

III ESPAÑA PORTUGAL



UNA GRATA SEMANA IBERA DE AJEDREZ

Por Juan Manuel FUENTES

Con el mismo entusiasmo que en los encuentros anteriores, se ha celebrado los días 20 y 24 del pasado octubre el III España-Portugal, sirviendo de marco en la primera vuelta la Sociedad de Geografía de Lisboa. Bien acondicionado al efecto uno de sus majestuosos salones, llenos de recuerdos históricos, que tanto enaltece el pretérito prestigioso de Portugal, y con nutrida concurrencia, enfrentó a Lupi, Pías, Gonzalves, Ribeiro, Encarnaçao, Sardinha, Torres y Rocha, respectivamente, contra Pérez, Fuentes, Torán, Pomar, Albareda, Sanz Rico y García Junco. El resultado, después de cinco horas de juego, fué de $4 \frac{1}{2}$ a $2 \frac{1}{2}$ a favor de España, quedando pendiente la partida Albareda-Encarnaçao, que terminó ganando Albareda al día siguiente.

Después de un maravilloso viaje aéreo de Lisboa a Oporto, en el que fueron transportados los dos equipos y sus directivos más sobresalientes, y de otro viaje en autocar en el mismo día 22 hasta Povoa de Varzin, tuvo lugar aquella misma noche en su Gran Casino la segunda vuelta, cuyo resultado final fué de 5 a 3 a favor de España.

El comentario que nos sugiere la actual forma del equipo portugués es favorable. Se les nota con grandes entusiasmos en las diversas fases de la partida, aunque destacan más en las aperturas, que dominan generalmente muy bien. El equipo ha sido preparado y examinado principalmente por el célebre maestro O. Bernstein, y remozado con savia joven: Gonzalves, Sardinha y el mismo Pías, ya algo más veterano, han afianzado los puntales que sostienen Lupi y Ribeiro, dos verdaderos maestros internacionales. Así, resulta que España ha tenido que ceder medio punto en relación con el anterior encuentro en Madrid.

La excursión ha sido por todos conceptos altamente agradable, y la proverbial cortesía portuguesa ha quedado una vez más de manifiesto.

La organización impecable y la buena armonía entre las dos naciones hermanas no pueden llegar ajedrecísticamente más lejos.

Veamos un cuadro estadístico con los resultados de los españoles en los tres encuentros celebrados con Portugal:

RESULTADOS DE LOS TRES ENCUENTROS CELEBRADOS

CUADRO ESTADISTICO

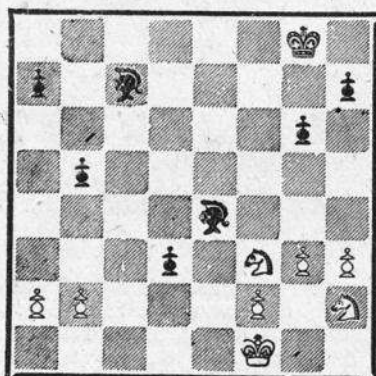
	I. ENCUENTRO EN PORTUGAL		II. ENCUENTRO EN ESPAÑA		III. ENCUENTRO EN PORTUGAL		PUNTOS
	1. ^a vuelta	2. ^a vuelta	1. ^a vuelta	2. ^a vuelta	1. ^a vuelta	2. ^a vuelta	
Pérez	$\frac{1}{2}$	1	1	$\frac{1}{2}$	1	0	= 4
Fuentes	1	1	1	$\frac{1}{2}$	0	1	= $4 \frac{1}{2}$
Torán					$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	= 1
Pomar	1	1	0	$\frac{1}{2}$	0	1	= $3 \frac{1}{2}$
Albareda	1	1			1	1	= 4
Sanz			1	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	= 3
Rico			1	0	1	1	= 3
G. Junco					1	0	= 1
Medina	0	1	1	1			= 3
Llorens	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$					= 1
Mocete	1	1	$\frac{1}{2}$	1			= $3 \frac{1}{2}$
Frías	0	1					= 1
Bové			$\frac{1}{2}$	1			= $1 \frac{1}{2}$
	5	$7 \frac{1}{2}$	6	5	$5 \frac{1}{2}$	5	= 34

¿Si Vd. hubiera estado en Portugal, qué jugada haría en la presente posición?

En los seis diagramas que anteceden se han dado seis de las posiciones más interesantes y ya decisivas en esas seis partidas jugadas. Si

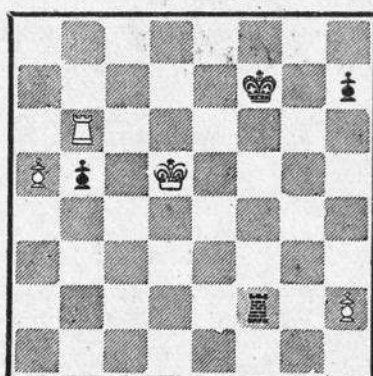
usted no ha querido molestar en hallar la jugada decisiva puede verla aquí en unión de toda la partida con ligeros comentarios.

I
ALBAREDA



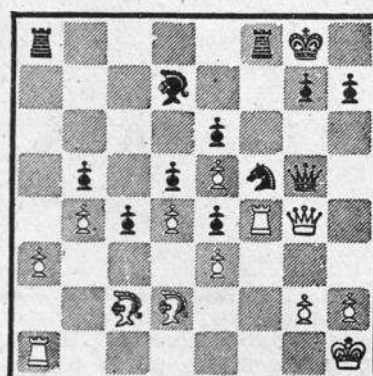
ENCARNAÇÃO
Las negras juegan y obtienen la ventaja decisiva.

II
ENCARNAÇÃO



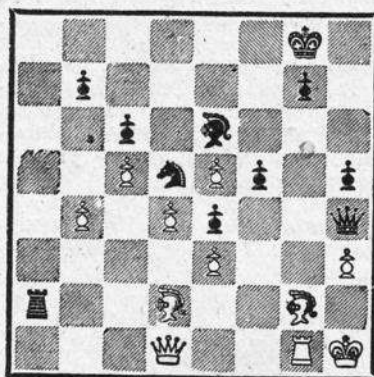
ALBAREDA
¿Cómo cree usted que gana Albareda este final?

III
GARCIA JUNCO



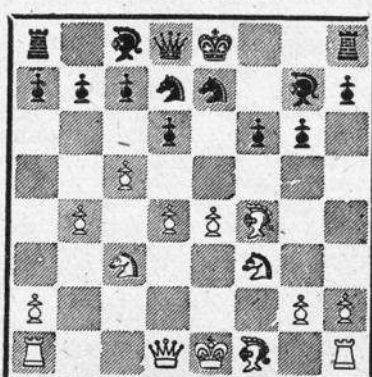
ROCHA
Las negras juegan y deciden la partida rápidamente.

IV
SANZ



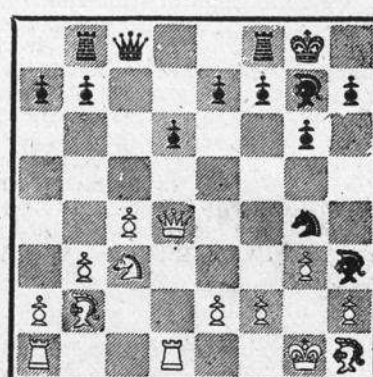
SARDINHA
Un momento que Sanz decide a su favor.

V
FUENTES



PIAS
Las negras juegan P×T y perdieron ante Pías.

VI
PIAS



FUENTES
El blanco juega y gana dos peones.

Partida núm. 268

DEFENSA HOLANDESA

Blancas:
Encarnação

Negras:
ALBAREDA

1. C3AR, P4AR
2. P4R, P×P
3. C5C, C3AR
4. P3D, ...

¡Teoría pura!

4. ..., P6R

¡Qué otra cosa cabe!

5. A×P, P4R
6. A2R, A2R
7. O—O, O—O
8. P4D, P×P
9. A×P, P4D
10. D3D!, P3CR
11. C3AR, C3A
12. P3A, A4AR
13. D1D, D3D
14. CD2D, C×A
15. C×C, A2D

16. P3TR, P4A
17. C4-3A, C4T
18. C2T, C5A
19. C2D-3A, TD1R
20. T1R, A1D
21. A1A, A2A
22. T×T, T×T
23. D2D, P4CD

Las negras tienen gran dominio posicional y aunque no se ve fácil cómo aprovechar esa ventaja tienen en cuenta la torpeza de movimientos de los Caballos y la posibilidad de un final de Alfiles contra Caballos.

24. T1D, A3A
25. P3CR, C4T
26. A2C, C3A
27. C1R, C5R!
28. A×C, T×A
29. D6T, D2R
30. C2C, P5D
31. P×P, P×P
32. D1A, A2C
33. T1R, T×T+

34. D×T, D×D+
35. C×D, A5R!
36. R1A, P6D
37. C1-3A, ...

Véase diagrama I.

37. ..., A4T!!

Aquí se equivocan las blancas y pierden en seguida: 38. C4D?, A7C+, entrando en Dama el Peón, por lo que abandonan. Pero el bloqueo era absoluto, pues si 38. P3TD, P5CD!, y si 38. P4TR o P4CR, entonces P4TR o P4CR, y el negro gana.

Partida núm. 269

P. D. DEFENSA INDIA DE REY

Blancas:
AIBAREDA

Negras:
Encarnação

1. P4D, C3AR
2. P4AD, P3CR
3. C3AD, P4D
4. A4A, A2C
5. P3R, P3A

6. C3A, O—O
7. D3C, P3R
8. A2R, P3C
9. TD1A, A2C
10. O—O, C4TR
11. A5R, C3A

Si 11. ..., P3AR?; 12. A×C
seguido de 13. P4CR.

12. TR1D, T1R
13. P4TD, CD2D
14. A6D, A1AR
15. A×A, R×A
16. P5T, R2C
17. T1T, P×PA
18. D×PA, P4CD
19. D4C, P3TD
20. C5R, D2R
21. D×D, T×D
22. A3A, C×C

Las blancas no habían calculado la pérdida del Peón, que tenía fácil defensa, pero de todas formas la partida sigue favorable a Albareda.

23. P×C, C2D
24. C4R!, C×P
25. C5A, C×A+
26. P×C, T1AD
27. T6D, T1-2A
28. C×A, ...

Mucho mejor era 28. TD1D, A1A; 29. T8D, y por bloqueo el blanco ganaría.

28. ..., T×C
29. T×PA, T2T
30. R1A, R3A
31. T1D, T2R-2A
32. T1-6D, T×T
33. T×T, R4R
34. R2R, R4D
35. T8A, R3D
36. P4R, P3A
37. R3D, P4R
38. T8D+, R2R
39. T8CD, R2D
40. T6C, R2R
41. R3A, P4A
42. P×P, P×P
43. R4C, R2A
44. R5A, P5R
45. P×P, P×P
46. R4D

Esta fué la jugada secreta, "el resto" se lo estudió muy bien el maestro Albareda.

46. ..., T2D+
47. R×P, T7D
48. P4CD, T7CD
49. T×PT, T×P+
50. R5D, T5AR
51. T6CD, T×PA

Véase diagrama II.

52. P6T!, T×P
53. R6A, T7T
54. R7C, P5C

Qué otra cosa pueden hacer
54. ..., P4TR?; 55. T6TR.

55. P7T, P6C
56. P8T=D, T×D
57. R×T, P4T

O 57. ..., P7C; 58. T×P, P4TR; 59. T5C!, y blancas ganan por frenar el avance del Rey.

58. T×P, R3A
59. T5C, R3C
60. R7C, P5T
61. R6A Abandonan

Partida núm. 270

APERTURA IRREGULAR ALTA

Blancas: o c h a
Negras: GARCIA JUNCO

1. P4D, P3R
2. P4AR, P4D
3. C3AR, CRAR
4. P3R, P4A
5. P3A, C3A
6. A3D, C5R!

De otra manera seguiría 7. CD2D y el blanco dominaría el punto 4R.

7. CD2D, P4AR
8. O—O, A3D
9. D2R, O—O
10. C5R, A×C

Hay que liquidar el Alfil inservible por el Caballo, y ahora precisamente.

11. PAXA, P5AD
12. A2A, A2D
13. C×C, PAXC
14. A2D, C2R

Así el Alfil blanco queda sin juego y prepara de paso la pronta ocupación del punto 4AR con el C.

15. P4CD, C4A
16. D4C, P4TD
17. P3TD, D1R
18. D2R, D3C
19. R1T, D4C

Para poder jugar 20. ..., P4TR sin complicaciones. Si ahora 19. ..., P4TR; 20. A1D, P×P; 21. PAXP, P5T; 22. D5T con cambio de DD, y sería expulsado el Caballo.

20. T4A, P×P!
21. PAXP, P4CD
22. D4C?, ...

Véase diagrama III.

Mala jugada, que precipita la derrota ya no muy lejana.

22. ..., D×D
23. T×D, P6AD!

Y las blancas abandonan ante la pérdida de pieza o el mate, pues si 24. A1A, C×PD, etc.

Partida núm. 271

DEFENSA HOLANDESA

Blancas: a r d i n h a
Negras: S A N Z

1. C3AR, P4AR
2. P4D, C3AR
3. P3CR, P3R
4. A2C, P4D
5. C5R, A3D
6. O—O, CD2D
7. P4AR, C5R
8. P3R, CD3A
9. C2D, O—O
10. P4AD, P3AD

La posición se presenta cerrada en el centro, la lucha por lo tanto se definirá en las alas.

11. P5A, A2A
12. C×C, PD×C
13. A2D, D1R
14. P4CD, C4D
15. P4CR, P4TD

Los dos jugadores se muestran agresivos, si bien las negras nos gustan más.

16. P3TD, P×P
17. P×P, T×T
18. D×T, A×C
19. PAXA, D3C

Después de estos cambios se observa ya la iniciativa de las negras.

20. D1D, D4C

Más indicado era 20. ..., A2D para 21. ..., T1TD rápidamente.

21. D2R, A2D
22. P3TR, P4TR
23. P×PA, P×P
24. R1T, T1TD
25. D2A, T7T
26. D2R, A3R
27. T1CR, D5T
28. D1D, ...

Véase diagrama IV.

28. ..., R1A!

Para evitar con el calor de la reflriega un D×PT, D8R+, P5T+, y tablas.

29. A1R, D4C
30. A1AR, D×PR

31. D×PT, D6A+!
 32. D×D, P×D
 33. A4AD, T7A
 34. A3D, T7CD
 35. T1AR, C5A
 36. A×PA, ...

Ya no hay ninguna buena.

36. ..., A×A
 37. A3C, A×P

Y blancas abandonan. Excelente partida de Sanz.

Partida núm. 272

APERTURA RETI

Blancas: F U E N T E S
 Negras: P i a s

1. C3AR, C3AR
 2. P4AD, P3CR
 3. P3CD, A2C
 4. A2C, O—O
 5. C3AD, P4AD
 6. P3CR, C3AD
 7. A2C, P3D
 8. O—O, T1CD
 9. P4D, P×P
 10. C×P, A2D
 11. D2D, D1A
 12. TR1D

Las negras han jugado algo pasivamente, lo que ha permitido adquirir al blanco buena posición.

12. ..., A6T
 13. A1T, C×C
 14. D×C, C5CR

Véase diagrama VI.

15. C5D! A×D

No hay otra opción.

16. C×P+, R2C
 17. A×A+, R3T
 18. C×D, TD×C
 19. P3AR, C4R
 20. A3R+, R2C
 21. T×PD, C3A
 22. P4CR, TR1R
 23. R2A, P4AR
 24. P5C, P5A
 25. A×P, T2R
 26. A2D, TD1R
 27. T1R, R1C
 28. P4AR, C1D
 29. A5D+, A3R
 30. P4R, C2A
 31. T×A, T×T
 32. A×T, T×A
 33. A4C, P4TD
 34. A3T, F5T
 35. P5R, P×P
 36. P×P, C1D
 37. T1D, T1R
 38. T7D, C3R
 39. R3R, T1TD
 40. A4C, T7T
 41. T×P, T×P
 42. A7R, T6T+
 43. R4R, T8T
 44. P4C, T8R+
 45. R5D, C×P+
 46. R6D, T8D+
 47. R6A, C3R

Esta fué la jugada secreta. La partida continuó así:

48. T7D, T8AD
 49. P5A, T8CD
 50. P5C, T8AD
 51. P6C,

y las negras abandonaron tres jugadas después.

Partida núm. 273

DEFENSA INDIA DE REY

Blancas: P i a s
 Negras: F u e n t e s

1. P4R, P3D
 2. P4D, P3CR
 3. P4AR, A2C
 4. P4AD, CD2D
 5. C3AR, P4R
 6. C3A, ...

Si 6. PD×P, P×P; 7. P+P, A×P; 8. C×A?, P5T+, y las negras estarían mejor.

6. ..., P3AR

Con la idea de sostener el centro; pero es malo por entorpecer el desarrollo.

7. P4CD!, P×PA

Las negras tenían que jugar algo, y 7. ..., C2R es malo por 8. PA×P, PD×P; 9. P×P, P×P; 10. A5CR, etc., de otra forma se pierde el O—O con mala posición.

8. A×P, C2R
 9. P5A, ...

Véase diagrama V.

9. ..., P×P??
 10. C5CD!, C1CD

11. C×P+, R1A
 12. PD×P, C3AD
 13. D×D+, C×D
 14. C×T, P4AR
 15. O—O—O, C3R
 16. A4AD, P×P
 17. C5CR, C5D
 18. TR1A, y negras abandonan

A los ajedrecistas de Portugal.

En nuestro deseo de atender las sugerencias que recibimos de los ajedrecistas portugueses, nos complacemos en anunciar hoy desde estas páginas que hemos establecido un servicio especial para dar cabida en AJEDREZ ESPAÑOL a las noticias de ajedrez de Portugal, donde nuestro juego goza de tanta popularidad.

Para recibir AJEDREZ ESPAÑOL, así como los libros de ajedrez que figuran en nuestras listas, pueden dirigirse los portugueses al señor OSWALDO GARCIA TORRENS, Calçada Conde Pombeiro, número 1, B-1.º, Lisboa, a quien hemos encargado de esta labor, y cuyo señor atenderá complacido cuantas demandas le sean dirigidas.