



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 Pombelo, 1, B 1.º, Lisboa.

NOTICIARIO

SUL

* Silvério Pereira ha obtenido un brillante triunfo en el Torneo de Maestros. Jugando siempre con solidez, algunas veces también con tesón, y defendiéndose con gran calma, ha conseguido conducir sus huestes hasta la victoria en todas las partidas disputadas. Le siguieron el joven Daniel Oliveira, que obtuvo el título de maestro; el veterano Gabriel Russell, que regresa al tablero en buena forma; Joaquim Durão, que acusó los nueve meses de inactividad; eng. Alvaro Amores, que ganó también el título de maestro; Vasco Santos, Marçal Rocha, Carlos Pires y Mário Santos.

* El joven maestro Joaquim Durão ha disputado con el ex campeón de Portugal Carlos Pires un "match" de seis partidas, que terminó, con la victoria del primero, por 4-2.

* Daniel Oliveira ganó, también por 4-2, el "match" que jugó contra el ajedrecista de "categoría de honor" José Vinagre.

* El Grupo Xadrez Alekhine derrotó por 6-2 al club de Salvaterra de Magos.

* Se ha celebrado el I Lisboa-Setúbal entre los jóvenes de la Mocidade Portuguesa, con rondas efectuadas en la capital y en la segunda ciudad. Lisboa ha triunfado por 9,5-2,5.

* Campeones de tercera categoría: Luis Osório, del Grupo Xadrez de Lisboa, y Vitor Pires, del Grupo Xadrex Alekhine.

Partida núm. 131

P. D.—DEF. NIMZOINDIA

Blancas: SILVERIO
Negras: Vasco Santos

Torneo de Maestros de Lisboa,
1953

1. P4D, C3AR
2. P4AD, P3R
3. C3AD, A5C
4. P3R, P4R
5. D4T+!?, ...

Esta jugada no es la mejor, pero complica la partida. Atendiendo al estilo de juego de mi contrincante, escogí lo que mejor me convenía.

5. ..., C3A
6. PXP, CX P
7. A5C, A2D
8. C2R, P3TD
9. AX C, AX A
10. D3C, D4C
11. C3C, CX C?

Demasiado prematuro. Las ne-

gras se intimidan con la jugada blanca P4R, pero ella a nada conduce. Se debería jugar 11. ..., P4TR!, y si 12. P4R, AX C+; 13. PXA, C5A; 14. AX C (pues si 14. 0-0, P5T; 15. AX C, DX A; 16. C2R, DX PR, ganando), y las negras quedan con juego ligeramente superior (Durão).

12. PXC, A3D
13. P4R, A5A
14. AX A, DX A

Esta posición viene a confirmar el comentario anterior,

* Campeones de segunda categoría: Jorge Garrana, del G. X. Lisboa, y Fernandes Bah-tista, del G. X. Alekhine.

* João de Moura hizo una interesante palestra técnica sobre la Defensa Nimzoindia y la variante Scheveningen de la Defensa Siciliana, en la Asociación de Ajedrez del Sur.

NORTE

* El Grupo de Xadrez de Guimarães, servido por la acción dinámica del doctor Fernando Lopo Xavier, viene registrando excelentes resultados, en contacto con los clubs de la regiones vecinas. En Famalicão venció al grupo local por 3,5-2,5 e hizo tablas con el club de Póvoa de Varzim.

* El torneo de tercera categoría del Grupo de Xadrez do Porto ha terminado, con la victoria de Pedro Veiga, seguido de Manuel Rodrigues Carlos Constante, António Nunes, Vitor Santos y otros.

CENTRO

* Travassos Valdez ha vencido en el torneo de Categoría de Honor de la Asociación del Centro, seguido por Carlos Queiroz, Wunderly Gomes, doctor Renato Figueiredo, Formozinho Simões, profesor Joaquim Beato, Mendes da Silva, José Pedro y José Vidal.

* El campeón nacional João de Moura ha jugado veinticinco simultáneas en Marinha Grande, ganando trece, perdiendo siete y entablado cinco.

pues presenta el juego negro con un importantísimo "tiempo" de menos (Duraó).

15. 0-0! 0-0-0

Es favorable a las blancas la continuación AXP: 16. CxA, DxC; 17. TR1R, D3A; 18. P5D. Las negras están estratégicamente perdidas porque las blancas controlan el centro y tienen posibilidad de ataque.

16. TR1R, P4TR
17. T3R, P5T
18. C2R, D5C
19. P3TR, D4T
20. P4AD, P4CR
21. P5D, PXP
22. PAXP, A2D
23. T1C, P3C
24. T3A!, ...

La llave de la continuación. Si DxC, 25. TXP+ y mate en dos jugadas.

24. ..., T3T
25. D4A, A3A
26. PXA, P4C
27. D5A, DXC
28. D7T, T8D+
29. R2T!! ...

Si 29. TXT?, DXT+; 30. R2T, D3D+, etcétera.

29. ..., R1D
30. D8C+, R2R
31. DXP+, R1A
32. D8C+, R2C
33. D5R+, P3A
34. D7R+, R3C
35. D8R+, R2C
36. TXT, DXT
37. D7D+. Rinden.

(Notas de SILVERIO.)

Partida núm. 132

DEFENSA SICILIANA

Blancas: DURAÓ
Negras: Carlos Pires

Sexta partida del "match" Lisboa, 1953

1. P4R, P4AD
2. C3AR, P3D

3. P4D, PXP
4. CXP, C3AR
5. C3AD, C3A
6. A2R, P3R
7. A3R, P3TD
8. 0-0, D2A
9. P4A, P4CD?

Una jugada extemporánea. Lo más seguro es 9. ..., A2R, ya que 9. ..., A2D y 9. ..., C4TD proporcionan fácilmente gran ventaja para las blancas. La del texto debilita la gran diagonal blanca de modo comprometedor, debido al retrasado desarrollo negro. Las blancas van a conducir su juego basándose en el ataque simultáneo sobre la casilla f7 y la gran diagonal h1-a8.

10. P5R, CXC

Recelando la posibilidad blanca CXC, seguida de A3A. La continuación 10. ..., PXP; 11. CXC, DXC (no 11. PXP, 12. A2A, ganando pieza); 12. PXP, C4D; 13. A3A daba más posibilidades a Pires.

11. AXC, PXP
12. PXP, C2D
13. A5T, P3C
14. D3A, C3C
15. AXC, DXA+
16. R1T, D2T
17. D6A, T1CR
18. A2R, ...

Con la amenaza CXP.

18. ..., D2R
19. C4R, A2C
20. C6D+, R1D
21. CXP+, R1R
22. D3A, T2T

Si 22. ..., A2C; 23. DxA, DxD; 24. C6D+.

23. D6AD+, D2D

Si 23. ..., A2D; 24. C6D+, D1R; 25. D6C+, T2A; 26. T7A, D5T (o D4C); 27. D8C+, T1A; 28. CXT, AXC; 29. T1D+, R1R; 30. DxA+, RxC; 31. T7D+, etcétera.

24. C6D+, R1D
25. D6C+, D2AD
26. D4D, A2D
27. D4TR+, Rinden.

(Comentarios de DURAÓ.)

Partida núm.

APERTURA ESPAÑOLA

Blancas: Vinagre
Negras: DANIEL DE OLIVEIRA

Sexta partida del "match" Lisboa, 1953

1. P4R, P4R
2. C3AR, C3AD
3. A5C, P3TD
4. A4T, C3A
5. 0-0, A2R
6. D2R, P4CD
7. A3C, 0-0
8. P3A, ...

La alternativa 8. P4TD es superior, porque da cierta ventaja en el flanco de dama y porque no permite la próxima jugada negra.

8. ..., P4D
9. PXP, P5R
10. C5C, A5CR
11. P3A, PXP
12. CXP, ...

Si 12. PXP seguiría 12. ... CXP; 13. D4R (es falso 13. CXP+ a causa de 13. ..., T1R). AXC; 14. AXC, T1R; 15. DxA, DxA, con ventaja, merced al retrasado desarrollo negro en el flanco de dama y de los débiles peones del flanco de rey.

12. ..., C4TD
13. A2A?, ...
14. P4D, DXP
13. A2A?, T1R
16. TxA, DxD
17. PxD, C5C
18. A4A, A4A+
19. R1A, C5A
20. A3C, CRXPR
21. T3C, ...

El juego está irremediablemente perdido por las blancas. Si 21. AXC, CxA; 22. T3C, TD1D, con ventaja decisiva.

21. ..., TD1D
22. P4TD, C6D
23. A2D, ...

Única.

23. ..., C6XP
24. A6T, P3C
25. PXP, PXP
26. T3A, C6D
27. C2D, CXC+
28. AXC, C4R!
29. Rinden.