

Practique, pratique



Por el Al Licdo. Hamlet García Rojas

**"No se nace Gran Maestro. Se requieren años de estudio, de combate, de alegrías y de penas."
Paul Keres.**

La práctica hace al maestro, reza un viejo aforismo. Sin embargo, el Dr. Siegbert Tarrasch, uno de los mejores pedagogos de la historia del ajedrez, en su magnífico libro "El juego de ajedrez", aconseja a los nóveles jugadores, que apenas han aprendido a mover las piezas:

No jueguen ajedrez. No jueguen una sola partida hasta que hayan digerido una gran cantidad de material. Primero deben aprender toda clase de combinaciones, estudiar y restudiar los finales y dominar los principios de las aperturas, entre otras cosas.

En este sentido, el Dr. Tarrasch escribió que los principiantes deben evitar el desaliento de perder cientos de partidas. Una vez que el principiante haya absorbido y entendido todo el material posible, estará listo para jugar su primera partida.

Hay jugadores que han seguido el plan de "Estudiar primero y jugar después" y les ha dado resultado.

Tarrasch se pone como ejemplo de haber seguido este plan. Dos años después de que él comenzó a estudiar ajedrez intensamente, empezó a ganar partidas.

No obstante, la vasta mayoría de los jugadores que desean mejorar su juego, necesitan experiencia práctica. Está bien estudiar libros, vídeos, DVD, etc. Sin embargo, el estudio no suple la práctica, que es el mejor profesor.

La práctica no necesariamente tiene que ser sobre el tablero, es decir, sentado frente a un oponente en un salón de torneos.

La práctica puede adquirirse en un torneo de ajedrez por correspondencia. También el adversario puede ser una computadora.

Todos los jugadores necesitan la experiencia de tener que concentrarse y escoger una jugada en una competencia, no en una situación artificial, como la de resolver diagramas con posiciones tácticas.

También es bueno contar con un contrincante amigo (sparring partner) un poco más fuerte que usted. ¿Por qué? Un oponente más fuerte es bueno porque podrá castigar sus errores. En cambio un oponente más débil, que deje impune las malas jugadas que usted haga, le hará desarrollar malos hábitos. Le dará licencia para equivocarse.

Los estudiantes de todos los niveles, se benefician si juegan contra jugadores más fuertes. Cuando Gata Kamsky vivía en Leningrado y tenía menos de diez años, jugó más de 200 partidas de entrenamiento con un maestro, Vladimir Shishkin. Este fue uno de los entrenamientos que eventualmente hizo de él un jugador de la élite mundial.

La diferencia entre usted y el contrincante amigo de fuerza superior, no debe ser de más de 200 puntos de Elo. Esto significa que no debe ser demasiado superior. La razón de este límite es que un oponente demasiado fuerte, lo aplastará repetidamente y lo desalentará.

Uno de los beneficios de jugar con un adversario más fuerte es que usted puede hacerle preguntas después de la partida y casi siempre aprenderá algo.

La principal pregunta será dónde cometí el error.

De esta forma concluyo este breve curso y próximamente iniciaré otro, con algún tema interesante.

La partida que estudiaremos a continuación es una verdadera joya del Dr. Siegbert Tarrasch y es altamente instructiva.

Pocas veces, a partir de la octava jugada puede surgir un plan tan claro como el que fue posible ejecutar en esta partida, que el Dr. Tarrasch condujo con tanta maestría.

Así mismo, esta partida nos permite comparar una variante ya en desuso en el ajedrez magistral y la variante en boga de la misma apertura.

Nótese que el Dr. Tarrasch estaba plenamente consciente del error que constituyó la jugada 5...c6 y de la línea que debió jugar el negro, que es la que se juega en la actualidad.

Aun hoy vale la pena el estudio de las partidas del Dr. Tarrasch por ser altamente instructivas.

**Tarrasch,Siegbert – Von Scheve,Theodor [D37]
DSB-09.Kongress Leipzig (5), 1894
[García, Hamlet]**

1.d4 d5 2.c4 e6

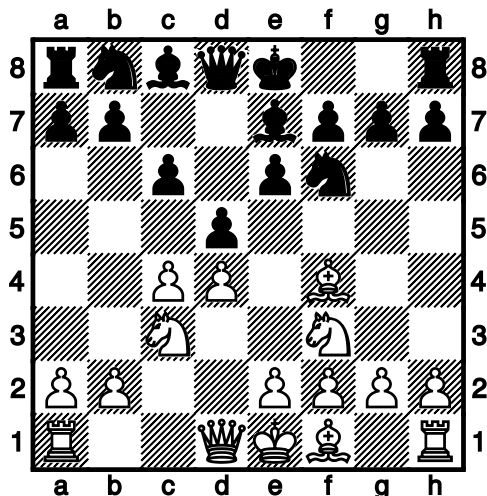
3.♘c3 ♘f6 4.♘f3 ♗e7

5.♗f4

Con esta jugada el blanco inicia el ataque ♗f4. El desarrollo del blanco es tranquilo pero eficiente, mientras que el negro debe reaccionar en el centro.

Tradicionalmente, en esta variante, el blanco ha apuntado a obtener una ligera ventaja, tanto en movilidad, como en mejor formación de peones. Sin embargo, desde hace unos veinte años, se ha notado que el blanco tiene posibilidades de efectuar un violento ataque al flanco de rey, una vez que se ha enrocado largo, aun cuando el negro haya abierto la posición con ...c5.

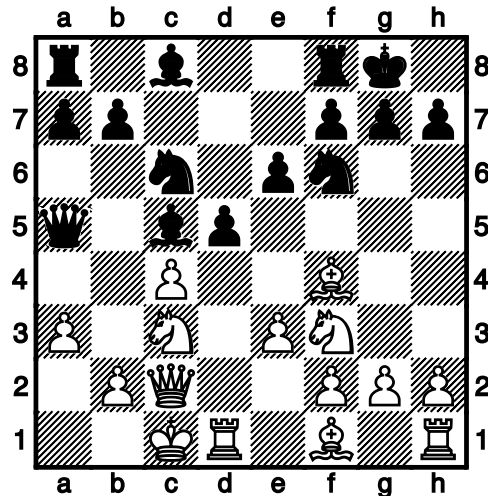
5...c6 Diagrama



Esta jugada, innecesariamente pasiva, ha desaparecido de la práctica magistral. Como señala Tarrasch, los peones negros de e6 y c6 bloquean sus piezas, por lo cual el juego del negro se torna comprimido, pues el peón de c debió jugarse a c5, previo enroque.

Es notable la valoración que hizo Tarrasch hace más de cien años. Actualmente se juega: 5...0-0 6.e3 c5 7.dxc5 ♗xc5 8.a3 ♘c6 9.♗c2 ♜a5 10.♘d2 (Un ejemplo del ataque al enroque negro, una vez que el blanco se ha enrocado largo, es la

tercera partida del match entre Speelman y Short, 1988: 10.0-0-0 Diagrama



10...♙e7 11.g4 Totalmente consistente con el enroque largo. El blanco se apodera de la iniciativa, 11...♞d8 12.h3 Una jugada de espera, que restringe las opciones del negro. 12...a6 13.♘d2 e5? es perdedora.

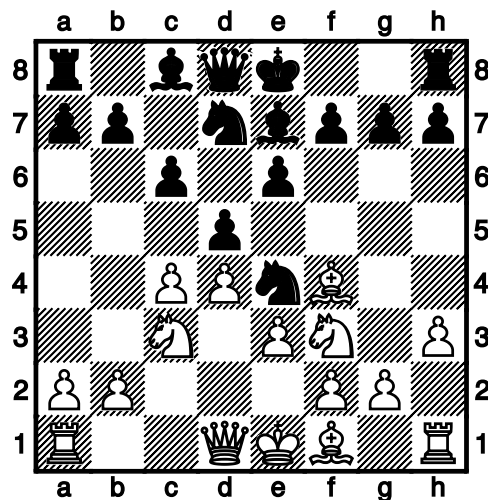
a) 13...♙d7 es también dudosa.;

b) 13...b5 14.cxd5 (Si 14.g5 bxc4 en busca del contra-ataque.) 14...♘xd5 15.♘xd5 ♞xd5 16.♙b1; 14.g5 ♘e8 15.♘b3 ♞b6 16.♘d5 ♞xd5 17.cxd5 exf4 18.dxc6 fxe3 19.fxe3 ♙xg5 20.♙b1 bxc6 21.♙c4 ♞a7 22.♞hf1 ♙f6 23.♞e4 ♙f8 24.♞xh7 g6 25.e4 c5 26.e5 ♙g7 27.e6 El negro abandonó.) 10...♙e7 11.♙g3 ♙d7 12.♙e2 ♞b6± 13.b4 d4 14.♘a4 ♞d8 15.e4 ♙e8 16.♘b2 ♘d7 17.♘d3 ♙h4 18.c5 ♙xg3 19.hxg3 ♘de5 20.f4 ♘xd3+ 21.♙xd3 h6 22.♘c4 ♞c8 23.♘d6 ♞c7 24.e5 f6 25.♞e2 a6 26.♞e4 f5 27.♞e2 ♞e7 28.g4 fxg4 29.♞xg4 ♙h8 30.g3 ♙f7 31.♞a2 ♙g8 32.♞ah2 1-0 Sokolov,I (2684)–Short,N (2684)/Bled ol 2002.

6.e3 ♘bd7 7.h3

Abriendo la vía para que el alfil de f4 pueda retirarse a h2 y evitar que el negro fuerce su cambio con ♘h5. Aquí contrariamente a la regla general, es ventajoso ofrecer un tiempo para este fin. Se sacrifica un tiempo para ganar espacio.

7...♘e4? Diagrama



El error decisivo. Después del cambio que sigue, el peón negro en e4 es débil y para mantenerlo deberá ser apoyado con la jugada f5. Sin embargo, será atacado tras la jugada f3 del blanco y el negro deberá cambiarlo, con lo que se abrirá la columna g para el blanco, el cual tendrá la posibilidad de efectuar, con sus piezas pesadas y el alfil de dama, un irresistible ataque sobre la casilla g7 del negro.

Rara vez sucede que en una etapa tan temprana de una partida como la octava jugada se pueda tener un plan tan detallado, que casi conduzca al mate, se ejecute tan lógicamente y sin ninguna desviación hasta la catástrofe que ocurrirá veinte jugadas más tarde. Por esta razón la partida es muy instructiva.

8. ♖xe4 dxe4 9. ♗d2 ♖b4

Si el negro se hubiera dado cuenta de la extensión del plan del blanco, habría mantenido su alfil con la finalidad de proteger la casilla g6 y jugado f5, de una vez.

10. a3 ♗xd2+ 11. ♖xd2 0-0

Si el negro se hubiera decidido por el enroque largo, el alfil blanco colocado en la diagonal h2–b8 habría sido muy peligroso.

12. ♖c2 f5 Si el negro evitaba esta jugada, habría perdido el peón de e4.

13. ♗d6!

Si el blanco se enrocara de una vez, el negro podría liberarse un poco con ♖e2, seguido por e5.

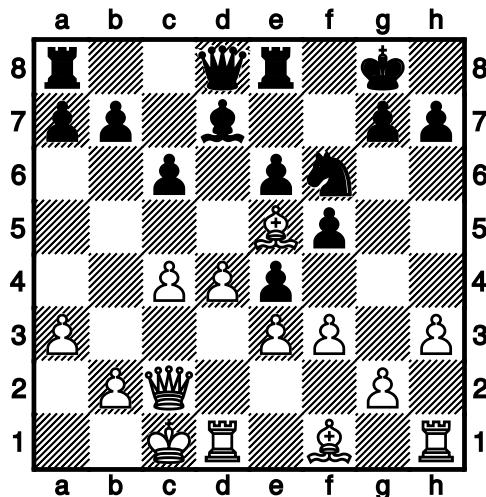
13... ♖e8

Habría sido mejor jugar la torre a f7, para proteger el punto g7.

14. 0-0-0 ♗f6 15. ♗e5 ♗d7

Este alfil es una triste figura, bloqueado por los peones de e6 y c6.

16. f3 Diagrama



El plan es claro y el juego fácil de entender y jugar. Esto sucede generalmente cuando uno tiene un plan definido, que funciona como un hilo que lo conduce a uno a través del laberinto de combinaciones.

16... exf3 17. gxf3 b5

El negro trata de obtener algún tipo de contra-juego, pero es en vano.

18. ♖g1 ♖f8

Para protegerse contra la amenaza ♖g2, con la jugada ♖f7.

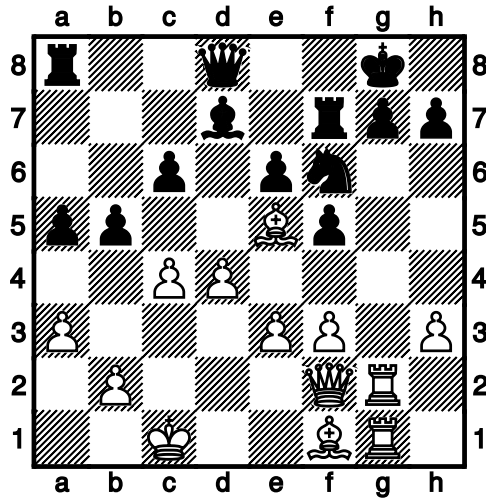
19. ♖d2!

Preparándose para doblar las torres. Jugar el alfil de f1 no ayudaría al ataque. Esta pieza no puede ser usada en la ejecución del plan y quedará en su casilla original hasta la finalización de la partida. Algo que rara vez ocurre.

19...♖f7

20.♗dg2 a5

21.♕f2 Diagrama



Ahora la dama debe reforzar el ataque y aproximarse para dar mate. Ella se dirige a h4 y después a h6.

21...♗e8

Para impedir la incursión de la dama.

22.♗g5

Detrás de las amplias espaldas de la torre, la dama alcanzará la casilla h4.

22...♕e7

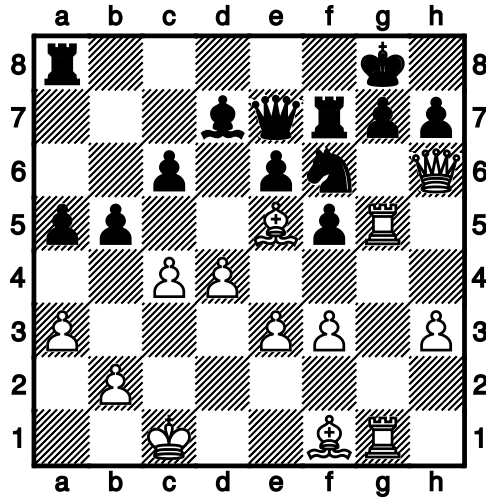
Si el negro trata de impedirlo con: 22...h6 crea una nueva debilidad que después de: 23.♗g6 ♔h7 24.♕g3 ♕e7 será explotada por el típico sacrificio de torre en h6. Todos los movimientos de peones empeoran la posición.

23.♕h4

Amenazando ♕h6, seguido por ♖h5 con efecto decisivo.

23...♗f6

24.♕h6 Diagrama



Con esta jugada se completa la concentración de fuerzas contra el rey negro. La amenaza es 25. ♖xf6 ♜xf6 26. ♝xf6 ♜xf6, ganando el alfil, que el negro protege con su próxima jugada.

24... ♜a7

24...g6 25. ♜xg6+ hxg6 26. ♜xg6+ ♜g7 27. ♖xf6

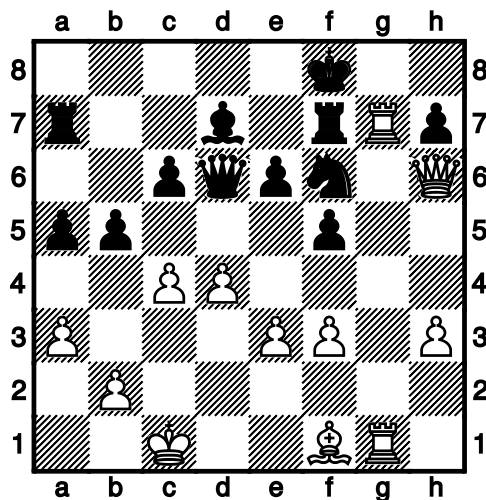
25. ♖d6!

Desviando la dama de la protección del peón g, el cual es capturado de acuerdo con el plan. [Habría sido débil la continuación: 25. ♖xf6 ♜xf6 26. ♝xf6! (No 26. ♜xg7+? por 26... ♜xg7) 26... ♜xf6 La regla es procurar obtener la mayor ventaja, aunque a veces uno debe contentarse con una pequeña ventaja.

25... ♜xd6

25... ♘g4 26. ♜1xg4

26. ♜xg7+ ♜f8 Diagrama



Si 26... ♜h8 27. ♝xh7+ ♘xh7 28. ♜g8# Ahora tenemos que encontrar el jaque preciso.

27. ♜xh7+

Este jaque demuestra que la posición da para más.

Después de 27.♖g8+ ♕e7 el rey se encuentra relativamente seguro. Después de 27.♞xf7+? ♕xf7 28.♞g7+ ♕e8 29.♞xf6 ♞f8 en opinión de Tarrasch, el blanco no tiene nada mejor que el cambio de damas y ganar un segundo peón. Sin embargo, también gana: 30.♞e5 ♞b7 31.♞xh7 b4 32.♞h8+-

27...♕e7 28.♞xf7+ ♕xf7 29.♞g7+ ♕e8 30.♞xf6

El negro abandonó. Si hubiera jugado ♞f1, el blanco habría ganado con ♞g6+, que es la razón por la que el blanco capturó el peón de h en el movimiento 27, seguido por ♞g8. **1-0**