. A partir de aquí, la ventaja blanca se hizo cada vez más grande hasta que, ya en una posición con 3 peones de desventaja, Martinprado58 se dejó un mate que dio Cuidadinspin para hacerse con el primer punto en liza.

https://lichess.org/qOsjCx1N

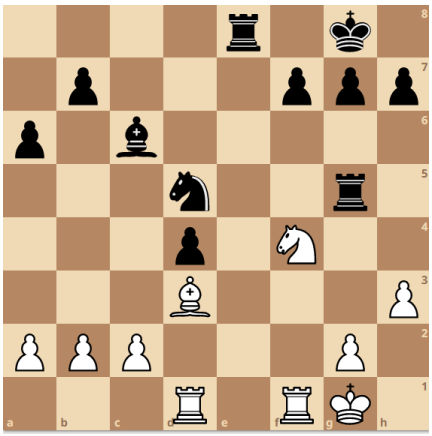
En la segunda partida se vio sobre el tablero la Variante Najdorf de la Defensa Siciliana. Ambos bandos enrocaron en el flanco de rey y completaron la movilización de sus piezas en las siguientes jugadas, hasta llegar a un momento importante de la partida:

Posición tras 16…Txe7.

Pese a provenir la posición de una Defensa Siciliana, el posterior curso de los acontecimientos, en el que el negro ha realizado el avance de su peón hasta d5, permitiendo al blanco cerrar el centro con e5, ha generado una estructura típica de la Defensa Francesa, con la casilla d4 disponible para alguna pieza blanca, siendo

especialmente activo en esa ubicación un caballo. Con el plan de llevar el caballo a la casilla d4, la jugada 17.Ce2 parece la más adecuada para el blanco. En la partida, Martinprado58 jugó 17.f5, un movimiento que forma parte del plan blanco de montar un ataque en el flanco de rey, pero que necesita ser preparado, debido a que cae el importante peón de e5, que es quien otorga al blanco la ventaja de espacio en el ala de rey.

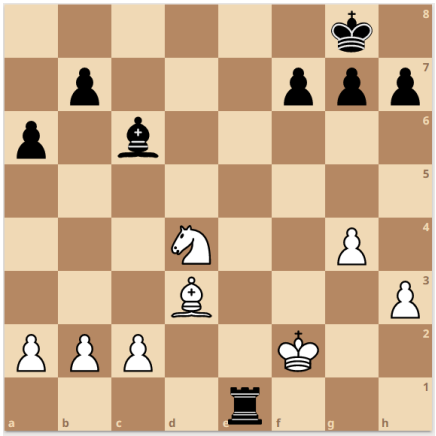
La captura del peón de e5 dio a Cuidadinspin una mayor libertad de movimientos, con la que logró mantener la ventaja hasta el instante en el que la partida se rompió a favor del negro:



Posición tras 25…Cd5.

En la posición del diagrama, el blanco debe eliminar el caballo negro antes de que aterrice en e3. En su lugar, Martinprado58 movió 26.g4, que permite 26…Ce3, ganando calidad para el negro.

Con la calidad de ventaja, la posición se simplificó cambiando un par de torres y la torre restante del negro pudo penetrar en la retaguardia del campo blanco. Una vez ahí, ambos jugadores obviaron un tema táctico curioso en la siguiente posición que podría haber sido decisivo para la suerte de la partida:



Posición tras 31.Rf2.

El rey blanco ataca la torre de e1, que debe elegir dónde mover. El mejor plan es llevar la torre hasta el flanco de dama, molestando a los peones de ese sector. Sin

embargo, en la partida se jugó 31…Th1, que a primera vista parece una jugada normal, atacando el peón de h3, pero tiene el defecto de que la torre podría quedarse sin casillas tras un eventual plan Af1-Rg2. Por el momento, la jugada Rg2 no es posible por la presencia del alfil de g6, pero el blanco dispone de la secuencia 32.Cxc6 bxc6 33.Af1, con la imparable amenaza de atrapar la torre, llegando a un final de peones en el que, si bien la evaluación del módulo da igualdad, la mayoría de peones blanca del flanco de dama obliga al negro a jugar de manera prácticamente perfecta para defender, lo que humanamente es complicado, especialmente en una partida a ritmo rápido.

Variante tras 33.Af1. La torre negra queda atrapada.

Una vez pasada esta oportunidad para el blanco, Cuidadinspin fue consolidando la ventaja negra durante las siguientes jugadas hasta lograr el jaque mate que le dio el segundo punto en liza.

https://lichess.org/EuhTHWD7

emjy19 0-2 Pabuba

La partida comenzó con una apertura de peón de dama, en la que las primeras escaramuzas llegaron rápidamente:

Posición tras 6…Cb4.

En la posición del diagrama, el alfil negro de f5 y el caballo de b4 se coordinan en su ataque contra el punto c2. Aunque es una jugada fea, la única que evita la entrada de

estas piezas en c2 es 7.Ad3. En la partida se jugó 7.a3, que permite 7…Cxc2+, con ganancia de la torre de a1.

La ventaja de material dio tranquilidad a Pabuba, quien mantuvo un firme control de la partida hasta que, ya en una posición muy difícil, se acabó el tiempo de emjy19, por lo que Pabuba se anotó el primer punto del encuentro.

https://lichess.org/Nfs2R5ew

La segunda partida comenzó con un orden de Defensa Pirc, si bien rápidamente Pabuba con piezas blancas se lanzó a una expansión en el flanco de rey, mientras emjy19 esperaba agazapada en sus primeras filas. Así, se llegó a una posición en la que el blanco tenía cierta ventaja de espacio, pero el desarrollo negro era mejor:

Posición tras 14.c4.

En la posición del diagrama, aún hay algunas piezas blancas que no participan en la partida, como el caballo de g1, mientras que las piezas negras parecen estar más preparadas para una apertura de la posición. Así, un movimiento como 14…bxc4, seguido de d5 para abrir líneas en el centro del tablero, habría generado mucho peligro para el rey blanco.

Este tema estratégico estuvo presente en la partida durante varias jugadas, pero emjy19 renunció a abrir la zona central, mientras Pabuba hizo progresos en su idea de abrir el flanco de rey con un sacrificio de pieza en g5. Poco después, se agotó el tiempo de emjy19, por lo que Pabuba logró su segundo punto.

https://lichess.org/1Mma0nci

elsiete13 0-2 jpuntolpunto

En la primera partida se jugó una apertura de peón de dama, en la que ambos bandos desarrollaron sus piezas de forma más o menos rutinaria hasta la siguiente posición:

Posición tras 7…a6

El blanco casi ha completado su desarrollo y el rey negro está a una jugada de enrocar, por lo que no parece que haya un peligro inmediato para ninguno de los bandos. Por otro lado, el negro ha realizado una expansión en el flanco de dama, que podría convertirse en un arma de doble filo si el blanco empieza a poner presión sobre esa estructura con jugadas como a4 o c4 (quitando previamente el caballo de c3). En la partida, elsiete13 decidió mover su alfil a a3, una decisión que, si bien por sí misma no es suficiente para dar ventaja al negro, el alfil obstruye al peón de a, dificultando el plan anteriormente descrito. El alfil hubiese estado mejor ubicado en b2, tratando de oponerse al alfil negro de g7.

De manera casi inmediata, el blanco comenzó a entregar piezas, lo que dio a jpuntolpunto una gran ventaja, que consolidó sin apuros para alzarse con el primer punto en juego.

https://lichess.org/bqcq0UDD

En la segunda partida se repitió la apertura de peón de dama, si bien elsiete13 decidió entregar una pieza muy rápidamente. A partir de aquí, jpuntolpunto fue incrementando su ventaja paulatinamente para hacerse con el segundo punto en liza tras lograr el jaque mate en la jugada 28.

https://lichess.org/SzXnvIJb

Resumen

Tras la cuarta jornada, jrrd1986 sigue en cabeza al mantener el pleno de victorias ante DemasiadoTarde, seguido a dos puntos por Volkovking y MENCHEN, quienes se impusieron a luisbg1954 y asbertino, respectivamente. De este grupo perseguidor se cae agfj tras perder frente a un javicholo que se sitúa con 6 puntos. Con 7 puntos, además de agfj, se sitúan Cuidadinspin y Pabuba, quienes derrotaron a Martinprado58 y emjy19. A la senda del 50 % de los puntos volvió jpuntolpunto, tras derrotar a elsiete13, mientras que xunilxut estrenó su casillero de victorias frente a Raygondecabra.