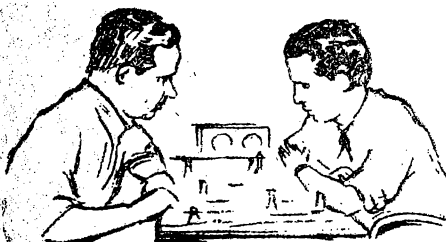


III TORNEO INTERNACIONAL

de Almería

👑 **Pérez supera todas las marcas conocidas** 👑



Frías y Pérez en plena lucha.

El Torneo de verano en Almería es un programa inevitable en el ajedrez español. Años anteriores, su carácter internacional se vió valorado por la presencia de Alekhine. Este año ha sido necesario conformarse con los portugueses Lupi y Ribeiro.

Pero los torneos de Almería resultan siempre sonados. Este último nos ha ofrecido una hazaña sin precedentes en la historia de nuestro ajedrez, a cargo de Francisco José Pérez, quien ha obtenido la más brillante victoria de su brillante carrera. Ciertamente no conocemos precedentes del hecho: ganar todas las partidas a 3,5 puntos del segundo clasificado, en un conjunto tan fuerte y homogéneo, es algo fuera de lo usual.

Magníficamente organizado, espléndidamente obsequiados los jugadores, atendidos los más insignificantes detalles para el éxito del certamen, el Torneo de Almería es modelo perfecto en este tipo de pruebas veraniegas. Los premios fueron de 800, 600, 400, 250, 150 y 100 pesetas, más copas del gobernador, de la Diputación y del Ayuntamiento.

Respecto a la actuación de los jugadores, nos limitamos a una brevísima ojeada, ya que no disponemos del espacio que este Torneo merece. Pérez, a la altura de su formidable resultado. Albareda empezó regular, pero raccionó pronto y bien. Sanz, tan difícil de batir, como siempre. Golmayo, desentrenado, pero mostrando su elevada clase. Lupi, desigual, aunque siempre notable. Ribeiro, discreto, causó excelente impresión. Gamonal, un tanto desconcertado, pudo clasificarse mejor. Martínez obtuvo el primer puesto entre los jugadores locales, actuando siempre con gran tenacidad. Frías, desafortunado, acusando el agobiador peso de la organización del certamen. Roda y López Núñez actuaron muy por bajo de sus facultades, y el debutante Jiménez pagó la novatada.

F O G O N A Z O S

En la primera ronda, el Dr. Martínez «epató» a público y jugadores con un equipo completo y magnífico: reloj nuevo, tablero flamante y una piezas maravillosas magnifi-

camente torneadas y barnizadas; los caballos con rutilantes ojos de rubí, las Torres casi eburneas...

Pero a poco de empezar se dejaba cazar la

CUADRO DE CLASIFICACION

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Puntuación	Clasific.
1. Albareda.....	🔲	1 1/2	1	1	1 1/2	1 1/2	0	0	0	1	1	1	7 1/2	2.º
2. Frías.....	0	🔲	1	1	1 1/2	1	0	0	0	1	0	0	4 1/2	9.º
3. Gamonal.....	1/2	0	🔲	1	1 1/2	1	1	1 1/2	0	1 1/2	0	0	5	7.º-8.º
4. Giménez.....	0	0	0	🔲	0	1	0	0	0	0	0	0	1	12
5. Golmayo.....	0	1 1/2	1 1/2	1	🔲	1 1/2	1 1/2	1	0	1 1/2	1	1	6 1/2	4.º-5.º
6. López-Núñez..	1 1/2	0	0	0	0	🔲	1 1/2	1	0	0	1	0	3	10-11
7. Lupi.....	1 1/2	1	0	1	1 1/2	1	🔲	1 1/2	0	1	1	0	6 1/2	4.º-5.º
8. Martínez.....	1	1	1 1/2	1	0	0	1 1/2	🔲	0	0	1	0	5	7.º-8.º
9. Pérez.....	1	1	1	1	1	1	1	1	🔲	1	1	1	11	1.º
10. Ribeiro.....	0	0	1 1/2	1	1 1/2	1	0	1	0	🔲	1	1	6	6.º
11. Roda.....	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	🔲	0	3	10-11
12. Sanz.....	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	🔲	7	3.º

Dama por su adversario López-Núñez, y alguien comentó: «Es el sacrificio lógico para un ara tan perfecta.»

En la cuarta ronda habían transcurrido cincuenta minutos, y los lusitanos Ribeiro y Lupi no comparecían. Sus adversarios López-Núñez y Martínez se encariñaban ya con el punto logrado sin esfuerzo, cuando aparecieron todo sudorosos sobre sendas bicicletas. Habían salido a dar un paseo y olvidaron la hora, y al darse cuenta pedalearon desesperadamente por llegar a tiempo Ribeiro dijo: —Cuando vimos la hora, el paseo se convirtió en una carrera contra reloj.

A pesar de este handicap, ambos ganaron aquel día.

En la mañana del tercer día de juego varios torneos se dieron un paseo por la playa. Hacía fuerte viento y el mar estaba embravecido. Se veía un solo bañista, que luchaba esforzadamente con el oleaje, y alguien reconoció a Frías, que además de ajedrecista es un buen nadador.

—¡Es natural—comentó—; como hasta ahora no ha puntuado, estará buscando siquiera el medio punto del ahogado!

Sanz perdió, como todos, con Pérez. Se comentaba la partida y sus incidencias y el ex campeón de España negábase a reconocer los razonamientos de los demás. Por último, cuando ya no tenía que oponer, dijo:

—¡Bueno, ésta es una de las partidas que yo juego de propaganda.

Otra vez Sanz.

En su partida con Ribeiro había una línea mejor que la que empleó tomando un Alfil con la Dama. En vez de ello, Sanz cambió las Damas y perdió rápidamente. Pero él justificaba:

—Ya sé que tomando el Alfil había mucha partida, pero en mi afán de complicar, cambié las damas (!).

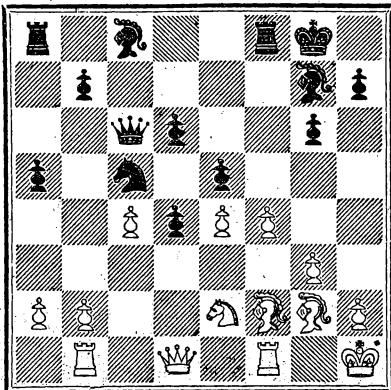
MESAJETE.

Partida núm. 1.096.

Blancas: GOLMAYO

Negras: PEREZ

- | | | | |
|----------|------|----------|------|
| 1. P4AD, | C3AR | 10. G×C, | P×C |
| 2. C3AD, | P3CR | 11. T1C, | P4TD |
| 3. P3CR, | A2C | 12. G2R, | G2D |
| 4. A2C, | 0—0 | 13. 0—0, | G4A |
| 5. P3D, | P3D | 14. A1R, | P4A |
| 6. P4R, | P4A | 15. A2A, | P×P |
| 7. A2D, | C3A | 16. P×P, | P4R |
| 8. P4A, | G5D | 17. R1T, | D3A |
| 9. CD2R, | D3C | | |



- | | | | |
|----------|------|----------------|-----|
| 18. D1R? | C6D | 23. TD1D, | G4A |
| 19. D2D, | D×PA | 24. C3A, | A5C |
| 20. A1C, | A2D | 25. T1C, | P×C |
| 21. P×P, | P×P | 26. D5D+ | C3R |
| 22. P3C, | D3T | 27. Abandonan. | |

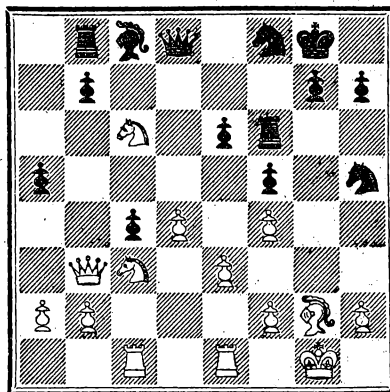
Golmayo, en su inexplicable movimiento 18. D1R, pierde un Peón y queda a merced del ataque enemigo, que ya no puede detener. Pérez obtiene el máximo provecho del desfallecimiento de su rival en dicha jugada, mostrando su estilo impecable y enérgico.

Partida núm. 1.097.

Blancas: PEREZ

Negras: SANZ

- | | | | |
|----------|------|-----------|-------|
| 1. P4D, | P3R | 9. T1R, | T1CD |
| 2. P3CR, | P4AR | 10. A4AR, | A×A |
| 3. A2C, | C3AR | 11. P×A, | C4TR |
| 4. C3AR, | P4D | 12. P3R, | T3AR |
| 5. 0—0, | A3D | 13. TD1A, | G1AR |
| 6. P4AD, | P3A | 14. G5R, | P4TD? |
| 7. C3AD, | CD2D | 15. C×PA, | P×PA |
| 8. D3C, | 0—0 | | |



- | | | | |
|-----------|-------|-----------|--------|
| 16. D5C, | D2A | 26. C3C, | C×P+ |
| 17. C×T, | T3CR? | 27. R2A, | C4D |
| 18. D5R, | D1D | 28. P4TR, | P4TR |
| 19. G2R, | C3AR | 29. C×PA, | C5CD |
| 20. P3AR, | C4D | 30. T8A, | C6D+ |
| 21. T×P, | T×A+ | 31. R3R, | D2A |
| 22. R×T, | C3CR | 32. C7D, | R2T |
| 23. T×A, | D×T | 33. C×C+, | R1C |
| 24. T1AD, | D1R | 34. C7R+, | Aband. |
| 25. D6D, | G1AR | | |

Sanz se deja sorprender en la 15 jugada, y cuando la cosa se reducía a perder calidad (que no era poco), «completa» el error con el movimiento 17, por el que cede a Pérez una Torre limpia. Los golpes de ingenio con que trata Sanz de contrarrestar semejante inferioridad sólo sirven para animar la lucha y distraer al lector.

Partida núm. 1.098.

Blancas: GOLMAYO

Negras: SANZ

- | | | | |
|----------|------|-----------|------|
| 1. P4AD, | C3AR | 10. A3R, | P4R |
| 2. C3AD, | P3CR | 11. D2D, | C5D |
| 3. P3CR, | A2C | 12. T1AD, | T1R |
| 4. A2C, | P4AD | 13. A6T, | T1CD |
| 5. P3D, | C3AD | 14. A×A, | R×A |
| 6. P4R, | P3D | 15. C×C, | PA×C |
| 7. GR2R, | A2D | 16. G2R, | A3A |
| 8. A2D, | D1AD | 17. 0—0, | G1C |
| 9. P3TR, | 0—0 | 18. P4CR, | D1D |

19. P4AR,	D5T	29. P5A,,	D3D
20. P5AD,	P×PAD	30. G6R+,	R1C
21. T×P,	P3AR	31. D5A,	P×P
22. P5CR,	TD1D	32. D×P,	P3TR
23. P×P+,	C×P	33. D8A+,	D×D
24. T×PR,	D3TR	34. T×D+,	R2T
25. T×T,	C×T	35. T×C,	T×P
26. D5T,	D5T	36. T7R+,	R1C
27. D×P,	D2R	37. T7C+,	R1T
28. C×P,	T2D	38. T7A,	aband.

Partida núm. 1099.

Blancas: FRIAS

Negras: GOLMAYO

1. P4R,	P3R	32. T1AD,	D2D
2. P4D,	P4D	33. R2C,	R2C
3. P5R,	P4AD	34. R3T,	A2R
4. D4C,	C3AD	35. R2C,	T5A
5. C3AR,	P×P	36. C2R,	P4CD
6. A3D,	P3CR	37. T3A,	D3A
7. 0—0,	D2A	38. R1A,	P5C
8. T1R,	A2C	39. P×P,	A×P
9. A4AR,	A2D	40. T×T,	D×T
10. P3A,	CR2R	41. D1A,	A4T
11. P×P,	D3C	42. D×D,	P×D
12. A2D,	G5C	43. C1A,	P6A
13. A×C,	D×A	44. P3C,	A3C
14. CD2D,	T1AD	45. P×P,	A×P
15. C3C,	P4TD	46. P4A,	A6R
16. D4A,	P5T	47. C3C,	P7A
17. C1A,	0—0	48. R2R,	P8=D
18. P4T,	P3A	49. C×D,	A×C
19. D3R,	P4A	50. P5T,	A6T
20. C2R,	P3T	51. R3D,	A4A
21. P3C,R	A4C	52. R4A,	A7A
22. P3T,	D4T	53. P6T,	R2A
23. C4A,	R2A	54. R5C,	P4C
24. TD1A,	A×A	55. PT×P,	P×P
25. C×A,	P3C	56. R6A,	P×P
26. C4C,	D4C	57. P×P,	R2R
27. C2D,	C3A	58. R7C,	R2D
28. C×C,	T×C	59. P7T,	A×P
29. T×T,	D×T	60. R×A,	R2A
30. C1C,	T1AD		Tablas.
31. C3A,	A1A		

Una de las partidas más correctas e interesantes del torneo. El final está tratado en finísimo estilo.

Partida núm. 1.100.

Blancas: LUPI.

Negras: DR. FAUSTO MARTINEZ.

APERTURA CATALANA

Esta partida la conceptúo de cierto valor teórico, por el sistema de apertura que emplea el negro. Como no soy, ni por asomo, lo que se llama un técnico, ignoro si este sistema de Defensa ha sido usado alguna vez. Lo que sí puedo asegurar es que se me ocurrió jugarlo en mi partida contra Pou del Campeonato de España y que, en las ocasiones en que lo he empleado después, he tenido siempre una cómoda y fácil apertura, con prometedoras perspectivas. Por eso, y por si alguien gusta de ensayarlo, me es muy grato comentarlo.

1. P4D,	CR3A	3. P4AD,	P3R
2. CR3A,	P4D	4. P3CR,	CD2D

Esta es la jugada clave de la defensa. La idea es cubrir la diagonal 1R-5TD antes del jaque, con lo que se crea inmediatamente la amenaza de tomar el PA, y al mismo tiempo se prepara P4AD con la igualdad en el centro y el rápido desarrollo de las piezas.

5. CD2D

... | ...

...

(La partida con Pou comenzó así: 1. C3AR, P4D; 2. P4D, CR3A; 3. P3CR, P3R; 4. A2C, CD2D; 5. 0—0, A2R; 6. P4A, P×P; 7. D4T, 0—0; 8. D×P, P4A; 9. P×P, A×P; 10. D2A, ... (era mejor 10. P4CD, A3D; 11. T1D, C3C, y si ahora 12. D4D, A2R con juego igual); 11. A2C, C3C, etc., con buen juego); 10. P3CD; 11. C3AD, A2C; 12. P3TR, T1A; 13. D4T, A3A; 14. D2A, P4CD; 15. P3TD, P4TD; 16. D1D, D3C; 17. P3R, TR1D. (Y la partida está estratégicamente ganada, pudiendo realizar las negras su ventaja pocas jugadas después.)

5. ... P×P | 6. C×P, P4AD

El negro vuela el centro con el propósito de no enrocarse para conseguir un rápido desarrollo de piezas. También pudo jugar 6. ... P4CD (si 7. C3T, P3TD seguido de P4A ó A2C, y si 7. C45R, A2C, etc., con buen juego en ambas variantes).

7. P×P,	A×P	10. A2C,	D3C
8. G6D+,	R2R	11. 0—0,	TR1D
9. C×A+,	T×A	12. P3TD,	C4R

Hubiera sido mejor C1A seguido de C3C. En cualquier caso es fácil ver que el negro ha solucionado completamente los problemas de la apertura y que posee la iniciativa.

13. D4T,	C45C?	5. P3TR,	C3T
14. P3R,	R1A

A consecuencia de sus prematuras jugadas C4R y C45C, el negro pierde la iniciativa.

16. P4CR,	CT—1C	18. D4TR,	...
17. P5C,	C1R

El blanco carece de piezas para lograr un decisivo ataque.

18. ... P3TR | 19. P4GD, A2R

El negro ha calculado las complicaciones que pueden derivarse de la posición ahogada de su Rey.

20. P4R,	D4C	27. P4T,	D4R
21. P4T,	D×PC	28. T1CD,	P3C
22. A3T,	D4T	29. P4AR,	D5D+
23. P×P,	P×P	30. R1T,	T7A
24. A×A+,	C×A	31. C×PR+,	P×C
25. D×PT+,	C2C	32. P5A,	P×P
26. C5C,	C3C

No habiendo tiempo para analizar.

33. T×P+,	R1C	36. T×T,	D×T+
34. D×C,	D5A	37. R2T,	D5A+
35. T5C,	T8A+	38. T3C,	D×P+

(El reloj ha hecho estragos en ambos.)

39. R1C, T8R+ | Tablas.

(Comentarios del Dr. Fausto-Martínez.)

Partida núm. 1.101.

Blancas: FRIAS | Negras: RIBEIRO

APERTURA ESPAÑOLA

1. P4R,	P4R	4. A4T,	C3A
2. C3AR,	C3AD	5. 0—0,	A2R
3. A5C,	P3TD	6. A×C,	...

Esta variante de cambio retardada da lugar

a juegos interesantes, probablemente su mejor cualidad es que se halla poco analizada.

6. ...	PD×A	13. C4T—5A,	D1A
7. P3D,	A3D	14. A2D,	T1C
8. CD2D,	A5CR	15. D1R,	C4T
9. P3TR,	A4T	16. P4CD,	A×C
10. C4A,	D2R	17. C×A,	P3CR
11. C3R,	A3C	18. C3R,	...
12. C4T,	0—0—0

Sin duda lo mejor, pues tanto C6T como A6T hubiesen apartado estas piezas del centro sin finalidad práctica.

18. ...	P4R	20. C4A,	P4CR
19. P4TD,	P5A	21. P4C,	...

Esto frena el amenazador ataque de las negras, pues ahora no es posible jugar 21. ..., P×P o. p. a causa de 22. P×P, ganando un importante tiempo al amenazarse la D negra.

21. ...	C3A	26. P3AR,	TR1T
22. D2R,	P4TR	27. T1T,	D2R
23. R2C,	T2D	28. C5T,	R2D
24. P5C,	T2T	29. P4D,	D3R
25. P×PTD,	P×PT

Sin duda lo mejor, pues a 29. ..., P×P seguiría 30. D×PT.

30. C×P,	PT×P	35. P×C+,	D×P
31. PT×P,	T×T	36. D×P+,	R2D
32. T×T,	T×T	37. D5C+,	P3A
33. R×T,	R×C	38. D3D,	...
34. P5D+,	C×P

Claro que sería grave error 38 D7C+, por la sencilla respuesta de las negras A2A que ganaba la doble amenaza sobre el A y el Peón.

38. ...	R1D	43. D3A,	D4D
39. R2C,	A2A	44. D3C,	A4A
40. R1A,	R1A	45. D3D,	R2A
41. R2R,	D4A	46. P4A,	...
42. A1R,	A3C

Al conseguir la cooperación de su monarca, las blancas tienen ya un final superior, sobre todo si, como ahora, fuerzan el cambio de D.

46. ...	D5D	49. A2D,	R2A
47. D×D,	A×D	50. R4R,	R3D
48. R3D,	R3C	51. A4C+,	P4A

Si A4A; 52. A×A+, R×A; 53. P5T y ganan.

52. A5T,	R2D	55. A8D,	R3T
53. A6C,	R1A	56. A×P,	A7C
54. R5D,	R2C	57. R4R,	...

Las negras abandonan, pues no hay medio de evitar la coronación del Peón Caballo.

(Comentarios de Frías.)

Soluciones y resultado del Concurso publicado en el número de septiembre bajo el título

ACIERTE USTED EL MATE

SOLUCIONES

Número 1. — 1. ..., A×C+; 2. P×A, D7A+; 3. R1D, C×P mate (Przeplorka-Chéron, 1928).

Número 2.—1. C6C+, P×C; 2. C×P+, R2A; 3. D×P+, R×C; 4. A8C+, A2A; 5. A×A+, R2D; 6. D5A, mate (Loyas-Asztalos, Budapest, 1915).

Número 3.—1. D5T+, D3C; 2. C6D+, R3R (si 2. ..., R1A; 3. A×C!); 3. TD1R+, R×C; 4. A4A mate (Mac-Donnell-Labourdonna, 1834).

Número 4.—1. C7A+, D×C (si 1. ..., R1A; 2. P6R seguido de P7R+); 2. A×P+, R2D; 3. D5A+, C×D; 4. P6R mate (Nimzowitsch-Neumann, Riga, 1899).

Número 5.—1. D×C!, D×D; 2. T×P, P4TR (si 2. ..., R2C; 3. T6D+, ganando); 3. T7A mate (Mephisto-Amateur, Londres, 1879).

Número 6.—1. ..., C×P+; 2. R1D, C7A mate (Morgan-Shipley, U. S. A., 1893).

Número 7. — 1. ..., D8A+; 2. R×D, A6D+; 3. R1R, T8A mate (Schulten-Horwitz, Londres, 1846).

Número 8. — 1. ..., P4D!; 2. A×PD, D×P+!; 3. P×D, A6T mate (Schulder-Boden, 1923).

Número 9. — 1. ..., D5R+; 2. A2R, C×P+; 3. R1A, A6T; 4. P3D, C5T+; 5. R1R, C×C mate (Rabinowitsch-Löwenfisch, Moscú, 1927).

Número 10. — 1. C5C, P4R; 2. P×P, P5A; 3. P×C, D×C (si 3. ..., P×A; 4. P7A+, R1D; 5. A7A+); 4. P7A+, R1D; 5. C6R mate.

RESULTADO

No obstante el elevado número de soluciones que hemos recibido para este concurso, no podemos proclamar vencedor absoluto, pues todas ellas adolecen de numerosos fallos y omisiones.

Sin duda alguna, hemos «apretado» demasiado, sobre todo en lo que se refiere a la obligación de averiguar entre qué jugadores tuvo lugar cada partida, pues la tarea de revolver archivos para dar con la solución resultaba evidentemente molesta en extremo.

Por esta razón, los sucesivos concursos de este tipo—empezando por el que ofrecemos en este número—serán limitados a la solución del menor número posible de jugadas, sin más exigencias.

Aun cuando, como decimos, no ha habido vencedores, nos dolería dejar desierto el concurso, por lo que preferimos repartir el premio señalado entre las soluciones más notables. Entre las recibidas, tres destacan especialmente. En vista de ello, ampliamos el premio ofrecido de 50 hasta 60 pesetas, al objeto de que corresponda a cada favorecido un crédito de 20 pesetas. Estos tres concursantes son los señores Ramiro Iliástegui, Fernando Reborio y Miguel Ferrer Abril, quienes han acertado de manera absoluta las soluciones de siete, seis y cinco preguntas, respectivamente.

Felicitemos cordialmente a estos vencedores y nos complacemos en comunicárselos públicamente que en nuestras oficinas, Barquillo, 19, Madrid, tienen a su disposición cada uno de ellos un crédito de 20 pesetas, que pueden invertir en las obras que deseen de nuestro fondo editorial.