



El Ajedrez en Portugal

Por Oswaldo García Torrens

A NUESTROS LECTORES DE PORTUGAL: Recordamos a los ajedrecistas portugueses que deseen recibir nuestra revista y los libros de ajedrez que les interesen, que pueden dirigirse para ello a nuestro representante, Sr. Oswaldo García Torrens, Calçada C. de Pombeiro, 1, B 1.º, Lisboa.

LISBOA

* Rui Nascimento ha triunfado en la Copa Doctor Damas Mora, seguido de Vinagre, Carlos Peris, Daniel de Oliveira, Antonio Meca, Vasco Santos, Alvaro Amores, Araujo Pereira y Silva Araujo.

* Alberto Camacho se ha proclamado campeón de la Mocidade Portuguesa (ala de Lisboa), organización semejante al Frente de Juventudes español. Cordevil y Gonçalves Pinto completan la primera categoría; Borges de Sousa, Fernando Lima, Tomás Gomes y Fernando Filipe, la segunda; José Pires, Helder Gonçalves, Casimiro Nunes, Ruivo da Silva, Mota Fernandes, Del Negro y Alves Figueiredo, la tercera.

En otro torneo relámpago, Camacho, al vencer, ha confirmado su título. La dirección del ajedrez en la Mocidade Portuguesa está a cargo del joven maestro Joaquim Durão.

* Dos equipos del grupo de Xadrez de Oporto se han desplazado a la capital para disputar el G. X. Lisboa y el G. X. Alekhine. Los de Oporto perdieron ambos partidos, por 2,5-1,5. Por tableros: Durão (G. X. Alekhine), 1-Lopo Xavier (G. X. Oporto), 0; Mario Santos (Al.), 0,5-

Partida núm. 465
Lisboa, 1952
Blancas:
BORGES DE SOUSA
Negras:
Gonçalves Pinto

Premio de técnica en el
torneo juvenil de la Mocidade Portuguesa

GAMBITO DE DAMA
ACEPTADO

1. P4D, P4D
2. P4AD, PXP
3. C3AR, C2D??

Esta jugada no es coherente con el espíritu de las aperturas: cierra una columna y una diagonal abiertas y no ejerce presión sobre el centro. Además, para que las negras sean capaces de desarrollar el juego con naturalidad, es necesario que el caballo abandone la casilla 2D. Al moverse la misma pieza dos veces en la apertura se desvirtúa la ley del juego. Sumáramos todos estos portemoneros, llegando a la conclusión de que el

lanche es bastante flojo. Lo corriente es 3. ..., C3AR.

4. P4R, P3AD
5. AXP, C3C
6. A3C, C3A
7. P5R, ...

Era preferible 7. C3A, manteniendo la tensión central. La jugada del texto define, desde luego, la estructura de peones, y las negras pasan a jugar contra un sistema blanco más objetivo. Aun existe la desventajosa entrega de la casilla 5D a las negras.

7. ..., CR4D
8. O-O, P3C

Yo preferiría 8. ..., A4A para continuar con P3R y A2R.

9. C3A, A2C
10. T1R, P3TR
11. C4R, O-O

Alvaro Machado, 0,5; João Amaden (Al.), 1-Guimarães, 0; Manuel Antunes (Al.), 0-Osório, 1; Carlos Pires (G. X. Lisboa), 0,5-João Mário Ribeiro (G. X. Oporto), 0,5; Silvério Pereira (Lisboa), 0-Alexandre Gonçalves (Oporto), 1; D. Oliveira (Lisboa), 1-Manuel Costa, 0; Araujo Pereira (Lisboa), 1-Babo, 0.

CENTRO DE PORTUGAL

* Se ha realizado un interesante torneo a dos rondas entre los equipos de Lousã y Figueira da Foz. El triunfo sonrió a los ajedrecistas lousanenses por 9,5-6,5. Formaron el equipo vencedor Babo, Formosinho, Barreto y Pedro Almeida.

DURÃO EN ESPAÑA

Ciudad de Títy.—Septiembre. Dos sesiones de simultáneas.

- 1.a) 16 partidas: ... + 9, -3, = 4.
- 2.a) 14 partidas: ... + 12, -2.

Ciudad de Vigo.—Septiembre. "Match" con Francisco Cid (subcampeón de Galicia).

Empate 1-1.

12. C5A1, ...

Obligando al alfil negro a guardar el P2C, retrasando el desarrollo.

12. ..., P3R
13. A2D, C2D
14. D1A, ...

Era ventajoso ocupar la casilla 6D con el C5A, vía 4R.

14. ..., R2T
15. P4TR1, P3C
16. CXC, ...

Hubiera sido ventajoso colocar el C5A en 6D. Pero la jugada del texto, por otro lado, también es lógica, pues no pierde tiempo en la conducción del ataque.

21. CXP+, R1C
22. D2A, P4AR
23. PXP al paso, TXP

No es preferible 23. ..., CXP, a causa de 24. AXP+. Si 23. ..., AXP; 24. T1R11, AXC7; 25. T4C, D2C; 26. T1R5, con ataque ganador.

24. D7T+, R1A
25. P6T, T2AD
26. DXA+, DXD
27. PXD+, RXP??

El error decisivo. Sólo se podría capturar con la torre.

28. AXC, R3C
29. CXP, T2R
30. A4R+, R2A
31. C5C+, Rinden.

(Comentarios de DURÃO.)

16. ..., DXC
17. P5T, A2C
18. T4R, TD1A
19. T4T, P4CR
20. AXP, PXA



Toda la correspondencia a: Julio Peris.

San Vicente, 51, 3.º

VALENCIA

LA PAGINA DEL PRINCIPIANTE

ELEMENTOS ESTRATEGICOS

Para completar la terminología del problema de ajedrez dedicaremos el presente capítulo a la exposición de algunos elementos estratégicos, cuyo conocimiento es indispensable a todo aficionado, porque constituyen la base de todos los demás.

Los elementos estratégicos más importantes son: las intercepciones, la auto-obstrucción, las clavadas, las desclavadas, los jaques cruzados, etcétera, etc. Veamos en qué consisten cada uno de ellos.

OBSTRUCCION.—Con el nombre general de *obstrucción* se designa el obstáculo que constituye una pieza colocada en la línea de acción de otra pieza, impidiéndole determinados movimientos.

La obstrucción se llama *mutua* cuando la pieza obstructora puede a su vez ser obstruida por la pieza que obstruye, es decir, que en una variante una pieza A obstruye a otra B y en otra variante la pieza B obstruye a la A.

La obstrucción puede ser de dos clases: **DIRECTA** o por **INTERPOSICION**. Es *directa* cuando la pieza obstructora ocupa la casilla a donde había de trasladarse la pieza obstruida; un caso particular de obstrucción directa es la *auto-obstrucción*, que tiene lugar cuando una pieza ocupa una casilla del campo de su propio rey. La obstrucción es por *interposición* cuando la pieza obstructora ocupa una casilla intermedia entre aquella en que se encuentra la pieza obstruida y otra sobre la cual ejerce acción. Llámase también *intercepción*.

Cuando una pieza obstruye una línea de acción de otra pieza del mismo color hay *intercepción blanca*, si las dos piezas son blancas, o *intercepción negra* si las dos piezas son negras. Si se trata de piezas de distinto color, se emplea la expresiones *intercepción blanca negra* o *intercepción negra blanca*, siendo en cada caso la pieza obstruida la nombrada en primer lugar.

Examinando el problema XXII veremos claramente lo que es una auto-obstrucción y una intercepción. Se trata de un problema de bloqueo, cuya clave es 1. Df1. Las variantes 1. ..., AXC4; 2. Dc4 mate, y 1. ..., Tc6; 2. Ac6 mate, son dos auto-obstrucciones, porque en ambas las piezas negras obstruyen una casilla del campo de su rey, permitiendo a las blancas abandonar la guardia de estas casillas y dar mate.

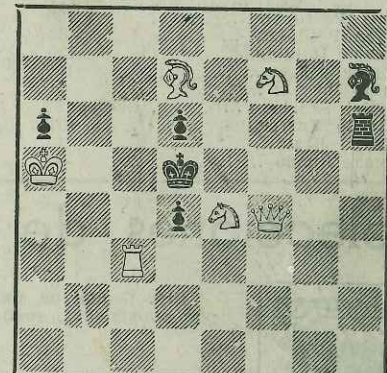
Las variantes 1. ..., Cf6; 2. Cf6 mate, y 1. ..., Tg6; 2. Df5 mate, son dos intercepciones, ya que en la primera el alfil intercepta a la torre su acción sobre la casilla f6 y en la segunda la torre intercepta al alfil su acción sobre la casilla f5; estos dos intercepciones se llaman *mutuas*, porque una vez el alfil intercepta a la torre y otra la torre intercepta al alfil.

El caso contrario de la auto-obstrucción es la *desobstrucción*, que ocurre cuando una pieza que ocupa una casilla del campo de su rey la abandona para concederle una casilla de fuga. En el problema XXIII la clave 1.Dh5 amenaza 2. Dc5 mate. La torre negra defiende esta amenaza

abandonando la casilla d3 para que su rey pueda escapar por ella. Su juego de desobstrucción da lugar a cuatro variantes temáticas: 1. ..., Tf3; 2. Cc5 mate, 1. ..., Tc3; 2. Txd4 mate, 1. ..., Tc2; 2. Tb4 mate y 1. ..., Tb3; 2. Tc5 mate. Obsérvese que 1. ..., Tc3 es una intercepción al Af2, que 1. ..., Tc3 es una auto-obstrucción al 1. ..., Tb3, otra autoobstrucción.

(Continuará.)

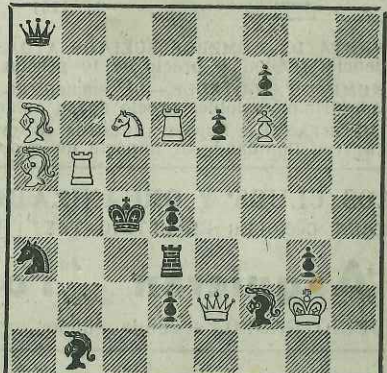
XXII.—EUGENIO BOXO
Altamente recomendado.
"Brisbane Courier", 1933.



Mate en 2.

6 + 6

XXIII.—JULIO PERIS
Sexta mención honorífica.
"British Chess Federation", 1936-37.



Mate en 2.

D5R 1CXT 8 + 11