

EL ZONAL DE DUBLIN Y DOS TORNEOS MAS IRLANDESES

Por *Fermín López Navarro*

Pachman acaba de conseguir en el reciente torneo de Dublín, clasificatorio para el Campeonato Mundial, uno de los mejores triunfos de su vida ajedrecística. En todas sus partidas de Irlanda se observa fácilmente la superación que el juego del checoslovaco ha experimentado en estos últimos tiempos. Pachman es el «encargado oficial» del ajedrez de su patria, dentro del Ministerio de Cultura o Educación, y autor de multitud de tratados de aperturas, famosos ya en todo el mundo.

Estarían muy equivocados aquellos que pensarán que el Torneo de Dublín ha sido uno de tantos torneos internacionales que anualmente se celebran. Varios motivos se oponen, gritando, contra este juicio erróneo. La presencia de Gligoric, de Beuko, de Alexander, de Schmidt y de tantos otros en unión del vencedor es suficiente para garantizar de antemano la calidad de cualquier torneo, aun cuando éste no fuese clasificatorio zonal. En el Torneo de Dublín se daba, además, el caso curioso —por su poca frecuencia— de que los dieciocho participantes correspondían a dieciocho naciones. Eran los representantes oficiales de cada nación. Sobre todos ellos pesaba la inexcusable responsabilidad de defender la patria. Miles de ajedrecistas esparcidos por todo el mundo, estaban pendientes de sus resultados. Ninguno de los participantes podría justificarse en el sentido de que determinado bloque hacía imposible toda buena clasificación.

La actuación de Lladó en Dublín ha sido magnífica. B. H. Wood, notable ajedrecista y publicista inglés, manifestó recién terminado el certamen, que el español había sido la revelación del Torneo. El sexto puesto conseguido, delante de doce campeones nacionales, debe calificarse de brillante incluso desde un punto de vista aritmético. Obvio es aclarar que, en sus declaraciones, B. H. Wood referíase a la calidad de juego desplegada por Lladó en sus partidas y no al número seis, brillante —repetimos—, pero a la vez poco representativo de la realidad.

Lladó es la primera vez que sale al extranjero (a jugar un torneo de tal envergadura) y es de esperar que actuaciones posteriores no sólo sancionen, sino rebasen el reciente éxito conseguido.

El estilo del catalán es duro, correoso y también inquieto y emprendedor, y, visto desde un punto de vista de técnica ajedrecística, combinativo. Nos atrevemos a esta afirmación, aun con el convencimiento de que muchos ajedrecistas moverán negativamente la cabeza.

Lladó ha jugado a lo largo de todo el torneo con verdadera «furia española». España cuenta con magníficos ajedrecistas; ninguno de un estilo tan genuinamente español como el catalán. Preocúpale la esencia y apenas la forma. Muy interesante ha sido su forma de combatir las defensas sicilianas con 3. A5CD, movimiento que hasta la fecha se ha tomado apenas en consideración, sin razón aparente.

El representante lusitano, Durao, se dejó varios puntos inexplicablemente y por ello su clasificación tampoco refleja su calidad demostrada. Ha jugado con poca fortuna, pero excelentemente. En las primeras rondas, en Dublín, hizo pensar que tal vez se trataba de la sorpresa. Finalmente la suerte le fué adversa.

Benko, húngaro, ha conseguido el segundo puesto. Si no fuera porque conocíamos ya algunas partidas suyas anteriores al torneo, su actuación nos hubiera parecido sorprendente. Sorpresa que se desvanecería rápidamente al reproducir sus partidas de Dublín, jugadas todas ellas «en gran maestro».

No vamos a juzgar severamente la actuación de Gligoric. Y no lo vamos a hacer por una razón elemental: el yugoslavo ha conseguido lo que se proponía: pasar al próximo zonal. Gligoric, ex guerrillero de Tito, es todo un guerrillero en ajedrez. La suavidad no existe en sus partidas: sí la acción, el contragolpe.

Schmid de Alemania Occidental, ha corroborado su habitual seguridad, terminando el torneo sin conocer la derrota, y Alexander, el jugador más agresivo inglés —no el menos flemático— ha conseguido también una buena clasificación.

CLASIFICACION FINAL DEL TORNEO ZONAL DE DUBLIN 1957

Nombres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Puntos
1 Pachman (Checoslovaquia).....	◆ ½	1 ½	½	1	1	1	1 ½	1	1	1	1	1	1	½	1	1	1	1 ½	14 ½
2 Benkó (Hungria).....	½	◆ 0	½	1	1	1	1	1	1	1	1 ½	1	½	1	0	1	1	13	
3 Gligoric (Yugoeslavia).....	0	1	◆ ½	1 ½	1	1	1	1	0	1 ½	½	1	1	1	1	1	1	13	
4 Schmid (Alemania Oc.).....	½	½	½	◆ ½	½	1	1	½	1 ½	1	1	1	1 ½	1	½	1	1 ½	12 ½	
5 Alexander (Inglaterra).....	½	0	0	½	◆ ½	1	½	1 ½	½	½	1	1	½	½	1	1	1	11	
6 Lladó (España).....	0	0	0	0	0	◆ ½	1	1	1	1	0	½	1	1	½	½	1	9	
7 Giustolisi (Italia).....	0	0	½	½	½	½	◆ ½	1	½	½	½	1	0	0	1	1	1	9	
8 Van Scheltinga (Holanda).....	0	0	0	0	½	½	0	◆ ½	½	½	½	1	1	1	½	1	1	9	
9 Walther (Suiza).....	½	0	0	½	0	0	0	½	◆ 1	1	1	½	½	1	1	1	0	8 ½	
10 Stenborg (Suecia).....	0	1	0	0	½	½	0	½	0	◆ ½	1	½	½	½	½	1	1	8	
11 Dunkelblum (Bélgica).....	0	0	0	½	½	½	0	½	0	½	◆ 1	½	1	½	1	½	1	8	
12 Plater (Polonia).....	0	½	½	0	0	½	1	0	0	0	0	◆ ½	½	½	1	1	1	7 ½	
13 Fairhurst (Escocia).....	0	0	½	0	0	0	½	0	½	½	½	½	◆ 0	1	1	1	1	7	
14 Duraó (Portugal).....	0	½	0	0	½	1	0	0	½	½	0	½	1	◆ ½	1	½	0	6 ½	
15 Dreyer (Africa del Sur).....	½	0	0	½	½	1	0	0	0	½	½	0	0	½	◆ ½	½	1	6	
16 Gatozzi (Francia).....	0	1	0	0	0	0	½	½	0	½	0	0	0	0	½	◆ 1	1	5	
17 Conrady (Luxemburgo).....	0	0	0	½	0	0	½	0	0	0	½	0	0	½	½	0	◆ 1	3 ½	
18 O'Sullivan (Irlanda).....	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	◆ 2	

Los tres primeros de este Zonal se han clasificado para la próxima eliminatoria. Exactamente como en el número anterior lo vaticinara EL AJEDREZ ESPAÑOL.

Sólo nos queda decir, respecto a la actuación de Lladó, que esperamos (en unión de Golmayo y Rey Ardid) le sea concedido el título de Maestro Internacional, tramitación que deseamos resuelva la F. E. D. A. satisfactoriamente —como es habitual— en el seno de la F. I. D. E.

Coincidiendo con el Torneo Zonal durante la última semana se celebró simultáneamente en Dublín otro torneo internacional con participación de destacados ajedrecistas de diversas nacionalidades, entre los que sobresalía muy particularmente Fichtl, de Checoslovaquia, y Stanton, alemán. Resultó vencedor el ex campeón nacional F. J. Pérez con el brillante y sorprendente «score» del 100 por 100. El triunfo del español, en este Torneo Internacional, será muy beneficioso, sin duda alguna, para el ajedrez español. De forma elocuente, F. J. Pérez ha demostrado lo injusto de que España envíe tan sólo un representante al Campeonato Mundial.

Terminado el Torneo Zonal y este otro de Dublín, se celebró el de Skerries, siendo vencedor Duraó, que se ha desquitado sobradamente del Zonal. El español F. J. Pérez obtuvo a medio punto el segundo lugar. Regresará a España sin conocer la derrota.

DEFENSA PETROF

Blancas: GLIGORIC.

Negras: ALEXANDER.

1. P4R, P4R

2. C3AR, C3AR

3. P4D, C×P

4. A3D, P4D

5. C×P, A3D

el negro no es el más conveniente, pues el blanco conserva la iniciativa por su pareja de alfiles y el peón avanzado de 5R.

6. CD3A, C3AR

Si 6. ..., C×C; 7. P×C, A×C; 8. P×A, el blanco conserva la pareja de

El sistema simétrico adoptado por

alfiles y su peón de 5R presiona mucho la posición negra.

7. O—O, C3A 8. T1R, ...,

Ahora se ve la desventaja de la simetría para el negro. Mientras que el a CD3A ha tenido que contestar C3AR, el blanco, debido al tiempo de ventaja, dispone de la siguiente maniobra que le asegura la iniciativa:

8. ..., O—O 10. C5C, A2R
9. A5CR, A3R 11. A4AR, C×C

Se amenazaba 12. C×C y 13. C×PAD

12. P×C, C2D 14. C4D, C1A
13. P3AD, T1R 15. D5T, P3CR

De algún modo había que evitar 16. C×A, P×C; 17. T3R con ataque imparable.

16. D6T, D2D 17. A5CR, ...,

Obligando al cambio del alfil negro, con lo cual se acentúa la debilidad de 6AR.

17. ..., A×A 19. D3C, A2D
18. D×A, D2R

Pues si P4AD directamente, sigue 20. C5C y C6D.

20. P4AR, P4AD 21. C3A, P4A

Para evitar P5A. De todos modos esta jugada no es recomendable, pues el peón de rey blanco representará una amenaza constante en el final.

22. A2A, R1T

Con objeto de poder jugar C3R, que ahora no era posible por 23. A×P.

23. TD1D, A3A 26. T2D, P4TD
24. C5C, C3R 27. A1D, TD1D
25. C×C, D×C 28. A3A, ...,

Las blancas trasladan su alfil de la diagonal 1CD-7TR, donde ya ha cumplido su misión, a la 1TR-8TD para presionar el peón dama negro.

28. ..., T2D 30. P3TR, TR1D
29. D2A, P3C 31. D4T, T1AR

Si 31. ..., P5D; 32. A×A, D×A; 33. P6R, T3D; 34. D6A+, R1C; 35. D7A+, R1T; 36. P7R, T1R; 37. D8A+ y ganan.

Las negras se encuentran sin plan satisfactorio debido principalmente a la vigilancia constante que han de tener de su peón dama y del peón pasado blanco.

32. R2T, T2CR 33. D5C, ...,

Evitando P4CR.

33. ..., T2D 38. P4CR!, PT×P
34. TR1D, R2C 39. P×P, R1C+
35. D4T, P4TR 40. R3C, TR2T
36. D5C, R2T 41. P4A!, PA×P?
37. T1TR, T1T

Esto pierde en seguida. De todos modos el negro no tenía respuesta satisfactoria.

Si 41. ..., P5D, 42. P×PA gana pieza.

Si 41. ..., P×PA; 42. TD×T, A×T; 43. T1D y ganan.

Si 41. T×T; 42. PC×P, D×P; 43. D×D, P×D; 44. A×T y el final está perdido para el negro.

42. A×PC, rinden.

(Comentarios de Menvielle.)

DEFENSA INDIA DE REY

Blancas: GIUSTOLISI.

Negras: WALTHER.

1. P4AD, C3AR 4. P4D, A2C
2. C3AD, P4A 5. P4R, O—O
2. C3A, P3CR 6. A2R, ...,

Si 6. P5R, sigue 6. ..., C1R y el centro blanco es vulnerable.

6. ..., P3D 7. O—O, C3T

Mejor es 7. ..., C3A, induciendo a 8. P5D.

8. P3TR, ...,

Para poder jugar A3R sin temor a C5CR.

8. ..., P×P 11. D2A, P3TD
9. C×P, A2D 12. TD1D, D1C?
10. A3R, C4A

El negro intenta, equivocadamente, un avance en tromba en el ala de dama; éste tiene el inconveniente de dejar desguarnecido el otro flanco, cosa que aprovecha el blanco para montar un decisivo ataque al rey.

13. P4A, T1A?

Siguiendo con su falso plan.

14. P5R!, C1R

Si 14. ..., P×P; 15. P×P, D×P; 16. A4A!, ganando la dama.

15. C5D, T1D

Única que evita la pérdida de calidad.

16. C×P+, R1T

En caso de 16. ..., R1A; 17. C5D y el ataque es imparable.

17. C3A!, C3R

No era posible 17. ..., P3T o A3R, por PR×P.

18. P5A, P×P

Si se mueve el caballo, sigue C5CR.

19. D×P!, C5D 20. C5CR!!, rinden

El mate es inevitable.

La causa de que el ataque blanco haya prosperado tan rápidamente es que prácticamente han estado jugando con una dama de más.

(Comentarios de Menvielle.)

DEFENSA INDIA DE REY

Blancas: PACHMAN.

Negras: GLIGORIC.

- | | |
|---------------|--------------|
| 1. P4D, C3AR | 3. C3AD, A2C |
| 2. P4AD, P3CR | 4. P4R, P3D |

Gligoric opone su defensa favorita, de la que es un gran conocedor.

5. P3A, ...,

Con esta jugada, el blanco, autor de numerosos tratados de aperturas, plantea el sistema de Saemisch.

- | | |
|-------------|--------------|
| 5. ..., O—O | 7. D2D, P4R |
| 6. A3R, P3A | 8. P5D, ..., |

De acuerdo con el criterio del doctor Lasker: cerrar el centro para atacar las alas.

- | | |
|---------------|----------------|
| 8. ..., P×P | 11. O-O-O, P4A |
| 9. PA×P, P3TD | 12. PC×P, P×P |
| 10. P4CR, C1R | 13. R1C, ..., |

Para asegurar el rey y no perder tiempos con molestos jaques cuando el blanco se halle en pleno ataque.

- | | |
|--------------|----------------|
| 13. ..., P5A | 15. P4TR, ..., |
| 14. A2A, A3A | |

Con la idea de evitar la simplificación que vendría con 15. ..., A5T. Como es sabido, en las posiciones de menor espacio conviene cambiar piezas al bando «estrechado».

- | | |
|--------------|--------------|
| 15. ..., C2C | 16. A3T, C2D |
|--------------|--------------|

No sin pena se opone el negro a la simplificación. El cambio de los alfiles agravaría alarmantemente las casillas 5AR y 6R. O también: sería cambiar el alfil blanco «malo» por el «bueno» del negro.

- | | |
|---------------|----------------|
| 17. A6R+, R1T | 19. C5CR, ..., |
| 18. C3T, D2R | |

Efectivamente, la política de infiltración en el campo adversario es lo adecuado.

- | | |
|----------------|---------------|
| 19. ..., P4CD | 21. A5AR, P5C |
| 20. TD1C, T1CD | |

No se trata de saber si esta jugada es buena o no; es que es necesario contraatacar, única posibilidad de poder atajar el ataque blanco al primer desmayo.

- | | |
|---------------|---------------|
| 22. C4T, C×A | 27. D2C, C1A |
| 23. P×C, A×C | 28. A7R, A2D |
| 24. P×A, T×P | 29. A×PD, T1D |
| 25. P6C, P4TR | 30. C5A, R1C |
| 26. A4T, D2C | 31. C4R, ..., |

Se podría calificar este ataque de «evolucionario».

- | | |
|------------------|------------------|
| 31. ..., P4T | 37. C4R, T3TR |
| 32. A7A, T1T | 38. D2AR, T2A |
| 33. A6D, T1A | 39. P6D, T×PD |
| 34. A×C, T(1)×A | 40. C×T, D×C |
| 35. C5A, D2R | 41. T×P, A4A+ |
| 36. P7C, T(1A)3A | 42. R1T, rinden. |

(Comentarios de Navarro.)

DEL TORNEO DE DUBLIN

DEFENSA SICILIANA

Blancas: LLADO.

Negras: O'SULLIVAN.

- | | |
|---------------|--------------|
| 1. P4R, P4AD | 3. A5C, P3CR |
| 2. C3AR, C3AD | 4. P3A, ..., |

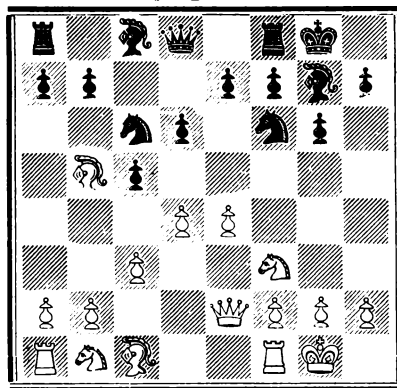
Una interesante novedad—suponiendo que no proteste el autor desconocido—, a pesar de ser natural.

4. ..., C3A

Pudiera ser que esta jugada fuese el principio de todos los males. El alfil en 2C en combinación con la dama en 3C, el caballo en 3AD y el P4AD se oponía, sin artificios, a P4D.

- | | |
|-------------|--------------|
| 5. D2R, A2C | 7. P4D, ..., |
| 6. O—O, O—O | |

Con suma sencillez, Lladó ha superado netamente a su rival, en la primera fase del juego.



7. ..., P3D

8. P5R, ...,

Una agresiva, y no decimos valiente porque suponemos que el campeón español analizó sus consecuencias. Hay que observar que si aquí se hubiera desarrollado el alfil dama o el caballo vía 3T-2A-3R, al comentarista de la partida no se le hubiera ocurrido ni siquiera decir: —Era interesante 8. P5R en este momento.

8. ..., CR2D

Pues si 8. ..., P×P vendría probablemente 9. A×C con superioridad.

9. P6R, P×PR

10. C5C, ...,

Todo con energía y precisión.

10. ..., C3C

11. C×PR, A×C

12. D×A+, T2A

13. P×P, P×P

14. A×C, P×A

15. D×PAD, D4D

16. D×D, C×D

17. C3T, T1C

18. C4A, C×P

19. P×C, A×P

Como generalmente ocurre después de haber ganado una ventaja material (en este caso D×PAD), el contrario tiene posibilidades de contraataque que, en este caso, no sirve para nada.

20. A3R, A×T

21. T×A, P3R

22. P3TR, T5C

23. T1AD, T2A

24. R2T, R2C

25. A2D, T5T

26. P3T, T2D

27. A3A+, R1A

28. A5R, ...,

Las piezas blancas, perfectamente coordinadas, van ocupando el terreno adversario.

28. ..., T4D

29. P4A, P4C

30. T3A, P×P

31. A×P, P4R

32. C3R, T2D

33. A×P, T5R

34. A3C, R2A

35. C4C, T4D

36. T3A+, rinden.

(Comentarios de Navarro.)

DEFENSA INDIA DE REY

Blancas: VAN SCHELTINGA.

Negras: BENKO.

1. P4D, C3AR

2. P4AD, P3D

3. C3AD, P4R

4. C3AR, CD2D

5. P4R, P3CR

6. A2R, A2C

7. O—O, O—O

8. P5D, ...,

8. T1R seguido de 9. A1A se considera lo moderno.

8. ..., C4A

9. C2D, P4TD

10. D2A, A3T

Sokolski aconseja 10. ..., C1R seguido de P4AR, plan que no deja de tener sus peligros, a pesar de que ha sido utilizado en diversidad de ocasiones.

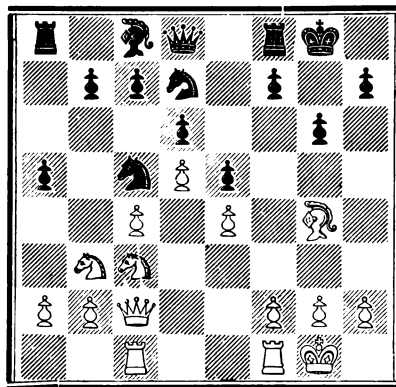
11. C3C, A×A

12. TD×A, C(3)2D

Reponiendo al C4AD si es cambiado y preparando la ruptura P4AR.

13. A4C, ...,

Tratando, entre otras cosas, de eliminar piezas, ya que las posibilidades negras se hallan en el flanco de rey. Esta idea, correcta en sí, no puede llevarse a la práctica y por ello 13. A4C debe ser condenada.



13. ..., P4AR

14. P×P, D4C

15. A3T, C×C

16. P×C, C4A

Siempre la jugada intermedia como diría Alekhine.

17. C5C, D2R

Todo basado en si 18. P×P, A×A; 19. P×A, T6AR y D5T con múltiples amenazas, ya que 20. P×P sería replicada con R1T.

18. P4A, A×P

19. A×A, T×A

20. P×P, T×P

La ventaja negra es manifiesta: la columna rey a su favor en combinación con el C en 4AD, debe ser decisivo.

21. C4D, T6R

22. D2D, T6D

23. D4A, TD-1AR

24. D×T+, D×D

25. T×D+, R×T

26. C5C, T×P

Como se pierde el peón caballo hay pensar en algún contraataque.

- | | |
|---------------|----------------|
| 27. C×PA, T×P | 32. C8R+, R1D |
| 28. T1A+, R2R | 33. C×P, P6T |
| 29. T1R+, R2D | 34. C7A+, R2D |
| 30. C8R, P5T | 35. P6D, P7T |
| 31. C6A+, R2A | 36. Abandonan. |

(Comentarios de Navarro.)

DEFENSA SICILIANA

Blancas: LLADO.

Negras: DREYER.

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. P4R, P4AD | 3. A5C+, ... |
| 2. C3AR, P3D | |

Esta movida de alfil fué una de las mejores armas del español en Irlanda.

- | | |
|--------------|--------------|
| 3. ..., A2D | 5. O—O, P3CR |
| 4. A×A+, D×A | |

Citamos aquí la partida Boleslawsky-Najdorf, 1950, Budapest, que es la forma correcta de conducir el juego por parte de las negras 5. ..., C3A: 6. T1R, C3A: 7. P3A, P3R: 8. P4D, P×P: 9. P×P, P4D: 10. P5R, C5R: 11. C3A, C×C: 12. P×C, A2 con igualdad.

- | | |
|-------------|--------------|
| 6. P3A, A2C | 8. P×P, C3AR |
| 7. P4D, P×P | 9. C3A, ... |

La posición blanca es ideal. Ni siquiera se ha tenido que recurrir a desarrollar el caballo por 3T-2A o por 2D.

- | | |
|----------------|----------------|
| 9. ..., O—O | 13. TR1R, TD1A |
| 10. A5C, C3A | 14. D2R, D2C |
| 11. D2D, TR-1D | 15. P5R, C1R |
| 12. TD1D, P3C | 16. P6R, ... |

Tiene cierto parecido este movimiento con el efectuado contra Walter, también por el conductor de las blancas.

- | | |
|--------------|---------------|
| 14. ..., P3A | 18. P4TR, ... |
| 17. A4A, P4D | |

El juego del representante español durante todo el torneo fué muy emprendedor.

- | | |
|--------------|---------------|
| 18. ..., C3D | 21. C3A, D×D |
| 19. C×P, C4A | 22. C×D, C5A |
| 20. D4R, C4T | 23. P3CD, ... |

Ahora se presenta un final en el que el blanco asfixia a su adversario lenta, pero implacablemente. Es digno de verse con atención.

- | | |
|-----------------|------------------|
| 23. ..., C5A-3D | 31. C4D, A2R |
| 24. C×C, C×C | 32. C6A, R2C |
| 25. T1AD, P4TR | 33. C×A, T×C |
| 26. T×T, T×T | 34. T1AD, R3A |
| 27. A×C, P×A | 35. P4A, T2CD |
| 28. P5D, P4A | 36. P4TD, P4TD |
| 29. P3C, A3A | 37. T6A, R2R |
| 30. R2C, T2A | 38. R2A, rinden. |

(Comentarios de Navarro.)

PREMIO DE BELLEZA

DEFENSA PHILIDOR

Blancas: PACHMAN.

Negras: DUNKELBLUM.

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. P4R, P4R | 4. C3A, CD2D |
| 2. C3AR, P3D | 5. A4AD, A2R |
| 3. P4D, C3AR | 6. P×P, ... |

El negro ha planteado la variante Hanham, cuya idea es mantener el peón negro en 4R sin cambiarlo por el de dama, ya que entonces el blanco quedaría con una más cómoda disposición de peones.

En este momento no servía 6. A×P+, R×A; 7. C5C+, R1C; 8. C6R, D1R; 9. C×PA; D3C; 10. C×T, D×PC; 11. T1AR, P×P, seguido de 12. ..., C4R. Ni tampoco 6. C5C O—O; 7. A×P+, T×A; 8. C6R, D1R; 9. C×PA, D1D: 10. C×T, P3CD, y aunque las blancas han conseguido torre y tres peones por dos piezas menores se hallan en inferioridad por su pobre desarrollo.

La jugada hecha por el blanco aprovecha que no es posible 6. ..., P×P por 7. A×P+ (ahora sí que sirve este momentáneo sacrificio). El negro ha de tomar con el caballo y entonces va tiene la estructura de peones que deseaba evitar.

En vista de ello, parece ser que el modo correcto de jugar esta apertura es 3. ..., C2D: 4. A4A, P3AD; 5. P4TD, C2R: 6. C3A, CR3A; 7. O—O, O—O; 8. P2R.

- | | |
|--------------|--------------|
| 6. ..., CD×P | 7. A2R, C×C+ |
|--------------|--------------|

Se ha de cambiar inmediatamente este caballo, pues en caso contrario el blanco sigue con C4D y P4A, expulsándole de su buena colocación.

8. A×C, O—O
9. O—O, T1R

10. T1R, P3TR

La última jugada negra debilita el enroque sin necesidad; mejor era A2D. Ahora el blanco coloca su alfil en la diagonal 1TD-8TR, en la que tiene un gran porvenir debido a la desaparición del peón rey negro.

11. P3CD, A1A 12. A2C, P3CR

De nuevo la adecuada era A2D, para impedir la fina maniobra blanca que sigue, con la que se asegura el dominio del centro.

13. C5C!, A2C

Se amenazaba C×PA.

14. P4A, P3T 17. D2A, C4R
15. C3A, C2D 18. A2R, A3R
16. D2D, D4C

Si 18. ..., A5C; 19. A×A, D×A; 20. C5D, C6A+; 21. R1T, C×T; 22. T×C, D1A; 23. A×A, R×A; 24. D3A+, R1C; 25. C6A+, R1A; 26. C×T, R×C; 27. D8T+, R2D; 28. D×PT. Si 18. ..., A5C; 19. A×A, C×A; 20. C5D con mejor juego, por el dominio central.

19. C5D, A×C 21. P3C!, ...,
20. PA×A, TD1A

Para echar al caballo de 4R, y cambiar el potente alfil negro.

21. ..., C2D 23. A×A, R×A
22. P4A, D2R

Al preceder con P4A al cambio de alfiles el blanco ha evitado que la dama se retire a 3A, donde estaría mejor situada.

24. A4C, P3AR

El negro evita con esta jugada 25. P5R, que abriría el juego de modo favorable al blanco; pero desestima la debilidad que produce en sus casillas blancas. De todos modos su posición era ya inferior, y no se ve una continuación satisfactoria.

A partir de este momento es muy instructivo el modo en que Pachman demuestra las debilidades del enroque negro.

25. P4TR, P4AD

A 25. ..., P3AD hubiera seguido D2A, con una posición parecida a la que ahora se produce.

26. P5TR, P×P

27. A×P, T1CR

Unico movimiento de torre que evita P5R. Si 27. ..., T1TR; 28. P5R, PD×P; 29. D6C+, R1A; 30. P×P, C×P; 31. T×C, P×T; 32. T1A+. En cambio, ahora no vale: 28. P5R, por 28. ..., PA×P; 29. D6C+, R1T; 30. D×PT+, D2T; 31. D×D, R×D, y el negro se libera.

28. D2T, P5A

Dunkelblum en vista de su mala posición en el ala de rey intenta contraatacar en el flanco opuesto, pero el blanco con su siguiente jugada para el contraataque al evitar que el caballo entre en juego.

29. P4CD, T2A

31. TD1A!, ...

30. A4C, C1A

Antes de lanzarse al ataque Pachman prepara sus torres y bloquea el peón pasado negro.

31. ..., T1T

33. T2R, P4TR

32. T3A, C3C

34. A5A, ...

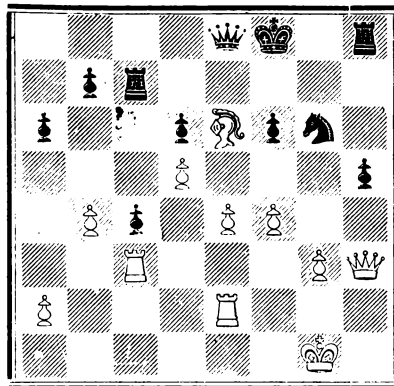
Si 34. A×P sigue: 34. ..., P4A con la posible continuación; 35. P×P, D3A; 36. T3-3R, D×P; 37. P4C, D×PA; 38. D×D, C×D; 39. T7R+, T×T; 40. T×T+, R3A; 41. T7AD, P4C y el negro gana.

Ahora se amenaza 35. A×C, R×A; 36. P4C, P5T; 34. P5R, ganando.

34. ..., D2A

36. D3T, R1A

35. A6R, D1R



No era posible P5T, por 37. P5A.

37. P5R!, ...

Este es el principio del ataque final, que es llevado magistralmente por el blanco.

37. ..., PA×P

38. P×P, P×P

Si C×P seguía 39. T×C!, P×T; 40. P6D.

39. T3A+, R2R

Si 39. ..., R2C; 40. P6D, T3A; 41. T7A+, R3T; 42. T2T, P5T; 43. D4C, D1D; 44. T×P+, C×T; 45. D7C+, R4T; 46. A4C+.

40. A7A, D×A

41. P6D+!, ...

En caso de 41; T×D+, al negro le

quedaban algunas chances como consecuencia de su peón pasado.

41. ..., R×P

43. T×D+, R×T

42. T2D+, R2R

44. D5A+, R2R

Si 44. ..., R2C; 45. T6D decidía rápidamente.

45. D×C, P6A

47. D×P+, rinden.

46. D6D+, R1R

Pues el blanco queda con una dama de ventaja.

(Comenatrios de Menvielle.)

TORNEO INTERNACIONAL DE DUBLIN

	1	2	3	4	5	6	7	8
1 F. J. Pérez (España)....	●	1	1	1	1	1	1	7
2 Stanton (Alemania)....	0	●	1	1	1	1	1	6
3 Fichtl (Checoslovaquia)	0	0	●	1	1	1	1	5
4 B. H. Wood (Inglaterra)	0	0	0	●	1	1	1	4
5 Conlon (Irlanda).....	0	0	0	0	●	1/2	1/2	2
6 Lewis (Irlanda).....	0	0	0	0	1/2	●	1/2	2
7 O' Riordan (Irlanda)...	0	0	0	0	1/2	1/2	●	1 1/2
8 Adnignan (Irlanda)....	0	0	0	0	0	0	1/2	1/2

TORNEO INTERNACIONAL DE SKERRIES

	1	2	3	4	5	6
1 Durao	◆	1/2	1	1	1	1 1/2
2 Pérez.....	1/2	◆	1	1	1	1/2
3 O' Riordan..	0	0	◆	1/2	1	1 1/2
4 D. Rynne...	0	0	1/2	◆	1/2	1
5 T. Conlon..	0	0	0	1/2	◆	1 1/2
6 W. Lewis...	0	1/2	0	0	0	◆

Torneo Internacional de Skerries

APERTURA INGLESA

Blancas: F. J. PEREZ.

Negras: DURAO.

- | | |
|----------------|------------------|
| 1. P4AD, P3CR | 16. A2R, T×T |
| 2. P4D, A2D | 17. C×T, A2C |
| 3. G3AD, P3D | 18. C3AR, C×C |
| 4. P4R, P4R | 19. A×C, C3T |
| 5. P×P, P×P | 20. C2A, C2A |
| 6. D×D+, R×D | 21. C3D, C4R |
| 7. A5C+, P3AR | 22. C×C, P×C |
| 8. O—O—O+, C2D | 23. A5C+, A3A |
| 9. A3R, P3A | 24. A3R, P3C |
| 10. P4AR, P×P | 25. P4TD, P4AD |
| 11. A×P, A3T | 26. P4TR, P4TD |
| 12. P3C, R2R | 27. A2R, P4T |
| 13. R2A, C4R | 28. T1AR, A2D |
| 14. P3T, A3R | 29. T1T, T1T |
| 15. P3C, T1D | 30. T1D, Tablas. |

Una partida, la que decide el primer puesto, muy correcta, por ambas partes. Durao va a tablas para asegurar el primer puesto y lo consigue holgadamente y en todo momento ha tenido el juego cómodo y algo más de iniciativa.

(Comentarios de Sanz.)

DEL TORNEO SKERRIES

DEFENSA SICILIANA

Blancas: DURAO.

Negras: O'RIORDAN.

- | | |
|-----------------|------------------|
| 1. P4R, P4AD | 17. R×T, P3CD |
| 2. C3AR, C3AD | 18. R2R, A3D |
| 3. P4D, P×P | 19. R3D, C2R |
| 4. C×P, C3AR | 20. A7C, P4AR |
| 5. C6A, P3D | 21. R4A, R2A |
| 6. A2R, P4R | 22. R5C, R3R |
| 7. C3C, A2R | 23. P3C, P4C |
| 8. O—O, O—O | 24. R6T, A1C |
| 9. A5C, C×P | 25. A2C, P5R |
| 10. C×C, A×A | 26. R7C, A3D |
| 11. C×P, A2R | 27. R×P, C4D |
| 12. C×A, T×C | 28. P3TD, A2A |
| 13. P3A, D×D | 29. R7C, A1D |
| 14. TD×D, T1D | 30. C4D+, R3A |
| 15. A4C, T×T | 31. R6A, R4R |
| 16. A×TD!, T×T+ | 32. R7D, rinden. |

Una partida clásica de tablas, pero el negro comete un error con 23. g5 que le cuesta un peón y más tarde el juego. Lo justo era 23. ..., R2R, con lo que podía defender la pieza. Durao con sus tres jugadas 16. A×C8, 23. g3 y 32. Rd7 gana pieza o da mate, consiguiendo apuntarse un juego difícil de ganar.

(Comentarios de J. Sanz.)