

NUMERO
3



1.^o
MAYO
1971

SAN SEBASTIAN (ESPAÑA)



Sumario

Presentación.

«Challenge-Cup» de Ajedrez CLARE BENEDICT.
Analizando a Mecking. Exclusiva de V. Smyslov.

VIII Torneo Interzonal de Palma. Partidas de Hübner,
Taimanov y Uhlmann.

Información Nacional.

Información Internacional.

Lajos Portisch, vencedor en Hasting.

Kortsnoi, ganador del Torneo de Wijk Ann Zee (Holanda).

Ecos del XI Torneo Internacional «Costa del Sol»

VI Torneo Internacional de Olot.

Torneo de Adelaide (Australia), por Arturo Pomar.

La fuerza de la costumbre. Por Albéric O'Kelly.

Tahl, de fiesta. Por Alberic O'Kelly.

Concurso de soluciones para 1971: Problemas de ajedrez.

Sacrificios de dama. Por Félix del Hoyo.

Ajedrez Postal: Estudio estratégico de dos partidas.

Los Grandes Maestros a examen: Tigran Petrosian.

Mini-partidas modernas.

Triunfo de Bellón en Lugo. Por Román Torán.

Polugaievsky vence en Mar del Plata.

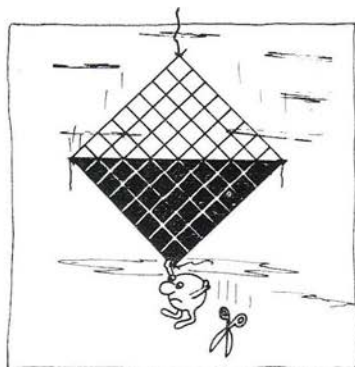
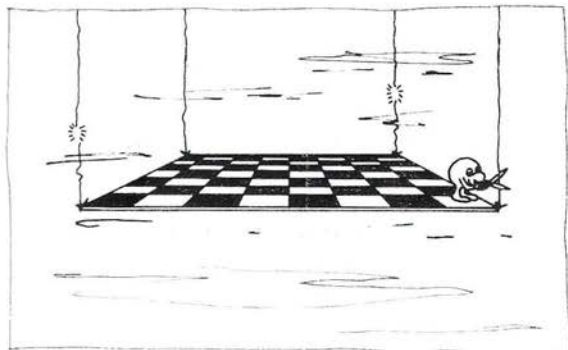
Keres y Tahl se imponen en Tallin.

La metamorfosis del peón.

Los ordenadores y el ajedrez (continuación).

Alekhine en mi recuerdo. Por Pablo Morán.

Aventurillas de BOLIS



JAQUE

Mayo 1971

C/Loyola, 13—Apartado Correos 529—Teléf. 426415

SAN SEBASTIAN (España)

Traductores:

Adolfo González
José M.^a Lanz
José M.^a Lanz Jr.

Editor y Director:

José M.^a González

Colaboradores:

Adolfo González
Félix del Hoyo
José M.^a Lanz Jr.

Imprime: Gráficas BAS. — J. de Bilbao, 11. — SAN SEBASTIAN. — Dep. Legal: 767-1970

Colaboración Técnica:

G.M. Alberic O'Kelly (Bélgica)
G.M. Miguel Najdorf (Argentina)
G.M. Arturo Pomar (España)
G.M. Vasily Smyslov (U.R.S.S.)
M.I. Joaquín Durao (Portugal)
M.I. Eleazar Jiménez (Cuba)
M.I. Antonio Medina (España)
M.I. Román Torán (España)
Ernesto Palacios (España)
Pedro Zabala (España)

Corresponsales:

Leandro Barreiro (La Coruña)
Carlos Flores (Sevilla)
José Moreno (Zaragoza)
Manuel Vega (Gijón)
Alberto Villate (Bilbao)

Dibujante:

Carlos Redondo

Ejemplar suelto:
35 pesetas.

JAQUE sale el día 1.^o
de los meses de ene-
ro, marzo, mayo, julio,
setiembre y noviembre.

SUSCRIPCION ANUAL

España: 200 Ptas.
Extranjero: \$ 5 U.S.A.
América (vía aérea): \$ 7 U.S.A.

NUESTRA PORTADA:

Puerto de San Sebastián de noche.
Al fondo el monte Igueldo.

Distribuidores:

Castilla: Ricardo Aguilera
Cataluña: Enrique Catalán
Portugal: Joaquín Durao

Solución al problema de la página 40. 1 - D1D1, PxC; 2 - DxP, etc.

La mayor exposición y venta, de libros y material de ajedrez en

LIBRERIA CATALAN

C/ Conde Borrell, 100 BARCELONA (15) Teléfono 254.99.40

XVIII "CHALLENGE CUP"

CLARE BENEDICT

HOLANDA, VENCEDORA

ESPAÑA, EN TERCER LUGAR

Madrid ha sido el escenario de la XVIII «Challenge Cup» Clare Benedict, considerada como el Campeonato oficioso de ajedrez de la Europa Occidental y que tuvo lugar en el suntuoso marco del Hotel Eurobuilding, del 14 al 18 de marzo pasado.

Seis equipos tomaron parte en esta competición de la que resultó vencedora Holanda, cuyo equipo fue integrado por: Scholl, Ree, Kuypers, Timman y Bouwmeester. Totalizaron 12 puntos sobre 20 posibles y sólo fueron derrotados por Inglaterra (3-1) en la ronda de clausura.

Quedó en segundo lugar Inglaterra con Keene, Hartston, Markland, Botterill y Alexandre. Los ingleses compensaron la ausencia de Penrose con la gran sorpresa del pasado Torneo de Hasting, Markland y sólo medio punto les separó del liderato, lo que expresa de una forma clara el espíritu de victoria que reinó en el certamen.

Nuestra representación —que defendía el título— obtuvo un discreto tercer puesto con Pomar (60%), Díez del Corral (50%), Medina (50%), Torán (50%) y Palacios (33,3 por 100). Totalizaron 10 puntos, si bien Díez del Corral sólo pudo tomar parte en las dos últimas rondas.

Cuarta posición la de Austria a pesar de alinear su equipo de gala compuesto por Robatsch, Duckstein, Premeshubner, Rohrl y Orienter, que totalizaron 9,5 puntos.

Sorprendente el quinto puesto de Alemania, con 9 puntos, cuyo equipo fue integrado por Hecht, Mohrlök, Klundt, Shiffer y Heilemann. De todos modos, el equipo presentado por los germanos difiere mucho del que participó en la pasada Olimpiada tan brillantemente (Unzicker, Hübner, L. Schmid y Darga).

Suiza ocupó el último lugar con 8 puntos formando con Lombard, Walther, Gereben, Schaufelberger y Hohler.

La clausura fue presidida por el Director del Gabinete Técnico de la D.N.D., se-

ñor Gutiérrez del Castillo, autoridades y los presidentes de las Federaciones de Suiza y España, señores Nagle y Héras.

Hemos de destacar la perfecta organización del certamen que corrió a cargo del C. A. Schweppes representado por un pequeño «ejército» de jóvenes a los que no se les fue un detalle. Es justo también hacer mención de la labor del árbitro don Enrique Bayeux y de la gran asistencia de público todos los días.

Y es que en lo que se refiere a organizaciones ajedrecísticas, España sigue afianzándose continuamente. A los magníficos torneos de Palma, Málaga, Olot, Berga, etc., ha venido ahora esta organización de la Clare Benedict y a continuación los matches de Candidatos en Sevilla (Petrosian - Hübner) y en Las Palmas (Larsen - Uhlmann) que comenzarán el día 13 de mayo. En suma, una buena serie de organizaciones a escala internacional que no hay duda contribuyen eficazmente al auge nacional que nuestro ajedrez está teniendo últimamente.

Y ahora, veamos algunas partidas de esta competición.

DEFENSA GRUNFELD

Blancas: LOMBARD (Suiza)

Negras: SCHOLL (Holanda)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, P4D; 4. C3A, A2C; 5. P3R, 0-0; 6. A2D, P4AD; 7. PxPA, C3T; 8. PxD, C3TxP; 9. A4A, P3TD; 10. P4TD, A4A; 11. 0-0, T1A; 12. D2R, 12. C(3A)5R; 13. C4D, CxA; 14. Dx C, C5R; 15. D2R, Ax C; 16. Px A, Cx C; 17. Px C D4T; 18. A2T, TR-1R; 19. P4AD, DxPT; 20. TR-1R, P4CD!; 21. PxP, T7A;

La entrada de la torre en séptima decidirá el juego.

22. D1D, PxP; 23. A1C, DxT; 24. AxT, Dx D; 25. Ax D, R1A; 26. P4C, A6D; 27. T3R, A5A; 28. T3TR, T1T.

El peón pasado del negro y su alejamiento del rey blanco deciden fácilmente el final que el conductor de las blancas prefiere renunciar a disputarlo.

Abandonan.

DEFENSA INDIA DE REY

Blancas: TORAN (España)

Negras: KLUNDT (Alemania Occid.)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, A2C; 4. P4R, P3D; 5. A2R, 0-0; 6. A5C, P4A; 7. P5D, P3TR; 8. A4A, P3TD; 9. P4TD, D4T; 10. A2D, P3R; 11. C3AR, PxP; 12. PAXP, T1R; 13. 0-0, D2A; 14. D2A, A5C; 15. P5T!,

El flanco de dama negro quedará sin reacción para el resto de la lucha.

15. ..., CD2D; 16. P3T, Ax C; 17. Ax A, T2R; 18. T4T, TD1R; 19. P3CR, R2T; 20. A2C, C1CR; 21. C1D, T1AD; 22. C3R, C1C-3A; 23. A2T, T2R1R; 24. C4A, C4R; 25. C6C, TD1D; 26. P4A, C4R-2D; 27. C4A, C1CR; 8. T4T-1T, D1C; 29. T1T-1R, T1AD; 30. D3C, C1-3A; 31. A3AD, C1C; 32. P5R, A1A; 33. P6R, PxP; 34. PxP, CD3A; 35. P5A, PxP; 36. TxP, A2C; 37. D2A, R1T; 38. D2D, TR1D; 39. Ax C, Ax A; 40. T5D, D2A?;

Un clásico error de posición inferior. En este caso cuesta peón y calidad.

41. CxPD, abandonan.

Blancas: SCHIFFER (Alemania)

Negras: PALACIOS (España)

1. P4D, P3D; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, A2C; 4. P4R, C3AD; 5. A3R, P4R; 6. CR2R, C3T; 7. P5D, C1CD; 8. D1A, C5C; 9. A5C, P3AR; 10. A2D, P4AR; 11. P3TR, C3AR; 12. PxP, PxP; 13. C3C, 0-0; 14. D2D, D2D; 51. 0-0-0, P4A; 16. P4A, P5R; 17. A2R, C3T; 18. C1A, C5CD; 19. D1C, P4CD; 20. CxPC, A3TD; 21. Ax C, Px A; 22. C3R, Ax C; 23. Px A, P3TD; 24. PxP, D2T; 25. CxP, D7A; 26. T2D, P6R; 27. T2A, C5R; 28. T7A, Tx C; 29. Dx C, Dx A; 30. T2A, DxPT; 31. DxT; P6C; 32. T7A, AxP+; 33. Rx A, DxP+; 34. R3A, D7D+; 35. R4A, T5T+; 36. R5C, D4T+; 37. R6A, T5A+; 38. RxP; DxT+; 39. R6R, D1A+; 40. R5R, 43. Rx D, P7C; 44. T1CD, P7R; 45. P6D, D1C+; 41. R6R, D1A+; 42. R5R, Dx D+; T8AO; 46. P7D, T8D; 47. R6A, TxP; 48. P5A, T3D+; 49. Abandonan.

Analizando a MECKING

Por nuestro colaborador
VASILIIY SMYSLOV
en exclusiva para **JAQUE**



INTERZONAL DE MALLORCA, 1970

DEFENSA DE NIMZOVICH

TAIMANOV - MEKING

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. P4D, C3AR | 5. A3D, 0-0 |
| 2. PA4D, P3R | 6. C3A, P4D |
| 3. C3AD, A5C | 7. 0-0, PxPA |
| 4. P3R, P4A | 8. AxPA, C3A |

Un buen plan de desarrollo.

La variante 8. ..., C3A ha pasado a ser habitual en el repertorio de aperturas de algunos grandes maestros, entre los que podemos citar a Larsen y Polugaievsky. En este encuentro que analizamos, el joven ajedrecista brasileño se atreve a emplear este sistema contra el autor de una popular monografía sobre la Defensa de Nimzovich.

- | | |
|--------------|----------|
| 9. P3TD, A4T | 10. A3D, |
|--------------|----------|

La patente favorita de Taimánov.

Otra continuación: 10. D3D fue probada en la partida Portish - Polugaievsky (Mallorca, 1970). Siguió 10. ..., P3TD; 11. T1D, P4CD; 12. A2T, A3C!; 13. D2A, P5A; 14. D2R, D1R; 15. P3CD, PxP; 16. AxP, A2C; 17. P4R, P4R, y las negras consiguen un juego activo.

- | | |
|--------------|---------------|
| 10. ..., PxP | 11. PxP, P3TR |
|--------------|---------------|

Por otro cauce transcurrió la partida Taimánov - Polugaievsky (Moscú 1969); 11. ..., A3C; 12. A3R, C4D; 13. CxC, PxC; 14. P3T, con una ligera iniciativa a favor de las blancas.

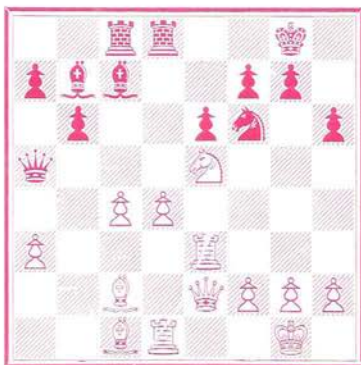
- | | |
|---------------|---------------|
| 12. A2A, A2A | |
| 13. T1R, T1R | 16. TD1D, C2R |
| 14. A3R, P3CD | 17. C5R, C24D |
| 15. D2R, A2C | 18. A1A, CxC |

Hasta este momento Mecking ha jugado muy seguro, sin embargo ahora se sale del camino correcto. El cambio de caballos en la casilla 3A concede a las blancas un móvil centro de peones, mientras que la eventual actividad de las negras es fácilmente rechazable. Era mejor continuar 18. ..., T1AD, y después 19. ..., A1C, presionando sobre la vertical «c» (tercera). En caso de 19. A4T, T2R, las negras conservaban también una situación estable.

- | | |
|---------------|---------------|
| 19. PxC, D4D | |
| 20. D1A, TD1A | 22. T3R, TR1D |
| 21. P4AD, D4T | 23. D2R?, ... |

Jugado muy a la ligera. Taimánov no valora la inventiva táctica de su contrincante y pronto se encuentra ante una catástrofe. Hubiera sido necesario jugar 23. A2C conservando todas las ventajas posicionales.

MECKING



TAIMANOV

23. ..., AxC
24. TxA, D6A 25. A3D, DxP!!

Una réplica inesperada.

Las negras entregan la dama, pero reciben una compensación más que suficiente.

Por el contrario, hubiera sido erróneo 25. ..., TxPD por 26. A2C.

26. A7T+, CxA
27. TxD, TxT 28. A2C, ...

No queda ya tiempo ni para 28. P5A, en vista de 28. ..., TA1D, comenzando

28. ..., T5xP;

Ahora se puede hacer el recuento de la combinación de cambio de las negras. han liquidado el peligroso centro de peones y a cambio de la dama tienen torre, caballo y dos peones. Esto les abre una favorable perspectiva para el contrataque.

29. P3T, C1A 31. T5CD, A4D
30. D3R, C3C 32. T4C, P3A!

Correcta línea de juego con el fin de restringir la movilidad del alfil enemigo. Paulatinamente, las negras consiguen una situación dominante en todo el tablero.

33. R2T, C5A 36. TxT, TxT
34. P3C, C3C 37. A3A, C2R
35. D3D, R2A 38. P4C, C3C

Las maniobras del caballo tratan de debilitar la cobertura de peones del rey y, después, pasar a acciones definitivas en el flanco de rey.

39. D2D, C5T
40. R3C, C6A 42. R2T, T5A
41. D3D, C4C 43. D1A, ...

Esta fue la jugada anotada.

La reanudación del juego fue así:

43. ..., T6A 44. P4TR, T6T+

Entre todas las posibilidades, las negras escogen la variante más tranquila para conseguir la victoria.

El negro eleva la partida a un final en el que los dos peones de más le aseguran una victoria segura.

45. DxT, CxD
46. RxC, P4TR! 47. PxP,

No variaba el espíritu de la posición, 47. P5C en vista de 47. ..., R3C; 48. P4A, R4A; 49. R3C, P4R; 50. PxPR, PxPC; 51. PxP, RxP y los peones pasados deciden.

47. ..., A6A 52. R3R, P4TR
48. P6T, PxP 53. A2C, A5T
49. R3C, A8D 54. A3A, P4R
50. P4A, R3C 55. PxP, PxP
51. R2A, R4A 56. A4C, R3R

El rey se encamina hacia el flanco de dama al fin de crear un peón pasado.

57. A8A, R4D
58. A7C, A8D 64. AxP, P4C
59. A6A, P5R 65. A5A+, R6C
60. A5C, A6A 66. A8A, P5C
61. R2D, R5A 67. A7R, A5C
62. A4A, R6C 68. A5A, A4A
63. A8C, RxP 69. A8A,

Si 69. A4D, entonces 69. ..., R7T; 70. R1A, P6C, y después 71. ..., P6R ganando.

69. ..., P6R+!

La maniobra definitiva. Después de 70. RxP, R6A, y el peón les costará a las blancas el alfil.

70. R1A, P7R 73. RxD, R6A
71. R2D, A5C 74. Las blancas abandonan.
72. A7R, P8R=D+

Una partida con contenido e interesante en todas las clases, que destaca las demás cualidades del joven Mecking.

VIII Torneo Interzonal de Palma de Mallorca

Para terminar nuestra información de este magno Torneo, veremos ahora algunas partidas seleccionadas de los otros tres «candidatos» Hübner, Taimanov y Uhlmann, debidamente comentadas en sus aspectos más interesantes.

DEFENSA ESLAVA

Blancas: UHLMAN — **Negras:** HORT

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3AD; 3. C3AR, C3AR; 4. C3A, PxP; 5. P4TD, C3T;

También se juega 5. ..., A4A. La del texto ha sido introducida y practicada por nuestro colaborador Smyslov.

6. P4R, A5C; 7. AxP, P3R; 8. A3R, C5C; 9. 0-0, A2R; 10. P5T, 0-0; 11. A2R, P3CD; 12. P3T, AxC;

El negro renuncia a la pareja de alfiles.

13. AxA, PxP; 14. D4T, C2D; 15. TR1D, C3C; 16. D3C, T1C; 17. A4A, T2C; 18. C4T, CxC; 19. DxC, T2D; 20. A3R, P3TR; 1. TR1AD, D2A; 22. DxPT, DxP; 23. TxP, T1C; 24. T3T, T1-2C; 25. T4A, R2T; 26. P3CR, A1D; 27. A2D, P4TD; 28. P5R, A3C; 29. AxP, PxP; 30. T3D, A2T; 31. AxP, T2D-2A; 32. P3C, ...

Ante la pérdida de un peón y nulas posibilidades de reacción decide abandonar el conductor de las negras. A 32..., T3C se puede continuar con 33, A4T con posición ganadora.

32. ..., Negras abandonan.

APERTURA INGLESA

Blancas: PANNO — **Negras:** HÜBNER

1. P4AD, P4R; 2. C3AD, C3AD; 3. C3A, C3A; 4. P3R, P3CR; 5. P4D, P3D; 6. P3CD, A5C; 7. A2R, A2C; 8. A2C, 0-0; 9. P5D, C2R; 10. P4R, C4T; 11. P3CR, A3T; 12. C4T, AxA; 13. DxA, C2C; 14. 0-0, P4AR; 15. P3AR, T2A; 16. C2C, D2D; 17. P4AR, PRxP; 18. CxP, T1R; 19. P5R, PxP; 20. C3D, ...

El caballo, al capturar el peón, se situará magníficamente.

20. ..., T2-1A; 21. CxPR, D1D; 22. TD1R, P3AD; 23. D3D, PxP; 24. PxP, C1A; 25. A3T, C3D; 26. R2C, A4C; 27. AxP, DxP; 28. C5C, D1D; 29. P6D, ...

Panno juega con sencillez y efectividad. El avance del peón crea peligros para el negro y domina casillas vitales para ubicar otras piezas.

29. ..., T3R; 30. D4AD, R1T; 31. D7A, T3-3A; 32. DxPC, D4T; 33. P4TD, D7D+; 34. R1T, P5A; 35. C3A, D7CD!;

Hübner lanza su última acometida que frenará elegantemente el argentino.

Si 36. CxA, PxP; 37. D2C, TxT+; 38. TxT++ a la siguiente.

36. P4CR, T3-2A; 37. D5D, A1D; 38. C5R, T3A; 39. T3A, P3TD; 40. C4A, D7T; 41. C4D, P4C; y las negras abandonaron sin continuar la reanudación tras el aplazamiento.

APERTURA INGLESA

Blancas: MATULOVIC

Negras: UHLMANN

1. P4AD, P3CR; 2. C3AD, A2C; 3. P3CR, P4R; 4. A2C, P3D; 5. P3D, P4AR; 6. P3R, C3AR; 7. CR-2R, 0-0; 8. 0-0, P3AD; 9. P4CD, A3R; 10. P5C, ...

Iniciando un bonito juego combinativo que Uhlmann refutará enérgicamente.

10. ..., D2A; 11. PxP, PxP; 12. C5C, D2D; 13. A3TD, ...

Impidiendo la futura retirada del caballo.

13. ..., C1R; 14. T1CD, P5AR; 15. PRxP, PxP; 16. CxP, TxP;

El decisivo sacrificio de calidad, compensado por dos piezas al encerrar al jaco. El resto es una mera materialización de la ventaja obtenida.

17. PxT, P3TD; 18. P5AR, AxPAR; 19. CxP, CxC; 20. T1R, A3A; 21. AxP, DxP; 22. T8+, R2A; 23. D1R, D2A; 24. T3C, P4TD; 2. P4D, A2D; 26. T2R, C3T; 27. T3AR, A5CR; 28. TxA+, RxT; 29. P3AR, A4A; 30. D4T+, P4C; 31. D6T+, A3C; 32. T5R, R2A; 33. DxPC, C5C; 34. A3T, D3D; 35. D4A+, R2C; 36. D3R, C7A; 37. T7+, R1A; 38. D6T+, y las blancas pierden por tiempo.

DEFENSA SICILIANA

Blancas: UITUMEN

Negras: TAIMANOV

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3TD; 3. P4D, PxP; 4. CxP, C3AR; 5. C3AD, P4R;

Taimanov, gran especialista en la Siciliana, sorprende a su rival con esta jugada poco frecuente en la práctica magistral.

6. C42R, A4A; 7. C3C, D3C; 8. D2D, 0-0; 9. C4TD, D3A; 10. CxA, DxC; 11. P4AD, C3AD; 12. A3D, P4CD;

Dejando abierta la columna para la torre, tras el cambio de peones.

13. PxP, PxP; 14. 0-0, C5D; 15. P4CD, D3C; 16. A2C, P3D; 17. R1T, A3R; 18. TA-1D, C3A; 19. P3TD, TA-1D; 20. D2R, T1T-1C; 21. T1D-1AD, C2R;

El caballo cambia de flancos tras una galopada larga, pero efectiva.

22. P3A, C3C; 23. D1R, C5A; 24. A1AR, A5A!;

Forzando la obtención de un magnífico peón pasado.



25. AxA, PxA;

Y ahora el peón resulta tabú ante la doble amenaza tras 26. TxP, C6D, al alfil y jaque.

26. D1CR, C6D ;

Sin importarle el cambio de damas ante un final que bordará.

27. DxD, TxD; 28. T2A, P4D;

La jugada temática y difícil de realizar en esta defensa y que el negro juega en el momento oportuno. Nunca es tarde...

29. PxP, CxP; 30. C1A, P4AR; 31. A1A, P6A;

Buen avance que bloquea el juego blanco.

32. A5C, T1T; 33. T1D, P5R; 34. PxP, PxP; 35. C3R, T4C; 36. C4A, C4xP; 37. PxP, TxA; 38. T1CD, T4C; 39. R1C, TxP;

También el factor tiempo y la posición perdida provocan errores garrafales como el cometido por el conductor de las blancas.

40. TxT, T8T+; rinden.

DEFENSA INDIA DE REY

Blancas: UHLMANN - Negras: UITUMEN

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, A2C; 4. P4R, P3D; 5. A2R, 0-0; 6. A5C, ...

La jugada de Bronstein A5C que actualmente se juega así, en sexto lugar y no en quinta jugada como hacía su autor.

6. ..., P3TR; 7. A3R, P4AD; 8. P5D, P3R; 9. PxP; ...

P3TR o D2D se han probado con distintos resultados, en vez de PxP.

9. ..., AxP; 10. D2D, D4T; 11. AxPT, AxA; 12. DxA, CxP; 13. T1AD, C3AD; 14. P4TR, C5D; 15. R1A, ...

El blanco va directamente en busca del enroque rival y no le importa perder un peón por el ataque.

15. ..., C4AR; 16. D4A, CxC; 17. TxP, DxC; 18. D1A, D4T; 19. P5T, C2C; 20. T3C, A4A; 21. PxP, PxP; 22. A3A, T1T-1R; 23. A5D+, C3R; 24. C3A, R2C; 25. R1C, T1TR; 26. TxT, TxT;



27. P4CD!, ...

Magnífica jugada para poder jaquear desde 1T, 2C o 3A.

27. ..., DXP; 28. AXC, D8C;

Claro que si 28. ..., AXA; 29. D1T+, R1C; 30. TxP+, ganando la torre.

29. DxD, AXD; 30. C5C, T1CD; 31. T3A, A4A; 32. AXA, PxA; 33. TxP, P4CD; 34. PXP, TxP; 35. C4R, T8C+; 36. R2T, T8D; 37. T3A, T5D; 38. C3C, T4D; 39. T3TD, P5A; 40. TxPT+, R3C; 41. T7AD, T4AD; 42. TxT, PxT; 43. C4R, Abandonan.

DEFENSA SICILIANA

Blancas: MINIC — **Negras:** TAIMANOV

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3R;

La antigua pero siempre actual variante Paulsen.

3. P4D, PXP; 4. CXP, C3AD; 5. C3AD, P3TD; 6. A3R, D2A; 7. A3D, P4CD; 8. CXC, DXC; 9. P3TD, A2C; 10. 0-0, C2R!; 11. D4C, C3C; 12. P4A; ...

El blanco se dispone a jugar agresivamente y a complicar el juego.

2. ..., A4A; 13. AXA, DXA+; 14. R1T, 0-0; 15. TD1R, P3A!; 16. C2R, TD1R; 17. C3C, D5D!; 18. C5T, P4A!; 19. PXP, PXP; 20. D5C, TxT; 21. TxT, DXP; 22. P3TR, DXP; 23. R2T, ...

El blanco sacrifica dos peones por el ataque. Ahora podía lograr las tablas con 23. AXPA, pero prefiere seguir el ataque.

23. ..., D3D!; 24. T5R, T2A; 25. T8R+, C1A; 26. AXP, P3C; 27. D6T, A4D; 28. A3D, A5A; 29. A4R, P4T; 30. P4T, P5T; 31. R3T, D6T+; 32. C3C, D6R; 33. AXP, DXT; blancas abandonan.

DEFENSA NIMZOINDIA

Blancas: TAIMANOV

Negras: HÜBNER

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C;

Hübner se atreve a plantear la Nimzoindia a Taimanov, gran estratega de la misma defensa.

4. P3R, P4AD; 5. A3D, C3AD; 6. C3AR, AXC+; 7. PxA, P3D; 8. 0-0, P4R; 9. D2A, D2R; 10. C2D, 0-0; 11. PXP, PXP; 12. C4R, P3CR; 13. CXC+, DXC; 14. P4AR, PRXP; 15. PRXP, A4A; 16. AXA, DXA; 17. DxD, PxD;

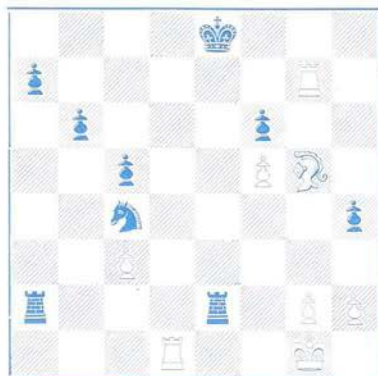
No queda mal el negro con la simpli-

ficación al quedar las blancas con un peonaje muy débil. Tendrá el soviético que especular con la incómoda posición del rey rival.

18. A3R, P3CD; 19. TA-1D, C4T; 20. T5D, CxPA; 21. A2A, T1T-1D; 22. TxPAR, P3TR; 23. T5T, R2C; 24. T3T, TA-1R; 25. P5A, T7R; 26. A4T, T1-TD;

Siguiendo el lema de que la mejor defensa es un buen ataque, pasa el negro a la contraofensiva doblando torres en séptima.

27. T3C+, R1A; 28. A6A, R1R; 29. A7C, P4TR; 30. A6T, TxPT; 31. T1D, P5T; 32. T8C+, R2R; 33. A5C+, P3A; 34. T7C+, R1R;



35. A6T ? ; ...

También a los maestros, sobre todo si el tiempo les apremia se les pasan jugadas ganadoras.

Si 35. AXP, TxPC+; 36. TxT, TxT+; 37. RxT, C6R+; 38. R3A, CxT; 39. P4A y el caballo no tiene salida.

35. ..., P6T; 36. T8C+, R2R; 36. T7C+, R1R; tablas, por jaque continuo.

DEFENSA ORTODOXA

Blancas: TAIMANOV — **Negras:** JIMENEZ

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, P4D; 4. A5C, A2R;

No se prodiga mucho actualmente la defensa ortodoxa por considerarla insuficiente para las negras.

...5. P3R, 0-0; 6. T1AD, P3TR; 7. A4T, P3A;

Contra este peón, talón de Aquiles de la ortodoxa, junto con el mal desarrollo

de su alfil de dama, vendrán todos los tiros.

8. C3AR, CD-2D; 9. A3D, PxP; 10. AxP, P4CD; 11. A3D, A2C; 12. 0-0; P3T; 13. P4T, PxP; 14. CxP, D4T; 15. C2D, TD1A; 16. C4R, ...

Buena colocación del caballo que el negro intenta contrarrestar enérgicamente quedando en inferior posición.

16. ..., P4C ?; 17. CxC+, CxC; 18. C5A, PxA; 19. CxA, D4CR; 20. D3A, T2A; 21. AxP, D4D; 22. D4A, Negras rinden.

DEFENSA INDIA ANTIGUA

Blancas: TAIMANOV — Negras: SUTTLES

1. P4D, P3CR; 2. P4AD, A2C; 3. C3AD, P3D; 4. C3A, C2D; 5. A5C, P3TR; 6. A4T, P4AR;

El jugador canadiense es aficionado al fianchetto de rey, no importándole jugar esta defensa irregular.

7. P3R, P4CR; 8. A3C, P4R; 9. D2R, R1A; 10. PxP, PxP; 11. P3TR, P3A; 12. 0-0-0, D2R; 13. D2A, D3R; 14. A2R, CR3A; 15. T2D, ...

El doblaje de torres en la columna abierta será baza fundamental para obtener la victoria.

15. ..., C1R; 16. TR1D, A3A; 17. A2T, P4TR; 18. C1R, C4A; 19. C3D, C3T; 20. P4A, P5R; 21. C5R, AxC; 22. PxA, R2C; 23. T8D, C3-2A; 24. A1A, P5T; 25. C2R, D2A; 26. T8-2D, C3R; 27. D3A, T1A; 28. P3CR, PxP; 29. CxP, R1C; 30. A2R, C1-2C; 31. T6D, P4A; 32. T1A, D3C; 33. T1C, D2T; 34. A1A, C1R; 35. T5D, P3C; 36. D2D, T2A; 37. C2R, R1T; 38. C3A, C1-2A; 39. T6D, A3T; 40. C5D, D3T; 41. P4TR, P5C; 42. A4A, D3C; 43. P5T, D1C; 44. A2R, A1A; 45. A3C, C1R; 46. C6A; D1A...

Aquí se aplazó la partida. El resto tras el descanso es expresivo de la contundencia del análisis en una posición muy favorable.

47. CxC, DxC; 48. A4T, T1C; 49. A6A+, TxA; 50. PxT, D1A; 51. T1A, P6C; 52. T5D, P5A; 53. PxP, DxC; 54. T6D, T2C; 55. P5A, P7C; 56. T1C, DxC; 57. TxPCR, T2C; 58. D6T+, R1C; 59. TxC. Negras abandonan.

DEFENSA FRANCESA

Blancas: HÜBNER — Negras: UHLMANN

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C2D, ...

Contra un gran conocedor de la francesa se juega la línea de Tarrasch.

3. ..., P4AD; 4. PxPD, PRxP; 5. A5C+, C3A; 6. D2R+, A2R; 7. PxP, C3A;

Las negras ceden un peón que la experiencia demuestra se recupera siempre.

8. C3C, 0-0; 9. A3R, P3TD; 10. A3D, P5D; 11. A5CR, P4TD; 12. P4TD, A3R; 13. C3A, AxC; 14. PxA, AxP;

El peón cedido vuelve a recuperarse.

15. 0-0, P3T; 16. A4T, D3D; 17. TR1D, TR1R; 18. D2A, C5CD; 19. D4A, C4T; 20. A1A, T5R; 21. T1R, TD1R; 22. D5C, P4C; 23. TxT, TxT; 24. DxC, D2R; 25. D8T+, R2C; 26. T1A, A3C; 27. A3C, CxA; 28. PTxC, P6D; 29. T8A, ...

Infiltrándose peligrosamente.

29. ..., P4A; 30. D8C, A2T; 31. D7A, C4D; 32. DxC, C3C; 33. D3A+, R3C; 34. T7A, C4D; 35. D6A+, T3R; 36. DxC, negras abandonan.

DEFENSA INDIA DE REY

Blancas: HÜBNER — Negras: MINIC

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, A2C; 4. P3CR, 0-0; 5. A2C, P3D; 6. C3AR, CD-2D; 7. 0-0, P4R; 8. D2A, PxP; 9. CxP, C3C; 10. T1D, CxP; 11. C3-5C, P3TD; 12. DxC, PxC; 13. CxP, A2D;

También se ha probado 13. ..., C1R, sin demasiado éxito.

14. A5C, P3T; 15. A4A, P4C; 16. A3R, C5C; 17. A4D, C4R; 18. AxP, AxP; 19. AxP, T1C; 20. A6A, AxP; 21. DxA, T3C; 22. D4A, D1C; 23. P4TD, P3AD; 24. C3T, P4D; 25. D5A, A3D; 26. D2A, TxP; 27. DxC, TxP; 28. C5C, A4R; 29. TD1A, D1T; 30. DxC, DxC; 31. DxC+, A2C; 32. C4D, ...

Ante la amenaza directa a la torre (si ésta se retira 33. C6A con mate inmediato), las negras se ven obligadas al abandono.

Negras abandonan.

DEFENSA NIMZOINDIA

Blancas: TAIMANOV — Negras: PANNO

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C;

Dos especialistas en la defensa Nimzoindia frente a frente.

4. P3R, P4A; 5. A3D, P3CD; 6. CR2R, A2C; 7. 0-0, PxP; 8. PxP, A2R; 9. P5D!...



tras pensarlo bien no acepta el argentino el presente del peón que en este lance ofrece el blanco. Claro que sí 9. ..., PXP; 10. PXP, CXP; 11. CXC, AXC; 12. C4A, con magnífico desarrollo por el presente ofrecido.

9. ..., 0-0; 10. T1R, T1R; 11. C3C, C3T; 12. A4A, A5C; 13. P6D, AXC; 14. PxA, T1AD; 15. A5R, C4A; 16. A2A, T1AR; 17. C5T, C1R; 18. T3R, P3A; 19. A4D, ...

El negro se defiende correctamente, pero la posición blanca es prometedora. Hay otro factor que precipita la decisión: el reloj.

Son catorce y diez los minutos que restan respectivamente a Taimanov y a Panno para completar las cuarenta jugadas...

19. ..., tablas.

DEFENSA GRÜNFIELD

Blancas: ADDISON — Negras: UHLMAN

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, P4D;

Gran dominador de la defensa adop-

tada no tendrá dificultades el conductor de las negras para equilibrar el juego.

4. C3A, A2C; 5. D3C, PXP; 6. DXP, 0-0; 7. P4R, A5C; 8. A3R, CR2D; 9. D3C, C3C; 10. 0-0-0, P4TD; 11. P3TR, P5T; 12. D3T, AXC; 13. PxA, D3D; 14. C5C, DxD; 15. CxD, ...

Se precipita el final en el que se impondrá la técnica del vencedor.

15. ..., C1-2D; 16. P4A, P4AR; 17. P5R, P3A; 18. A2C, P3R; 19. R1C, TR1D; 20. P4T, P4T; 21. T1AD, A1A; 22. C2A, C4D; 23. AXC, PRxA; 24. C1R, A2R; 25. C3A, C1A; 26. R2A, C3R; 27. R3D, T4T; 28. TR1D, T4C; 29. T2A, T1TD; 30. R2R, T3T.

Fina maniobra para ubicar las torres en las columnas de caballo.

31. R1A, T3-3-C; 32. T1-2D, C2A; 33. R2C, C3T; 34. P3T, T6C; 35. R3C, T3-4C; 36. C1C, A1D; 37. C3A, A4T; 38. T2R, C2A; 39. R2C, R2A; 40. C5C+, R2R; 41. A2D, T6D; 42. AxA, TxA; 43. T (2A)-2D, TxT; 44. TxT, T4C; 45. P6R.

Y las blancas abandonan sin proseguir la partida.

SISTEMA RETI

Blancas: NARANJA - Negras: TAIMANOV

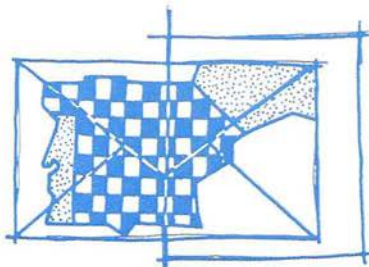
1. P4AD, C3AR; 2. C3AR, P3CR; 3. P3CR, A2C; 4. A2C, 0-0; 5. 0-0, P4D; 6. PXP, CXP; 7. P4D, C3C; 8. C3A, C3A; 9. P3R, P4TD; 10. P3C, P4R; 11. A3T, T1R; 12. CXP, CXC; 13. PXC, AXP; 14. T1A, P3AD; 15. DxD, TxD; 16. A5A, T6D; 17. TR1D, TxT; 18. TxT, A5C; 19. P3A, A3R; 20. C4R, C4D; 21. C5C, P3CD; 22. CxA, PXC; 23. P4A, A2A; 24. A4D, T1D; 25. A2C, P4CD; 26. R2A, P5T; 27. P4R, C5C; 28. TxT+, AxT; 29. A1AR, PXP; 30. PXP, R2A; 31. R2R, A3C; 32. A3A, C3T; 33. A2CR, R2R; 34. P4A, A2A; 35. PXP, PXP; 36. P5R, P5C; 37. A4D, P4A; 38. A3R, Tablas.

(Viene de la página 11)



TARRASA.—Emilio Simón Padrós, fue elegido en Ajedrez como el mejor deportista de esta especialidad entre los 20 mejores deportistas de Tarrasa. ZARAGOZA.—El equipo de la A.A. Aragonesa ha eliminado del Campeonato de España por Equipos al fuerte conjunto donostiarra del Jaizquíbel, superando el tanteo adverso del primer encuentro (1-3), venció en el segundo por 3,5 a 0,5.

LOGROÑO.—También el equipo representativo de aquella capital eliminó sorpresivamente al Zornoza, campeón de Vizcaya (gran equipo en el que milita el campeón de España Juvenil, Zabala), con los resultados de 3-1 y 2-2, respectivamente.



INFORMACION NACIONAL



TARRAGONA.—El Club de Ajedrez Tarragona ha quedado campeón interprovincial de Cataluña al vencer en la final al Club Ajedrez Lérida. El club campeón estuvo integrado por Pepita Ferrer, Estrada, Comas, Moreno, Borrell, Civit, Royo, Vicens, Martínez y Castro.



BARCELONA.—El Español ha quedado campeón de Cataluña por Equipos, conquistando así su quinto título regional. Su equipo lo integran Medina, Lladó, G. Orús, Borrell, P. Puig, Llusá, Castillo, Pujol, Marcos, Burgués, Prada, Nieto, Sánchez, Gracia y Pujol.



MADRID.—Los premios de Prensa, Radio y T.V. correspondientes a 1970, fueron entregados por la F.E.D.A. y correspondieron a don Arturo Pomar, Premio de Prensa por su labor como comentarista de ajedrez. Premio de Radio, a don Ramón Barba; Premio de Televisión, a don Luis Angel de la Viuda; Accésit de Prensa, a don Pablo Morán Santamaría. Nuestra felicitación a los galardonados.



BILBAO.—Ignacio Guadalajara, de la Peña Rey Ardid, se proclamó Campeón Provincial de la categoría Preferente, al totalizar 5,5 puntos. Quedaron a continuación De Soria, Villodas y Pérez Robledo, con 4 puntos, cerrando el grupo P. M. Zabala, Monasterio y J. M. Blanco.

El Zornoza quedó campeón de Vizcaya por Equipos. Le siguieron el Riera-Marsa y la Peña Rey Ardid. Participaron 7 equipos.

En el Campeonato Provincial por Equipos de segunda categoría, venció La Salle «A», empatado a 46 puntos con la Ueña Rey Ardid «C». Les siguieron Ramón Guerrero, Gallarta «A», Centro Social, Iberduero, La Salle «B», Hotel Portugalete y Gallarta «B».

En el Campeonato Provincial de primera categoría venció en solitario J. A. Rodríguez, con 7 puntos, seguido de Gorosarri y San Sebastián, con 5,5; N. Ibáñez, con 5; Arechavaleta, 4,5; San Miguel, 4; Lizundia, 2,5; M. Aznar, 2, y J. Llorca.



SANTANDER.—El equipo de LA AUSTRIACA ha vencido en el Campeonato Provincial por Equipos 1971, al totalizar 12,5 puntos. Alineó a Soler, Espiaba, Carral, J. L. Pascual y A. Casanova. En segundo lugar, ATENEO, con 12 puntos, que tenía en sus filas a Cué, Recio, Huidobro, San Vicente, Rubio y Arroyo.

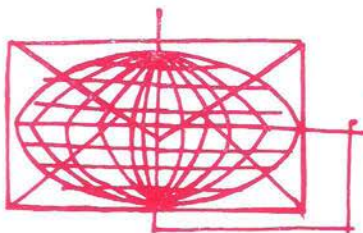
Con la participación de 32 jugadores se celebró en Santander el I Memorial Alekhine (Torneo Relámpago) que fue ganado por Recio en una final con San Vicente. La iniciativa, realización y organización corrió a cargo de Soler.

El Ateneo de Santander ha clasificado para la siguiente fase eliminatoria del Campeonato de España por Equipos, al vencer al C. D. Vergara en sus dos encuentros, con el resultado de 6,5 a 1,5.



SEVILLA Y LAS PALMAS.—En ambas capitales nacionales comenzarán el próximo día 13 de mayo las eliminatorias de CANDIDATOS, de las que daremos amplia información en el próximo número de JAQUE. El match Petrosian-Hübner será cubierto por nuestro corresponsal en aquella capital andaluza, Carlos Flores.

Para el de Larsen-Uhlmann, en Las Palmas, se desplazará expresamente nuestro director José María González.



INFORMACION INTERNACIONAL



VENEZUELA.—Celso Sánchez ganó el Torneo de Maestros Nacionales de Ajedrez de Venezuela que se llevó a cabo en la ciudad de Mérida. En segundo lugar, empatado a puntos, quedó Ladislao Tapasto; tercero, Alberto Caro, y a continuación, Anatoly, Aníbal y Emilio Leáñez.



ESTONIA.—El campeonato de Estonia ha sido ganado por Nei, con 9 puntos, delante de Voorema, Tarve, Ussi y Pochla, con 7 puntos.



BUDAPEST.—El Campeonato de Budapest (Hungría), ha tenido como vencedor a Bilek, con 0,5 puntos; en segundo lugar, Polgar, con 9,5, seguido de Adorjan y Kluger, con 9.



BUENOS AIRES.—En esta ciudad ha fallecido a los 74 años de edad, el maestro internacional argentino Luis Palau (q.e.p.d.). Fue dirigente, jugador, árbitro, director de torneos, escritor (16 libros de ajedrez) y asesor técnico de la revista argentina AJEDREZ. Todo el ajedrez argentino está de luto y nosotros nos añadimos al sentimiento general por la irreparable pérdida de tan excepcional luchador por el ajedrez porteño y mundial. ¡Descanse en paz!



U.R.S.S.—Con el fin de foguear a los jóvenes valores soviéticos, se celebró en la capital rusa de Vilna un torneo con este fin en el que venció Kuzmin, empatado con Rasuvaiev; tercero, Romanischin, 9 puntos, y a continuación, Albut, Grigorian y Muchin, con 8,5. Participaron 16 jugadores.

El tradicional Torneo de Gori ha sido ganado por G. M. Gufel, con 10 puntos de 13 posibles. Después clasificaron Platonov y Furman, con 9; Dschindschichschvili y Podgajez, con 8,5; Stein, 8; Savon, 7,5 y hasta 14 participantes.

El Torneo de Tallinn ha sido ganado por Keres, acompañado por Tahl, ambos con 11,5 puntos. El tercer lugar fue para Bronstein, con 11 puntos, y Stein con 10 puntos, ocupó el cuarto. Participaron 16 jugadores.



ALEMANIA.—Robert Hübner ha ganado el Torneo de Berlín, con 4 puntos; segundo, Hecht, 3,5, y luego Demuth, Dueball, Teschner y Lieb.



BULGARIA.—El XXIV Campeonato de Bulgaria, celebrado en Sofía, ha sido ganado por Radulov, imbatido en las 19 rondas celebradas, con 14,5 puntos; segundo, Peev, con 14; y tercero, Popov, con 12,5 puntos. No tomaron parte Bobotsov, Padevsky y Tringov.



ITALIA.—En Regio Emilia se ha jugado un torneo internacional en el que se impuso Parma, con 11,5 puntos. Le siguieron Damjanovic y Soltis, con 10; Barczay, 9,5, y hasta 16 participantes.



ISRAEL.—Del 6 al 20 de junio próximo se celebrará el IX Torneo Internacional de Nathanya, cuya organización correrá a cargo de la Federación Israelita.



LA HABANA.—El Memorial Capablanca celebrado en esta capital cubana, ha sido ganado por el G. M. checoslovaco Hort, con 11,5 puntos. A continuación clasificaron Geller, 10,5; Tringov, 10; Donner, 9,5; Gipslis, 9; Parma, 8,5; Cobo, Hennings y Welimirovic, 8; Bilek, 7,5; Barczay, 6,5; Troianescu, Hernández, 6; Rodríguez, 5,5; Letelier, 4,5, y Fernández, 1.



SUIZA.—En Biel, la sociedad de Ajedrez de aquella ciudad anuncia un torneo abierto del 21 al 31 de julio próximos en el que podrán participar maestros y candidatos a maestros. Los interesados pueden dirigirse a H. Suri D. Graf, Consejal. OK Congreso de Ajedrez. Sociedad de Ajedrez BIEL (Suiza). Plazo tope de inscripción hasta el 15 de junio.

Lajos Portisch, vencedor en Hasting

El húngaro Portisch, por segunda vez consecutiva, ha resultado ganador del tradicional Torneo Navideño de Hasting (Inglaterra).

Interesante lucha por el segundo puesto la entablada por Uhlmann, Markland, Hort, Gligoric y Krogius decidida por «Sonnen» a última hora.

Resulta sorpresiva la clasificación del británico Markland en el tercer puesto, al que podríamos calificar como la gran sorpresa del certamen.

El soviético Krogius, veterano, y hasta este año casi retirado de las competiciones, parece resurgir de nuevo. Y además en buena forma, como lo demuestra el hecho de celebrar matches particulares amistosos con Byrne, al aire libre, y en los entonces nevados paisajes de Hasting.

La organización de esta competición comunicó en la clausura sus proyectos de ampliar el lote de jugadores al número de 16, lo cual contribuirá, si cabe, a aumentar el prestigio de este extraordinario torneo.

Veamos ahora tres partidas y el Cuadro de Clasificación.

DEFENSA BOGOINDIA

Blancas: UHLMAN

Negras: MARKLAND

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AR, A5C+; 4. CD2D, P4A; 5. P3TD, AxC; 6. DxA, PxP; 7. DXP, P4D; 8. A5C, C3A; 9. D4T, D4T+; 10. A2D, D5T; 11. P3R, P4R; 12. CxA, PxC; 15. DxPA, 0-0-0; 16. P4CD, A3R; 13. C5C, PxP; 14. P5C, DxD; 17. AxD, C2R; 18. AxP+, R1C; 19. A3A, C3C; 20. A5A, T4D; 21. P4TD, T1-1D; 22. 0-0, T4A; 23. TR1D, T4-4D; 24. TxT, TxT; 25. P4R, T6D; 26. T1AD, C2D; 27. P4TR, P3CD; 28. AxC, Negras abandonan.

DEFENSA SICILIANA

Blancas: BYRNE

Negras: MESTROVIC

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D, PxP; 4. CxP, C3A; 5. C3AD, P3D; 6. A5C, A2D; 7. D2D, T1A; 8. 0-0-0, CxC; 9. DxC, D4T; 10. P4A, P3TR; 11. A4T, P4CR; 12. A1R, A2C; 13. P3CR, A3A; 14. A3T, 0-0; 15. AxT, CxP; 16. CxC, DxP; 17. Dx+ , RxD; 18. A3A+, R3C; 19. CxPD, PxC; 20. TxP+, P3A; 21. T1R, TxA; 22. TxP+, R4T; 23. P3T, T1R; 24. P4C+, R5T; 25. TxP+, R6C; 26. TxT, AxT; 27. PxP, D8T+; 28. R2D, D8CR; 29. T6R, A2A; 30. T6AR, A4D; 31. P6C, D7C+; 32. R3D, DxP; 33. P7C, DxP; 34. A4D, P4C; 35. P4C, D8D+; 36. R3A, D8TD+; Blancas abandonan.

DEFENSA MIMZOINDIA

Blancas: GLIGORIC

Negras: WADE

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3R, 0-0; 5. A3D, P4A; 6. C3A, P4D; 7. 0-0, PDxP; 8. AxP, C3A; 9. P3TD, A4T; 10. A3D, PxP; 11. PxP, A3C; 12. A3R, C4D; 13. CxC, DxC; 14. D2A, CxP; 15. CxC, AxC; 16. AxP+, R1T; 17. A4R; D3D; 18. D1D!, T1D; 19. D5T+, R1C; 20. TD1D, D3C; 21. D7T+, R1A; 22. TxAl, TxT; 23. D8T+, R2R; 24. DxP, Negras abandonan.

HASTING - 1971

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ptos.	Sunen
1 Portisch (Hungría)	½	½	½	½	½	1	½	1	1	6	—
2 Uhlman (Alem. Oriental)	½	1	0	1	½	½	½	0	1	5	22,25
3 Markland (Inglaterra)	½	0	1	½	½	1	½	½	½	5	22,00
4 Hort (Checoslovaquia)	½	1	0	½	½	1	½	½	½	5	22,00
5 Gligoric (Yugoeslavia)	½	0	½	½	½	1	½	1	½	5	21,25
6 Krogius (U. R. S. S.)	½	½	½	½	½	0	½	1	1	5	21,25
7 Mestrovic (Yugoeslavia)	0	½	0	0	0	1	1	1	½	4	—
8 Byrne (U. S. A.)	½	½	½	½	½	½	0	0	½	3½	17,00
9 Wade (Inglaterra)	0	1	½	½	0	0	0	1	½	3½	15,00
10 Keene (Inglaterra)	0	0	½	½	½	0	½	½	½	3	—

Kortschnoi ganador del Torneo de Wijk Ann Zee (Holanda)

En el transcurso del mes de enero pasado se ha celebrado en Wijk Aan Zee, el tradicional torneo del mismo nombre que en la categoría de grandes maestros ostenta la categoría de 1-A.

La competición en esta fase ha constituido un nuevo éxito del actual campeón de la URSS, Victor Korchnoi, totalizando 10 puntos sobre 15 posibles. Este torneo se desarrolló en un ambiente de cerrada lucha que hizo imposible pronosticar un vencedor hasta que no hubo finalizado la última ronda. Una idea clara de ello, lo da el que los dos primeros jugadores perdieran dos partidas cada uno, y los dos únicos imbatidos (Gligoric y Petrossian) figuraran en los puestos 3.º y 4.º, respectivamente. La clasificación podríamos decir que finalizó con arreglo al potencial ajedrecístico teórico de los nombres que la integran con la excepción de Hort Hübner y Najdorf. El primero que ya evidenció su baja forma en el último Interzonal, ha vuelto a demostrar que no se encuentra en su mejor momento. Hübner muy reservón y Najdorf excesivamente conservador (10 tablas).

En el grupo de maestros, doble victoria holandesa con Timman (1.º) y Hartoch (2.º), siendo el tercer puesto para el húngaro Adorjan que parece confirmar un futuro relevo a las grandes figuras magyares.

En suma una gran competición que año tras año consigue reunir a las máximas figuras del ajedrez mundial en uno de los máximos acontecimientos ajedrecísticos.

Publicamos seguidamente algunas interesantes partidas de esta competencia.

APERTURA IRREGULAR.

Blancas: Kortschnoi.

Negras: Petrossian.

1. P3CR, P4D; 2. C3AR, P3AD; 3. A2C, C3A; 4. 0-0, A5C; 5. P3D, CD2D; 6. P3TR, AxC; 7. AxA, P3R; 8. A2C, D2A; 9. P4AD, PxP; 10. PxP, A2R; 11. C3A, 0-0; 12. D2A, TR1D; 13. C4T, C4A; 14. A3R, D4T; 15. C3A, D5C; 16. P3C, P4R; 17. D2C, C3R; 18. P3T, D4T; 19. P4CD, D2A; 20. TD1A, P3CR; 21. TR1D, TxT+; 22. TxT, P4TR; 23. T1AD, C5D; 24. A5C, T1AD; 25. P4TR, C5C; 26. P3A, C3A; 27. P3R, C3R; 28. A3T, CxA; 29. PxP, C2D; 30. C4R, T1D; 31. D2AD, C1A; 32. T1D, TxT+ 33. DxT, P4TD; 34. D2D, PxP; 35. PxP, P3C; 36. R2C, D1D; 37. DxD, AxD; 38. P4A, PxP; 39. PRxP, R2C; 40. R3A, A2R; 41. P5AD, PxP; 42. PxP, C2T.

Tablas.

DEFENSA SICILIANA.

Blancas: Hübner.

Negras: Petrossian.

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3R; 3. C3AD, P3TD; 4. P3CR, C3AD; 5. A2C, D2A; 6. 0-0, C3A; 7. P4D, PxP; 8. CxP, CxC; 9. DxC, A4A; 10. D3D, P3D; 11. A4A, C2D; 12. C4T, P4R; 13. A2D, P4CD; 14. C3A, A2C; 15.

C5D, AxC; 16. DxA, 0-0; 17. TD1D, P5C; 18. P3AD, P4TD; 19. R1T, D2T; 20. D3D, C3A; 21. D2R, D3T; 22. D3A, PxP; 23. AxP, TD1C; 24. TR1R, A5C; 25. T2D, AxA; 26. DxA, TR1A; 27. D3R, D3C; 28. D2R, T3A; 29. T1-1D, P3TR; 30. P3C, D2A; 31. P3A, T5C; 32. A1A, P5T; 33. PxP, TxP; 34. R2C, T6T; 35. D2A, R2T; 36. T3D, T7A; 37. T1-2D, T6xP; 38. TxP, D6A; 39. TxT, TxT; 40. A2R, D7C; 41. R1A, D6T; 42. T3D, D8A+; 43. T1D, D7C; 44. D3R, P3C; 45. D3D, R2C; 46. R1R, C2T; 47. T2D, D8T+; 48. T1D, D4T+; 49. R1A, D7T; 50. P4A, D7C; 51. D3R, C3A; 52. PxP, DxP; 53. D4D, DxP; 54. DxD, CxD; 55. A3D, T7D; 56. TxT, CxT+; 57. R2R, C6C; 58. R3R, C4A; 59. A4A, P4C; 60. R4D, C2D; 61. A5C, C3A; 62. A2R, R1A; 63. R5R, R2R; 64. A1D, C1R; 65. A2R, C2C; 66. A1D, P3A+; 67. R5D, R2A; 68. A2R, C4A; 69. A5T+, R2R; 70. A2R, C3D; 71. A1D, C2A; 72. R4R, C4R; 73. R5A, R2A; 74. A5T+, R2C; 75. A2R, C3A; 76. A1D, C5D+; 77. R4R, C4C; 78. A5T, C3D+; 79. R5D, C4A; 80. R4R, C2R; 81. A8R, R1C; 82. A5T, R1A; 83. R4D, C4A+; 84. R4R, C2C; 85. A2R, R2A; 86. R5D, P4T; 87. A3D, C3R; 88. A2R, P5C; 89. R4R, R3C; 90. A1A, C4C+; 91. R4A, R2C; 92. R5A, C6A; 93. P3T, C7D; 94. A2C, C5A; 95. R4A.

Tablas.

GAMBITO DE DAMA.

Blancas: Kortschnoi.

Negras: Najdorf.

1. P4AD, C3AR; 2. C3AD, P3R; 3. C3A, P4D; 4. P4D, P4A; 5. PAXP, CXP; 6. P4R, CXC; 7. PXC, PXP; 8. PXP, A5C+; 9. A2D, AXA+; 10. DXA, 0-0; 11. A4A, P3CD; 12. 0-0, A2C; 13. TR1R, C2D; 14. TD1D, T1A; 15. A3D, T1R; 16. D3R, T6A; 17. P5R, D2A; 18. C5C, C1A; 19. C4R, AXC; 20. DXA, T1D; 21. P4TR, D2R; 22. D4C, T6T. 23. A4A, P4CD; 24. A3C, P4TD; 25. P5D, P5T; 26. PXP, PxA; 27. PXP+, R1T; 28. TxD, DXT; 29. PXP, D2R; 30. P6R, T3T; 31. P4A, P3T; 32. P5A, C2T; 33. T1AD, T1T; 34. D4AR, C3A; 35. D7A, D5C; 36. D8A+, R2T; 37. DXT, D5D+; 38. R1A, D4A+; 39. R2R, D4R+; 40. R1D.

Negras abandonan.

DEFENSA INDIA DE REY.

Blancas: Kortschnoi.

Negras: Olafsson.

1. P4AD, C3AR; 2. C3AD, P3CR; 3. P4R,

P3D; 4. P4D, A2C; 5. P3A, P4R; 6. CR2R, 0-0; 7. A5C, P3A; 8. D2D, PXP; 9. CXP, CD2D; 10. 0-0-0, D3C; 11. C2A, C4A; 12. A3R, A3R; 13. P4CD, TR1D; 14. A2R, D2A; 15. PXC, PXP; 16. D1R, P4CD; 17. TxD+, TxD; 18. PXP, PXP; 19. CXP, D3C; 20. D3C, T1AD; 21. T1D, P3TD; 22. T6D, D4T; 23. C5-3T, P5A; 24. TxA, PXT; 25. D6D, R1T; 26. DXP, T1CD; 27. D6D, T1R; 28. AXP, C4T; 29. A3C, T1AD; 30. C4A, D4CD; 31. D5D, D1C; 32. C6D.

Negras abandonan.

DEFENSA NIMZOINDIA.

Blancas: Gligoric.

Negras: Olafsson.

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3R, P4A; 5. CR2R, C5R; 6. D2A, PXP; 7. PXP, P4D; 8. P3TD, CXC; 9. CXC, A2R; 10. PXP, PXP; 11. CXP, C3A; 12. CxA, CXP; 13. D3A, DxC+; 14. A3R, C4A; 15. A5C+, A2D; 16. AXA, DXA; 17. A5A, C2R; 18. 0-0, 0-0; 19. TD1D, C4D; 20. AXT, TxA; 21. D3A.

Negras abandonan.

TORNEO DE WIJK ANN ZEE (Holanda)

Categoría 1- A (Grupo de Grandes Maestros)

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Ptos.
1	Kortschnoi (U. R. S. S.)	1	½	½	½	½	0	½	1	1	½	1	0	1	1	1	1	10
2	Olafsson (Islandia)	0	0	½	½	½	1	½	1	1	½	½	1	½	1	1	1	9½
3	Gligoric (Yugoeslavia)	½	1	½	½	½	½	1	½	½	½	½	1	½	½	1	1	9½
4	Petrosian (U. R. S. S.)	½	½	½	½	1	½	1	½	½	½	½	1	½	½	1	1	9½
5	Ivkov (Yugoeslavia)	½	½	½	½	½	1	½	0	½	½	1	½	1	1	1	1	9½
6	Meckine (Brasil)	½	½	½	0	½	0	1	1	½	½	1	1	½	0	1	1	8½
7	Andersson (Suecia)	1	0	½	½	0	1	0	½	½	½	1	½	½	1	1	1	8½
8	Hart (Checoslovaquia)	½	½	0	0	½	0	1	½	1	½	½	1	½	1	1	1	8½
9	Hübner (Alemania Occ.)	0	0	½	½	1	0	½	½	1	½	½	½	1	1	1	1	8½
10	Lengeweg (Holanda)	0	0	½	½	½	½	½	0	0	½	1	½	1	½	1	1	7
11	Lengyel (Hungria)	½	½	½	½	½	½	½	½	½	½	0	½	½	0	½	½	6½
12	Donner (Holanda)	0	½	½	½	0	0	0	½	½	0	1	1	½	1	½	½	6½
13	Ree (Holanda)	1	0	0	0	½	0	½	0	½	½	½	0	1	1	1	1	6½
14	Najdorf (Argentina)	0	½	½	½	0	½	½	½	0	0	½	½	0	½	½	½	5
15	Kuijpers (Holanda)	0	0	½	½	0	1	0	0	0	½	1	0	0	½	½	½	4½
16	Van de Bere (Holanda)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	½	½	0	½	½	½	½	2

ECOS DEL XI TORNEO INTERNACIONAL "COSTA DEL SOL"

MALAGA 1971

APERTURA ESPAÑOLA

Blancas: HUGUET — **Negras:** BISQUIER

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, P4A;

Una variante del Gambito Janisch, que esporádicamente surge en la práctica y con cuya adopción demuestra Bisquier su afán por salirse de los caminos trillados.

5. C3A, ...

Está considerada como correcta aunque la teoría suele recomendar 5. P4D y si 5. ..., PXP; 6. P5R, A4A; 7. O10, CR2R; 8. A3C!; con mejor juego blanco.

5. ..., P4CD; 6. A3C, P5C; 7. C5D, PXP; 8. C1C, ...

El blanco renuncia a toda compensación por el peón y lanzado a esta línea hubiera debido jugar 8. P4D, PXC; 9. DXP, con fuerte ataque y juego incierto.

8. ..., C3A; 9. C2R, C4TD;

Eliminando el alfil incómodo y simplificando.

10. CXC+, DXC; 11. O-0, CxA; 12. PTXC, P4D; 13. P3AR, A4A+; 14. R1T, O-0; 15. C3C, PXP; 16. TxP, A5C!; 17. TxD, AxD; 18. TAxPT, TxT; 19. TxT, A7AR;

Preparando la captura del caballo muy cara de evitar.

20. P3A, P4TR; 21. T1T, P5T. Abandonan.

APERTURA INGLESA

Blancas: HUGUET — **Negras:** LUBOJEVIC

1. P4AD, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. P3CR, P3D; 4. A2C, A3R; 5. P3D, D2D; 6. C3A, A6T; 7. O-0, A2R; 8. C5D, A1D; 9. P4CD, P4TR; 10. P5C, C5D; 11. CxC, AxA; 12. RxA, PxC; 13. P3R, P3AD; 14. PCxP, PCxP; 15. C4C, P5T; 16. PRxP, A3A; 17. C2A, PXP; 18. D2R+, R1A;

Permitiendo la rápida ubicación de la torre en la columna de rey.

19. PAxP, T1R; 20. D2A, D5C; 21. A3R, D4T; 22. R1T, C3T; 23. D2C, C4A; 24. A1C, D5C; 25. T3A, T7R!;

La torre es «tabú» ante CxPC+.

26. D1A, D4T;

No hay defensa. Si 27. P4TR, CxPC+; 28. TxC, DxPT+, etc.

Abandonan.

DEFENSA BUDAPEST

Blancas: BISQUIER — **Negras:** LUBOJEVIC

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P4R;

Gambito que se juega en pocas ocasiones.

3. PXP, C5R;

Con más frecuencia se juega 2. ... C5C, para recuperar el peón en vez de esta línea que refutará Bisquier.

4. P3TD, C3AD; 5. C3AR P3D; 6. D2A, P4D; 7. P3R, A5CR; 8. PXP, ...

Desarrollando de inmediato sus piezas.

8. ..., DXP; 9. A4AD, D4T+; 10. P4CD, AxP+; 11. PxA, DxT; 12. DxC, A4T; 13. P6R, A3C; 14. PXP+, R1A; 15. D4AR, DxC; 16. O-0, D5R; 17. P5C!, ...

Excelente jugada, no sirviendo contra ella tampoco luego del cambio de damas. 18. ..., C2R; 19. C5R, T1D; 20. A3T, y luego 21. T1R, es decisiva.

17. ..., DxD; 18. PxD, AxP; 19. AxA, RxA; 20. PxC, PXP; 21. C5C+, R3C; 22. P4C, P4TR; 23. P3T, P4T; 24. A3T, P5T; 25. T1AD, T3T; 26. T1R, P4A; 27. T7R, T1CD; 28. TxPA, T5C; 29. AxP, T6A; 30. P5A+, R3T; 31. C7A+, R2T; 32. T8A, T8A+; 33. R2C, P3C; 34. C5C+, R3T; 35. C6R!, ...

La amenaza de la desclavada del alfil y el mate con T8TR son inevitables. Por ejemplo: 5. ..., R2T; 6. C5C+, seguido de A8A+.

Abandonan.

DEFENSA NIMZOINDIA

Blancas: VISIER — **Negras:** HUGUET

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3R, ...

La variante Rubinstein que según Botvinnik es la mejor para el blanco.

4. ..., P4A; 5. A3D, C3A; 6. C3A, AxC+; 7. PxA, P3D; 8. P4R, P4R; 9. P5D, ...

Cerrando el centro para atacar contra el posible enroque.

9. ..., C2R; 10. P4TD, P3CD. 11. C4TR, 0-0; 12. 0-0, C1R; 13. P4A, PxP; 14. AxP, P3A; 15. A3C, P3C; 16. T2T!, C2C; 17. P3T, D2A; 18. D1A, A3T; 19. TD2AR, P4CR; 20. TxP!, ...

Sin preocuparse por el caballo atacado y que se compensará con creces.

20. ..., TxT; 21. TxT, PxC; 22. AxPD, D2D; 23. D6T, DxPTD; 24. AxC, D8D+; 25. A1A, AxP; 26. P6D, T1R; 27. T2A, AxA; 28. TxA, D5T; 29. A6A, abandonan.

SISTEMA CATALAN

Blancas: POMAR — Negras: MEDINA

1. P4D, C3AR; 2. C3AR, P3R; 3. P3CR, P4D; 4. A2C, A2R; 5. P4A, 0-0; 6. 0-0, CD-2D; 7. CD2D, P3CD; 8. P3CD, P4AD; 9. A2C, A3T;

Por trasposición se ha alcanzado una posición típica de Sistema Catalán, aun-

que el negro acostumbra a desarrollar el alfil blanco por la columna de caballo en vez de la torre.

10. T1A, T1A; 11. T1R, T2A; 12. P3R, D1A; 13. C5R, T1D; 14. T2A, A2C;

El alfil vuelve a la casilla usual.

15. CxC, T1xC; 16. D2R, PAXP; 17. AxP, PxP; 18. AxA, DxA; 19. CxP, P3TR; 20. P4TD, T1D; 21. T1D, T2-1A; 22. C5R, C2D; 23. TxT, DxT; 24. C4A, D1T; 25. T1AD, A3A; 26. AxA, CxA; 27. T1D, TxT+; 28. DxT, P4TR; 29. P4TR, D5R; 30. P3AR, D4AR; 31. R2C, D4AD; 32. P4R, P3CR; 33. D6D, D1A;

El reloj apura a ambos jugadores, en particular el negro y es difícil acertar en las premuras del tiempo. Hasta cambiando damas seguido de C2D es muy difícil que el blanco hubiera podido decidir el final.

34. D7R, C1R; 35. C5R, ...

El negro pierde por tiempo, pero su posición es ya insostenible.

La única partida que perdió Robert Fischer, en todas sus exhibiciones en España

A título de curiosidad publicamos a continuación, comentada por su vencedor, el fuerte jugador sevillano Eugenio Gómez, la única partida que Fischer perdió en España, a través de sus pródigas sesiones de simultáneas.

Simultáneas a 20 tableros celebradas en el Real Círculo de Labradores de Sevilla el día 23 de diciembre de 1970.

R. FISCHER — E. GOMEZ

DEFENSA INDIA DE REY

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, P3D; 4. P3CR, A2C; 5. A2C, 0-0; 6. C3A, CD2D; 7. 0-0, P4R;

Hasta aquí la partida ha discurrido por cauces casi normales en la Defensa India de Rey y las posibilidades son similares para los dos bandos.

8. P4R, C1R; 9. T1R,

Las blancas pueden jugar aquí: 9. P5D, cerrando el centro, pero Fischer prefiere mantener la tensión central esperando abrir el juego en el momento oportuno.

9. ..., P3AD; 10. A3R, D2R; 11. D2D,
Con la idea, bastante frecuente en este tipo de posiciones, de jugar más tarde A6T cambiando los alfiles de casillas negras.

11. ..., C3C;
Al atacar el peón de alfil blanco las negras evitan de momento la jugada A6T y al mismo tiempo abren la diagonal del alfil dama.

12. P3CD, A5C; 13. P3TR?
Un error inexplicable en jugador como Bobby Fischer, aunque no tan raro en sesiones de esta clase, donde el número de contrarios no permite

la debida atención en cada partida. Tras la pérdida de dos peones y encontrarse las negras con una sólida posición, no se ve ninguna posibilidad clara para las blancas.

13. ..., AxC; 14. AxA, D3A;
La continuación lógica que plantea a las blancas algunos problemas. Se amenaza DxA o en otro caso PxP.

15. D1D, PxP; 16. P5R, PxP; 17. C4R, D2R; 18. A5C, P3A; 19. A1A, C2A; 20. P4TD,

Iniciando un ataque en el lado de dama que será fácilmente neutralizado.

20. ..., C3R; 21. P5T, C2D; 22. P6T, P3C; 23. A3T, P4AD; 24. C2D, TD1D; 25. A5D, R1T; 26. T1C;

Intentando de nuevo abrir el juego con P4CD.

26. ..., C2A; 27. A7C, C1C;
Con esta jugada las negras ganan un tercer peón, pero con buen criterio lo devuelven poco después simplificando el juego.

28. P4CD, C2XP; 29. AxC, CxA; 30. PxP, CxP; 31. T5C, D2AD; 32. AxC, PxA; 33. C4R, D2A; 34. TxP, P4A;

La resolución final del negro que decide la partida. El blanco se ve obligado a abandonar pocas jugadas después.

35. C2D, P5R; 36. D4T, TR1R; 37. T6T, T2D; 38. P5A, P6R; 39. C3A, P5A; 40. P4C, P6D; 41. D1D, A6A; rinden.

(Comentarios de Eugenio Gómez.)

VI Torneo Internacional de Olot

El alemán Hecht, vencedor en solitario

Del 25 de febrero al 7 de marzo se celebró en los salones del Círculo Oletense la VI edición del Torneo Internacional de Olot.

Interesante este torneo desde la primera ronda, en la que el G. M. Pomar se vio sorprendido por el campeón juvenil norteamericano Rogoff, al mismo tiempo que el otro G. M., Pal Benkö, sucumbía ante nuestro compatriota Medina. Así, pues, las derrotas de los dos grandes favoritos en la ronda inicial, dio lugar a que el torneo en cuestión cobrara un interés inusitado. Al ser vencido Benkö por Rogoff en la segunda ronda, perdía todas sus aspiraciones por el primer puesto, llegando a la ronda de clausura el alemán Hecht con medio punto de ventaja sobre sus inmediatos seguidores, Pomar, Andersson y Quinteros. Al finalizar en tablas las partidas Anderson-Hecht, Pomar-Medina y Quinteros-Benkö, el maestro alemán se proclamaba ganador del VI Torneo de Olot, añadiendo su nombre al Cuadro de Honor de vencedores del mismo hasta ahora ocupado por P. García, O'Kelly, H. Lehmann y H. Westerinen. Regularísima actuación de Hecht —que terminó invicto—, buena actuación en líneas generales de Pomar, Andersson y Quinteros, si se tiene en cuenta que en competiciones cortas es difícil recuperarse de una prematura derrota.

En suma, un nuevo éxito que añadir a la lista de este torneo, que desde 1965 el C. A. Olot viene deparándonos en beneficio de nuestro deporte. Impecable también la organización dirigida por don Don Jorge Puig.

Veamos a continuación algunas partidas de esta competencia comentadas por nuestro especialista Félix del Hoyo.



HECHT

DEFENSA PIRC

Blancas: ROGOFF — Negras: PALACIOS

1. P4R, P3D; 2. P4D, C3AR; 3. C3AD, P3CR;
Palacios adopta habitualmente el fianchetto de rey tanto juegue con blancas como con negras, por ello es lógico verle defender con la Pirc.
4. C3A, A2C; 5. A2R, 0-0; 6. 0-0, P3AD; 7. P4TD, C1-2D; 8. T1R, P4R; 9. A1A, T1R; 10. P5T, PxP; 11. CxP, C4A; 12. P3AR, P4D; 13. P5R, C3-2D; 14. P4AR, P3AR; 15. P6R, C1A; 16. P5AR,

El joven jugador norteamericano pretende destrozarse la estructura defensiva del juego negro, aun a costa de material.

16. ..., PxP; 17. P6T, CxPT; 18. AxC, PxA; 19. CxPAD, D3C+; 20. C4D, TxP;

Especulando con la clavada.

21. A3R,

Ahora, al interceptarse la clavada, se convierte ésta en un arma de dos filos.

21. ..., T4R; 22. CxPA, D3R; 23. CxA, RxC; 24. D2D, A2C; 25. A4D!, TxT+; 26. TxT, D3D; 27. T1AR, C2D; 28. C4R,

28. Abandonan.

DEFENSA GRÜNFELD

B Blancas: POMAR — Negras: ANDERSSON

1. P4D, C3AR; 2. C3AR, P3CR; 3. P3CR, A2C; 4. A2C, 0-0; 5. 0-0, P4D; 6. P4A, PXP; 7. C3T, C3A; 8. CXP, A3R; 9. P3C, A4D; 10. A2C, P4TD; 11. T1A, P5T; 12. PXP, T3T; 13. CR5R, AxA; 14. RxA, D1T; 15. R1C,

Ante la amenaza P4CD del negro.

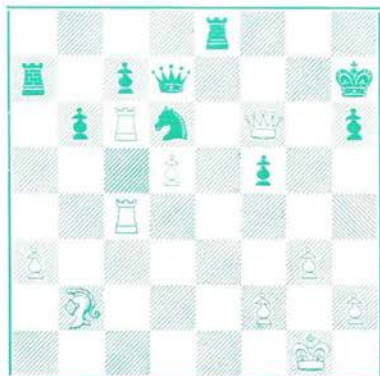
15. ..., TxP; 16. P3TD, T3T; 17. D2A, T1D; 18. TR1D, P3R; 19. P3R, C1R; 20. D2R, D1A; 21. D3A,

Pomar lleva el juego de uno al otro flanco, debilitando la posición enemiga.

21. ..., P3AR; 22. C3D, C4T; 23. CxC, TxC; 24. C5A, C3D; 25. P5D, P4R; 26. C6R, T2D; 27. A3A, T1T;

Si 27. ..., TxPT; 28. A4C, T1T; 29. AxC, TxC; 30. TxP.

28. A4C, C1R; 29. P4R, T2A; 30. D3C, D2D; 31. A5A, P3C; 32. A4C, A3T; 33. T6A, T2T; 34. D4A, P4AR; 35. PXP, PXP; 36. A3A, C3D; 37. D4TR; A2C; 38. CxA, TxC; 39. AxP, T3C; 40. T1-1AD; P3T; 41. A2C, R2T; 42. D4D, T1C; 43. D6A, T1R; 44. T1-4A.



Naturalmente si 44. ..., CxT; 45. DxPT+ ganando rápidamente.

44. ..., D2R; 45. TxC.

Es evidente que no es posible 44. ..., DxT; 45. D7C++ y si 44. ..., PxT; 45. DxPA+, R1C; 46. T4C+.

45. ..., abandonan.

DEFENSA SICILIANA

B Blancas: ANDERSSON — Negras: ROGOFF

1. C3AR, P4AD; 2. P4R,

Por transposición se pasa a la Siciliana.

2. ..., P3D, 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3AR; 5. P3D, P3TD; 6. P4A, CD2D; 7. A3D, P4R; 8. C3A, A2R; 9.

0-0, 0-0; 10. R1T, P4CD; 11. P3TD, A2C; 12. A3R, D2A; 13. D2R, TD1A; 14. PXP, PXP; 15. C4TR, P3C;

Amenazando la ubicación del caballo en 5A. No sirve 15. CxP por 16. AxC, AxC; 17. AxP+, etc.

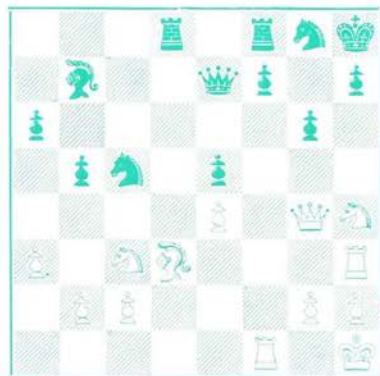
16. A5C, R2C; 17. T3A!,

Preparando la entrada de la torre en el ataque.

17. ..., C4A; 18. T3TR, C1C;

Se amenazaba A4T+ con mortal desclavada del caballo de 4T.

19. AxA, DxA; 20. D4C, R1T; 21. T1AR, TD1D;



22. TxPI,

Fulminante jugada ante la cual el negro queda en situación de derrota.

22. ..., DxT; 23. CxP+, DxC; 24. DxD, T2D; 25. P4CR, C3A; 26. D5A, T2C; 27. T3A, T1-2A; 28. DxP, C4-2D; 29. D3C, T2R; 30. P3T, T3C; 31. R2T, A1A; 32. D2A, T2A; 33. C5DI, T3T; 34. R1C, A2C; 35. P5C, T2C; 36. CxC, abandonan.

APERTURA ESPAÑOLA

B Blancas: HECHT — Negras: PALACIOS

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, C5D;

La jugada de Bird, que se considera como inferior.

4. CxC, PxC; 5. 0-0, P3AD; 6. A4A, C3A; 7. T1R, P3D; 8. P3AD, C5C;

Más frecuente es 7.... D3C, aunque siempre queda el blanco mejor.

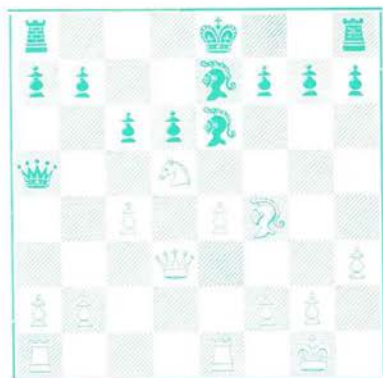
9. P3TR, C4R; 10. P3D,

En vez de 10. A1A, que se jugó en otras ocasiones y dio contrajuego al negro.

10. ..., CxA; 11. PxC, PXP; 12. CxP, A2R; 13. A4A,

El vencedor del torneo castiga al peón de dama retrasado y sobre él irán los tiros.

13. ..., A3R; 14. D3D, D4T; 15. C5DI,



Si 15. ..., PxC; 16. PRxP y la clavada hace que el blanco recupere pieza con ventaja.

15. ... T1D; 16. A2D, D5T; 17. P3CD,

La dama comienza su amargo exilio y las jugadas siguientes serán forzadas.

17. ..., D6T; 18. A4C1, D7C; 19. C3A, P4D;

Hay que salvar la dama que está al borde de la captura con TR-1C.

20. AxA, RxA; 21. PRxP, PxP; 22. PxP, R1A; 23. D3R,

Se salvó la dama y no así la partida ya que el buen jugador germano ganó pieza y el juego.

No hay defensa. Por ejemplo si 28. ..., T1AR; 29. D5C+, y el peón de alfil cae y con él se derrumba la defensa.

23. ..., abandonan.

DEFENSA CARO-KANN

Blancas: MEDINA — Negras: BENKO

1. P4R, P3CR; 2. C3AD, P3AD; 3. P4D, P4D; 4. P5R, A2C; 5. C3A, A5C; 6. A2R, P3A; 7. 0-0, C2D; 8. T1R, AxC; 9. Pxp!, CRxP;

Naturalmente si 9. ..., AxC; 10. PxA, AxD; 11. Pxt, coronando dama y obteniendo ventaja material.

10. AxA, 0-0; 11. A5C, T2A; 12. D2D, D3C; 13. C4T, D3T; 14. P3CD, TD1AR; 15. P3A, D4T; 16. A4T, T1R; 17. A3C, R1T; 18. C2C, C4T; 19. AxC, PxA; 20. C3D, T1CR; 21. P4C, D1D; 22. D2R, C3A; 23. C5R, T2-1A; 24. P3A,

Centralizado estupendamente el caballo. Sin embargo el negro defenderá enérgicamente su inferior posición aunque a costa de su reloj.

24. ..., A3T; 25. A4T, A4C; 26. AxA, TxA; 27. D3R, T2C; 28. T2R, D1A; 29. TD1R, T1-1CR; 30. D6T, D4A; 31. R1T, T1AR; 32. D2D, C1C; 33. C3D, P5T; 34. C2A, T1-2A; 35. C3T, pierden por tiempo.

VI Torneo Internacional de Olot

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Pros	Sonen
1 H. Hecht (Alemania Occ.)	½	½	½	½	1	½	1	1	1	6½	—
2 A. Pomar (España)	½	1	1	0	½	½	½	1	1	6	23,75
3 U. Andersson (Suecia)	½	0	1	1	½	½	½	1	1	6	23,25
4 M. Quinteros (Argentina)	½	0	0	1	1	½	1	1	1	6	21,25
5 K. Rogoff (E. E. U. U.)	½	1	0	0	0	1	1	1	1	5½	—
6 A. Medina (España)	0	½	½	0	1	1	0	1	1	5	18,50
7 P. Benkő (E. E. U. U.)	½	½	½	½	0	0	1	1	1	5	17,25
8 E. Palacios (España)	0	½	½	0	0	1	0	½	½	3	—
9 N. Pardo (España)	0	0	0	0	0	0	0	½	1	1½	—
10 J Pares (España)	0	0	0	0	0	0	0	½	0	½	—

PORTISCH, VENCEDOR DEL TORNEO DE ADELAIDE (Australia)

Por nuestro colaborador, ARTURO POMAR

Con la participación de 154 jugadores se celebró en Adelaide (Australia) un importante Torneo Internacional, por el sistema suizo a 13 rondas, resultando vencedor el G. M. húngaro Portisch, que realizó una brillante actuación al totalizar 11 puntos de 13 posibles. A continuación, clasificaron los grandes maestros Schmid, Browne y Georgiu con 10 puntos, Matanovic con 9,5, etcétera.

Comento seguidamente una interesante partida del certamen:

Blancas: PORTISCH (Hungria)

Negras: MATANOVIC (Yugoslavia)

1. P4AD, C3AR; 2. C3AR, P4D; 3. P3CR, P3R; 4. A2C, A2R; 5. 0-0, 0-0; 6. P4D, P3AD;

Pequeño error de tipo estratégico, algo mejor es 6.CD2D; 7. P3CD, P3CD; 8. A2C, A3T; 9 CD2D, P4A; 10. T1A, T1A; con juego activo para las negras.

7. D2A, CD2D; 8. P3C, P3CD; 9. A2C, A2C; 10. C3A, T1A; 11. TD1D, D2A; 12. P4R,

Después de esta ruptura central, las blancas adquieren gran dominio de espacio, y mejoran su configuración de peones.

12. CxP; 13. CxC, PxC; 14. DxP, P4AD; 15. P5D,

Avance de tipo táctico inesperado para las negras, que les deja en inferioridad.

15., A3A;

Otra posibilidad era 15., C3A; 16. D5R, con ligera ventaja para las blancas.

16. D2A, PxP; 17. PxP, AxA;

Algo mejor era bloquear el peón con 17., D3D;

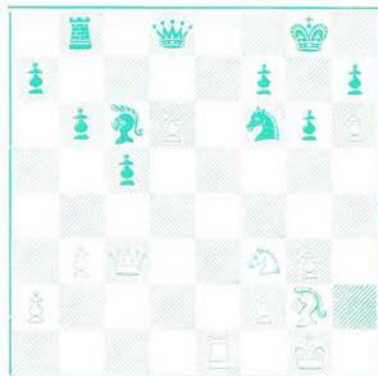
18. P6D!, D1D; 19. DxA, T1C;

Más lógico era 19., A3A;

20. D3A, P3CR; 21. P4TR,

Iniciando el ataque en el flanco de rey, que a la postre les dará el triunfo.

21., T1R; 22. P5T, A3A; 23. TR1R, TxT+; 24. TxT, C3A; 25. P6T!,



Con acertado criterio, las blancas acaban de sacrificar su valioso peón central de 6D, al objeto de ganar puntos en el ataque.

25., DxP; 26. C5R, A1R;

Evitando molestas entradas del caballo vía 7D.

27. C4C, C4T; 28. A5D, A2D; 29. T5R, AxC; 30. TxC, D1A; 31. T5R,

Nuevo sacrificio de peón, a partir de ahora la agresión blanca cobrará gran fuerza.

31., DxP; 2. T7R, T1AR; 33. D4A!,

El golpe de gracia, ataca simultáneamente al alfil y al peón AR, dejando a Matanovich sin recursos defensivos.

33., D4C; 34. AxP+, R2C; 35. TxP, R3T; 36. A8C!, TxA;

No hay nada mejor.

37. DxT, D8A+; 38. R2T, A6A; 39. D8AR+, abandonan.

Ante la inminente pérdida del alfil.

LA FUERZA DE LA COSTUMBRE

Por nuestro colaborador ALBERIC O'KELLY

Cuando dos jugadores de renombre se encuentran, se llega a entablar la partida la mayor de las veces, porque no llegan a romper el equilibrio; por respeto mutuo actúan con prudencia, evitando el riesgo que pudiera engendrar tanto las victorias como las derrotas.

Y ocurre también, abstracción hecha de la fuerza de los contendientes, que uno de ellos gane la mayor parte de las veces, lo que se explica por el resultado del primer encuentro en el que se opusieron, que pudo haber provocado una cierta alergia al estilo del adversario, lo que ha ocasionado una pérdida de confianza para las partidas futuras, y siendo las fuerzas ajedrecísticas iguales, uno de ellos emplea su modo de pensar más eficazmente.

He aquí la partida que opuso a los grandes maestros Hort y Gligoric en el Torneo de Berewijk.

En encuentros precedentes el gran maestro yugoslavo ganó dos juegos, los restantes terminaron en empate. Hort jamás intentó ganar.

HORT — GLIGORIC DEFENSA SICILIANA

1. P4R, P4AD;

Gligoric me dijo, cuando visité el torneo: «Si deseo anular una partida me es suficiente el jugar 1., P4R; pero como Hort está acostumbrado a jugar la Siciliana cerrada 2. C3AD, que es inofensiva, yo me decidí a correr el riesgo.»

2. C3AR,

Pequeña sorpresa y satisfacción la elección de apertura hará salir de su concha al adversario.

2., P3D; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3AR; 5. C3AD, P3TD;

Variante Najdorf, que Gligoric juega esporádicamente, desde hace ya años, principalmente cuando quiere ganar.

6. A5C, P3R;

Más conservador que 6., D3C; 7. D2D, DXP; que produce posiciones muy complicadas y que a pesar de los largos años de práctica y análisis no ha brindado todavía ninguna clase de resolución.

7. P4A, A2R; 8. D3A, D2A; 9. 0-0-0, CD2D; 10. P4CR,

La continuación principal, las blancas preparan a la sazón un ataque sobre el flanco de rey y el asalto al punto 6R; el peón 4CR sirve de apoyo natural para el avance P5A.

10., P4CD; 11. AxC, CxA;

El alfil no puede ser retomado por 12. AxP+, sacrificio típico en este tipo de posiciones.

12. P5C, C2D; 13. D3T,

Esta jugada no es nueva y es seguramente realizada por temor de seguir al adversario sobre un camino ardiente. La continuación crítica es ahora: 13. P3TD, T1CD; 14. P4TR, P5C; 15. PXP, TxP; 16. R3T, que daría paso a unos nombrados análisis que surgieron tras la partida Minic-Fischer, Zagreb, 1970.

Con la jugada del texto, las blancas siguen su objetivo normal. 6R, con la amenaza de realizar P6C, obligando a tomar con P7A. Este plan tiene el inconveniente de retardar el desarrollo; las negras no pasan dificultades, a pesar de las diferentes amenazas.

13., C4A; 14. P4C,

Jugada destinada a debilitar el punto 6R, eliminando uno de sus defensores, pero tiene el inconveniente de debilitar a su vez el flanco de

dama, a pesar de que éste no ofrece un peligro inmediato.

14., C5T; 15. CxC, PxC; 16. P6C,

Las blancas cumplieron su objetivo, pero el cambio de dos piezas menores les resta efectivos a su ataque.

16., A3A!;

Evita 17. DXP, TxD; 18. PxT, P3C, y el alfil cubre la casilla 8TR.

17. PXP,

La respuesta a 17. A5+, sería 17., R1A; amenazando 18., P4R;

17. PXP+,

El impacto del primer contacto ha pasado, las blancas nada han conseguido y comienzan a preocuparse por la amenaza de AxC, seguido de P4R, liberando el alfil, con doble ataque; por ello, la respuesta de las blancas es forzada.

18. P5R, PXP; 19. A2C,

En espera de llevar nuevas fuerzas al ataque.

19., PXC!!;

Sacrificio de calidad perfectamente correcto; las negras obtienen un peón y otras ventajas: a) debilidad del PAR blanco; b) situación expuesta del rey blanco; c) final total del ataque blanco.

20. AxT, 0-0; 21. D3D,

Aquí las negras rechazaron una proposición de tablas, esta decisión fue basada sobre elementos más subjetivos que objetivos; normalmente las blancas deben de perder esta posición pero su partida es más difícil de jugar que la de las negras y, en fin, la confianza de las victorias precedentes contra Hort hicieron que las negras prosiguieran la lucha aun a riesgo de perder.

21., D2A; 22. A4R, P3T; 23. R1C, P4TD;

Esto implica cantidad de riesgos, con 23., DXP; las negras hubieran obtenido una buena partida, pero siguiendo con jugadas «buenas», las negras no pueden ganar, y el error esperado es un factor decisivo para la victoria.

24. TR1C?,

La sugestión ha hecho efecto; la respuesta blanca demuestra que no prestaron atención a la última jugada negra, si no hubieran seguido 24. P5C, A2D; 25. P4A, PXP; 26. DxA, P7A+; 27. AxP, D6A, y la partida terminaría en jaque perpetuo.

24., PXP; 25. D3CR,

Amenaza, 26. D6C.

25., P6C!;

Continúa planteando problemas espinosos.

26. PAXP, PXP; 27. PXP, P6D!;

Abre la gran diagonal.

28. TxP, A3T; 29. T2D, T1C; 30. T1AD, D3C; 31.

T2T, D5D;

La toma en 6C es correcta, pero las negras no están para simplificar.

32. A2A, A7R; 33. P5A?,

Última falta. Con 33. T1R, A4T; 34. P5A, las blancas conservarían posibilidades de tablas.

33., A4R; 34. D6C, TxP+!!;

El K. O.

35. AxT, D6D+;

Las blancas abandonan, ya que el mate es imparable. Cf 36. A2A, D4C+; y si 36. T1-2A, D8D+, etcétera.

El final de la partida es semejante a la que jugaron en IBM, Amsterdam, 1970, los dos grandes maestros; en aquella ocasión la apertura fue una India de Rey, Gligoric llevaba igualmente las negras; durante el Interzonal, Gligoric ganó una defensa ortodoxa, con blancas, y su adversario no mostró ninguna habilidad defensiva, lo cual demuestra nuestro comentario.

Las partidas del ex-campeón del mundo, cuando está en forma, continúan siendo espectaculares como en sus tiempos de esplendor, entre los años 1957 y 1960, que vieron su acceso al título mundial.

TALH DE FIESTA

Expongo hoy una partida jugada en Tallin, el mes de marzo de 1971. Tallin es la capital de Estonia y en ella vive Keres.

TALH - VOOREMA

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3R; 3. P4D, PxP; 4. CxP, P3TD;

Esta antigua forma de la defensa Siciliana, variante Paulsen, ha sido reconocida «oficialmente» a partir del match Petrosian-Spassky, en 1969.

5. A3D,

La jugada de moda; la alternativa 5. C3AD, conduce a la variante Taimanov, o a la Paulsen normal; con la jugada del texto, las blancas muestran que desean obtener más que en las defensas mencionadas. Por otra parte, 5. P4AD ha perdido muchos adeptos y ahora se emplea raramente.

5. C3AD;

En su partida con Fischer, en Siegen 1970, Naidorf ensayó 5. C3AR; 6. 0-0, P3D; 7. P4AD, A2D; 8. C3AD, C3A; 9. A3R, pero no llegó a igualar.

6. A3R,

En la 1.^a y 17.^a partidas del match citado, Spassky optó cada vez por 6. CxC, que es igualmente prometedora.

6. C3A; 7. 0-0, D2A; 8. C3AD,

Nos encontramos así en una posición conocida de la variante Taimanov, lo cual muestra como la independencia de las jugadas de la apertura es muy pequeña.

8. A3D;

Una jugada inhabitual; en vez de 8. P4CD; empleada regularmente por Taimanov, o bien 8. C4R; que fue jugada por Petrosian en la última partida del match de 1969. La jugada del texto nos muestra la elasticidad de la posición negra, caracterizada por la posibilidad de desarrollar el alfil de rey sobre cualquiera de las casillas de la diagonal fAR-gTD, que es menos eficaz que las anteriores.

9. R1T1,

Evita una jugada de peón para no debilitarse.

9. P4TR;

Amenaza 10. AxP; que en este momento no es posible por 10. CxC, PCxC; 11. P4A, A6C; 12. D3A, A5T; 13. P3CR, ganando la pieza por dos peones. Por otra parte, después de 9. CxC; 10. AxC, AxP; 11. P3CR, AxP; 12. PxA, Dxp; las negras se llevarían por la pieza tres peones, pero en este caso concreto, no sería una compensación suficiente a causa del retardo en el desarrollo.

10. P4A1,

La danza comienza. Casi todas las jugadas siguientes de la partida proponen todas un sacrificio, sea de peón, sea de pieza, sea de dama, y colocan al adversario delante de una situación cada vez más tensa y difícil.

10. C5CR;

Si 10. CxC; 11. P5R!, AxP; 12. PxA, Dxp; 13. A4AR, y la debilidad de las casillas negras. Si 10. CxC; 11. P5R!, AxP; 12. PxA, Dxp; unida a un desarrollo atrasado, no tardaría en ser fatal.

11. D3A, CxA;

ha servido más que de trampolín para el cambio del caballo rey, lo cual ha sido hecho en contra del principio de evitar los cambios de piezas

ya desarrolladas.

12. DxC, D3C;

Si 12. CxC; 13. DxC, AxP; 14. D2A (pero no 4. Dxp, a causa de D4R; forzando un cambio de damas ventajoso) AxP; 15. Dxp+, R1D; 16. P5R! (16. DxpC falla de nuevo contra D4R); AxP; 17. D6C, con múltiples amenazas, como la penetración por doblaje de las torres en la columna AR o D5C+. De todas formas las negras ya no llegarán a desembarazarse.

13. CD2R, P4R;

Si no las blancas jugarían P5R. Además la jugada del texto parece liberar el juego negro ya que aparentemente hay que cambiar los peones.

14. D3C11, PxC;

Si 14. Pxp; 15. D5C1, CxC; 16. DxpC, con ataque ganador.

15. Dxp, T1A; 16. P5R1,

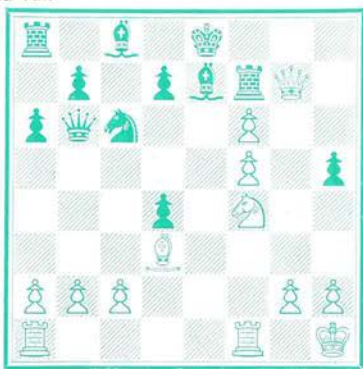
Movilizando el material central antes de que las negras tengan tiempo de desarrollar su flanco de dama.

16. A2R; 17. P5A1,

No amenaza tan sólo 18. P6A, sino que además libra la casilla 4AR al caballo.

17. P3A; 18. C4A, T2A;

Si 18. CxP; 19. DxA+, RxD; 20. C5D+, recuperando la dama con final ganador, y si 18. Pxp; 19. P6A1, con apertura decisiva de la columna AR.



19. PxP11, C4R;

Si 19. TxD; 20. Pxt, R2A; 21. CxP, amenazando P6A y al mismo tiempo A4A+.

20. A4A1,

Todo prosigue con desdén del material.

20. CxA; 21. D8C+, A1A;

Si 21. T1A; 22. DxC, amenazando C5D.

22. CxP,

Amenazando 23. C7C+.

22. C3D;

Yendo en defensa del rey pero ya demasiado tarde.

23. TD1R+, R1D; 24. T7R1,

Seguimos con entregas. Si 24. TxT; 25. Pxt+, RxP; 26. D5C+ y mate corto.

24. D4C; 25. TR1R, D4D; 26. C4A1, DxpT;

O bien 26. DxpA; 27. TxT, CxT; 28. DxA+, R2A; 29. DxC, DxC; 30. D4A+, seguido de P7A y el peón se va a dama.

27. C6R+!!

Los fuegos artificiales desplazan a la dama de la defensa de 2AR.

27. DxC;

Desesperación. Si 27. PxC; 28. TxT, CxT; 29. DxA+, R2A; 30. DxC+, con ventaja.

28. PxD, TxP; 29. T7A1,

Las negras abandonan. El equilibrio material es irreversible.

ALBERIC O'KELLY

PROBLEMAS DE AJEDREZ

Concurso de soluciones para 1971

Dada la gran cantidad de cartas que nos llegan pidiéndonos que consideremos el tema de los PROBLEMAS DE AJEDREZ, y como JAQUE está siempre dispuesto a satisfacer los deseos de sus lectores, hemos decidido abrir un concurso de soluciones, que a pesar de durar tan sólo cuatro números en este año, esperamos sea del agrado de nuestros lectores.

Los problemas que se publicarán para su resolución, en principio serán de compositores extranjeros, aunque si algún aficionado se anima a escribirnos, tendremos mucho gusto en publicar sus trabajos, siempre que nuestro comité técnico estime que la obra lo merece. Sabemos perfectamente las dificultades que implicaría un concurso de composición, pero si algún día llega la hora de ponerlo en marcha, lo haremos sin titubeos. Esperamos la colaboración de todos los aficionados. Para este concurso regirá el siguiente

REGLAMENTO

1. Serán objeto de este Concurso, las soluciones de los problemas publicados en estas páginas en el transcurso del año 1971.

2.º Se establecerá para los solucionistas una puntuación, cuyo mecanismo se explica más adelante y el solucionista que al finalizar el Concurso alcance mayor puntuación, obtendrá como premio la suma de 2.000 pesetas, una suscripción anual a la revista JAQUE, y el título de campeón solucionista 1971 de la revista JAQUE.

El segundo clasificado será premiado con 1.000 pesetas, título de subcampeón y una suscripción anual a nuestra publicación.

3.º Las soluciones en notación descriptiva, se remitirán en un plazo máximo de 30 días a partir de la fecha del correspondiente número de JAQUE, al Apartado de Correos 529, debiendo ir cada serie de soluciones en un sobre aparte.

4.º Cualquier diferencia que no contemple este breve Reglamento, será decidido sin apelación por nuestro comité técnico que está dirigido por José María Lanz Jr.

PUNTUACION.

En los problemas de mate en dos jugadas, además de la clave, que puntuará dos puntos, se indicará cuando se trate de un problema de bloqueo, todas las variantes posibles, mientras que cuando sea un problema de amenaza, las variantes que a ésta se opongan y la eviten, puntuando tanto la amenaza (o las amenazas) y las variantes, cada una con un punto. Si un problema tuviese más de una solución, se concederán dos puntos por cada clave, incluso para el mate de la primera jugada, si existiese. En este último caso, pues, será conveniente que los solucionistas traten de descubrir, además del mate a la primera, la clave prevista por el autor y las dobles soluciones, si las hubiere, que puntuarán, siempre y cuando éstas no tengan por segunda jugada la misma del mate a la primera, porque sin esta excepción bastaría cualquier jugada blanca de espera para poder rematar con aquélla. Si algún problema apareciese con errata en su posición, siempre que se trate de un error de imprenta, tal problema quedaría fuera de concurso hasta su rectificación.

En los problemas de mate en tres jugadas, puntuará la clave con tres puntos; la amenaza, si la hubiere, con un punto, y todas las variantes blancas provocadas por las defensas negras contra la amenaza, con un punto por variante diferente.

En los problemas de bloqueo (llamados también de Zugzwang, espera, tiempo, etc.) deben designarse todas las jugadas negras posibles, que serán consideradas como defensas, y las correspondientes continuaciones blancas. Cuando después de la segunda jugada blanca se produjese una nueva amenaza, debe señalarse ésta como asimismo las consiguientes variantes, que consistirán en los diferentes mates que se producen al defenderse las negras contra la citada amenaza tras la segunda jugada blanca. Se adjudicará un punto por dicha amenaza y uno también por cada una de las subvariantes. Si un problema tuviese más de una solución, incluso un mate a la primera jugada, bastaría con citar solamente las claves, puntuando cada una tres puntos. Si entre las va-

riantes existiese un mate corto (a la segunda jugada), este también puntuará con un punto.

Conjuntamente, para los problemas de mate en dos y de mate en tres jugadas regirán, además las normas siguientes:

La indicación de insolubilidad de un problema vale cuatro puntos si es mate en dos jugadas, y seis puntos si es de mate en tres. Esta puntuación se aplicará si la indicación de «insoluble» viene acompañada por la probable solución del autor y la mención de la jugada negra que la demole. Sin este requisito se concederán solamente dos y tres puntos respectivamente.

La ilegalidad de una posición valdrá, al demostrarla, cuatro puntos, aparte de los que pudieran obtenerse indicando la solución del autor. Se concederán siempre puntos adicionales por cada dual o amenaza doble.

Si en determinada jugada, dos piezas (blancas o negras), de igual marcha (caballos, torres, peones, etc.), podrían efectuar el movimiento hacia la casilla que se cita, debe mencionarse obligatoriamente también la casilla de origen, ya que tal omisión determinaría la pérdida de un punto, como igualmente cualquier otro error importante (solución falsa, variante o mate inexistente, etc.) mas en ningún problema podrá resultar puntuación negativa.

Quedarán eliminados del Concurso aquellos solucionistas que dejen de enviar sus soluciones durante tres series seguidas.

Se agradecerán comentarios, tanto en sentido favorable como desfavorable referente a los problemas que participan en nuestro concurso.

Y vayamos ya con los cuatro primeros problemas de CONCURSO:

Loshinsky Problema n.º 1



Mate en dos

Yaroslavsev Problema n.º 2



Mate en dos

Kusnesov Problema n.º 3



Mate en dos

Aleshine Problema n.º 4



Mate en tres

SACRIFICIOS DE DAMA

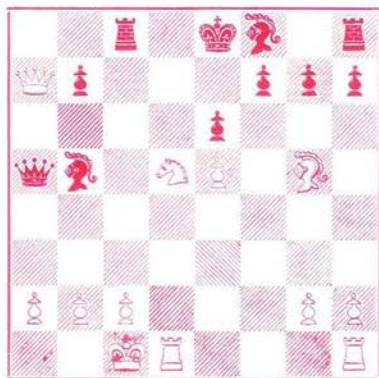


(Por nuestro colaborador, Félix del Hoyo)

En el Torneo Interzonal de Palma de Mallorca se pueden extraer consecuencias teóricas diversas. Muchas partidas fueron emotivas y bien jugadas. Y se desprenden enseñanzas para todas las fases del juego. El sacrificio de dama no podía faltar y el cronista está aquí dispuesto a recogerlo y obtener las consabidas aplicaciones del tema.

Primeramente Hort y Panno, dos jugadores que aspiraron a la clasificación, dirimieron la siguiente partida siciliana:

PANNO



HORT

HORT - PANNO

- | | |
|---------------|-----------------|
| 1. P4R, P4AD | 9. DxC, D4T |
| 2. C3AR, C3AD | 10. P5R, PxP; |
| 3. P4D,PxP | 11. PxP, P3R; |
| 4. CxP, C3A | 12. 0-0-0, A3A; |
| 5. C3AD, P3D | 13. A5C, C4D |
| 6. A5CR, A2D | 14. CxC, AxA |
| 7. D2D, T1AD | 15. DxPT |
| 8. P4AR, CxC | |

Y el argentino no continuó con 15. ..., DxD por 16. C7A+, TxC; 17. T8++ sino que jugó A5C y la partida fue declarada tablas a la jugada 89. Deduciremos que al sacrificar la dama hay que sopesar si su no aceptación pueda ser o no beneficiosa para nuestro juego y aspiraciones.

La otra partida, también del Interzonal, agresiva y complicada de principio a fin es la que dirimieron Matulovic y Naranja. Como la anterior se jugó la defensa siciliana, aunque se combatió con el poco corriente gambito Keres. La lucha fue feroz y el negro supo utilizar la dama como pieza de defensa en el momento decisivo, cediéndola por torre y pieza menor. La posición compensaba la entrega.

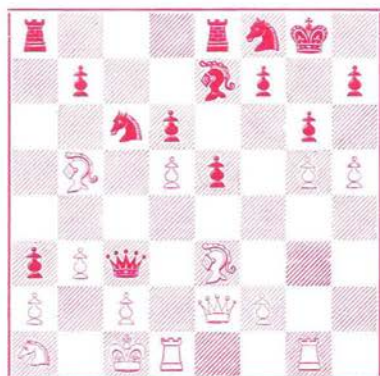
MATULOVIC - NARANJA

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. P4R, P4AD | 4. CxP, C3AR |
| 2. C3AR, P3D | 5. C3AD, P3R |
| 3. P4D, PxP | 6. P4CR |

La jugada de Keres. Es difícil opinar sobre su bondad. Lo cierto es que produce lucha incierta y complicada. El blanco desde luego anuncia su ataque por el flanco de rey y el enroque largo será casi siempre necesario para su juego.

- | | |
|---------------|----------------|
| 6. ... , A2R | 14. 0-0-0, P4T |
| 7. P5C, C2D | 15. A5C, P3CR |
| 8. T1CR, C3AD | 16. C5D, P5T |
| 9. A3R, 0-0 | 17. C1T, AxC |
| 10. P4TR, T1R | 18. PxA, D4T |
| 11. P5T, C1A | 19. D2R, P6T |
| 12. D2D, P4R | 20. P3C, D6A |
| 13. C3C, A3R | |

NARANJA



MATULOVIC

Momento clave de la partida. Las blancas atacan por un flanco y las negras por el opuesto.

- | | |
|---------------|---------|
| 21. PxC, PxP | 23. D3D |
| 22. A4T, TxA! | |

Si PxT el negro ganaba con T1C, y si C3C seguiría con TxC y el peón de torre conoraría dando mate.

- | | |
|----------------|---------------|
| 23. ... , D7C+ | 25. PTxP, CxP |
| 24. R2D, T5-1T | 26. T1C, DxPT |

La dama negra queda fuera de combate por algún tiempo. El problema está en poder aprovechar su reclusión en la banda.

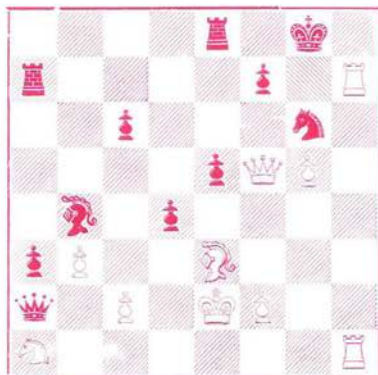
- | | |
|--------------|-----------------|
| 27. D5A, P4D | 29. TxPT, A5C+. |
| 28. T1T, P5D | |

Claro que el rey no podía capturar la torre por la amenaza de T1T+.

- | | |
|--------------|------------|
| 30. R2R, T2T | 31. T1-1T. |
|--------------|------------|

El ataque parece decisivo. El rey negro está cercado. Sin embargo la dama negra cambia la decoración. Su sacrificio no será estéril y la lucha cambiará de signo.

NARANJA



MATULOVIC

- | | |
|----------------|----------------|
| 31. ... , DxCl | 37. A6C, T2-1A |
| 32. D6A, P6+ | 38. R3A, A6A |
| 33. Pxp, D7C+ | 39. R2R, P7T |
| 34. R1A, D8C+ | 40. T6T, C5A+ |
| 35. R2C, DxT+ | 41. R3A, ... |
| 36. TxD, T2A | |

Claro que si R3R con C4D+ se ganaba también la dama.

- | | |
|----------------|--------------|
| 41. ... , P5R+ | 42. RxC, AxD |
|----------------|--------------|
- Abandonan.

Teniendo en cuenta la lucha implacable contra el reloj en las últimas jugadas, no cabe duda de que la forma con que las negras salvan la partida es ingeniosísima.

AJEDREZ POSTAL



Estudio estratégico comparativo de dos partidas de ajedrez postal

PRIMERA PARTIDA

Blancas: SILVERIO PEREIRA (Lisboa)

Negras: LUIS CORDOVIL (Lisboa)

(Defensa India de Rey; variante: 6-A2R, C3AD)

1. C3AR, C3AR; 2. P4A, P3D; 3. P4D, P3CR;

La partida comienza bajo las ideas hipermodernas. Las blancas, con sus dos jugadas iniciales muestran la posible intención de plantear la Apertura Reti, pero las negras con su segunda jugada, amenazan P4R o P4AD, jugadas que tratan de evitar la formación de un fuerte centro por parte del blanco.

Las blancas cambian el rumbo y plantean la Apertura del Peón de Dama, mientras el negro decide en seguida adoptar la defensa India de Rey. Esta elasticidad táctica es la que caracteriza a la encuela hipermoderna.

4. C3AD, A2C; 5. P4R, 0-0; 6. A2R, C3A!?:

Esta jugada tiene dos finalidades: mantener libre la diagonal del alfil dama negro y provocar el avance del centro blanco, para atacarlo en seguida. Las blancas, con su próxima jugada, logran contrariar ese plan y asegurarse la casilla 3R para su propio alfil dama. Es oportuno decir que el desarrollo del alfil rey a 2R se muestra muy bueno en esta partida.

7. P3TR!, P4R; 8. P5D, C2R; 9. A3R, C2D;

Las blancas han realizado el avance P5D en condiciones ideales, mientras que las negras, de no conseguir deshacer el centro blanco, tendrán que aceptar la pérdida de tiempo que resultó del ataque a su caballo dama.

10. D2D, P4AR; 11. P3CR, C3AR; 12. 0-0-0!...;

Las blancas siguen jugando elásticamente. Su desarrollo persigue un sistema híbrido, con una mezcla muy eficiente de jugadas de la variante clásica o cerrada y del sistema Saemisch. La llave del sistema estratégico blanco reside en el P3TR.

Las negras no tienen ahora posibilidad de atacar el centro blanco por medio de P3AD y buscan minar la superioridad blanca por medio de un cambio de piezas.

12. C3xPR; 13. CxC, PxC; 14. C5C, C4A; 15. CxPR, CxA; 16. DxC, P3TD;

Habiendo eliminado el peligro inmediato de un fuerte ataque a su ala de rey, las negras se disponen a atacar ahora en el ala de dama. No obstante, el camino que han seguido les costó demasiados movimientos de caballo (ocho en quince jugadas y seis en los últimos ocho movimientos). Además, los caballos eran las piezas más activas de las negras. Ahora, los movimientos de peones en el ala de dama van a debilitar ese rincón, y las blancas, dada su superioridad posi-

cional, aprovecharán el hecho para cambiar la dirección de su ataque en el ala de rey para pasarlo al de dama.

17. P4TR!, P3TR!; 18. P3AR!, ...;

Esta jugada consolida el bloqueo del PR negro y deja libre el alfil blanco en lo que se refiere a la custodia de la casilla 4CR. La posición muestra que no debe recelarse del hecho de tener que jugar contra la pareja de alfiles, mientras sea posible reducir de forma eficiente su actividad.

18. P4CD ; 19. R1C!, PxP; 20. AxP, D1R?;

La debilidad del ala de dama negra es ahora evidente. El ataque de las torres en la columna AD será fulminante, y las blancas logran acoplar esa acción con la defensa del peón 3AR.

21. T1AD, T4A?; 22. T3AI, D2A; 23. TR1AD, A2C; 24. A2RI, ...;

¡Una jugada inesperada! Mientras las negras atacan el peón dama con una segunda pieza, amenazando tomarlo, las blancas retiran la única pieza que les impedía defenderlo.

En consecuencia, el alfil va a defender el peón 3AR, al mismo tiempo que deja libre la columna 1AD-6AD, posibilitando la captura del peón 2AD de las negras. Este peón no puede adelantarse ni defenderse, a causa del golpe «25-CxPD».

24. AxP; 25. TxP, D1A;

El golpe 25. AxP+ aportaría aún mayores dificultades a las negras.

Una curiosa variante es: 25. AxP; 26. R1T, D3R; 27. T1-6A, A1A; 28. C5A, D4D; 29. P3CD, D5D+; 30. DxD, PxD; 31. RxA, PxC; 32. TxP+, R1T; 33. A4A con mate imparable.

26. D3DI, AxC; 27. DxAI, ...;

Las blancas dominan ahora firmemente la columna 1AD-8AD y todas las diagonales blancas. Por el contrario, las piezas negras están coartadas en sus movimientos por sus propios peones centrales. Esa es la razón de la tentativa de liberación que las negras deciden ejecutar.

27. T1D!; 28. A4A+, P4D!; 29. AxPD+, ...;

Este alfil es el protagonista principal de la partida. Ha desempeñado un importante papel defensivo y ahora colabora también en el ataque.

29. R2T; 30. T1-3AI, D3D; 31. A3C, T2D; 32. T8AI, P4TR; 33. A8C+;

Es aún el alfil el que da el golpe definitivo. Si 33. R1T; 34. A6R+. Si 33. R3T; 34. D3R+. Ante la inminente pérdida de material las negras abandonan.

Esta partida es un claro ejemplo de los resultados que se obtienen del dominio, por las torres, de una columna abierta o semiabierta y de su posterior entrada en la séptima y octava li-

neas. Muestra también la gran diferencia que hay entre una pieza activa (el alfil rey blanco) y una pieza inactiva o bloqueada (el alfil rey negro).

SEGUNDA PARTIDA

En la partida que sigue vamos a observar todo lo contrario. El alfil rey blanco no consigue situarse satisfactoriamente y acaba penosamente eliminado. Por otra parte, el alfil rey negro se abre camino a través de su propia cadena de peones lo que le permite tener una acción decisiva en el asfalto al reducto del rey enemigo.

Blancas: ANTONIO MARTINEZ (Valencia)

Negras: SILVERIO PEREIRA (Lisboa)

Defensa India de Rey (variante Saemisch: 5. P3AR)

1. P4D., C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, A2C; 4. P4R, P3D; 5. P3A, 0-0; 6. A3R, P4R; 7. P5D, P3A; 8. A3D!, ...;

Igualmente que en la partida anterior, surge en la apertura una jugada de valor dudoso. Lo normal es jugar el caballo rey a 2R. El retraso en el desarrollo del caballo y la ubicación del alfil en 3D puede que sean las causas de las posteriores dificultades de las blancas. Debe observarse que el avance del peón 5D no obligó a las negras a ninguna pérdida de tiempo lo que permitió realizar inmediatamente la jugada P3AD.

8. ... PxP; 9. PAXP, C1R; 10. CR2R, P4A; 11. D2D, CD2D; 12. 0-0-0, P5A; 13. A2AR, P3TD; 14. R1C, P4CD; 15. C1A, ...;

Quitando la jugada 8. A3D, esta partida también tiene un poco de hibridismo en relación a dos partidas conocidas. Hasta la jugada 11, las negras siguen el camino de la partida SMYSLOV - GELLER (ganada por las negras) en 1955; pero después del enroque largo de las blancas hubo una desviación hacia la partida MOISEEV - MILEV, 1954 (ganada por las blancas). Sin embargo, el retraso sufrido por el caballo en maniobra y la presencia del alfil en 3D permiten la respuesta que sigue:

15. ..., C4A!

Una jugada valiente. Las negras juegan su suerte en el ataque a la posición del rey blanco. Intentan añadir un peón más a su infantería en el ala de dama, al mismo tiempo que alcanzarían a eliminar el alfil dama blanco. Además, obtendrían una buena casilla (3D) para el caballo rey y dejarían libre la diagonal 3TD-1AR para una posible acción del alfil rey. Como compensación, dan a las blancas la ventaja de un fuerte peón central libre. Debe observarse que la jugada de las negras impide al caballo blanco alojarse en 3C como sucedió en la partida MOISEEV - MILEV, con ventaja para las blancas. Estas si quieres buscar complicaciones tendrían a su disposición la línea 16. AxC, PxA; 17. P6D?, basándose en la posibilidad de jugar 18. A4A+!, y de obtener una buena casilla en 5D para su caballo dama. Pero las blancas se deciden por la retirada...

16. A2A, A2D; 17. C3D, CxC; 18. DxC, T1C!

Una jugada de buena concepción. Las negras refuerzan la guardia del punto 3C y apoyan el peón de caballo, lo que permite avanzar el peón de torre. Además, llevan la torre a una columna que resultará muy importante para el ataque.

19. T1AD, P4TD; 20. TR1D, C2A; 21. T2D, T2CD; 22. A1D, D1C!

Metódicamente, las negras van concentrando su potencial en el ala de dama y, cuando hagan el avance P5C, tendrán en la casilla 4CD un punto importante para el desarrollo de sus operaciones. Obsérvese que la torre rey negra tiene el camino abierto para incorporarse también al

ataque. Las blancas, por su parte, sin posibilidad de reacción, se limitan a realizar algunas jugadas en su campo, y su alfil rey no consigue encontrar en el tablero una posición eficiente.

23. R1T, ...;

En la presente situación, la gran diagonal negra está cerrada y en la columna abierta no hay ninguna torre negra, pero la diagonal irá tornándose peligrosa y el hecho de quedarse la torre blanca sin la protección del rey será aprovechado por las negras. Ese cambio de situación afianza la concepción táctica y la maniobra estratégica de las negras.

23. ..., P5C; 24. C4T, C4C!;

Ahora, si las blancas juegan P3CD, para dar una casilla a su caballo, también abrirán el camino al caballo negro.

25. A3CD, ...;

Una vez más este alfil busca una ubicación útil en el tablero, pero la tentativa será vana como en las anteriores.

25. ..., C5D!;

De nuevo una jugada valiente de caballo. Este, igual que su compañero desaparecido, se expone al golpe de alfil rey. De manera semejante, busca también llevar un peón más al campo de batalla y abrir una diagonal para el alfil rey negro.

26. AxC?, ...;

Esta vez, las blancas se deciden por el cambio, pero la destrucción de la cadena de peones negra viene acompañada de un veneno mortal, la apertura de la gran diagonal negra, una finalidad que no ha sido alcanzada en la partida que presentamos anteriormente.

26. ..., PxA; 27. D1A, A4C; 28. D1D, P6D!;

El sencillo peón camina valientemente hacia la muerte, pero clava una espina en la posición enemiga; no permite que las blancas doblen las torres en la columna abierta.

29. A4A, AxC!;

La jugada que elimina la única pieza que guardaba al mismo tiempo las casillas 2CD y 3AD y que obliga a las blancas a dejar de nuevo sin la torre de la primera línea. Añádase que el alfil blanco, al quedarse en la columna AD, permite incorporar la torre rey negra en el ataque.

30. DxA, T1A!; 31. R1C, A6A!;

¡Un rayo que cae sobre la posición blanca! El rey al reconocer su error pretendió apoyar de nuevo la torre y salir de la diagonal del alfil negro, pero fue a ubicarse en la columna donde están las piezas pesadas de las negras.

32. TxP, TxA; 33. T3xA!, PxT!; 34. DxT, TxP+; 35. R1T, P7A!; 36. D1AR, P5TD!;

Después de la amenaza de mate anterior, una nueva amenaza es planteada sobre el tablero... pero bajo la forma de una jugada aparentemente tranquila. Las blancas no se aperciben de lo grave de la situación y juegan...

37. P5R, ...;

Las negras, en la respuesta, cierran con llave de oro su hermoso ataque:

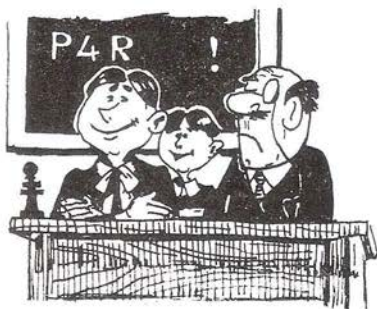
37. ..., TxP+!!; 38. RxT, D6C+; 39. R1T, D6T+.

Una demostración de cómo debe conducirse —con precisión y energía— el ataque al reducto donde se encuentra el rey enemigo.

SILVERIO PEREIRA



LOS GRANDES MAESTROS A EXAMEN



Continuando este espacio que comenzamos en el número 1 de JAQUE, pasamos hoy a «examinar» al actual subcampeón del mundo y serio candidato al título.

TIGRAN PETROSIAN nació un 19 de julio de 1929 en Erevan (U.R.S.S.). En 1945 obtuvo el grado de «maestro aspirante» y en 1946 vence en el campeonato juvenil pan-soviético y queda primero en el campeonato de Armenia delante de Kasparian.

En 1947 y en el mismo campeonato empata el 2.º-4.º puestos con Kasparian y Dus-Chotimirsky, detrás únicamente del G. M. Bondarevsky que jugó fuera de concurso. En la semifinal del XVI Campeonato de la U.R.S.S. ocupa el quinto puesto y adquiere el título de maestro.

En 1951 quedó segundo en el campeonato ruso, dándole opción para el título de gran maestro que conseguiría al año siguiente al quedar segundo en el Interzonal de Saltsjobaden.

1953 Quinto en el Torneo de Candidatos de Zurich. Segundo en el Interzonal de Bucarest.

1954 Vence a Pilnik (2,5 a 1,5) y a Belekadis (2 a 0) en los matches U.R.S.S. contra Argentina y Francia respectivamente.

1955 Cuarto en el Torneo Internacional de Göttingen.

1956 Tercero-séptimo entre diez participantes a doble vuelta en el Torneo de Candidatos de Amsterdam.

1957 Séptimo-octavo con Korchnoi en el Campeonato de la U.R.S.S.

1958 Subcampeón de la U.R.S.S.; tercero-cuarto con Benko en el Interzonal de Portoroz.

1959 Campeón de la U.R.S.S. Tercero de ocho a cuádruple vuelta en el Torneo de Candidatos de Yugoslavia.

1960 Segundo-tercero con Geller en el Campeonato de la U.R.S.S.

1961 Campeón de la U.R.S.S.

1962 Primero de ocho a cuádruple vuelta en el Torneo de Candidatos de Curaçao que le proclama aspirante al cetro que a la sazón ostenta Botvinnik.

1963 Vence a Botvinnik por 12 a 9 proclamándose CAMPEON DEL MUNDO.

1965 Tercero de veinte, en Zagreb.

1966 Vence al aspirante oficial, Spassky, por 12,5 a 11,5 revalidando el título.

Se le proclama el mejor primer tablero en la Olimpiada de La Habana.

Sexto-séptimo de diez, a doble vuelta, con Reshevsky, en Santa Mónica.

1967 Noveno-duodécimo, de 18 jugadores, con Geller, Keres y Najdorf, en Moscú, con motivo del cincuentenario de la revolución.

1968 Primer mejor tablero de la Olimpiada de Lugano. Segundo-tercero de dieciséis, con L. Schmid en Bamberg. Cuarto de dieciocho en Palma de Mallorca.

1969 Pierde el título de campeón del mundo con Spassky, por 10,5 a 12,5. Campeón de la U.R.S.S., terminando imbatido. Segundo de dieciocho en Palma de Mallorca.

1970 Sexto de dieciocho en Riving-Zagreb. Pierde con Fischer en el segundo tablero U.R.S.S. - Resto del mundo, por 1 a 3.

1971 Segundo-quinto, con Olafsson, Gligoric e Ivkov, en Wijk Aan Zee.

Este es a grandes rasgos el nutrido historial del ex-campeón mundial, del que veremos a continuación la evolución de su sólido juego a través de distintas épocas de su vida ajedrecística.



TIGRAN PETROSIAN

CHAMPIONATO DE LA URSS - 1947

Blancas: PETROSIAN — Negras: VERESOV
DEFENSA NIMZOINDIA

- | | |
|--------------|----------------|
| 1.—P4D, C3AR | 10.—P3R, A4AR |
| 2.—P4AD, P3R | 11.—A3D, AxA |
| 3.—C3AD, A5C | 12.—DxA, P3A |
| 4.—D2A, P4D | 13.—C3A, 0-0 |
| 5.—PxP, PxP | 14.—0-0, C2D |
| 6.—A5C, P3TR | 15.—P4TD, TR1R |
| 7.—AxC, DxA | 16.—TR1A, D3D |
| 8.—P3TD, A4T | 17.—P5C, A2A |
| 9.—P4CD, A3C | |

Mejor era 17., A4T.

18.—T2T, T3R

Esto empeora la situación de las negras. Debieron buscar contrajuego en el flanco de rey mediante 19., TD1R.

20.—PxP, PxP

21.—D6T, C3C

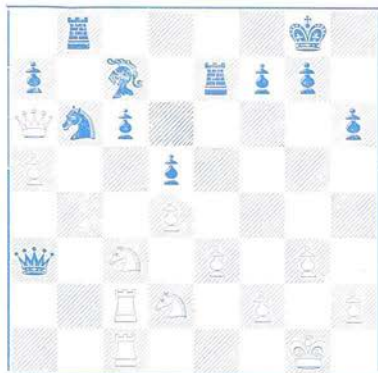
22.—P5T, T2R

19.—T2-2A, D6T

23.—P3C, T1C

24.—C2D!, ...

Refutando todos los planes de su oponente. Ahora se amenaza 25. C2-1C forzando al caballo negro.



- | | |
|----------------|---------------|
| 24.—...., C5A | 32.—P4A, C3R |
| 25.—DxPA, CxC | 33.—T8T, TxT |
| 26.—CxPI, AxPT | 34.—DxT+, R2T |
| 27.—CxT+, DxC | 35.—D4R+, P3C |
| 28.—D5D, A5C | 36.—P5D, A7D |
| 29.—T7A, D3A | 37.—T1D, C4A |
| 30.—TxPT, C6A+ | 38.—D4D!! |
| 31.—R1T, C4C | |

Y en esta posición donde la causa de las negras está irremisiblemente perdida, además se excedieron de tiempo.

Un excelente ejemplo que ilustra claramente el juego preciso y fuerte de Petrosian cuando contaba ¡18 años!

IV TORNEO INTERNACIONAL DE PALMA - 1968

Blancas: PETROSIAN — Negras: LARSEN
DEFENSA INDIA DE DAMA

- | | |
|--------------|---------|
| 1.—P4D, C3AR | 3.—C3AR |
| 2.—P4AD, P3R | |

Petrosian juega más a menudo esta continuación que C3AD.

- | | |
|---------------|----------|
| 3.—...., P3CD | 4.—P3TD, |
|---------------|----------|

Esta jugada aparentemente inofensiva evita A5C y fue introducida por Simaguin, aunque Larsen con la siguiente pretende demostrar que la jugada del blanco fue una pérdida de tiempo.

- | | |
|--------------|-------------|
| 4.—...., P4A | 6.—PxP, P3C |
| 5.—P5D, PxP | |

Se ha llegado a una posición de la Benoni moderna a menudo jugada por Tahl. La estructura de los peones presagia una dura lucha.

- | | |
|--------------|----------|
| 7.—C3A, A2CR | 8.—A5C!, |
|--------------|----------|

Esto es una idea de Geller que se aplicó con éxito en el match Botwinnik - Tahl, 1960.

- | | |
|---------------|---------------|
| 8.—...., 0-0 | 12.—A2R, C2A |
| 9.—P3R, P3D | 13.—P4R, P4CD |
| 10.—C2D, P3TR | 14.—0-0, D2D |
| 11.—A4T, C3T | 15.—D2A, |

Prepara la centralización de las torres mediante el avance P5R.

- | | |
|---------------|------------------|
| 15.—...., T1R | 17.—P3TR!, P3TD? |
|---------------|------------------|

Una jugada inútil que hace precaria la situación de las negras.

- | | |
|---------------|---------------|
| 16.—TR1R, A2C | 20.—TD1D, C2T |
| 18.—P4A!, P5A | |
| 19.—A3A, P4TR | |



- | | |
|----------------|--------------|
| 21.—P5R!, PxP | 27.—DxA, PxA |
| 22.—C2-4R, D4A | 28.—DxD, TxD |
| 23.—D2A, TD1D | 29.—P6D, A1A |
| 24.—AxT, TxA | 30.—C7C, C3R |
| 25.—D6C, D1A | 31.—P7D, T1C |
| 26.—C5A, P5R | 32.—TxC!! |

Y las negras abandonan ante la inminente desintegración de su posición.

mini-partidas modernas



OLIMPIADA DE SIEGEN-70.

DEFENSA SICILIANA.

Blancas: Midjord (I. Feroe).

Negras: Doda (Polonia).

1. P4R, P4AD; 2. P4AR, C3AR; 3. P3D, C3A; 4. C3AR, P3R; 5. A2R, P4D; 6. P5R, C5CR; 7. C5CR, C3T; 8. 0-0, A2R; 9. C3AR, 0-0; 10. P3A, P4CD; 11. P4D, D3C; 12. A3R, C5CR; 13. A2A, CxA; 14. TxC, PXP; 15. PXP, CXP; 16. R1T, C4A.

Blancas abandonan.

OLIMPIADA DE SIEGEN-70.

APERTURA ESPAÑOLA.

Blancas: Olsson (Suecia).

Negras: Risson (Guernesey).

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3D; 4. P4D, PXP; 5. CXP, A2D; 6. C3AD, C4R; 7. 0-0, C3AR; 8. P4A, AxA; 9. C4xA, C3A; 10. D2R, D2D; 11. P5R, C5CR. 12. CXP+, R1D; 13. CxT, C3T; 14. C4R, P4D; 15. T1D, C4A; 16. A3R, CxA; 17. DxC.

Negras abandonan.

OLIMPIADA DE SIEGEN-70.

APERTURA INGLESA.

Blancas: Dusclaus (Mónaco).

Negras: Uzman (Turquía).

1. P4AD, P4R; 2. C3AD, A4A; 3. C3AR, C3AD; 4. P3CR, P4A; 5. P3D, C3A; 6. A2C, 0-0; 7. 0-0, P3D; 8. P3TD, P4TD; 9. C5CD, A3C; 10. C1R, P5A; 11. R1T, C5CR; 12. A5D+, R1T; 13. R2C, CxPT; 14. RxC, PXP+; 15. RxP, D2D.

Blancas rinden.

OLIMPIADA DE SIEGEN-70.

APERTURA ESPAÑOLA.

Blancas: Lampitt (Rhodesia).

Negras: Midjord (I. Feroe).

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, P3D; 5. 0-0, P4AR; 6. PXP, AxP; 7. P4D, P4CD; 8. A3C, C4T; 9. AxC, TxA; 10. PXP, PXP; 11. D1R, P5R; 12. A5C, D2D; 13. C3A, A5CD; 14. T1D, D2A; 15. D2D, D5A; 16. C5R.

Negras abandonan.

OLIMPIADA DE SIEGEN-70.

DEFENSA INDIA DE REY.

Blancas: Belarbi (Marruecos).

Negras: Andersson (Holanda).

1. P4AD, C3AR; 2. C3AD, P3CR; 3. P4R, P3D; 4. P4D, A2C; 5. A2R, 0-0; 6. P4CR, CD2D; 7. P5C, C1R; 8. P4TR, P4R; 9. P5D, P4AR; 10. PXP a. p., DXP; 11. A3R, C4A; 12. D2D, P4TD; 12. C3T, A2D; 14. 0-0-0, P5T; 15. P5T, PXP; 16. AxP, D5T; 17. C5CR.

Negras abandonan.

COSTA DEL SOL 1971.

APERTURA ESPAÑOLA

Blancas: Ciocaltea (Rumanía).

Negras: Medina (España).

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, P3D; 5. P3A, A2D; 6. 0-0, CR2R; 7. P4D, C3C; 8. T1R, A2R; 9. CD2D, 0-0; 10. C1A, A5C; 11. P5D, C5T; 12. PxC, AxC; 13. D3D, AxPC; 14. T3R, P4A; 15. PXP, T1C; 16. PXP, AxP; 17. A3C+, R1T; 18. A6R, D1R.

Blancas abandonan.

WIJK AAN ZEE 1971.

DEFENSA INDO-BENONI.

Blancas: Scheltinga.

Negras: Timman.

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P4AD; 3. C3AR, PXP; 4. CxP, P3R; 5. C3AD, A5C; 6. A2D, C3A; 7. P3TD, A2R; 8. A4A, P3D; 9. A3C, P4R; 10. CxC, PxC; 11. P5A, P4D; 12. AxP, AxP; 13. P3R, D2R; 14. AxC, DxA; 15. CxP, DxPC; 16. C7A+, R2R; 17. A3D, D6A+; 18. R2R, T1CD; 19. T1AD, T7C+; 20. T2A, TxT+.

Blancas abandonan.

TSCHATSCHAK 1970.

DEFENSA ALEKHINE.

Blancas: Lubojevic (Yugoeslavia).

Negras: Honfi (Hungria).

1. P4R, C3AR; 2. P5R, C4D; 3. P4D, P3D; 4. P4AD, C3C; 5. P4AR, PXP; 6. PAXP, P4AD; 7. P5D, P3R; 8. C3AD, PXP; 9. PXP, P5A; 10. C3A, A5CR; 11. D4D!, AxC; 12. PxA, A5CD; 13. AxP, 0-0; 14. T1CR, D2A; 15. P6R, P3A; 16. A6TR, DxA; 17. TxP+, R1T; 18. T8C+!, RXT; 19. D1C+.

Negras rinden.

XXXVIII CAMPEONATO DE LA URSS 1970.

APERTURA INGLESA.

Blancas: Doroschkevic (URSS).

Negras: Tukmakov (URSS).

1. P4AD, P4R; 2. C3AD, C3AD; 3. C3AR, P4AR; 4. P4D, P5R; 5. A5C, C3A; 6. P5D, PxC; 7. PxC, PXP; 8. PXP+z, CXP!!

Blancas abandonan.

LUBLIN 1969.

DEFENSA FRANCESA.

Blancas: Barczay (Hungria).

Negras: Lytel.

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C2D, C3AD; 4. CR3A, C3AR; 5. P5R, C2D; 6. P3CR, P3CD; 7. A5C, C3-1C; 8. D2R, P4AD; 9. P3A, P3TD; 10. A3D, CD-3A; 11. P3TD, P5A; 12. A2A, P4CD; 13. C1A, C3C; 14. P4TR, A2Dz; 15. C5C, P3C; 16. P5T, A2R; 17. PXP!, AxC; 18. TxP, TxT; 19. PXT, A3A; 20. A5C!

Negras abandonan.

CAMPEONATO MUNDIAL JUVENIL 1969.

APERTURA ESPAÑOLA.

Blancas: Juhuke.

Negras: Karpov (URSS).

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3AR; 5. P4D, PXP; 6. 0-0, A2R; 7. P5R, C5R; 8. CxP, 0-0; 9. C5A, P4D; 10. AxC, PxA; 11. CxA+, DxC; 12. T1R, T1R; 13. P3AR, C3D; 14. P3CD, C4A; 15. A3T, D4C; 16. A2C, C5T; 17. D2R, P3A; 18. D2A, A6T; 19. P4CR, PXP; 20. C2D, DxC.

Blancas abandonan.

CAMPEONATO DE PERU-LIMA 1970.

APERTURA IRREGULAR.

Blancas: Súmar (Perú).

Negras: Pomacaja (Perú).

1. C3AR, P4D; 2. P3CR, P3CR; 3. A2C, A2C; 4. 0-0, P4R; 5. P3D, C2R; 6. CD-2D, 0-0; 7. P4R, P3AD; 8. D2R, D2A; 9. T1R, P3A; 10. P3A, PXP; 11. C2xP, P3C; 12. P4D, A3T; 13. D2A, PXP; 14. D3C+, R1T; 15. CxPD, A1A; 16. A4A, D2D; 17. C6D, C4A; 18. C4xC, PxC; 19. A3T, D2A; 20. T8R.

Negras abandonan.

OLIMPIADA DE SIEGEN-70.

DEFENSA SICILIANA.

Blancas: Ciocaltea (Rumania).

Negras: Petersen (Dinamarca).

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3CR; 4. 0-0, A2C; 5. P3A, D3C; 6. C3T, P3TD; 7. A4T, C3AR; 8. P5R, C5CR; 9. P4D, PXP; 10. PXP, 0-0; 11. P3T, C3T; 12. P5D!, C5CD; 13. A3R, D4T; 14. A3C, C4A; 15. A2D!, D3C; 16. C4A, D4A; 17. P4C, P4CD; 18. AxC, DxA; 19. C6C.

Abandonan.

WIJK AAN ZEE 1971.

APERTURA INGLESA.

Blancas: Petrossian (URSS).

Negras: Ree (Holanda).

1. P4AD, P4R; 2. C3AD, C3AR; 3. C3AR, C3AD; 4. P3CR, A5C; 5. C5D, CxC; 6. PxC, P5R; 7. PxC, PxC; 8. D3C;jj

Abandonan.

Triunfo de BELLON, en el Torneo de Lugo

DIEZ DEL CORRAL y POMAR compartieron el segundo puesto

El joven maestro nacional Juan Manuel Bellón ha resultado vencedor del Torneo Nacional de Ajedrez que, organizado por el Círculo de las Artes, se ha celebrado en Lugo la pasada Semana Santa.

La clasificación final quedó establecida del siguiente modo: 1. Bellón, 5,5 puntos, sobre 7 partidas; 2. Díez del Corral y Pomar, 4,5; 4. Zabala, 4; 5. Medina, 3,5; 6. Merino, 3; 7. Visier, 2,5, y 8. Ferreiro, medio punto.

Bellón, que conquistó el título nacional en 1969, ha realizado una excelente actuación en Lugo, pues tras empatar con Pomar, Díez del Corral y Visier, se mostró muy incisivo, ganando las restantes partidas. Díez del Corral, bastante desentrenado por sus ocupaciones profesionales, se vio derrotado, incomprensiblemente, por Zabala, al no querer conformarse con el empate, y esto le retrasó, respecto al vencedor, Pomar, que ha llevado una intensa campaña en los últimos meses, con su participación en los Torneos internacionales de Málaga (Costa del Sol) y Olot, así como en la «Challenge-Cup Clare Benedict» jugó sin mayores ambiciones y cansado. Así, ganó a Visier en la primera ronda y al representante local, en la última, empatando las otras cinco partidas.

Bien resultado del campeón nacional juvenil, el vizcaíno Zabala, con su meritorio cuarto puesto, que ha venido a confirmar las buenas condiciones apuntadas en el Campeonato absoluto del año pasado. El maestro internacional Medina, en cambio, así como los nacionales Merino y Visier, especialmente este último, tuvieron actuaciones muy flojas. Malos comienzos y, dada la brevedad del certamen, pocas posibilidades de reacción.

La victoria de Bellón es importante y prometedora: viene a confirmar los buenos resultados que ha conseguido en otras competiciones celebradas en España anteriormente. Muy estudioso, conoce a fondo a los jugadores españoles, mientras que acusa falta de confianza cuando se enfrenta a valores extranjeros, contra los cuales no obtiene resultados acordes con los méritos que aquí exhibe. Confiamos que esa falta de confianza será fácilmente superable y que pronto tendremos un firme puntal para nuestra selección nacional en este joven mallorquín.

Veamos a continuación una de las victorias de Bellón en este torneo:

Blancas: ZABALA — Negras: BELLON

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D, PxP; 4. CxP, P3CR;

La variante del «fianchetto» acelerado, de la defensa siciliana.

5. C3AD, A2C; 6. A3R, C3A; 7. CxC,

Este cambio conduce a juegos muy complejos. Más sólida y prometedora es: 7. A4AD, manteniendo la tensión.

7. ..., PCxC; 8. P5R, C4D;

La continuación más emprendedora, puesto que, mediante la entrega de un peón las negras obtienen presión en la columna C.D. y un activo juego de piezas. También es muy jugable 8. ... C1C; 9. A4D, P4AD o D4T);

9. CxC, PxC; 10. DxP, T1CD; 11. P4AR,

Este intento de reforzar la defensa del P.R. es un error, aunque la «teoría» no ofrece, de cualquier modo, una línea que dé ventaja a las blancas.

11. ..., TxP; 12. A4A, P3R; 13. D3D, T2C; 14. 0-0, D2A; 15. TD1D, 0-0; 16. T2A, T1D; 17. P5A?,

Con 17. A3C, las blancas tendrían un juego satisfactorio, por la presión que ejercen en la columna de dama. Este ataque intempestivo es rechazado por Bellón con serenidad y eficacia.

17. ..., PCxPI; 18. A5CR, T1R; 19. A4A,

El débil P.R. queda protegido, así, ya que si 19. ..., AxP?; 20. D3C+ gana el alfil, pero no hay razón que justifique el sacrificio realizado, pues las negras toman ahora, además, la iniciativa.

19. ..., T5C; 20. A3CD, T5R!; 21. P4C, D4A; 22. D3C,

Ante la amenaza TxA.

22. ..., AxP!

Decisivo golpe táctico, puesto que la apertura de la columna C.R. favorecerá a las negras.

23. Pxp+, R1T; 24. PxpI, AxAI!

Pero no 24. ... T1C?; 25. Dxt+, RxD; 26. Pxp+, R1A; 27. A6T+,

25. D3AR, A2CD!

Y las blancas abandonaron, pues no tienen compensación por el material perdido.

(Por nuestro colaborador Román Torán)

El Soviético Lev Polugaievsky, ganador del «Torneo Mar del Plata»

El gran maestro soviético Lev Polugaievsky, demostrando amplia superioridad, ganó el torneo «Mar del Plata» de ajedrez sin perder una sola partida, obteniendo 13 puntos sobre los 15 posibles.

La clasificación final fue esta: 1. Polugaievsky (URSS), 13 puntos; 2. Panno (Argentina) y Savon (URSS), 10; 4. Gheorghiu (Rumania), 9,5; 5. Najdorf (Argentina) y Quinteros (Argentina), 9; 7. Plannic (Yugoslavia), 8,5; 8. Mecking (Brasil) y Pilnik (Argentina), 8; 10. Browne (Australia), 7,5; 11. Schweber (Argentina) y Rubineti (Argentina), 7; 13. Brond (Argentina), 6, y Sumiacher (Argentina), 5; 15. Poch (Argentina), 4, y 16. Juárez (Argentina), 1 punto.

El ganador, Savon y Gheorghiu finalizaron la competición sin conocer la derrota. — Alfil.

KERES y TALH, vencedores en Tallin (U. R. S. S.)

Con la participación de 8 G.M., 6 M.I. y 2 M., ha tenido lugar en la capital de la república soviética de Estonia, un magno acontecimiento ajedrecístico con la categoría de I. A.

Tras dura lucha los G. M. Keres y Tahl se alzaron con el triunfo; seguidos a medio punto por el veterano David Bronstein. Podríamos calificar el torneo como festival soviético, ya que además de copar los cinco primeros puestos, colocaron a sus ocho participantes entre los diez primeros.

Entre los extranjeros sólo Smejkal y Marcza pudieron resistir; el resto se clasificó de acuerdo con sus posibilidades, excepto Bisguier del que se esperaba más.

Veamos a continuación tres partidas de este certamen y el cuadro de clasificaciones:

DEFENSA INDO-BENONI

Blancas: NEI (U.R.S.S.)

Negras: TAHL (U.R.S.S.)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P4A; 3. P5D, P3CR; 4. C3AD, A2C; 5. C3AR, 0-0; 6. P4R, P3D; 7. A4A, P3TD; 8. P4TD, D4T; 9. A2D, P3R; 10. A2R, PXP; 11. PAXP, T1R; 12. 0-0, A5C; 13. T1R, D2A; 14. D2A, CD2D; 15. TD1D, TD1C; 16. P3CD, AXC; 17. PxA P5A; 18. PXP, C4R; 19. C1C, TD1A; 20. C3T, D2D; 21. P4A, C4-5C; 22. P3A, CXP; 23. PXC5C, A5D+; 24. R2C, C7A; 25. A1AD, A4A; 26. P3T, D2R; 27. A3A, D5T; 28. T1T, CXT1T; 29. TXC, T8R; 30. TxD, DXT; 31. P4T, T1R; blancas abandonan.

APERTURA FIANCHETTO DE REY

Blancas: BARCZA (Hungria)

Negras: TAHL (U.R.S.S.)

1. C3AR, P3CR; 2. P3CR, A2C; 3. A2C, P3D; 4. P3D, P4R; 5. P4R, C3AD; 6. C3A, C2R2; 7. A3R, 0-0; 8. D2D, C5D, 9. C2R, A6T; 10. C3xC, AxA; 11. T1CR, PxC; 12. CxP, P4AD; 13. C5C, A6AR; 14. P4CR, P4D; 15. AXP, T1A; 16. A3T, PXP; 17. PXP, D3C; 18. AXC, DxC; 19. AxT, DXP; 20. AxA, RxA; 21. T1AD, T1D; 22. D3R, DXP; 23. R1A, T8D+; blancas abandonan.

APERTURA ESPAÑOLA

Blancas: KERES (U.R.S.S.)

Negras: A. ZAIZEV (U.R.S.S.)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P4A; 4. C3AD, PXP; 5. CXP, P4D; 6. CXP, PxC; 7. CxC, D4C; 8. D2R, C3A; 9. P4AR, DXP; 10. P4D, D3D; 11. C5R+, P3A; 12. A4AD, A3R; 13. A4AR, AxA; 14. DxA, D4D; 15. D3C, DxD; 16. PTD, A3D; 17. 0-0; 18. C4A, A2R; A2R; 19. A5R, P4A; 20. C3R, TR1D; 21. P3A, PXP; 22. AXP, P3CD; 23. P4CD, C1R; 24. TR1D, A4C; 25. C5A, P3C; 26. A3R, AxA+; 27. CxA, C3D; 29. R2A, C4C; 29. T5D, P3TD; 30. R2R, C2A; 31. T5R, T1R; 32. TxD+, TxD; 33. T1D, R2A; 34. C4A1, R3A; 35. CxP, A4C; 36. R3R, C3R; 37. T5D+; negras abandonan.

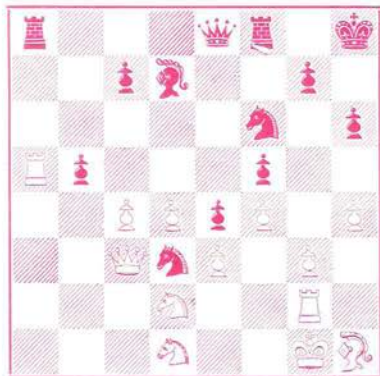
TORNEO DE TALLIN

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Ptos.	Sonén
1 Keres (U. R. S. S.)	1	½	½	½	1	1	½	½	½	1	1	1	1	1	1	½	11½	78,75
2 Tahl (U. R. S. S.)	½	1	½	½	1	1	0	1	1	1	1	1	1	½	1	11½	77,50	
3 Bronstein (U. R. S. S.)	½	½	1	½	½	½	½	1	1	½	1	1	1	½	1	11	—	
4 Stein (U. R. S. S.)	½	½	½	1	0	1	½	½	1	1	0	1	1	1	1	10	—	
5 Zaizev (U. R. S. S.)	0	½	½	½	1	0	1	½	½	1	1	1	½	½	1	9½	—	
6 Smejkal (Checoslovaquia)	0	0	½	1	0	1	1	1	0	½	1	0	1	1	½	8½	—	
7 Barcza (Hungria)	½	0	½	0	1	0	½	1	½	½	½	½	1	½	1	8	53,50	
8 Furman (U. R. S. S.)	½	1	0	½	0	0	½	½	½	0	1	1	1	½	1	8	53,50	
9 Nei (U. R. S. S.)	½	0	0	½	½	0	0	½	½	1	0	1	1	1	1	7½	—	
10 Woorema (U. R. S. S.)	0	0	½	0	½	1	½	½	½	½	0	½	½	0	1	6	41,75	
11 Saiji (E. E. U. U.)	0	0	0	0	0	½	½	1	0	½	1	½	0	1	1	6	34,75	
12 Westerinen (Finlandia)	0	0	0	1	0	0	½	0	1	1	0	½	0	1	½	5½	—	
13 Daskalov (Bulgaria)	0	0	0	0	0	1	½	0	0	½	½	½	½	½	1	5	—	
14 Wade (Inglaterra)	0	0	½	0	½	0	0	0	0	½	1	1	½	½	0	4½	—	
15 Bisguier (E. E. U. U.)	0	½	0	0	½	0	½	½	0	1	0	0	½	½	0	4	—	
16 Miagmarsuren (Mongolia)	½	0	0	0	0	½	0	0	0	0	½	0	1	1	3½	—		

LA METAMORFOSIS DEL PEON

Dado su interés y belleza, reproducimos a continuación unas combinaciones sobre el tema del encadenamiento, de un artículo publicado en la revista soviética «CIENCIA Y VIDA», firmado por el candidato a maestro L. Vierjovsky y traducido por José M.^a Lanz.

Las siguientes dos combinaciones sobre el tema de coronación del peón, pertenecen a las mejores joyas del ajedrez.



A la posición reflejada en el diagrama, llegó la partida Bogoliubov-Alekhine (Hastings, 1922), después de la jugada 29 de las blancas. Siguió:

29. ..., P5C!; 30. TxT, PxD; 31. TxD, P7A!!;

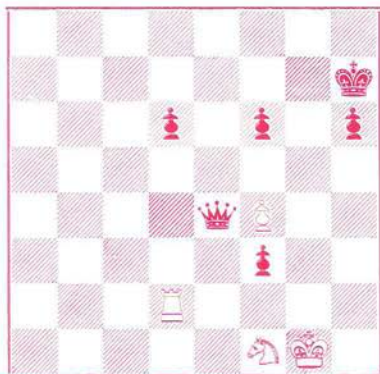
Solamente ahora se aprecia la maravillosa jugada de Alekhine. Las negras consiguen una nueva dama y aprovechan la desfavorable posición de las blancas, para recuperar la calidad.

32. TxT+, R2T; 33. C2A, P8A=D+; 34. C1A, C8D!; 35. T2T, DxPAD;

Ahora en vista de la amenaza 36. ..., A4C, las blancas se ven obligadas a jugar:

36. T8CD y después de 36. ..., A4C; devuelven la calidad.

Más adelante Bogoliubov presentó una gran resistencia y la partida llegó a la posición del siguiente diagrama:



En esta posición, Alekhine, por segunda vez, utiliza el tema de la coronación y consigue un final ganador:

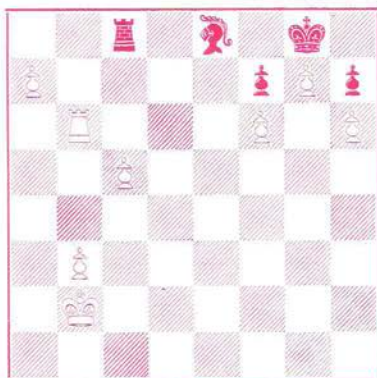
47. ..., D7R!; 48. TxD, PxT; 49. R2A, PxC=D+; 50. RxD, R2C;

Y las negras pronto ganan.



La coronación del peón transformándose en alfil es el caso más raro en la práctica ajedrecística. El autor de este artículo durante mucho tiempo no lograba encontrar un ejemplo de esta transformación, hasta que consiguió el que se ofrece a continuación.

En la partida entre Sokolskiy y Ravinskiy (1938) y en la posición del diagrama:



Las negras jugaron:

65. ..., TxP; considerando que si 66. P8T=D o =T, después de 66. ..., T7A+ y jaque continuo, pues en caso de 69. R3T, T7T+; 70. RxT, las negras quedan ahogadas.

Las blancas tampoco consiguen la victoria mediante 66. P8=C, pues 66. ..., T1A; 67. T6T, TxC; 68. TxT, y tablas.

SIN EMBARGO, LAS BLANCAS CONSIGUEN GANAR POR MEDIO DE 66. P8=A!!

No se precisan comentarios.



LOS ORDENADORES Y EL AJEDREZ

(Viene del número anterior)

De 1951 a 1956 se realizaron diversos ensayos para la programación auténtica de una computadora para jugar al ajedrez. Así tuvo su origen un programa de Prinz (Manchester) basado en las ideas de Turing. En América hizo ensayos F. Mosteller, y naturalmente en la URSS se realizaron estudios para la instalación BESM.

En el año 1956 nació el programa Los Alamos, en el que a fin de conseguir una velocidad mayor de cálculo se modificaron las reglas de juego, de modo que se usaba un tablero de 6×6 , sin alfiles, y con seis peones a cada lado.

No estaban permitidos el enroque y la doble jugada de los peones.

Como funciones de evaluación aproximadas se emplearon la valoración del material y la movilidad. El análisis se hizo de antemano con arreglo a la estrategia A, para cada dos jugadas blancas y negras.

En oposición a esto se empleó la estrategia B en el programa de ajedrez para el modelo IBM 704. Este programa se realizó el año 1957 y su principal autor fue A. Bernstein.

Con un generador de jugadas, que de las posibles jugadas de una posición seleccionaba siete jugadas bajo puntos de vista inventivos, se avaloraron de antemano en material, seguridad del rey, control del campo y movilidad de jugadas cada vez.

En 1960, A. L. Samuel da una orientación resumida sobre los programas de ajedrez divulgados hasta entonces. En general puede decirse que la calidad de juego de estos programas era todavía sumamente discreta y además los tiempos de cálculo en las instalaciones lentas de entonces eran extraordinariamente largos. No eran, por lo tanto, raros los tiempos de jugada de una hora.

Sin embargo, los programas especiales

para resolver problemas de ajedrez daban mejor resultado. Estos programas se basan en el método de jugar hasta el final todas las posibilidades combinatorias y romper con el análisis si se encuentra una jugada refutable. El programa de Venker puede calificarse de primer programa de ajedrez de estudio, ya que aquí para conseguir tiempos de cálculo más rápidos, se preparan listas especiales (listas de figuras, posibilidad de ajedrez de reducción, etc.).

Recientemente se han producido programas de ajedrez en los cuales están contenidas por completo las reglas de juego, siendo su calidad de juego superior a la de un principiante. Así, el programa escrito en 1967 por R. D. Greenblatt se ha convertido en miembro honorario de diversas asociaciones ajedrecistas y vencedor en un campeonato de ajedrez de aficionados.

En el programa se han acumulado aproximadamente 5.000 jugadas de las aperturas corrientes. En el juego medio se emplea un generador de jugadas plausible, seleccionándose las jugadas según unos 50 criterios inventivos distintos, tales como movilidad, ataque de contrario, etcétera. Es nueva la idea de valorar no sólo posiciones, sino también jugadas.

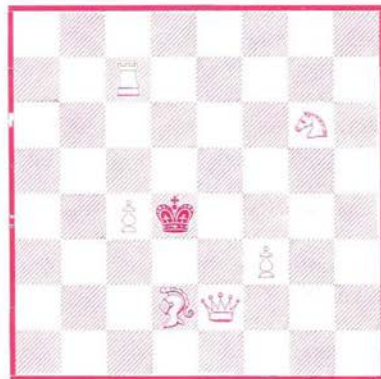


Fig. 2: Problema de ajedrez

El análisis se efectúa en profundidad hasta que se han alcanzado posiciones muertas. Pero al mismo tiempo sólo se analiza en cada turno un número fijo de jugadas. En las investigaciones de intercambio se ha montado, además, un algoritmo de refutación. De ese modo se evita el análisis innecesario de variantes, en las cuales ya no puede recuperarse una pérdida. Finalmente se hace uso, en el programa, de un algoritmo de estudio. En una tabla que tiene espacio para 32.000 inscripciones, se hace una inscripción para cada posición analizada. Con ayuda de esta tabla se impide que se analicen varias veces e innecesariamente ciertas posiciones que pueden presentarse más a menudo por cambio de jugadas. Mediante todas estas medidas pudo aumentarse la rapidez del programa de tal modo que pueden observarse las condiciones de tiempo prescritas por las reglas de campeonatos (cuarenta jugadas en dos horas).

EL PROGRAMA DE AJEDREZ DEL CALCULADOR TELEFUNKEN

Desde 1966 forma parte también del círculo de computadoras jugadoras de ajedrez la instalación grande del cálculo Telefunken para la cual el autor ha confeccionado un programa de ajedrez en el Centro de Cálculo de la Universidad de Stuttgart. En su etapa de confección actual comprende el programa aproximadamente 8.000 órdenes. Además del programa principal, que se ocupa de las tareas de organización, hay una serie de subprogramas en parte recursivas. En tres de ellas se realizan las reglas de juego del ajedrez. Un primer programa determina para una posición dada las jugadas posibles, un segundo programa ejecuta jugadas y un tercer programa comprueba, por ejemplo, después de la ejecución de una jugada, si el rey propio ha caído por ella en jaque.

Entre programas de evaluación se ha

prefijado una jerarquía rígida: después del estudio de tablas se analiza a continuación la posición dada para ver si es posible un mate en dos jugadas. Si no es este el caso, se examina si es posible un mate especial en cuatro jugadas (mate del orden del ajedrez). Luego sigue generalmente la investigación sobre si el contrario puede conseguir un mate en dos jugadas.

A estas exploraciones de mate siguen ahora varios subprogramas que se ocupan de la evaluación de material. Si es posible una ganancia de figuras o material, se elimina la jugada ganadora. En otro caso son rechazadas por la máquina aquellas jugadas en las que el contrario puede ganar material.

Entre las jugadas que quedan se da la preferencia a las jugadas que mejoran el desarrollo propio y limitan la movilidad del contrario. Otros programas de evaluación son: reducir la distancia al rey contrario, intercambio con ventaja de material, preparar jugadas de desarrollo, preparar jugadas que reduzcan la distancia en la siguiente jugada, aumentar la movilidad de las torres mediante la ocupación de líneas abiertas, aumentar la movilidad propia, dominio del campo.

Si entre estas evaluaciones has varias jugadas equivalentes, entonces se elige entre ellas al azar una jugada.

Ultimamente se ha incorporado al programa de ajedrez un algoritmo de estudio con ayuda de diversas listas de jugadas. De ese modo ha podido reducirse considerablemente el tiempo de cálculo. El tiempo para determinar una jugada es por término medio de aproximadamente dos minutos.

Con el programa de ajedrez de esta instalación se han jugado hasta ahora, en las diversas etapas, un total de unas veinte partidas. La calidad de juego del programa es tal, que casi siempre se vence a los principiantes. En cambio, un buen jugador que vaya con precaución es se-

```

SCHACHPROGRAMM TR 4 HV 8
PROBLEM-ANALYSE
EINGEGEBENE ANFANGSSTELLUNG
WEISS:
LD2,KE2,RF3,SC4,SG6,TD7
SCHWARZ:
KD4
MATE IN DREI ZUEGEN
H. STEVENS, ENGLAND (MANCHESTER GUARDIAN, 1966)
WESSENTLICHE ZUSFOLGERE:
1. S G6-F8 K D4-E5 2. L D2-H5 K E5-D4 MATE
   ... K E5-D6 K E5-F4 MATE
   ... K E5-F9 K E5-F9 MATE
ZEIT: 4 MIN, 54 SEK.

```

Fig. 3

Análisis del problema de Ajedrez de la Fig. 2

guro que vencerá al ordenador, ya que hasta ahora no se han previsto, todavía, programas para el tratamiento del juego final.

La fig. 1 es el protocolo de una de las últimas partidas que el calculador TR4 ganó contra un jugador más débil. El protocolo contiene junto con las jugadas, en la notación corriente del ajedrez, los tiempos que necesitó cada jugador.

Con ayuda de este programa de ajedrez pueden analizarse también los llamados problemas de ajedrez. Entonces se imprimen no sólo la jugada clave, sino también las sucesiones esenciales de jugadas que dan lugar al mate en n jugadas. La fig. 3 contiene la impresión de un análisis de este tipo para el problema de la figura 2.

PERSPECTIVAS

Todos los programas de ajedrez conocidos hasta la fecha no han alcanzado todavía la calidad de juego necesaria, por ejemplo, para derrotar a un campeón mundial. Sin embargo, algunos autores suponen que esto no es imposible. Posiblemente tendrán entonces que organizarse por separado campeonatos mundiales pa-

ra computadoras y para jugadores de ajedrez humanos.

No debe pasarse por alto el desarrollo registrado hasta la fecha de los programas de ajedrez sólo se ha realizado esporádicamente, es más, se ha impulsado prácticamente de una manera incidental y sólo como «hobby».

Un ordenador analiza hasta 5.000 posiciones para determinar una jugada, mientras que un jugador humano lo hace a lo sumo con 120 posiciones, incluso en campeonatos. Este último rechaza, por lo tanto, desde un principio, muchas variantes innecesarias. El descubrimiento de los criterios, según los cuales esto sucede, es el objetivo en el desarrollo de los futuros programas de ajedrez.



ALEKHINE EN MI RECUERDO

(Del libro de próxima publicación «La agonía de un genio».)

Por PABLO MORAN

Tuve la suerte de conocer a Alekhine allá por el año 1943. Llegó a Gijón para jugar dos sesiones de simultáneas. En la primera se enfrentó contra diez jugadores contra reloj y en la segunda contra 30 en una sesión normal.

Le volví a tratar al año siguiente cuando ganó el I Torneo Internacional de 1944, delante de Medina, Rico, Pomar y otros; posteriormente en el II Torneo Internacional de 1945 cuyo final resultó un fracaso para él, al finalizar en el tercer puesto detrás de Rico (vencedor) y Medina (segundo).

Alekhine ya no era el brillante vencedor de Capablanca, ni el gran campeón que arrasaba en San Remo (1930) y Bled (1931). Era un hombre agotado, sin ilusión, muy aficionado a la bebida y con una grave cirrosis hepática. Sin embargo aún conservaba destellos de su genialidad, tanto frente al tablero, como en su charla.

Para muchos era un hombre despótico, engreído, irascible. A mí me pareció un hombre sencillo, humilde y un amante del ajedrez como jamás he visto otro. Siempre estaba dispuesto a analizar una partida, aconsejar en una posición, a estudiar un problema o a resolver un final artístico.

Recuerdo que Manuel de las Clotas, uno de los mejores ajedrecistas que ha habido en Asturias, le dijo unos días antes de comenzar el Torneo de 1945:

—Maestro, tengo unas dudas en una variante del Gambito de Rey, ¿me podría usted enseñar algo jugando una partida ligera?

Y Alekhine, el campeón del mundo, el irascible, el despótico, contestó humildemente:

—Si sé, con mucho gusto.

Se sentaron frente al tablero y jugaron la partida que a continuación reproduzco y que el autor de estas líneas copió mientras se desarrollaba.

GAMBITO DE REY

Bancas: Alekhine — Negras: M. de las Clotas

1. P4R, P4R; 2. P4AR, PxP; 3. C3AR, P4D; 4. PxP, P4CR; 5. A4A, A2C; 6. P4D, P3TR; 7. C3A, C2R; 8. 0-0, A4A; 9. C5R, C2D; 10. P6D!, C3AD; 11. CxPA, D3A; 12. D2R+, R1A; 13. PxP, CxP; 14. D2A, C4R; 15. CxC, DxC; 16. C5D, P4C; 17. CxPA! PxC; 18. AxP, D3A; 19. A5D, T1R; 20. TD1R, T2R; 21. A6D!, rinde.

Para asistir al mismo torneo, se habían hecho unas invitaciones en las que aparecía el siguiente problema:

MATE EN 3 JUGADAS — Por Washman.



Pablo Morphy tardó más de una hora para resolverlo. Le invitaron a Alekhine a solucionarlo. El campeón puso la posición en el tablero, apoyó sus brazos en la mesa, fijó su penetrante mirada en la posición y a los pocos segundos, levantando la vista, dijo:

—Morphy debía estar aquel día dormido.

Y a continuación mostró la solución sin el menor error. (Solución en la página 1.)

En otra ocasión, por aquellas mismas fechas, nos encontramos un grupo charlando con el campeón sobre ajedrez, sobre ajedrecistas y sobre los valores que él consideraba más destacados. Por aquel entonces Smyslov, que luego fuera campeón mundial, era casi un desconocido fuera de Rusia, sin embargo Alekhine ya conocía algunas de sus partidas y le oí decir:

—Hay un tal Smislov, en la U.R.S.S., que juega muy bien y llegará a ser un gran jugador.

—¿Y a usted quién le parece el mejor jugador del mundo? —le preguntó alguien.

Alekhine se volvió como una flecha, clavó sus ojos en el interlocutor y, sencillamente, respondió:

—El mejor jugador del mundo soy yo.

A mí Alekhine siempre me pareció un hombre modesto, el más modesto de los jugadores que he conocido.

¡Y de entonces acá he conocido a muchos que no han ganado precisamente el Campeonato del Mundo!

DISPONIBLE
PARA
PUBLICIDAD



CENTRAL DE PINTURAS

**pinturas
papeles pintados
recubrimientos**
primera firma nacional

San Sebastián