Madrid Mueve

La publicación de los ajedrecistas madrileños

FEDERACION MADRILEÑA DE AJEDREZ

NÚMERO 1. MARZO 2006

YA NOS CONOCEN ...

Pablo San Segundo

Francisco Vallejo

Vesselin Topalov

MADRID EN IMÁGENES

25 AÑOS FMA - CONCURSO FOTOGRÁFICO

En el número 0 dábamos noticia de este concurso y presentábamos en portada el primer premio. Hoy os ofrecemos todas las imágenes premiadas. El concurso fue una gran idea y tuvo un gran éxito de participación, demostrando que ajedrez y fotografía combinan estupendamente. Esperemos que la idea no muera o que no haya que esperar 25 años para el próximo.

Primer Premio: BIODIVERSIDAD
José Ángel López de Turiso Sánchez

Segundo Premio: NACIMIENTO
Laura Aguado Boto

Tercer Premio: PASIÓN
Eduardo López Rodríguez

Cuarto Premio: KOVACEVIC
Mariano García Díez

Quinto Premio: AJEDREZ Y QUIXOTE
José Ignacio Acosta Sánchez

Premio Especial: SUERTE
Laura Aguado Boto

La Pregunta “Madrid Mueve”

¡Participa en La Pregunta! Contribuirás a la continuidad de la revista y además...

ESTE RELOJ DIGITAL DE ÚLTIMA GENERACIÓN(*) PUEDE SER TUYO...

¡¡ por sólo 1,20 € !!

Únicamente tienes que contestar a esta pregunta: (**)

¿Cuál de los ajedrecistas que aparecen en portada es Campeón del Mundo?

Si crees que la respuesta es **Topalov** envía **MM 1** al **5157**
Si crees que la respuesta es **Vallejo** envía **MM 2** al **5157**
Si crees que la respuesta es **San Segundo** envía **MM 3** al **5157**

(*) Consulta el anuncio de este reloj en contraportada de la revista.

(**) Se pueden enviar tantos mensajes como se quiera. Cada mensaje supone una entrada más en el sorteo.

Coste del mensaje: 1,20 € más IVA.

MADRID EN IMÁGENES

LINARES-MORELIA EN MARCA

El torneo de Linares (este año, por primera vez, de Morelia-Linares) se presentó, como es tradición, en el edificio de Marca en nuestra capital. Madrid Mueve estuvo allí para contároslo.

El acto empezó con una presentación en la que hablaron las autoridades de Morelia, el alcalde de Linares, el director de El Corte Inglés en Linares, el director de Marca y Vesselin Topalov.

Luego siguió una corta rueda de prensa y una sesión de 20 simultáneas a cargo de Topalov. Los simultaneados eran algunas personalidades destacadas de la cultura y el deporte, algunos miembros del Club Marca elegidos por sorteo y tres alumnos del Colegio Mirabal.

Entre ellos se encontraba precisamente Marcos Alonso, campeón juvenil de Madrid, que derrotó a Topalov en una interesante partida.

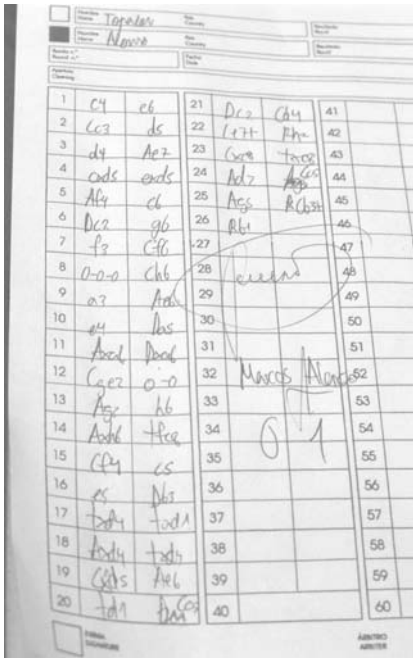
De izquierda a derecha, Juan Fernández (alcalde de Linares), Manuel Saucedo (director de Marca) y Vesselin Topalov.

Vista del salón en que se celebró el acto.

Julio Llamazares y Radomir Antic.

Javier Krahe y Óscar Ladoire.

Marcos acaba de derrotar al Campeón del Mundo. Manuel Saucedo observa con curiosidad y admiración.



La planilla con las anotaciones de Marcos y la firma de ambos jugadores. ¡Olvidó apuntar algunas jugadas!

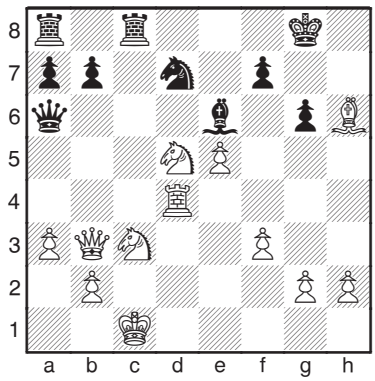
B	N
Vesselin TOPALOV	Marcos ALONSO

Simultáneas Marca, Madrid 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 c4 e6 2 ♘c3 d5 3 d4 ♗e7 4 c×d5 e×d5 5 ♗f4 c6 6♕c2 g6 7 f3 ♘f6 8 0–0–0 ♘a6 9 a3 ♗e6 10 e4 ♕a5 11 ♗×a6 ♕×a6 12 ♘ge2 0–0 13 ♗g5 h6!?

Un interesante, aunque probablemente incorrecto, sacrificio de distracción.

14 ♗×h6 ♖fc8 15 ♘f4 c5 16 e5 ♗f5 17 ♕b3 c×d4 18 ♖×d4 ♗c5 19 ♖hd1 ♗×d4 20 ♖×d4 ♘d7 21 ♘f×d5 ♗e6



22 ♖d1?

Esta pasiva jugada permite al negro contraatacar decisivamente. Topalov tenía aquí la oportunidad de ganar con 22 ♘e7 ♔h7 23 ♖h4, y hay que entregar mucho material para evitar el mate.

♘c5 23 ♕c2 ♘a4 24 ♘e7+ ♔h7 25 ♘×c8 ♖×c8 26 ♗d2 ♘c5 27 ♗g5 ♘b3+ 28 ♔b1 ♗f5 0–1

XIX Torneo Magistral de Ajedrez Ciudad de León

TORNEO MAGISTRAL DE AJEDREZ
ACTIVE CHESS
CIUDAD DE LEÓN
2006

TOPALOV

ANAND

XIX MAGISTRAL de AJEDREZ CIUDAD de LEÓN

BRUZÓN

VALLEJO

DEL 9 AL 11 DE JUNIO 2006

Lugar: Junta de Castilla y León (Avenida Peregrinos, 1)

Horario: 16:30 h.

Más información en:
www.elajedrezdelfuturo.com

Te lo vas a perder?

www.elajedrezdelfuturo.com

Patrocinan:

AYUNTAMIENTO DE LEÓN

Junta de Castilla y León

MARCA
DIARIO DEPORTIVO OFICIAL DEL TORNEO

ALSA

Caja Duero

DIPUTACIÓN DE LEÓN

UNIVERSIDAD DE LEON

U.P.I.
UNION PROFESIONAL INFORMÁTICA

MADRID EN IMÁGENES

MISCELÁNEA

Chamberí: Lucha cerrada en el Open de Navidad...

Dos cabezas pensantes en el Open de Villaverde

... y sonrisas en el Minitorneo número 200. Los ganadores (en el centro Pastor, primer clasificado, rodeado por José Manuel Pérez y Diego Conde)) y el organizador, Paco Osanz, con la placa conmemorativa de la FMA. Chupando cámara, los de Alcobendas.

Día de partidas en el Club 2001

La partida decisiva del Universitario. Marcelo Rodríguez, a la izquierda, logró las tablas que le bastaban.

En la otra foto, Andrés Moyano espía a su compañero en la Liga, Bruno Gutiérrez.

Madrid Mueve

la publicación de los ajedrecistas madrileños

www.madridmueve.com

editada por

Línea Innovadora de Servicios de Ajedrez, S.L.

www.lisajedrez.com

con el patrocinio de

Federación Madrileña de Ajedrez

www.ajedrezfma.com

Depósito Legal
M-2044-2006

e-mail:

redaccion@madridmueve.com
(para contenidos)

publicidad@madridmueve.com
(para publicidad)

SUMARIO

En portada ..... **Ya nos conocen**
Madrid Mueve da sus primeros pasos en el mundo del ajedrez

A todo color ..... **Madrid en imágenes**
Reportajes gráficos sobre eventos del ajedrez madrileño

Primera página ..... **Sumario**

Página 2 ..... **Federación Madrileña de Ajedrez**

Página 3 ..... **Editorial**

Páginas 4 a 14 ..... **Madrid juega**
Una panorámica del ajedrez madrileño

Página 16 ..... **Madrileños por el Mundo**
Nuestros ajedrecistas juegan fuera

Páginas 17 y 18..... **Clubes de Madrid**
Un paseo por los clubes madrileños: el Club 2001

Páginas 19 a 21 ..... **Con M de Maestro**
Una partida comentada por un destacado jugador madrileño

Páginas 22 y 23..... **Conozcamos el reglamento**
Repaso comentado de las Leyes del ajedrez

Páginas 24 ..... **Materia lectiva**
Sección dedicada a los aspectos educativos del ajedrez

Páginas 25 y 26..... **Madrid comenta**
Partidas comentadas por aficionados madrileños

Páginas 27 a 31 ..... **Del Número 0**
Selección de artículos del número piloto

Página 32 ..... **Pasatiempos**

A todo color ..... **Madrid en imágenes**
Reportajes gráficos sobre eventos del ajedrez madrileño

FEDERACIÓN MADRILEÑA DE AJEDREZ

C. Payaso Fofó, 1. 28018 MADRID
Tlf. 91 477 2722
www.ajedrezfma.com

ESCUELA DE AJEDREZ DE LA F.M.A.

DIRECTOR
José Ángel López de Turiso y Sánchez
PROFESORES
Genaro Calleja Robles, Andrés Gallardo García, Julián Bermejo Collado, Iván Vallés Moreno, Javier Moreno Ruiz

6 niveles de enseñanza, desde principiantes hasta fuertes aficionados
Clases en días laborables (tardes) y sábados (mañanas)

CURSO PREPARATORIO PARA EL EXAMEN DE ÁRBITRO NACIONAL

Fechas: 3, 4, 5, 6, 7, 17, 18, 19 de Abril
(19 de Abril: repaso de exámenes anteriores)
Horario: de 18:30 a 21:30 horas
Lugar: Federación Madrileña de Ajedrez

Temario: Del Handbook de la FIDE:
B01. Títulos
B02. Rating
C04.1. Suizo basado en Rating
C04.2. Regulaciones para torneos por sistema suizo
C06. Reglas de torneos FIDE
EI. Leyes del Ajedrez
EII. Jugadores discapacitados
EIII. Regulaciones para el juego con ordenadores
Redacción de un informe arbitral

Coste: 100 €, incluyendo las tasas del examen para Árbitro Nacional
Inscripciones al curso: En la Secretaría de la FMA hasta el 30 de marzo de 2006

Nota: Si se llega a 8 inscritos, Madrid será una de las sedes del examen.

Impartido or el Árbitro Internacional D. Daniel Rodríguez del Pino

EDITORIAL

Amigo ajedrecista:

Tienes en tus manos el número 1 de esta revista, cuya vocación es servir de vehículo de comunicación entre los ajedrecistas madrileños, poniendo especial atención en las inquietudes del aficionado y en las virtudes formativas de nuestro juego.

Como piloto lanzamos, hace ya dos meses, un número 0 de extensión y tirada reducidas. Aunque dicho número 0 se envió a todos los clubes de Madrid, es posible que no haya llegado a tus manos. Por eso, y porque las intenciones que expresamos en el editorial de aquel número siguen intactas, creemos conveniente repetirlas aquí, al igual que repetiremos algunos de los contenidos de aquel piloto.

Sin perjuicio de ello, puedes comprobar cómo era el número 0 descargando la versión íntegra del mismo (en formato PDF) de nuestra Web *www.madridmueve.com*.

Esperamos que disfrutes de esta revista y nos ayudes a hacerla tuya.

El equipo de redacción

EDITORIAL DEL NÚMERO 0

Querido lector:

Tenemos el placer de hacer llegar a tus manos este número piloto de una publicación que, pese a estar en la mente de todos desde hace algunos años, no había visto la luz hasta ahora: una publicación informativa hecha por y para los ajedrecistas de la Comunidad de Madrid.

Nuestro objetivo es doble: por una parte, informar, de la mejor manera posible, de los acontecimientos que conforman la vida ajedrecística madrileña; por otra, acercarnos a los protagonistas de esos acontecimientos, es decir, los jugadores y clubes (de vocación masivamente amateur) que los hacen posibles desde el punto de vista organizativo y del participativo.

Por informar entendemos dar noticia de lo que ha pasado, pero sobre todo dar aviso de todo lo que va a pasar, para ayudar a que haya una mayor participación de nuestros lectores en todas esas actividades. Como publicación bimestral, raramente podremos aspirar a dar una primicia; además, para la información puntual hay, por suerte, otros órganos de comunicación, principalmente en Internet. Sí que queremos, en cambio, llegar a tiempo de anunciar cualquier evento ajedrecístico con tiempo de que se una a él el mayor número de participantes, y contribuir al crecimiento de nuestro deporte.

También queremos complementar esa información con otros contenidos, en especial dos que, aunque son de indudable interés para el ajedrecista de cualquier nivel, no suelen tener espacio en los medios especializados: nos referimos a los aspectos reglamentarios y educativos del ajedrez.

En cuanto a lo primero, es indudable que la entrada en los reglamentos de aspectos hasta hace poco inéditos, como los estimulantes, los relojes digitales o los aparatos electrónicos, han cambiado radicalmente el carácter de las leyes de nuestro juego. En cuanto a la importancia educativa del ajedrez, es también recientemente cuando por fin empieza a gozar de una aceptación generalizada.

En cuanto a nuestro deseo de acercarnos a los ajedrecistas y clubes madrileños, queremos hacerlo de forma literal. Intentaremos llegar a todos y cada uno de los clubes de Madrid, empezando por los más modestos, y esperamos que los propios clubes nos ayuden en esa tarea.

Pero acercarnos significa también poner en contacto a unos con otros, es decir, servir de nexo de unión, foro de debate deportivo y, por qué no, tablón de anuncios, con el objetivo de que los ajedrecistas madrileños se conozcan mejor mutuamente.

Para lograr esos objetivos contamos con el apoyo de la Federación Madrileña, órgano que aglutina a todos esos jugadores (aficionados en su mayoría, pero también profesionales), a sus clubes, y a árbitros y monitores, y que ha acogido con entusiasmo esta iniciativa.

También queremos dar las gracias a las distintas organizaciones que creen en este proyecto y que lo hacen realidad al anunciarse en nuestras páginas. Pero, sobre todo, queremos darte las gracias a ti, lector, ajedrecista o no, pues sin ti cualquier iniciativa de este tipo carece de sentido.

El equipo de redacción

Nota importante: Esta revista se envía con carácter gratuito a todas las personas adscritas a la Federación Madrileña de Ajedrez, como parte de las prestaciones que dichas personas reciben como tales. Para el cumplimiento de esta prestación, la Federación Madrileña pone a disposición de la empresa distribuidora de la revista exclusivamente los datos de nombre y domicilio de dichas personas mediante un acuerdo por el que dicha empresa se compromete a cumplir con las disposiciones legales de protección de datos.

MADRID JUEGA

Esta sección recogerá las noticias ajedrecísticas de nuestra Comunidad. Intentaremos estar allí donde nos dicte el interés general, pero sobre todo queremos hacernos eco de aquellos eventos que no tienen espacio en los medios habituales. Intentaremos publicar las noticias que recibamos, dentro de los límites de espacio y tiempo de recepción, ya sean sobre el Campeonato Absoluto de Madrid o sobre el Torneo Social de vuestro club. Nos gustará especialmente recibir partidas, comentadas o no, y también fotografías o cualquier documento gráfico relacionado.

A partir de este número 1, y al contrario de cómo se hizo en el 0, las partidas etán agrupadas al final de cada seción, en una apartado especial subtitulado *Movimientos*.

Torneos oficiales

La Liga Madrileña por equipos está a punto de terminar. Daremos amplia cuenta de ella en el próximo número. Por el momento diremos sólo que la División de Honor cuenta con un equipo destacado en cabeza, La Casa del Ajedrez, muy cercano por tanto a revalidar su título de la temporada pasada.

Campeonato Individual Absoluto - Fase Semifinal

Se disputaron los dos grupos con la fórmula habitual de calendarios alternativos. Así, el grupo A tuvo lugar en lunes, martes y miércoles durante tres semanas consecutivas (entre el 9 y el 25 de enero), y el grupo B en viernes y sábados durante cuatro semanas, arrancando el jueves 12 de enero y terminando el sábado 4 de febrero.

Esta fórmula tiene el inconveniente de que suelen formarse grupos de diferente fuerza, pero en cambio permite que disputen la semifinal un mayor número de ajedrecistas. También el número de inscritos en cada grupo suele ser diferente, pero no fue así este año, al haber 28 jugadores en cada uno.

Héctor Elissalt

En el número 0 dimos cuenta de los clasificados de la fase previa, doce por cada uno de los dos grupos. La mayor parte de ellos hicieron uso de su derecho a jugar la semifinal, pero ninguno de ellos logró acceder a la gran final, si bien alguno tuvo buenas opciones (en cada grupo se clasificaban solamente los tres primeros).

El grupo A terminó liderado por el gran favorito del mismo, Héctor Elissalt Cárdenas, si bien su trayectoria no fue muy tranquila, ya que después de cuatro rondas figuraba con 2,5 puntos. Desde ese momento, sin embargo, sólo cedió unas tablas más, finalizando primero en solitario con 7 puntos. Con medio punto menos se clasificaron Agustín Ruiz Saiz y Óliver González Somoza.

Con 1,5 puntos menos que el vencedor terminaron cinco jugadores, de los cuales lideró el desempate Alberto Pastor Alonso de Prado, que aunque empezó con 4 de 4 sólo pudo conseguir tres tablas en las cinco últimas rondas. Sin embargo, esto le sirvió para jugar la Final gracias a la renuncia de Agustín Ruiz.

Rubén García

Algo parecido sucedió en el grupo B, donde Javier Vallejo aprovechó la renuncia del primer clasificado, Rubén García, para entrar en la final. Rubén sólo cedió dos tablas para un total de 8 puntos, punto y medio más que Ricardo Pérez y José Manuel Pérez González. Con 6 puntos sólo figuraba Vallejo, que obtuvo así la plaza dejada vacante por Rubén.

Entre los favoritos a priori que no lograron la clasificación destacan Alfredo Cruz Condori y Raúl Rabadán (en el grupo A) y Javier Rodríguez (en el B).

Precisamente Javier perdió en primera ronda frente a la única participante femenina, Lidia Sánchez Delgado. Lidia tuvo opciones de clasificación hasta que perdió tres partidas seguidas entre las rondas 6 y 8.

Por tanto, los clasificados para la final (ya comenzada a la hora de escribir estas líneas) son Héctor Elissalt Cárdenas, Óliver González Somoza, Alberto Pastor Alonso de Prado, Ricardo Pérez Marco, José Manuel Pérez González y Javier Vallejo Díaz. A ellos se unirán Javier Moreno Ruiz (campeón de Madrid en 2005), Renier Vázquez Igarza (subcampeón), Marcos Alonso Fernández (campeón juvenil), y los clasificados por Elo, que son Alejandro Franco Alonso, Fabiano Caruana y Pablo Almagro Llamas. Mucha suerte a todos.

Puedes encontrar una amplia selección de partidas de ambos grupos en la mencionada subsección *Movimientos*.

Campeonato de Veteranos

Se jugó entre el 6 y el 16 de febrero y terminó con la victoria del principal favorito, César Estrada. Sin embargo, éste perdió en la tercera ronda frente a José Manuel Pardo y tuvo que remontar posiciones.

En la séptima Pardo perdió con Lizárraga y en la octava éste perdió con Estrada, lo que le dio a César el liderato en solitario. Sin embargo, en la última ronda volvió a perder, esta vez ante Manuel Álvarez; pero Pardo, que necesitaba la victoria para llevarse el Campeonato, perdió también

contra René Rodríguez.

César Estrada

Este jugador, a priori uno de los favoritos, tuvo una actuación irregular, perdiendo en la tercera ronda y cediendo tablas en la cuarta y la quinta, lo que le descartó para el título final.

Hay que destacar la alta participación y el buen nivel mostrado, del que damos alguna muestra en la subsección *Movimientos*. Mención especial merece el *veterano* Rafael Aburto, que con 93 años logró 3,5 puntos .

Otros torneos

Con el comienzo de la liga, la actividad en lo referente a organización de torneos de partidas lentas en Madrid baja ligeramente. Después del Open de San Sebastián de los Reyes, del que dimos noticia en el número 0, se disputó el III Open de Navidad de Chamberí, a finales de diciembre, y el IV Open de Villaverde, a finales de febrero y principios de marzo.

III Open de Navidad de Chamberí

Sergio Sánchez se impuso, de forma sorprendente, en el torneo de Navidad de Chamberí. Este joven jugador, que muestra una progresión constante y evidente, dio un paso más en su carrera, quedando por delante de jugadores tan fuertes como Santiago Roa (en el desempate), David Ballesteros, José Manuel Pérez, Fernando Semprún o Javier Unciti.

Este torneo, que ya celebra su tercera edición, estuvo lleno de emoción hasta la última ronda. Los tres primeros clasificados demostraron un gran nivel. Tras la cuarta ronda David Ballesteros se colocó líder del torneo derrotando a Santiago Roa con blancas. Mantuvo dicho liderato hasta que en la sexta ronda se encontró con un pequeño gran problema: Sergio Sánchez le derrotó, lo que provocaba un cuádruple empate a 4,5 puntos entre Santiago Roa, Fernando Semprún, Sergio Sánchez y David Ballesteros.

Sergio Sánchez, que ya se había enfrentado a los otros tres líderes, tuvo que enfrentarse a Jesús Escoredo. Éste, si bien tuvo grandes opciones de derrotarle con un buen ataque contra su enroque, acabó cediendo ante el joven Sergio. Roa, por su parte, derrotó a Herrero Corada, mientras que Ballesteros y Semprún hacían unas tablas que les alejaban del primer puesto.

La última ronda no pintaba favorable para Sergio, pues se enfrentaba a un hueso, el local Javier Unciti (Elo 2188), mientras que Roa se imponía rápidamente a Luis Recio. Unciti alcanzó una buena posición, pero fue cediendo poco a poco ante Sergio. Otras dos partidas quedaban para concluir la ronda, partidas que no tendrían su relevancia si no fuera porque el desempate era Bucholz (suma de los puntos de tus rivales), y podían ser decisivas para conocer el vencedor final.

Sergio Sánchez

Cuando Sergio anotó el 1-0 en su planilla, sólo su padre (con el que se había enfrentado en la cuarta ronda) estaba todavía jugando contra Jesús Gómez (rival de Roa en la primera ronda). Dada la igualdad de puntuaciones, se convertía ésta en la partida decisiva. Jesús, que tenía ventaja en una posición complicada, debía puntuar para dar la victoria a Santiago Roa. Pero se fue apurando de tiempo y sus jugadas fueron cada vez más imprecisas. La experiencia de Manuel en torneos fue decisiva: finalmente se llevó el punto y dio a su hijo la victoria en el torneo.

Poco después del torneo, *Madrid Mueve* entrevistó a este pequeño gran campeón, que además comentó para nuestros lectores una de sus victorias de Chamberí y una de sus partidas más conocidas, la victoria sobre el GM Burmakin el pasado verano en La Pobla de Lillet. Ambas partidas están en la sección *Madrid comenta*.

Esto fue lo que nos contó Sergio:

¿Qué títulos o torneos has ganado?

Fui campeón de Madrid sub-10 y subcampeón sub-12. Y he ganado el Cerrado de Aranjuez, el Torneo Internacional de Villalba 2004 y el Torneo de Navidad Chamberí 2005-2006.

¿Cuánto tiempo dedicas al ajedrez? ¿Qué tal llevas el colegio?

Al ajedrez dedico una hora diaria y el colegio lo llevo muy bien.

¿Estás dando clase de ajedrez con alguien?

Sí, con mi padre.

¿Qué esperas del ajedrez? ¿Te gustaría dedicarte a él?

Espero ser un buen jugador de ajedrez. Sí me gustaría dedicarme, pero también quiero seguir estudiando.

El próximo torneo que vas a jugar es la Copa de España de Aranjuez. ¿Te gusta este torneo?

Sí, lo que más me gusta del torneo es el buen ambiente que hay, el sitio en el que jugamos y que después de cada partida podemos jugar al fútbol. Y hago amigos de otras Comunidades.

IV Open Club de Ajedrez Villaverde

Este torneo, celebrado entre el 21 de febrero y el 2 de marzo, resultó un paseo militar para Julián Bermejo, que consiguió 7,5 puntos de los 8 posibles. Solamente Pablo Salcedo logró hacer tablas con él, pero sus derrotas en las

rondas 1 y 7 le privaron de poder disputar el liderato.

Aun así Pablo terminó segundo, empatado a puntos con Javier Gómez. Se dio la circunstancia de que los seis representantes del club anfitrión perdieron en la última ronda.

Puede verse una de la victorias de Bermejo, con su personal estilo, en la subsección *Movimientos*.

Campeonato de Madrid Universitario

Este clásico se celebró en la Universidad Pontificia de Comillas, en el Campus de ICADE. Estaba en juego no sólo el título individual, sino también por equipos de Universidades.

Marcelo Rodríguez

Aunque este Torneo no figura entre los oficiales del calendario de la FMA, la presencia de su presidente Carlos Lozano en la entrega de premios dio testimonio del apoyo federativo a este Campeonato.

El nivel fue muy alto, y hubo muchas sorpresas. Rabadán, López del Álamo y Peñalosa quedaron pronto descartados, y tampoco David Martínez ni Óliver González llegaron a la última ronda con opciones de victoria. Eso no impidió que se enfrentaran en una hermosa lucha por el tercer puesto, en la que se impuso Óliver, quizá más motivado.

El vencedor fue el más regular, Marcelo Rodríguez. Marcelo es un jugador con grandes recursos tácticos que le vinieron bien en el ritmo de una hora a finish. Llegó a la última ronda con 5 de 5 y le bastó con tablas frente a Antonio Jiménez para quedar campeón.

Marcelo contribuyó de esta forma a la victoria por equipos de la Universidad Carlos III.

Torneos Cerrados

Durante los meses de enero y febrero el Club Pueblo Nuevo ha reanudado sus torneos cerrados, celebrando ya el octavo en su historial.

Desde aquí animamos a los organizadores a que nos manden información de éste y otros torneos, que sin duda merecen que todos los aficionados madrileños los conozcan, pues son un buen instrumento de promoción del ajedrez.

En cuanto al mencionado VIII Torneo, hemos seleccionado para la subsección *Movimientos* una interesante partida que esperamos os guste.

Torneos de Activo y Rápidas

De nuevo tenemos que nombrar los minitorneos de Chamberí, que cumplieron su edición número 200 con victoria de Alberto Pastor.

Hay que apuntar que han surgido (con diferente continuidad) nuevos torneos semanales, como los de Moratalaz y Puerta del Sol, las *Tardes Locas* de Pueblo Nuevo, disputadas según el sistema Masnou, o las rápidas de los viernes en Villaverde, donde Daniel Barriá parece haberse abonado al primer puesto.

Tampoco faltan los clásicos torneos de fin de semana, como los que se han disputado en Alcalá de Henares (ganado por José Candela), Villaviciosa de Odón (Santiago Roa), Usera (Martín Lorenzini), etcétera.

Gracias a ellos y a otros entusiastas, la oferta de ajedrez en Madrid es casi continua. Como en el caso de los torneos de lentas, publicaremos dentro de nuestras posibilidades la información (clasificaciones, partidas, fotos...) que nos llegue sobre este tipo de torneos.

MADRID JUEGA: MOVIMIENTOS

B	N
Alfredo CRUZ	José Ángel LÓPEZ DE TURISO

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 d4 d5 2 ♗g5 c6 3 c3 ♗f5 4 ♘d2 ♘d7 5 ♘gf3 h6 6 ♗h4 ♘gf6 7 ♗×f6 ♘×f6 8 ♘e5 e6 9 e3 ♗d6 10 f4 g5 11 ♗e2 ♕c7 12 0–0 g×f4 13 e×f4 0–0–0 14 ♖f3 h5 15 h3 ♔b8 16 ♗d3 ♗×d3 17 ♘×d3 ♘e4 18 ♕e2 f5 19 ♕e3 ♖hg8 20 ♘e5 ♖g7 21 ♖e1 ♖dg8 22 ♖e2 ♕a5 23 a3 ♕b5 24 ♘f1 ♕b3 25 ♕d3 h4 26 ♘e3 ♘g3 27 ♖c2 ♕a2 28 ♕d1 ♕b3 29 c4 ♘e4 30 c×d5 e×d5 31 ♘3g4?!

Otras descubiertas permitían la entrada en g2, pero ésta es un viaje a ninguna parte. El caballo quedará varado en h6 y su destino se precipitará irónicamente por la captura del peón c6 por parte del blanco.

31 ... ♕b6 32 ♘h6? ♖f8 33 ♖×c6 ♕×b2 34 ♖c2 ♕b6 35 ♔h2 ♗×e5 36 d×e5 ♕×h6 37 ♕×d5 ♖c8 38 ♖×c8 ♔×c8 39 ♖f1 ♕c6 40 ♕b3 ♖×g2!

Aunque el doble de caballo en d2 directamente era todavía más fuerte, esta jugada es suficiente para dar la partida por terminada. El resto son ganas de sufrir.

41 ♔×g2 ♘d2 42 ♕f3 ♘×f3 43 ♖×f3 ♔d7 44 ♔f2 ♕c2 45 ♔f1 ♕d1 46 ♔f2 ♕d2 47 ♔f1 b5 48 ♖f2 ♕c1 49 ♔g2 ♕×a3 50 ♖d2 ♔e7 51 e6 ♕g3 52 ♔h1 ♕e1 0–1

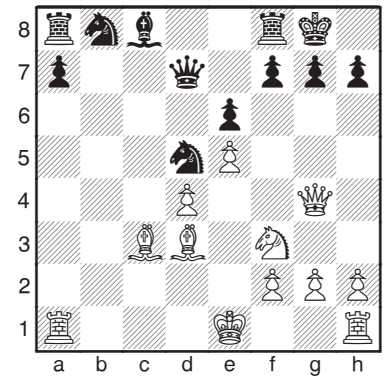
B	N
Ángel BARAHONA	Óliver GONZÁLEZ

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 e4 c5 2 a3 e6 3 b4 ♘f6 4 e5 ♘d5 5 c4 ♘c7 6 b×c5 ♗×c5 7 ♕g4 ♗f8 8 d4 d5 9 ♗g5 ♕d7 10 ♘c3 d×c4 11 ♗×c4 b5 12 ♗d3 b4 13 a×b4 ♗×b4 14 ♗d2 ♗×c3 15 ♗×c3 0–0 16 ♘f3 ♘d5?!

Provocación. El negro confía en parar el ataque, pero está jugando con fuego,

aunque al final se lleve el punto.



17 ♗×h7! ♔×h7 18 ♕h5 ♔g8 19 ♘g5 ♖e8 20 ♗b2 ♘c6 21 ♕h7 ♔f8 22 ♗a3 ♘cb4 23 ♕h8 ♔e7 24 ♕×g7 ♖f8 25 ♘e4??

25 ♘h7! y si 25 ... ♗a6 (jugada propuesta por el negro) sigue 26 ♗xb4 ♘xb4 27 ♕g5+–, según el ordenador.

Los análisis humanos post-partida mostraron que se podía ganar también con la tranquila 25 0-0!, preparando f4-f5 y privando al negro de su mejor baza, la inseguridad del rey blanco.

25 ... ♕b5! 26 ♕g5 ♔d7 27 ♖c1 a5 28 ♖c5 ♘d3 29 ♔d2 ♘×c5 30 ♘×c5 ♔e8 31 ♘e4 ♕a4 32 ♖a1 ♕×d4 33 ♔e2 ♗a6 34 ♔f3 ♕d3 35 ♔g4 ♕×e4 0–1

B	Demetrio CAMACHO	Francisco DE LA FUENTE	N

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 d4 d5 2 ♘f3 ♘f6 3 ♗f4 c6 4 ♘bd2 ♗f5 5 e3 e6 6 c4 ♘bd7 7 ♗e2 ♗e7 8 0–0 0–0 9 h3 ♕b6 10 ♕b3 d×c4 11 ♕×b6 ♘×b6 12 ♘×c4 ♘×c4 13 ♗×c4 ♖ac8 14 ♖ac1 ♖fd8 15 ♖fd1 ♗e4 16 ♘e5 ♗d5 17 ♗×d5 c×d5 18 ♔f1 ♘e4 19 ♔e2 f6 20 ♘d3 ♔f7 21 ♗c7 ♖e8 22 ♖c2 ♘d6 23 ♖dc1 ♘c4 24 ♗g3 ♗d6 25 b3 ♗×g3 26 b×c4 d×c4 27 ♘c5 b6 28 f×g3 b×c5 29 ♖×c4 ♖b8 30 ♖×c5 ♖b2 31 ♖1c2 ♖eb8 32 ♔d3 ♔g6 33 e4 ♖b1 34 g4 ♖d1 35 ♖d2 ♖bb1 36 h4!

El blanco entrega sus peones de g2 y g4 (¡los dos con jaque!) a cambio de atrapar al rey negro en h6. De esta forma consigue avanzar su peón de d4 sin que la torre negra pueda evitarlo.

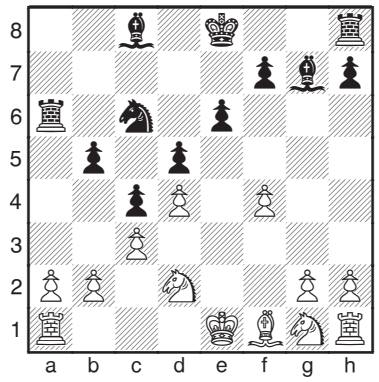
36 ... ♖×d2 37 ♔×d2 ♖g1 38 h5 ♔h6 39 d5 ♖×g2 40 ♔d3 e×d5 41 e×d5 ♖g3 42 ♔c4 ♖×g4 43 ♔b5 ♖d4 44 ♔c6 f5 45 d6 f4 46 d7 f3 47 ♖f5 ♖c4 48 ♔d5 ♖c2 49 ♖×f3 ♖d2 50 ♔c6 ♔×h5 51 ♖f5 g5 52 ♖d5 1–0

B	Héctor ELISSALT	Alberto PASTOR	N

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

Un valiente sacrificio posicional:

1 d4 d5 2 ♗f4 e6 3 e3 c5 4 c3 ♕b6 5 ♕b3 ♘c6 6 ♕×b6 a×b6 7 ♗c7 c4 8 ♗×b6 ♗d6 9 e4 ♘f6 10 e5 ♖a6 11 ♗c5 ♗×c5 12 e×f6 ♗f8 13 f×g7 ♗×g7 14 ♘d2 b5 15 f4



15 ... ♘×d4! 16 c×d4 ♗×d4 17 ♘gf3 ♗×b2 18 ♖b1 ♖×a2 19 ♗e2 ♗a6 20 0–0 ♔e7 21 ♖f2 ♗a3 22 ♖ff1 c3 23 ♖a1 ♗c5 24 ♔h1 ♖×a1 25 ♖×a1 c×d2 26 ♖×a6 ♗e3 27 g3 ♖c8 28 ♖a3 ♖c1 29 ♔g2 ♖e1! 30 ♘×d2 ♖×e2 31 ♔f3 ♗c5!–+ 32 ♔×e2 ♗×a3 33 ♔d3 ♗c5 34 g4 ♔f6 35 ♘f3 ♗d6 36 ♔e3 b4 37 ♘d2 e5 38 f×e5 ♗×e5 39 h4 ♗g3 40 ♘f3 b3 41 g5 ♔g6 42 ♔d3 ♔h5 43 ♔c3 ♔g4 44 ♘g1 ♗×h4 45 ♔×b3 ♗×g5 0–1

B	Agustín RUIZ	Óliver GONZÁLEZ	N

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 ♘f3 d5 2 g3 ♗g4 3 ♗g2 ♘d7 4 0–0 e6 5 d3 ♗d6 6 ♕e1 ♘e7 7 e4 c5 8 ♘c3 0–0 9 h3 ♗h5 10 ♘h4 d4 11 ♘e2 ♖b8 12 g4 ♗g6 13 f4 f5 14 ♘g3 ♔h8 15 g×f5 e×f5 16 ♘×g6 h×g6 17 e5 ♗c7 18 ♔h1 b5 19 ♘e2 ♖e8 20 c3 ♘f8 21 c×d4 c×d4 22 ♗d2 ♘e6 23 ♖c1 ♘d5 24 ♕g3 ♔h7 25 ♖g1 a5 26 ♖c6 ♖b6

Sigue un sacrificio posicional (elimina al defensor de d4) pero también táctico (elimina al defensor de g5).

27 ♖×e6! ♖b×e6 28 ♘×d4 ♖a6 29 ♘f3 g5 30 ♘×g5 ♔g8 31 ♕f3 ♘e7 32 ♕h5 ♖g6 33 ♗e3 ♗b6 34 ♗×b6 ♕×b6 35 ♕h7 ♔f8 36 ♕h8 ♘g8 37 ♗d5 ♔e7 38 ♗×g8 ♕c6 39 ♔h2 ♕c2 40 ♖g2 ♕c1 41 ♕h4 ♖×g8 42 ♘e4 ♔f7 43 ♘d6 ♖×d6 44 e×d6 ♕e3 45 ♕g5 g6 46 ♖c2 ♕f3 1–0

B	Raúl RABADÁN	Héctor ELISSALT	N

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 e4 g6 2 ♘c3 ♗g7 3 d4 c6 4 ♘f3 d5 5 h3 ♘h6 6 ♗e2 f6 7 0–0 ♘f7 8 ♖e1 0–0 9 ♗f1 b6 10 a4 a5 11 e×d5 c×d5 12 g3 ♗b7 13 h4 ♘a6 14 ♗g2 ♘c7 15 h5 g5 16 ♘h2 h6 17 b3 ♕d7 18 ♗a3 ♖fe8 19 ♕d3 ♗a6 20 ♕f3 ♖ad8 21 ♖ad1 f5 22 ♗f1 ♗×f1 23 ♔×f1 e5! 24 ♕d3 e4 25 ♕e2 g4 26 ♘b5 e3!

¡Y éste era el peón retrasado! También en esta partida el sacrificio posicional deriva rápidamente en un ataque directo al rey.

27 f×e3 ♘g5 28 ♔g2 ♘e4 29 ♕d3 ♘×b5 30 a×b5 ♕f7 31 ♘f1 ♕×h5 32 ♔g1 ♘g5 33 ♖e2 ♘f3 34 ♔f2 ♕h1 0–1

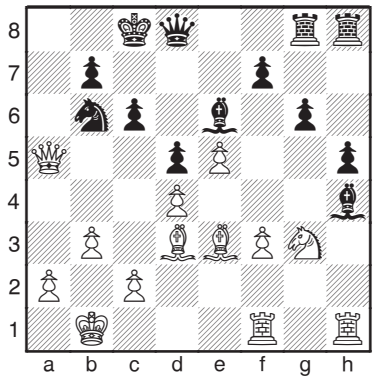
B	Óliver GONZÁLEZ	Alfredo LORENZO	N

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 e4 e5 2 ♘c3 ♘f6 3 f4 d5 4 f×e5 ♘×e4 5 ♘f3 ♗e7 6 ♕e2 ♘g5 7 d4 c6 8 ♗e3 ♗g4 9 h3 ♘×f3 10 g×f3 ♗f5 11 0–0–0 ♘d7 12 ♕g2 g6 13 h4 h5 14 ♔b1 ♘b6 15 b3 ♕d7 16 ♘e2 0–0–0 17 ♘g3 ♗e6 18 ♗d3 ♖dg8 19 ♖df1 a5 20 ♕d2 ♕d8 21 ♕×a5 ♗×h4

Esta jugada marca el comienzo de las hostilidades. El negro confía en el

ataque al caballo de g3, pero ha dejado demasiadas casillas débiles alrededor de su rey y las blancas han visto por dónde llegar a ellas.



22 ♖×h4! ♕×h4 23 ♕×b6 ♕×g3 24 ♗d2! ♔b8 25 ♗a6 ♗c8 26 ♗b4 ♖d8 27 ♗e7! ♕h3

27 ... ♖d7 28 ♗c5 ♖7d8 29 ♕a7 ♔c7 30 ♗b6 ♔d7 31 ♗×b7±

28 ♗×d8 ♖×d8 29 ♕×d8 b×a6 30 ♕d6 ♔b7 31 ♕b4 ♔c7 32 ♕e1 ♗e6 33 ♕f2 ♕f5 34 ♕h4 ♕h3?

El negro sobrevalora el poder de su peón de h4 en este final, o quizá teme la entrada de la dama blanca por su retaguardia.

El plan blanco a partir de este momento (paralizar el flanco de rey con la torre, bloquear el de dama, desplazar el rey a su flanco y romper con la torre por la columna b), aunque lento, parece irrefutable, y se llevará a cabo con precisión.

35 ♕×h3 ♗×h3 36 ♖g1 ♔b6 37 c4 ♗e6 38 c5 ♔b5 39 ♖h1 a5 40 ♔b2 ♔b4 41 a3 ♔b5 42 ♔c3 ♗f5 43 a4 ♔a6 44 ♔d2 ♔b7 45 ♔e3 ♔c7 46 ♖h2 ♔d8 47 ♔f4 ♔e8 48 ♔g5 ♔e7 49 ♖b2 ♔d8 50 b4 a×b4 51 ♖×b4 ♔c7 52 a5 ♗d3 53 ♖b6 ♗f5 54 a6 ♗c8 55 a7 ♗b7 56 f4 ♗a8 57 ♖b8 1–0

B	Javier MARTÍN-CONSUEGRA	José Ángel LÓPEZ DE TURISO	N

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 d4 ♘f6 2 ♗g5 ♘e4 3 ♗f4 ♘c6 4 f3 e5 5 d×e5 g5 6 ♗e3 ♘c5 7 ♕d5 b6 8 a3 ♗b7 9 ♕d2 h6 10 ♕c3 ♘e6 11 ♘d2 ♗g7

El negro va a recuperar el peón con ventaja, ya que a 12 ♘c4 seguiría 12 ... d5. Ante la avalancha en el flanco de dama, el blanco intentará un sacrificio de pieza insuficiente y terminará con lo que Alekhine llamaba "un suicidio justificado".

12 0–0–0 ♘×e5 13 ♕b3 d5 14 ♗f2 c5 15 e4 ♕f6 16 ♗b5 ♔f8 17 c3 c4 18 ♘×c4 d×c4 19 ♗×c4 ♘×c4 20 ♕×c4 ♔g8 21 ♘h3 ♖c8 22 ♕b3 ♔h7 23 ♖d7 ♖c7 24 ♖×c7 ♘×c7 25 ♗d4 ♕e6 26 ♗×g7 ♕×b3 0–1

B	Santiago SALAS	Héctor ELISSALT	N

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 ♘f3 g6 2 c4 ♗g7 3 e4 e5 4 d4 e×d4 5 ♘×d4 ♘c6 6 ♗e3 ♘ge7 7 ♘c3 0–0 8 ♗e2 d6 9 ♘×c6 b×c6 10 0–0 c5 11 ♗g5 h6 12 ♗h4 ♖b8 13 ♗×e7 ♕×e7 14 ♕c2 f5 15 e×f5 ♗×f5 16 ♗d3 ♖×b2!

Recomendado por los mejores programas de ajedrez.

17 ♕×b2 ♗×d3 18 ♖fe1 ♕f7 19 ♖ac1 ♗d4 20 ♖e2 ♗×e2 21 ♕×e2 ♕×f2 22 ♔h1 ♗×c3 0–1

B	Óliver GONZÁLEZ	Joaquín SANTOS	N

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 e4 d5 2 ♘c3 ♘f6 3 e5 d4 4 ♘ce2 ♘fd7 5 e6 ♘f6 6 e×f7 ♔×f7 7 ♘f3 c5 8 ♘f4 e6 9 ♘g5 ♔e7 10 ♗c4 ♘c6 11 0–0 1–0

Cuando se tiene un mal día, es mejor darse cuenta a tiempo.

B	Santiago SALAS	José Ángel LÓPEZ DE TURISO	N

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 ♘f3 f5 2 d4 ♘f6 3 g3 g6 4 b4

Salas empleó repetidamente esta variante durante la semifinal, con suerte dispar. En esta disputada partida las complicaciones finalmente le favorecen, aunque para entender todas las posibilidades hay que analizar con mucha profundidad.

La ventaja del blanco se basa en la amenaza ♘f7, planteada ya en la jugada 23 pero materializada sólo nueve jugadas más tarde.

4 ... ♗g7 5 ♗b2 d6 6 c4 c6 7 ♗g2 ♘a6 8 a3 0–0 9 0–0 ♘c7 10 ♘bd2 ♕e8 11 ♕c2 ♔h8 12 ♖fe1 ♘h5 13 e4 f4 14 d5 ♕f7 15 d×c6 b×c6 16 ♘g5 ♕e8 17 e5 ♗f5 18 ♕a4 d5 19 ♖ac1 a5 20 b5 c×b5 21 c×b5 ♕×b5 22 ♕×b5 ♘×b5 23 ♗×d5 ♖ad8 24 ♖c5 e6 25 ♗×e6 f×g3 26 f×g3 ♖×d2 27 ♖×b5 ♗d3 28 ♗c3 ♖c2 29 ♖c5 ♖ff2 30 ♗d5 ♗h6 31 ♖c8 ♖f8 32 ♘f7 ♔g7 33 e6 ♖×c3 34 ♖×c3 ♗d2 35 ♖×d3 ♗×e1 36 ♖e3 ♘f6 37 e7 ♖e8 38 ♘d6 ♘×d5 39 ♘×e8 1–0

B	Héctor ELISSALT	Carlos ANDALÓN	N

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 ♘f3 d5 2 d4 ♘f6 3 ♗f4 c5 4 e3 e6 5 c3 ♘c6 6 ♘bd2 ♗d6 7 d×c5 ♗×c5 8 ♗d3 0–0 9 0–0 ♗d6 10 ♗g5 h6 11 ♗h4 ♗e7 12 ♕e2 e5 13 ♗×f6 ♗×f6 14 e4 d4 15 c×d4 e×d4 16 a3 ♗g4 17 h3 ♗×f3 18 ♘×f3 ♖e8 19 ♘d2 ♘e5 20 f4 ♘×d3 21 ♕×d3 g6 22 e5 ♗g7 23 ♘f3 ♕b6

El negro busca un contrajuego que no existe. Se podría intentar llevar al alfil a la diagonal a7-g1, defendiendo el peón, pero a riesgo de debilitar el enroque. En la partida, el blanco rechaza la incursión negra del flanco de dama y lleva a cabo metódicamente su plan de acoso al peón de d4.

24 ♖f2 ♖ad8 25 ♖d1 ♖d5 26 ♖e2 ♖b5 27 ♘d2! ♖d5 28 ♘e4 ♔h7 29 ♔h1 ♕e6 30 ♖f1 ♕a6 31 ♖f3 ♕×d3 32 ♖×d3 h5 33 g4 h4 34 g5 ♖c8 35 ♖ed2 ♖cd8 36 ♔g2 ♔g8 37 ♔f3 ♔f8 38 ♖c2 ♖8d7 39 ♖c8 ♔e7 40 ♘f6 ♗×f6 41 g×f6 ♔e6 42 ♔e4 1–0

La vieja cuestión: ¿Es demasiado pronto para abandonar? Una vez evitado el mate, el peón se perderá,

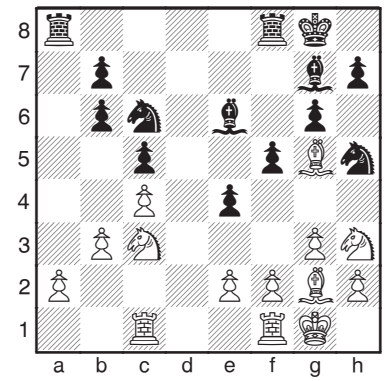
pero aún queda partida por delante.

B	N
Alberto PASTOR	Óliver GONZÁLEZ

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

Una partida decisiva, aunque después se clasificaron ambos jugadores para la final por la renuncia de Agustín Ruiz.

1 d4 f5 2 g3 g6 3 ♗g2 ♘f6 4 c4 ♗g7 5 ♘c3 0–0 6 ♘h3 c5 7 d5 e5 8 d×e6 d×e6 9 ♗f4 ♕b6 10 ♕b3 ♘c6 11 0–0 e5 12 ♕×b6 a×b6 13 ♗g5 ♗e6 14 b3 e4 15 ♖ac1 ♘h5!



Una jugada muy fina que, en combinación con la jugada 18, pone de manifiesto que el negro está mejor. El caballo abre camino al alfil de g7 y al mismo tiempo deja libres d7 y e8 para otras piezas. De todos modos, el resto contiene aún muchas sutilezas que merece la pena analizar en profundidad.

16 ♘a4 ♘d4 17 ♖fe1 h6 18 ♗e3 ♖a6! 19 f3 e×f3 20 e×f3 ♗d7 21 ♘c3 ♗c6 22 f4 ♘f3 23 ♗×f3 ♗×f3 24 ♘a4 ♖e8 25 ♗d2 ♗c6 26 ♗c3 ♗×a4 27 ♗×g7 ♘×g7 28 b×a4 ♖×a4 29 ♖×e8 ♘×e8 30 ♖b1 ♖a6! 31 ♘f2 ♘d6 32 ♖d1 ♘×c4 33 ♖d7 ♖×a2 34 ♖×b7 ♘e3 35 h4 ♘d5 36 ♖d7 ♖d2 37 ♖d6 ♔f7 38 ♖c6 ♖d4 39 ♔f1 c4 40 ♔e2 b5 0–1

B	N
Francisco DE LA FUENTE	David BALLESTEROS

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 d4 ♘f6 2 ♘c3 d5 3 ♘f3 e6 4 e3 ♘bd7 5 ♗d3 c5 6 0–0 a6 7 a4 c4 8 ♗e2 ♖b8 9 e4 ♗b4 10 e×d5 e×d5 11 ♗f4 ♖a8 12 ♘e5 0–0 13 ♗f3 ♗×c3 14 b×c3 ♕a5 15 ♕d2 ♘b6 16 ♗g5 ♘e4 17 ♗×e4 d×e4 18 ♗e7 ♖e8 19 ♗b4 ♕d5 20 a5 ♘d7 21 ♘g4!

El caballo se dirige a e3 para desbloquear el peón pasado, cuyo avance será decisivo.

21 ... f5 22 ♘e3 ♕f7 23 f4 ♘f6 24 d5 ♗d7 25 ♖ad1 ♖ac8 26 ♕d4 ♕h5 27 h3 ♕h4 28 ♗d6 ♘h5 29 ♗e5 ♕g3 30 ♖b1 ♖×e5 31 f×e5 f4 32 e6 ♗e8 33 d6 ♖d8 34 ♘f5 ♕g5 35 ♕×e4 g6 36 e7 ♖b8 37 ♕e6 ♗f7 38 d7 1–0

B	N
Jorge BLANCO	Demetrio CAMACHO

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 e4 e5 2 ♘f3 f5 3 d4 f×e4 4 ♘×e5 ♘f6 5 ♘c3 d6 6 ♘c4 c6 7 ♗g5 b5 8 ♘e3 d5 9 ♗×f6 ♕×f6 10 ♘c×d5!

Un sacrificio similar al de la partida Elissalt-Pastor, pero más destructivo que aquél.

10 ... c×d5 11 ♕h5 ♕f7 12 ♗×b5 ♗d7 13 ♕×d5! ♕×d5 14 ♘×d5 ♗×b5 15 ♘c7 ♔d8 16 ♘×b5 ♘c6 17 0–0–0 g6 18 ♖he1 a6 19 ♘c3 ♘a5 20 ♘×e4 ♘c4 21 c3 ♖b8 22 b3 ♗h6 23 ♔c2 ♘b6 24 g3 ♘d5 25 ♘c5 a5 26 ♖e5 ♘f6 27 ♖de1 ♘g4 28 ♖d5 ♔c8 29 ♖e6 ♖a8 30 ♖d7 1–0

B	N
José Manuel PÉREZ G.	José PICÓN

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

En la semifinal B había dos José Manuel Pérez (González y Martínez) y dos Javier Rodríguez (González y Vignote), por lo que los distinguiremos añadiendo la inicial de su segundo apellido.

Veamos un curioso caso de torre atrapada en g7.

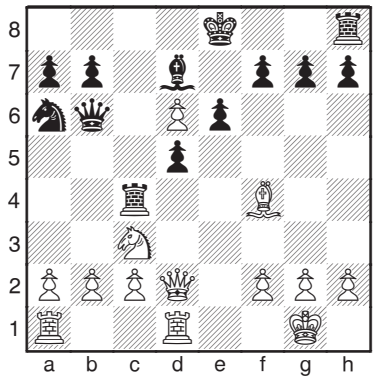
1 e4 c5 2 ♘f3 d6 3 d4 c×d4 4 ♘×d4 ♘f6 5 ♘c3 a6 6 ♗c4 6 7 0–0 ♘c6 8 ♗e3 ♗e7 9 ♗b3 0–0 10 f4 ♕c7 11 ♕f3 ♘a5 12 g4 g6 13 f5 ♘×b3 14 a×b3 ♘d7 15 ♖f2 ♘e5 16 ♕h3 e×f5 17 g×f5 f6 18 ♘d5 ♕d8 19 ♖af1 ♖f7 20 ♘e6 ♗×e6 21 f×e6 ♖g7 22 ♗h6 ♕f8 1–0

B	N
Lidia SÁNCHEZ	Javier RODRÍGUEZ

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

La única representante femenina de todas las fases del torneo comenzó muy fuerte, venciendo a uno de los favoritos en una complicada lucha.

1 e4 e6 2 ♘f3 d5 3 ♘c3 ♘f6 4 e5 ♘fd7 5 d4 c5 6 d×c5 6 7 ♗f4 ♘×c5 8 ♗d3 ♗d7 9 ♕e2 ♕b6 10 0–0 ♘×d3 11 ♕×d3 ♘b4 12 ♕d2 ♖c8 13 ♖fd1 ♘a6 14 ♘g5 ♗b4 15 ♘ge4 ♖c4 16 ♘d6 ♗×d6 17 e×d6



El negro espera poder aislar y capturar el peón de d6, pero no lo conseguirá.

17 ... 0–0 18 b3 ♖cc8 19 ♘e2 f6 20 ♖ac1 ♔h8 21 ♗g3 ♘c5 22 c4 ♘e4 23 ♕d3 ♘×g3 24 ♕×g3 d×c4 25 b×c4 ♖c5 26 ♘f4 ♖g5 27 ♕h3 ♕c6 28 ♕e3 b6 29 g3 ♖e5 30 ♕d3 ♗c8?

Apuro de tiempo y posición problemática igual a derrota casi segura...

31 d7! ♗b7 32 f3 ♖d8 33 ♖c3 ♕c5 34 ♔f1 ♗c6 35 ♕d6 g5 36 ♕c7 ♕e7 37 ♘d3 ♗×f3 38 ♘×e5 ♗×d1 39 ♘c6 ♖×d7 40 ♕c8 1–0

B	N
Alberto GANUZA	Iván LABARTA

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

El negro se hace con la iniciativa en

ambos flancos y remata elegantemente, desviando con un sacrificio la pieza que evitaba el mate.

1 d4 ♘f6 2 ♘f3 g6 3 c4 ♗g7 4 ♘c3 0–0 5 e4 d6 6 ♗e2 e5 7 0–0 ♕e8 8 d5 a5 9 a3 ♗d7 10 b3 ♘a6 11 ♖b1 ♘c5 12 ♘d2 ♕e7 13 b4 a×b4 14 a×b4 ♘a4 15 ♕c2 ♘×c3 16 ♕×c3 ♖a2 17 ♗b2 ♗h6 18 f3 ♘h5 19 ♖fd1 ♕g5 20 ♔h1 ♖fa8 21 ♘b3 ♗a4 22 ♖a1 ♖×b2! 23 ♕×b2 ♘g3 24 h×g3 ♕h5 25 ♔g1 ♗e3 0–1

B	N
José María RODRÍGUEZ	Juan Jesús IZQUIERDO

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 d4 f5 2 e3 ♘f6 3 ♗d3 e6 4 f4 ♗e7 5 ♘f3 0–0 6 0–0 c5 7 c4 d5 8 ♘c3 ♔h8 9 ♘e5 ♘c6 10 ♘×c6 b×c6 11 ♘a4 d×c4 12 ♗×c4 ♘e4 13 ♘×c5 ♗×c5 14 d×c5 ♕a5 15 ♕e2 ♕×c5 16 ♖d1 e5 17 ♔f1?

La situación todavía no aconseja acercar el rey al centro.

17 ... ♘d6 18 b3 e×f4 19 e×f4 ♘×c4 20 ♕×c4 ♕b6 21 ♕d4 ♗a6 22 ♔f2 c5 23 ♕a4?

Era necesario jugar 23 ♕c3. Sigue un remate expeditivo.

23 ... ♖fe8! 24 ♗e3 ♗b5! 25 ♕a3 ♖×e3! 26 ♔×e3 c4 27 ♔d2 ♕d4 28 ♔c1 (28 ♔c2 c×b3 29 ♔×b3 ♗a4 30 ♕×a4 ♖b8) 28 ♕×a1 29 ♔c2 c×b3 30 ♕×b3 ♖c8 0–1

B	N
Javier RODRÍGUEZ V.	Fernando MARTÍN

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

Para dar mate al rey basta con abrir una columna y atacar por ella.

1 d4 ♘f6 2 ♗f4 g6 3 ♘f3 ♗g7 4 ♘c3 d5 5 e3 0–0 6 ♗e2 b6 7 ♘e5 ♗b7 8 h4 c5 9 h5 ♘c6 10 h×g6 h×g6 11 ♗b5 ♕c8 12 ♗×c6 ♗×c6 13 ♕f3 c×d4 14 e×d4 ♕e6 15 0–0–0 ♖ac8 16 g4 ♖fd8 17 ♕h3 ♘e4 18 ♕h7 ♔f8 19 ♗h6 ♕f6 20 ♘×e4

El blanco ve una línea ganadora y no busca más, pero sin duda era más rápido 20 ♕h8#.

20 ... d×e4 21 g5 ♗×h6 22 ♕×h6 ♕g7 23 ♕h8 ♕g8 24 ♖h7 ♗d5 25 ♖dh1 1–0

B	N
José Manuel PÉREZ G.	Rubén GARCÍA

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

Emocionante lucha entre dos de los favoritos, a pesar de los errores mutuos. El negro realiza un sacrificio de pieza dudoso, pero mantiene posibilidades de ataque incluso después de cambiar damas. Finalmente el blanco se deja atrapar en una red de mate cuando estaba cerca de la victoria.

1 e4 ♘f6 2 e5 ♘d5 3 c4 ♘b6 4 d4 d6 5 e×d6 e×d6 6 ♘c3 ♗e7 7 ♗d3 ♘c6 8 ♘ge2 ♗g4 9 f3 ♗h4 10 ♘g3 (10 g3 ♗×f3 11 0–0 ♗×e2 12 ♕×e2 ♗e7 13 ♗e3 $44) 10 ♕e7 11 ♔f2 11 ♕f6 12 ♖e1 ♔f8 13 ♘ce4 ♕×d4 14 ♗e3 ♕×b2 15 ♖e2 ♕a3 16 ♗c1 (16 f×g4 ♘e5) 16 ♕a5 17 f×g4 ♘e5 18 ♖c2 h5 19 g5 ♖e8 20 c5 ♘d5 21 ♗e2 ♕a4 22 ♔g1 ♗×g3 23 ♘×g3 h4 24 ♘f1 h3 25 ♖d2 ♕e4 26 ♗f3 ♘×f3 27 ♕×f3 h×g2 28 ♕×g2 ♕×g2 29 ♔×g2 ♘f4 30 ♔f3 ♘e6 31 c×d6 ♘×g5 32 ♔g4 ♖e4 33 ♔×g5??

33 ♔g3 ♖c4 34 ♖e2 ♘e4 35 ♖×e4! 35 ♖×e4 36 d×c7 ♔e7 (36 ♖e8 37 ♗a3 ♔g8 38 ♗e7) 37 ♗f4 con buenas posibilidades de ganar.

33 ... ♖hh4?

33 ... ♖eh4 –+

34 ♘g3?

34 ♖g2=

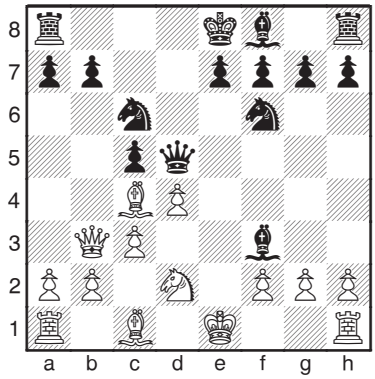
34 ... f6 35 ♔g6 ♖eg4 36 ♔f5 ♔f7 37 ♖e2 g6# 0–1

B	N
Fernando MARTÍN	José PICÓN

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

En esta curiosa miniatura no se puede hablar de sacrificio de dama, sino más bien de un cambio muy rentable para el negro.

1 e4 c5 2 c3 d5 3 e×d5 ♕×d5 4 d4 ♘f6 5 ♘f3 ♗g4 6 ♘bd2 ♘c6 7 ♗c4 ♗×f3 8 ♕b3?



8 ... ♗×g2! 9 ♗×d5?

Era mejor resignarse a 9 ♖g1 aunque seguiría 9 ... ♘a5 reteniendo el peón de ventaja tras algunas escaramuzas más o menos forzadas. Ahora, además de la desventaja material, el blanco tiene que sufrir la triste posición de su rey.

9 ... ♗×d5 10 ♕×b7 ♘×d4! 11 ♕a6 ♘c2 12 ♔d1 ♘×a1 13 ♖e1 ♖d8 14 b3 ♗f3 15 ♖e2 ♗×e2 16 ♕×e2 g6 17 ♗b2 ♗h6 18 ♕b5 ♔f8 0–1

B	N
Lidia SÁNCHEZ	Javier MORENO T.

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

La jugada "activa" 19 ... f5 es refutada con una secuencia táctica no muy complicada pero correctamente evaluada por el blanco, cuyas piezas quedan en situación inmejorable.

1 e4 c5 2 ♘f3 e6 3 d4 c×d4 4 ♘×d4 ♘f6 5 ♗d3 ♘c6 6 ♘×c6 b×c6 7 ♘d2 ♕c7 8 b3 d5 9 ♗b2 e5 10 e×d5 c×d5 11 ♕e2 ♗d6 12 ♗b5 ♗d7 13 ♗×d7 ♘×d7 14 0–0 0–0 15 c4 d4 16 ♖ac1 ♕b6 17 ♘e4 ♗e7 18 c5 ♕c6 19 f4 f5? 20 ♕c4 ♔h8 21 ♘d6 ♗×d6 22 c×d6 ♕×d6 23 f×e5 ♘×e5 24 ♕×d4 ♕×d4 25 ♗×d4 ♘g4 26 ♖c7 ♘f6 27 ♖×f5 a5 28 h3 ♔g8 29 ♗×f6!

La torre se hace así con la séptima absoluta, impidiendo que el rey entre

en juego. El resto es un final sencillo pero muy bien conducido.

29 ... ♖×f6 30 ♖×f6 g×f6 31 ♔f2 a4 32 ♖b7 ♖c8 33 b×a4 ♖c2 34 ♔f3 ♖×a2 35 ♖a7 ♖a1 36 ♔g4 ♖a2 37 g3 ♖a3 38 ♔f4 ♖b3 39 h4 ♖a3 40 h5 h6 41 g4 ♖a1 42 ♔f5 ♖g1 43 a5 ♖g2 44 a6 1–0

B	N
José María RODRÍGUEZ	Fernando José GONZÁLEZ

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 d4 ♘f6 2 ♘f3 e6 3 e3 b6 4 ♗d3 ♗b7 5 ♘bd2 d6 6 0–0 ♘bd7 7 e4 e5 8 c3 ♗e7 9 ♖e1 0–0 10 ♘f1 c5 11 d5 ♖e8 12 c4 ♘f8 13 ♘g3 ♗c8 14 a4 a5 15 h3 ♘g6 16 ♘f5 ♗f8 17 g4 ♔h8!

El negro tiene menos espacio pero lo aprovecha mejor. En las próximas seis jugadas, mientras el blanco merodea de acá para allá, mejorará la situación de su torre de dama y dará salida a su peor pieza, el alfil de rey.

18 ♔h2 ♖a7 19 ♖a3 ♘g8 20 ♗c2 f6 21 ♖g1 ♖f7 22 ♘e1 ♘6e7 23 ♖ag3 g6 24 ♘e3 ♗h6 25 ♖1g2?

Por supuesto no hacía falta entregar la calidad. El carácter cerrado de la posición llevaría probablemente a un empate. Ahora tendremos ocasión de ver de nuevo la capacidad de maniobra del negro para activar sus torres, y más tarde para evitar los intentos del blanco de crear una fortaleza defensiva.

25 ... ♗f4 26 ♘f1 ♗×g3 27 ♘×g3 g5 28 ♕f3 ♖ef8 29 ♕e2 ♘g6 30 ♖g1 ♕d7 31 b3 ♘8e7 32 ♘f5 ♘g8 33 ♘g2 h6!

Pasito a pasito...

34 ♘ge3 ♖h7! 35 ♘g3 ♘f4 36 ♕d1 h5

¡Por fin!

37 ♘ef5 h×g4 38 ♕×g4 ♖×h3 39 ♕×h3 ♘×h3 40 ♔×h3 ♖f7 41 ♗d1 ♘h6 42 ♔g2 ♘×f5 43 ♘×f5 ♖h7 44 ♗g4 ♕d8 45 f3 ♗×f5 46 ♗×f5 ♖h6 47 ♗e3 ♔g7 48 ♗f2 ♕h8 49 ♗g3 ♕e8 50 ♖h1 ♕h8 51 ♖a1 ♖h4 52 ♖b1 ♕h5 53 ♖e1 g4 54 ♗×g4 ♖×g4 55 f×g4 ♕×g4 56 ♔f2 ♔h6 57 ♖h1 ♔g5 58 ♖e1 f5 59 e×f5 ♕×f5 0–1

B	N
Javier RODRÍGUEZ G.	Javier RODRÍGUEZ V.

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

Dos de los tocayos se encuentran, pero por poco tiempo.

1 d4 e6 2 e4 d5 3 e×d5 e×d5 4 ♘f3 ♗d6 5 c4 c6 6 ♘c3 ♘e7 7 ♗g5 ♕a5?? 8 c5!+– ♗c7 9 ♗d2 1–0

A ver cómo lo paras...

B	N
Omar AZIZ	Lidia SÁNCHEZ

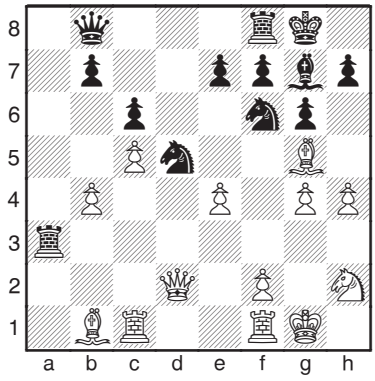
Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

Primero una jugada ganadora de ésas que sólo ve el ordenador, aunque la idea es muy humana: retirar la pieza atacada sin permitir que la ataque una de las piezas enemigas que serán atacadas después. Pasado ese momento, la partida se decide con una original maniobra... de ataque, claro.

1 d4 ♘f6 2 c4 g6 3 g3 g7 4 ♗g2 0–0 5 ♘c3 d6 6 ♗g5 ♘bd7 7 ♕d2 c6 8 ♘f3 a5 9 h4 ♘b6 10 b3 a4 11 ♖d1 ♗g4 12 ♘h2 ♗d7 13 c5 d×c5 14 d×c5 ♘fd5 15 ♘e4?

15 ♘b1! ♘c8 16 e4 h6 17 e×d5 h×g5 18 d×c6+–

15 ... ♗f5 16 0–0 ♘d7 17 ♖c1 a×b3 18 a×b3 ♖a3 19 b4 ♕a8 20 g4 ♗×e4 21 ♗×e4 ♘7f6 22 ♗b1 ♕b8! 23 e4



23 ... ♖h3! 24 f3 h6 25 ♖f2 25 h×g5 26 h×g5 ♘f4 27 g×f6 ♗×f6 28 ♖d1 ♗h4 29 ♘f1 ♗×f2 30 ♔×f2 ♘e6 31 ♔g2 ♘f4 32 ♔f2 b6 33 b5 b×c5 34 b×c6 c4 35 ♕d4 ♕b3 36 ♘e3 ♖h2 37 ♔f1 ♖e2 38 ♕×c4 ♕×e3 0–1

B	N
Pablo ROMÁN	Fernando MARTÍN

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

Como sucede a menudo, una maniobra táctica lleva a una ventaja posicional pequeña pero duradera; en este caso la pareja de alfiles negros y el débil peón de d4 serán las causas de los problemas del blanco. La partida entra en fase maniobrera, el blanco se defiende lo mejor que puede pero finalmente tiene que claudicar.

1 e4 e6 2 d4 d5 3 ♘d2 ♘f6 4 e5 ♘fd7 5 ♗d3 c5 6 c3 ♘c6 7 ♘e2 c×d4 8 c×d4 ♕b6 9 ♘b3 f6 10 f4 ♗e7 11 a3 0–0 12 ♕c2 f5 13 0–0 a5 14 ♕c3 a4 15 ♘d2 ♕a5 16 ♘f3 ♘b6 17 ♕c2 ♗d7 18 ♗d2 ♕a7 19 ♗b5 ♖fc8 20 ♕d3 ♘c4! 21 ♗×c4

Hay qe capturar debido a la amenaza sobre b2 y e5. Si, por ejemplo, 21 ♖b1, sigue 21 ... ♘6xe5! y 22 ... ♗xb5 con gran ventaja.

21 ... d×c4 22 ♕c2

22 ♕×c4? ♘×d4 23 ♕×d4?? ♗c5–+

22 ... b5 23 ♔h1 ♗f8 24 ♗e1 ♘e7 25 ♘c3 ♗c6 26 ♖d1 ♘d5 27 ♕c1 ♕b7 28 ♘×d5 ♗×d5 29 ♗c3 h6 30 ♕d2 ♖ab8 31 ♗b4 ♗e7 32 ♕e1 ♖d8 33 ♕c3 ♖d7 34 ♖d2 ♖bd8 35 ♗×e7 ♖×e7 36 ♘e1 ♗e4 37 ♘c2 ♗d3 38 ♖e1 ♖ed7 39 ♖×d3 c×d3 40 ♕×d3 ♕d5 41 ♖e3 ♖c7 42 h3 ♕c4 43 ♘b4 ♖×d4 0–1

B	N
David PRIETO	José Manuel MARTÍNEZ

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

El negro se queda con un alfil malo y se apresta dócilmente al cambio de las otras piezas. El resultado sólo puede ser la derrota, lo de menos es el tiempo

que se tarde en llegar a ella.

1 e4 e6 2 d4 d5 3 ♘c3 ♘f6 4 e5 ♘fd7 5 f4 c5 6 ♘f3 ♘c6 7 ♗e3 a6 8 ♕d2 b5 9 d×c5 ♗×c5 10 ♗×c5 ♘×c5 11 ♕f2 ♕b6 12 ♗d3 ♖b8 13 0–0 0–0 14 ♘e2 f6 15 ♕e3 f×e5 16 f×e5 ♘×d3 17 ♕×b6 ♖×b6 18 c×d3 ♘b4 19 ♖fd1 ♗d7 20 ♘fd4 ♖bb8 21 a3 ♘c6 22 ♘×c6 ♗×c6 23 ♖ac1 ♖bc8 24 ♖d2 ♗d7 25 ♖dc2 ♖×c2 26 ♖×c2 ♖c8 27 ♖×c8 ♗×c8 28 ♔f2 ♔f8 29 ♔e3 ♔e7 30 ♔d4 ♔d7 31 ♔c5 ♔c7 32 g4 ♗d7 33 ♘d4 ♗c8 34 h4 ♗d7 35 g5 h6 36 b3 h×g5 37 h×g5 ♗c8 38 ♘e2 ♗d7 39 ♘f4 a5 40 ♘h5 g6 41 ♘f4 a4 42 b4 ♗e8 43 ♘×e6 ♔d7 44 ♘f4 1–0

B	Javier RODRÍGUEZ G.	Rubén GARCÍA	N

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

Miniatura entre dos de los favoritos. El blanco cede rápidamente la iniciativa por un peón y hace muy poco por oponerse al plan de ataque posterior del negro; más parece que intenta colaborar con él con sus jugadas 9 y 13. En seguida perece por aplastamiento.

1 d4 ♘f6 2 ♗g5 c5 3 d5 ♘e4 4 ♗c1 e6 5 c4 b5 6 c×b5 ♗b7 7 d×e6 f×e6 8 e3 a6 9 b×a6 ♘×a6 10 ♘d2 ♘b4 11 ♘gf3 ♘×a2 12 ♘×e4 ♗×e4 13 ♗d2 ♕b8 14 b3 ♗e7 15 ♗e2 ♗f6 16 0–0 0–0 17 ♖b1 d5 18 ♗e1 c4 19 ♘d4 ♗×d4 0–1

B	John Paul RAMOS	Javier VALLEJO	N

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

Otra interesante lucha. El blanco entrega rápidamente un peón y, tras una fase de maniobras, logra llevar sus piezas al ataque en el flanco de rey. El negro reacciona capturando un segundo peón y entregando la calidad oportunamente. El final resultante es muy superior y acaba imponiéndose.

1 e4 d5 2 e×d5 ♕×d5 3 ♘c3 ♕a5 4 b4!? ♕×b4 5 ♖b1 ♕d6 6 ♘f3 ♘f6 7 ♗c4 c6 8 a4 e6 9 0–0 ♗e7 10 d4 0–0 11 ♖b3 ♕d8 12 ♕e2 ♘bd7 13 ♖d1 b6 14 ♗d3 ♗b7 15 ♘e4 ♕c8 16 ♘e5 ♘×e4 17 ♗×e4 g6 18 ♖g3 ♘×e5 19 d×e5 ♕c7 20 ♗f4 ♖ad8 21 ♖e1 c5 22 ♗×b7 ♕×b7 23 ♕h5 ♖d4 24 ♕h6 ♕e4 25 ♗e3 ♕×e5! 26 ♖h3 ♕g7

El programa recomienda 26 ... ♖xa4 27 ♖a3 g5!–+, pero a ver quién se atreve.

27 ♕×g7 ♔×g7 28 ♗h6

Parece más resistente 28 ♗xd4, pero es posible que el blanco esté intentando ganar.

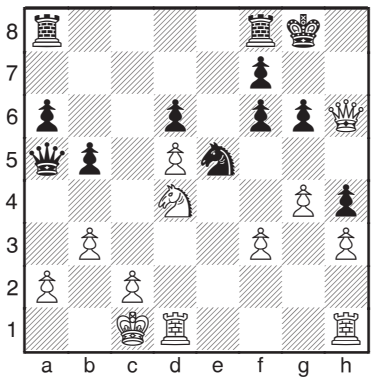
28 ... ♔g8 29 ♗×f8 ♗×f8 30 ♖a3 ♖d2 31 ♖a2 ♗g7 32 g3 ♗d4 33 ♖f1 e5 34 ♔g2 f5 35 ♔f3 e4 36 ♔g2 ♔f7 37 ♔g1 ♔f6 38 ♔g2 g5 39 ♔g1 ♔e5 40 ♖b1 ♖×f2 41 ♔h1 e3 42 ♖e1 f4 0–1

B	Rubén GARCÍA	Iván LABARTA	N

Campeonato de Madrid, semifinal 2006
Comentarios: Madrid Mueve

Después del inusual tratamiento de la Dragón por parte del negro, el blanco queda con clara ventaja y tiene seguramente varias formas de ganar, pero elige la más brillante (y también la más expeditiva). Había que calcular bien que el negro no tenía defensa contra la jugada de espera 28.

1 e4 c5 2 ♘f3 d6 3 d4 c×d4 4 ♘×d4 ♘f6 5 ♘c3 g6 6 ♗e3 ♗g7 7 f3 a6 8 ♕d2 h5 9 ♗c4 ♘bd7 10 0–0–0 b5 11 ♗d5 ♘×d5 12 ♘×d5 ♗b7 13 ♗g5 ♗×d5 14 e×d5 ♘e5 15 b3 0–0 16 h3 ♗f6 17 ♗×f6+– e×f6 18 g4 h4 19 ♕h6 ♕a5



20 ♘f5 g×f5 21 g×f5 ♖fc8 22 ♖hg1 ♘g6 23 ♖×g6! f×g6 24 ♕×g6 ♔f8 25 ♕×f6 ♔e8 26 ♕e6 ♔d8 27 ♕×d6 ♔e8 28 ♖d2! ♕c7 29 ♖e2 ♔f7 30 ♕e6 ♔f8 31 ♖g2 ♕h7 32 ♕d6 1–0

B	Jesús ALFAGEME	Rafael ABURTO	N

Campeonato de Madrid de Veteranos 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 e4 c5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♘c3 ♕b6 4 d3 ♘d4 5 ♘×d4 c×d4 6 ♘d5 ♕d8 7 ♗e2 e6

Las negras ganan sabiamente tiempo mediante el acoso al caballo blanco.

8 ♘f4 ♘f6 9 ♗d2 e5 10 ♘h5 g6 11 ♘g3 ♗g7 12 0–0 d5 13 ♗b4 a5 14 ♗d2 0–0 15 f3 b6 16 c4 d×c4 17 d×c4 d3

Inusual encierro del alfil en e2.

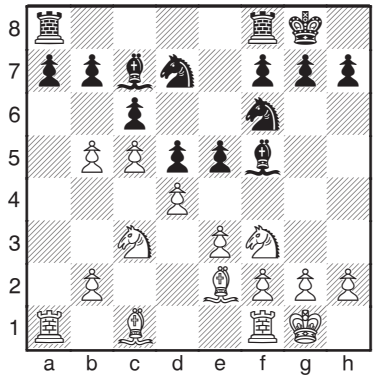
18 ♗c3 d×e2 19 ♕×e2 ♕c7 20 ♖ad1 ♗a6 21 b3 ♖ac8 22 ♕b2 ♖fe8 23 ♔h1 b5 24 f4 ♘g4 25 ♖f3 b×c4 26 h3 ♘h6 27 ♖d5 c×b3 28 a×b3 e×f4 29 e5 f×g3 30 ♖e3 ♘f5 31 ♖f3 ♗×e5! 1–0

Bonito golpe táctico final especulando con el mate en la primera fila. En resumen, a pesar de la poca resistencia ofrecida por el blanco, una partida excepcional si consideramos la edad del ganador (93 años).

B	César ESTRADA	Eladio BENITO	N

Campeonato de Madrid de Veteranos 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 ♘f3 d5 2 c4 c6 3 d4 ♘f6 4 ♘c3 ♗f5 5 e3 e6 6 ♗e2 ♗d6 7 ♕b3 ♕b6 8 c5 ♕×b3 9 a×b3 ♗c7 10 b4 0–0 11 b5 ♘bd7 12 0–0 e5



Instructiva partida sobre el ataque temático a la base de la cadena de peones.

13 b4 ♘e4 14 ♗b2! ♘×c3 15 ♗×c3 e4 16 ♘d2 ♘f6 17 b×c6 b×c6 18 b5 ♗d7 19 ♗a5 ♗×a5 20 ♖×a5 c×b5 21 ♗×b5 ♗×b5 22 ♖×b5 ♖fb8 23 ♖fb1 ♖×b5 24 ♖×b5 ♔f8

Las diferentes amenazas impiden al negro avanzar su peón y en pocas jugadas se encuentra en una posición completamente perdida.

25 ♘b3 ♘d7 26 ♖b7 ♔e8 27 c6 ♘b6 28 ♘c5 ♖c8 29 c7 ♘d7 30 ♘a6 1–0

B	César ESTRADA	José Manuel PARDO	N

Campeonato de Madrid de Veteranos 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 ♘f3 ♘f6 2 c4 d6 3 d4 g6 4 ♘c3 ♗g7 5 e4 0–0 6 ♗e2 e5 7 0–0 ♘c6 8 d5 ♘e7 9 ♘e1 ♘d7 10 ♗e3 f5 11 f3 f4 12 ♗f2 g5 13 ♘d3 ♖f6 14 c5 ♖h6 15 ♖c1 ♕e8 16 ♔h1 ♘f6 17 c×d6 c×d6 18 ♗g1 ♘h5 19 ♗f2 ♘g3

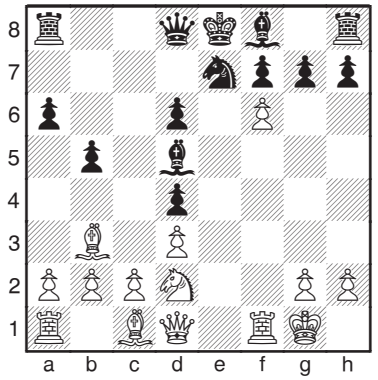
Tras este jaque la posición blanca salta deshecha en mil pedazos.

20 ♗×g3 f×g3 21 h3 ♗×h3 22 f4 ♗g4 23 ♔g1 0–1

B	Miguel Ángel MARTÍNEZ L.	Dionisio OLANO	N

Campeonato de Madrid de Veteranos 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 e4 c5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗b5 ♘d4 4 ♘×d4 c×d4 5 0–0 a6 6 ♗a4 b5 7 ♗b3 ♗b7 8 d3 d6 9 f4 e6 10 ♘d2 ♘e7 11 f5 e×f5 12 e×f5 ♗d5 13 f6!



Con esta jugada se inicia un impresionante ataque sobre el rey en el centro.

13 ... g×f6 14 ♘e4 ♗×e4 15 d×e4 ♕b6 16 ♕f3 d5 17 e×d5 ♖d8 18 ♗f4 ♗g7 19 ♖ae1 ♔f8 20 d6 ♘f5 21 ♕d5 ♕a7 22 ♕×f5+–

La partida está completamente decidida y no está claro por qué no abandona el negro, pero es interesante comprobar que el blanco, lejos de relajarse, sigue haciendo las más duras.

22 ... ♖d7 23 ♕e4 ♕b8 24 ♕c6 ♕d8 25 ♖e7 ♖×e7 26 d×e7 ♔×e7 27 ♗d6 $1 ♕×d6 28 ♖e1 ♕e5 29 ♕c7 ♔e8 30 ♕×f7 ♔d8 31 ♖×e5 f×e5 32 ♕×g7 ♖e8 33 ♗d5 ♖e7 34 ♕f6 1–0

Enérgica conducción del ataque por parte de Martínez Lizárraga.

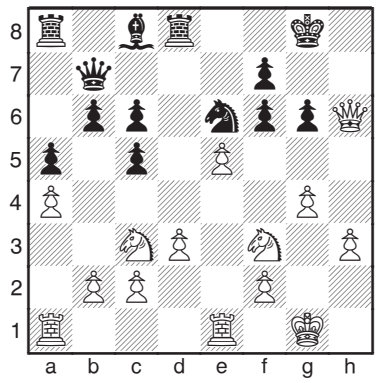
B	José Manuel PARDO	Ignacio GARCÍA	N

Campeonato de Madrid de Veteranos 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 e4 c5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗b5 a6 4 ♗×c6 d×c6 5 h3 g6 6 0–0 ♗g7 7 ♖e1 ♘f6 8 d3 0–0 9 a4 b6 10 ♘c3 ♕c7 11 ♗e3 a5 12 ♕d2 ♖d8 13 ♗f4 ♕b7 14 ♗h6 ♗h8 15 ♕f4 ♘h5 16 ♕h4 ♗f6

En este momento no es fácil presagiar la tormenta que se va a desatar sobre el enroque negro.

17 ♗g5 h6 18 ♗×f6 e×f6 19 g4! ♘f4 20 ♕×h6 ♘e6 21 e5!



La entrada del caballo al ataque por e4 resulta decisiva.

21 ... ♕e7

21 ... f5 22 g×f5 g×f5 23 ♔h2!+–

22 ♘e4

Las blancas dominan a placer las casillas negras del flanco de rey.

22 ... f×e5 23 g5 f5 24 ♘f6 1–0

B	Manuel DÍAZ	Manuel ÁLVAREZ	N

Campeonato de Madrid de Veteranos 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 e4 e5 2 d4 e×d4 3 f4 ♗b4 4 ♘d2 ♘f6 5 ♗d3 d5 6 e5 ♘e4 7 ♘gf3 c5 8 0–0 ♗×d2 9 ♗×d2 ♗g4 10 ♕e1 ♗×f3 11 ♖×f3 ♘×d2 12 ♕×d2 ♘c6 13 ♖e1 ♕b6 14 ♗f5 g6 15 ♗h3 ♘e7 16 e6?

Un error posicional que deja al peón de e6 débil y al alfil de h3 sin juego.

16 ... f5 17 c3 d×c3 18 b×c3 0–0–0 19 c4 d4 20 ♖b3 ♕a6 21 ♕d3 ♖he8 22 ♖a3 ♕b6 23 ♖b1 ♕×e6 24 ♕f3 ♘c6 25 ♖×a7 ♕e3 26 ♕×e3 d×e3

El fuerte peón pasado y la mayor actividad de las piezas negras deciden rápidamente la lucha.

27 ♖a8 ♔c7 28 ♖×d8 ♔×d8 29 g4 e2 30 ♔f2 ♘d4 31 g×f5 g×f5 32 ♖e1 ♖e4 33 ♔g3 ♖e3 0–1

Una partida muy bien conducida por Manuel Álvarez, que como veremos ahora también sabe pelear en posición comprometida.

B	Manuel ÁLVAREZ	WILLEM BEEKHOFF	N

Campeonato de Madrid de Veteranos 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 e4 d6 2 d4 ♘f6 3 ♗d3 c5 4 e5 d×e5 5 d×e5 ♘d5 6 ♘e2 ♘c6 7 ♗c4 ♗e6 8 ♗b5 ♕c7 9 f4 0–0–0 10 ♗d2 ♘e3

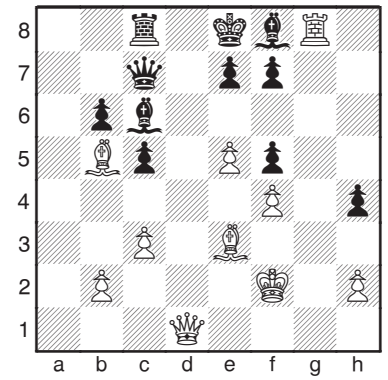
¡Vaya desagradable sorpresa!

11 ♕c1 ♘×g2 12 ♔f2 ♘h4 13 ♘bc3 ♘f5 14 ♗e3 ♘cd4 15 ♗d3 g6 16 ♖e1 h5 17 ♘e4 ♗h6 18 c3 ♘×e2 19 ♗×e2 b6 20 a4 ♗d5 21 ♘g3 h4 22 ♘×f5 g×f5

El peón de más prácticamente ha

desaparecido. Ahora cuenta más la posicion de los reyes, pues ambos están en peligro. El rey negro intentará buscar refugio en su flanco, sin éxito.

23 a5 ♖hg8 24 a×b6 a×b6 25 ♖g1 ♗b7 26 ♕c2 ♗e4 27 ♕a4 ♖×g1 28 ♖×g1 ♗c6 29 ♗a6 ♔d7 30 ♗b5 ♖c8 31 ♕d1 ♔e8 32 ♖g8 ♗f8



33 ♕h5! ♗×b5 34 ♖×f8

Esta jugada gana rápidamente y es la que el blanco tenía en mente, pero era más contundente (si cabe) 34 e6.

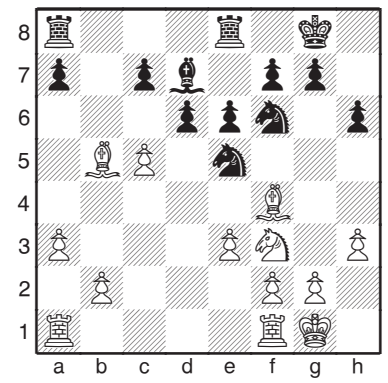
34 ... ♔d7 35 ♕×f5 1–0

B		N
César ESTRADA	Miguel Ángel MARTÍNEZ L.	

Campeonato de Madrid de Veteranos 2006
Comentarios: Madrid Mueve

Esta partida fue decisiva para las aspiraciones de ambos jugadores.

1 ♘f3 ♘f6 2 c4 e6 3 d4 ♗b4 4 ♘c3 b6 5 ♕b3 ♕e7 6 ♗g5 ♘c6 7 a3 ♗×c3 8 ♕×c3 ♘e4 9 ♗×e7 ♘×c3 10 ♗g5 ♘e4 11 ♗f4 d6 12 e3 h6 13 ♗d3 ♘f6 14 h3 0–0 15 0–0 ♖e8 16 c5! b×c5 17 ♗b5 ♗d7 18 d×c5 ♘e5



Esta jugada lleva a simplificaciones pero éstas pondrán de manifiesto que las piezas blancas están mejor colocadas.

19 ♗×d7 ♘×f3 20 g×f3 ♘×d7 21 c×d6 e5 22 ♗g3 c×d6 23 ♖fd1 ♖e6 24 ♖ac1 ♔f8 25 f4 e×f4 26 ♗×f4 ♔e7 27 ♖c6 ♘e5 28 ♗×e5 ♖×e5

No se puede mantener el peón porque las dos torres entran en séptima: 28 ... d×e5 29 ♖c7 ♔f6 30 ♖dd7+–

29 ♖c×d6 ♖b5 30 ♖d7 ♔f6 31 b4 a5 32 ♖1d4 a×b4 33 a×b4 ♖ab8 34 ♖f4 ♔e6 35 ♖f×f7 g5 36 ♖de7 ♔d6 37 ♖e4 ♖×b4 38 ♖f6 ♔d5 39 ♖×b4 ♖×b4 40 ♖×h6 ♔e5 41 ♔g2 ♔f5 42 ♔g3 ♖b3 43 h4 g×h4 44 ♖×h4 ♖b1 45 ♔f3 ♖b3 46 ♖h5 ♔g6 47 ♖d5 ♔f6 48 ♔g3 ♔e6 49 ♖a5 ♔f6 50 ♖a8 ♔e6 51 ♖f8 ♔e5 52 ♔g4 ♖b4 53 f4 ♔e6 54 ♖e8 ♔f7 55 ♖e5 1–0

Una magnífica partida táctica y posicional de Estrada.

B		N
Juan Andrés CABAÑAS	Julián BERMEJO	

IV Open de Villaverde 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 e4 d6 2 d4 g6 3 ♘c3 ♗g7 4 f4 ♘c6 5 ♗e3 ♘f6 6 ♘f3 e6 7 ♗c4 ♘e7 8 ♗b3 0–0 9 ♕e2 b6 10 0–0–0 ♗b7 11 ♘d2 a6 12 ♖hg1 d5 13 e5 ♘d7 14 g4 c5 15 a4 c4 16 ♗a2 b5 17 ♖df1 f5 18 ♘f3 ♘b6 19 ♘g5 ♗c8 20 a5 b4 21 ♘d1 ♘a4 22 b3 ♘c3 23 ♘×c3 b×c3 24 b×c4 ♕×a5 25 ♔b1 ♗d7 26 ♔a1 d×c4 27 g×f5 ♘×f5 28 ♘e4 ♗c6 29 ♗f2 ♖ab8 30 ♖b1 ♕a3 31 ♖×b8

Otro caso de hara-kiri terapéutico.

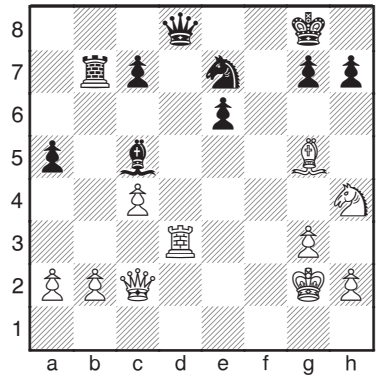
31 ... ♖×b8 32 ♖b1 ♖×b1 0–1

B		N
David MARTÍNEZ	Óliver GONZÁLEZ	

Campeonato de Madrid Universitario 2006
Comentarios: Madrid Mueve

Una partida endiablada que invitamos a analizar, ya que ni sus protagonistas han llegado a una conclusión clara sobre las complicaciones que se producen. Quizá en un número posterior podamos dar un análisis más detallado. Por ahora la ofrecemos sin comentarios.

1 d4 d5 2 c4 ♘c6 3 ♘f3 e5 4 d×e5 d4 5 g3 ♗f5 6 ♗g2 ♗c5 7 ♘bd2 a5 8 0–0 ♘ge7 9 ♘h4 ♗e6 10 ♕a4 0–0 11 ♘e4 ♗a7 12 ♘g5 ♘×e5 13 ♘×e6 f×e6 14 ♗×b7 d3 15 e×d3 ♖×f2 16 ♖×f2 ♘×d3 17 ♗g5 ♗×f2 18 ♔g2 ♖b8 19 ♖d1 ♗c5 20 ♕c2 ♖×b7 21 ♖×d3



21 ... ♕a8! 22 ♖f3 ♘c6 23 ♔h3 ♘d4 24 ♕e4 ♘×f3 25 ♕×e6 ♔h8 26 ♘×f3 ♖b6 27 ♕e2 ♕c8 28 ♔g2 ♕e6 29 ♕c2 ♗e3 30 c5 ♖c6 31 ♕d3 ♗×g5 32 ♘×g5 ♕g8 33 ♕d7 ♖f6 34 ♘e4 ♖f7 0–1

B		N
Juan María PRIETO	Joaquín MORATALLA	

VIII Torneo IRT Pueblo Nuevo, 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 d4 d5 2 c4 c6 3 ♘c3 ♘f6 4 ♗g5 e6 5 ♘f3 d×c4 6 e4 ♗e7 7 ♗×c4 0–0 8 0–0 ♘bd7 9 ♕e2 h6 10 ♗f4 ♘b6 11 ♗b3 ♘h5 12 ♗e3 ♘f6 13 ♘e5 ♕c7 14 f4 ♘bd7 15 ♘×f7!

Un sacrificio posicional de dos piezas por torre que el negro, al capturar con el rey, convierte en un sacrificio táctico de ataque.

15 ... ♔×f7? 16 ♗×e6! ♔e8 17 e5 ♘×e5 18 ♗×c8 ♖×c8 19 d×e5 ♘d5 20 ♕h5 ♔d8 21 ♖fd1

El negro ha devuelto el material pero no ha apaciguado el ataque.

21 ... ♕a5 22 ♖ac1 ♖c7 23 ♕g4 ♔e8 24 ♘×d5 c×d5 25 ♖×c7 ♕×c7 26 ♕g6 ♔d8 27 ♖×d5 ♔c8 28 ♕e6 ♔b8 29 ♖d7 1–0

2 Open Int. Sort y 11 Open Int. Balaguer

Del 26 de junio al 4 de julio
9 rondas

www.opensort.org

info@opensort.org

Información común

Premios: 12.000 €
+18 premios por tramos

Válido para normas de MI y GM
Válido para ELO FIDE y ELO FEDA

35 maestros internacionales invitados

Partidas retransmitidas por internet

Horario: 16:30 h. Ritmo olímpico

Inscripciones: 40 €
Veteranos y sub 14: 25 €
Gratis para ELO FIDE +2300

Computable para el Circuito Catalán
(ver premios en www.fcde.org)

Del 17 al 26 de julio
10 rondas

www.openbalaguer.org

info@openbalaguer.org

Local climatizado
150 plazas limitadas

Actividades turísticas y de ocio programadas para todos los días del torneo (consultar las webs).

AJEDREZ Y TURISMO Pirineos de Lleida

La villa de Sort es la capital del Pallars Sobirà, la comarca de Cataluña que cuenta con más territorio protegido, aproximadamente un 80%, que se reparte entre el Parque Nacional de Aigüestortes, lago de San Mauricio y el Parque Natural del Alto Pirineo.

Zona muy turística. Práctica de deportes de aventura y senderismo. Turismo cultural y gastronómico.

La ciudad de Balaguer es la capital de la Noguera, la comarca de Cataluña con mayor superficie y con numerosos pantanos, valles y montañas.

Turismo: rutas turísticas; patrimonio histórico y cultural; deportes de aventura y senderismo; rutas gastronómicas.

Alojamientos

Oferta variada de hoteles de 1, 2 y 3 estrellas, hostales, casas rurales, cámpings, albergues, y apartamentos.

Con distintas calidades y precios.

Más información en las webs (fotos, mapas,...).

MÁS DE 2.000 AJEDRECISTAS MADRILEÑOS

están leyendo esta página.

Si quieres darles a conocer tu torneo, dínoslo.

publicidad@madridmueve.com

MADRILEÑOS POR EL MUNDO

En esta sección queremos dar noticia de las actuaciones de los ajedrecistas madrileños en torneos celebrados fuera de nuestra comunidad. Esto incluye abiertos y cerrados, torneos de lentas y de rápidas. Si has jugado recientemente fuera o sabes de alquien que lo haya hecho, mándanos la información (fechas, resultados, partidas, fotografías...).

Igual que la actividad interna, las salidas en esta época también son menos frecuentes. La disputa de la Liga dificulta incluso la participación en torneos de fin de semana fuera de nuestra Comunidad.

Aun así, hemos sabido de casos de algunos trotamundos que han ido a jugar torneos de un sábado y han llegado con el tiempo justo para jugar la Liga el domingo por la mañana. En algún caso la cosa se ha complicado más todavía por algún accidente de tráfico que ha supuesto un aplazamiento por causas de fuerza mayor y la correspondiente polémica.

Si en el número 0 hablábamos de un viajero de verano, hoy traemos a colación a un viajero habitual de los inviernos, Santiago Roa. Al menos se le ha visto en dos torneos de fin de semana, uno en Villa de Bolaños y otro en Jaén. No sabemos si fue precisamente volviendo de uno de ellos cuando sucedió lo que acabamos de comentar. Por desgracia, tenemos poca información de interés sobre su actuación en ambos eventos.

También merece la pena mencionar a Eduardo Serrano, que disputó un cerrado por invitación en Mondariz en el mes de diciembre, con resultado aceptable, al menos desde el punto de vista del tan apreciado Elo.

Mucho más brillante, y precisamente en la misma localidad, fue la actuación de Alberto Pastor en el Open de Navidad, en el cual obtuvo ni más ni menos que una norma de Maestro Internacional. ¡Enhorabuena! No sabemos si Alberto podrá conseguir otra alguna vez, pero lo que ha logrado ya es un triunfo al alcance de pocos.

Alberto comenzó ganando con negras a Alejandro Hoffman (2479). Este primer emparejamiento da idea de la fuerza del torneo. Luego perdió con Joan Mellado (2425). A partir de aquí encadenó tres victorias seguidas ante Héctor Elissalt (2327), Mairelys Delgado (2318) y Roberto Cifuentes (¡2496!).

Alberto Pastor

Como era de esperar, siguieron tocándole "cocos" y acabó cediendo, como hizo ante Karen Movsziszian (2461) y Dragan Paunovic (2511), en ambos casos tras una dura lucha. No obstante, consiguió recuperarse para aguantar el tipo con empates (también muy peleados) ante Aimen Rizouk (2498) y la joven promesa gallega Iván Salgado (2371) para lograr la norma.

Alberto nos ha cedido amablemente sus partidas. Viéndolas está claro que se ganó a pulso la norma. Hemos seleccionado dos de sus victorias (una con un bonito juego táctico y la otra con una excelente demostración de técnica de finales), aunque las nueve partidas son de gran calidad.

MADRILEÑOS POR EL MUNDO: MOVIMIENTOS

B	N
Alejandro HOFFMAN	Alberto PASTOR

Open de Mondariz, 2005-2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 d4 d5 2 c4 e6 3 ♘f3 ♘f6 4 g3 ♗e7 5 ♗g2 0–0 6 0–0 ♘bd7 7 ♕c2 c6 8 ♖d1 ♘e4 9 b3 f5 10 ♘e1 ♘df6 11 c5 ♘d7 12 f3 ♘ef6 13 ♘d3 b6 14 ♘f4 ♔f7 15 e4 e5 16 d×e5 ♗×c5 17 ♔h1 ♘×e5 18 e×f5 ♖e8 19 ♗b2 ♗d7 20 ♘c3 ♕c8 21 g4 ♘e×g4!!? 22 f×g4 ♘×g4 23 ♖f1 ♘e3 24 ♕d2 ♗×f5 25 ♖f3 ♔g8 26 ♘ce2?

La fortuna sonríe a los audaces, dicen.

26 ... ♘×g2 27 ♘×g2 ♗g4 28 ♘d4 ♗×f3 29 ♘×f3 ♖e7!–+ 30 b4 ♗d6 31 b5 ♕h3 32 ♘ge1 ♖×e1 0–1

B	N
Roberto CIFUENTES	Alberto PASTOR

Open de Mondariz, 2005-2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 d4 ♘f6 2 ♘f3 d5 3 c4 e6 4 ♘c3 ♗e7 5 ♗f4 c5 6 d×c5 ♗×c5 7 e3 ♘c6 8 a3 ♗b6 9 ♖c1 0–0 10 ♗d3 d×c4 11 ♗×c4 ♕×d1 12 ♖×d1 a6 13 ♔e2 ♗d7 14 ♖d2 ♖fc8 15 ♗a2 ♗e8 16 ♖hd1 h6 17 e4 ♗a5 18 ♗b1 ♘a7 19 ♗e5 ♘b5 20 ♖c1 ♘g4!

Alrededor de la jugada 20, la presión sobre c3 obliga al blanco a ceder la pareja de alfiles.

21 ♗d4 ♘×d4 22 ♘×d4 ♘e5 23 ♖dc2 ♗b6 24 ♘f3 ♘g6 25 g3 ♖c7 26 ♘a4 ♗b5 27 ♔e1 ♖×c2 28 ♗×c2 ♗a7 29 ♘c3 ♗c6 30 ♖d1 ♔f8 31 ♘d4 ♗e8 32 ♔e2 ♘e5 33 ♗b3 ♔e7 34 f4 ♘c6 35 ♘×c6 ♗×c6 36 e5 ♖d8 37 ♖×d8 ♔×d8 38 ♗c2 ♗d4 39 ♘d1 g5 40 b3 ♗g1!

Y veinte jugadas más tarde el negro empieza a recoger los frutos de la misma, atacando la base de los peones del flanco de rey.

41 h4 ♗h2 42 f×g5 h×g5 43 h5 ♗×g3 44 ♘f2 ♗×e5 45 ♗e4 ♗×e4 46 ♘×e4 g4 47 h6 f5 48 ♘c5 ♔e7 49 ♘×b7 ♗d4 50 ♘a5 ♔f6 51 ♘c6 ♗b6 52 b4 ♔g6 53 a4 f4 54 ♘e5 ♔×h6 55 ♘×g4 ♔g5 56 ♘e5 ♗c7 57 ♘d3 ♗d6 58 b5 a5 59 b6 ♔f5 60 b7 e5 61 ♘c5 e4 62 ♘a6 f3 63 ♔f2 ♔f4 64 b8♕ ♗×b8 65 ♘×b8 e3 66 ♔f1 ♔g3 0–1

CLUBES DE MADRID

Inauguramos esta sección, anunciada en el número 0, con una semblanza y un reportaje gráfico del Club 2001. Agradecemos cordialmente a Bruno Gutiérrez el tiempo dedicado a recopilar esta información.

El objetivo de esta sección, tal y como se expresó en el número 0, es "sacar del anonimato, aunque sea por un momento, a todos esos jugadores, a través de sus clubes". Iremos recorriendo los clubes de Madrid, pero daremos siempre preferencia a los reportajes que recibamos de vosotros sobre los que la redacción vaya recabando.

Vuestros envíos podrán incluir cualquier dato de interés sobre el club (historia, fundadores, miembros destacados, situación actual...), así como partidas recientes de sus miembros y fotografías del club (por dentro o por fuera), sus jugadores, algún evento importante, etcétera...

¡Animaos a colaborar! El ajedrez madrileño son sus clubes y a través de ellos conoceremos mejor nuestro deporte.

Club 2001

Bruno Gutiérrez Ramírez

El Club de Ajedrez 2001 se creó el 30 de Enero de 1986 a partir de la iniciativa de un grupo de vecinos del Fuenlabreño Barrio de la Avanzada. Uno de los impulsores de la iniciativa fue don Jesús Graña Navia, presidente del Club 2001 durante más de 10 años. La política inicial de este club fue la difusión y consolidación del ajedrez como deporte ciencia en esta ciudad, que presentaba la mayor tasa de natalidad de los años 80 en Europa y que contaba con una pirámide poblacional bastante joven. Esto proporcionó una amplia base de chicos que rápidamente despuntaron en el panorama ajedrecístico madrileño.

Algunos miembros del Club 2001

El club ha pasado por dos sedes sociales desde que se fundó. En un principio su sede social se situó en la asociación de vecinos de la Avanzada, sita en la Calle de la Habana, s/n. Posteriormente, y tras rechazar un nuevo local cercano al otro club de Fuenlabrada (Club de Ajedrez Fuenlabrada o CAF) por considerar que la difusión del deporte-ciencia aconsejaba solaparse lo menos posible, se aceptó por parte de la Junta Directiva la cesión del actual local del Club 2001, en la Calle del Callao, nº64 Posterior. Allí se mantiene nuestro Club desde el año 1993.

El Club 2001 ha pasado por distintas etapas dentro del ajedrez Madrileño, desde su máximo de 80 socios hasta los actuales 25. Pero sus 20 años de historia han conocido etapas muy productivas dentro del panorama ajedrecístico. Durante más de 10 ediciones organizó la *Fiesta del Ajedrez*, torneo que se disputaba usualmente el día 19 de Marzo con la participación de más de 500 personas y distintos colegios de la localidad. Allí se dieron sesiones de partidas simultáneas muchos Grandes Maestros de primera fila mundial (Karpov, Topalov, Anand, Short, Shirov, Salov...).

Además el club organizó durante varios años el Open Internacional de Fuenlabrada, torneo en el cual se consagró Gabriel Rojo, varios torneos infantiles por equipos que se disputaban en unos salones de boda (al igual que la fiesta del Ajedrez) y sobre todo el Club ha seguido promocionando el deporte-ciencia entre los que hoy en día nos sentimos "enganchados" a este juego.

Por los "escaques" del club han ido consagrándose varios jugadores de distinto nivel entre los que cabe destacar:

- Gabriel del Río.
- Iván Vallés.
- Andrés Gallardo.
- Javier Íñigo.
- Julia Piña.

A partir del año 1996 nos ensombrecen los problemas de salud de nuestro presidente Don Jesús Graña Navia, problemas que le conducirían a dejar la presidencia del Club a favor de Don Jesús Rubio Acebes. Éste, 5 años después, sufrió un accidente de tráfico, cerrando un ciclo lleno de actividades para el club.

Actualmente el presidente es don José Manuel Sánchez Vicente, y en el programa del club destacan las clases gratuitas a alumnos menores y sus equipos en 1ª y en 3ª División. Entre los proyectos del Club se encuentra la ampliación del número de socios y las clases a jugadores de nivel medio por parte de un Maestro Internacional; pero sobre todo queremos seguir manteniendo el clima de amistad que entre sus socios (bastante jóvenes en su mayoría) predomina.

Hasta aquí el reportaje de Bruno. ¡Gracias de nuevo! A continuación os mostramos una selección de partidas de jugadores del Club 2001. Además, en la sección *Madrid en imágenes* encontraréis otras fotografías del club y sus miembros.

Podéis enviar los reportajes de vuestros clubes a **redaccion@madridmueve.com**

B	N
Aitor GARCÍA-RUIZ	René RODRÍGUEZ

Liga Madrileña 2005-2006, Primera
Comentarios: Madrid Mueve

1 d4 e6 2 c4 d5 3 ♘f3 c6 4 ♘c3 f5 5 e3 ♘f6 6 ♗d3 ♗d6 7 0–0 0–0 8 b3 ♘e4 9 ♗b2 ♘d7 10 ♘e2 g5 11 ♘e5 ♕e8 12 f3 ♘ef6 13 ♕c2 ♕h5 14 ♘g3 ♕h6?

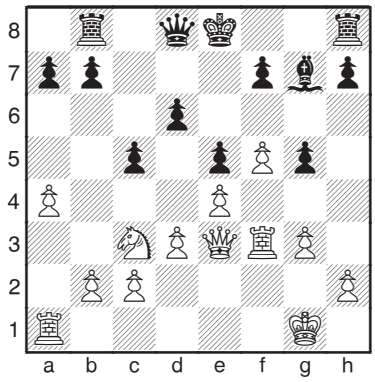
Había que volver a e8, aunque el blanco seguiría estando mejor. Ahora sigue un chiste.

15 ♗×f5! e×f5 16 ♘×f5 ♕h5 17 ♘×d6 ♘e8 18 ♘×c8 ♘×e5 19 ♘e7 1–0

B	N
Bruno GUTIÉRREZ	Julio César RODRÍGUEZ

Liga Madrileña 2005-2006, Primera
Comentarios: Madrid Mueve

1 e4 c5 2 ♘c3 d6 3 f4 g6 4 ♘f3 ♗g7 5 g3 ♘c6 6 d3 ♖b8 7 a4 ♘f6 8 ♗g2 ♗g4 9 ♗e3 e5 10 ♕d2 ♗×f3 11 ♗×f3 ♘d4 12 0–0 ♘×f3 13 ♖×f3 ♘g4 14 f5 ♘×e3 15 ♕×e3 g5



16 f6!

Esto no se hace a un amigo. Claro que hay que reconocer que él se lo ha buscado por jugar sin plan (o con el plan de quedarse con un alfil malo).

16 ... ♗h6 17 g4 ♖g8 18 ♖f5 ♖g6 19 ♘d5 ♗f8 20 c3 ♕d7 21 d4 ♔d8 22 d×c5 d×c5 23 ♕e2 ♗d6 24 ♖d1 ♔e8 25 ♘e7 ♕e6 26 ♘×g6 h×g6 27 ♖ff1 c4 28 ♖d5 ♖c8 29 ♕f3 ♗c5 30 ♔g2 ♖d8 31 ♖fd1 ♖c8 32 ♕g3 ♕×f6 33 ♖f1 ♕b6 34 ♕×e5 ♗e7 35 ♕h8 ♗f8 36 ♖e5 ♔d7 37 ♖×f7 ♔c6 38 ♖e6 1–0

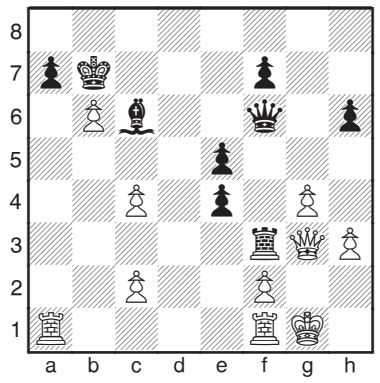
B	N
Jorge GIJÓN	Juan José MORAGREGA

Liga Madrileña 2005-2006, Primera
Comentarios: Madrid Mueve

1 e4 e6 2 d4 d5 3 ♘c3 ♗b4 4 a3 ♗×c3 5 b×c3 d×e4 6 ♕g4 ♘f6 7 ♕×g7 ♖g8 8 ♕h6 ♖g6 9 ♕h4 b6 10 ♗g5!

Una clavada realmente molesta: el negro entregará la calidad para librarse de ella... ¡y ni aun así lo logrará!

15 ... ♗b7 11 ♘e2 ♘bd7 12 ♘f4 ♖g7 13 ♗b5 c6 14 ♗e2 ♕e7 15 ♘h5 ♖g6 16 ♘×f6 ♘×f6 17 ♗h5 ♖×g5 18 ♕×g5 0–0–0 19 ♕h4 c5 20 d×c5 ♖d5 21 c6 ♗×c6 22 ♗e2 ♔b7 23 c4 ♖f5 24 g4 ♖f4 25 0–0 e5 26 ♕g3 h6 27 h3 ♘h7 28 a4 ♘g5 29 ♕e3 ♘e6 30 a5 ♘d4 31 ♗d1 ♕h4 32 ♕g3 ♕f6 33 a×b6 ♘f3 34 ♗×f3 ♖×f3



35 b×a7!!

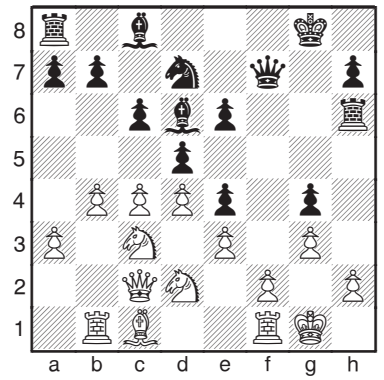
¡A sangre fría!, ahora que está de moda Truman Capote. La dama se puede capturar con jaque, pero la partida se pierde igual.

♔a8 36 ♖fb1 ♖×g3 37 f×g3 ♕d8 38 ♖b8 ♕×b8 39 a×b8♕ ♔×b8 40 ♖f1 e3 41 ♖×f7 ♗a4 42 ♖e7 1–0

B	N
Ignacio GAGO	Andrés MOYANO

Liga Madrileña 2005-2006, Primera
Comentarios: Madrid Mueve

1 d4 d5 2 ♘f3 e6 3 c4 f5 4 e3 ♘f6 5 ♘c3 c6 6 ♕c2 ♗d6 7 ♗d3 ♘e4 8 a3 0–0 9 b4 ♕e7 10 ♖b1 ♘d7 11 ♗d2 ♖f6 12 0–0 ♖h6 13 g3 g5 14 ♗c1 g4 15 ♗×e4? f×e4 16 ♘d2 ♕f7



17 ♖d1?

Para defender h2 con 18 ♘f1, pero...

♖×h2! 18 ♘d×e4 ♕h5 19 ♔f1 d×e4 20 ♘×e4 ♕f5 21 ♔e1 ♗×g3! 22 ♖b2 ♗×f2! 23 ♘×f2 ♕×c2 24 ♖×c2 g3 25 ♖b2 ♖×f2 26 ♖×f2 g×f2 27 ♔×f2 ♘b6 28 c5 ♘d5 29 e4 ♘e7 30 ♔e3 ♗d7 31 ♗d2 ♗e8 32 ♗e1 ♗g6 33 ♗h4 ♔f7 34 ♗g5 a5 35 b5 c×b5 36 ♖b1 ♘d5! 37 ♔f3 ♗×e4 0–1

Número 2: Especial Liga Madrileña

Además de cubrir ampliamente la Final del Campeonato de Madrid, que se está disputando al cierre de esta edición, en el próximo número queremos dar la mayor cobertura posible a todas las Categorías y Grupos de la Liga, incluyendo las Promociones. Envía tus partidas (comentadas o no), crónicas, fotografías, etcétera, a

redaccion@madridmueve.com

CON M DE MAESTRO

En esta sección cederemos la palabra a jugadores destacados del ajedrez madrileño para que nos transmitan sus reflexiones sobre partidas u otras situaciones ajedrecísticas que encuentren interesantes.

En este número: **DAVID MARTÍNEZ MARTÍN**, Elo FIDE 2397 (MF)

B	N
Alfredo LORENZO	David MARTÍNEZ

Liga Madrileña 2005-2006, Divi. Honor
Comentarios: MF David Martínez

Esta partida corresponde al enfrentamiento, en la primera jornada de Liga, entre mi club, La Casa del Ajedrez, y San Sebastián de los Reyes, recién ascendido. El encuentro terminó con un 5-1 a nuestro favor, marcador quizá algo abultado respecto a lo que se vio en los tableros.

1 e4 c5 2 c3 d5 3 e×d5 ♕×d5 4 d4 ♘c6 5 d×c5?!

Para mí esta jugada representaba una novedad, aunque conocía la línea con los dos caballos sacados, es decir intercalando 5 ♘f3 ♘f6, donde 6 dxc5 se considera la réplica más fuerte.

Esa posición la jugué una vez, pero creo que es revelador que en dos partidas posteriores donde me jugaron Alapin y en las que yo jugué 2 ... e6, mis rivales, al acabar la partida me dijeron que habían preparado esa línea porque es buena para el blanco... Alguna vez lo analicé y aunque era una compensación dudosa parecía jugable, pero claro, si todo el mundo está deseando que se la juegue, digo yo que será por algo.

5 ... ♕×d1 6 ♔×d1 ♗g4

Al pensar sobre las diferencias de la variante antes mencionada y ésta, se me ocurrió, muy ágilmente, que esta jugada era jaque. Si el blanco juega f3, como en la partida, se debilita algo más y sobretodo quita la casilla natural al caballo. Si cubre de alfil en e2, a fin de cuentas siempre podré hacer ♗f5 y él tendrá que perder otro tiempo en ♗b5...

Igualmente, ésta o ♔c2 me parecen mejores que la jugada de la partida.

7 f3?! 0–0–0 8 ♔e1 ♗f5

En las próximas jugadas mi rival consumió mucho tiempo buscando la mejor forma de parar la iniciativa negra. No es fácil y de hecho me parece que ya son las blancas las que tienen que buscar líneas para igualar.

9 ♗e3 ♘f6 10 g3

Para quitar la casilla f4 al caballo. Otra posibilidad es 10 ♘e2 ♘d5 11 ♗f2 e5 (11 ... g5!?) 12 ♘g3 (12 ♘d2 ♗g6) 12 ... ♗g6 13 ♘d2 f5 y creo que las negras están mejor (recordemos que el blanco no puede enrocar).

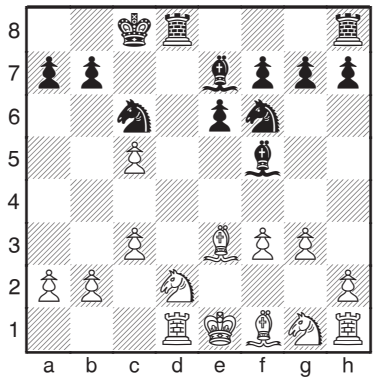
10 ... e6

Jugada normal para continuar con el desarrollo. Gasté algo de tiempo calculando la variante 10 ... ♘d5 11 ♗f2 g6!? 12 ♗h3 ♗×h3 13 ♘×h3 ♗h6 pero tras 14 ♔e2 no veía cómo continuar con la iniciativa.

11 ♘d2 ♗e7

Al principio confiaba en 11 ... ♘d5 12 ♗f2 ♘e5 (12 ... h5!?) pero al ver 13 ♘c4 como que dejé de confiar.

12 ♖d1



Éste me pareció el primer momento crítico de la partida, por lo que pensé durante bastante tiempo. Tengo mejor desarrollo y es el momento en el que hay que buscar planes más concretos para que la iniciativa no desaparezca.

12 ... ♘d7

Entré en esta variante algo resignado, pues el final al que se llega me parecía igualado, pero no encontré más. Veamos las posibilidades:

La primera que viene a la cabeza es, de nuevo, 12 ... ♘d5 13 ♗f2 ♖d7 (13 ... ♘e5?! 14 ♘c4) 14 ♘e4! La clave de la defensa blanca. Queda latente un ♘d6 en algún momento para simplificar y no encuentro forma de obtener ventaja: 14 ... ♖hd8 15 ♗b5.

La mejor alternativa era 12 ... h5!? que debilitará el flanco de rey. Podría seguir 13 ♘e2 (es prematuro 13 ♘c4 ♖xd1 14 ♔xd1 ♘g4! y debido a que no es posible tomar el caballo, el negro consigue la pareja de alfiles, una ventaja añadida más) 13 ... h4 (la continuación normal no garantiza nada: 13 ... ♘d5 14 ♗f2 h4 15 ♘c4 hxg3 16 ♘xg3 ♗g6 17 ♘d6; 13 ... ♘e5?! 14 ♘d4) 14 ♘c4 ♖xd1 15 ♔xd1 e5!? (con idea de ♗e6) 16 ♘d6 ♗xd6 17 cxd6 ♘e8 y aunque prefiero la posición negra, el blanco debe de tener recursos suficientes para igualar.

12 ... ♖d7 13 ♗b5 ♖hd8 14 ♘e2 es también muy sólido.

13 ♘b3

Lo más seguro. Contra 13 b4 mi idea era jugar 13 ... a5 14 a3 ♘de5 y mis piezas colaboran muy activamente, aunque no es fácil imponerse, por ejemplo 15 b5 ♘d3 (15 ... ♘b8!?) 16 ♗xd3 ♖xd3 17 ♔e2 ♘a7 18 a4 ♖xc3 con una posición complicada,

aunque la mejor coordinación negra y los peones débiles del flanco de dama blanco deben de darme cierta ventaja.

13 ... ♗c2 14 ♖d2 ♗×b3

Nada más cambiar en b3 me di cuenta de que podía haber jugado 14 ... ♗b1, pero me quedé más tranquilo al ver que no era un gran adelanto, ya que tras 15 a3 no consigo nada concreto, pues a 15 ... ♗a2 sigue 16 ♘c1.

15 a×b3 ♗×c5

15 ... ♘xc5 16 b4! Otro plan era 15 ... a5 16 f4 ♘xc5 (manteniendo b3 débil) 17 ♗c4 ♔c7! (buscando incrementar la presión en el flanco de dama) 18 ♘f3 ♖xd2 19 ♘xd2 ♖b8 con ciertas posibilidades prácticas.

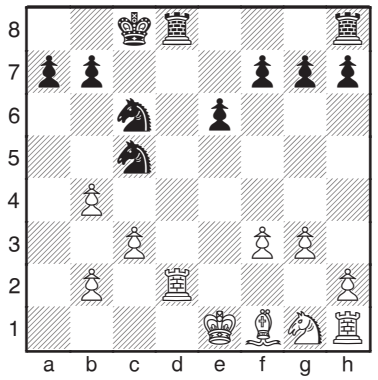
16 ♗×c5

No es recomendable 16 ♖xd7? ♗xe3 17 ♖xf7 ♖d2 18 ♖xg7 ♖xb2 y la diferencia de actividad de las piezas compensa más que sobradamente el material.

Era interesante 16 ♔e2 ♗xe3 (16 ... ♘e7? 17 ♖xd7) 17 ♔xe3 ♘e7 18 ♗d3 siendo más cómoda la posición negra pero próxima a la igualdad.

16 ♔f2?! ♘e7! y no es posible ♖xd7 al tomar el negro con jaque en e3.

16 ... ♘×c5 17.b4



17 ... ♘a4?

17 ... ♘b3! Mi primera idea y lo mejor. Recuerdo que en algunas líneas me parecía que el caballo podía quedar encerrado y por eso, a última hora, me decidí por la jugada de la partida.

Tras 17 ... ♘b3! podría seguir 18 ♖c2! [hay que mantener la torre defendiendo la segunda fila hasta completar el desarrollo : 18 ♖xd8? ♖xd8 (la amenaza es 19 ... ♖d2) 19 ♗c4 ♘d2 20 ♗e2 ♘e5 seguido de 21 ... ♘ec4 y el blanco va a tener ciertos problemas, ya que no le ha dado tiempo a desarrollarse bien] 18 ... ♖d6! [18 ... a5 19 ♗c4; 18 ... ♘e5 19 f4 ♘d3 20 ♗xd3 ♖xd3 21 ♘f3! (bonita forma de completar el desarrollo) 21 ... ♖hd8 (21 ... ♖xf3 22 ♔e2) 22 ♔f2 f6 23 ♖e1 ♖8d6 24 ♖ce2 ♔d7 25 g4] 19 ♗c4 ♘a1 20 ♖c1 ♘e5! (sólo este preciso orden posibilita luchar por la ventaja) 21 ♗e2 [21 ♗xe6 ♖xe6 22 ♖xa1 Td8!? (también es posible 22 ... ♘xf3 23 ♔f2 ♘e5 24 ♖xa7 ♘d3 25 ♔g2 ♔c7 26 ♖a2 *(26 ♘f3? ♖e2)* 26 ... ♖he8 27 b3 ♖e3 y los peones del flanco de dama siguen siendo muy débiles) 23 ♘e2 ♘xf3 24 ♔f2 ♖f6 25 ♘f4 ♘e5 26 h4 a6 con ventaja; 21 ♖xa1 ♘xc4 22 ♖xa7 ♔b8 seguida del doblaje en d y la penetración en séptima] 21 ... ♘b3 22 ♖d1 ♖hd8 23 ♖xd6 ♖xd6 y las blancas siguen teniendo problemas.

17 ... ♖xd2 18 ♔xd2 ♖d8 19 ♔c2 ♘d7 20 f4 ♘f6 21 ♘f3 con juego igualado.

18 ♗b5!

Esta simple jugada, que fue hecha casi al toque por mi rival, se me escapó. Ahora no queda más que retirarse y perder definitivamente la iniciativa. Vuelta a empezar.

18 ... ♘b6

18 ... ♖×d2 19 ♔×d2 y no es posible 19 ... ♘xb2?? por 20 ♔c2 cazando al caballo.

19 f4!

Quitando la casilla e5 para mi caballo de c6 (que aún querría ir a c4) y, de paso, despejando f3 para el de g1.

19 ... ♘e7

Buscando nuevas rutas para mi caballo. Continuar con 19 ... e5 sería la forma más brusca de quemar los últimos cartuchos, pero después de 20 ♖xd8 ♖xd8 21 ♗xc6 bxc6 22 fxe5 tampoco hay ventaja.

20 ♘f3 ♘f5 21 ♔e2 ♖×d2 22 ♘×d2 ♖d8 23 ♗d3 ♘e7

Aquí, por supuesto, el blanco ya no tiene problemas.

24 ♖d1

24 ♖a1! evitando 24 ... ♘a4 era más precisa. El blanco no tiene nada que temer. Si quisiera forzar debería intentar jugar con la mayoría del flanco de rey, pero con las piezas blancas centralizadas no hay manera.

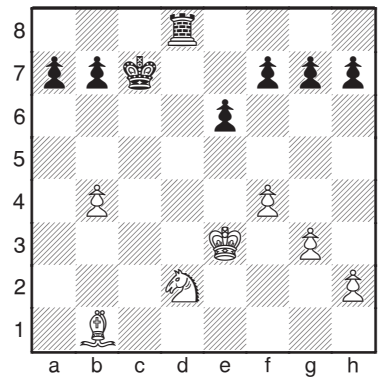
24 ... ♘a4 25 ♖b1?

Importante error en el apuro de tiempo, que me permite entrar en un final favorable. 25 ♗c2! me obligaba a retirarme, ya que no es posible tomar en b2 porque el caballo queda cazado tras 26 ♖b1.

25 ... ♘d5!

Ahora ♘xc3 es inevitable.

26 ♗e4 ♘a×c3 27 b×c3 ♘×c3 28 ♔e3 ♘×b1 29 ♗×b1 ♔c7



El plan negro es crear un peón pasado en el flanco de dama para posteriormente penetrar con la torre en el campo enemigo y tocar los peones del flanco de rey. A estas alturas yo era muy optimista, principalmente

influenciado por una clase que nos dio a unos cuantos chicos, hace ya como diez años, Gabriel Rojo, y en el que vimos varios finales donde el bando con la torre se imponía. En concreto me marcó la partida Kasparov-Seirawan, de la Olimpíada del 88 (esto lo he buscado a la hora de comentar la partida), donde Kasparov se impuso contra dos caballos con el plan arriba señalado.

30 ♗d3 h6 31 ♘c4 b5 32 ♘e5 f6 33 ♘f3 a6

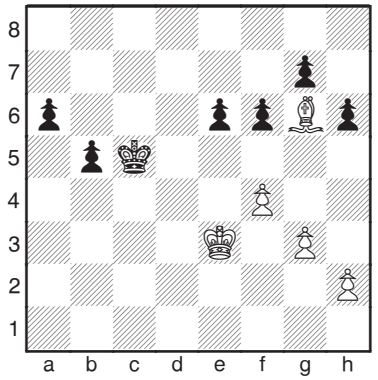
No logra progresar 33 ... ♔b6 34 ♘d4 ♖d6 por 35 ♗e2! renovando la amenaza sobre b5.

34 ♘d4 ♔d6 35 ♘b3 ♖c8 36 ♘c5?

Un error, que pensaba que daba una fácil victoria para el negro, pero no es tan sencillo, como veremos a continuación.

Tras 36 ♔d4 aún me quedaría un largo trabajo por delante. Una línea posible sería 36 ... g5 37 ♘d2 e5 38 fxe5 fxe5 39 ♔e3 [39 ♔e4 ♖c3! (sin permitir ♔f5) 40 ♗e2 Ta3 seguido de ♖a2 y a5] 39 ... ♖c1 40 ♘e4 ♔d5 41 ♘f6 ♔e6 42 ♘e4 ♖a1 seguido de a5.

36 ... ♖×c5 37 b×c5 ♔×c5 38 ♗g6



38 ♔d2 a5 39 ♗g6 (39 ♔c3 g5 40 ♔b3 e5 seguido de b4 y ♔d4 y el negro se impone ¡en el flanco de rey!) 39 ... ♔b4 40 ♗f7 e5 41 ♗e8 (41 ♔c2 ♔a3) 41 ... a4 42 ♔d3 e4! 43 ♔c2 e3 44 ♔d3 e2 45 ♔xe2 a3 46 ♗f7 ♔c3 ganando.

38 ... a5??

Jugado después de calcular un rato y pensando que así ganaba ... Pero no. Había que aprovechar para acercar ya el rey y dejar para más tarde el avance de los peones:

38 ... ♔c4 39 ♗d3 (39 ♗f7 ♔c3 40 ♗xe6 a5 ganando; 39 ♔d2 ♔d4 40 ♗d3 g5 y como en líneas anteriores, el negro jugará e5, luego ♔c5, a5, b4 y posteriormente volverá con el rey a d4 para seguir con el avance de los peones) 39 ... ♔b4 40 ♔d2 e5 (40 ... a5? 41 ♔c2 a4 42 ♔b2 e5 43 f5 ♔c5 44 ♔a3 b4 45 ♔xa4 ♔d4 46 ♗f1 ♔c3 47 ♗g2 b3 48 ♔a3) 41 ♔c2 g5 42 fxe5 fxe5 43 ♗e2 ♔c5 44 ♔c3 ♔d5. El negro intentará jugar en el flanco de rey, manteniendo la amenaza latente del flanco de dama, por ejemplo 45 ♔d3 a5 46 ♔c3 b4 47 ♔b3 ♔d4.

39 ♔d3??

El plan equivocado. Era necesario controlar los peones con el alfil y mantener al rey pendiente del peón e:

<u>39 ♗f7! ♔b4</u> [39 ... ♔c4?? 40 f5; 39 ... ♔d6 40 ♔d4 (40 ♗e8 b4 *(40 ... ♔c5 41.♗f7)* 41 ♔d4 e5 42 ♔c4 *(42 fxe5 fxe5 43 ♔e4 b3 44 ♔d3 e4 45 ♔c3 e3 (45 ... ♔c5 46 ♔xb3 ♔d4 47 ♔c2 ♔e3 48 ♗c6 ♔f3 49 ♔c3 ♔g2=) 46 ♔b5 ♔c5 47 ♔d3 a4 48 ♔e2 y tablas)* 42 ... e4 43 ♗g6 e3 44 ♗h5 g5 45 ♗d1 gxf4 46 gxf4 b3! 47 ♔xb3 ♔d5 48 ♗f3 ♔d4 49 ♔c2 a4 y no se pueden parar todos los peones sin que caigan los del ala de rey también) 40 ... g5 (40 ... ♔e7 41 ♗g6 ♔d6 42 h4 e5 43 fxe5 fxe5 44 ♔e4 b4 *(44 ... a4 45 ♗f7 g5 46 hxg5 hxg5 47 g4 ♔c5 48 ♔xe5 ♔b4 49 ♔d4 frenando los peones)* 45 ♗f7 ♔e7 *(45 ... a4 46 ♗e8 a3 47 ♗f7 ♔e7 48 ♗b3 ♔f6 49 g4 g5 50 h5 zuzwang)* 46 ♗b3 ♔d6 47 h5 ♔c5 48 ♔xe5 ♔b5 49 ♔d4 a4 50 ♗e6 ganando) 41 ♗e8 e5 42 fxe5 fxe5 43 ♔e4 b4 44 ♗f7 a4 45 ♗e8 a3 46 ♗f7 h5 47 ♗g8 h4 48 g4 h3 49 ♗b3 zuzwang; 39 ... e5 40 fxe5 fxe5 41 ♔e4 ♔d6 (41 ... ♔b4 transpondría a 39 ... ♔b4) 42 ♗e8 (42 h4 a4! 43 h5) 42 ... ♔c5 (peor es 42 ... b4 43 ♗f7 a4 44 ♗e8 a3 45 ♗f7 que lleva al tipo de posición que busca el blanco, con el bloqueo de los peones pasados negros) 43 ♔xe5 ♔c4 44 ♗f7 ♔c3 45 ♔d6 b4 46 ♔c5 b3 47 ♔b5 ♔c2 48 ♔xa5 b2 49 ♗g6 ♔c1 50 ♔b4 b1♕ 51 ♗xb1 ♔xb1 52 ♔c3 ♔c1=] <u>40 ♔d4!</u> (40 ♗xe6? ♔c3) <u>40 ... e5</u> (40 ... ♔a3?? 41 ♗xe6 g5 42 ♔c3 b4 43 ♔c2 a4 44 h4 gxf4 45 gxf4 b3 46 ♔c3 ♔a2 47 ♔b4 ♔b1 48 ♗xb3 ganando) <u>41 fxe5 fxe5 42 ♔xe5 ♔c3</u> (42 ... ♔a3? 43 ♔d4 b4 44 ♗g8 a4 45 ♔c4 b3 46 ♔c3 ♔a2 47 h4 y está claro que no es el negro el que progresa; 42 ... ♔c5? 43 ♔e4 ♔b4 44 ♔d4 ♔a3 45 ♔c5 b4 46 ♔b5 a4 47 ♔c4 h5 48 h4 b3 49 ♔c3 ♔a2 50 ♔b4 y caen los peones) <u>43 ♔d6 b4 44 ♔c5!</u> (esta maniobra de vuelta hacia el flanco de dama, en concreto contra el peón a, fue la que no tuve en cuenta a la hora de jugar, precipitadamente, 38 ... a5) <u>44 ... b3</u> (no es posible 44 ... a4 45 ♔b5 a3 46 ♔a4 g5 47 g4 ♔b2 48 ♔xb4 a2 49 ♗xa2 ♔xa2 50 ♔c3 ganando el final de peones, por lo que hay que conformarse con las tablas) <u>45 ♔b5 b2 46 ♗g6 ♔d2 47 ♔xa5 ♔c1 48 ♔b4 b1♕ 49 ♗xb1 ♔xb1 50 ♔c3 ♔c1</u> y el final de peones es tablas.

39 ... a4 40 ♗e8

Ya no hay tiempo para <u>40 ♗f7 e5 41 fxe5 fxe5 42 ♔e4</u> [esperar tampoco es suficiente: 42 ♗e8 a3 43 ♔c3 (43 ♗f7 ♔b4 44 ♗d5 e4! 45 ♔c2 e3 46 ♗f3 a2 47 ♔b2 a1♕ 48 ♔xa1 ♔c3 ganando) 43 ... b4 44 ♔b3 e4 45 ♗h5 ♔d4 46 ♗e2 ♔e3 47 ♗c4 ♔d2 48 ♔xb4 e3 49 ♔xa3 e2 50 ♗xe2 ♔xe2 y el rey blanco está demasiado lejos; líneas similares a ésta se pueden repetir más tarde] <u>42 ... ♔b4! 43 ♔d3 ♔a3 44 ♔c2 e4</u> y algún peón corona; tampoco sirve <u>40 ♔c3 e5</u> seguido de b4 y ♔d4, o si el rey blanco se va al flanco de dama sigue <u>41 ♔b2 b4 42 ♗e8 a3 43 ♔b3 e4</u> seguido de ♔d4-e3.

40 ... a3 41 ♔c3 b4 42 ♔b3 e5 43 f×e5

43 f5 e4 44 h3 ♔d4 45 ♗b5 ♔e3 ganando.

43 ... f×e5 44 ♗f7 e4 45 h4

45 ♗h5 ♔d4 46 ♗e2 ♔e3.

45 ... ♔d4 46 ♔×b4 e3 0–1

CONOZCAMOS EL REGLAMENTO

Ya en el número 0 presentábamos esta sección, a cargo del prestigioso Árbitro Internacional y Organizador Internacional Daniel Rodríguez del Pino. Pese a su juventud, Daniel ha dirigido más de cien torneos, y ha arbitrado como principal o auxiliar en una Olimpíada, varios Campeonatos de España de diferentes categorías y una docena de Torneos Abiertos, entre otras actividades.

En esta sección 'Conozcamos el reglamento' vamos a intentar que todos los lectores y ajedrecistas madrileños conozcan mejor el reglamento del ajedrez, que, si bien no contiene muchas normas, a veces puede resultar algo enrevesado. Como no quiero que ningún apartado del reglamento quede sin clarificar, invito a todos los lectores a que envíen sus preguntas a *reglamento@madridmueve.com* y les responderé en el siguiente número de la misma.

En julio del pasado año se aprobaron una serie de cambios reglamentarios; algunos de ellos han levantado mucha polémica y han sido objeto de debate en muchos foros ajedrecísticos. Un ejemplo es la reglamentación referente al teléfono móvil, o, como señala la FIDE, cualquier dispositivo electrónico de comunicación.

Dice el apartado 12.2.b: *Está estrictamente prohibido llevar teléfonos móviles o cualquier otro medio electrónico de comunicación, no permitido por el árbitro, dentro del recinto de juego. Si durante las partidas suena en el recinto de juego el móvil de un jugador, éste perderá su partida. Será el árbitro quien determine la puntuación del adversario.*

Cuando se aprobó esta norma en la comisión de reglas de la FIDE celebrada durante la olimpiada de Calviá, se consideró el móvil un elemento que podía ser usado para recibir información externa acerca de la partida. Por ello, se añadió que no está permitido en la sala de juego ningún tipo de dispositivo de estas características.

No hay que olvidar que, dentro del mismo artículo, en el apartado 12.2.a, se trata el tema de las ayudas externas, y allí se indica que *durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información, consejos o análisis en otro tablero*. Por ello, la razón de ser del controvertido artículo es la posibilidad de obtener ayuda externa a través de dicho aparato.

Ahora bien, una de las claves del artículo reside en la expresión *no permitido por el árbitro*. Dentro del ajedrez profesional y de jugadores de alto nivel, es obvio que no pueden llevarse este tipo de dispositivos dentro del recinto de juego, al igual que no se permite la ayuda externa en el resto de deportes. Sin embargo, en competiciones locales y de carácter amateur, el árbitro debe permitir que este tipo de dispositivos sean llevados a la sala de juego, teniendo en cuenta que en los recintos de juego del ajedrez no suele haber taquillas para que los jugadores puedan dejar en ellas sus objetos personales.

Ruslan Ponomariov

Lo importante en estos casos es que la disposición referente a si se permite o no llevar o teléfonos móviles venga reflejada en las bases de la competición, o que al menos se indique antes de comenzar la misma, para que no haya lugar a dudas. De esta forma, si en una competición se decide que no se permiten, bajo ninguna circunstancia, los teléfonos móviles, el árbitro debe determinar a priori la penalización correspondiente a aquéllos que incumplan esta norma.

En el año 2003, el excampeón del mundo Ruslan Ponomariov recibió en su teléfono móvil una llamada para felicitarle por su cumpleaños. Dicha llamada se produjo durante su partida contra el Gran Maestro sueco Eugeni Agrest en el Campeonato de Europa de Clubes celebrado en Plovdiv (Bulgaria). El árbitro no dudó en darle la partida por perdida; un triste regalo de cumpleaños.

Desde ese hecho, mucha controversia se ha levantado sobre cuál debería ser la sanción. En las bases del Campeonato se incluyó una cláusula que no dejaba lugar a ninguna duda: *No está permitido ser portador de un teléfono móvil en la sala de juego. La violación de esta norma será castigada, de acuerdo al artículo 13.4 de las Leyes del Ajedrez, con la pérdida de la partida*.

En ese Campeonato de Europa se reglamentó lo que no lo estaba según las leyes de la FIDE de aquel entonces. Cuando se celebró el congreso para el cambio de las leyes del ajedrez, como no podía ser de otra forma, se estableció esa misma sanción para el sonido del teléfono móvil en cualquier competición.

La extensión de esa norma, concebida para el ajedrez de alto nivel (Campeonato de Europa de

Clubes), al ajedrez amateur crea varias incógnitas. En el ajedrez profesional, donde el árbitro debe prohibir cualquier tipo de dispositivo electrónico de comunicación en el recinto de juego, la sanción de la pérdida de la partida por llevar dichos dispositivos, y tanto más si suenan, está completamente justificada. Sin embargo, en ajedrez amateur (donde, como ya he dicho, el árbitro o la organización deben decidir si permiten o no la entrada de dispositivos electrónicos de comunicación en la sala de juego), la pérdida de partida por el sonido del teléfono móvil es (creo) un castigo excesivo.

No obstante, ése es el castigo que establecen las leyes de la FIDE, y mientras sigan redactadas así, deben cumplirse a rajatabla. La pérdida de la partida es la penalización por recibir comunicación externa en una llamada o mensaje de texto y porque se demuestra que el jugador posee un dispositivo electrónico de comunicación, y es una sanción muy adecuada para competiciones de alto nivel.

A partir de aquí surgen algunas preguntas que intentaré responder distinguiendo dos ámbitos, el profesional y el amateur.

¿**Pierde un jugador si recibe un mensaje de texto y su sonido es audible por el resto de jugadores y el árbitro?** En ajedrez profesional ni siquiera se puede llevar el teléfono móvil a la sala de juego, por tanto, sí se debería perder. En ajedrez amateur, el árbitro debe ser quien decida si el sonido de dicho mensaje de texto produce una molestia suficiente para que sea aplicada la sanción que se recoge en 13.4.f, pérdida de la partida. Si así lo opina el árbitro, este criterio puede ser consultado al rival, quien podría decir que no se ha producido tal molestia. El árbitro también podría decidir que la recepción del mensaje de texto se considera como ayuda externa a la partida, lo cual supone automáticamente la pérdida de la partida.

¿Pierde el jugador al que le suena la alarma del móvil? En el ámbito profesional está claro que sí; en el amateur no necesariamente. El árbitro debería decidir si la molestia que ha causado el sonido de la alarma del móvil es suficiente como para aplicarle la sanción de la pérdida de la partida que se recoge en el 13.4.f, teniendo en cuenta que con dicha alarma no ha podido ser receptor de ningún tipo de información externa.

¿Pierde el jugador al que le vibra el móvil? En ajedrez profesional por supuesto que sí, en ajedrez amateur el árbitro debería amonestar al jugador por tener el teléfono encendido; y si considera que la vibración del teléfono ha sido el medio para la recepción de algún tipo de ayuda externa, debería darle la partida por perdida. Lo cual no suele ocurrir, pues es más normal que en los ámbitos no profesionales dicha llamada o mensaje sea de tu mujer para preguntarte cuándo vas a llegar a casa o bien tus amigos para felicitarte el cumpleaños.

Como toda ley tiene su trampa y su duda, ahora cabría preguntarse qué se considera ajedrez profesional y qué no. Por ejemplo, si la Liga de Madrid o los torneos abiertos del circuito madrileño son de carácter profesional o no lo son. Pero esta clasificación no voy a ser yo quien lo establezca, sino que en cada torneo debería dejarse claro antes del comienzo, en las bases del mismo, cuál es el criterio que se va a seguir durante el transcurso de la misma.

Uno de los problemas fundamentales de la Liga de Madrid es que los encuentros se celebran sin un árbitro que esté presente en el lugar de juego y que decida o no cuál es la sanción que corresponde a quien le suene su teléfono móvil. En las bases de la competición se adapta lo que dice la FIDE y se establece que *está prohibido estrictamente portar teléfonos móviles encendidos u otros medios electrónicos de comunicación en el recinto de juego. Si se detecta que el teléfono móvil de un jugador está encendido en el área donde se juegan las partidas, ese jugador perderá la partida. La puntuación del oponente será determinada por el Árbitro*.

Por tanto, en el Campeonato de Liga de Madrid está estrictamente prohibido tener el móvil encendido, no hace falta ni que suene para poder reclamar el punto. Sin embargo, serán las dos personas que están implicadas en dicha partida, es decir, los dos jugadores, quienes sean los autorizados para reclamar dicho punto si así lo desean. Y, si así lo hacen, deberían anotarlo en el acta o llamar al árbitro de guardia para que ratifique el punto.

Quiero destacar siempre el prólogo de las Leyes del Ajedrez, en el que se recoge un detalle muy importante sobre la actuación del árbitro en cualquier torneo, y es que dicha actuación debe ser guiada por la ecuanimidad, la lógica y la consideración de factores especiales. Es por ello por lo que cada árbitro deberá siempre evaluar esos factores especiales a la hora de tomar una decisión u otra.

Recuerda que puedes enviar tus dudas o consultas sobre cualquier aspecto relacionado con la reglamentación y las leyes del ajedrez a:

reglamento@madridmueve.com

MATERIA LECTIVA

Quienes hacemos esta revista creemos firmemente en las virtudes educativas del ajedrez. Por eso hemos creado esta sección, que coordinará el prestigioso profesor José Ángel López de Turiso Sánchez, director de la Escuela de Ajedrez de la Federación Madrileña de Ajedrez y profesor del Colegio Mirabal y de la UNED. Abrimos con un artículo suyo de carácter general sobre el tema.

El ajedrez y la toma de decisiones

Aunque es sobradamente conocida la relación del ajedrez con la mejora de las capacidades intelectuales (atención, memoria, concentración, análisis, inteligencia, razonamiento) y la adquisición de valores (respeto, cooperación, cumplimiento de normas, deportividad, solidaridad), el motivo de nuestra atención ahora es resaltar su relación con un importante proceso que realizamos cotidianamente muchas veces: la toma de decisiones.

Se dice que dudar es síntoma de inteligencia, y seguramente sea cierto, pero la duda inteligente es aquélla que está motivada por un proceso de reflexión encaminado a descubrir, con la mayor claridad posible, cuál de las posibles opciones es más conveniente. La duda no es inteligente si está motivada por un bloqueo mental o por una incapacidad para encontrar diferencias entre las distintas opciones disponibles.

Frecuentemente encontramos entre los estudiantes alarmantes síntomas de falta de decisión. Con todo, lo peor no es desconocer lo que se quiere hacer en un momento dado, sino no tener ni tan siquiera la capacidad de analizarlo para tomar la decisión más adelante. También hay que indicar que igualmente negativa es una toma rápida de decisión, superficial, atropellada e irreflexiva, sin ningún tipo de valoración previa.

Los ejemplos de indecisión son bastante frecuentes en la vida escolar: desde situaciones intrascendentes donde la elección de un simple postre es todo un dilema, hasta situaciones más serias en las que se pueden llegar a elegir asignaturas optativas simplemente en función de la elección realizada por los amigos.

El ajedrez puede contribuir a mejorar el proceso de toma de decisiones de varias maneras. Hay que tener en cuenta que una partida de ajedrez es una continua elección de jugadas, y que cada movimiento supone la toma una decisión que debe reunir una serie de características:

1) La decisión es irrevocable. Una vez que se toca una pieza es obligatorio moverla, y si es una pieza del contrario es obligatorio comerla. Una vez tomada la decisión ya no es posible volver atrás, por lo que hay que asegurarse de que la elección es acertada.

2) Antes de decidir, es necesario hacer una previsión de las situaciones que pueden suceder en función de nuestra elección, y tenerlas en cuenta a la hora de actuar.

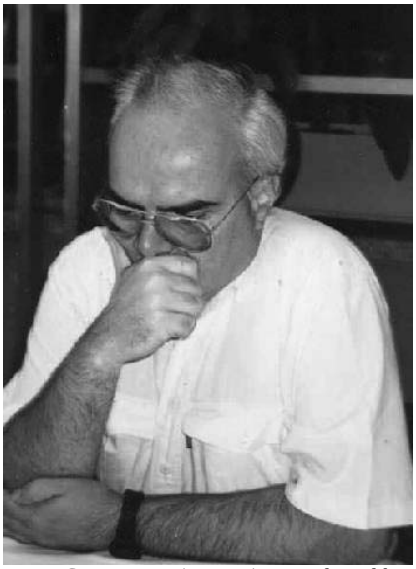
3) La decisión debe ser consecuente con las necesidades del momento y con el plan de juego trazado. En el ajedrez, como en la vida, puede resultar fatal andar desorientado de aquí para allá sin saber claramente a dónde queremos dirigirnos.

4) Cada decisión va ligada a una responsabilidad. Cada uno de nuestros actos tiene unas consecuencias que tenemos que aceptar inevitablemente. En la partida de ajedrez se ve claramente esta relación entre una decisión y sus consecuencias. El jugador es el único responsable de lo que ocurra, no hay excusas para culpar a factores externos del desenlace del juego.

5) Las decisiones deben ser ponderadas, considerando múltiples factores de distinta importancia y naturaleza. Hay que colocar en una balanza todos los factores que intervienen, positivos y negativos, cada uno con su peso, y valorar en su conjunto antes de elegir. Las cosas raramente son blancas o negras, la gama de grises que hay entre ambos colores es amplísima.

6) Hay un tiempo limitado para decidir. El uso de los relojes de ajedrez controla el tiempo utilizado para elegir las jugadas. Como en la vida real, no es posible demorar indefinidamente las decisiones, hay que ordenar el pensamiento para ser capaz de decidir acertadamente en un tiempo razonable.

7) Se decide con autonomía. Cada decisión es individual y se realiza con los conocimientos que tiene cada uno. No es posible utilizar libros ni apuntes, ni solicitar ayuda de terceras personas. Se aprende a pensar y decidir por uno mismo.



EL GM Eingorn (Ucrania), autor de un libro sobre la toma de decisiones en ajedrez.

A la vista de todo lo anterior no es de extrañar que grandes empresas y corporaciones estén comenzando a interesarse en el ajedrez como una herramienta muy interesante para mejorar la calidad de las decisiones de sus directivos y ejecutivos. Ya comienza a existir actualmente una cierta demanda de este tipo de cursos.

Al nivel de la educación, resultan innegables los beneficios que los niños pueden obtener al acostumbrarse a decidir por sí mismos de una manera reflexiva y responsable. Esto puede resumirse con una palabra: madurez, y se adquiere sencillamente jugando.

MADRID COMENTA

Esta sección está abierta a **los jugadores de cualquier nivel** que quieran compartir los análisis de sus partidas, así como **cualquier reflexión relacionada con el ajedrez madrileño**. Dentro de nuestras limitaciones de espacio, trataremos de incluir todo el material que recibamos.

Queremos animar especialmente a los jugadores que consideran que sus análisis no tienen calidad suficiente. **Esta publicación es de todos**. Cada uno a su nivel entiende el ajedrez de una manera distinta, pero la afición es la misma.

Empezamos con unas desenfadadas reflexiones de Jorge Vallejo sobre los inconvenientes de jugar la Liga. Todos los conocemos bien, pero no está de más reflexionar sobre ellos desde un punto de vista peculiar.

Luego os ofrecemos una partida interesante, jugada en la fase previa del Campeonato Individual. Tiene mucho para analizar, por lo que hemos preferido dejar ese placer a los lectores y apuntar simplemente algunos comentarios. Sin duda se trata de una partida entre humanos y puede tener errores. ¡Encuéntralos!

Por último, dos partidas comentadas por la joven estrella Sergio Sánchez.

Reflexiones sobre la Liga Madrileña

Jorge Vallejo Nuño

Ciertamente, la Liga Madrileña no parece muy fuerte en cuanto a la calidad de los jugadores que participan en ella, aunque sin duda es una de las más fuertes de España. Sin embargo, hay asuntos de la Liga Madrileña que cualquier jugador que quiera entrar a formar parte de ella deberá tener en cuenta:

1. Madrugar para disputar la partida a las 10,00 de la mañana, o a las 9,30, que es cuando comienzan las partidas de categorías superiores. Así esta el ajedrez de loco, si sales de fiesta la noche anterior, pagarás las consecuencias en la partida del día siguiente...

2. Tener bien organizado el equipo y tener como mínimo 1 ó 2 coches, dependiendo de la capacidad del vehículo. En ocasiones se presentan equipos que juegan en las afueras de Madrid y no disponen de Metro. Imagínate lo que será jugar en las ligas andaluzas.

3. Lo más problemático de la Liga: buscar el local de juego. Más de una vez mi equipo y yo nos hemos recorrido todo Madrid para encontrar el local, y en el camino había personas muy extrañas que decían no saber dónde se encontraba la calle del club del equipo local, cuando en realidad acababan de andar por esas calles...

4. Llevar siempre un bolígrafo, aunque se recomienda llevar uno de sobra por si deja de pintar el primero. Si olvidas el bolígrafo y el club al que visitáis no te puede prestar ninguno (que ya en sí es raro) estás gafado.

5. Si hábeis madrugado, téneis coche, encontráis el local y lleváis todos bolígrafo, se puede decir que vuestro objetivo como club se ha cumplido y ya podéis empezar a jugar (claro que, como ya dije antes, si quieres jugar a ganar es mejor que duermas tus 8 horas mínimo, a no ser que salir de fiesta esté dentro de tu preparación física).

6. Lo primero es rellenar el acta. Esto lo realiza el capitán del equipo, así que, si eres un jugador más, te sientas esperando a tu rival y le das la mano para comenzar la partida.

7. Antes de empezar, es recomendable llevar el móvil apagado, ya que, según la nueva regla, si te suena el móvil pierdes la partida automáticamente.

8. Comienza la partida. Puede que tengas los ojos cansados y tengas que esperar hasta las 12:00 para despertarte. Si ése es el caso, lo mejor que puedes hacer es traer preparada una buena apertura (para ello es recomendable que te la estudies antes del encuentro).

9. Terminada la partida, das la planilla al rival para que te la firme, y él te dará la suya (a menos que el rival esté molesto por la mala partida que jugó y se vaya veloz del local). Lo cortés es darse la mano después de la partida, es decir, terminar igual que empezaste.

10. Sobre las 14:30 como muy tarde sales del local, y si has jugado en Getafe y vives en la calle Alcalá, olvídate de llegar en 15 minutos, la comida se te va a quedar fría.

Conclusión: la Liga Madrileña es dura, y para triunfar en ella hay que estar muy motivad@, o perecerás como Sauron en la batalla final contra su gran ejército de orcos.

B Ángel BARAHONA	N José PICÓN

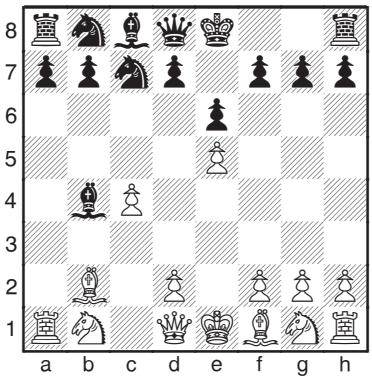
Campeonatode Madrid, Fase Previa 2006
Comentarios: Madrid Mueve

1 e4 c5 2 a3!?

¡Cuidado! Al parecer ya hay un libro escrito sobre esta jugada.

e6 3 b4 c×b4 4 a×b4 ♗×b4 5 ♗b2 ♘f6 6 e5 ♘d5 7 c4 ♘c7

Sigue una jugada de desarrollo.



8 ♖a3!!? ♗×a3

¿Quién querría dejar esa torre suelta para que se vaya al flanco de rey?

9 ♗×a3 ♘c6 10 ♗d6

Dominación.

10 ... ♘a6 11 ♕g4 g6 12 ♘f3 f5 13 e×f6 ♕×f6 14 ♘c3 e5 15 ♘e4 ♕f4 16 ♕×f4 e×f4

El negro ha logrado cambiar damas,

pero sus problemas no terminan ahí. Se amenaza mate en 2.

17 ♘fg5 ♖f8 18 ♘×h7 ♖f5 19 ♘hf6 ♔f7 20 ♘d5 ♘e5 21 ♗e2 ♔e6?

Esto por supuesto no ayuda al negro, aunque su posición es difícil de defender. El rey quiere apoyar a sus precarias piezas centrales, pero sólo consigue meterse en la boca del lobo.

22 d4 f3 23 d×e5 f×e2 24 f4 b5 25 g4 b×c4 26 ♘dc3 ♗b7 27 g×f5 ♔×f5 28 ♘g3 ♔×f4 29 ♘g×e2 ♔e3 30 ♖g1 ♔d3 31 ♖g3 ♔c2 32 ♘d4 ♔b2 33 ♔d2 ♖h8 34 h3?

Ya se podía entrar a matar, aunque de todos modos esta jugada sólo supone un pequeño retraso.

34 ... ♖h5 35 ♘a4 ♔b1 36 ♖g1 ♔a2 37 ♘c3 1–0

B	Sergio SÁNCHEZ	Vladimir BURMAKIN	N

Open de La Pobla de Lillet, 2005
Comentarios: Sergio Sánchez

1 d4 c6 2 c4 ♘f6 3 ♘f3 d5 4 ♘c3 a6 5 c×d5 c×d5 6 g3 b5 7 a3 ♗b7

Era mejor 7 ... ♗f5 controlando el avance e4.

8 ♗g2 e6 9 0–0 ♘bd7

El caballo estaría mejor en c6.

10 b4

Deja débil la casilla c4, por tanto era mejor 10 b3 o mantener el peón en b2 y jugar 10 ♗f4.

10 ... ♗e7 11 ♘d2?!

Mejor 10 ♗f4.

11 ... a5 12 b×a5

Si 12 ♘×b5 ♕b6 13 a4 a×b4 seguido de 14 ... Aa6 con ligera ventaja negra.

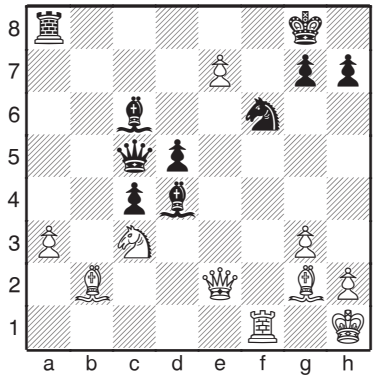
12 ... ♕×a5 13 ♕b3 0–0

Es mejor 13 ... b4 14 ♘a2 ♕b6 15 ♖b1 ♕×d4 con ligera ventaja negra.

14 ♗b2 ♗c6 15 e4 ♘b6 16 e5 ♘fd7 17 f4 ♘c4 18 ♘×c4 b×c4 19 ♕c2 ♕b6 20 ♔h1 f5

Si 20 ... ♕×d4 21 ♘×d5 ♕c5 22 ♗d4 ♕×d4 23 ♘×e7 ♔h8 24 ♘×c6 ♕c5 25 ♘b4+–

21 e×f6 ♗×f6 22 f5 ♗×d4 23 f×e6 ♖×f1 24 ♖×f1 ♘f6 25 e7 ♕c5 26 ♕e2



Posición crítica. Las negras deben jugar con precacuión.

26 ... ♗e3?

Mejor 26 ... Te8 bloqueando el peón con igualdad.

27 ♘d1 d4?? 28 ♗×d4 ♗×d4 29 ♕e6 ♔h8 30 ♕×c6 ♖g8 31 ♖×f6 g×f6 32 e8♕ ♖×e8 33 ♕×e8 ♔g7 34 ♕d7 ♔g6 35 ♕d5 ♕×d5 36 ♗×d5 c3 37 ♗e4 ♔g5 38 ♔g2 h5 39 h4 1–0

B	David BALLESTEROS	Sergio SÁNCHEZ	N

Open de Navidad de Chamberí 2005-2006
Comentarios: Sergio Sánchez

1 d4 d5 2 c4 e6 3 ♘c3 ♘f6 4 ♗g5 ♗e7 5 e3 0–0 6 ♘f3 ♘bd7

La Defensa Ortodoxa.

7 ♖c1

La respuesta natural. Otra jugada bien valorada es 7 ♕c2 con la intención de enrocar largo y atacar al rey.

7 ... h6

Es mejor 7 ... c6 llegando a la posición más clásica de la Defensa Ortodoxa.

8 ♗h4 b6 9 c×d5 e×d5 10 ♗b5 ♗b7 11 ♕a4

Mejor ♕e2 para cambiar el alfil de b7 con ♗a6.

11 ... a6 12 ♗d3 c5 13 0–0 c4

Una posible alternativa es 13 ... b5.

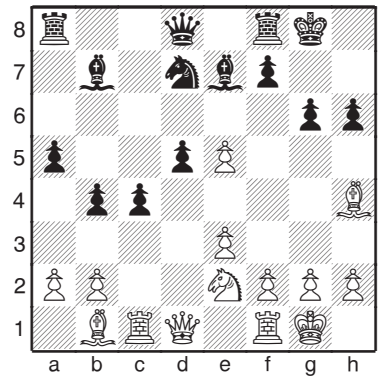
14 ♗f5 g6?!

Con este avance se debilitan los peones y casillas del enroque.

15 ♗b1

Tal vez fuera mejor 15 ♗×d7.

15 ... b5 16 ♕d1 b4 17 ♘e2 a5 18 ♘e5 ♘×e5 19 d×e5 ♘d7



Las blancas tienen compensación por el peón débil de e5 porque llevan la iniciativa y tienen ataque al rey por las debilidades de h6 y g6.

20 ♗g3 ♗h4 21 e6!?

Sacrifica el peón débil a cambio del de g6 o para debilitar las defensas del rey negro.

21 ... f×e6 22 ♕c2

Amenazando 23 ♕xg6 y 23 ♕h7#

22 ... ♖f5 23 ♘d4 ♗×g3 24 h×g3

Era mejor 24 ♘×f5 ♗×h2 25 ♔×h2 e×f5 con compensación.

24 ... ♖f6 25 e4 ♘e5 26 f4 ♘d3 27 e5 ♖f7 28 ♖f3 ♗a6 29 ♔h2 ♕b6 30 ♘e2 ♘×c1 31 ♘×c1

Si 31 ♕×g6 ♖g7 gana la torre limpia.

31 ... ♖g7 32 ♕d2 d4 33 g4 c3 34 ♕f2 ♕c7 35 b3 c2 36 ♗×c2 ♖c8 37 ♗d3 ♗b7 38 ♗c4 ♗×f3 39 ♕×f3 ♕e7 40 g3 h5 41 g5 ♔h7 42 ♘d3 ♕b7 43 ♕e2 ♖gc7 44 ♘f2 ♖×c4 45 b×c4 ♕c6 46 c5 ♕×c5 47 ♕a6 ♖c7 48 ♔h3 ♕c4 49 ♕d6 ♖f7 50 ♔h4 ♕×a2 51 ♕×d4 b3 52 f5 e×f5 53 e6 ♖g7 54 ♕e3 b2 55 e7 ♕a4 56 ♔h3 b1♕ 0–1

DEL NÚMERO 0

Por su especial interés, en éste y sucesivos números de *Madrid Mueve* repetiremos algunas colaboraciones que aparecieron en el número 0 y que, por la limitada distribución del mismo, no habrán llegado a muchos aficionados.

En este número traemos los comentarios que el MF Eduardo Serrano hizo de su bonita victoria sobre el MF Pablo Almagro en el Torneo del XXV Aniversario de la FMA, junto con el cuadro clasificatorio de dicho Torneo. También incluimos el artículo sobre el reglamento publicado en el número 0.

B	N
Eduardo SERRANO	Pablo ALMAGRO

XXV Aniversario FMA, Madrid 2005
Comentarios: MF Eduadro Serrano

Esta partida se jugó en la sexta ronda. Tras comenzar el torneo muy mal, me recuperé en parte ganando en la ronda matutina a Andrés Gallardo. Para redondear el día tenía que ganar por la tarde a Almagro, con quien tenía un resultado en partidas lentas igualado a +1=3−1. Todavía después de comer no sabía qué variante jugar, ya que Pablo es jugador de Eslava contra el Gambito de Dama y he probado muchas cosas contra esa defensa. Finalmente se me ocurrió que podría jugar el gambito Geller, ya que encontré varias ventajas como:

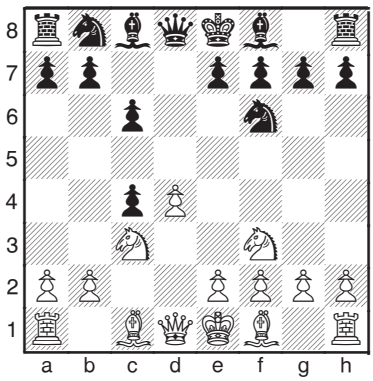
- Una partida aguda desde la apertura, ideal para buscar el punto.
- Una lucha compleja teóricamente. Quizás me equivoque, pero siempre he considerado a Pablo como un jugador de talento con algunas lagunas en la teoría de aperturas.
- Evitar cualquier tipo de preparación, ya que nunca había jugado el Geller. Una vez decidido a jugarlo, estuve mirando muchas partidas para ver los planes típicos tanto de las blancas como de las negras. Conclusiones a las que llegué:

1. Si las blancas malgastan un solo tiempo, es muy posible que pierdan la partida.
2. Las blancas tienen más ataque del que parece a simple vista.
3. Si varios campeones del mundo lo han jugado... ¡no puede ser muy malo!

El árbitro puso los relojes en marcha.

1 d4 d5 2 c4 c6 3 ♘f3 ♘f6 4 ♘c3 d×c4

Pablo ha jugado alguna vez 4 ... a6, una jugada de apariencia inocente llamada variante Chebanenko, que se ha puesto muy de moda en estos últimos años. A pesar de que tampoco me parece nada especial, Garry Kasparov la llegó a jugar, por lo que es de suponer que no debe de ser tan tonta. Las principales contestaciones blancas son 5 c5 (el contraataque 5 ... b6 pierde fuerza porque las negras no pueden retomar de peón tras 6 cxb6) y 5 e3.



5 e4!?

Y aquí está el gambito Geller. Las blancas entregan un peón a cambio de un ataque un tanto peculiar, ya que, a diferencia de otros gambitos, la posición blanca no me parece sencilla de jugar, lo cual también forma parte del desafío. Hace 100 años se consideraba más que dudoso, pero en1950 el Gran Maestro soviético Geller se lo jugó a Smyslov, acabando la partida en tablas. Los Grandes Maestros de la época lo estudiaron, y varios probaron a jugarlo en el campeonato de la URSS de 1951 (ganado por Paul Keres), algunos con más suerte que otros. En cualquier caso no me parece muy coherente llamarlo gambito Geller cuando este jugador lo empleó en apenas cinco ocasiones.

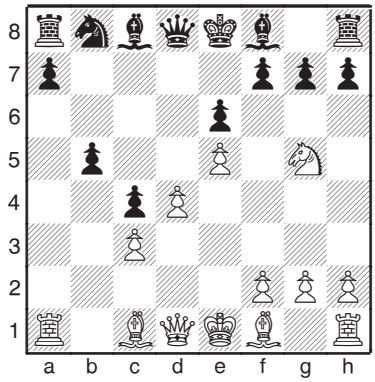
5 ... b5 6 e5

La idea principal y, en mi opinión, única para justificar la entrega. Jugadas como 6 ♗e2 y 6 a4 son las primeras que se ensayaron.

6 ... ♘d5 7 a4 e6 8 a×b5 ♘×c3 9 b×c3 c×b5

Hasta aquí se han realizado las jugadas principales que recomienda la teoría. Ciertamente puede parecer que las blancas han regalado un peón a cambio de nada: los peones negros del flanco de dama parecen muy amenazadores y el blanco no se desarrolla tan fácilmente... Por ello, las blancas juegan sin perder tiempo y envían sus piezas al ataque inmediatamente.

10 ♘g5!



Esta jugada es muy conocida y de hecho es la línea principal, pero creo que aun así merece un signo de admiración. Se abre paso a la dama (11 ♕f3 es una amenaza ganadora) y en un futuro no muy lejano este caballo puede dirigirse a e4.

10 ... ♗b7

Se han probado otras jugadas como 10 ... ♕d7 o 10 ... ♕c7, pero 10 ... ♗b7 es más natural y seguramente mejor.

11 ♕h5

Con la descarada amenaza de dar una especie de mate pastor. El objetivo es debilitar el flanco de rey negro en el caso de 11 ... g6, o bien descoordinar las piezas negras si defienden la amenaza con 11 ... ♕c7 o bien 11 ... ♕d7.

11 ... g6

Pablo eligió la primera opción. Si no se conoce la variante, es normal descartar 11 ... ♕d7 por 12 ♘×h7?! (12 ♗e2 para continuar con ♗f3 es la jugada correcta). Antiguamente 12 ♘×h7 estaba muy bien considerada, pero lo cierto es que es más bien dudosa. Veamos por qué: 12 ... ♘c6 13 ♘×f8? (13 ♗e3 0–0–0 con juego agudo es mejor) era la jugada crítica, dado que tras 13 ... ♖×h5? 14 ♘×d7 ♔×d7 15 ♖b1 las blancas gozan de ventaja, ya que a 15 ... a6 sigue 16 ♗×c4 como en la vieja partida Kasparov-Kupreichik de 1979. Sin embargo, todo esto es poco menos que mentira, ya que las negras ganan con 13 ... ♕×d4! (en vez de 13 ... ♖×h5?) pues 14 ♕×h8 es respondida con 14 ... ♕×c3, mientras que tras 14 c×d4 ♖×h5 15 ♘×e6 f×e6 las negras ganan igualmente.

Lo más curioso es que todo esto ocurrió en la partida Veselovsky-Kudischevitsch (Grozny 1969), pero, al no encontrarse la misma en las bases de datos habituales, esta variante sólo fue oficialmente conocida tras la partida O'Cinneide-Hurley, disputada en el año 2000.

12 ♕g4

Gracias a la maniobra de la dama se ha creado un hueco en f6, además de la posibilidad de crear molestias con h4-h5.

12 ... ♗e7

De nuevo la jugada natural y más practicada.

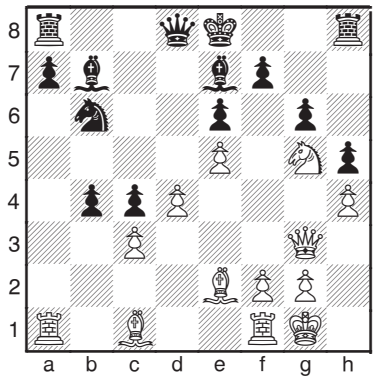
13 ♗e2 ♘d7

Pablo pensó más o menos una hora esta jugada, lo que indica que no se encontraba muy cómodo. Luego me dijo que le molestaban mucho las ideas con ♗f3. Es interesante jugar 13 ... ♗d5!? para continuar con ♘c6. Este plan ha sido practicado entre otros por Portisch y Hübner.

14 h4

Además de un posible h5, la idea principal es defender el caballo. De esta forma, al jugar ♗f3 se puede retomar de dama en el caso de que las negras cambien alfiles, y así no se desvía al caballo de su camino a e4. Kasparov considera 14 h4 una jugada dudosa y prefiere 14 ♗f3 directamente; en ese caso la mejor respuesta del negro, siempre según él, es 14 ... ♕c8. Yo sabía esto porque lo había visto antes de la partida, pero la verdad es que, dudosa o no, ¡me gustó más 14.h4!

14 ... h5 15 ♕g3 ♘b6 16 0–0 b4?



Aunque 16 ... b4? es la jugada recomendada por Fritz, 16 ... a5 es la jugada lógica. Hay una partida Petrosian-Smyslov que yo había visto en la preparación (aunque lo cierto es que durante la partida no estaba seguro del todo de que fuese esta misma posición) en la que las blancas, después de 16 ... a5, ganaron con 17 d5!!

¡Es tan espectacular esta jugada cuando hay 4 piezas controlando d5 que merece dos admiraciones! La idea no es otra que abrir la columna d.

Todavía hay discusiones sobre si es mejor 17 ... ♗×d5 o 17 ... ♘×d5, que fue la jugada que eligió Smyslov (y terminó perdiendo). La partida continuó así: 17 ... ♘×d5 18 ♖d1 ♕c7 19 ♘e4 0–0–0 20 ♗g5 ♗×g5 21 ♕×g5 a4 22 ♕g3 f5 23 ♘d6 ♖×d6 24 e×d6 f4 25 ♕×g6 ♕×d6 26 ♗f3 ♗c6 27 ♖e1 ♖e8 28 ♗×d5 ♕×d5 29 ♖ad1 ♕f5 30 ♕×f5 e×f5 31 ♖×e8 ♗×e8 32 f3 ♔c7 33 ♔f2 ♔b6 34 ♔e2 ♔a5 35 ♖b1 a3 36 ♔d2 b4 37 c×b4 ♔a4 38 ♔c3 a2 39 ♖a1 ♔a3 40 ♔×c4 ♔b2 41 ♖d1 a1♕ 42 ♖×a1 ♔×a1 43 b5 ♗d7 44 b6 ♗c8 45 ♔d4 ♔b2 46 ♔e5 ♔c3 47 ♔×f4 ♔d4 48 ♔g5 ♔e5 49 ♔×h5 ♔f6 50 g4 ♗b7 51 ♔h6 1–0.

También es interesante 16 ... ♗d5 evitando el paradójico 17 d5 de Petrosian.

17 c×b4 ♕×d4

17 ... ♗×b4 18 ♗f3 ♘d5 19 ♘e4 es igualmente peligroso para las negras, ya que no pueden enrocar por ♗×h5, mientras que ♘d6 está al caer.

18.♗e3 ♕b2

La dama se ha alejado de una posible defensa de su rey, pero las blancas deben darse prisa. ¡No hay tiempo que perder!

19 ♗f3

Finalmente el movimiento que durante tantas jugadas temía Pablo.

19 ... ♘d5

19 ... ♗×f3 20 ♕×f3 0–0 no sirve por 21 ♗×b6.

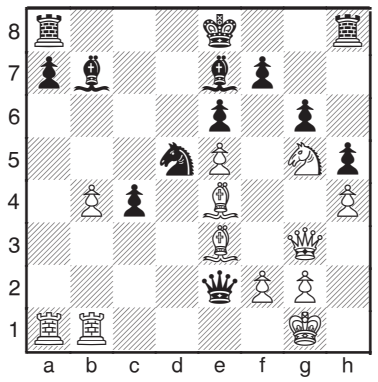
20 ♖fb1

20 ♗c5!? tiene también su veneno, pero me gustó más la idea de colocar bien mis piezas gracias a las amenazas a la dama negra.

20 ... ♕c2

No es mucho mejor 20 ... ♕c3 21 ♘e4 ♕c2 22 ♗c5 con un ataque imparable.

21 ♗e4 ♕e2



Otras jugadas de dama no evitaban la catástrofe.

22 ♘×f7!

No es difícil decidirse por este sacrificio, ya que las blancas consiguen un ataque claramente ganador.

22 ... ♔×f7 23 ♕×g6 ♔f8 24 ♕×e6

Se amenazan muchas cosas, empezando por 25 ♗×d5 o 25 ♗g6. Por ello la respuesta de Pablo es prácticamente obligada.

24 ... ♘×e3 25 ♗×b7

25 ♗g6 no valía ahora por 25 ... ♗d5.

25 ... ♘g4 26 ♕f5 ♔g7

26 ... ♔e8 27 ♗c6 ♔d8 28 ♕d7#

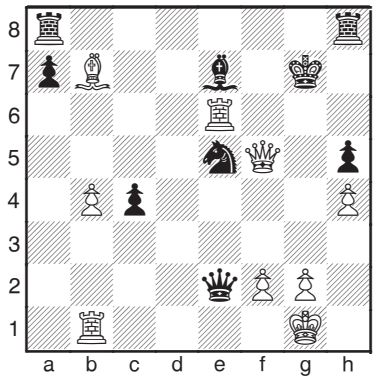
27 ♖a6!

¡Una jugada muy agradable de hacer! Se amenaza 28.♖g6 seguido de ♕×h5.

27 ... ♘×e5

27 ... ♖h6 perdía por 28.♖×h6 ♘×h6 29 ♕d7 amenazando la torre y el alfil.

28 ♖e6



Esta jugada me gustaba mucho y gana, pero era todavía más fuerte 28 ♗e4 amenazando 29 ♕×e5. El caballo se debe mover, con lo que las blancas consiguen la casilla g6 y acaban con la resistencia negra: 28 ... ♘f7 29 ♕g6 ♔f8 30 ♗d5! ♘e5 31 ♖f6! ganando las dos torres negras a continuación.

28 ... ♖ae8 29 ♖×e5

29 ♗e4 era nuevamente más fuerte, pero supongo que soy demasiado conformista...

29 ... ♖hf8 30 ♖×e2 ♖×f5 31 ♗c6 1–0

Las blancas ganan calidad y las piezas negras se quedan en una situación muy mala, por lo que Pablo decidió no continuar la agonía.

Se podía seguir 31 ... ♔f8 32 ♗×e8 ♔×e8 33 ♖be1 ♖f7 34 f3 c3 35 ♔f2. Lo más fácil que pueden hacer las blancas a continuación es liquidar todas las piezas en e7 y comerse el peón c con el rey, ganando fácilmente el final de peones resultante.

Hasta aquí los comentarios de Eduardo. Sigue ahora la clasificación final del Torneo, que se celebró en los locales de la FMA del 29 de octubre al 5 de noviembre.

XXV ANIVERSARIO FMA, Madrid 2005

Clsf.	Tít.	Nombre	ELO	País/C.A.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Puntos
1º	GM	**Azer MIRZOEV**	2520	Azerbaiján	*	½	½	½	0	1	1	1	½	½	½	1	**7**
2º	MI	**Rodney PÉREZ GARCÍA**	2450	Cuba	½	*	½	1	½	½	1	½	½	½	½	½	**6½**
3º	MI	**Claudio MINZER**	2438	Argentina	½	½	*	½	½	½	½	½	½	1	½	1	**6½**
4º	MF	**Santiago ROA ALONSO**	2364	Esp/Madrid	½	0	½	*	1	½	1	½	0	½	1	1	**6½**
5º	MF	**David MARTÍNEZ MARTÍN**	2379	Esp/Madrid	1	½	½	0	*	0	½	½	½	1	1	1	**6½**
6º	MF	**Hipólit ASIS GARGATAGLI**	2381	Esp/Cataluña	0	½	½	½	1	*	½	½	1	0	½	½	**5½**
7º		**Iván SALGADO LÓPEZ**	2371	Esp/Galicia	0	0	½	0	½	½	*	1	½	½	1	1	**5½**
8º	MF	**Eduardo SERRANO SALVADOR**	2348	Esp/Madrid	0	½	½	½	½	½	0	*	1	½	1	½	**5½**
9º	MF	**Pablo ALMAGRO LLAMAS**	2345	Esp/Madrid	½	½	½	1	½	0	½	0	*	0	1	1	**5½**
10º	MI	**Héctor ELISSALT CÁRDENAS**	2327	Cuba	½	½	0	½	0	1	½	½	1	*	0	0	**4½**
11º	MF	**Andrés GALLARDO GARCÍA**	2360	Esp/Madrid	½	½	½	0	0	½	0	0	0	1	*	½	**3½**
12º		**Alfredo CRUZ CONDORI**	2306	Bolivia	0	½	0	0	0	½	0	½	0	1	½	*	**3**

Lo que va de ayer a hoy

Daniel Rodríguez del Pino

No hace muchos años, cualquier aficionado podía presentarse a un torneo sin más conocimientos que los concernientes a los movimientos de las piezas y a la anotación de los mismos. Las sutilezas del sistema suizo y de los distintos mecanismos de desempate podían obviarse, si uno se fiaba de la buena fe de árbitros y organizadores.

Incluso para alguien no muy familiarizado con los relojes de ajedrez (analógicos siempre por aquel entonces) era relativamente fácil aprender el mecanismo de funcionamiento de éstos. Solamente había que preocuparse de no olvidar pulsar el botoncito, controlar el tiempo y las jugadas restantes hasta el control y, por supuesto, echar un vistazo a las jugadas del rival.

Aquel tiempo feliz terminó. Hoy puede ser que un ajedrecista, del nivel que sea, acuda a jugar llevando en el bolsillo una derrota segura. Llegar a la partida tarde y con prisas no sólo supone perder unos minutos de reflexión; puede ser también la causa de que se nos olvide algo tan sencillo como apagar el móvil...

Claro que la derrota también puede llevarse en el estómago. Ya empiezan a verse controles antidoping, y pronto serán obligatorios en los torneos oficiales. Quizá hemos tomado una inofensiva aspirina o unos antibióticos antes de jugar y no estamos seguros de las consecuencias...

Por lo demás, los relojes ya son cada vez más a menudo digitales; de hecho las federaciones recomiendan ritmos de juego con incrementos, para evitar los extremos apuros del finish. Estos ritmos tienen sus propias reglas en lo referente a la obligación de anotar y han contribuido a la casi total desaparición de los aplazamientos.

¿Pierde la partida el jugador cuyo móvil se enciende por tener la alarma puesta? ¿Está permitido llevar un reproductor portátil de música a las partidas? ¿Qué sustancias puedo tomar si voy a jugar la Fase Previa del Campeonato de Madrid? ¿Cuándo puedo dejar de anotar si me dan 30 segundos adicionales por jugada?

Desde esta página quiero ayudar a aclarar, en la medida de lo posible, esas dudas y otras muchas que pueden hacerme llegar los lectores. Digo en la medida de lo posible porque, por desgracia, los reglamentos no siempre son claros y precisos, ni están siempre en concordancia unos con otros; y porque las interpretaciones, muchas veces, deben tener en cuenta las circunstancias del incidente que se pretende juzgar.

Las tablas por acuerdo

Dado que éste es un número piloto de distribución restringida, me abstendré de tratar aquí los asuntos de máximo interés antes mencionados. Por suerte, el reglamento de ajedrez trata también otros temas aparentemente sencillos pero que, según en qué circunstancias, pueden desembocar en situaciones conflictivas.

Por ejemplo, ¿qué puede haber más simple que el mecanismo de las tablas por acuerdo? Un jugador propone tablas y el otro decide si las acepta o no. Si las acepta, se firma el empate; si no, la partida prosigue. Y, sin embargo, este acto tan simple ha provocado un sinfín de polémicas, e incluso disputas subidas de tono en torneos de muy diferentes niveles.

El asunto está especialmente de actualidad ahora, ya que, si bien el reglamento del ajedrez sigue permitiendo la posibilidad de acordar tablas entre ambos jugadores en cualquier momento de la partida, en el Supertorneo de Sofía de 2005 se prohibió expresamente a los jugadores acordar tablas entre ellos. La experiencia fue positiva y es probable que la costumbre se extienda. Precisamente al final hablaremos del caso Sofía.

Normativa

Veamos, antes de nada, lo que dicen las leyes del ajedrez. El primer artículo que trata de la propuesta de tablas es el 5.2.c:

Artículo 5.2.c. La partida puede declararse tablas por acuerdo entre ambos jugadores. Con esto termina automáticamente la partida (véase el artículo 9.1).

Por tanto hay que conocer también el artículo 9.1:

Artículo 9.1.a. Un jugador que desee proponer tablas lo hará después de hacer una jugada sobre el tablero y antes de detener su reloj y poner en marcha el de su oponente. Una propuesta de tablas en cualquier otro momento es válida, pero en ese caso el artículo 12.6 debe tenerse en cuenta. La propuesta no puede hacerse con condiciones. En ambos casos la propuesta no puede ser retirada y será válida hasta que el oponente la acepte, la rechace oralmente o la rechace al tocar una pieza con la intención de moverla o capturarla, o hasta que la partida concluya de alguna otra forma.

Artículo 9.1.b. La propuesta de tablas será anotada por cada jugador en su planilla con un símbolo (véase el Apéndice E13).

Artículo 9.1.c. Una reclamación de tablas según los artículos 9.2, 9.3 ó 10.2 se considerará una propuesta de tablas.

Para tener todo el puzzle nos faltan todavía los artículos 12.6, 9.2, 9.3, 10.2 y el Apéndice E13.

Los artículos 9.2 y 9.3 se refieren a las reclamaciones de tablas por repetición de posiciones o por la regla de las 50 jugadas; por tanto no es necesario reproducirlos aquí, aunque a la hora de interpretar la normativa nos referiremos a ellos.

De forma semejante, el artículo 10.2 se refiere a las reclamaciones de tablas en situación de apuro de tiempo. Se trata de un tema muy conflictivo que seguramente trataremos en otro momento, pero diferente al que nos ocupa ahora (las tablas por acuerdo). En cuanto al resto de artículos:

Artículo 12.6. Está prohibido distraer al oponente de ningún modo. Esto incluye reclamaciones irrazonables o propuestas irrazonables de tablas.

Apéndice E.13. La propuesta de tablas se marcará con (=).

Interpretación de la normativa

Es interesante observar que la normativa ha cambiado recientemente. En efecto, antes había un artículo que decía: “Si un jugador propone tablas mientras su reloj esta en marcha o después de sellar su jugada secreta, el oponente puede posponer su decisión hasta después de ver el movimiento del jugador.” Este artículo ha desaparecido, si bien es lógico que haya sido así: por un lado, ya prácticamente no hay partidas aplazadas; por otro, si un jugador propone tablas con su reloj en marcha, es obvio que el contrario puede esperar hasta que el primer jugador

mueva, pues la propuesta de tablas no se puede retirar mientras tanto.

No obstante, quedan muchos aspectos interesantes por comentar. Vayamos por orden:

El artículo 5.2.c se explica por sí solo. Por su parte, el artículo 9.1.a distingue entre el momento correcto y el momento válido para proponer tablas. El momento correcto es después de hacer una jugada y antes de pulsar el botón del reloj.

Cualquier otro momento no es correcto, pero es válido. Dicho de otro modo, si proponemos tablas en otro momento, estaremos cometiendo una incorrección, pero la propuesta será válida y nuestro oponente podrá aceptarla si es su deseo.

No vamos a entrar aquí en detalle en el apartado referido a cómo se castigan las incorrecciones, pero es importante recordar que la reincidencia en las mismas puede llevar a la pérdida de la partida.

Un detalle importante: al final del 9.1.a se establece que la propuesta será válida hasta que se acepte o rechace, o hasta que la partida concluya de otro modo. La consecuencia más inmediata de esto es que no se puede aceptar una propuesta con el tiempo propio agotado, pues entonces la partida habrá acabado ya por otro motivo (caída de bandera).

El artículo 9.1.b y su complemento, el apéndice E.13, se refieren a la obligación de anotar las propuestas de tablas. No hacerlo es también una incorrección susceptible de sanción.

Topalov y Ponomariov en el Torneo de Sofía 2005

El artículo 9.1.c pretende dejar claro que una reclamación de tablas (ya sea por repetición, por la regla de las 50 jugadas, o en apuro de tiempo, es decir, los aspectos contemplados en los apartados 9.2, 9.3 y 10.2) equivale a una propuesta de tablas. Es decir, no se puede reclamar tablas por alguno de esos motivos y, si el árbitro da por buena la reclamación, seguir jugando.

Por la misma causa, tampoco es correcto proponer las tablas en medio del propio periodo de reflexión. En este caso el contrario puede aceptarlas o rechazarlas en el momento, pero también puede esperar la jugada del proponente y tomar la decisión entonces.

Queda por comentar el artículo 12.6, según el cual proponer tablas de forma irrazonable está totalmente prohibido por considerarse una molestia al contrario. En este artículo lo interesante no es lo que dice, sino lo que no dice. Por ejemplo, supongamos que, en una posición más o menos igualada, un jugador está intentando ganar y el otro decide proponerle tablas de la forma correcta (descrita anteriormente) cada vez que juega. No son propuestas irrazonables, ya que la posición es igualada, y tampoco son propuestas incorrectas, ya que se hacen en el momento indicado por el reglamento. ¿Tiene derecho a reclamar el jugador que está intentando ganar la partida?

La respuesta es que sí, ya que el artículo 12.6 menciona dos situaciones que están incluidas en el comportamiento molesto para el contrario, pero ni mucho menos pretende agotar todas las situaciones análogas. Es potestad del árbitro determinar qué otros comportamientos son incorrectos. En el caso que nos ocupa, después de dos o tres propuestas rechazadas, el jugador que propone tablas debe tener claro que su contrario quiere seguir la partida, y por tanto debería abstenerse de insistir en su actitud.

Lo anterior es bastante claro, pero como puede verse deja al árbitro la potestad de sancionar o no sancionar ciertas conductas, como la propuesta a destiempo o la propuesta reiterada, aunque se haga en el momento correcto.

Para el jugador es importante saber que estas dos conductas son sancionables, tanto para abstenerse de aplicarlas como para conocer su derecho a reclamar si se siente perjudicado por ellas. En cuanto al árbitro, en caso de reclamación, lo habitual es que amoneste verbalmente si comprueba la infracción, tomando medidas más drásticas en caso de reincidencia.

En cambio, sólo es aconsejable intervenir de oficio cuando hay claras muestras de que la incorrección está molestando al otro jugador. Esta intervención es especialmente aconsejable si el perjudicado por su oponente se ve dificultado para reclamar debido a la presión del reloj.

Evidentemente, lo dicho no es una regla fácil de aplicar en todas las situaciones. Esto que demuestra una vez más que los casos que pueden darse en ajedrez, incluso en situaciones aparentemente sencillas, pueden resultar muy enrevesados.

La cláusula de Sofía

Volviendo al famoso Torneo de Sofía, cabe preguntarse lo siguiente: Dado que las Leyes de la Fide permiten las tablas por acuerdo, ¿no se jugó dicho Torneo fuera de las Leyes de la FIDE?

Y sobre todo, dado que las disposiciones que regulan los cálculos del Elo FIDE establecen que los torneos válidos deberán jugarse bajo las Leyes de la FIDE, ¿no debería considerarse dicho Torneo como no válido para Elo FIDE?

La respuesta está en las reglas del Torneo, que dicen:

"Los jugadores no deberían proponer tablas directamente a sus oponentes. Las propuestas de tablas se permitirán sólo a través del Árbitro Principal en tres casos: triple repetición, jaque perpetuo y posición teórica de tablas".

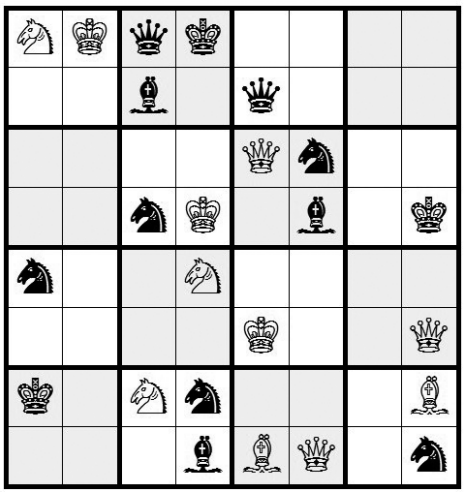
La primera no parece contradecir las Leyes de la FIDE, pues "no deberían" puede interpretarse como norma de conducta, más que como prohibición. Sin embargo, la segunda deja claro que las tablas por acuerdo no se permitirán, salvo en casos excepcionales bien definidos (la definición de posición teórica de tablas quedaba al criterio del Árbitro Principal, que contaba con el asesoramiento de un destacado Gran Maestro). Esto sí está en contradicción con las Leyes, o al menos lo parece.

El caso es que el Torneo valió para Elo. Una comunicación posterior de la FIDE indicaba que habían tratado el tema en profundidad, concluyendo que no existía la contradicción. Es posible que se basaran especialmente en la primera frase de las dos citadas, dando a ésta más importancia que a la segunda.

La misma comunicación indica que, después de tomada la decisión, supieron que el acuerdo de tablas era posible, sólo que estaba penalizado económicamente. Desde luego no es esto lo que puede leerse en el reglamento de Sofía, sin embargo no hay que descartar que existiera esa cláusula secreta y que, cara al público, se promocionara la regla escrita, mucho más "comercial".

PASATIEMPOS

AJEDROKU,
Alberto Bañón Serrano



Presentamos este nuevo pasatiempo, ideado por nuestro amigo y colaborador Alberto Bañón Serrano, y que como podéis ver está basado en el popular sudoku.

Modo de resolverlo: Rellenar todas las casillas de forma que en cada fila y en cada columna queden ocho piezas distintas, cuatro blancas y cuatro negras (reyes, damas, alfiles y caballos). Además, en cada cuadrado 2x2 del mismo color no deben repetirse piezas idénticas (por ejemplo, no puede haber dos alfiles blancos, pero sí uno blanco y otro negro). No se utilizan torres ni peones.

Ejemplo: La casilla e5 no puede ser ♔ (porque hay uno en e3), ni ♚ (h5), ♕ (e6), ♛ (e7), ♗ (e1), ♝ (f5) o ♞ (f6), por tanto sólo puede ser ♘. ¡Dibújalo con arte y sigue completando!

SOPA DE FINALISTAS
Redacción de Madrid Mueve

Hemos conseguido enlatar en esta rejilla los apellidos de todos los finalistas del Campeonato de Madrid Absoluto 2006. Sus nombres están en algún lugar de esta revista, búscalos si no los conoces.

Aunque los finalistas son doce, sólo tendrás que bascar once apellidos, pues dos de ellos tienen el mismo. O mejor dicho diez, porque el nombre del campeón de 2005 ya está marcado. A por ellos.

P	O	C	N	A	R	F	M	F	G
M	O	R	E	N	O	Z	E	O	R
O	T	G	N	A	T	E	R	R	O
C	J	L	Z	P	S	R	V	G	V
A	A	E	A	E	A	O	A	A	A
L	L	R	L	S	P	M	L	M	Z
M	O	O	U	L	S	E	L	L	Q
A	N	M	Z	A	A	I	R	A	U
G	S	F	R	A	N	V	L	E	E
R	O	G	O	N	Z	A	L	E	Z

ANAGRAMA
Redacción de Madrid Mueve

Para terminar, una muy fácil. ¿Qué Campeón de Madrid, de cuya victoria damos noticia en esta revista, responde al anagrama “SER A DESTACAR”?

¿Que no sabes lo que es un anagrama? Ni falta que te hace, piensa un poco.

Match Club Enroque

Organiza:
ENROQUE
Club de Ajedrez
Colabora:
Ayto. Parla

Comenta
GM Illescas

Polgar - Anand

¡Ven a verlo!

Casa de la Cultura de Parla

8 de Abril de 2006. 12:30

II Maratón Nocturno de Ajedrez Enroque

Noche del 6 al 7 de Mayo

Suizo a 15 rondas
Partidas a 10'

Información:
enroque2003@yahoo.es
FMA: 91 477 27 22

Organiza:
ENROQUE
Club de Ajedrez
Colabora:
Ayto. de Parla

Chocolate con churros al finalizar

MADRID EN IMÁGENES

SEMIFINALES DEL CAMPEONATO INDIVIDUAL - GRUPO A

Después de su tropiezo con Alberto Pastor, Héctor Elissalt acabó dominando el grupo con claridad.

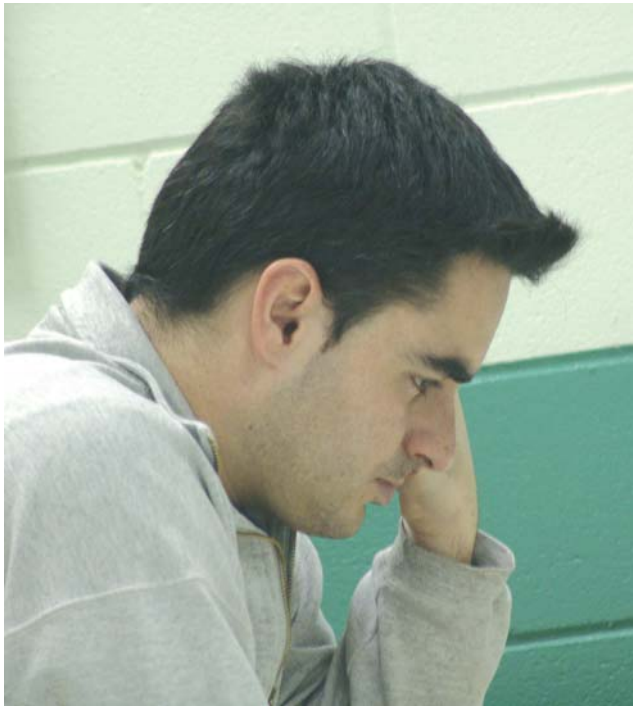
Óliver González derrotó a Pastor con negras en la partida decisiva.

Agustín Ruiz se clasificó pero renunció a jugar la Final.

Santiago Salas, la revelación del grupo, se quedó a las puertas.

MADRID EN IMÁGENES

SEMIFINALES DEL CAMPEONATO INDIVIDUAL - GRUPO B



Rubén García dominó con claridad el grupo pero no jugará la Final.

Javier Vallejo, repescado.

José Manuel Pérez se clasificó sin problemas.

MADRID EN IMÁGENES

CAMPEONATO DE MADRID DE VETERANOS

César Estrada acabó confirmando su condición de favorito.

José Manuel Pardo derrotó al campeón.

Miguel Ángel Martínez Lizárraga jugó a gran nivel.

Dos incombustibles: Emilio Pardiñas e Ignacio Fernández.

IX
Torneo de Ajedrez

Colegio Mirabal

6 y 7 de Mayo de 2006

Tel. 686 622 731

IX TORNEO DE AJEDREZ MIRABAL
6 Y 7 DE MAYO DE 2006

Lugar de juego:
Colegio Mirabal, Urb. Olivar de Mirabal • C/ Monte Almenara s/n
28660 Boadilla del Monte (Madrid)

Fechas del Torneo:
6 y 7 de mayo de 2006

Sistema de Juego Suizo:
Benjamín y Alevín: 10/11 rondas
Infantil, Cadete y Juvenil: 8/9 rondas

Horarios:
Cat. Benjamín y Alevín (15 min. por jugador)
Día 6: A partir de las 16:00 h. • Día 7: A partir de las 09:30 h.
Cat. Infantil y Cadete (25 min. por jugador)
Día 6: A partir de las 16:00 h. • Día 7: A partir de las 09:30 h.
Cat. Juvenil (20 min. + 10 seg. sistema Bronstein)
Día 6: A partir de las 16:00 h. • Día 7: A partir de las 09:30 h

Información e Inscripciones:
Colegio Mirabal Desde el 18 de abril (Tel.: 686 622 731
Fax: 91 633 11 94)
www.colegiomirabal.com
E-mail: clubajedrez@colegiomirabal.com
Páginas colaboradoras:
www.hechiceros.net
www.ajedrezenmadrid.com
www.ajedrezdetorneo.com
www.arbitrosdeajedrez.com
www.madridmueve.com
Realizar ingreso en: La Caixa Cta: 2100-1878-42-0200068470

Cuota de Inscripción:

Benjamín	5 €
Alevín	6 €
Infantil	7 €
Cadete	8 €
Juvenil	9 €
Alumnos del Colegio Mirabal	4 €
Alumnos del Club	Gratis

Transporte Gratuito Moncloa-Colegio y viceversa
Recogida 30 minutos antes del comienzo del Torneo en la C/ Arcipreste de Hita (frente a C/ Fernando el Católico)
Inscripciones por internet del 1 de Marzo al 2 de Mayo.
Por teléfono del 18 al 28 de Abril.

PREMIOS

Categorías
Benjamín, Alevín, Infantil y Cadete

1º **120 €** y trofeo
2º **100 €** y trofeo
3º **80 €** y trofeo
4º **60 €**
5º **40 €**
6º al 10º **30 €**
11º al 15º **25 €**

En tarjeta regalo

Trofeos para los cinco primeros Pre-benjamines.

Categoría
Juvenil

1º **200 €** y trofeo
2º **150 €** y trofeo
3º **120 €** y trofeo
4º **90 €**
5º **60 €**
6º al 10º **40 €**
11º al 15º **25 €**

En talón bancario

www.interajedrez.com

PDA

Postal (email)

Academia

Online

InterAjedrez

¿Conoces ya el nuevo reloj Sistemco Di-Chess XT/XTA?

Entonces sabrás que...

- **Su diseño, montaje y mantenimiento se realizan al 100% en Madrid.**
- **Incluye todas las recomendaciones y ritmos oficiales de la FIDE.**
- **Tiene funciones únicas en el mercado, basadas en la experiencia de árbitros españoles.**
- **Sus pulsadores tienen un mecanismo magnético de transmisión resistente a cualquier golpe.**
- **Cuando se incorporen nuevas funciones ¡no tendrás que cambiar de reloj!**

¡Y además ahora puedes conseguir uno por sólo 1,20 €!

Mira en páginas interiores.

SISTEMCO
MEDIDA DE TIEMPO