

Apunte resumen clase nº1

Tema 1: "Legado de los campeones mundiales. Sus aportes y métodos de juego". (1º parte)

Resulta muy provechoso para el ajedrecista, conocer las técnicas, métodos y aportes que cada campeón mundial nos ha ido entregando a lo largo de la historia y que han ayudado a hacer del ajedrez un juego tan rico en ideas. Durante la partida, resulta indispensable aplicar muchos de estos conocimientos, para mejorar la calidad de nuestras jugadas y obtener mejores resultados.

Pero ¿Qué aportaron cada uno de estos maestros? Veamos:



¡Soy el padre del juego posicional!

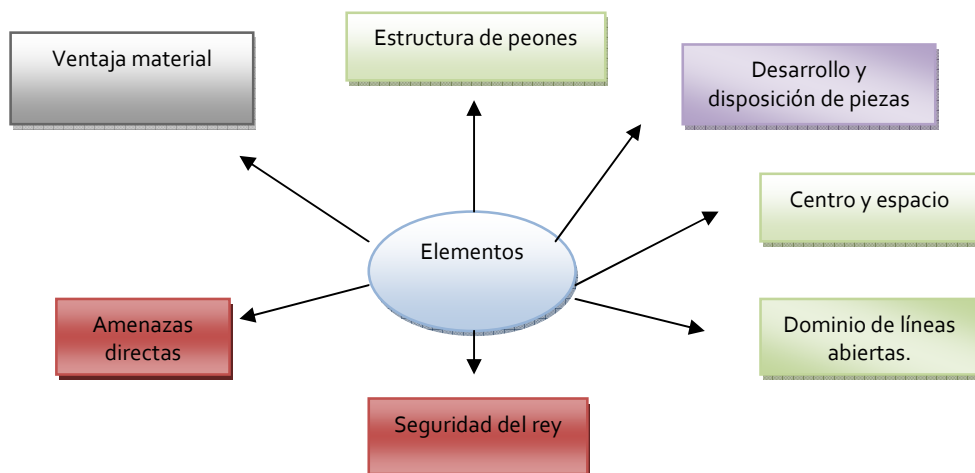
⚠ "La base para trazar un plan magistral siempre es una evaluación".
 ⚠ Antes de atacar es necesario **acumular gradualmente pequeñas ventajas**.
 ⚠ "Steinitz comprendió que el maestro no debía buscar combinaciones ganadoras, a menos que estuviere seguro de poder demostrar que la ventaja estaba de su parte". (Geniales predecesores, vol.1)

Wilhelm Steinitz (1836-1900) 1º campeón mundial oficial.

Es para muchos el padre del "ajedrez posicional". Su estrategia consistía en:

- Acumular pequeñas ventajas que podían ser: desde el dominio de una columna abierta, crear un peón aislado o doblado en la posición del oponente para luego presionarlo, obtener un rey más avanzado en un final, o contar con una pareja de alfiles en posición abierta, etc. La sumatoria de pequeñas ventajas hacía que tarde o temprano la posición del oponente colapsara, debido a la presión insostenible que significaba **atacar las debilidades del rival**.
- Fue el primero en proponer una lista de elementos o factores en los que uno debía fijarse durante la partida, para determinar si algún jugador poseía ventaja o no. Ya no jugaríamos más, considerando nuestras ideas favoritas, o cualquier cosa que se nos viniera a la mente, **sino lo que la posición necesita. Toda una revelación este Steinitz!**

El pensaba, que el "plan de juego" debía salir siempre del análisis de las fortalezas y debilidades de una posición y después de un juicio realista de la misma. Si consideráramos que la posición esta igualada, lo decisivo sería acumular pequeñas ventajas. Pero ¿Cuáles son estos elementos? Veámoslos:



Resulta conveniente aclarar, que en algunos libros los elementos centro /espacio y dominio de líneas abiertas son considerados como parte del factor estructura de peones y se omiten en la lista quedando cinco en total. Ahora entendamos, cada uno de estos elementos, por separado:

- ♔ **Seguridad de los reyes.** Este es sin duda el elemento más importante de todos. Ninguna ventaja posicional será importante si nos dan jaque mate. Por esta razón debemos cuidar a nuestro rey desde el comienzo del juego. Esto no significa que tengamos que hacer el enroque de manera mecánica ni mucho menos, pero si existe peligro que nuestro rey sea atacado por piezas del oponente es mejor darle refugio a tiempo para evitar sorpresas. Veamos unas posiciones que nos dejarán más claro este punto:



1 J, Cortes-Farfán, E/Semifinal sur 2013

Tenemos una interesante posición de la defensa india de rey, pero con colores invertidos y con un tiempo de menos para las negras. Estas dominan más espacio y un buen plan en esta posición sería 13...h6 para después de 14.Ce4 Ae6 y preparar la maniobra Te7-d7 con el objetivo de presionar a través de la columna "d" al débil peón de "d3". Más tarde podría intentarse f5 aumentando de a poco la ventaja de espacio y obligando a las piezas blancas a ocupar casillas menos activas.

Las blancas, aunque poseen menos espacio y tienen una debilidad en d3, no es fácil atacarla y pueden compensarla con un activo juego de piezas. Una posible idea podría ser Db3 para intentar a5! Debilitando los peones del flanco de dama. Sin embargo en mi deseo de evitar que el caballo blanco llegara a e4 jugué: 13...f5 ¿Cómo te parece esta jugada? ¿Cómo jugar?
Solución: _____

- ♔ **Relación de fuerzas en lo concerniente al material.** Este punto tiene relación con la ventaja material que pueda tener un oponente, en determinado momento de la partida. Es de mucha importancia, porque de no existir alguna compensación por el material entregado, nuestro rival tendrá ventaja y todas las posibilidades de ganar. En el ajedrez moderno el dinamismo muchas veces permite una gran cantidad de sacrificios, que persiguen ventajas de tipo temporal como: ventaja de desarrollo, mejor coordinación y piezas más activas, etc. y algunos maestros se han vuelto especialistas en explotar este tipo de ventajas.



2 Farfán, E-Vásquez, R/ Interempresas 2011

La siguiente posición pertenece a una partida que disputé el año 2011 con mi compatriota el fuerte GM Rodrigo Vásquez y demuestra claramente la importancia de aprovechar en el momento oportuno las ventajas temporales que puedan existir en una posición. Las blancas tienen un peón de menos pero a cambio sus piezas son muy activas, la torre domina la columna "e" y es muy superior a su colega en "b8" y tanto dama, alfil y caballo ejercen una fuerte presión sobre las casillas centrales en especial "d5". Por otro lado la dama se encuentra "pastando" en el flanco de dama y no puede atender a lo que ocurra en el flanco de rey. Durante el juego busqué formas de crear amenazas rápidas pero me pareció prioritario defender la amenaza Axf2 o Dxf2+ por eso jugué la natural 27.Te2? con lo que di tiempo a Rodrigo de volver con la Dama a f6 y defender todas las amenazas, consolidando su peón de ventaja. Así todo había una jugada realmente espectacular que me habría asegurado a lo menos el empate y de seguro habría sido un balde de agua fría para mi fuerte oponente. ¿Cómo jugar?
Solución: _____

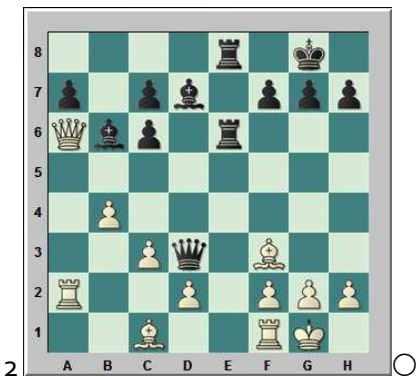
♙ **Estructura de peones, casillas fuertes y débiles. “Los peones son el alma del ajedrez”** una verdad inexorable del Francés Philidor. Este aspecto resulta muy importante tanto en su conjunto como individualmente, porque la estructura condiciona la movilidad de nuestras piezas y de existir peones débiles (Doblados, aislados, retrasados, etc) nuestras piezas se esclavizan a su defensa. Del mismo modo, la existencia de mayorías, peones pasados, conectados o un centro fuerte son aspectos positivos que muchas veces se traducen en ventaja de espacio o libertad de maniobra.



2 ○
Bronstein, D - Tartakower, interzonal, 1948

Las negras poseen un peón de ventaja, pero su estructura de peones se encuentra llena de debilidades. Los grupos de peones doblados e5-e6/g6-g7 carecen de movilidad y la casilla “e4” puede ser ocupada por el caballo con efectos decisivos, ya que esta pieza siempre será muy superior al Alfil. ¿Cómo jugar?
Solución: _____

♙ **Desarrollo y disposición de las piezas. “Si una pieza está mal, toda la posición estará mal”** una frase célebre del Dr. Tarrasch y que sirve para ejemplificar este importante punto. Representa una ventaja muy importante el tener nuestras piezas mejor ubicadas y desarrolladas que la de nuestro rival, tanto individualmente, por ejemplo: un alfil mejor que un caballo, como en su conjunto. Del célebre Morphy, pudimos aprender la fuerza de las piezas coordinadas y activas sobre todo en el juego abierto y por lo mismo debemos procurar desde las primeras jugadas que nuestras piezas ocupen las mejores ubicaciones y restrinjan el desarrollo del oponente.



2 ○

Una posición que ha recorrido el mundo entero por su espectacularidad, y que representa muy bien la fuerza de un conjunto de piezas coordinadas. **¿Pero como reconocer cuando estoy frente a un conjunto de piezas coordinadas?** El primer indicador es que las piezas están ubicadas de manera tal, que pueden crear amenazas reales en el campo rival, se encuentran activas y conectadas hacia un objetivo común. Observa las piezas negras, las torres dominan la única columna abierta y los alfiles apuntan hacia el enroque de las blancas, y por último la dama mira de reojo a ambos flancos.

Ahora mira el panorama de las blancas, no podemos decir lo mismo o no? poseen una fuerte estructura de peones, pero esto tiene poca importancia en las posiciones abiertas, porque pronto chocarán las piezas de ambos bandos y el que pueda sumar más piezas al ataque tendrá ventaja. La Tf1 está completamente “pasiva” y para que decir el Ac1 y la Ta2 que son meros “espectadores”, ya que no tienen ninguna comunicación con las demás piezas. El alfil y la dama son las únicas que ejercen alguna presión sobre la posición negra pero también de manera aislada y esto no sirve de mucho. Cuando tengas una posición de este tipo debes buscar “Abrir el juego” e irrumpir en campo rival y esto puede lograrse con una ruptura de peón o un sacrificio de pieza. Esto explica la siguiente jugada negra
¿Cómo jugar?
Solución: _____

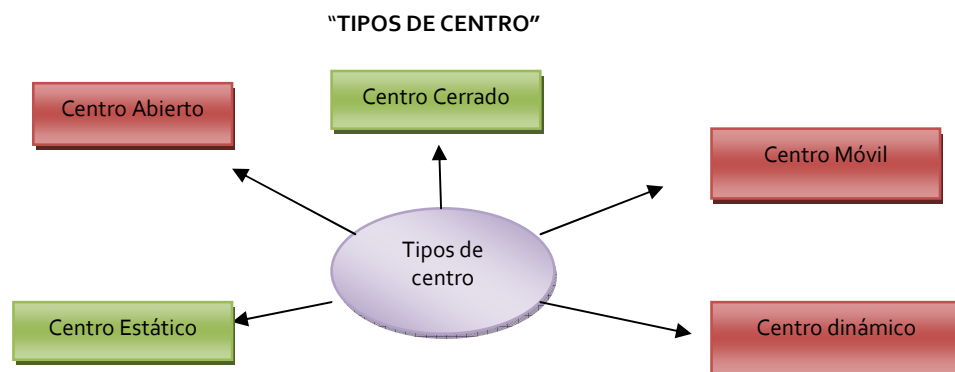
♔ **Centro y espacio.** El ajedrez es una cuestión de espacio y de tiempo, dentro del factor **TIEMPO** incluimos:



- ♚ La iniciativa.
- ♚ La dinámica.
- ♚ Las ventajas temporales (ventaja de desarrollo, piezas fuera de juego, piezas más activas, etc.)

Y dentro del factor **ESPACIO**:






- ♚ Ventaja de Espacio
- ♚ Dominio de líneas abiertas (columnas, filas, diagonales, etc.)
- ♚ Control del centro


Existen **5 tipos de centro** que debemos conocer, y en relación a estos, estrategias ofensivas (de ataque) y defensivas de cada bando. El ajedrez es un juego objetivo, y por esta razón debemos aprender a interpretar los elementos involucrados en cada una de las posiciones, en donde la situación en el centro resulta clave.



TIPOS DE CENTRO	CARACTERÍSTICAS	ESTRATEGIAS OFENSIVAS	ESTRATEGIAS DEFENSIVAS
Abierto 	♚ No existen peones en el centro, por lo que se prioriza por un juego activo de piezas. ♚ La lucha se libra por las líneas y puntos centrales. ♚ Se debe jugar con mucha exactitud, evitando la creación de debilidades en nuestro campo. ♚ Asumen un rol protagónico el tiempo y la iniciativa.	♚ Si uno de los bandos se ha adelantado en el desarrollo, intenta, mediante acertadas maniobras con las piezas, crear debilidades en campo enemigo. Después se pondrá la mira sobre estos puntos débiles. En situaciones así casi nunca tiene lugar un ataque con peones.	♚ Principalmente, aquí se trata de defender los puntos débiles, llevar a cabo una lucha defensiva contra las piezas atacantes y eliminar las debilidades existentes en campo propio.  <div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; width: fit-content;"> El método defensivo más importante consiste en cambiar las piezas atacantes. </div>

			<p>Estando abierto el centro, los ataques con peones están fuera de lugar!</p>
<p>Cerrado</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⚠ Existencia de cadenas de peones en las casillas centrales. ⚠ El juego posee un carácter cerrado y se desplaza a las alas. ⚠ El ataque se produce en el flanco en el que el atacante es superior numéricamente y donde se abre paso con mayor rapidez. ⚠ Si los enroques están en flancos distintos, por regla general se ataca en el ala en la que se encuentra el rey enemigo. 	<ul style="list-style-type: none"> ⚠ El ataque se prepara con un asalto de peones y se efectúa contra el flanco debilitado del adversario. El objetivo es abrir paso a las piezas mayores propias para que penetren en campo enemigo. <p>⚠ La base del plan activo es el asalto de peones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⚠ Se prepara un contraataque en el centro o en la otra ala. Hay que poner barreras en el camino de los peones enemigos que avanzan. <p>La base de la estrategia defensiva, es el contrajuego en el centro y en el otro flanco.</p>
<p>Estático</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⚠ Existencia de columnas abiertas o semiabiertas y estructura de peones fija en el centro. ⚠ Tendencia a producirse una marcada "lucha posicional" por obtener la preponderancia en el centro del tablero. ⚠ Ambos bandos aspiran a ocupar importantes casillas centrales. 	<ul style="list-style-type: none"> ⚠ Tras haberse centralizado las piezas el juego se desplaza a los flancos. ⚠ Ataques de piezas a menudo con el apoyo de peones directos al rey o a algún punto débil en la posición (peón, pieza mal ubicada, etc.) ⚠ Se utilizan avalanchas y ataques de minorías. 	<ul style="list-style-type: none"> ⚠ Luchar por las casillas centrales y expulsar de ellas a las piezas adversarias. ⚠ Tener ventaja en el centro, suele compensar un ataque por el flanco. <p>⚠ Expulsar de las casillas centrales a las piezas enemigas.</p> <p>⚠ Compensar el ataque de flanco con reacciones centrales.</p>

		<p>⚠ Dominar el centro es la condición previa para poder lanzar un ataque de piezas al rey enemigo.</p>	
<p>Móvil</p> 	<p>⚠ Existencia de peones móviles en el centro del tablero.</p> <p>⚠ Elementos tiempo e iniciativa asumen un rol protagónico.</p> <p>⚠ No suelen producirse maniobras largas sino una lucha de tiempos por el avance del centro o su bloqueo.</p>	<p>⚠ Avance de los peones centrales para constreñir al adversario todo lo posible. Cuando el otro bando ya no encuentra casillas buenas para las piezas, el juego se desplaza a un flanco y allí se decide la partida.</p>  <p>⚠ La idea principal de la ofensiva consiste en "apretar" al máximo al oponente, mediante el avance bien calculado de los peones.</p>	<p>⚠ Lo más importante es bloquear la cadena de peones, minarla y destruirla.</p> <p>⚠ La mayoría de las veces, el bando que se defiende no tiene la ocasión de lanzar un ataque por el flanco.</p>  <p>⚠ La idea básica es: evitar ataques prematuros por los flancos, sin antes haber bloqueado, el centro de peones que posee el adversario.</p>
<p>Dinámico</p> 	<p>⚠ Posiciones en la aún no se ha fijado la estructura de peones en el centro.(tensión central)</p> <p>⚠ Son difíciles de jugar, puesto que pueden convertirse en cualquiera de los tipos de centro vistos.</p> <p>⚠ Exigen observar con mucha atención los acontecimientos que suceden en el centro.</p>	<p>⚠ La lucha se libra por el predominio central y el bando activo intenta aclarar a su favor la situación en esta zona.</p> <p>⚠ Un procedimiento típico es el avance de los peones más allá de la línea de demarcación. (ventaja de espacio)</p> <p>⚠ Tras aclararse la situación central, entran en acción los ataques de flanco.</p> <p>⚠ Se debe cuidar de sobre manera los ataques sobre todo si esto involucra el avance de los peones, porque siempre existe el riesgo de un contraataque en el centro.</p>	<p>⚠ Lo principal es no apresurarse a aclarar la situación en el centro, sino por el contrario mantener la "tensión" allí.</p> <p>⚠ Mediante acertadas maniobras, el defensor debe intentar provocar al adversario a que inicie un ataque infundado (prematuro), para luego efectuar un contragolpe eficaz en el centro del tablero.</p> 

		 <p>⚠ El peligro principal que amenaza al atacante es un contragolpe en el centro.</p>	<p>⚠ Si el centro es dinámico, hay que prestar atención sobre todo a los ataques por los flancos.</p> <p>⚠ Es ventajoso para el defensor mantener la tensión en el centro todo el tiempo que pueda.</p>
--	--	---	---

*Ideas estratégicas extraídas de "La estrategia en el Ajedrez"/ Anatoli Karpov-Anatoli Matsukévich/Edit.Hispano Europea.

- ♔ **Amenazas directas (posibilidades tácticas).** Los teóricos coinciden en que el ajedrez es 90% táctica y de seguro no nos servirá de mucho trazar planes Estratégicos a largo plazo, si no somos capaces de advertir un mate en 3 jugadas. Por esta razón, siempre debemos estar atentos a las posibilidades tácticas de nuestro oponente o a las nuestras, pero siempre teniendo en cuenta un importante principio:

La Táctica siempre debe estar al servicio de la Estrategia y se complementan entre sí. El principal error que podemos cometer en el transcurso de una partida, es realizar combinaciones sin una justificación estratégica sólida. **El principiante siempre trata de generar una amenaza olvidándose del carácter de la posición, es decir juega siguiendo lo que quiere que suceda y no lo que debería suceder objetivamente.** El GM en cambio es capaz de elevar dicha amenaza e integrarla en un Plan Superior y juega en base a algún factor posicional desequilibrante, en base a elementos objetivos e inspirando sus jugadas en el carácter de la posición.

Si deseas jugar bien, debes saber que no basta con el talento o con tener una gran capacidad de calcular jugadas. Eso sin duda te ayudará, pero el gran salto lo darás cuando domines los elementos antes mencionados y seas capaz de interpretarlos en las diferentes posiciones a las que puedas llegar en una partida. Eso te dará una profunda comprensión estratégica, que te servirá de guía durante las diferentes etapas de una partida (apertura/Medio juego/Final) y que combinado con tu capacidad táctica te permitirán lograr excelentes resultados.

¡Bien! tú decides en qué lado estar. Bienvenido y a trabajar!!!

Soluciones a los ejercicios.

1) Cortes Moyano, Julio – Farfán Ortiz, Enrique Alfredo [A05]

Semifinal Sur 2013 (7), 20.01.2013

1.♟f3 ♘f6 2.g3 c5 3.♙g2 g6 4.d3 ♙g7 5.c3 0-0 6.e4 d6 7.0-0 ♘c6 8.♞e1 e5 9.♘bd2 d5 10.exd5 ♘xd5 11.♘c4 ♞e8 12.a4 b6 13.♘g5 f5?? Un claro ejemplo de lo que la ansiedad puede provocar en un jugador. Esta jugada debilita seriamente la posición del rey a través de la diagonal a2–g8 y que resulta más grave aún, debido a la activa posición de las piezas blancas. Ahora viene un golpe ganador. [13...h6 era la jugada correcta, ya que no tenía importancia que el caballo llegara a e4. Después de 14...Ae6 las negras tienen un juego muy cómodo. 14.♘e4 ♙e6 y ahora podría ser el momento de jugar Te7, para después Td7 presionando el débil peón de "d3".] 14.♞b3!+- Esta jugada gana en el acto y deja a las negras sin posibilidades de defensa. Las amenazas en la diagonal son mortales, se amenaza Cd6 o Cxb6 con ganancia material. 14...h6 Con la esperanza de sacar al molesto Cg5, pero las blancas no dan tiempo. [14...♘ce7 15.♘xe5+-] 15.♘d6! Cuando uno ataca, no debe perder tiempo y debe crear amenazas rápidas y contundentes en la posición del oponente. Ahora caerá el caballo de d5 y luego el de c6. [15.♘xb6] 15...hxg5 No quedando más las blancas ganan material. [15...♞xd6 16.♞xd5+ ♞xd5 17.♙xd5+ ♔f8 18.♘h7+ ♔e7 19.♙xc6] 16.♞xd5+ y preferí rendirme, porque no puedo evitar seguir perdiendo material.[16.♙xd5+ ♔h7 17.♙xc6 ♞xd6] 1-0

2) Farfán Ortiz, Enrique Alfredo – Vásquez, Rodrigo [A23]

Interempresas 2011 (5), 08.09.2011

[Farfán, Alfredo]

27.♞xf7+!! [En la partida jugué 27.♞e2? ♞f6+] 27...♔xf7 28.♙d5+ ♔f6 [28...♔f8?? 29.♘g6#] 29.♞e6+ ♔f7 [29...♔g5?? 30.♞g6+ ♔h5 31.♙f3#] 30.♞e4+ ♔f6 31.♞e6+= 0-1

3) Bronstein, D – Tartakower, interzonal, 1948

Las negras tienen un peón más, pero sus peones doblados son débiles. Por eso las blancas provocan por fuerza la transición al final, en el que estas debilidades son más fáciles de aprovechar. 17.♞e4! ♞xe4 18.♘xe4 ♙e7 19.♔e2 Una jugada muy lógica. Al cambiarse las damas un posible ataque al rey queda casi descartado por esta razón el rey permanece en mejor posición más cerca del centro. 19...♞d8 20.♞ad1 0-0 21.♞xd8 el cambio de las torres acrecienta la superioridad del caballo sobre el alfil. 21...♞xd8 22.♞f1 b6 23.♘f2 ♞d5 24.♘d3 ♙f6 25.♘b4 ♞b5 ahora la torre quedará mal ubicada en el flanco de dama. Era mejor: [25...♞d6] 26.a4 ♞c5 27.e4 Aislando la torre negra y fijando más peones en casillas negras para limitar la movilidad del alfil negro. 27...b5 28.a5 ♙d8 29.♞a1 ♞c4 30.♔d3 Amenazando b3! y Ca6 y la torre no tiene casillas. 30...♙e7 31.♘a6!+- ♞a4 32.♞xa4 bxa4 33.♘b8 a3 34.bxa3 ♙xa3 35.♘xc6 ♙c5 36.♔c4 ♙g1 37.♔b5 ♔f7 38.♔a6 ♔f6 39.♘xa7 ♔g5 40.g3 ♙f2 41.c4 ♔f6 42.♘c8 ♙xg3 43.c5 las negras se rindieron. 1-0

4) Paulsen, Louis – Morphy, Paul [C48]

USA-01.Kongress New York (4.6), 1857

[Enrique Farfán]

Las blancas confían en cambiar las damas pero..... [17.♖d1 c5 Δ♙d7-b5] 17...♜xf3! Un brillante sacrificio de dama que permite demostrar la fuerza de un conjunto de piezas coordinadas. 18.gxf3 ♖g6+ Observa la precisión y creatividad con que Morphy plantea cada amenaza. 19.♙h1 ahora las blancas estarían gustosas de cambiar piezas por ejemplo con Tg1 pero morphy lo evita. 19...♙h3! Δ 20...♙h3 21.♙g1 ♙g2 22.♙g1 ♙f3 # 20.♞d1 [20.♞d3 f5! 21.♞c4+ ♗f8 22.♞d1 ♙g2+ 23.♙g1 ♙xf3+ 24.♙f1 ♙g2+ 25.♙g1 ♙d5+ 26.♙f1 ♙xc4+ 27.d3 ♙xa2-; 20.♞g1 ♞xg1+ 21.♙xg1 ♞e1+ 22.♞f1 ♞xf1#] 20...♙g2+ 21.♙g1 ♙xf3+ cada jaque permite ganar tiempo para mantener la iniciativa negra. 22.♙f1 ♙g2+ [Hubiera llevado al mate. 22...♞g2! 23.♞d3 ♞xf2+ 24.♙g1 ♞g2+ 25.♙h1 ♞g1#] 23.♙g1 ♙h3+ [23...♙e4+ 24.♙f1 ♙f5! 25.♞e2 ♙h3+ 26.♙e1 ♞g1#] 24.♙h1 ♙xf2 se amenaza Ag2++ 25.♞f1 Necesario para evitar Ag2. Ahora las negras recuperan material y sus piezas más activas deciden el juego. 25...♙xf1 26.♞xf1 ♞e2 Preparando el ataque sobre h2 e impidiendo que las blancas jueguen d4 liberando sus piezas. 27.♞a1 ♞h6 preparando el asalto final. 28.d4 Cuando parece que las blancas logran liberarse, viene el golpe final. 28...♙e3 Las blancas se rindieron porque no pueden evitar el mate. La última jugada de Morphy revela su atención sobre el contrajuego del oponente y de seguro lo tenía planeado hace algunas jugadas antes. Cuando ataques siempre considera el contrajuego de tu oponente, neutralízalo y luego sigue por la victoria. 0-1

*Elaborado por FI Enrique Alfredo Farfán Ortiz para Jaques Training. Todos los derechos reservados.