

Noticias de PORTUGAL

Por JOAQUIM DUARO
(Campeón de Portugal)

Durao, por tercera vez, campeón

El Campeonato de Portugal de 1958, por diversos hechos, resultó lo más soso de los últimos años. Según la nueva reglamentación de la prueba, deberán disputar la final ocho jugadores, a una sola vuelta, lo que ya no es muy razonable, pues dada la superioridad manifiesta de unos pocos jugadores sobre los restantes, el título casi se puede decir que depende del resultado de unas tres o cuatro partidas. Este año, todavía, el torneo se iniciaba tan sólo con siete jugadores, y ya después de disputadas tres rondas hubo la desasistencia de dos de ellos, por lo que resultó un torneo en que cada contrincante apenas disputaba cuatro juegos.

Así, las partidas Durão-Oliveira, Oliveira-Ribeiro y Ribeiro-Durão resultaron la llave del título, que sonrió, una vez más, en favor del cronista, con lo que se adjudica un tercer triunfo consecutivo, hecho que por la primera vez en la historia del ajedrez luso se verifica.

El cuadro final es el siguiente:

	1	2	3	4	5	Puntos
1. Joaquim Durao . . .	×	1	½	1	1	3½
2. Daniel Oliveira . . .	0	×	1	1	1	3
3. João M. Ribeiro . . .	½	0	×	1	1	2½
4. Renato Figueiredo . . .	0	0	0	×	1	1
5. Araújo Pereira . . .	0	0	0	0	×	0

Siguen las dos mejores partidas.

DEFENSA CARO-KANN

Blancas: DURAO.

Negras: OLIVEIRA.

1. e4, e6; 2. Cc3, d5; 3. Cf3, e6.

Esta jugada, integrada en la continuación que el negro va a adoptar posteriormente, es un error, pues transforma la partida en una defensa francesa con un tiempo de menos.

4. d4, Ab4; 6. e5, Ce7; 6. a3, A×c3+; 7. b×c3, c5.

La posición es típica de la defensa francesa, pero con un tiempo de más para las blancas: Cf3.

8. a4, Da5; 9. Ad2, c4; 10. g3!, Ad7; 11. Ah3, A×a4.

Las blancas fundamentan esta entrega de peón en el hecho de que ganarán nuevos tiempos cuando el ne-

gro desee traer la dama y el alfil para posiciones más activas.

12. O—O, Cbc6; 13. Ch4, Cg6; 14. Cg2, O—O—O; 15. f4, Cce7.

Más preciso sería 15. ..., Cge7.

16. Ce3, Rb8; 17. f5, e×f5; 18. C×f5, C×f5; 19. T×f5, Thf8.

Si 19. ..., A×c2; 20. Dc1!, Aa4; 21. T×f7 con excelente juego.

20. Df3, Db5; 21. T×f7, A×c2; 22. e6, Ae4; 23. Df2, Tde8?

El error definitivo, que va a ser explotado con precisión.

24. Af4+, Ra8; 25. Ad6, Tg8.

Si 25. ..., T×f7; 26. e×f7 gana calidad.

26. Ab4!, ...

Controla f8, no permitiendo que la Tf7 sea incomodada y permite es necesario y posible Ta5-c5-c7.

26. ..., Dc6; 27. Db2!, ...

No permite el sacrificio 27. ... T×e6; a causa de 28. A×e6, D×e6; 29. T×a7+!!; R×a7; 30. Ac5+ seguido de mate en tres jugadas.

27. ..., Db6; 28. Da3, a6; 29. Ac5, Db3.

Lo mejor es Dc6, pero después de 30. Da5 (amenaza Tc7) poco resta. Un ejemplo: 30. ..., T×e6; 31. A×e6, D×e6; 32. Dc7, Dc6; 33. D×c6, b×c6; 34. T×ab+, etc.

30. D×a6+!, b×a6; 31. T×a6+, Rb8; 32. Ad6+.

Rinde, pues el mate es inevitable.

DEFENSA DE TIPO YUGOSLAVO

Blancas: J. M. RIBEIRO.

Negras: DURAQ.

1. d4, Cf6; 2. Af4, g6; 3. Cc3, Ag7; 4. Dd2, d6; 5. f3, O—O; 6. Ah6, c5.

Aunque no venga tratado en los libros de aperturas, el procedimiento del blanco no es inferior—es un plan de desarrollo como cualquiera—. Las negras se defienden con una posición del tipo de las defensas indias de rey, en este caso con más propiedad, de las defensas eslavas (o Pirc), pues el Pc2 no ha sido jugado y el avance e2-e4 es inminente.

7. A×g7, R×g7; 8. d5, e6; 9. O—O—O, Da5.

Para atacar en el flanco de dama con el Pb7. Si 10. d×e6, A×e6 no siendo posible 11. D×d6 a causa de la peligrosa entrada en a2.

10. e4, a6; 11. g4, ...

Iniciando un ataque del tipo Sämisch contra las indias de rey.

11. ..., b5; 12. Rb1, b4; 13. Cce2, c×d5.

No conduce a nada el sacrificio 13. ..., C×d5; 14. D×d5, Ae6; 15. D×a8, D×a2+, pues el rey escapa bien por d2-e1-f2.

14. c×d5, Cbd7; 15. Cf4, Ce5; 16. h4, A×g4?

Hay jugadas que fallan cuando son analizadas a fondo, pero resultan en el tablero. Aquí tenemos una. Con la torre en b8 sería correcto, pero si se quiere seguir el plan del texto no hay tiempo para colocarla allí: 16. ..., Tb8; 17. h5, A×g4; 18. h×g6!, h×g6; 19. f×g4, Ce4; 20. Ce6+!, f×e6; 21.

Dh6+, Rf7; 22. Df4+, Cf6; 23. g5 y el negro no tiene compensación por el material sacrificado.

17. f×g4, Ce4; 18. De3, Cc3+.

El sacrificio complementario que justifica el primero.

19. b×c3, b×c3.

Con varias amenazas de mate.

20. Ra1, Tab8.

Mejor sería Tfb8 para dar fuga al rey por f8, si el blanco escogiese el camino que en presencia de la textual ha seguido.

21. Ch5+, ...

El blanco pierde la única oportunidad para refutar el plan negro: 21. Cge2, Tb2; 22. C×c3, Tfb8; 23. Ae2! (no 23. Tb1 a causa de D×c3!!) continuación que quizá haya llevado el blanco a la del texto), Da3; 24. Tb1 y nada más hay que hacer. Con la del texto aseguran «chances» de tablas, que más tarde podrán ser necesarias.

21. ..., g×h5; 22. Dg5+, Cg6; 23. g×h5, Da3.

En esta peligrosa posición para ambas partes, dejan ahora las negras escapar la oportunidad de ganar: 23. ..., Tb2; 24. Ac4, Dh4!; 25. Ab3, Da3; 26. Dc1 (repárese que todas las tres jugadas son forzadas), Tfb8; 27. Ce2, T8×b3; 28. C×c3, Tb8; 29. Th3, Cf4! y ahora probablemente 30. Tg3+, con la amenaza negra T×a2+; 32. C×a2, D×g3 entre otras.

24. Dc1, Tb2; 25. Ac4, Da4; 26. g×f7!, D×c4!

Forzados. Si 26. ..., h6?; 27. Ce2, D×c4; 28. Thg1+, Rh7; 29. C×c3!, D×c3; 30. f8=C+!, T×f8; 31. D×b2 ganando. Ideológicamente semejante y también bueno sería f8=D+, dando entradas a la dama para jaque perpetuo. No es bueno para el negro 26. ..., Tb1+; 27. D×b1, T×b1; 28. T×b1, D×c4 a causa del material de que el blanco dispone.

27. Dg5+, R×f7; 28. Df5+, Rg7. Tablas.