



"EL DRAC NEGRE"

BOLETÍN ELECTRÓNICO DE AJEDREZ
(SUSCRIPCIÓN VOLUNTARIA Y GRATUITA)

Edita: El Club de Ajedrez "El Drac Negre" Pl. Jaume I, nº 2 Sedaví (Valencia)
e-mail: gcano@ono.com

Año 1 N° 11

Boletín semanal de ajedrez

2 de enero de 2006

CONTENIDO:

- Editorial.
- La partida: Kasparov – Ponomarev.
- Reglas básicas de l'obertura.
- Alexandra Kosteniuk nos desea Felices Navidades.
- Posición de entrenamiento.
- Problema.

Editorial:

Esta semana mostramos una de las partidas de Kasparov en Linares '03. Seguimos con los artículos para potenciar el uso del valenciano en nuestro deporte explicando las reglas básicas de la Apertura. En estas fechas tan entrañables, deseamos a todos los ajedrecistas de la comunidad valenciana y a sus familiares y amigos Bon Nadal i Pròsper Any 2.006. Se nos añade a este deseo la gran jugadora y modelo Alexandra Kosteniuk.

La partida: Kasparov, G. (2847) - Ponomarev, R. (2734)

XX SuperGM (Linares ESP), 02/27/2003

[Hector Leyva] [E18]

Kasparov no juega su habitual e4, tal vez guardando los secretos de su preparación en la apertura para el próximo match que disputara con el joven Campeón del Mundo de la FIDE en la ciudad de Buenos Aires.

1.Cf3 Cf6 2.d4 e6 3.g3 por transposición de jugadas se ha llegado a una defensa india de dama.
3...b6 4.Ag2 Ab7 5.c4 Ae7 6.Cc3 Ce4 7.Ad2 Af6 el plan que utilizan las negras normalmente es O-O, f5, d6, Cd7 [7...O-O 8.O-O f5 9.Tc1 d6]

8.O-O O-O 9.Tc1 d5 10.cxd5 exd5 11.Af4 Cxc3 esta jugada se había realizado en dos ocasiones anteriores, en una las blancas capturaron con la torre, la partida termino en tablas y en la segunda con el peón, las blancas se impusieron, esa partida la veremos mas adelante.

12.bxc3 Ca6 En la partida que se hacia alusión las negras jugaron Te8 [12...Te8 13.c4 dxc4 14.Txc4 Ca6 15.Dc2 c5? (15...h6) 16.Cg5! Axc2 17.Dxh7+ Rf8 18.Rxc2 Txe2 19.Dh8+ Re7 20.Dxd8+ Txd8 21.Ta4 Cb4 22.Txa7+ Re8 23.dxc5 bxc5 24.Cxf7 Cd5 25.Cxd8 1-0 Kochoyev,A-Qvortrup,J/Gausdal 1991]

13.e4! El alfil de b7 esta indefenso y el caballo se encuentra fuera de juego.

13...dxe4 14.Cd2 g5 esta jugada debilita el flanco rey [14...Te8 15.Dc2]



15.Ae3?! Más fuerte era capturar en e4 con el caballo. [15.Cxe4! Axe4 16.Axe4 gxf4 (16...Te8 17.Axa8 Dxa8 18.Ae3±) 17.Dh5 Te8 18.Dxh7+ Rf8 19.Ab7± pero Kasparov aspiraba a mas en la posición.]

15...Te8 16.f4 exf3 17.Axf3 Ad5 18.Axd5 Dxd5 19.Txf6 Txe3 20.Dg4 Te6 [20...Tae8 21.Cf3] **21.Tf5 Dc6** [21...Dxa2 22.Dxg5+ Tg6 23.Df4]

22.Dxg5+ Tg6 23.Dh5 Tf8 interesante era poner en juego el caballo de a6 con [23...Cb4!? 24.Cf3 (El sacrificio es muy tentador, pero no es clara la posición resultante. 24.Txf7 Rxf7 25.Dxh7+ Re8 26.Te1+ Te6 27.Dg8+ Re7 28.Dg7+ Rd8 (28...Re8 29.Tf1 Rd8 30.Tf8+ Te8 31.cxb4 Txf8 32.Dxf8+ De8 33.Df3) 29.Txe6 Dxe6 30.cxb4 De3+ 31.Rf1 Dxd2 32.Df8+ Rd7 33.Dxa8 Dd3+) 24...f6

24.Cf3 f6 25.Ch4 Tg7 26.Dh6 Cb8 27.Th5 f5 28.Df4 De4 [28...Cd7 29.Txf5 Te8 30.Tf1±]

29.Tf1 Dxf4 30.Txf4 Tg4 a partir de este momento Kasparov materializa su ventaja impecablemente

31.Txf5 Cd7 32.Txf8+ Cxf8 33.Rf2 Cd7 34.Cf5 Rh8 35.Rf3 Tg8 36.Th6 Tf8 37.g4 Cf6 38.c4 Rg8 39.Rf4 Tf7 40.g5 Ce8 41.Re5 Td7 42.Re6 Tf7 43.Tf6! Cxf6 [43...Tf8 44.Re7 Cxf6 45.gxf6 Tf7+ 46.Re6 Rf8 47.Ch6+–] **1-0**

Regles bàsiques de l'obertura:

A continuació enunciam de regles per jugar bé qualsevol obertura. Aquestes normes són orientatives, i encara que no sempre es puguin complir, són de gran ajut per saber com actuar en aquesta primera fase del joc:

- 1) Comença el joc amb el **moviment dels peons** de dama o de rei a les caselles «e4» o «d4». Amb qualsevol d'aquests dos moviments es dominen caselles centrals i s'obre el pas al desenvolupament de les peces.
- 2) És molt important **posar en joc els cavalls** tan aviat com siga possible. Els motius d'aquesta regla es basen en el fet que els cavalls són més «lents» que les altres peces i per passar d'un cantó a l'altre de l'escaquer necessiten moltes jugades. A més, els cavalls s'han de centralitzar, perquè puguin dominar més caselles i acudir més ràpidament a qualsevol lloc del tauler.

- 3) Si és possible, fes jugades de desenvolupament que a més constitueixen una **amença per a l'adversari**. D'aquesta manera s'obliga el contrincant a defensar-se, ja des d'un començament. Per exemple, després de les jugades 1. e4, e5, és bo per al blanc jugar 2. Cf3, perquè a més de desenvolupar una peça, amenaça el peó de «e5».
- 4) **No fases massa moviments de peons** a l'obertura, perquè això retarda el desenvolupament de les peces. A més, els peons no es poden tirar enrere un cop que s'han mogut i per tant, s'ha d'anar molt en compte a l'hora de jugar-los.
- 5) **No desenvolupes prematurament la dama**, aquesta pot ser amenaçada fàcilment quan el contrincant té totes les seves peces. L'ordre correcte, en general, en que han de sortir les peces de les seves caselles d'origen, és el següent: primer un o dos peons centrals, després els cavalls i els alfils, a continuació s'efectua l'enroc i per últim es mouen la dama i les torres.
- 6) **Enroca tan aviat com siga possible** per protegir el rei i posar en actiu la torre amb la qual s'enroca.
- 7) **No efectues pèrdues de temps**. Per exemple, movent diverses vegades una mateixa peça, perquè això retarda el desenvolupament de les altres peces. Quan en escacs diem que hem guanyat o perdut un temps, ens referim al nombre de jugades de desenvolupament. En general, el bàndol que tinga més temps de desenvolupament té més bona posició i millors perspectives de guanyar la partida.
- 8) **Fes jugades per dominar el centre del tauler**, que com ja s'ha dit és la base d'operacions durant tota la partida.
- 9) **Juga amb un pla o objectiu concret** des del començament. Això significa escollir les caselles més adients per a cada peça i portar-les allà en el menor nombre de jugades possible, sempre amb una finalitat concreta.
- 10) Recorda que els escacs són un joc per pensar i que, a l'igual que a la resta de la partida, si juguem ràpid i a la lleugera, segur que perdrem. Abans de cada moviment, **cal fixar-s'hi bé**.

Totes aquestes regles generals poden ser alterades, quan siga necessari, per la posició concreta que es presente a la partida. A les obertures algunes de les anteriors normes no es compleixen estrictament, però sempre és per aconseguir algun objectiu alternatiu important.

(Tret del llibre "Iniciació als Escacs" d'Antonio López i Joan Segura).

Alexandra Kosteniuk nos desea Felices Navidades:

"From the bottom of my heart, I wish everybody a Merry Christmas 2005! May you spend it in happiness with your family and your loved ones. In this bright holiday, let's give even more love and attention to all the people around us. It depends on us to make the world a happier place. Sincerely yours, Alexandra Kosteniuk".



Photo Pufichek (c) www.kosteniuk.com

Para saber más cosas de la GM Alexandra Kosteniuk visita <http://www.kosteniuk.com>

Posición de entrenamiento

Botvinnik - Donner
Amsterdam, 1963

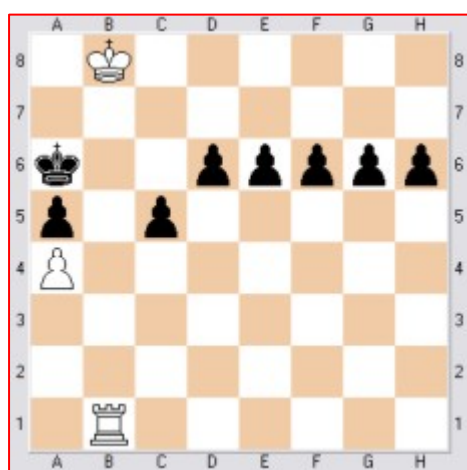


1.b5! Bien es cierto que ganar la casilla c6 cuesta ceder la de c5, pero la diferencia está en que el caballo blanco se instala en el campo enemigo. **1...a6** [1...Ce5 2.De2 amenazaría 22.f4 y 22.Cxe6] **2.Cc6 Af8** [2...Ac5 era un mal menor.] **3.a4 axb5 4.axb5 Txa1 5.Txa1 Ta8**



6.Td1! en opinión de Botvinnik, esta jugada decide la partida. Realmente la torre negra no tiene nada que hacer en la columna a. **6...Ce8 7.Cc4 Cc5 8.e5! Tc8** [8...Cc7 9.Td7+-] **9.Ta1! Tc7** [9...Ta8 10.Txa8 Dxa8 11.Ce7+-] **10.Ta7 Dxa7** [10...Dc8 11.Cxb6+-] **11.Cxa7 1-0**

Problema



Estudio del Dr. L. N. de Jong (1.915).
Juegan blancas y dan mate en 7.

La solución en el próximo boletín.

Solución al problema del boletín 10:
1.Ab7!, Rc7 2.Aa6!, Rxb8 3.Rd6, Ra8 4.Rc7, d5 5.Ab7++



Enviado por el Centro de Estudios "Tirant lo Blanc" www.tirantloblanc.org

Para apuntarte al boletín
envía un e-mail en blanco a boletindracnegre-alta@egrupos.net o entra en
<http://www.egrupos.net/grupo/boletindracnegre> La suscripción es gratuita

Toda la información sobre el Boletín y descargas de números atrasados la encontrarás en:
http://www.terra.es/personal/el_drac_negre