

AJEDREZ

CANARIO

FEBRERO 1975

Nº 43



**VICTOR
KORCHNOI**

De conformidad con lo establecido en el Artículo 21 de la Vigente Ley de Prensa e Imprenta, damos a conocer los nombres de los componentes del Consejo Directivo de la Caja Insular de Ahorros de Gran Canaria, editora de "Ajedrez Canario".

Presidente:

Don Lorenzo Olarte Cúllen

Consejeros:

Don Juan Ramirez Suárez

Don Diego Vega Sarmiento

Don José Ramirez Bethencourt

Don Jesús Pérez Alonso

Don Graciliano Morales Ramos

Don Gerardo Frade Molina

Don Luis Navarro Carló

Don Manuel Campos Doreste

Don Alejandro Castro Jimenez

Don Manuel Morales Torres

NUESTRA PORTADA

VICTOR KORCHNOI. TERCER AJEDRECISTA DEL MUNDO

Poca gloria queda para el tercero.

Hagamos la prueba: Preguntemos el nombre del vencedor de tal o cual torneo importante. Es muy probable que muchos acierten, incluso habrá quien recuerde al subcampeón. ¡También nos dirán quien fue el último! Pero no insistamos, todos se habrán olvidado del tercero.

No se trata de ningún fenómeno extraño. Es parte de la conducta del hombre de cualquier tiempo; ¡hombres para el líder; consejos o ensañamiento con el vencido!

Tratemos de salirnos un poco de estas coordenadas, más que convencionales, habituales. Felicitemos a Victor Korchnoi, tercer jugador del mundo. Hombre que ha homologado su fuerza en muchas ocasiones y en todas, absolutamente en todas, su extraordinaria calidad humana y honda camaradería.

Director:

PEDRO LEZCANO

Director Técnico:

FERNANDO VISIER

Secretaria:

BLANCA NIEVES GONZALEZ

Colaboradores:

BENT LARSEN • VLASTIMIL HORT
JESUS DIEZ DEL CORRAL • RICARDO CALVO • DR. REY ARDID • AUGUSTO MENVIELLE • ROBERTO DEBARNOT
ANDRES ARMAS • FRANCISCO ACOSTA, Cuba • JULIAN ALONSO, Sevilla • LUIS ECEIZABARRENA, San Sebastian • JERONIMO TEBAR, Valencia
JOSE CARLOS HERNANDO, Castilla
JOSE CORET, Valencia.

Fotografía:

GREGORIO HERNANDEZ

Administrador:

EDUARDO GALVEZ

Redacción y Administración:

Luis Doreste Silva, 155 - 7º piso
Teléfonos: 249122 - 249142/43

Empresa Editora:

CAJA INSULAR DE AHORROS
DE GRAN CANARIA. Triana, 89

Impreso en el

SERVICIO DE REPROGRAFIA DE
LA CAJA INSULAR DE AHORROS
DE GRAN CANARIA. Lepanto, 45

Depósito Legal: G.C. 175/71

Nº 43 Febrero 1.975

PRECIO EJEMPLAR : 45 Pts.



FEBRERO N° 43 1975

Sumario

Divagaciones sobre Morphy, Fischer, Coroliano y un calendario (R. Calvo)	48
Partidas seleccionadas. Manila, 1974	53
Maniobras salvadoras. (V. Inglada)	57
Karpov, mejor ajedrecista de 1.974	58
5.000.000 de \$ para el Fischer-Karpov	58
Sobre el mundo de los problemitas.	59
Problemas	59
Beljovsky y Tahl, en los primeros puestos del Campeonato Soviético ..	60
Match Yugoslavia - U. R. S. S.	64
Memorial Goglidze	65
Siegbert Tarrasch (V. Inglada)	67
¿Notación Sinfónica? (A. G. Isábal).	70
¿Alfil o Caballo? (B. Larsen)	71
Oposición distante (Dr. Rey Ardid).	74
Curiosidades (J. Alonso)	78
Finales artísticos (L. Eceizabarrena)	78
La variante Tarrasch de la Defensa Francesa (F. Visier)	81
Reglamentación de varias Pruebas Nacionales	85

DIVAGACIONES SOBRE COROLIANO Y UN

"Ajedrez Canario" es sin duda una revista estimulante. Da ideas. Al leer el número de enero, la pluma se siente saltarina y montaraz, como alegre de acudir a la cita del artículo mensual.

Lo malo es que el amigo Visier tiene tijeras. Corta de vez en cuando lo que no le gusta, o lo que piensa que no es oportuno, y añade algo de motu propio, sólo de vez en cuando, porque piensa, y tal vez tenga razón, que así es mejor. Uno opina que entre amigos, la cosa no tiene mayor importancia. Tal vez el espíritu de Visier esconda un Torquemada vigilante y tijeretero, dispuesto a defender la ortodoxia de la revista de los eventuales excesos de sus colaboradores. Esta vez me ha dicho por teléfono que me deja solo, y que allá me las componga. No sé si creérmelo del todo, pero en fin, allá va.

PAUL MORPHY



Se le cita en el número de enero. Las fechas 1849-1860 corresponden a las del período de su actividad ajedrecística. En 1860 se retiró de las competiciones de ajedrez, tras haber derrotado categóricamente a los más afamados maestros de su época. Contaba entonces 23 años. Desde entonces hasta su muerte, acaecida 24 años más tarde, se mantuvo completamente alejado del ajedrez oficial, disputando tan sólo algunas partidas dando ventaja con Maurian, un amigo de su infancia.

Por lo que sabemos, Morphy se volvió loco. Esta sería la expresión brutal y clara de lo que nos dicen sus biógrafos que, en general, son más elegantes y prefieren echar un velo, si no tupido, por lo menos suavizante sobre las agudas aristas de los hechos. Max Lange escribe que "el destino irrumpió con su aniquiladora mano en la vida de su espíritu". Sergeant, su biógrafo inglés, dice que "No es provechoso discutir qué clase de manía tenía Morphy y qué la pudo ocasionar". Yo estoy del todo de acuerdo con Max Lange, pero sólo parcialmente con Sergeant. De entrada, hay una observación interesante: la enfermedad mental no turbó la fuerza ajedrecística de Morphy, como tampoco la de Steinitz, ni la de Rubinstein. Uno cree que esto es un dato que puede resultar útil para quien se decida un día a adentrarse en la maraña espinosa de los aspectos psiquiátricos del ajedrez.

Una interesante cuestión podría ser la de si la enfermedad psíquica puede expresarse también en el estilo ajedrecístico, al igual que se refleja en la conducta, atuendo, lenguaje y otros aspectos de la vida de relación. Que yo sepa, los psiquiatras han hecho muy pocos intentos en este sentido. Uno de ellos fue la lectura del Dr. Jones sobre Morphy. Advierto que la interpretación de la misma, y los comentarios son míos. Me extiendo sobre el tema por considerarlo interesante, y no con pretensión de rigor científico, sino como datos para un ensayista más autorizado.

MORPHY, FISCHER

CALENDARIO



Por R. Calvo

Por lo que entendí del libro de Fine, los trebejos del ajedrez pueden adquirir carácter simbólico. Al ver la tendencia en muchas partidas de Capablanca de llevar el rey al combate, y cotejarla con la personalidad donjuanesca que nos ha sido descrita, al observar la actuación Alekhiniana en supartida contra Yates, o al meditar en la variante del gambito de rey que preconizó el patriarca Steinitz (1. P4R, P4R; 2. P4AR, PxP; 3. C3AD!?, D5T+; 4. R2R y ulterior marcha del rey al centro) pienso que la interpretación psicoanalítica del rey como símbolo fálico puede contener un poco de verdad. Morphy, en su refugio psiquiátrico, no quiso recibir a Steinitz. Sólo dijo de él: "Le conozco. Su gambito no es bueno".

Uno, en sus divagaciones, piensa que la dama puede tener también significado psicoanalítico, y que en muchas partidas se podrían interpretar así los sacrificios de dama, o la tendencia a cambiarla por la del contrario, o a capturar la de éste. Claro que todo ello es muy confuso y difícil de sistematizar. El poner ejemplos resultaría aún más comprometido, por lo que seguramente es mejor no ahondar mucho en el tema. Son solamente ideas y sugerencias, para lectores más interesados y preparados.

Volviendo al tema de la lectura del Dr. Jones sobre Morphy, diré que se ha creído ver en el estilo de las partidas que se conservan contra su padre, una posible manifestación temprana de la escisión en su mundo afectivo. El padre de Morphy, Alonzo Morphy, era juez en la Corte de Justicia de Louisiana. Al parecer, estaba dotado de una enérgica personalidad. Sólo permitía jugar a su hijo los domingos. Uno tiende a imaginárselo como un padre bíblico, perfecta encarnación del superyo para el niño Morphy, con la misma mezcla de terror y fascinación que ejercía en Freud la figura de Moisés.

La madre de Morphy, Thelcide Carpentier, era reconocida en los salones de Nueva Orleans como una gran pianista. Parece haber

sido una personalidad sensible y delicada, cuya inclinación a las artes era compartida por su hijo Paul.

Según lo que leí cuando estudiaba Psiquiatría, hay quien piensa que una relación afectiva anómala con respecto a los padres, es un factor más en la constelación de causas de las psicosis esquizofrénicas. En el caso de Morphy, podría imaginarse una relación afectiva estrecha con la madre sensible y protectora, y un temor, con cierta encubierta agresividad, hacia la figura del padre autoritario.

Sea como fuere, el hecho es que en las dos únicas partidas que se conservan de Morphy contra su padre, hay un ataque feroz al rey enemigo, pero precisamente se separa y aísla a la dama del teatro de operaciones. Como si el ataque de mate fuese dirigido contra su padre, pero separando y alejando a su madre. En una de estas dos partidas, en las que el padre sacrificó la reina, se le permite incluso coronar una nueva dama antes de darle el mate final.

Yo reconozco que todas estas especulaciones son algo etéreas, y no se les puede dar definitiva interpretación, fuera de las puramente ajedrecísticas. Pero transcribo las dos partidas, para quien quiera seguir las con la misma ligereza de mis comentarios, que espero resulten perdonables...

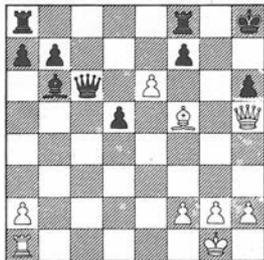
Nueva Orleans, 1849

Blancas: PAUL MORPHY (12 años)

Negras: ALONZO MORPHY

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A4A, A4A; 4. P4CD, AxP; 5. P3A, A4A; 6. P4D, PxP; 7. PxP, A3C; 8. O-O, C4T; 9. A3D, C2R; 10. C3A, O-O; 11. A3T, P3D; 12. P5R, A4AR; 13. PxP, PxP; 14. C4R, P4D; 15. C6A+, PxP; 16. AxP, DxA; 17. AxP, C3A; 18. T1R, (Se va de las manos 18. C4T, seguido de D5T, con ataque decisivo. La jugada del texto, desviando la dama negra, es igualmente fuerte) 18. ... D3D; 19. C5R!?, PxP; 20. D4C+, R1T; 21. D5T, R2C; 22. D4C+, R1T;

23. D5T, P3TR; 24. TxP, CxT; 25. PxC, D3AD; 26. P6R!



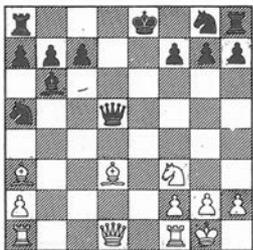
(Se observa ahora que el objeto de la última combinación blanca no es otro que el de apartar a la dama negra, cortando sus comunicaciones con el flanco de rey, donde Morphy hijo desea realizar el ataque destructor) 26. ... R2C; 27. P4C, D6A; 28. P5C, DxT+; 29. R2C, D3A? (El padre, agobiado ante el ataque, sacrifica la dama. Incidentalmente, el negro quedaba con ventaja decisiva jugando la sencilla 29. ... R1C!). (El resto es interesante) 30. PxD+, RxP; 31. PxP, TxP; 32. D6C+, R2R; 33. D6R+, R1A; 34. DxP+, T2C+; 35. A6C, R1C; 36. P4TR, P5D; 37. P5T, P6D; 38. D5C, T1D; 39. P6T, P7D; 40. D6A, (Ganaba fácil 40. A7T+) 40. ... T2-2D; 41. A5A, P8D=D; (La dama negra ha podido resucitar, merced a la condescendencia del blanco. Sigue el ataque final) 42. P7T+, TxP; 43. A6R+, T2A; 44. AxT+, R2T; 45. D6C+, R1T; 46. D6T++.

Nueva Orleans, 1849

Blancas: PAUL MORPHY (12 años)

Negras: ALONZO MORPHY

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A4A, A4A; 4. P4CD, AxP; 5. P3A, A4A; 6. P4D, PxP; 7. PxP, A3C; 8. O-O, C4T; 9. A3D, P4D; 10. PxP, DxP; 11. A3T, A3R; 12. C3A, D2D; 13. P5D, AxP; 14. CxA, DxC;



15. A5C+, DxA (De lo contrario se pierde la dama) 16. T1R+, C2R; 17. T1C, D3T; 18. TxC+, R1A; 19. D5D, D5A; 20. TxP+, R1C; 21. T8A++.

Llama la atención la jugada 17. T1C, con la que se aparta la dama negra antes de lanzarse al decisivo ataque sobre el rey de su padre. Se hubiese ganado con 15. T1R, R1D; 16. A5C. Claro que a 15. T1R, el negro hubiese preferido perder jugando 15. ... D3R, sacrificando la dama para prolongar la resistencia.

ROBERT FISCHER



Se le cita también en el número de enero de "Ajedrez Canario". Visier observa acertadamente, algunas coincidencias con Morphy. Por añadir una más, que creo no descrita, y que quizás indique una subconsciente elección de Morphy como modelo por parte de Fischer, se puede reproducir la siguiente partida:

Londres, 1858

Blancas: MORPHY

Negras: LOWENTHAL

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. PxP, PxP; 4. C3AR, C3AR; 5. A3D, A3D; 6. O-O, O-O; 7. C3A, P3A; 8. A5CR, P3TR; 9. A4T, A5CR; 10. P3TR, AxC; 11. DxA, CD-2D; 12. A5A, D2A; 13. TD-1R, TD-1R; 14. T3R, A5A; 15. T2R, TxT; 16. CxT, A3D; 17. AxCD, CxA; 18. C3C, T1R; 19. C5A, C1A; 20. A3C, AxA; 21. PxA, T5R; 22. P3A, C2T; 23. P4TR, P4TR; 24. P4A, C3A; 25. CxP, C5C; 26. CxP, TxP; 27. C6A+, CxC; 28. DxC, TxPA; 29. T5A,

T5CR; 30. T5R, D1A; 31. T7R, D1A; 32. D5R, D2C; 33. T8R+, R2T; 34. D5T+, Rinde.

Si el amable lector reproduce a continuación rápidamente la última partida del match de candidatos Fischer-Petrosian, es posible que coincida conmigo en que ambas partidas tienen un parecido. Uno tiende a creer que Fischer conoce bien las partidas de Morphy, y que el recuerdo de la anterior partida no fue ajeno a su última victoria frente a Petrosian. Claro que esto no quiere decir mucho. Pero un artículo cumple con que dé sugerencias, o ideas al lector. Los artículos no siempre tienen que ser exhaustivos, ni minuciosos ni definitivos.

Referente a Fischer, debo confesar que yo también me he preguntado sobre las razones de su retiro. Fischer es toda una personalidad. A veces las personalidades se retiran por diversas razones de la actividad que les dio su sentido: Aníbal se retiró inexplicablemente a Capua. Fue lo que se podría llamar el reposo del guerrero victorioso a la espera de nuevos combates. Pero en su caso, yo no podría decir por qué, que éste no es el tipo de retiro de Fischer. El lector dirá que es sólo teoría lo que digo, pero al parecer, ninguno de los que opinan sobre Fischer tiene mucho más que teorías, y uno, modestamente, también tiene derecho a las suyas.

Diocleciano, en la cumbre de su poderío imperial, se retiró a Salona, abdicando de su poder, y dedicándose a cultivar berzas en su huerto. Nadie de los que le visitó para instarle a que volviese al poder consiguió convencerlo. Es el tipo de retiro "dictado por la razón reflexiva acompañada de un saciado desdén hacia el mundo" según dijo un historiador muy enterado. Algo así hizo también Carlos V. Pero a mí me sigue pareciendo que este tampoco es el caso de Fischer. Uno sigue teniendo derecho a sus opiniones.

Hay como algo de colérico y terriblemente intenso en el retiro de Fischer. En mi opinión, un caso comparable tal vez al de Fischer, se dio en Roma, con Marcio Cayo Coriolano. La historia es muy larga de contar y la describe de modo impresionante Plutarco en sus "Vidas paralelas". El lector debería buscarla y leerla, si no la conoce. Cito a continuación a Plutarco:

... "El Cayo Marcio de quien vamos a escribir, educado por su madre, a causa de haber quedado huérfano de padre, hizo ver que, si bien la orfandad trae otros males no es-

torba empero que pueda alguno hacerse hombre virtuoso y aventajado a los demás...

... Acreditó también este Marcio, que aún en aquellos de un natural excelente, por más generoso y bien inclinado que este sea, si le falta la instrucción, al lado de las buenas cualidades produce otras malas, como en la agricultura un fértil terreno que se deja sin cultivo. Porque aquella resolución y entereza de ánimo para todo, produjo grandes y muy activos conatos; pero el ser, por otra parte, vehemente e irreductible en la ira, le hizo desabrido y poco asequible al trato con los demás hombres..."

A Coriolano le dominaba, entre todas las pasiones, la de la guerra. Desde niño se ejercitó continuamente para ella, y ya de muy joven, comenzó a ganar honores en las batallas.

Dice Plutarco: "La nombradía y los honores dispensados a los jóvenes, en los que son de índole ligeramente ambiciosa, viene a ser, a lo que parece, una cosa temprana que apaga su espíritu y llena pronto su sed, dejándola satisfecha fácilmente; pero a los de ánimo resuelto y altivo los honores los elevan y encienden, impeliéndolos, a la manera del viento, a lo que les parece honesto; porque no los reciben como salario, sino que más bien son una nueva prenda que dan de que se avergonzaran de frustrar la esperanza que de ellos se tiene y de no hacerla correr con iguales hechos a los anteriores. Siendo de este carácter Coriolano, sólo trataba de emularse a sí mismo en el valor, aspirando a mostrarse cada día nuevo en sus proezas, a merecer premios y ganar despojos sobre despojos".

Cuando Coriolano estaba en la cumbre de su fama y de su prestigio, tuvo, por razones que se relatan en la historia, un fuerte altercado con las fuerzas políticas que regían a Roma. El Senado, impelido por la plebe, acabó "descalificando" a Coriolano. Este aceptó el veredicto con imperturbabilidad "no por reflexión o apacibilidad, ni porque estuviese resignado a lo que le sucedía, sino más bien agitado de ira y de impaciencia, lo cual engaña a muchos que no comprenden que aquello es otra forma de pesar". La historia de Coriolano acabó muy trágicamente.

El Senado de la FIDE ya ha dictaminado sobre Fischer. No creo que la FIDE pueda doblar más su veredicto, aunque todo podría ser.

De lo que si estoy convencido, es de que Fischer difícilmente cederá. Lo de quien tiene razón es otra historia, más complicada y difícil. Quédese para otros articulistas.

EPILOGO

Al empezar a escribir mi artículo, tenía delante un calendario recién estrenado. Se trata de mi tipo favorito de calendarios: un taco grueso de hojas arrancables, en los que al margen de la fecha, se cita a todos los santos del día, se ponen frases para que den en que pensar, y se añaden datos astronómicos fidedignos, amablemente suministrados por el Instituto Geográfico de la Marina. En

la parte de atrás suele haber chistes malos.

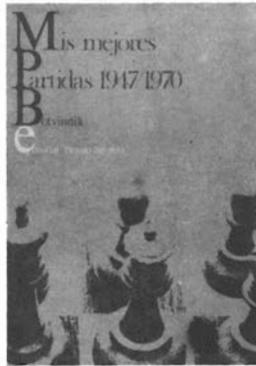
Digo todo esto, porque en la hoja del día en que escribí el artículo (lamentablemente la he perdido), decía la frase algo así: "Los hombres son iguales en todas las épocas. La historia es útil, no tanto en cuanto nos enseña el pasado, sino en cuanto nos muestra el futuro. POPE".

La frase seguramente me inspiró. Lo malo, es que, hoy, 10 de enero, viernes, la hoja dice: "Jamás hables de los hombres para criticarlos o ensalzarlos y menos para establecer comparaciones entre unos y otros. EPITETO".

Uno se ha quedado hecho un lío.



ULTIMAS PUBLICACIONES



AVISO IMPORTANTE

De acuerdo con los nuevos precios que rigen en nuestra publicación, a partir del próximo día 1 de abril, los números comprendidos entre el 1 y 41, editados durante los años 1.971 a 1.974, se venderán al precio de 45 ptas. c/u.; o bien, 500 ptas. año completo y 250 ptas. semestre.

Ponemos esto en conocimiento de nuestros suscritores para que aquellos que aún no hayan completado la colección y tuvieran intención de hacerlo, se apresuren a solicitar las revistas que necesiten, ya que hasta el anunciado 1 de abril mantendremos los antiguos precios en los números antes citados: 30 ptas. ejemplar.

Puede elegir para sus pedidos cualquiera de los sistemas de pago tradicionales, exceptuando el contra-reembolso.

PARTIDAS SELECCIONADAS

MANILA, 1974

Blancas: PETROSIAN

Negras: CARDOSO

Defensa India de Rey

1. P3CR, P3CR; 2. A2C, A2C; 3. P4AD, P3A;
4. C3AD, P4R; 5. P4R, C2R; 6. CR-2R, P3D;
7. P4D, O-O; 8. O-O, C2D; 9. P3C, P4AR;
10. PRxP, PCxP; 11. R1T, C3C; 12. PxP, PxP;
13. A3TD, T1R; 14. D2A, C3A; 15. TD-1D,
D2A; 16. A3T, P5A; 17. AxA, DxA; 18. C4R,
D6T; 19. C1C, D4T; 20. CxC+, AxC; 21. D4R,
TD-1D; 22. C3A, D6T; 23. A2C, TxT; 24.
TxT, R2A; 25. T1R, T2R; 26. A3A, PxP; 27.
PAxP, P4TR; 28. C1C, D3R; 29. R2C, P5T;
30. C3T, PxP; 31. PxP, R2C; 32. C2A, T2D;
33. T1TR, T1D; 34. D3R, P3C; 35. C4R, D5C;
36. T7T+, Rinden 1 - 0.

Blancas: GLIGORIC

Negras: PORTISCH

Defensa Indo-Benoni

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P4A; 3. P5D, P3R;
4. C3AD, PxP; 5. PxP, P3D; 6. P4R, P3CR;
7. C3A, A2C; 8. A2R, O-O; 9. O-O, T1R; 10.
C2D, C3T; 11. P3A, C2A; 12. P4TD, C2D;
13. R1T, P4A; 14. PxP, PxP; 15. C4A, C4R;
16. CxC, AxC; 17. P4A, A2C; 18. A5T, T1A;
19. T3A, C1R; 20. AxC, DxA; 21. T3C, A2D;
22. A2D, T3A; 23. D3C, T3C; 24. T1R, D1D;
25. C5C, A1R; 26. T3-3R, A2A; 27. T7R, P3TD;
28. C7A, T1C; 29. D3TR, T5C; 30. D3D, A3A;
31. DxPA, T3C; 32. T7D, Rinden 1 - 0.



Blancas: PORTISCH

Negras: GHEORGHIU

Defensa Grunfeld

Por primera vez en quince años Portisch ha obtenido un score negativo en un torneo internacional. El gran maestro húngaro era el de mayor puntuación ELO de cuantos participaron en Manila, pero es muy probable que su actuación le haya representado la pérdida de unos 40 puntos. Sin embargo, en la 1ª ronda Portisch mostró su auténtica fuerza y sobresaliente preparación teórica.

1. P4D	C3AR		
2. P4AD	P3CR	5. D3C	PxP
3. C3AD	P4D	6. DxPA	O-O
4. C3A	A2C	7. P4R	A5C

La "variante Smyslov", muy popular hace 20 ó 25 años. Otras continuaciones son 7. ... C3T, 7. ... P3A y, la idea más moderna, 7. ... P3TD. Gheorghiu juega con frecuencia líneas nuevas, pero 7. ... P3TD, es una especialidad húngara...

8. A3R	CR-2D	11. P5D	C4R
9. D3C	C3C	12. A2R	CxC+
10. T1D	C3A	13. PxC	A4T

Para mí, una posición de agradable recuerdo. En la última ronda del Campeonato Escandinavo, (Oslo, 1955), Olafsson, en esta situación, pensó 75 minutos, para hacer, finalmente, la jugada teórica 14. P4A. Yo gané la partida y también el match de desempate.

14. T1CR!	D2D	15. T3C	P3AD?
-----------	-----	---------	-------

Aquí hay muchas posibilidades, y seguramente era un buen momento para haberse salido de la teoría, antes de que llegase la innovación del laboratorio de Portisch. La "teoría" en este caso consiste tan solo en una partida Berg-Bozic, 1949, donde se jugó 16. P4TD.

16. PxP!	DxP	17. C5C	C1A
----------	-----	---------	-----

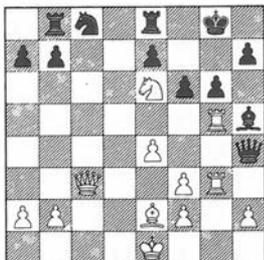
Muy triste, pero la amenaza era 18. CxP.

18. T5D	R1T		
19. T5AD	D3A	22. D3A+	R1C
20. A4D	D5T	23. C7A	T1C
21. AxA+	RxA	24. T5-5CR	P3A

También muy feo, pero no hay defensa. Por ejemplo: 24. ... C3C?, pierde una pieza después de la sorprendente respuesta 25. D5R!.

25. C6R T1R?

Mejor 25. ... C3C, aunque la partida estaría igualmente perdida para las negras.



26. P4A!

Amenaza TxA y T3T. La cooperación de las piezas blancas es fantástica.

26. ... AxA 27. T3T DxT4C

O bien 27. ... DxT6T; 28. DxD, PxD; 29. D6T, R2A; 30. P5A, etc.

28. CxD PxC 31. TxP+ RxT
29. RxA PxD 32. D7A+ R3T
30. D4A+ R2C(?) 33. DxT Rinden 1-0

Blancas: LARSEN
Negras: KRAIDMAN
Fianchetto de Rey
Comentarios de Bent Larsen

1. P3CR, P4AD; 2. A2C, C3AD; 3. C3AR, P4D; 4. O-O, P4R; 5. P3D, A2R; 6. P4R, PxD; 7. PxD, DxD; 8. TxD, A5C; 9. P3A, T1D; 10. TxT+, AxT; 11. A3R, P3CD; 12. C3T, CR-2R; 13. C5CD, C1A; 14. P3TR, A3R; 15. A1AR, P3A; 16. C2D, P3TD; 17. C3T, C1C; 18. C2A, R2A; 19. P4TD, A2R; 20. P4T, P4TD; 21. A4AD, T1D; 22. C3T, C3A; 23. AxA+, RxA; 24. C2-4A, P4T; 25. R1A, T2D; 26. R2R, C1D; 27. C5C, C2C; 28. P4A, PxD; 29. PxD, P4A; 30. P5R, C1D; 31. T1CR, R2A; 32. C5-6D, CxC; 33. PxC, AxPD; 34. T1D, R3R; 35. CxPC, T2C; 36. C4A, A2R; 37. AxP, AxP; 38. T6D+, R2R; 39. CxP, T2D; 40. C6A+, Rinden 1-0.

Blancas: PETROSIAN
Negras: QUINTEROS

Defensa India de Rey

1. P4D, P3CR; 2. P4AD, A2C; 3. C3AD, P3D; 4. C3A, C2D; 5. P3CR, P4R; 6. A2C, CR-3A; 7. O-O, O-O; 8. P4R, T1R; 9. P3TR, PxD; 10. CxP, C4A; 11. T1R, P4TD; 12. T1C, P3A; 13. A4A, P5T; 14. P3C, PxD; 15. PxD, P3T; 16. D2A, C3R; 17. CxC, TxC; 18. TR-1D, P4CR;

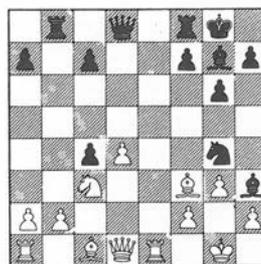
19. A3R, D2R; 20. T1T, TxT; 21. TxT, D2A; 22. T1D, D4T; 23. C2R, D2A; 24. P4CD, T1R; 25. D3D, C2D; 26. C4D, C4R; 27. D2A, D2R; 28. P5C, A2D; 29. C5A, AxC; 30. PxA, T1AD; 31. D4R, R1A; 32. R1T, A3A; 33. A1AD, C2D; 34. PxD, PxD; 35. D3D, A4R; 36. A3T, C4A; 37. D3R, D3A; 38. P4A, PxD; 39. PxD, A7C; 40. TxP, T1R; 41. TxD, Rinden 1-0.

Blancas: QUINTEROS

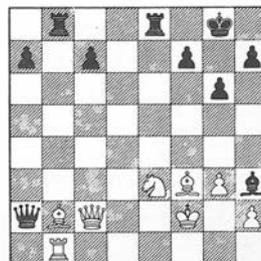
Negras: PORTISCH

Fianchetto de Rey

1. C3AR, C3AR; 2. P3CR, P3CR; 3. A2C, A2C; 4. O-O, O-O; 5. P4A, P4D; 6. P4D, C3A; 7. C5R, PxD; 8. CxC, PxC; 9. AxP, T1C; 10. C3A, A6T; 11. T1R?!, C5C; 12. P3R, P4R; 13. A3A, PxD; 14. PxD,



14. ... CxPA!?!; 15. RxC, AxP+; 16. T3R (a), T1R; 17. C5D, A4AD; 18. P4CD, PxD a.p.; 19. A3T?(b), AxT+; 20. CxA, P7C; 21. T1C, D4C; 22. D2R, D4TD; 23. AxP, DxD; 24. D2A,



24. ... TxC!; 25. RxT, A4A; 26. A4R, D6C+; 27. DxD, TxD+; 28. R4A, AxA; 29. RxA, P4TD; 30. P4T, P4T; 31. R4A, P5T; 32. T1AD, TxA; 33. TxP, P6T; 34. T7T, P7T; 35. P4C, T5C+; 36. R5C, TxP; 37. R6T, R1A; 38. TxPT, TxP; Rinden 1-0.

a).- Si 16. A3R, TxP+; 17. C2R, AxA+; 18. RxA, D2R+; 19. R2A, D4A+ y ganan.

b).- Después de 19. PxD!, P3AD; 20. A3T ó P4CD, las blancas no deben perder, lo que significa que la combinación de Portisch, que se inició en una posición muy prometedora, era dudosa.

Blancas: GHEORGHIU
 Negras : LJUBOJEVIC
 Defensa Indo-Benoni

- | | | | |
|---------|------|---------|------|
| 1. P4D | C3AR | 5. PxP | P3CR |
| 2. P4AD | P3R | 6. P3CR | P3D |
| 3. C3AD | P4A | 7. C3A | A2C |
| 4. P5D | PxP | 8. C2D | |

Buscando para el caballo la casilla "c4", desde donde ejercerá fuerte presión sobre el peón negro de 3D.

8. ... CD-2D

Hay que olvidarse de soluciones heroicas como 8. ... P4CD?; 9. CxP, CxP; 10. A2C, A3R ó 10. ... A2C; 11. C4A, con ventaja decisiva de las blancas.

9. A2C

Si 9. C4A, C3C!.

9. ...	O-O	
10. O-O	T1R	11. P3TR

En muchos casos las negras consiguen liberarse con la maniobra C5CR-C4R. Esta es la razón por la que Gheorghiu controla "g4".

11. ...	P3TD	
12. P4TD	T1C	13. C4A

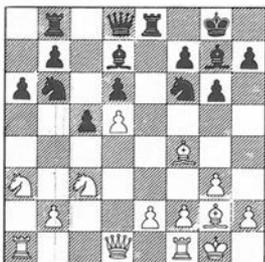
Contra 13. P5T se jugaría 13. ... P4CD, y, tras tomar al paso, la debilidad negra de "a6" quedaría compensada por la del adversario en "b2".

13. ...	C3C	14. C3T
---------	-----	---------

Si 14. CxC, DxC; 15. P5T, D2A!, pero no 15. ... D5C?; por 16. T4T!, ganando la dama.

14. ...	A2D	15. A4A?
---------	-----	----------

Seguramente, Gheorghiu no se sentía muy atraído por la variante 15. P5T, C1A; 16. C4A, A4C!, que es superior a 16. P4CD; 17. PxPa.p., CxPC; 18. C5T!. Sin embargo, su última decisión es aún peor, pues olvida una sencilla combinación que le dejará en situación precaria.



15. ... C4T!

Pronto se verá que las negras ganan material en todas las variantes.

16. AxP

Si 16. A2D, AxC, seguido de CxPT y P4CD.

16. ... AxC! 17. AxT

Hay que seguir navegando por mares procelosos. Si 17. PxA, AxPTD y las negras quedarían con pieza de "plus".

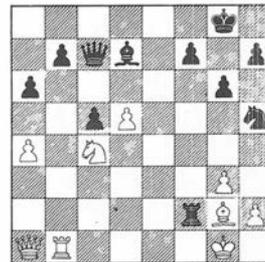
17. ... AxPC 18. A7T

¿Qué hacer? Si 18. T2T, AxC; 19. TxA, DxA, y el peón pasado de 5D sería la única esperanza de las blancas para luchar por el empate, aunque con pocas garantías. Otra interesante posibilidad contra 18. T2T sería 18. ... A5D!?, que daría lugar a una serie de complicaciones de difícil análisis.

18. ... AxT?

Pierde buena parte de la ventaja. Con 18... CxPT!, el triunfo de las negras sería simple cuestión de técnica. Ahora todavía hay vida en la posición blanca.

19. AxC	DxA	21. T1C	D2A
20. DxA	TxP	22. C4A	TxP??



¿Qué pasa aquí? ¿Es que Ljubojevic no está satisfecho del balance que arroja la complicada lucha táctica que se ha desarrollado?. Es muy probable que sea así, sobre todo si advirtió que podía haber ganado con 18. ... CxPT. Su última jugada sería buena si las blancas aceptasen la oferta, pero...

23. D5R!

Si 23. RxT, DxP+; 24. R1A, C5A.

23. ... DxD 24. CxD A4A

Única para no perder material.

25. RxT AxT

Curioso. Las negras tienen dos peones de ventaja, pero están perdidas. El peón pasado de las blancas es demasiado fuerte.

26. P6D	R1A	29. AxP	C3R
27. C7D+	R1R	30. A6A+	R1D
28. CxP	C2C	31. CxC+	

Lo más simple. El resto no merece comentarios.

31. ...	PxC	38. P6T	R2A
32. R3R	P4R	39. R4R	R3C
33. P5T	A7A	40. RxP	A3A
34. P4C	P4C	41. A1A	A1R
35. A7C	R2D	42. R6A	P3T
36. AxP	RxP	43. R7C	P4T
37. A3D	A5T	44. R6A	Rinden 1 - 0

Blancas : NARANJA

Negras : LARSEN

Defensa Holandesa

1. P4AD, P3CR; 2. C3AR, A2C; 3. P4D, P3D; 4. P3CR, P4AR; 5. A2C, C3AR; 6. O-O, O-O; 7. C3A, P3A; 8. D3C, R1T; 9. T1D, C3T; 10. P3TR, D1R; 11. D3T, C5R; 12. C5CR, CxC6A; 13. PxC, P3T; 14. C3A, D2A; 15. P5D, P4A; 16. P4T, D3A; 17. T1C, C1C; 18. A4A, C2D; 19. T3C, R2T; 20. T1AR, P4TD; 21. D1A, T3T; 22. P4R, C4R; 23. CxC, PxC; 24. A3R, P5A; 25. AxPAD, P4CR; 26. P5T, P6A; 27. A1T, D2A; las blancas pierden por tiempo 0 - 1.

Blancas : GLIGORIC

Negras : KAVALEK

Defensa India de Rey

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, A2C; 4. P4R, P3D; 5. P3A, C3A; 6. A3R, O-O; 7. CR-2R, T1C; 8. C1A, P4R; 9. C3C, PxP; 10. CxP, T1R; 11. D2D, P4D!; 12. PAXP, CxPD; 13. CxC5D, CxC; 14. O-O-O, C3R; 15. D5T, A2D; 16. A4AD, P3AD; 17. DxD, TDxD; 18. C3A, P3C; 19. P4A, C2A; 20. P5R, A5C; 21. TxT, TxT; 22. C4R, C4D; 23. AxC, TxA; Tablas 1/2 - 1/2.

Blancas : PFLEGER

Negras : QUINTEROS

Defensa Siciliana

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. A5C+, A2D; 4. AxA+, DxA; 5. O-O, C3AD; 6. P4A, P3CR; 7. C3A, A2C; 8. P3D, P3R; 9. A3R, C5D; 10. AxC, PxA; 11. C2R, P4R; 12. C2D, C2R; 13. P4CD, O-O; 14. C3C, P4A; 15. D2D, TD-1A; 16. P3A, P4TR; 17. R1T, R2T; 18. P5C, A3T; 19. D4C, A6R; 20. C2D, P5A; 21. C3C, P4C; 22. P4TD, P5C; 23. C1C, T1CR; 24. D1R, C3C; 25. T2T, T2C; 26. P5A, D3R; 27. T2C, PxP; 28. C2D, T1-1CR; 29. C4A, D2R; 30. T2AD, P3C; 31. T2T, C5T; 32. PXP, TxP; 33. C3A, CxP; 34. D1T, C5T; 35. C4xPR, CxC; 36. CxC, D3R; 37. P5T, T5-2C; 38. PXP, D6T; 39. T2-2AR, PXP; 40. D1C, T7C; 41. D2T, AxT; 42. TxA, DXP+; Rinden 0 - 1.

MANIOBRAS SALVADORAS

Por V. Inglada

Prosiguiendo el estudio de las maniobras desarrollado en artículos anteriores, vamos a ocuparnos ahora de un grupo muy importantes de ellas que es el formado por las maniobras salvadoras. Constituyen éstas un medio eficaz y a veces sorprendente e inesperado para evitar la derrota en una situación particularmente difícil y en ocasiones desesperada. Tiene como tema común conseguir el empate, pero los motivos e ideas, en cambio, pueden ser bastante variados. No obstante, nos limitaremos a considerar solamente estas tres clases esenciales: maniobras de tablas teóricas o posicionales, maniobras de ahogo y maniobras de repetición de movimientos (jaque perpetuo, amenaza perpetua, etc.), ya que ellas comprenden la gran mayoría de las empleadas.

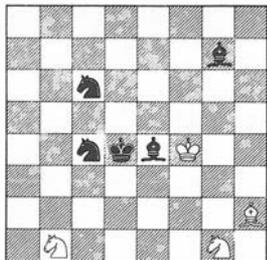
Con las maniobras de tablas teóricas o posicionales que vamos a examinar hoy, se trata de efectuar una simplificación o liquidación de la posición inicial de tal manera que aunque el contrario conserve una sensible ventaja material, ésta no le permite el triunfo, ya sea por su insuficiencia o bien por no poderse explotar. Casos muy conocidos de ventajas insuficientes son éstos: dos caballos solos contra rey sin peón alguno, alfil y peón de torre con casilla de coronación de color diferente al del alfil, calidad sin peones, esto es, torre contra un alfil o caballo, torre y alfil contra torre en posición cualquiera, etc. Y una fuerte ventaja material, que puede llegar hasta alcanzar el valor de la dama, no resultará aprovechable para forzar el triunfo en algunas situaciones excepcionales como aquellas en que la pieza de ventaja quedó aprisionada o bien no puede penetrar en el campo contrario por tratarse de una posición totalmente cerrada o, en fin, por no resultar vulnerable la firme defensa del rey contrario.

Naturalmente que para descubrir una de estas maniobras de tablas teóricas lo primero que debe hacerse es deducir de la posición de origen el tipo de final nulo adecuado o más asequible, y después hay que realizar el trabajo, generalmente más difícil, de encontrar la manera de forzar los cambios de piezas y de más movimientos necesarios para alcanzar el final imaginado. En este proceso realizador de la idea hallada hay que emplear a veces recursos y lances muy ingeniosos que prestan a la maniobra calidades de belleza singular.

En contraste con artículos precedentes en los que nos hemos servido casi exclusivamente de ejemplos tomados de partidas de la práctica magistral, en esta sección de las maniobras salvadoras hemos de recurrir a otro material de enseñanza no menos valioso: los estudios o composiciones artísticas. Los raros casos de estas maniobras que se presentan en las partidas son demasiado sencillos y en manera alguna pueden compararse por su interés con los modelos que se encuentran en los estudios.

Los dos primeros ejemplos elegidos ilustran el primer motivo de nulidad mencionado anteriormente, esto es, la liquidación a un final de dos caballos. La solución del Estudio de N. LITTLEWOOD (1ª Menc. Honor del concurso temático de la revista "Schach - Echo", 1967) consiste en:

N. LITTLEWOOD



1. C2R+

Las blancas se enfrentan con las dos amenazas 1. ... AxC y 1. ... A4R+ y la otra posibilidad 1. C3A+ se frustra por la respuesta 1. ... R4D que deja perdido el C de 1C.

1. ... R6D

Ahora 1. ... R4D permitía 2C1-3A+ y el rey blanco captura el AD negro con igualdad.

2. C1A+ R7A

En caso de 2. ... R5D, sigue 3. C2R+ con repetición de jugadas.

3. RxA!

No 3. C3A?, A2T, pues las blancas con sus tres piezas amenazadas perderían una de ellas al menos.

3. ... RxC (8A)

Es obvio que con 3. ... RxC (8C)?; 4. C3D ó 2R se salvaban las blancas.

4. C3A!

La pérdida del caballo resulta inevitable ya que 4. R5D, C3-4T o bien 4. R3D, C7C+ o C3-4R+ no resuelven la situación.

4. ... C7D+

La inmediata 4. ... AxC era errónea a causa de 5. R3D pues a 5. ... A4R seguiría 6. AxA.

5. R5D!

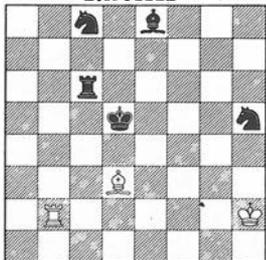
Y no 5. R3D?, C5C+; 6. R2R, AxC; 7. A4C, R7A y ganan las negras.

5. ... C5C+

6. R6R! AxC 7. A5R! y tablas.

Obsérvese de qué manera tan inesperada los dos caballos negros quedaron colocados al lado del alfil, inmovilizándolo en una de sus diagonales y permitiendo por esta circunstancia desventajosa que esta pieza sea cambiada por el alfil blanco.

L. KUBBEL



En el Estudio de L. KUBBEL (1931) la forma de conseguir dejar a las negras solamente con sus dos caballos es esta:

1. A5C!

No 1. A4R+, RxA; 2. T2R+, R6A; 3. TxA, T7A+; 4. R2C!, C5A y en cuanto coopere el segundo caballo el mate del rey blanco no se hará esperar.

1. ... T3TR!

Es malo 1. ... T3R?, 2. AxA, TxA; 3. T5C+.

2. T2D+!

La captura inmediata 2. AxA tiene el inconveniente de 2. ... C3A+; 3. R1C, CxA; 4. T2D+, R3R; 5. T2R+, R2D ó 5. T8D, C (1A)3D.

2. ... R3R

Forzada pues 2. ... R4A?; 3. AxA y se gana un caballo con T2A+ y en caso de 2. ... R5R con el jaque T2R.

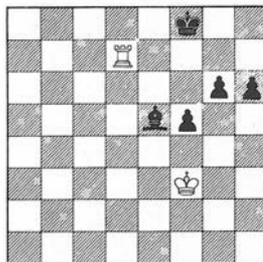
3. AxA C3A+

4. R1C! CxA 6. T2C T3A

5. T2TR! T3C! 7. T2AR y tablas.

En este caso el cambio de alfiles resultó muy fácil pero para forzar el de las torres fue precisa la fina segunda jugada que al obligar a situar el rey en la misma fila de la torre negra hizo imposible que ésta escapara a la persecución de su contraria.

FERRAND



La partida PARR-FARRAND (Inglaterra, 1971) nos ofrece un ejemplo muy sencillo de estas maniobras de tablas teóricas en su remate:

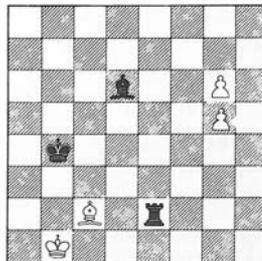
1. T5D! A3A

No observan la intención del contrario pero aún manteniendo el alfil en la diagonal 1C-D-7TR para impedir la aproximación del rey blanco al peón más avanzado, tampoco ganaban las negras.

Así 1. ... A2A; 2. T7D, A4T (2. ... A3C?; 3. T6D); 3. T5D ó 1. ... A7T; 2. T2D, A2A (2. ... A8C?; 3. T2CR); 3. T7D, etc. y la torre persigue constantemente al alfil.

2. TxP! PxT 3. R4A y tablas.

C. FEIJTER



Otra interesante maniobra que lleva a unas tablas posicionales es la que presenta el Estudio de C. FEIJTER (1941):

1. P7C T8R+!

La defensa inmediata 1. ... T1R? permitía la réplica 2. A7T

2. A1D

Y no 2. R2T?, A4R, con fácil triunfo de las negras.

2. ... T1R

Es claro que tras 2. ... TxA+?; 3. R2A, el peón corona inevitablemente.

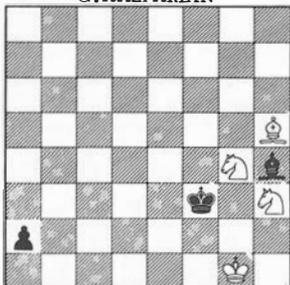
3. A5T T1C

Si no, sigue 4. A7A y la coronación del peón.

4. A7A! TxP 5. P6C y tablas.

La torre de ventaja quedó inmovilizada por el alfil y peón blancos

G.KASPARIAN



Y como último modelo de tablas posicionales tomamos el Estudio de G. KASPARIAN ("Chess Life Review", 1971) cuya solución discurre así:

1. C2T+! R6C

La respuesta que hace más difícil la tarea de las blancas al tener amenazado uno de los caballos. En cambio la continuación a 1. ... R5R es sencilla: 2. A3A+, R6R; 3. A2C, P8T(D)+; 4. C1A+ y tablas mientras que a 1. ... R6R resulta poco menos simple: 2. C1A+, R5R (2. ... R5 ó 6D; 3. A3A, P8T(D); 4. A2C); 3. A8R (también vale la continuación combinativa 3. A3A+, RxA; 4. C2D+, R7R; 5. C3C, R8D; 6. C4A, R7A; 7. C1T, R7C; 8. C3D+, RxC; 9. C4C), P8T(D); 4. A6A+, R4A; 5. A2C.

2. A7A! P8T(D)+ 3. C1A+ R5C

Es claro que 3. ... RxC? daba lugar al inopinado mate 4. A6R y a 3. ... R6A basta 4. A5D+.

4. A6R+

Es necesario alejar el rey del caballo blanco pues sin esta precaución 4. A5D perdía así: 4. ... D5D+; 5. R2T, D4R+; 6. R1C, RxC.

4. ... R4T 5. A5D!

Ahora sí puede llevarse el alfil a la granddiagonal para situarlo en su casilla de destino 2C.

5. ... D5D+ 6. R2T D4R+

El alfil no debe capturarse pues se encuentra defendido indirectamente por el ataque doble C4A+.

7. R1C R5C 8. A2C y tablas.

Las blancas lograron ya situar sus piezas en la posición de máxima resistencia y las negras, pese a su gran superioridad material, no pueden desbaratarla. Véase, por ejemplo: 8. ... D5D+; 9. R1T, A6C; 10. C1C (cualquier cambio de uno de los caballos por el alfil negro comprometería rápidamente la situación), D1T+; 11. C3T, D3T; 12. R1C, D3C+; 13. R1T, etc.

(continuará)

KARPOV, MEJOR AJEDRECISTA DE 1.971

Un número aproximado de sesenta críticos de ajedrez de veintitrés países, han participado en la elección del Oscar de Ajedrez de 1.974. Este galardón se viene concediendo desde el año 1.967, por la Asociación Internacional de la Prensa de Ajedrez, de la que es Presidente D. Jorge Puig Laborda.

La elección de 1.974 se efectuó en el establecimiento comercial "El Corte Inglés", de la Ciudad Condal. Siguiendo a Karpov, elegido casi por unanimidad como el mejor, los maestros más distinguidos fueron: Korchnoi, Tahl, Petrosian, Ljubojevic, Spaskky, Polugaievsky, Vasjukov, Browne y Larsen.

CINCO MILLONES DE DOLARES OFRECE FILIPINAS PARA ORGANIZAR EL MATCH FISCHER-KARPOV

Méjico, con 400.000 \$, es si se quiere la oferta "más pobre" recibida en la FIDE para optar a la organización del match para el Campeonato del Mundo entre Robert Fischer y Anatoly Karpov. Italia supera en 40.000 \$ lo ofrecido por Méjico, pero estas cifras, tan importantes dentro del ajedrez, palidecen ante la asombrosa declaración del Vicepresidente de la FIDE, Florencio Campomanes, que desempeña en Filipinas el cometido de máximo responsable de la promoción ajedrecística de aquel país asiático. Manifestó el Sr. Campomanes que Filipinas está dispuesta a garantizar un premio de 3.375.000 \$ para el vencedor del Match, y 1.625.000 \$ para el derrotado.

En el supuesto de que se aceptase esta proposición y, naturalmente, que los contendientes se pusieran de acuerdo para la disputa, el match se celebraría en Manila durante el próximo mes de junio.

Algunos maestros que tienen experiencia sobre el clima de Manila, y de su influencia como un factor más, a veces negativo, para el buen desenvolvimiento de las partidas, han manifestado que quizás la época anunciada para el Fischer-Karpov, no sea la más propicia, a causa de las acusadas alternativas que durante el mes de junio presentan los fenómenos atmosféricos.

En 1973, con motivo del Torneo Internacional de Manila, Fischer estuvo durante algunos días en Filipinas, especialmente invitado por el Presidente Fernando Marcos. Esto puede ser un argumento positivo para que Bobby acepte una nueva visita. Por supuesto que sería de forma muy distinta a aquella otra: un viaje de trabajo, pero bien pagado.

SOBRE EL MUNDO DE LOS PROBLEMISTAS

Recogemos a continuación una entrevista con D. Antonio Argüelles efectuada por Eduardo Pérez en el Diario "Dicen".

Regresó de Wiesbaden (Alemania), don Antonio F. Argüelles, presidente de la Sociedad Española de Problemistas de Ajedrez, a cuyo anual congreso celebrado en los primeros días del mes de octubre pasado, asistió como representante español. Como nos prometió a su marcha quedamos citados para charlar sobre el congreso y tras los saludos de rigor pasamos al tema:

- ¿Qué objeto tienen estas conferencias anuales señor Argüelles?

- El objeto de estas conferencias anuales es deliberar acerca de la problemática que surge constantemente en relación al Problema Final Artístico. Los asuntos a tratar esta vez eran numerosos y llevaron cuatro días completos, aparte las reuniones de subcomisiones que tenían efecto por las noches.

- ¿Es realmente complejo el mundo del problema?

- Mucho. Aunque para el simple aficionado a jugar partidas de ajedrez, es difícil hacerse cargo de que las composiciones artísticas exigen minuciosas reglas, es realmente necesario discutir y deliberar para que la actividad de los compositores y su actuación oficial quede encauzada y se efectúen con las máximas garantías.

- Háblenos de algunos acuerdos.

- Entre otros cabe citar iniciativas de las federaciones rusa y yugoslava que por cierto no se llegó a pronunciar quedando ellas en estudio, y una comisión especial estudiará la posible modificación del "Codex" o Reglamento, cuya aprobación data de 1958 en Piran (Yugoslavia), pues evidentemente existe algún desfase en relación a ideas hipermodernas.

- ¿Es amplio el reglamento?

- Digamos que tiene varias vertientes. Una de las más interesantes es la que define la concesión de títulos de árbitro, maestro internacional y gran maestro. En este sentido es de destacar la concesión del título de maestro internacional a Harold Lommer, inglés de nacimiento, pero residente desde hace muchos años en Valencia, donde ha culminado una gran labor en el campo de los Finales, siendo inminente la aparición de su libro "1.357 estudios artísticos".

- ¿Qué facetas componen el mundo del problema señor Argüelles?

- Son varios, pero por ejemplo uno de los puntos principales de la composición de Problemas es el sector de la Fantasía. La imaginación humana es prolífica y realmente extraordinaria es la cantidad de piezas "exóticas" que los problemistas han inventado para el tablero. Saltamontes, Reyes siameses, Peones neutrales, Caballeros de la noche, Girafas, Leones, Imitadores y muchas más o menos populares. Por eso los problemistas cuando alguien nos quiere descubrir algo nuevo colocando junto al Rey un Ministro, pongamos por caso, pensamos que es una lástima que no se haya podido consultar previamente la importante literatura ya existente sobre estos temas y se pierda un posible compositor de "fantasías".

- Evidentemente nosotros podemos dar fe desde nuestro puesto de comentaristas de ajedrez de las muchas cartas y escritos de aficionados que nos indican el invento de nuevos ajedreces, nuevas piezas, etc. Y lo curioso del caso, es que se pretende su implantación dentro de la actual actividad del aficionado a la partida de ajedrez, cuando lo lógico es dirigirse a este mundo del problema, donde ya existe el llamado apartado Problema de Fantasía, donde como podemos ver se estudian todas las sugerencias y si procede se aceptan y pasan a formar parte del Reglamento.

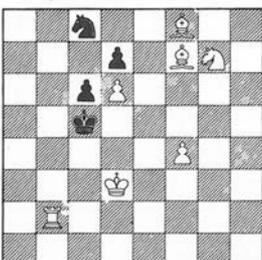
E.P.

P
R
O
B
L
E
M
A
S

MATE EN TRES

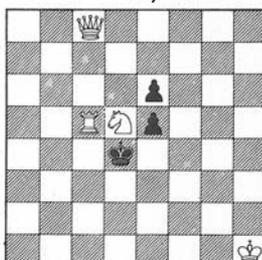
(Soluciones en pag. 77)

R. Ryf, 1955



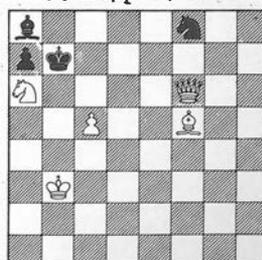
7 + 4

H. Fretz, 1943



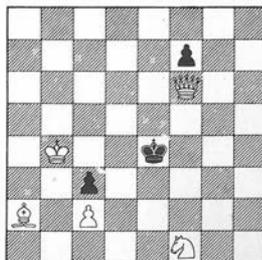
4 + 3

J. Kupper, 1950



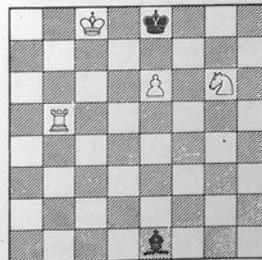
5 + 4

E. Schlatter, 1964



5 + 3

H. von Weissenfluh, 1944



4 + 2



BELJAVSKY Y TAHL, EN LOS PRIMEROS PUESTOS DEL CAMPEONATO SOVIETICO



Tras la derrota de Boris Spassky frente a Robert Fischer, los dirigentes del ajedrez soviético tomaron una serie de medidas encaminadas a la rápida promoción de jóvenes valores que vinieran a dar la medida exacta que exigía la superioridad que en Reykjavik había mostrado el gran maestro norteamericano, puesto que con el "material" clásico (representado en su más pura esencia por Spassky), pocas esperanzas quedaban de volver a recuperar el máximo título individual.

Parece ser que por el momento la campaña emprendida está teniendo un resonante éxito. Ahí está Anatoly Karpov dispuesto a medirse con Fischer, tras haber vencido con toda autoridad a sus más destacados compatriotas. Falta ahora saber si este indudable ascenso de Karpov con respecto a Spassky y compañía será suficiente para llegar a la altura de Bobby.

Claro está que la labor de promoción no se ha limitado exclusivamente a la puesta a punto de Karpov. Muchos otros nombres figuran ya dentro de la élite mundial: Vaganian, Kuzmin, Beljovsky, etc. Precisamente sobre Beljovsky queremos centrar este comentario. La razón fundamental es su reciente triunfo en el 42º Campeonato de la U.R.S.S., donde finalizó empatado con el excampeón Miguel Tahl, pero con la particularidad de haber vencido a éste en su choque particular.

Del 14 de abril al 5 de mayo de 1974, tuvimos ocasión de convivir con Beljovsky en el III Torneo Internacional "Ciudad de Las Palmas de Gran Canaria". Venía junto con Lev Polugaievsky a representar a su nación en tan importante certamen. No se trataba de ningún desconocido, puesto que en el año anterior conquistó el Campeonato Mundial Juvenil, pero este título no le daba mayores "chances" de cara a ocupar un lugar preferente en la tabla, dado que el lote de gran-

CLAS.	JUGADORES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	PUNTOS
1º	BELJAVSK Y	●	1	1	0	1	-	-	-	1	0	1	-	-	-	-	1	9,5
2º	TAHL	0	●	-	0	-	1	-	1	-	-	1	-	-	1	1	1	9,5
3º	VAGANIAN	0	-	●	-	-	-	0	1	1	-	0	-	1	1	1	1	9
4º	POLUGAIEVSKY	1	1	-	●	-	-	0	-	-	1	-	-	0	-	1	1	9
5º	ALBURT	0	-	-	-	●	-	-	-	-	1	-	-	1	-	-	1	8,5
6º	DVOREZKY	-	0	-	-	-	●	-	-	-	1	-	-	-	1	-	1	8,5
7º	ROMANISHIN	-	-	1	1	-	-	●	0	-	0	-	1	-	1	0	1	8,5
8º	BALASHOV	-	0	0	-	-	-	1	●	-	-	-	-	1	-	-	1	8
9º	KUZMIN	0	-	0	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	1	-	1	7,5
10º	VASJUKOV	1	-	-	0	0	0	1	-	-	●	1	1	-	0	-	0	7
11º	ZESKOVSKY	0	0	1	-	-	-	-	-	0	●	-	1	0	-	1	7	
12º	SAVON	-	-	-	-	-	-	0	-	0	-	●	-	-	1	0	6,5	
13º	GRIGORIAN	-	-	0	1	0	-	-	0	-	-	0	-	●	-	1	0	6
14º	GULKO	-	0	0	-	-	0	0	-	0	1	1	-	-	●	0	1	6
15º	TAIMANOV	-	0	0	0	-	-	1	-	-	-	-	0	0	1	●	-	6
16º	KUPREICHIK	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	-	●	3,5

des maestros participantes era de la máxima fuerza. Sin embargo, logró finalizar el torneo en el puesto 2º/3º, imbatido, obteniendo una norma de gran maestro.

Volviendo ahora al 42º Campeonato de la URSS, es interesante que nos preguntemos qué es lo que ha sucedido para que en el mismo no hayan participado la mayoría de los "clásicos", cuando, precisamente, entre las medidas acordadas por los Federativos soviéticos estaba como muy principal la decisión de exigir a los mejores jugadores su intervención en el Campeonato Nacional, llegándose incluso a considerar la posibilidad de prohibir las actuaciones internacionales de quienes se negasen a aceptar esta medida. Tras leer la clasificación final del 42º Campeonato de la URSS veremos que faltan muchos nombres conocidos.

Dejando al margen a Korchnoi y Karpov, quienes muy bien podrían alegar cansancio por su reciente match, es sumamente extraño que en la lista no aparezcan algunos nombres como Spassky, Petrosian, Smyslov, Geller, etc. ¿Qué ha sucedido?. ¿Es que la Federación Soviética cambió de parecer respecto a la inclusión de los más famosos? ¿Es que hay problemas entre la Federación y sus jugadores?. Por el momento no podemos presentar una respuesta convincente sobre el tema. La realidad palpable está en la relación de participantes, donde sólo aparecen como representantes de la "promoción veterana" Taimanov, Polugaievsky y Tahl. Naturalmente, otros jugadores son también indiscutibles por su corto pero fecundo historial, por ejemplo, Kuzmin, Vaganian, Balashov, Vasjukov y Savon. Pero no es este

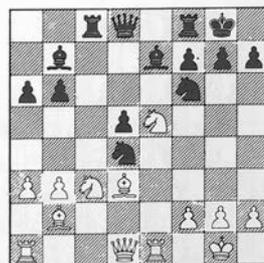
el caso de algunos jóvenes que sin duda no hubiesen tenido cabida en el supuesto de haber intervenido los de mayor prestigio. Se da sin embargo el caso curioso de que entre los que participaron gracias a las ausencias hay un gran porcentaje de excelentes clasificaciones, teniendo como paladín en tal sentido al líder Alexander Beljavsky. Cabe, pues, considerar si verdaderamente el hecho de las mencionadas ausencias ha sido desfavorable o, por el contrario, ha permitido la más rápida expansión de la nueva sabia, que por supuesto no tuvo un recorrido fácil, ya que de cualquier forma el Campeonato Soviético llevado al plano de los torneos internacionales adquiere una categoría sobresaliente.

Blancas: TAHL

Negras : BELJAVSKY

Gambito de Dama

1. P4AD, P4AD; 2. C3AR, C3AR; 3. C3A, C3A; 4. P3R, P3R; 5. P4D, P4D; 6. P3TD, P3TD(a); 7. P3CD, A3D; 8. A3D, O-O; 9. O-O, P3CD; 10. A2C, PxPD; 11. PrxP, A2C; 12. T1R, T1A; 13. Pxp, Pxp; 14. C5R!?, Cxp;



15. AxP+?!(b), CxA; 16. DxC, A4A; 17. D3D,

P5D; 18. C2R, T1R; 19. C3C?(c), D4D; 20. C3A, C4C!; 21. P4C, A1A; 22. C4T, TxT+; 23. TxT, C3R; 24. T1D, P4T!; 25. PxP, PxP; 26. C2R, D4T; 27. C3AR, AxC!(d); 28. PxA, C4C; 29. C3C(e), CxP+; 30. R2C, C5T+; 31. R3T, D3T; 32. D4R, C3C+; 33. R2C, P6D; 34. A4D, T5A; 35. AxP, D5A!; 36. D8T, D5C!; 37. P3T(f), DxT; 38. AxA, CxA; 39. D5D, T8A; 40. D5C+, C3C; Rinden 0 - 1.

a).- Esta jugada parece mejor que la recomendación de Tarrasch 6. ... A3D.

b).- Mucho más interesante parece 15. AxPTD! (Larsen).

c).- Respecto a esta jugada Larsen ha comentado lo siguiente. "En cierta ocasión Tahl escribió sobre el sistema de Nimzowisch mejorado, diciendo que Larsen lo había establecido, al indicar que mucho más fuerte que bloquear un peón pasado y aislado, es comérsele". Desde luego, en esta partida Tahl no hace caso a este neo-principio (19. CxP!), que hubiese llevado la partida hacia una cómoda igualdad.

d).- Especialmente fuerte, pues obliga a tomar con peón, dado que a 28. DxA, DxD; 29. PxD, T7A, gana.

e).- Si 29. CxP, C6T+; 30. R1A, C5A; 31. D5A, DxPT; 32. D4C, T1R y ganan.

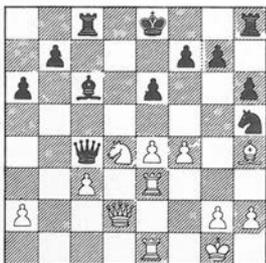
f).- Ya no hay nada. Si 37. AxA, C5A+; 38. R1C, DxT+; 39. C1A, DxC+; 40. RxD, T8A++.

Blancas: VAGANIAN

Negras: TAIMANOV

Gambito de Dama

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AR, P4D; 4. C3A, CD-2D; 5. A5C, P3TR; 6. A4T, PxP; 7. P4R, A5C; 8. D2A(a), P4A(b); 9. AxP, PxP; 10. CxP, D2A; 11. A3D(c), AxC+; 12. PxA, C4A; 13. O-O, P3T; 14. P4A, A2D; 15. TD-1R, T1AD; 16. T3A, CxA(d); 17. DxC, D5A; 18. D2D(e), A3A; 19. T3-3R, C4T?(f);



20. D2A!(g), R1A; 21. D3A, C3A; 22. AxC, PxA; 23. D5T, DxPT; 24. D4T, T1CR; 25. T3-2R, D5A; 26. DxPA, T2C; 27. P5A!, A2D; 28. DxPT, R1C; 29. T3R, PxP; 30. PxP, A3A; 31. T1-2R, D4D; 32. T3C, TxT; 33. PxT, D7T??(h); 34. TxD, Rinden 1 - 0.

a).- No es claro 8. P5R, P4CR; 9. CxP, PxC! (no 9. ... C4D?; 10. C3A!, CxC; 11. PxC, AxP+; 12. R2R, P3AR; 13. D2A, AxT; 14. D6C+, R1A; 15. PxP, con ataque decisivo); 10. AxPC, P4A!; 11. PxC, D4T, y las negras dispondrían de excelente contrajuego.

b).- A considerar es 8. ... P4CD.

c).- Si 11. A3CD, D5AR!.

d).- Contra 16. ..f. C5T, se podría continuar con 17. P4A, D3C; 18. A2A, C5C; 19. T1CD, D2A; 20. P5R. De todas formas este plan parece mejor para el negro que el que empleó en la partida.

e).- La brillante entrega 18. C5A?, fracasa tras 18. ... PxC! (no 18. ... DxD; 19. CxP+, R1A; 20. TxD, RxC; 21. T3C+, etc.) 19. PxD+, R1D; 20. T1D, DxD; 21. T3xD, T2A, etc.

f).- Se defiende contra la amenaza blanca C5A, pero no es este el mejor sitio para el caballo. Lo indicado era 19. ... C2D.

g).- No servía 20. C5A, debido a 20...PxC; 21. D6D, P3A; 22. PxP+, R2A; 23. D1D!, CxP; 24. T7R+, R1C; 25. D4C, C7R+!; con probable empate.

h).- Un error mayúsculo, pero en una posición perdida.

Blancas: DVOREZKY

Negras: VASJUKOV

Defensa Holandesa

1. P4AD, P3CR; 2. C3AD, A2C; 3. P3CR, P4AR; 4. P4D, C3AR; 5. A2C, O-O; 6. C3A, P3D; 7. O-O, P3A; 8. P5D, P4R; 9. PxD, PxD; 10. P3C, D2R; 11. A3TD, T1D; 12. D2D, P5R; 13. C4D, A2C; 14. C2A, C3T; 15. TD-1D, C5CR; 16. P3T, A3T; 17. D1R, C3A; 18. P3A, C4T; 19. PxD, D4R; 20. T3D, P5A; 21. A1A, C4A; 22. T3-3A, C3R; 23. P4CR, C4-2C; 24. P4TR, C1R; 25. P3R, PxP; 26. P5C, A2C; 27. DxD, C1-2A; 28. C4T, P4D; 29. PRxD, PxD; 30. T7A, DxD+; 31. AxD, P5D; 32. AxA, PxA; 33. AxT, P7R; 34. TxA+, RxD; 35. T1R, CxA; 36. TxP, R2A; 37. C3A, C1-2A; 38. T2A+, R2R; 39. C4C, C5D; 40. T6A, C2-3R; 41. C4R, C5A; 42. TxC, P4TD; 43. C5D+, TxC; 44. C3A, T1D; 45. C5D+, TxC; 46. T4R+, R3D; 47. PxT, RxD; 48. T7R, Rinden 1 - 0.

Blancas: TAIMANOV

Negras : GULKO

Defensa Nimzoindia

1. P4AD, C3AR; 2. C3AD,P3R; 3. P4D,A5C;
4. P3R, P3CD; 5. A3D, A2C; 6. C3A, O-O;
7. O-O, AxCD; 8. PxA, A5R; 9. A2R, P4A; 10.
C2D, A2C; 11. P3A, P4D(a); 12. P D x P!,
P C x P; 13. T1C, D2A; 14. D3C, A3T(b); 15.
D3T, CR-2D; 16. T1R, C3C; 17. P x P, AxA;
18. TxA, P x P; 19. P4AD!, CD-2D (c); 20.
A2C, TR-1R; 21. P x P, C x P; 22. T1AD, TD-1A;
23. C4R!, C4-3A; 24. AxC, CxA; 25. T x P,
D3C; 26. C x C+, P x C; 27. T x T, T x T; 28. R2A,
T5A; 29. D2C, T5CD; 30. D3A, R2C; 31. T2D,
D4C; 32. D7A, P4TR; 33. D x P T, T8C; 34. T2R,
D4R; 35. P4A, D8T; 36. R3C, T8R; 37. D6T,
T8T; 38. P3TR, D8CR; 39. R4T, D8C; 40. D6A,
D3C; 41. D3AR, R3T; 42. D3C, D6D; 43. T2C,
D1D; 44. T5C, Rinden 1 - 0.

a).- Mejor era 11. ... P3D.

b).- Otro error. Se imponía 14. ... A3A.

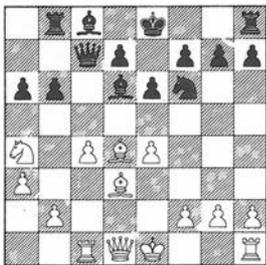
c).- Si 19. ... P5D; 20. P x P, P x P; 21. D x T+!,
R x D; 22. A3T+, etc.

Blancas: BELJAVSKY

Negras : VASJUKOV

Defensa Siciliana

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P4A; 3. C3AR, P x P;
4. C x P, P3TD; 5. C3AD, P3R; 6. P4R(a), D2A
(b); 7. P3TD, C3A; 8. A3R, P3CD; 9. T1A,
C x C(c); 10. AxC, A3D; 11. C4T(d), T1CD;
12. A3D(e),



12. ... A5A(f); 13. T2A, P4R; 14. A3A, D3A;
15. T2R, P3D(g); 16. P3CD, P4CD; 17. C2C,
O-O; 18. D2A, A5C!; 19. P3A, A3R; 20. P3C,
A3T; 21. O-O, D4A+; 22. R2C, D x P T; 23.
P4A, TR-1A; 24. P5A, A2D; 25. C1D, P x P;
26. AxPA, A4CD; Rinden (h) 0 - 1.

a).- Por transposición se ha llegado a una
línea de la variante Paulsen de la Defensa
Siciliana.

b).- Generalmente se juega 6. ... A5C.

c).- Prácticamente forzado, pues si 9. ...
A2C; 10. C5D!, y si 9...A3D?; 10. C4-5C!.

d).- ¿Habría algún plan mejor? Si 11. P3CR,
A2C; 12. A2C, O-O; 13. O-O, A4R, y las
negras están muy bien. Si 11. C5D, P x C; 12.
P AxP, D1C; 13. P5R, AxPR; 14. D2R, P3D;
15. P4A, O-O; 16. P x A, T1R, y la ventaja de
las negras no ofrece dudas.

e) Fracasa el intento 12. C x P, a causa de 12.
... T x C; 13. P5A, AxPA; 14. T x A, T3A. Sin
embargo, lo que si resultaba interesante
era 12. P5A, P x P; 13. P5R!, D2C!; 14. T x P!
(superior a 14. A3A, D5R+; 15. D2R, D x C)
14. ... AxT; 15. C x A, y en vista de la si-
tuación final de esta variante, cabe pregun-
tarse si Vasjukov tendría alguna continua-
ción más fuerte.

Es probable que una jugada intermedia, co-
mo por ejemplo, 12...A5A, sea suficiente.

f).- Ahora viene una serie de enérgicos gol-
pes que paulatinamente irán minando la po-
sición blanca.

g).- Obsérvese la anárquica disposición de
las piezas blancas.

h).- Las negras tienen un peón de ventaja y
pronto incrementarían el botín merced a la
fuerte presión que ejercen.

Blancas: ROMANISHIN

Negras : VAGANIAN

Gambito de Dama

1. C3AR, P4D; 2. P4D, C3AR; 3. P4A, P3A;
4. P3R, P3R; 5. A3D, CD-2D; 6. O-O, A3D;
7. CD-2D, O-O; 8. P4R, P x PR; 9. C x C, C x C;
10. AxC, P3TR(a); 11. A2A, P4R; 12. T1R(b),
P x P; 13. D x P, A4A; 14. D3A, D3C; 15. A3R,
P4TD; 16. P3TD, P5T; 17. AxA(c), C x A; 18.
P3T, A3R; 19. T5R, TR-1D; 20. TD-1R, C6C;
21. P5A, D4C; 22. T1-4R, T4D; 23. T x T, P x T
(d); 24. T4CD, D7R(e); 25. AxC, P x A; 26.
C4D, D8D+; 27. R2T, T1R; 28. T x P7C, D8AR;
29. D3A, D8R; 30. D4A, R2T; 31. T x PC, A2D;
32. T3R, D7D; 33. P4CD, Rinden 1 - 0.

a).- No sirve 10. ... P4R, a causa de 11.
P x P, C x P; 12. C x C, AxC; 13. AxP+, R x A; 14.
D5T+, etc.

b).- La alternativa principal es 12. D3D,
P4AR; 13. P5A, A2A; 14. A3C+, R1T; 15.
A5C?!, D1R (no 15. ... P x A; 16. C x P segui-
do de D3T+) 16. C4T!?, con juego difícil pa-
ra los dos bandos.

c).- Una idea era 17. TD-1D, con la ame-
naza 18. T x C y 19. D3D.

d).- Si 23. ... AxT; 24. T4C!.

e).- Si 24. ... D x P; 25. T x C.

MATCH YUGOSLAVIA U. R. S. S.

BELGRADO	GLIGORIC	MATANOVIC	LJUBOJEVIC	IVKOV	MATULOVIC	RAJCHEVIC	PUNTOS U. R.
2 al 12 - XI - 74							
U. R. S. S. 19,5							
YUGOSLAVIA 16,5							
BAGANIAN	0,5	1	1	0,5	0	1	4
GUFELD	1	0,5	0,5	0,5	0,5	1	4
TAHL	0,5	0,5	0,5	1	0,5	0,5	3,5
POLUGAIEVKY	0,5	0,5	0,5	1	0,5	0	3
PALATNIK	0	0,5	0,5	0	0,5	1	2,5
SUETIN	0,5	1	0	0	0,5	0,5	2,5
PUNTOS YUGOSL.	3	2	3	3	3,5	2	

Blancas: GLIGORIC (Yugoslavia)

Negras: GUFELD (URSS)

Defensa India de Rey

1. P4D C3AR
2. P4AD P3CR 4. P4R P3D
3. C3AD A2C 5. P3A

Esta es la jugada que da nombre a la "variante Saemisch". El gran maestro Gligoric suele jugar casi siempre 5. C3A, pero en esta ocasión cambia de idea, con mala fortuna, como veremos.

5. ... O-O

Lo más frecuente, aunque también son muy conocidas las jugadas 5. ... P4R y 5...P3A.

6. A3R

Algunos maestros recomiendan 6. A5C, pero particularmente pienso que tras 6...P4A!, las negras quedan con un juego muy cómodo.

6. ... C3AD

M. Taimanov se ha preocupado mucho por el estudio de esta línea. La continuación clásica es 6. ... P4R; 7. P5D, P3A; 8. D2D, PxP; 9. PAXP, P3TD, y ahora las blancas pueden lanzarse directamente al ataque con 10. C2R, seguido de P4CR; o bien jugar de forma más pacífica 10. O-O-O, idea popularizada por Polugaievsky, que sitúa a las negras ante difíciles problemas.

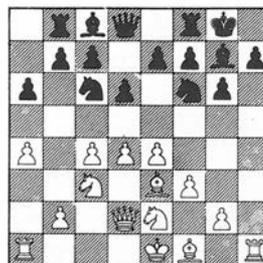
7. C2R T1CD 8. D2D

Durante algún tiempo se consideró muy bueno para las blancas 8. C1A, P4R; 9. P5D, C5D; 10. C3C, pero pronto se descubrió que con 10. ... P4A, las negras, sacrificando un peón, obtenían un juego muy activo.

8. ... P3TD

9. P4TD?!

No la calificamos peor por lo que tiene de



interés teórico, pero se advertirá muy pronto que las blancas se han equivocado de plan. Lo normal en esta posición es jugar para el ataque con 9. A6T, o bien, 9. P4TR, P4R; 10. P5D, C4TD; 11. C3C, P4A; 12. P5T, A2D; 13. A6T, como en la partida Gheorghiu-Andersson, Las Palmas, 1972. Ahora bien, si las blancas no quieren arriesgarse en el ataque, disponen de la sólida continuación 9. T1D, P4R; 10. PxP!, y quedan con una pequeña ventaja. Por ejemplo, si 10. ... CDxP; 11. C1A, partida Petrosian-Westerinen, Palma de Mallorca, 1968. Y si las negras responden 10. ... T1R; 11. C1Á, P4R; 12. PxP, PxP; 13. D2AR!, con mejor juego para el blanco.

9. ... P4R 10. P5D C4TD!

No 10. ... C2R; 11. P5A!.

11. C1A P4A

¿Qué ha pasado?. Gligoric rehusó hacer pocas jugadas las continuaciones de ataque pero observamos que en el plano posicional, -o presión sobre el flanco de dama, en este caso- tampoco tiene nada importante. Moraleja: 9. P4TD?! no parece que haya sido un acierto.

12. T1CD P3C 13. P4CD

Esto ya es algo, aunque de escasa importancia.

13. ... PxP

Si las negras se retirasen con el caballo, 13. ... C2C?, seguiría 14. P5T!.

14. TxP C2D
15. A2R C4A 16. O-O P4A

Demasiado nervioso. Más duro parecía 16. ... D2A, para seguir con A2D - TR-1A y sólo después P4A, lo quedaría preponderancia negra en ambos flancos.

17. D1R?!

No era bueno 17. C1-2T, por 17... C4T-6C, seguido de C5D. Sin embargo merecía considerarse 17. AxC, PDxA; 18. T1C, D5T; 19. P6D.

17. ... A2D 18. D1D D5T

Un plan interesante era 18. ... A3AR; 19. D2D, P5A; 20. A2A, A5T.

19. A2A D4C
20. C3D A3T 21. D1C!

Una fuerte jugada que permite reaccionar a Gligoric. Presiona sobre "b6", y no sirve 21. ... D7D, por 22. A1R, D6R+; 23. A2A, etc.

21. ... PxP 22. CDxP

Pero no 22. CxC, PxP!.

22. ... CxC5R 23. PxC TD-1A

Si 23. ... A6T, tranquilamente 24. C1R.

24. D2T! D7D 25. T2C

¿Juegan las blancas para ganar?. No creemos; seguramente se trata de una imprecisión de Gligoric. Lo indicado parecía 25. DxD, AxD; 26. TxP, CxP; 27. TxPT, T1T; 28. TxT, TxT; con fácil empate.

25. ... D4C

Mucho mejor era 25. ... D6A!.

26. T2A

Naturalmente era 26. T4C, y si 26. ... D7D, entonces entran en la línea de tablas que antes habíamos comentado.

26. ... C2C 27. AxP C4A!

La posición blanca entra en crisis.

28. AxC

Contra 28. CxC, seguiría 28. ... D6R+; 29. R1T, PxC!, pero no 29. ... DxA debido a 30. T1CR!, y quien ganaría sería el blanco.

28. ... PxA 29. R1T D6R

Amenaza 30. ... DxA!.

30. T2-1A DxP 32. T1R A6T!

31. TxT+ TxT 33. T1CR A6R

Y las blancas abandonaron 0 - 1.

F. Visier

MEMORIAL GOGLIDZE

(TIFLIS)

Categoría 9		G.M. = 10 puntos							M.I. = 7,5 puntos							PUNTOS		
CLAS.	JUGADORES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15	16
1º	GEORGADZE (U.R.S.S.)	●	-	-	-	-	1	-	1	1	-	-	-	-	-	1	1	10
2º	GUFELD (U.R.S.S.)	-	●	-	-	-	1	-	-	1	-	-	1	-	1	-	1	10
3º	BAGIROV (U.R.S.S.)	-	-	●	-	-	1	-	-	0	-	-	1	1	-	1	9	
4º	HOLMOV (U.R.S.S.)	-	-	-	●	1	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	9	
5º	GAPRINDASHVILI (U.R.S.S.)	-	-	0	-	0	●	-	0	0	1	1	-	-	1	1	8	
6º	SIGURJONSSON (ISLANDIA)	0	0	0	-	-	●	-	-	1	-	0	1	1	-	1	8	
7º	UBLAVA (U.R.S.S.)	-	-	-	-	1	-	●	-	0	-	0	-	0	-	1	8	
8º	CIOCALTEA (RUMANIA)	0	-	-	-	1	-	-	●	0	-	1	1	-	0	-	8	
9º	BOHOSJAN (BULGARIA)	0	0	-	-	0	0	1	1	●	-	1	1	-	1	0	7,5	
10º	KEENE (INGLATERRA)	-	-	1	-	0	-	-	-	-	●	-	0	1	1	-	7,5	
11º	NICHEVSKI (YUGOSLAVIA)	-	-	-	-	-	1	-	0	0	-	●	-	-	-	1	7,5	
12º	GURGENIDZE (U.R.S.S.)	-	0	-	0	-	0	1	0	0	1	-	●	-	1	1	6,5	
13º	SCHMIDT (POLONIA)	-	-	0	-	-	0	-	-	0	-	-	0	-	●	-	6,5	
14º	LEBredo (CUBA)	-	0	0	-	0	-	-	1	0	0	-	0	-	●	0	5	
15º	TUZOVSKY (U.R.S.S.)	0	-	-	-	0	0	0	-	1	-	0	0	-	1	●	5	
16º	SZAPIK (POLONIA)	0	0	0	0	-	0	0	0	-	1	-	1	0	0	1	4,5	

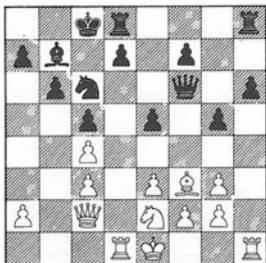


Blancas : BIGIROV

Negras : KEENE

Defensa Nimzoidia

1. P4D, C3AR; 2. P4AD,P3R; 3. C3AD,A5C; 4. A5C, P3TR; 5. A4T, P4A; 6. P5D, AxC+(a); 7. PxA, P4R; 8. P6D?!, C3A; 9. D2A, P4CR; 10. A3C, C4TR; 11. P3R,D3A; 12. T1D, P3C; 13. A2R, CxA; 14. PTxC,A2C; 15. A3A, O-O-O; 16. C2R,



16. ... P4TR!; 17. TxP(b), TxT; 18. AxT, C4T; 19. A3A(c), AxA; 20. PxA, DxPA; 21. C1C, D5C(d); 22. D7T, DxPA; 23. C2R,C3A; 24. P4R, DxPT; 25. P3A,D3R; 26. R2A, D3A; 27. T1TR, DxPD; 28. DxP, P5C!; 29. D5D, DxD; 30. PxD, C2R; 31. P4AD,T1A; 32. P4A, PxP; 33. PxP, C4A; 34. T1CR,T1C; 35. C3C, C3D; 36. R3R, CxP+; 37. R4R, R2A; 38. P5A, C3D+; 39. R4A, P5A; 40. P6A,P4C; 41. T1TD, R3C; 42. R5R, C2A+; 43. R4D,T3C; 44. T1AR, P4T; 45. T2A, P5T; 46. C4R,P6C; Rinden 0-1.

a).- Keene, tal vez inspirado por las ideas de Nimzowisch, (recientemente ha escrito un libro sobre este maestro) juega una continuación muy antigua. Actualmente está de moda el gambito 6. ... P4CD!?

b).- Al tomar con el alfil la torre quedaría "clavada". Tampoco era bueno 17. O-O, por 17. ... P5T; 18. P4C, P6T!, con ataque.

c).- Defensa indirecta del peón de "c4", ya que si las negras jugasen 19. ... CxP??; 20.

AxA+, RxA; 21. D4R+, etc.

d).- Si 21. ... D8T; 22. R2R, CxP; 23. C3A, D4T; 24. D4R, ganando.

Blancas : SIGUJONSSON

Negras : BOHOSJAN

Defensa Siciliana

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D, PxP; 4. CxP, P3CR; 5. C3AD, A2C; 6. A3R, C3A; 7. A4AD,D4T; 8. O-O, O-O; 9. A3C, P3D; 10. P3TR, A2D; 11. T1R(a), CxC (b); 12. AxC, A3A; 13. C5D,AxC(c); 14. PxA, TR-1R; 15. D3A, C2D; 16. AxA,RxA; 17. T3R, C4A; 18. T1-1R, CxA; 19. PTxC(d), TD-1A; 20. D1D(e), T2A; 21. P3AD,D3C; 22. T4R,P4TD; 23. T1-3R, D4A; 24. P4T,P4T; 25. T3C,T1TR; 26. T4AR!(f), P4R; 27. PxPa. p., D4R; 28. TxPA+, TxT; 29. PxT, T1AR; 30. T5C, D3A; 31. DxPT, TxP; 32. D2R, T2R; 33. D2D, T4R; 34. TxT, PxT; 35. D7D+, R3T; 36. DxP, DxP; 37. D7TD, D4T; 38. D3R+, R2T(g); 39. D3T, Rinden 1 - 0.

a).- Más frecuente es 11. P4A, CxC; 12. AxC, A3A.

b).- Parece mejor 11. ... TD-1A.

c).- Las negras quedan en mala posición a causa de la debilidad del peón de rey. A considerar era 13. ... P4R; 14. A3A,D1D, contra lo que no sería peligroso 15. A4C, por 15. ... P4TD!; 16. A3T (si 16. CxC+, DxC; 17. AxPD, TD-1D) 16. ... P4CD; 17. P3AD, T1C, con juego activo.

d).- Un grave error sería 19. TxP?, a causa de 19. ... DxT+!; 20. TxD, TxT+; 21. R2T, C8A!; 22. D3A+, T4R; 23. P4A, C7R!.

e).- Nuevamente fracasa 20. TxP, por 20. ... DxT+!.

f).- La amenaza 27. D3A!, no tiene parada.

g).- Pierde inmediatamente, aunque tampoco habría ninguna esperanza tras 38...R2C; 39. P3A, etc.

Blancas : CIOCALTEA

Negras : SCHMIDT

Defensa Siciliana

1. P4R, P4AD; 2. C3AR,P3R; 3. C3A, C3AD; 4. A5C, C5D; 5. O-O, P3TD; 6. A3D, C2R; 7. CxC, PxP; 8. C2R, C3A; 9. P3AD, A4A; 10. P3CD, O-O; 11. PxP,CxP; 12. A2C,D3C; 13. T1A, P3D; 14. CxC, AxP; 15. AxA,DxA; 16. D2R, A2D; 17. T4A, D3A; 18. P4A,A3A; 19. P5R, D2R; 20. AxP+, RxA; 21. D5T+, R1C; 22. P5A, P3A; 23. T4TR, PDxP; 24. D7T+, Tablas 1/2 - 1/2.

GALERIA DE FIGURAS

SIEGBERT TARRASCH

Por V. Inglada

Nació el Dr. Siegbert Tarrasch el 5 de marzo de 1862 en Breslau (Silesia), ciudad perteneciente entonces a Alemania y hoy, como consecuencia de la segunda guerra mundial, a Polonia. Comenzó los estudios de la carrera de Medicina a los dieciocho años y, tras conseguir la licenciatura, practicó breve tiempo en Geroldgrün y después ejerció la profesión de médico-cirujano durante muchos años en Nuremberg y, por último, en Munich. Aprendió a jugar al ajedrez cuando era muy joven, progresando muy rápidamente. Su primera intervención en un torneo de maestros tiene lugar en Hamburgo, 1885, y ya logra su primer éxito al clasificarse en el segundo lugar, empatado con otros cuatro jugadores. La última actuación es en Berlín, 1928, torneo en el que hubo de retirarse, acabada la tercera ronda, por motivos de salud. En su larga carrera ganó siete torneos (Breslau, 1889; Manchester, 1890; Dresde, 1892; Leipzig, 1894; Viena, 1898; Montecarlo, 1903, y Ostende, 1907), algunos muy importantes, y en dos de ellos sin sufrir ninguna derrota, y batió en matches a Walbrodt (1894), Marshall (1905) y Mieses, entablado en otros con Chigorin y Schlechter. No pudo alcanzar el título mundial, pues fue derrotado en el match que con este fin jugó con el campeón Dr. Lasker en 1908. El número total de partidas jugadas en torneos y matches es de 710, y de ellas ganó 294, perdió 168 y empató 248, con un porcentaje de puntos de 58,87. Este resultado, bajo en comparación con los otros grandes jugadores, se debe principalmente a sus flojas actuaciones en los años próximos a su retirada, pues, a diferencia del Dr. Lasker, las facultades de Tarrasch declinaron rápidamente con la edad.

Tarrasch, aparte de gran jugador, fue un notable teórico y excelente analista. Una simple muestra de ello es la conocida trampa en la apertura española que lleva su nombre. La aplicó en la partida con Marco (Dresde, 1892) y es el resultado de un análisis, comprendiendo diez jugadas y publicado por él poco tiempo antes. No obstante, consideramos que su aportación más valiosa ha sido su extraordinaria labor didáctica. En sus dos famosas obras Dreihundert Schachpartien y Die moderne Schachpartie y en los numerosos análisis y comentarios de partidas publicados en diversas revistas, puede decirse que desarrolló un curso completo de estrategia ajedrecista. Pero esta cuestión creemos que merece ser examinada con más detalle.

Como es sabido, fue Steinitz, fundamentalmente, el descubridor de los principios estratégicos básicos y que iniciaron la creación de una teoría lógica del ajedrez. Fue el primero que se ocupó en estudiar las características de las posiciones cerradas, en conocer las debilidades de las posiciones, en descifrar el enigma de las combinaciones, en evaluar el desequilibrio de las posiciones y, en consecuencia, fijar la ventaja a que había de aspirarse, etc. Pero todo ello lo expuso en forma bastante confusa, acompañado de consideraciones filosóficas y argumentos apropiados para una teoría de la lucha en general y, prácticamente, todo el trabajo de Steinitz cayó en el vacío. Y Tarrasch, discípulo de Steinitz, que comprendió el valor y la trascendencia de sus descubrimientos, fue quien se encargó de completarlos, darles forma y divulgarlos de manera que pudieran ser conocidos por todos. En aquella época, en la que en los libros y en los breves comentarios de las partidas no se solía hacer otra cosa que insertar las principales líneas o variantes que justificaban tácticamente las jugadas importantes, la aparición de las notas de Tarrasch produjo una gran sensación. Pero es que en aquellos comentarios se razonaba la bondad o los defectos de las jugadas, se exponían los principios del ataque y de la defensa, se explicaba la importancia del centro y en ocasiones hasta se esbozaba el plan que debía seguir cada uno de los jugadores en gran parte de la partida. Y los aficionados y jugadores no fuertes empezaron a comprender que el juego de los maestros no era un puro enigma ni algo superior a sus posibilidades, sino que estaba a su alcance y podía aprenderse. Al hacer la luz donde tanta oscuridad reinaba, se produjo un movimiento natural de atracción de grandes masas al juego y una difusión muy amplia de su práctica, iniciándose la primera etapa, y además la más difícil, de la formación de esta ingente multitud de aficionados que hoy presentamos. Que en esta labor formidable de enseñanza hubiera defectos, dogmatismos exagerados, rigidez de opinión y algunos otros fallos no tiene nada de extraño, y así pronto a la tarea habían de incorporarse Nimzovitch, Réti, Tartacover, Znosko-Borovsky, Euwe y tantos otros grandes maestros que modificaron, mejoraron y ampliaron los preceptos que Tarrasch nos legó.

Ahora, como muestra de su magnífico estilo, reproducimos una de las partidas del maestro con sus instructivos comentarios.

Viena, 1898
 Blancas: DR. TARRASCH
 Negras: PILLSBURY
 Apertura Española

1. P4R P4R
 2. C3AR C3AD 4. O-O CxP
 3. A5C C3A 5. T1R

Es el movimiento natural, pero no causa dificultades a las negras. Es más fuerte el ataque con P4D.

5. ... C3D

No resulta bueno generalmente bloquear el peón de dama de esta manera y retrasar así su avance, pero el presente caso constituye una justificada excepción. El caballo ataca al alfil y si éste captura el otro caballo, se toma con el peón de dama y el inconveniente de la jugada C3D, el retraso en el desarrollo, es salvado con ventaja del negro. Y si el alfil se retira o es apoyado, entonces las blancas ganan el tiempo para mantener con P3A el peón obtenido en la jugada 4. Si se hubiesen intercalado los movimientos 3. ... P3TD; 4. A4T, el caballo habría atacado al alfil desde 4AD. La combinación del movimiento de retirada con un ataque es naturalmente mucho más eficaz que un puro retroceso pasivo.

6. CxP

Amenazando arruinar la posición enemiga con un jaque a la descubierta, combinación elemental muy frecuente.

6. ... A2R 7. A3D

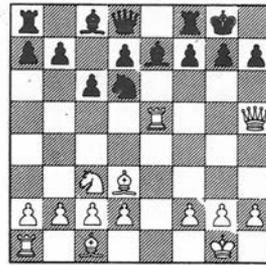
Este golpe fue jugado en la misma posición por Steinitz contra Zukertort en su match por el título mundial de 1886. En oposición al C3D de las negras, no es bueno, porque bloquea sin ninguna ventaja o necesidad el absolutamente necesario avance del peón de dama. La retirada a 1AR, también empleada por Steinitz, es mejor. Dentro de muy poco el blanco lamentará no poder mover su peón de dama. Siempre se debe de tratar de realizar jugadas naturales.

7. ... CxC
 8. TxC O-O 9. C3A P3AD

La idea justa que refuta el movimiento A3D. Las negras tratan de realizar el desarrollo natural a base de C1R, P4D, A3D y C3A que lleva a ocupar a todas sus piezas las posiciones correctas. Zukertort jugó, en cambio, A3A seguido por T1R, con juego sensiblemente igualado. Otro plan de desarrollo era P3CD, seguido de A2C, pero esto no constituiría ninguna refutación, porque el caballo quedaría tan mal situado como el alfil blanco. El único plan correcto es el que adopta ahora Pillsbury.

10. D5T

El blanco trata de provocar la debilitación del enroque adversario. Debió reconocer su anterior error y enmendarlo con A1A y P4D.



10. ... P3CR

El error que impide a las negras obtener ventaja. En su lugar debió jugarse P3TR. La falta, no obstante, es tan pequeña que solamente puede descubrirse después de un estudio muy detenido de la partida. Que es un error lo muestran las siguientes consideraciones: Cuando jugó P3AD, el negro se disponía a continuar con C1R y P4D, y a estos movimientos debían suceder A3D y C3A, pero ahora, al jugar P3CR, resulta absolutamente obligado situar el alfil en 2CR (vía 3AR) para vigilar los peligrosos "holes" de 3AR y 3TR. Más al llevar el alfil a 2CR, la clavada blanca con A3TD sería muy enojosa. Por todo ello, desde ahora el negro tendrá en 3AR una debilidad permanente que, como veremos repetidamente en el curso ulterior del juego, tendrá serias consecuencias.

11. D3A C1R 12. P3CD P4D

El blanco no tiene un peón central equivalente a éste, ya que el de 2D dista mucho de serlo. Su puesto está en 4D.

13. A2C A3R

Si en vez de esto las negras continuasen su desarrollo con A3A y A2C, A3T resultaría muy molesto (13. ... A3A; 14. T2R, A2C?; 15. A3T, C3D; 16. D3C, con ganancia de la calidad).

14. TD1R

El dominio de la única columna abierta resulta aquí de poca importancia, porque se halla obstruida por el alfil negro de 3R. Como se aprecia, el blanco tiene ventaja en tiempo y el negro en espacio.

14. ... C2C

Era el alfil el que debía estar aquí, pues el caballo realmente apenas jugará en el resto de la partida.

15. T5-2R

Se aleja la torre de su expuesta posición para llevar el caballo por 1D, 3R y 4CR a atacar el punto débil.

15. ... A3A
 16. A3T T1R 17. C1D A5D

Las negras desean desarrollar su dama y para ello deben relevarla del apoyo al alfil.

18. P3A

Empuja al alfil al flanco de dama, con lo que la debilidad de 3AR se agrava más.

18. ... A3C 20. P3T P4AD

19. C3R D2D 21. A1A

Proyecta avanzar el peón de dama y dar paso al alfil para que se sitúe en 6TR.

21. ... A2A 22. C4C AxC

Las negras cambian un alfil por el amenazador caballo sin temor, ya que uno de los dos alfiles enemigos es inactivo por ahora.

23. PxA

Por fin las blancas alcanzan la cuarta fila con este peón, que es muy fuerte.

23. ... T3R

El negro pudo haber simplificado el juego cambiando torres y a continuación T1R, pero indudablemente temió que en el final los dos alfiles resultarían muy peligrosos.

24. P4A!

Con ésta y la próxima jugada, las blancas liberan su alfil de dama.

24. ... P5D 25. A4R!

Error grave sería 25. DxPC? a causa de A7T+.

25. ... T1C 26. P3D

Ahora el blanco tiene un juego muy superior. Sus alfiles tienen líneas abiertas y el caballo negro está mal colocado, todo como resultado de la jugada P3CR.

26. ... P3C 27. P3C

Una precaución contra D3D.

27. ... P4TR

Las negras necesitan llevar su caballo a otro puesto mejor, y si fuera posible a 3AR. Más si no mueven su peón de torre, el blanco dejaría retrasados sus peones de TR y AR con P5C.

28. PxP CxP

Ahora las blancas han de evitar que el caballo enemigo vaya a 3AR donde quedaría muy bien situado. Sigue notándose la debilidad de aquel punto.

29. A5D TxT 30. TxT

Ahora las blancas logran el dominio de la columna abierta, ya que 30. ... T1R falla en primer lugar por 31. A6A y además por 31. DxP+!, DxD; 32. TxT+, etc.

30. ... R2C

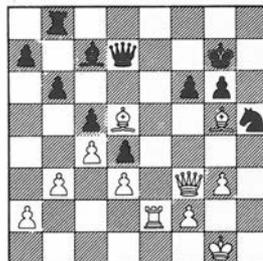
Con la esperanza de jugar aún C3A.

31. A5C!

Evita C3A y amenaza un decisivo ataque con 32.

T7R. No puede pararse dicha amenaza con 31... A1D, pues seguiría entonces 32. T7R!, AxT; 33. DxP+, R1T; 34. DxP, AxA; 35. DxC+, D2T; 36. DxA. Así las blancas poseerían la ventaja de dos peones pasados ligados contra la calidad y además la posición del rey negro es tan expuesta que resultaría posible un ataque de mate: 36... T1R (se amenaza D5R+); 37. A4R, D2R (si TxA el blanco con jaques en 8ª y 7ª fila cambia las damas y después con PxT gana merced a sus tres peones pasados); 38. D6T+, R1C; 39. A5D+, ganando.

31. ... P3A



32. T6R!!

El punto débil es atacado hasta el final. En caso de captura del alfil, seguiría 33. D4R con la doble amenaza T7R+ y DxP+ y a 33. ... C3A se replica 34. T7R+, R1A; 35. TxD, CxD; 36. TxA con final ganado por las blancas.

32. ... A4R 33. A2D

Ahora el caballo, situado deficientemente en el borde del tablero, se halla amenazado de captura (con P4CR) y contra esto nada puede hacerse. Si 33. ... R1T; 34. P4CR, C2C, gana 35. D3T+ y en caso de 33. ... D2AD (para salvar el caballo llevándolo a 5AR); 34. T6A liquida ese escape, mientras que 33. ... R1A y 33. ... P4A fallan a causa de 34. TxA. Todo ello está originado indirectamente por la debilidad de 3AR. Ahora la partida está decidida, pero el final resulta aún muy interesante.

33. ... T1TR 35. PxC TxP

34. P4CR D2AD 36. T8R

Renovando el ataque.

36. ... D2D

37. T8C+ R2T 39. A4R T7T

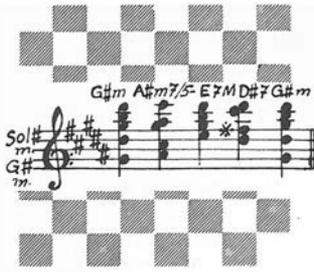
38. D2C D4A 40. TxP!

Asociado con el próximo golpe blanco, proporciona un final muy original.

40. ... TxD+ 41. TxT

Y las negras abandonaron, pues pierden también la dama y se quedan con torre de menos.





¿NOTACION SINFONICA?

Las notaciones comunes en ajedrez son la descriptiva y la algebraica. Ambas persiguen un objetivo funcional: dejar constancia de los movimientos de las piezas para que la partida pueda ser reproducida en el tablero.

La notación sinfónica persigue además un fin más artístico y quizás más clarificador del juego del ajedrez. Durante siglos, este juego se ha mantenido entre los linderos del arte y de la ciencia, ha profundizado en los abismos del subconciente, ha subido a las cimas de la creación; en él se han amalgamado la voluntad y el cansancio, la imaginación y la lógica, la realidad y el deseo. No sin justificada razón se le han encontrado paralelismo con la guerra, con el sexo y con la matemática. Sin embargo su enigma se enriquece con el tiempo. El ajedrez, en su propia esencia y en sus mejores adeptos podría servir como inagotable fuente de insondables enigmas. La imprevisible o dramática andadura de sus más significados representantes aporta datos de incuestionable genialidad, considerando a la vez sus logros creativos, y constituye el símbolo más excelso de su ocultismo y de su magia. ¿Dónde está pues la clave clarificadora del ajedrez y de su existencia perenne? ¿Puede el hombre encontrarla? ¿No es este juego, para sus aficionados, uno de los inquietantes misterios de su propia naturaleza? ¿Vale la pena intentar clasificarlo, encasillarlo, buscar una respuesta a su gran pregunta que pudiera atentar contra su recóndita individualidad? ¿Podría, por el contrario, contribuir este intento a engrandecer su hegemonía?.

Tras largas noches de indefinible desasosiego me decido a hacer pública la idea que me ha obsesionado. Estoy seguro de que los amantes del ajedrez compartirán con migo este camino vislumbrado para lograr un nuevo acercamiento al misterio: la notación sinfónica. Ella puede abrir un insospechado horizonte a la aventura ajedrecística.

En la escala musical, las notas son siete,

más cerrándose en el principio, completan, tal y como nos la enseñaron, el ciclo de ocho: do, re, mi, fa, sol, la, si, do. Ocho notas, ocho casillas. Ellas dominan a las columnas del tablero. Las filas bien pudieran representar los tiempos musicales. Ocho notas, ocho tiempos. Su ritmo, e incluso las notas intermedias, estaría marcado por el movimiento de las piezas a lo largo de las casillas que recorren.

Quisiera ser compositor para sacarle a esta idea su mejor provecho. Estoy convencido de que las partidas clásicas de ajedrez podrían ser para mí una fuente inagotable de inspiración.

¿Habría, pues, algo en común entre el ajedrez y la música? ¿Podrá el ajedrez representarse en música? ¿Constituyen las mejores partidas de ajedrez tema de valiosas sinfonías? ¿Existe una sutil relación entre la creación musical y el ajedrez o viceversa? ¡Esta es la idea!.

Mis insuficientes conocimientos musicales me impiden profundizar en esta materia. Pero la idea es mía, válida y creo en sus posibilidades.

Podríamos poner en notación sinfónica una de las orquestaciones más conocidas e impercederas del ajedrez: la sinfonía inmortal de Anderssen.

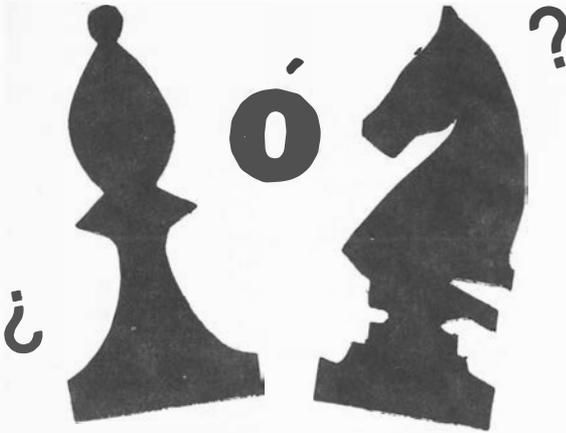
Las notas musicales se anotarían, de torre de dama a torre de rey, del modo siguiente: d, r, m, f, s, l, si, do y los tiempos musicales del uno al ocho.

¿Será cierto que la defensa siciliana, la apertura española, la holandesa, etc., no sólo pueden representarse sinfónicamente, sino que además se corresponden con la tradición musical y con las peculiaridades de los habitantes y del país que representan?.

¿Será cierto que las mejores obras de Chopin, Bethoven, Mozart, Bach, etc., constituyen en su versión ajedrecística composiciones magistrales?.

¿Qué una mala jugada de ajedrez puede identificarse con una deficiencia armónica?.

Antonio G. Ysábal



¿Conoce Vd. la regla de Donner? "En posiciones normales, Dama y Caballo es más fuerte que Dama y Alfil, pero Torre y Alfil es superior a Torre y Caballo". Donner me ha contado muchas veces como jugadores que no conocían este principio, en posición ganadora efectuaron el cambio malo y perdieron.

Bueno, las reglas son las reglas y, naturalmente, tienen sus excepciones. Veamos primeramente una partida donde, efectivamente, Torre y Alfil resulta superior a Torre y Caballo.

Manila, 1974

Blancas: TORRE

Negras: LARSEN

Defensa Siciliana

- | | | | |
|---------|------|----------|-------|
| 1. P4R | P4AD | | |
| 2. C3AR | P3R | 7. O-O | C3A |
| 3. P4D | PxP | 8. A3R | A2D |
| 4. CxP | C3AR | 9. C4-5C | D1C |
| 5. C3AD | P3D | 10. P4TD | O-O |
| 6. A2R | A2R | 11. P4A | T1A!? |

Después he visto en el querido Informator que en esta posición Polugaievsky había jugado 11. ... T1D. Probablemente, mi adversario, buen conocedor de la teoría de aperturas, estaba preparado contra esta jugada.

- | | | | |
|---------|------|---------|-----|
| 12. R1T | C5CD | 14. C4D | P4R |
| 13. A3A | P3TD | 15. PxP | |

Si 15. C5A, AxC; 16. PxA, P5R, es bueno para las negras.

- | | | | |
|---------|-----|---------|-----|
| 15. ... | PxP | 17. PxA | P5R |
| 16. C5A | AxC | 18. AxP | |

Tras el repliegue 18. A2R, A3D daría ventaja a las negras.

- | | | | |
|---------|-----|---------|-----|
| 18. ... | CxA | 19. CxC | D4R |
|---------|-----|---------|-----|



Por B. Larsen

Débil sería 19. ... CxP; por 20. A4A, seguido de P6A.

- | | | | |
|---------|------|---------|-----|
| 20. D4C | P4TR | 21. D3A | CxP |
|---------|------|---------|-----|

Si 21. ... T5A, las blancas jugarían 22. P6A, TxC; 23. PxA, y como mínimo harían tablas. Ahora la mejor continuación es 22. A4A, DxPA; 23. TD-1D, y si 23. ... P5T; 24. T7D, recuperando el peón, con igualdad.

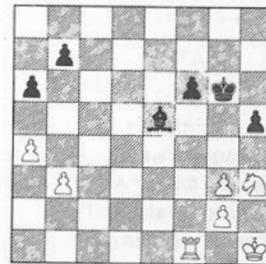
- | | | | |
|----------|------|---------|-----|
| 22. P6A? | CxA! | 23. DxC | A3D |
|----------|------|---------|-----|

La jugada no prevista por las blancas.

- | | | | |
|----------|-----|---------|--|
| 24. D3CR | DxD | 25. PxD | |
|----------|-----|---------|--|

Después de 25. CxD, P3CR, las negras estarían mucho mejor.

- | | | | |
|------------|-----|-----------|-----|
| 25. ... | A4R | | |
| 26. PxP | RxP | 30. T5-3A | T1D |
| 27. T5A | P3A | 31. C2A | T6A |
| 28. TD-1AR | T3A | 32. TxT | AxT |
| 29. P3C | R3C | 33. C3T | A4R |



En esta posición el alfil es claramente superior al caballo. Existen peones en ambos flancos y, además, sólo las negras tiene perspectivas de activar el ala de dama.

- | | | | |
|----------|-----|---------|-----|
| 34. C4A+ | R3T | 36. T3A | T8D |
| 35. R2T | T7D | 37. C3D | R3C |

Si ahora siguiera 38. CxA+, las negras ganarían, gracias a su peón pasado y la posición más activa de su rey.

- | | | | |
|----------|-----|---------|------|
| 38. C4A+ | R4C | | |
| 39. C3T+ | R3T | 40. C2A | T8CD |

Aplazada. Analicé mucho esta posición, sobre todo la jugada 41. C3D, y finalmente quedé satisfecho con las posibilidades que me ofrecía el siguiente final de torres: 41.

... R4C; 42. C2A, R3C (no 42. ...P5T; 43. R3T!) 43. C3D, P4T; 44. C4A+, R4C; 45. C3T, R3T; 46. C4A, P3C; 47. C3D, R3C; 48. C4A+, AxC; 49. PxA, R4A (no 49. ... P5T?; 50. T3D!, R4A; 51. T5D+, RxP; 52. T5CD, con mejores posibilidades defensivas) 50. R3C, T8TR; 51. R2A, P5T, y parece que la actividad de las piezas negras garantiza el triunfo. No obstante, y considerando que los finales de torres siempre son un poco sospechosos, busqué algo sin cambiar las piezas menores, pero no lo encontré.

41. C4R

¡Todas las horas de análisis se habían perdido!. Mejor hubiese sido haber dormido más. Durante el análisis llegué a la rápida conclusión de que contra 41. C4R podía ganar sin grandes problemas. Ahora la única dificultad era recordar...

41. ... R3C 42. C2D

Si 42. C2A, P5T!; 43. C4R, P4A; ó 43. C1T, R4C!.

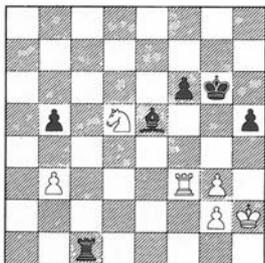
42. ... T8D 44. C3R T8CD
43. C4A A1C 45. C1A A4R?

Esto es sueño. Mucho más fuerte hubiera sido 45. ... T7C!, preparando la maniobra A4R seguido de P4C-P5C y A6A, contra lo cual no había defensa satisfactoria.

46. C2D T8AD
47. C4A A2A 48. C3R P4C??

Lo correcto era 48. ... T8CD, y si 49. C1A, entonces la jugada antes olvidada 49...T7C. En cuanto a 49. C5D, A4R; 50. C4A+, R4C, y se podría llegar al final de torres que comentaba tras el aplazamiento.

49. PxP PxP 50. C5D A4R



51. C3R??

51. C4A+ daba buenas posibilidades de tablas, porque tras haberse eliminado un par de peones en el flanco de dama, el final de torres no tiene perspectivas de éxito. Es cierto que aún quedaría mucho juego, pero

no se advierte un método ganador para las negras.

51. ... T8CD 52. C1A

A 52. C5D, seguiría 52. ... P5T; 53. C4A+, R4C; 54. PxP+, R5C, etc.

52. ... T7C!

Esta vez no se me olvidó.

53. R3T R4C 55. T3D R4A
54. C2T T8C 56. T3A+ R4C

Muy bueno resultaba también 56...R5R, pero lo más importante en este momento era pasar el control de tiempo.

57. T3R R3C
58. T3AR P5C 67. R2A R4A
59. C1A A6A 68. R3D R5A
60. P4C PxP+ 69. R2R R6C
61. RxP TxP 70. R1A P4A
62. T3D T6T 71. C1C A3D
63. R3A A4R 72. C3A A5C
64. R2R TxT 73. C1C A4T
65. RxT P6C 74. C3T A6A
66. C2D P7C 75. C1C A5C

Una maniobra típica para poner a las blancas en "zuzgwang".

76. R1C P5A 77. R1A P6A

Y las blancas rindieron. Después de 78. PxP, RxP; 79. R1C, R7R, el infortunado caballo muere en su cárcel.

TODA REGLA TIENE SU EXCEPCION

Manila, 1974

Blancas: LARSEN

Negras: PORTISCH

Defensa Siciliana

1. P4R P4AD 4. CxP C3AR
2. C3AR P3D 5. C3AD P3TD
3. P4D PxP 6. A5CR

Por primera vez en mi vida juego esta posición con blancas.

6. ... P3R
7. P4A A2R 9. O-O-O CD-2D
8. D3A D2A 10. A2R

Las dos continuaciones de moda son, naturalmente, 10. A3D ó 10. P4CR, lo que es suficiente para elegir algo distinto frente al experto húngaro.

10. P4CD 12. P5R A2C
11. AxC CxA 13. D3C

Según mis análisis, el sacrificio 13. PxC no da chances victoriosas a las blancas. Fue jugado por vez primera en la partida Keres-Fischer, Candidatos, 1959. Seguramente el lector ya sabe que el "segundo" de Bobby era yo.

13. ... PxP
14. PxP C2D 15. A3A

Esta jugada puede ser nueva o muy antigua. Conocido es 15. DxP, DxP, con posición muy agradable para las negras. El problema que se le plantea al negro será muy bien resuelto por Portisch, pero a costa de mucho reloj.

15. ... AxA 16. PxA P3C

Si 16. ... DxP; 17. P4A, D3A; 18. TR-1C, es muy desagradable para las negras; por ejemplo 18. ... O-O?; 19. C6A, ganando pieza. Otra alternativa era 16. ... P5C (considerado como lo más fuerte por muchos de los grandes maestros que intervenían en el torneo) con la idea de 17. C4R?, DxPR. Sin embargo, después de 17. DxP, DxP; 18. DxD, CxD; 19. C4R, el final sería muy satisfactorio para las blancas, ya que el rey negro no dispone de un lugar seguro, y el eventual avance del peón de alfil rey podría crear serios problemas.

17. P4A D2C 18. P4TR O-O-O

Las blancas no tienen nada.

19. C3A

Contra la natural 19. P5T, las negras tienen 19. ... CxP!.

19. ... P5C
20. C2R C4A 23. C3AR T1D
21. C5C TD-1A 24. C2-4D T2D
22. D3R P3T 25. C3C CxC+?

Con 25. ... D5R las negras estarían muy bien.

26. PTxC TR-1D 29. D2R D4C
27. TxT DxT 30. DxD PxD
28. P5T PxP 31. TxP A1A

Tampoco daría a las negras una vida fácil 31. ... A4A; 32. TxP, A6R+; 33. R1C, T8D+; 34. R2T, T8AR; 35. C5C, TxP; 36. T7T.

32. C1R T4D
33. C3D R1D 34. R2D P4A

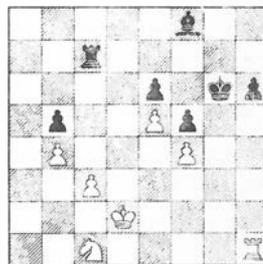
Dudoso. Tras la partida, el gran maestro húngaro no estaba satisfecho de esta jugada, manifestando que había sobreestimado su posición. Las negras pierden posibilidad de

cambiar peones con un eventual P3A, lo que siempre hubiera resultado interesante de cara al empate.

35. R3R R1R 38. PxP T2AD
36. T1T T2D 39. R2D R2A
37. P3A PxP 40. C1A R3C

Portisch aún tenía 9 minutos, pero jugó demasiado rápido. Después de la partida dijo que no había previsto la fuerza de mi siguiente jugada. De todas formas, si las negras hiciesen 40. ... P5C, tras 41. P4A seguido de C3D y, eventualmente, P5A, las blancas mantendrían excelentes posibilidades de triunfo.

41. P4C!



Gligoric ha dicho que cuando el caballo blanco llegue a "d4" será el más lindo que haya visto en mucho tiempo. Naturalmente, el alfil negro no es el clásico alfil malo que está bloqueado por sus propios peones, pero si lo está por los del adversario. Ahora, según la defensa que elija el negro, el peón blanco de "f4" sería defendido por el caballo mientras que la torre buscaría la penetración; o bien será la torre quien atienda la defensa y el caballo se encargará de capturar peones.

41. ... T2D+

La jugada secreta. Si 41. ... T5A; 42. C2R, P4T; 43. R3R, y la torre marcharía a 1TD, penetrando con efectos decisivos. Tampoco es suficiente 41. ... T5A; 42. C2R, T5R; 43. R3D, P4T; 44. C4D, A3T; 45. T1C+, R2A; 46. CxPC, TxPA; 47. C6D+, R2D; 48. P5C, y este peón sería demasiado fuerte. En esta última variante tampoco sirve 45. ... R2T; 46. CxPR, AxP; 47. C8A+, R1T; 48. C7D, AxP; 49. T5C, T8R; 50. TxPA, T8D+; 51. R2A, TxC; 52. TxP+, R2C; 53. TxA, y ganan

42. R2A

No 42. R3R, A2R!; 43. C2R, A1D; 44. C4D, A3C, con probable empate.

42. ... P4T

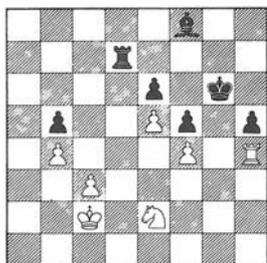
Finales prácticos

OPOSICION I

O 42. ... T2AD; 43. R3C, T5A; 44. C2R, T5R; 45. C4D, P4T; 46. T1C+ (también gana 46. CxPR) 46. ... R2A; 47. CxPC, TxPAR; 48. C6D+, R2R; 49. P5C, con ventaja decisiva.

43. C2R A3T 44. T4T A1A

Al igual que sucedió contra Torre, mi mayor problema en este momento fue recordar los análisis, pues se daba la circunstancia de que por no haber elegido mi adversario la continuación aparentemente más resistente, también se trataba de la línea que menos había profundizado. No puedo continuar con 45. C4D, por 45. ... AxP, con algún contrajuego.



45. T3T! T2TR

Si 45. ... A3T; 46. T3C+, R2A; 47. T3D, y si se cambian las torres, las blancas ganan fácilmente llevando el rey al flanco de su nombre.

46. C4D P5T

47. CxPR A2R

49. R3R R5C

48. R3D R4T

50. T1T R6C

Si 50. ... P6T; 51. T1C+, R5T; 52. C4D, P7T; 53. CxP+, R4T; 54. T1TR, y ganan. Realmente, el caballo lo hace todo.

51. T1C+ R7T

52. R2A T3T

Si 52. ... P6T; 53. C4D, A5T+; 54. R1A, y las negras no pueden escapar del mate.

53. C4D T3T

55. T1C+ R7T

54. T2C+ R8T

56. T2C+

Una vez pasado el control de tiempo, el resto es fácil.

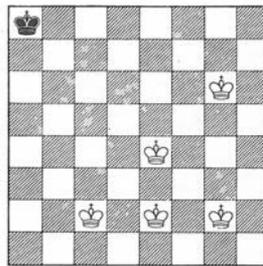
56. ... R8T

Antes de jugar, Portisch ha estudiado bien su planilla para ver si se ha repetido tres veces la misma posición.

57. T7C Rinden

Todas las continuaciones razonables ganan fácilmente para las blancas. Mi idea era contestar a 57. ... A1D, con 58. P6R, etc.

Las reglas de Durand y Préti no serían completas si no abarcasen también los casos en que los reyes, encontrándose distantes, no están situados en la misma columna. En tales casos, basta trazar "in mente" la figura geométrica limitada por ambos reyes (la cual será siempre un cuadrado o un rectángulo). Si la base y la altura de dicha figura comprende un número impar de casillas, tendrá ganada la oposición el rey a quien no corresponda jugar. Esta circunstancia de que han de ser precisamente impares las dos dimensiones (base y altura) de la figura formada por los reyes, sugirió a Durand y Préti el nombre de oposición bisimpar. Por ejemplo, en el diagrama siguiente:



Las parejas formadas por el rey negro con cada uno de los reyes blancos, forman una figura bisimpar. Por ejemplo, con el Rc2, se forma el rectángulo a8 - c8 - a2 - c2, cuya base (a2-a8) mide siete casillas y cuya altura (a2-c2) mide tres, siendo, por tanto bisimpar. Con el Re4 se forma un cuadrado (a8-e8-a4-e4) cuyo lado es de cinco casillas. Con el Re2, también existe un rectángulo bisimpar (a8-e8-a2-e2) de base siete y de altura cinco. Lo mismo ocurre con el Rg2 (cuadrado a8-g8-a2-g2, cuyo lado es siete), y con el Rg6 (rectángulo a8-g8-a6-g6, cuya base es siete y cuya altura es tres). En casos de oposición bisimpar, la estrategia del bando que tiene la oposición se reduce, como en el ejemplo ya visto en el artículo del mes anterior, a jugar siempre el rey a una casilla en que se conserve la distancia impar o bisimpar respecto al rey enemigo. El lector que haya examinado atentamente las condiciones en que se realiza la oposición bisimpar, habrá podido darse cuenta de que cuando ésta tiene lugar, los reyes ocupan siempre casillas del mismo color. Esto es exacto, es decir, que siempre que hay oposición bisimpar (y, en general, oposición distante) los reyes están situados en casillas del mismo color. Sin embargo, la inversa no sería exacta, no resultando suficiente el que los reyes ocupen casillas de igual color para que exista oposición entre ellos. Por ejemplo, el rey blanco en d5 y el rey negro en a8 no se encuentran en oposición, a pesar de ocupar casillas blancas, pues el cuadrado que forman mantiene cuatro casillas de lado.

Cuando existen peones en el tablero, las leyes de la oposición distante, de Durand y Préti, sufren las limitaciones consiguientes, y en tales casos sería peligroso el aplicarlas íntegramente y sin someterlas a

zonados

STANTE

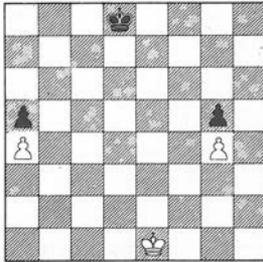
(CONCLUSION)



Por el Dr. Rey Ardid

previa crítica y análisis. En efecto, los peones obstruyen unas casillas (las que ellos ocupan) y dominan otras, favoreciendo a uno o a otro bando, según las circunstancias, ya que un rey puede verse entorpecido en sus movimientos para ganar o conservar la oposición al no tener libre acceso a determinada casilla y, viceversa, el otro bando se encuentra favorecido por tales dificultades de su adversario. Así pues, en la práctica, las maniobras de oposición de los reyes, dependen de la estructura de los peones, y para determinar en un caso cualquiera las casillas que debe ocupar cada uno de los reyes para que realicen las condiciones de la oposición lejana, es preciso someter la posición a un detenido estudio, examinando las amenazas y defensas de que cada bando dispone.

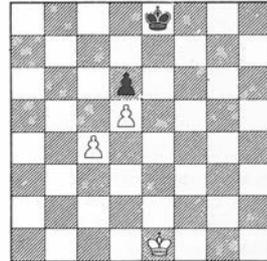
Cuando las maniobras de ambos reyes tienen lugar en terreno libre, es decir, desprovisto de peones, ni que decir tiene que las leyes de Durand y Préti rigen en toda su integridad. Tal es el caso siguiente:



Hecho el necesario y previo examen de la posición, pronto veremos que se trata de un caso de oposición verdadera, pues el rey que logre irrumpir en el juego contrario, o sea traspasar su cuarta línea, ganará la partida. El lector podrá comprobar esto fácilmente, colocando los reyes en d3 el blanco y en d6 el negro, y se verá que gana el bando que es mano; las blancas, con 1. Rd4, Re6; 2. Re4!, Rf6; 3. Rd5, etc.; y las negras con 1. ... Rd5; 2. Re3, Re5, etc. Estamos, por lo tanto, en una posición cuyo resultado depende absoluta y únicamente de las maniobras de los reyes. Como en el espacio en que tiene lugar el forcejeo entre ambas piezas (rectángulo central c1 - c8 - e1 - e8 no existe ningún peón blanco ni negro que pueda entorpecer el movimiento de ninguno de los reyes, bastará aplicar las leyes de Durand y Préti para conducir correctamente el juego. Sale el blanco: ganará la partida, ya que con 1. Rd2! puede tomar la oposición distante (separación del rey contrario, situado en la misma columna, de un número impar de casillas); la lucha puede continuar así: 1. ... Re7 (si 1. ... Rc7; 2. Rc3!. Y si 1. ... Rd7; 2. Rd3! con oposición impar en todos los casos; claro está que si 1. ... Re8; 2. Rc3, Rd7; 3. Rd3! y no 3. Rc4?, Rc6, tablas, y el blanco gana la oposición impar y la partida); 2. Re3!, Rd7; 3. Rd3, Rc6 (si 3. ... Rd6; 4. Rd4, ganando la oposición próxima); 4. Rc4, Rb6; 5. Rd5, y gana. Salen las negras: ganarán, por las mismas razones que

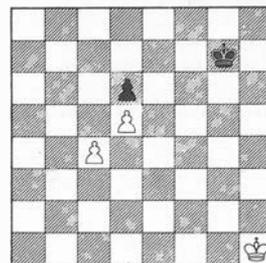
daban la victoria al blanco en el caso anterior, ya que con 1. ... Re7! toman la oposición impar. Dada la simetría de la posición, las variantes son análogas a las que acabamos de ver; por ejemplo: 2. Rf2, Rd6; 3. Re3, Re5; 4. Rf3, Rd4, y gana.

El ejemplo precedente, en que las maniobras de oposición lejana y próxima de los reyes tienen lugar en una zona del tablero desprovista de peones, constituye la excepción en esta clase de finales. Lo corriente es que en dicha zona de maniobras, existan peones que entorpezcan los movimientos de los reyes a causa de las casillas que ellos dominan o que obstruyen con su presencia, impidiendo la aplicación de las reglas de Durand y Préti. Como norma general para tales casos -que son la mayoría- podemos decir que mientras los reyes evolucionan en una zona libre de peones, pueden aplicarse las leyes de Durand y Préti para la oposición lejana; pero cuando existen peones que dificultan el libre movimiento de uno o de los dos reyes, el cálculo deberá hacerse para cada caso particular, ante la imposibilidad de dictar preceptos generales. Algunos ejemplos nos ayudarán a aclarar cuanto llevamos dicho:



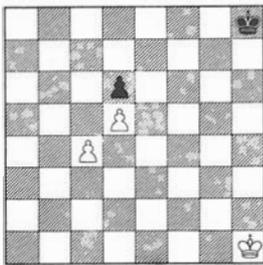
Esta posición constituye un caso elemental, pero muy demostrativo. Parece a primera vista que las blancas con 1. Re2 (distancia impar) pueden ganar la oposición distante y, por lo tanto, la partida. Pero observemos la continuación: 1. ... Re7; 2. Re3, Re8; 3. Re4, Re7 y las blancas no pueden tomar la oposición próxima con 4. Re5 por impedirse la casilla e5 dominada por el Pd6. Si ahora 4. Rf4, Rf6, y si 4. Rf5, Rf7 y el negro gana la oposición próxima haciendo tablas, ya que, por otra parte tampoco tendría éxito el intento blanco de irrumpir en el costado de dama por 4. Rd4, Rd7; 5. Rc3, Rc7; 6. Rb4, Rb6, etc. Vemos, pues, que el blanco, a pesar de ganar la oposición lejana no puede ganar la partida por no poder convertir la oposición distante en oposición próxima a causa de la casilla e5 que salva al negro. Un intento del rey blanco para salir de la columna e resultaría infructuoso, pues si 1. Rf2, Rf8!, y si 1. Rf1, Rf7!, ganando en ambos casos el negro la oposición lejana y obteniendo tablas.

He aquí una posición análoga a la precedente:



Es este un caso de oposición verdadera, como podrá

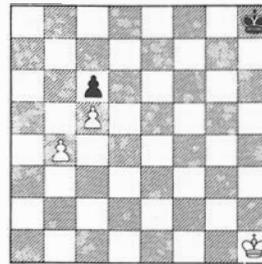
comprobar el lector aplicando las normas expuestas. Las blancas ganan así: 1. Rg1! (oposición impar), Rf7 (si 1. ... Rh7; 2. Rf2, Rg7; 3. Re3, Rf7; 4. Rd4, marchando victoriosamente hacia el flanco de dama); 2. Rf1, Re7; 3. Rg2! (es curioso consignar que el gran finalista Berger, en la página 538 de su famoso libro "Theorie und Praxis der Endspiele", 1922, afirma que el blanco no puede conseguir más que tablas aun con esta jugada, siendo así que gana con ella. Como vemos, este movimiento, 3. Rg2, no hace sino cumplir la regla expuesta en el ejemplo anterior de que el bando fuerte debe buscar, para hacer progresos con su rey, el momento en que el rey enemigo no puede ganar la oposición por él abandonada, o que si la gana, sea de un modo transitorio por no poder sostenerla. Por otra parte, ya sabemos que el rey blanco no puede operar en la columna e sin exponerse a las tablas, a causa de la ya conocida casilla e5), Rf8 (si 3. ... Re8; 4. Rg3! y gana); 4. Rf2, Re8; 5. Rg3 y gana.



Este diagrama presenta idéntica configuración de peones que los dos anteriores, pero con los reyes en distinta posición relativa. Como la estructura de peones permite al blanco ganar la irrupción de su rey en cualquiera de los dos flancos, podemos establecer que se trata de un caso verdadero de oposición distante, salvo para la columna e en la que el blanco no puede transformarla en oposición próxima. Es preciso, pues, maniobrar fuera de la columna e: 1. Rh2! (oposición impar, según la regla clásica), Rg8; 2. Rg2, Rf8; 3. Rf2, Re8 (momento peligroso; si las blancas continúan irreflexivamente 4. Re2 sin acordarse de la casilla e5, no podrían ya conseguir más que tablas, como acabamos de ver en uno de los ejemplos anteriores; 4. Rg3! (y no 4. Rf3, Rf7 y el negro hace tablas, pues ha ganado la oposición distante. En las maniobras de oposición lejana es de suma importancia para el bando que lleva el ataque el escoger el momento y el modo oportunos para avanzar con su rey. Deberá hacerse este avance, como es el caso en este que estamos estudiando, en el momento preciso en que el rey del ataque puede avanzar colocándose en una casilla tal, que no permita al rey enemigo ganarle la oposición verdadera en su jugada inmediata, o al menos, que si la gana, no pueda sostenerla. En el ejemplo que estamos viendo, dicha casilla es g3, pues si bien es cierto que momentáneamente puede el rey negro tomar la oposición bisimpar por 4. ... Re7, no lo es menos que después de 5. Rg4!, el negro no puede sostener dicha oposición por oponerse a ello la casilla e6, que está vedada a su rey. Vemos, pues, cómo los peones intervienen constantemente en las maniobras de los reyes, viniéndolas a complicar y a hacerlas sumamente sutiles y difíciles al cálculo), Re7 (si 4. ... Rf7; 5. Rf3. Y si 4. ... Rf8; 5. Rf4!, recuperando inmediatamente la oposición); 5. Rg4! (véase la nota a la jugada 4 del negro. El rey negro tiene que abandonar la oposición), Re8 (si 5. ... Rf6; 6. Rf4, Rg6; 7. Re4, Rf6; 8. Rd4, Re7; 9. Rc3, Rd7; 10. Rb4, Rc7; 11. Ra5, Rb7; 12. Rb5 y gana; después de la jugada del texto,

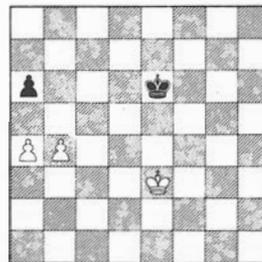
se encuentra el blanco en otro momento decisivo; las blancas tienen que seguir ganando terreno, pero deben hacerlo de tal manera que el rey negro no pueda ganar la oposición verdadera en su siguiente jugada); 6. Rg5! (si 6. Rf5?, Rf7. Y si 6. Rf4?, Rf8!, con tablas en ambos casos), Re7 (si 6. ... Rf8; 7. Rf6, etc.); 7. Rg6, Re8 (nuevamente la casilla e6 impide al negro hacer tablas ganando la oposición horizontal por Re6); 8. Rf6, Rd7 (ahora la oposición por 8. ... Rf8 no salva a las negras, pues el rey blanco ha ocupado ya las casillas límite decisivas para la captura del Pd6; dicho de otro modo, ha irrumpido ya en una zona vital del campo contrario); 9. Rf7, Rd8; 10. Re6, Rc7; 11. Re7, R juega; 12. Rxd6 y gana.

Si en la posición anterior trasladamos todos los peones una casilla hacia la izquierda, se obtiene el siguiente diagrama...



Cuyas características son totalmente distintas, a pesar de su apariencia análoga. En efecto, un estudio previo de la misma nos convencerá de que no puede hablarse aquí de oposición verdadera, ya que, por no existir espacio bastante en el flanco de dama para maniobrar, no es posible para el blanco la evolución victoriosa consignada en el ejemplo anterior para el caso de 5. ... Rf6. Como la irrupción del rey blanco en el flanco de rey daría la victoria a las blancas, excusamos decir que la única posibilidad de salvación para el negro estriba en desviar la lucha hacia el flanco de dama. Veamos: 1. Rh2, Rg7; 2. Rg3, Rf6!; 3. Rf4, Re6; 4. Re4, Rf6; 5. Rd4 (claro está que si 5. b5, cxb5; 6. Rd5, Re7, tablas), Re6; 6. Rc4, Rd7; 7. Rb3, Rc7; 8. Ra4, Rb7; 9. Ra5, Ra7, tablas.

La estructura de los peones debe pues, ser tenida siempre muy en cuenta cuando se trata de maniobras de oposición, según hemos tenido ocasión de ver en los ejemplos anteriores, y según confirmaremos en el siguiente:



Si jugase el negro irreflexivamente 1. ... Re5? (creyendo ganar la oposición próxima) perdería el juego después de 2. Rd3, Rd5; 3. Rc3 y el Pb4 le impide ocupar la casilla c5, con lo que las blancas ganarían. Por el contrario, con 1. ... Re7! (oposición distante) las negras pueden hacer tablas: 2. Re4, Re6; 3. Rd4, (si 3. Rf4, Rd5, etc.), Rd6; 4. Rc4, Rc6; 5. a5, Rd6; 6. Rd4, Rc6, tablas.

CADIZ

LA LINEA DE LA CONCEPCION

Ramón González Laguna, primer tablero de la Peña Ajedrecística Linense, ha resultado vencedor del torneo "Santa Lucía", que viene celebrando tradicionalmente la Delegación Comarcal de Ciegos de esta ciudad. El triunfo de González Laguna, aunque esperado ha sido realmente impresionante, dado que totalizó 10 puntos sobre otros tantos posibles.

La clasificación final quedo establecida del modo siguiente: 1º González Laguna, 10 puntos; 2º Bueno Sarrión, 8; 3º Navarro, 6,5; 4º Martínez, 6; 5º Schmolling, 5,5; 6º Perales, 5; 7º y 8º Granja y Avilés, 4; 9º Jiménez, 3; 10º García, 2,5 y 11º Gavira, 0,5 puntos.

Ya en su época de estudiante en la Capital de España, González Laguna dejó constancia de una clase depurada. Como primer tablero de la "Peña Pomar", equipo que fundara el gran entusiasta Ricardo Iamarca, obtuvo resultados altamente satisfactorios con los entonces primeras figuras del ajedrez castellano. Es una lástima que sus ocupaciones profesionales le tengan un tanto alejado del tablero, pues de prestar mayor atención al ajedrez es bien seguro que escalaría posiciones de vanguardia dentro de nuestro deporte.

ALGECIRAS

Con objeto de dar un orden de fuerza a su equipo, la "Peña Ajedrez del Casino de Algeciras" organizó un interesante torneo entre sus jugadores. Se proclamó campeón, y por tanto primer tablero, De Mosteyrín Hernández, que totalizó 6 puntos, quedando igualmente imbatido. En segunda posición quedó Pérez Barragán, con medio punto menos que el vencedor, aunque tampoco conoció la derrota. Seguidamente se clasificaron, De Luis Jiménez, García Blanco, Tarrío Hernández-Rubio, Morales, Pecino, Iranzo Prieto y Zotes Flecha.

NUEVA REGLAMENTACION PARA EL CAMPEONATO PROVINCIAL INDIVIDUAL DE LAS PALMAS

Fue estudiado por el Comité de Planificación de Pruebas de la Federación de Las Palmas y aprobado en el Pleno de la citada Federación, el día 14-I-1975.

Servirá para establecer la forma de competición del Campeonato Provincial de 1976, aunque en gran parte tenga repercusión en las pruebas de esta temporada.

En la Final del Torneo Provincial de Las Palmas de 1976, intervendrán un máximo de 16 jugadores y un mínimo de 14.

Estarán clasificados directamente para la Final los CUATRO PRIMEROS del Provincial de 1975, respetándose en cualquier caso el S.B. para decidir los desempates. En ninguna circunstancia estas cuatro plazas podran ser cubiertas por los siguientes jugadores de la tabla. También tendrán acceso directo a la Final todos los afiliados a esta Federación que estén en posesión de los siguientes títulos: Gran Maestro Internacional, Maestro Internacional, Campeón de España Absoluto, (1975-76), Campeón de España Juvenil (1975-76), Campeona de España Femenino (1975-76), Campeón de Torneo de 1ª A (1976).

Para cubrir las restantes plazas (siempre un mínimo de NUEVE) se jugarán unas semifinales, en las que podrán intervenir los siguientes jugadores:

- Todos los Preferentes.
- Los Maestros Nacionales españoles y extranjeros, aunque con estos últimos la Federación se reserva la facultad de decisión.
- Un jugador de cada equipo que milite en Categoría 1ª.
- Dos jugadores de cada equipo que milite en Categoría Preferente.

Será imprescindible para poder acogerse a los apartados

c) y d), que los clubs presenten previamente en la Federación la documentación que acredite el haber jugado el Torneo Social de la temporada en curso, y la total tramitación de todas las fichas de sus jugadores. Se atenderá a la clasificación de los Sociales, pero con la particularidad de que aquellos que tuvieran acceso a las Semifinales o Final merced a otros méritos, cederán su plaza a quien le sigue en la clasificación.

Con todos los inscritos en las Semifinales se formarán TRES GRUPOS, previa elección de "cabezas de serie", según criterio del equipo asesor que la Federación constituya para tal fin.

Cada GRUPO clasificará a TRES JUGADORES para la Final del Provincial.

Los desempates se decidirán de acuerdo con el sistema S. B., y las renunciadas de última hora, si las hubiese, serán cubiertas por riguroso orden de clasificación dentro del GRUPO en que se produzcan.

Los porcentajes establecidos para obtener o mantener la categoría de Preferente, quedan en la medida que sigue: 60% y 51% respectivamente.

Esta Reglamentación está abierta para dar cabida a posibles mejoras, que habrán de venir dictadas por la experiencia, o acertadas sugerencias, aunque todo lo expuesto será inalterable al menos hasta que finalice el Provincial de 1976.

FEDERACION DE LAS PALMAS



Soluciones de los problemas

- H. Fretz.- 1. Tc1!, amenazando 2. Dc4+.
Si 1. ... Rxd5; 2. Tc4, Rd6; 3. Dd8+.
Si 1. ... exd5; 2. Tc3, e4; (2. ... Re4; 3. Dg4+) 3. Dh8+.
Si 1. ... e4; 2. Dc3+, Rd5; 3. Dc5+.
- J. Kupper.- 1. Ra4!, amenazando 2. Db2+, Rc6; 3. Dg2+.
Si 1. ... Cd7; 2. Dc6+, Rxc6; 3. Ae4+.
Si 1. ... Ce6; 2. Axe6, Rxa6; 3. Ac8+.
- R. Ryf.- 1. Aa2! zugzwang.
Si 1. ... Cdx6; 2. Tb3, Rd5; 3. Tb5+.
Si 1. ... Ce7; 2. dxe7, Rd6; (2. ... d6; 3. Ce6+) 3. e8=C+.
Si 1. ... Cb6 ó 1. ... Ca7; 2. Ce6+, dxe; 3. d7+.
- E. Schlatter.- 1. Ab1!, Rd5; 2. Cd2!, cxd; 3. C4+.
- H. von Weissenfluh.- Fracasa 1. Td5?, a causa de 1. ... Ah4!, y tampoco sirve 1. Tf5?, por 1. ... Ab4!
1. Tb7!, Ah4 (si 1. ... Ab4; 2. Td7!, Ae7; 3. Txe7+) 2. Tf7!, Ae7; 3. Txe7+.



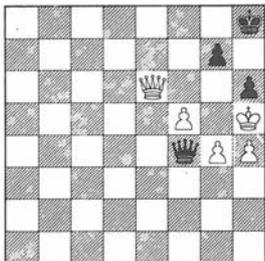
"Ajedrez Canario" precisa de la colaboración de sus lectores para ir mejorando su contenido.

Esperamos sus sugerencias sobre las secciones que más le agraden o que, por el contrario, le parezcan poco interesantes.

CURIOSIDADES

Por J. ALONSO

IGUAL POSICION, DISTINTO RESULTADO. En el nº 14 del "Informador Ajedrecístico", se recoge la posición del diagrama.



Corresponde a una partida Shervakov-Arlarzov, disputada en la URSS en 1972.

La continuación fue:

1. P6A! R2T 2. PxP? D2A+!

Y después de DxD, el rey negro está ahogado (!).

Sin embargo, como se indica en el análisis, se ganaba con 2. P7A!. ¡Claro que sí!. Como que en esta misma posición la encontra-

mos en el diagrama 334 de la edición española del libro "Combinaciones" de Richter, como disputada por Augustin y Bongratz en 1954, la cual se resolvió con:

2. P7A! D4R+! 3. P5C

No 3. DxD por P3C++.

3. ... DxD 4. P8A=C+! y gana

CADA AÑO UNA VEZ. Esta debe ser la frecuencia con que se repite una conocida y analizada variante de la defensa Siciliana que conduce irremisiblemente a la derrota del negro. Parece como si la experiencia en cabeza ajena no sirviera para nada.

El comentario me lo sugiere una partida disputada en la última Olimpiada en el encuentro entre las representaciones de Argentina y Marruecos. Fue así:

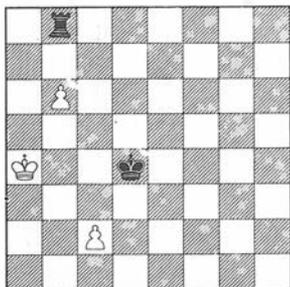
1. P4R P4AD 5. C3AD P3CR
 2. C3AR P3D 6. P4A A2C?
 3. P4D PxP 7. P5R! PxP
 4. CxP C3AR 8. PxP

FINALES

Torre contra peones

T.B. GORGIEV

3^{er} Premio "Club Aj. Leningrado" 1936

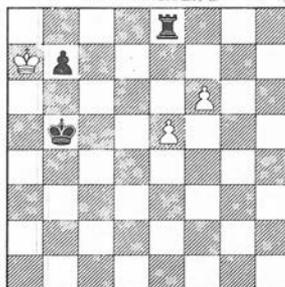


TABLAS (3 + 2)

1. R5C (amenaza 2. R6A), R4D; 2. P4A+, R3D;
 3. P5A+, R2D; 4. P6A+, R3D; 5. P7A, T1TR;
 6. R6T, R3A; 7. R7T, T1CR; 8. P8A=D+, TxD;
 9. P7C, T2A; 10. R8T, TxP pat.

K.A.L. KUBBEL

"Tidskrift för Schack" 1916



TABLAS (3 + 3)

1. P7A, T1AR; 2. P6R, P3C!; 3. R7C, R4A;
 4. P7R!, TxP; 5. R6T, TxP pat.

8. ... C5C
 9. A5C+ R1A+ 10. C6R+ Rinden

(Szmetan-Sbia, Niza 1974). Pero, además, según los datos que poseemos, el mismodesarrollo tuvo un encuentro Fossum - Pettersen, Oslo 1947.

Esta no es más que una de las numerosas coincidencias. Porque la posición del diagrama se produce "cada año una vez", y una vez aquí, el conductor de las negras se ve en la necesidad de retirar el caballo. 8. ...C4D; fue empleada en una partida Schwarz - Marquardt, Berlín 1950 y el final también llegó pronto:

- | | |
|--------------|---------------|
| 9. A5C+ R1A | 13. C5A! D4A+ |
| 10. O-O AxP? | 14. A3R D2A |
| 11. A6T+ R1C | 15. C6T+ R2C |
| 12. CxC! DxC | 16. TxP++ |

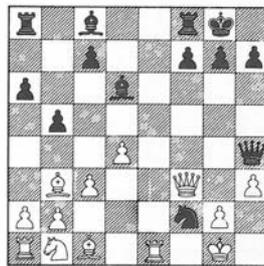
Pues bien: esta partida volvió a repetirse en el Campeonato de la URSS por Equipos, disputado en Riga, 1968 entre los jugadores Shianovsky y Rumiantsev. Pero también hemos de decir que todas y cada una de las jugadas se hallan contenidas en un análisis, creemos que de Czerniak, anterior a ambas partidas, y que nosotros conocemos por una publicación de R. Aguilera del año 1949.

HAY QUE LEER LO ESCRITO. No es difícil encontrar ejemplos para reforzar la opinión

de que los libros ayudan a quienquiera progresar porque allí está contenida la ciencia y experiencia de otros. En realidad este tema enlaza con lo desarrollado en el apartado anterior.

En un libro sobre "miniaturas" hemos encontrado la siguiente partida:

- | | | | |
|---------|------|----------|-----|
| 1. P4R | P4R | | |
| 2. C3AR | C3AD | 9. PxP | CxP |
| 3. A5C | P3TD | 10. CxP | CxC |
| 4. A4T | C3A | 11. TxC | C3A |
| 5. O-O | A2R | 12. P4D | A3D |
| 6. T1R | P4CD | 13. T1R | C5C |
| 7. A3C | O-O | 14. P3TR | D5T |
| 8. P3A | P4D | 15. D3A | CxP |



Ahora las blancas cometen un error:

16. DxC?

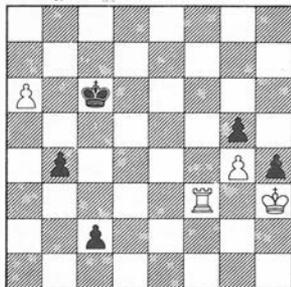
Las negras lo hacen aún mayor:

16. ... A6C??

ARTISTICOS

as por «pat» o ahogado)

A.O. HERBSTMAN
 "FIDE" 1959

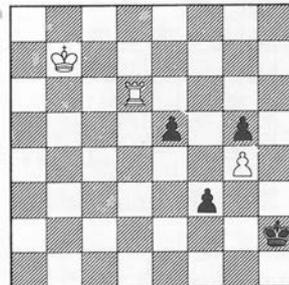


TABLAS (4 + 5)

1. Tf6+, Rc7; 2. a7, Rb7; 3. Ta6!, Ra8; 4. Tc6, b3; 5. Tc7, b2; 6. Tc8+!, Rxa; 7. Txc, b1=D; 8. Ta2+, R~; 9. Tb2+!, Dxb pat.

Por Luis Eceizabarrena Gaba

W. y M. PLATOV
 3^{er} Premio "64" 1925



TABLAS (3 + 4)

1. Rc6, (1. Tf6?, Rg2; 2. Rc6, e4; 3. Rd5, e3 gana), e4 (1. ...f2; 2. Tf6, Rg2; 3. Rd5, f1=D; 4. Txfl, Rxf1; 5. Rxe5 gana); 2. Rd5, e3; 3. Re4, e2; 4. Rxf (4. Td2?, Rg3 gana), e1=D; 5. Th6+, Rg1; 6. Th1+, Rxh pat.

Y después de

17. DxP+!

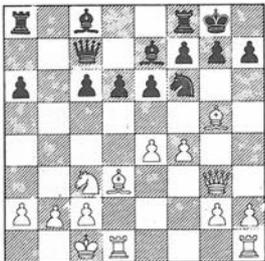
Es el segundo jugador quien abandona.

Cualquier tratado de aperturas que toque aunque sólo sea ligeramente el Contragam-bito Marshall, anotará esta línea entre sus páginas. Ponemos dos ejemplos muy significativos. En la edición en lengua española, año 1954, del famoso "Griffith", esta apertura merece el tratamiento de una sola columna (!); sin embargo, en una nota, a pié de página, están una por unatodas las jugadas de la partida en cuentión. Y en un tratado aún mucho más antiguo, "Lo que debe saberse de las aperturas" de P.A. Romanowsky, edición en español de 1942, también se consigna la variante que se dio en la partida, a pesar de que hay poco más de media página para el tratamiento de la línea de Marshall.

Los protagonistas de nuestra partida (Hugues-Reissman, 1967) no parece que estuvieran en conocimiento de los escrito sobre el tema.

MINIATURA CON ANECDOTA. Sucedió en Buenos Aires en 1960. En la 11ª ronda de aquel fortísimo torneo, se enfrentaron Unzicker y Fischer que entonces sólo contaba 17 años. La partida comenzó así:

- | | | | |
|---------|------|--------------|-----|
| 1. P4R | P4AD | 7. P4A | A2R |
| 2. C3AR | P3D | 8. D3A | D2A |
| 3. P4D | PxP | 9. O-O-O-O-O | |
| 4. CxP | C3AR | 10. A3D | C3A |
| 5. C3AD | P3TD | 11. CxC | PxC |
| 6. A5CR | P3R | 12. D3C | |



Y ahora, de acuerdo con la transcripción de la partida, Fischer jugó:

12. ... P4TR??

¿Cómo pudo hacer Fischer un movimiento tan incongruente? Pues según cuentan quienes lo vieron, al tener que realizar su 12ª jugada, Fischer tomó entre sus dedos el peón de TR y se puso a jugar con él. Cuando

Unzicker le obligó a moverlo no tuvo más remedio que desplazarlo de esta forma tan poco acorde con las necesidades de suposición, y perdió consiguientemente en muy pocas jugadas.

- | | | | |
|----------|-----|-----------|--------|
| 13. P5R | PxP | 18. C6A+ | R1T |
| 14. PxP | C5C | 19. D5C | CxA+ |
| 15. AxA | DxA | 20. TxC | PxC |
| 16. C4R! | D2A | 21. DxPT+ | R2C |
| 17. P3TR | CxP | 22. D4C+ | Rinden |

Ya ven ustedes que las partidas de ajedrez requieren, a veces, explicaciones sobre sus circunstancias.

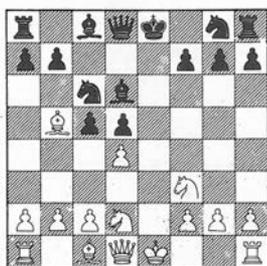
LOS PRECIOS ESTAN SUBIENDO. Ahora que ya se habla de hasta 3 millones de dólares para organizar el match Fischer - Karpov, convendría recordar los honorarios del Campeón por su presencia en el Torneo de Manila, donde al parecer cobró 20.000 dólares. Si se tiene en cuenta que su "actuación" se redujo a hacer 5 movimientos enfrente do al Presidente Marcos, realizando una sencilla operación aritmética llegaremos a la conclusión de que la cifra ofrecida para el match, empieza a ser pequeña...

WILLIAM WINTER. He aquí algunos datos sobre este pintoresco jugador inglés (1898-1955). Sobrino de Sir James Barrie, el autor de "Peter Pan", llegó a ser dos veces campeón de Gran Bretaña (en 1935 y 1936). Fue condenado a prisión por sedición. Todo el mundo conocía su desmedida afición a la bebida. Según cuenta Koltanowsky en un artículo publicado en la revista argentina "Ajedrez", para financiar su participación en el Torneo de Londres de 1927, sus admiradores consiguieron reunir dificultosamente 100 libras; y con ello comenzó el torneo. Presentándose a jugar siempre borracho consiguió derrotar sucesivamente en las 3 primeras rondas a Reti, Nimzovitsch y Colle. "El mundo ajedrecístico estaba convulsionado; se preveía una interminable sucesión de triunfos para Winter. Imprevistamente, el dinero de Winter se acabó y por consiguiente también el whisky. Sobrio, no podía ganarle a nadie. El comité no tuvo tiempo de materializar otra colecta y Gran Bretaña perdió la oportunidad de cosechar un brillante triunfo".

Sin embargo, nos gustaría aclarar estos hechos. ¿No será que al viejo Kolty le falla la memoria? Porque según nuestros datos, en aquel torneo Winter ganó efectivamente a Nimzovitsch, pero sólo hizo tablas con Colle y perdió con Reti.

La variante Tarrasch de la defensa francesa, despues del Match Karpov - Korchnoi

En las partidas números 4, 8, 10, 12, 14, 16 y 18, del match Karpov-Korchnoi, correspondiente a la Final de Candidatos, se jugó invariablemente: 1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C2D, P4AD; 4. PRxP, PRxP; 5. CR - 3A, C3AD; 6. A5C, A3D, con lo que se llega a la posición del siguiente diagrama.



Sólo en las partidas 4ª y 8ª, Karpov se decidió por:...

7. PxP

A lo que Korchnoi respondió...

7. ... AxPA

Casi todas las variantes que se derivan de 7. ... D2R+, dan ventaja a las blancas; por ejemplo: 7. ... D2R+; 8. D2R (mejor que 8. A2R, AxPA; 9. O-O, C3A; 10. C3C, A3C; 11. A5CR, O-O=, Ostojic-Vaganian, Vrnjaca Banja, 1970. O bien 9. C3C, A3D; 10. DxP, C3A; 11. D1D, A4AR, y las negras tienen suficiente compensación por el peón) 8. ... AxPA (favorable al blanco resulta 8. ... DxD+; 9. RxD, AxPA; 10. C3C, A3C; 11. A3R±, Tal-Korchnoi, URSS, 1973) 9. C5R, A2D; 10. CxA (Portisch hace la sugerencia 10. CD-3A, C3A; 11. A5C, O-O-O; con posición poco clara) 10. ... RxC; 11. C3C, DxD+; 12. RxD, T1R+; 13. R3A, A3D; 14. A3R, P3TD; 15. AxC+, PxA; 16. TR - 1D, T5R!±, Portisch-Farago, Hungría, 1971. Pero las blancas pueden aún mejorar esta línea con 16. P4A!±.

8. O-O C2R 9. C3C

Ahora las negras pueden elegir entre las retiradas A.- 9. ... A3C, o B.- 9. ... A3D

(Korchnoi jugó 9. ... A3D). Veamos por separado ambas posibilidades.



A.- 9. ... A3C

Actualmente esta línea ha perdido partidarios, inclinándose casi todos los maestros por la retirada 9. ... A3D. Sin embargo, no es fácil para las blancas tratar de sacar ventaja. Las continuaciones más importantes son ahora a) 10. A3R y b) 10. T1R, que también analizaremos por separado.



a) 10. A3R

Algunos autores, como Euwe y Pachman, consideran esta jugada como la mejor alternativa para las blancas. Fue preconizada por Botvinnik, y su finalidad es reforzar el control de las casillas "d4" y "c5".

10. ... AxA

Menos recomendables son: 10. ... O-O; 11. CR-4D (también es bueno T1R) 11. ... CxC; 12. AxC, C3A; 13. AxA, DxA; 14. A3D±, Parma-Antunac, Zagreb, 1964.

10. ... A5C?!; 11. AxA, DxA; 12. AxC+, PxA; 13. T1R±, Eliskases-Foguelman, Mar del Plata, 1960.

11. PxA

También se ha ensayado 11. AxC+, PxA; 12. PxA, A5C (12. ... O-O; 13. D4D, T1R; 14. D3A 14. D5A, D3C= 14... C4A; 15. TR-1R, D3C; 16. CR-4D, CxC; 17. CxC 17. PxC, A4A, seguido de A5R= 17...A2D; 18. P4CD, T5R=, Krogius-Goldenov, URSS, 1965. Obien 12. ... O-O; 13. D2D, D3C; 14. D3A, P4TD 14. ... T1C; 15. TD-1C, T1R; 16. T1R, C3C; 17. C5A, A5C; 18. C4D±, Botvinnik-Boleslavsky, Leningrado-Moscú, 1941. O bien 15. ... A3T; 16. T2A!, A5A; 17. C5T+-, Tal-Porath, Amsterdam, 1964 15. C 5 A 15. P5T?!, A3T; 16. TR-1R, A5A= Filip 15. ... D5C; 16. DxD, PxD; 17. C4D±, Unzicker-Porath, Tel Aviv, 1964) 13. D4D, AxC; 14. TxA, O-O; 15. T1-1AR, (Pachman dice que con 15. C4A, hay ventaja blanca) 15...C3C; 16. P4R, PxP; 17. DxD, TD-1D; 19. D2A, C4R=, Ceschosvsky-Vaganian, URSS, 1973.

11. ... O-O
12. D2D D3C 13. P4TD

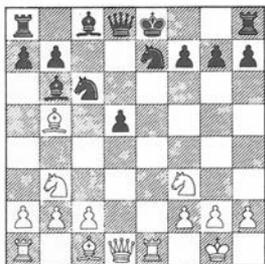
Si 13. AxC, CxA; 14. DxD, DxD+=, Rossolimo-Szabo, Trencanske Teplice, 1949.

13. ... A4A

En opinión de Czerniak las negras consiguen igualar con 13. ... P3TD; 14. AxC, CxA; 15. P5T, D5C; pero Keres estima que el final resultante tras 16. DxD, CxD; 17. CR-4D, es favorable a las blancas.

14. CR-4D CxC 15. PxC D3C

Y según Botvinnik el juego está igualado.



b) 10. T1R

10. ... O-O

Si 10. ... A5C; 11. A5C, P3A; 12. A3R, AxA; 13. TxA±, Geller-Matulovic, Skopje, 1968.

11. A3R

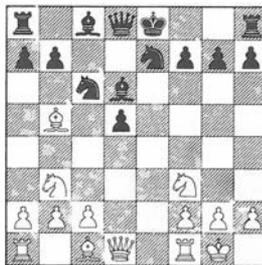
Si 11. A5C, P3TR; 12. A3R (12. A4T, P4C?!; 13. A3C, C4A; 14. D2D±, Karpov-Vaganian Budapest, 1973. Es mejor para las negras 12. ... P3A!?!; 13. A3C, C4A, con posición poco clara: Karpov) 12. ... A4AR; 13. AxA, DxA; 14. AxC, CxA; 15. CR-4D, A5R=, Geller-Spassky, 1968.

11. ... A4AR

Inferior es 11. ... A5C?; 12. AxA, DxA; 13. AxC±, Karpov-Krogius, URSS, 1970. Y también 11. ... AxA; 12. TxA, A5C; 13. P3A, D3D; 14. P3TR±, Banik-Poljak, URSS, 1948.

12. P3A A5R
13. CD-4D D3D 15. D4T P3TR
14. A1AR D3A 16. TD-1D

Y las blancas tienen una pequeña ventaja. Ghizdavu-Botez, Rumania, 1972.



B.- 9. ... A3D

De acuerdo con la práctica las continuaciones más importantes en este momento son: a) 10. A5C y b) 10. CD-4D, aunque también hay otras que veremos en primer lugar.

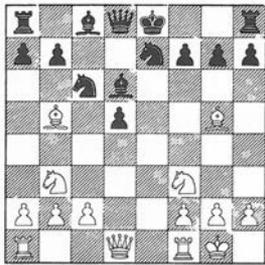
10. P3A, A5CR (Si 10. ... O-O; 11. A3D, A4AR; 12. CD-4D, A3C; 12. A5CR±, Walther-Duckstein, Zurich, 1959) 11. CD-4D, O-O; Karpov-Korchnoi, 4ª del match, que se estudia en la variante a) 10. CD-4D.

10. A2D, O-O; 11. A3A, D2A; 12. T1R=.

10. A3R, O-O; 11. D2D (11. A5A, AxA; 12. CxA, D3C; 13. AxC, DxC; 14. A4T, Ivkov-Pachman, Sarajevo, 1963; 14. ... C3A=) 11. ... A5CR; 12. A2R, AxC (12. ... D2A; 13. P3TR, A4T; 14. CD-4D, CxC; 15. CxC, AxA; 16. DxA, TR-1D=, Padevsky-Pachman, Tel Aviv, 1964) 13. AxA, C4R=, Gligoric - Petrosian, Estokolmo, 1952.

10. CR-4D, O-O; 11. A5C (11. D5T, C4R; 12. P3TR, P3TD; 13. A3D, CxA; 14. PxC, P4TD=, Aronin-Portisch, 1959) 11. ... C4R; 12. T1R, P3A?!±, Ravinsky-Bronstein, URSS, 1947. Es mejor 12. ... D2A!?!=.

10. AxC+, PxA (Si 10. ... CxA; 11. T1R+, A2R; 12. CR-4D, O-O; 13. A4A, CxC; 14. DxC±, Averbaj-Botvinnik, URSS, 1951) 11. D4D (11. A3R?! , O-O; 12. A4A, A5C; 13. D3D, P4TD±) 11. ... O-O; 12. A4A, C4A; 13. D2D, A4A (13. ... T1C; 14. TR-1R, T5C; 15. AxA, DxA; 16. P3AD±, Hulak-Raicevic, Yugoslavia, 1974) 14. D4A, D3C=.



a) 10. A5C

10. ... O-O 11. A4TR

En la 18ª partida del match Karpov - Korchnoi, las blancas jugaron 11. T1R, a lo que siguió 11. ... D2A, (jugada que la teoría señala como dudosa desde la partida Torán-Kramer, Beverwijk, 1957, donde se continuó con 12. P3TR, P3TR; 13. A 2D, A 4AR; 14. CD-4D, A5R; 15. A3A, TD-1D; 16. A3D±. Igualmente favorecen en las blancas 11. ... P3TR; 12. A3R, A5CR; 13. P3TR, A 4T; 14. A2R, T1R; 15. CD-4D, P3T; 16. D2D±, Larsen-Andersson, Siegen, 1970. O bien 11... A5CR; 12. P3TR!? (12. A2R, D2A; 13. P3TR, A3R=) 12. ... A4T; 13. Ax C, Px A; 14. CD-4D±, Keres) Karpov continuó con 12. P3A, sin obtener ninguna ventaja de importancia tras 12. ... A5CR; 13. P3TR, A4T; 14. A2R, P3TR; 15. Ax C, Cx A; 16. CR-4D, Ax A; 17. Dx A, P3T; 18. D3A, TD-1D. Quizás deba considerarse con atención la jugada de Torán 12. P3TR.

11. ... A5CR

Es inferior 11. ... D2A?!; 12. A 3C, Ax A; 13. PTxA, A5C; 14. T1R, TD-1D; 15. P3A, D3C; 16. A3D±, Karpov-Kuzmin, Leningrado, 1973. Balashov apunta como interesante 11. ... P3A!?.

12. T1R

Geller considera esta jugada mucho mejor que 12. A2R?!, vista en las partidas Schmid Portisch, Niza, 1974 y Karpov - Uhlmann, Madrid, 1973. Uhlmann quedó en inferioridad tras 12. ... A4T?!; 13. T1R, D3C; 14. CR-4D, A3C; 15. P3AD±. Sin embargo, Portisch dio con la respuesta exacta: 12. ... T1R!; 13. T1R, D3C; 14. CR-4D, Ax A; 15. Tx A, A4R!; 16. Cx C, CxC̄.

En cuanto a 12. A3C, puede responderse 12. ... Ax A; 13. PTxA, D3C!; 14. A3D, C4A; 15. T1R, P3TR; 16. R1A, C3D; 17. P3A, P4TD; 18. P4TD, C5R! =, Minic-Farago, Pristina, 1973.

12. ... T1R

En la partida Browne-S. García, Madrid, 1973, se jugó 12. ... T1A?!, y pronto las blancas consiguieron ventaja con 13. P3A, C4R; 14. A2R, C5A? (es preferible 14. ... C4-3C; 15. A3C, C5A) 15. CR-4D!±.

El maestro yugoslavo Minic indica la posibilidad 12. ... D3C; 13. A2R (Si 13. Ax C?!, Cx A; 14. Dx P, C5C, y el peon está compensado) 13. ... C4A!, y el juego no es claro.

13. A3C Ax A

14. PTxA D3C

15. A3D

Y las blancas están un poco mejor. Balashov Uhlmann, Moscú, 1971.



b) 10. CD-4D

10. ... O-O 11. P3A

Veamos otras alternativas:

11. P3CD, A5CR; (Si 11. ... CxC; 12. Dx C (12. CxC, A4R=) 12. ... C3A=. Si 11. ... P3TD; 12. CxC, Px C; 13. A3D, C3C; 14. Ax C, PTxA; 15. A2C=, Samkovic-Smederevac, Polonia, 1970. Y si 11. ... D4T; 12. A2C, A6TD; 13. Ax A, Dx A; 14. T1R, A5C=, Karaklaic-Petrosian, Yugoslavia-URSS, 1956) 12. A2C, D3C; 13. A2R (Si 13. CxC, Px C; 14. A3D, P3TR= ó 14. ... A4T!?=). En la partida Krnic Uhlmann, Vrsac, 1973, se jugó 13. P4TD, A4R; 14. CxC, CxC; 15. Ax A, Cx A; 16. A2R, Ax A=) 13. ... TD-1D; 14. P3TR, A4T; 15. D2D, TR-1R=, Gipslis-Korchnoi, URSS, 1970.

11. A3D, C3C; 12. A5CR, A2R; 13. Ax A, Dx A; 14. T1R, D3A=, Jansa-Matanovic, Varna, 1962.

11. P3TR, D2A; 12. A4T, CxC?!; 13. CxC, C4A?; 14. CxC, Ax C; 15. Dx P±, Tukmakov Petkevic, URSS, 1972. En esta variante las negras pueden igualar con 12. ... P3TD=.

11. ... A5CR 12. D4T

En la 4ª partida del match Final de Candidatos, 1974, Karpov jugó 12. A2R, continuando la partida de esta forma: 12. ... T1R; 13. T1R, P3TD; 14. A5CR, P3T; 15. A4T, D3C, sin problemas de importancia para el negro (ver nº 40 pág. 477).

12. ... A4T

La teoría recomienda 12. ... D2D, con igualdad.

Peor resulta, en cambio, 12. ... CxC?!; 13. CxC, C3C; 14. P4AR, P3TD; 15. A3D[±], Matanovic-Portisch, Yugoslavia-Hungría, 1959.

13. T1R

13. A3D, fue lo que jugó Karpov frente a Korchnoi en la 10ª partida del match. La partida continuó con 13. ... P3TR; 14. A3R, P3TD; 15. TR-1R, D2A; 16. P3TR, C4T; 17. C4T, C5A; 18. D2A, CxA y finalmente Korchnoi obtuvo buen juego (ver nº 41 pág. 498).

13. ... D2A

14. P3TR A3C 16. A1AR P3T

15. A5C P3TD 17. AxC CxA

Probablemente es mejor 17. ... AxA: S. Flohr.

18. TD-1D C3A 19. A3D A4T!

Esta fuerte jugada impide que las blancas obtengan inmediata ventaja, tal como habría ocurrido con el cambio de los alfiles.

20. P4CR A3C 21. D2A

Las blancas no pueden entrar en la ganancia de calidad, con 21. AxA, PxA; 22. C6R, D2A!; 23. CxT, DxC6A, y el negro estaría ganando.

21. ... AxA 22. DxA TD-1D

Y el peón aislado de las negras está en parte compensado por las debilidades del blanco en el flanco de rey. Karpov - Korchnoi, 10ª partida del match.

DEL OTRO LADO DEL ESPEJO

H.A. Simon y Allen Newell, del Carnegie Institute of Technology, han predicho con toda seriedad que dentro de diez años el campeón mundial de ajedrez será un computador electrónico.

Si se cumplen las previsiones de estos técnicos en computadoras dentro de diez años en su forma más romántica el ajedrez habrá muerto. Y ello será así porque su mayor atractivo es que es prácticamente infinito el número de partidas jugables, ya que suponiendo una duración media de 40 jugadas, resultan que existen 10 elevado a 120 partidas posibles. Este número es inimaginable y es inferior a él el número de partidas que podrían jugarse en un billón de años a la velocidad de un billón de partidas por segundo. En la actualidad las computadoras existentes son sólo capaces de alcanzar el nivel de juego de un principiante y ello aunque son capaces de prever y valorar hasta siete alternativas en cada jugada y con una profundidad de tres movimientos. Todo jugador capaz de preparar una trampa con cuatro jugadas de anticipación consigue vencer a la computadora Madam. Pero parece ser que las posibilidades de perfeccionamiento de las computadoras son muy elevadas, y en su consecuencia se podrán construir modelos cada vez más perfectos y capaces de conseguir un dominio cada vez mayor sobre el juego más complejo y apasionante creado por el hombre.

Si se me apura puedo conceder que el juego del ajedrez es como un símbolo de la inteligencia humana. Según los psicólogos la correlación entre inteligencia general y alto nivel de juego en el ajedrez no es muy alta. Esto se interpreta como que el factor fundamental que existe en los grandes ajedrecistas no ha de ser el de una superioridad intelectual general, sino sólo particular. Consistirá en un rasgo específico que pueden tener o no tener las personas con independencia de su inteligencia general. Este rasgo específico tiene mucho de intuición, de capacidad de abstracción, de capacidad de valoración de situaciones futuras, de equilibrio mental y de decisión a la hora de tomar decisiones. No podemos olvidar que el ajedrez es como una batalla caballerosa pero sin cuartel en el que prima la

lucha psicológica. De aquí que los maestros del ajedrez tengan en cuenta no sólo el tablero, lo que sucede objetivamente en la partida, sino también los propósitos y conductas de los rivales. Es históricamente célebre la lucha psicológica entre Marshall y Capablanca en sus partidas en las que no se hacían las "mejores" jugadas objetivas, sino las mejores contra Marshall concretamente, decía Capablanca. Está mucho más reciente la celebración del match para el campeonato del mundo entre Fischer y Spassky y ningún aficionado duda de la importancia del juego de Fischer dentro y fuera del tablero.

El ajedrez es un juego apasionante porque el hombre no es capaz de dominarlo. Los maestros rusos han llegado a tal perfección técnica que son máquinas de no perder, pero máquinas imperfectas porque no siempre terminan sus juegos en empate, sobre todo cuando enfrente existen jugadores de la talla de Fischer o Larsen, por ejemplo. Y podemos felicitar a los aficionados al ajedrez por ello porque la muerte del ajedrez como competición mundial se produciría cuando se dominara hasta tal punto que los maestros siempre hicieran tablas. Por esta razón no existe un torneo mundial de tres en raya o de damas ya que en estos juegos un maestro puede estar seguro de no perder.

Si es cierto lo que afirman los técnicos en computadoras y dentro de 10 ó 15 años una máquina podrá vencer al campeón del mundo de ajedrez, este hecho significará un hito en la historia del hombre y no porque el ajedrez sea tan importante, sino porque la máquina habrá superado al hombre, quizás por primera vez, en algo que es patrimonio exclusivo suyo, la intuición y la fantasía amén de la capacidad para imaginar acciones futuras y valorar la realidad que tras ellas se producirá. Quisiera no creer en lo que dicen estas autoridades en computadoras, porque de ser verdad moriría un bello juego y el próximo campeonato del mundo entre Fischer y Karpov puede que fuera el último disputado entre dos contendientes humanos. La computadora se presentaría así como la heredera del hombre y de ella sería el futuro.

M. Bello Bañón
(La Voz de Albacete)

REGLAMENTACION PARA ALGUNAS DE LAS PRUEBAS MAS IMPORTANTES DEL CALENDARIO NACIONAL

FASE PREVIA DEL CAMPEONATO DE ESPAÑA POR EQUIPOS.

Las normas por las que habrá de regirse la Fase Previa del Campeonato de España por Equipos de Club, a partir de la edición de 1975, son las siguientes:

- 1ª).- Cada provincia española -y como caso excepcional, por poseer Federaciones independientes, las plazas de Ceuta y Melilla- tiene derecho a participar con un equipo que las represente en esta Fase Previa.
- 2ª).- A efectos de confrontación, quedan distribuidas las provincias por razones geográficas, en las cuatro ZONAS siguientes:
- | | |
|----------------------|--------------------|
| Zona 1 - Norte-Oeste | Zona 3 - Sur-Oeste |
| Zona 2 - Norte-Este | Zona 4 - Sur-Este |
- Componen cada Zona el mismo número de equipos o provincias participantes (13) agrupados por proximidad geográfica.
- 3ª).- Cada Zona queda dividida a su vez en cuatro GRUPOS, de los cuales los tres primeros comprenden tres provincias cada uno y el cuarto de ellos comprende cuatro provincias. Esta subdivisión se ha realizado asimismo atendiendo a razones geográficas.
- 4ª).- Dentro de cada Grupo las provincias que lo componen han sido colocadas siguiendo el orden alfabético, con la sola excepción del Grupo 4º de la Zona 3ª donde se han acoplado por razones geográficas, sin tener en cuenta dicho orden alfabético.
- 5ª).- A cada provincia le ha sido asignada una nomenclatura en la que el primer número corresponde a la ZONA, el segundo número al GRUPO y el tercero al PUESTO de orden de cada provincia dentro del Grupo.

Detallamos a continuación las provincias que componen cada Zona, así como la nomenclatura que corresponde a cada una de ellas:

ZONA 1 (NORTE-OESTE)

- 1.1.1. Coruña
- 1.1.2. Lugo
- 1.1.3. Pontevedra
- 1.2.1. León
- 1.2.2. Orense
- 1.2.3. Zamora
- 1.3.1. Oviedo
- 1.3.2. Palencia
- 1.3.3. Valladolid
- 1.4.1. Burgos
- 1.4.2. Santander
- 1.4.3. Segovia
- 1.4.4. Soria

ZONA 2 (NORTE-ESTE)

- 2.1.1. Alava
- 2.1.2. Logroño
- 2.1.3. Vizcaya
- 2.2.1. Guipúzcoa
- 2.2.2. Huesca
- 2.2.3. Navarra
- 2.3.1. Guadalajara
- 2.3.2. Teruel
- 2.3.3. Zaragoza
- 2.4.1. Barcelona
- 2.4.2. Gerona
- 2.4.3. Lérida
- 2.4.4. Tarragona

ZONA 3 (SUR-OESTE)

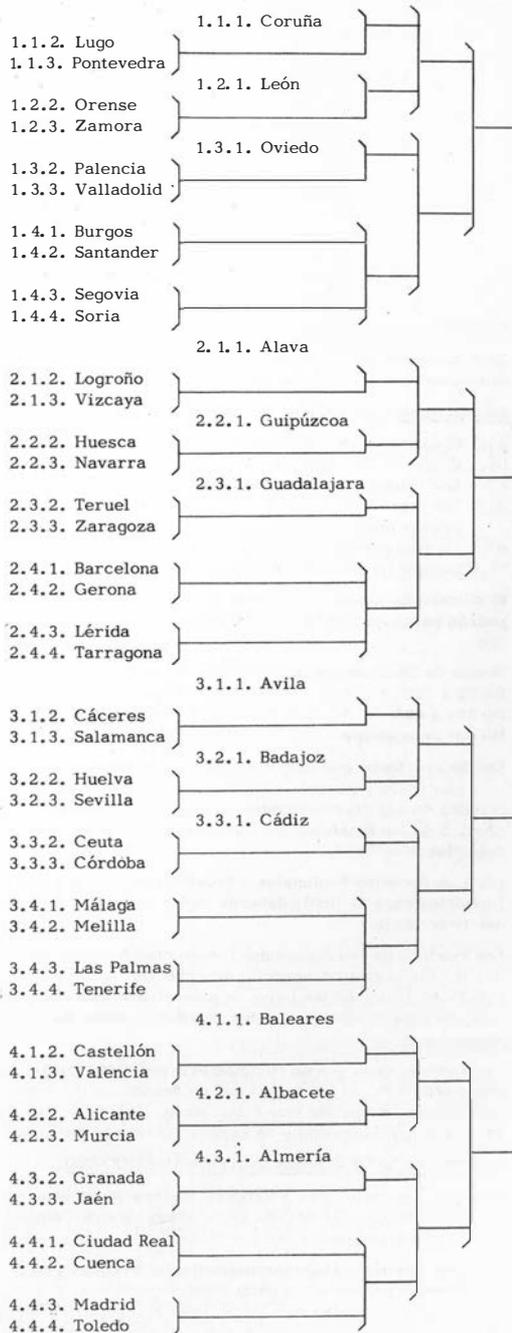
- 3.1.1. Avila
- 3.1.2. Cáceres
- 3.1.3. Salamanca
- 3.2.1. Badajoz
- 3.2.2. Huelva
- 3.2.3. Sevilla
- 3.3.1. Cádiz
- 3.3.2. Ceuta
- 3.3.3. Córdoba
- 3.4.1. Málaga
- 3.4.2. Melilla
- 3.4.3. Las Palmas
- 3.4.4. Tenerife

ZONA 4 (SUR-ESTE)

- 4.1.1. Baleares
- 4.1.2. Castellón
- 4.1.3. Valencia
- 4.2.1. Albacete
- 4.2.2. Alicante
- 4.2.3. Murcia
- 4.3.1. Almería
- 4.3.2. Granada
- 4.3.3. Jaén
- 4.4.1. Ciudad Real
- 4.4.2. Cuenca
- 4.4.3. Madrid
- 4.4.4. Toledo

- 6ª).- Por cada Zona se proclamará anualmente UN FINALISTA con derecho a participar en la Final de 2ª División del Campeonato de España por Equipos de Club.

CUADRO DE ENCUENTROS PARA LA FASE PREVIA DEL XIX CAMPEONATO DE ESPAÑA POR EQUIPOS DE CLUB, 1975.



Para general conocimiento recordamos como quedan compuestas las dos divisiones nacionales, en su Fase final, en la temporada 1974-75.

Primera División

1. C.A. Schweppes, de Madrid
2. C.I.D.A. de Las Palmas
3. C.A. Español, de Barcelona
4. C.A. Tarrasa
5. Unión Graciense de Ajedrez
6. C.A. Barcinona, de Barcelona
7. C.A. Aviaco, de Madrid
8. Peña Rey Ardid, de Bilbao
9. C.A. Maspalomas, de Las Palmas
10. R.C.D. de La Coruña

Segunda División

1. C.A.L. Ruy López, de Barcelona
2. C.A. Barcelona
3. Un equipo de Castilla
4. Un equipo de Cataluña
5. Un equipo de Canarias
6. Un equipo de la Zona Norte-Oeste
7. Un equipo de la Zona Norte-Este
8. Un equipo de la Zona Sur-Oeste
9. Un equipo de la Zona Sur-Este
10. Un equipo de la Federación organizadora

CAMPEONATO DE ESPAÑA INDIVIDUAL MASCULINO.

Será disputado a 10 rondas, Sistema Suizo, de acuerdo con el reglamento actualmente vigente.

Podrán tomar parte en él:

- a).- El Campeón del año anterior
- b).- El último Campeón Juvenil
- c).- Los titulados internacionales con título vigente
- d).- Los clasificados en los Campeonatos Regionales y Provinciales
- e).- Un representante de la Federación organizadora
- f).- Los que hayan sido Campeones de España

El número de jugadores de cada Regional o Provincial que podrán participar en la final se ajustará al siguiente cuadro:

Menos de 35 licencias de 1ª categoría:	ninguno
De 35 a 250 " " "	: un representante
De 251 a 600 " " "	: dos representantes
De 601 en adelante	: tres representantes

Las federaciones que tengan afiliados Maestros Nacionales, con título y licencia vigentes, podrán incrementar el número de sus representantes en unocada tres de aquellos (Art. 5 de los Estatutos del Campeonato de España Individual Masculino).

Los Campeonatos Regionales y Provinciales que son clasificatorios para la Final, deberán estar terminados antes del 1º de abril.

Los cuadros de resultados del Torneo clasificatorio en todas las fases de su desarrollo deberán ser enviados a la F.E.D.A. junto con las hojas de anotación de todas las partidas de clasificados y posibles sustitutos, antes del 10 de abril.

Las Federaciones que no cumplan este requisito dentro del plazo señalado, se entenderá que no desean enviar representantes a la Final de este Campeonato (Art. 6º de los Estatutos del Campeonato de España Individual Masculino).

CAMPEONATO DE ESPAÑA INDIVIDUAL FEMENINO.

Una vez más se reitera a todas las Federaciones Regionales y Provinciales su obligación de organizar este Campeonato y terminarlo antes del día 1º de abril.

Sin este requisito y las correspondientes licencias, no podrá tener representantes en la Final.

Igualmente se deberán remitir a esta F.E.D.A. los cuadros de clasificación de la prueba antes del día 10 de abril,

junto con las hojas de anotación arriba citadas.

Podrán tomar parte en esta prueba:

- a).- Las tres primeras clasificadas del año anterior
- b).- Las que hayan sido alguna vez Campeonas de España
- c).- Un representante por cada Regional o Provincial en cuyo campeonato hayan participado entre 8 y 50 jugadoras, y dos si han intervenido más de 50.

Esta final se jugará por el Sistema Suizo a nueve rondas.

CAMPEONATO DE ESPAÑA INDIVIDUAL JUVENIL.

Las Federaciones Regionales y Provinciales no podrán enviar representante si no han celebrado su Campeonato Juvenil y no han remitido a la F.E.D.A. el cuadro de puntuación y clasificación del mismo. Estos datos deberán estar en la F.E.D.A. antes del 1º de abril, junto con las hojas de anotación de los clasificados y posibles sustitutos. También deberán enviarse la de todos aquellos juveniles en los que se estime reúnen condiciones excepcionales, para el ajedrez, de cara a un futuro.

Es de gran interés el que las Federaciones difundan el ajedrez en los medios universitarios y de nivel superior a los de primera enseñanza, a los que igualmente deberá tenerse muy en cuenta.

Podrán participar:

- a).- El Campeón de España Juvenil
 - b).- El Subcampeón
 - c).- El Campeón Nacional Escolar Juvenil
 - d).- El Campeón Nacional Escolar Infantil
- Si se celebran conjuntamente como tales juegos escolares, serán el Campeón y Subcampeón Escolar
- e).- Los clasificados en los Campeonatos Regionales y Provinciales con arreglo al siguiente criterio:

Campeonatos en los que hayan participado entre 10 y 60 juveniles: Un representante.

Campeonatos en los que hayan participado entre 61 y 300: Dos representantes.

Campeonatos en los que hayan participado entre 301 y 900: Tres representantes.

Campeonatos en los que hayan participado de 901 en adelante: Cuatro representantes.

Para tomar parte en esta prueba es necesario:

- 1º).- No haber nacido antes del día 1º de septiembre de 1955.
- 2º).- Tener licencia federativa de la actual temporada.
- 3º).- Haber celebrado el Campeonato Regional o Provincial, y haber remitido a la F.E.D.A. la clasificación y cuadro de resultados y hojas de anotación de los posibles participantes en la FINAL, antes del 1º de abril.

La Final se jugará a diez rondas por el Sistema Suizo.

Extractado de la circular 2/75 de la F.E.D.A.

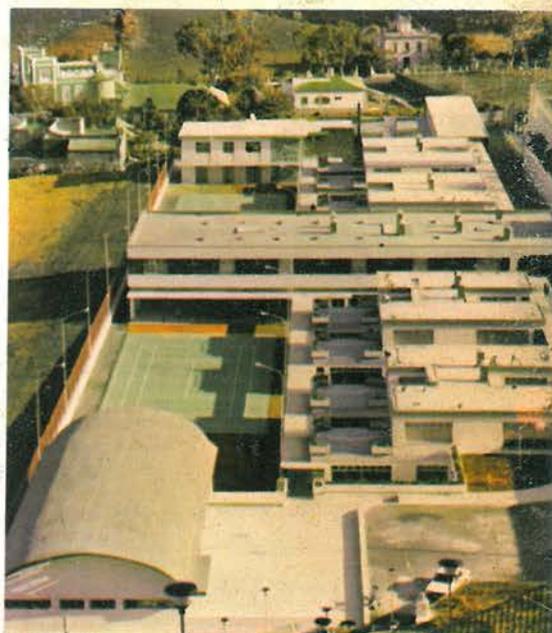
Suscríbese a "AJEDREZ CAÑARIO"

Luis Doreste Silva, 155, - 7º
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Disponemos de cualquier ejemplar
atrasado



Viviendas en la urbanización "Presidente Zárata",
(Las Palmas de G. C.)



Centro de Educación Especial de Monte Coello. (Las Palmas de G. C.)



CUATRO OBRAS DE LA CAJA CAJA INSULAR DE AHORROS DE GRAN CANARIA

Simultánea Escolar de Ajedrez. (Las Palmas de G. C.)



Coral Polifónica. (Las Palmas de G. C.)

