

El blunder

Publicado por el GM Amador Rodríguez en amadorgm.com

Todos los deportes son diferentes y, sin embargo, comparten una dura realidad: un error grave en el minuto final puede anular todo el buen trabajo realizado durante el transcurso del encuentro.

Esta partida fue muy importante. Yo había ganado la primera edición de esta serie de eventos organizados por el Instituto Superior Latinoamericano de Ajedrez (ISLA). Llegó entonces la segunda edición, y esta era la partida que decidiría el torneo en la última ronda.

Con treinta y cinco años me enfrenté al juvenil Julio Becerra, de solo diecisiete, en una partida alocada y muy entretenida para los aficionados, en la que las piezas saltaban de un sitio a otro al compás de la táctica.

De repente, a solo cuatro jugadas del control de la jugada cuarenta, aparece un jaque. Y ese jaque desencadena una secuencia imparable en la que se gana primero la dama, después un alfil y, a continuación, una torre. ¡Un jaque que implanta un récord mundial!

Julio Becerra



- **GM Estados Unidos. Nació en La Habana el 15-10-1973**
- Dos veces campeón de Cuba. [Ver página de Campeonatos Nacionales](#)
- Participó en tres Olimpiadas, desde 1994 hasta 1998. [Página de Olimpiadas](#)
- En 1999 se reunificó con su familia en Miami, donde reside actualmente.

Becerra fue el octavo gran maestro cubano, título que obtuvo en 1996, después de Walter Arencibia.

Al igual que Walter, Becerra debutó con enorme empuje en el ajedrez nacional y bien pudo haberse hinchado de títulos de haber permanecido en Cuba. Como mínimo, habría disputado siete Olimpiadas más.

Julio Becerra - Amador Rodriguez

II Open del ISLA, La Habana 1992

Siciliana Rauzer B67

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Ag5 e6 7.Dd2



Reseña teórica

El ataque Richter-Rauzer, o simplemente Rauzer, es una de las líneas de mejor reputación contra la Variante Clásica de la Siciliana. Lo he jugado decenas de veces con blancas y lo he tenido que enfrentar otras tantas con negras.

Las negras deben ahora elegir entre:

1. 7...Ae7, seguida de enroque corto.
2. 7...a6, con el plan de Ad7 y b5, demorando el enroque o incluso enrocando largo.

Ambas opciones se juegan por igual en la práctica magistral y no existe un consenso claro sobre cuál de ellas es superior.

En este blog puedes ver [mi partida contra el GM García Ilundain](#).

Regresamos a la partida...

7...a6 8.0-0-0 Ad7 9.f4 Dc7



Una jugada minoritaria, con la intención de apartarme un poco de la teoría principal. La jugada universal aquí es 9...b5, aunque también es factible 9...Ae7. He jugado igualmente 9...h6, una línea compleja que continúa con 10.Ah4 g5!?

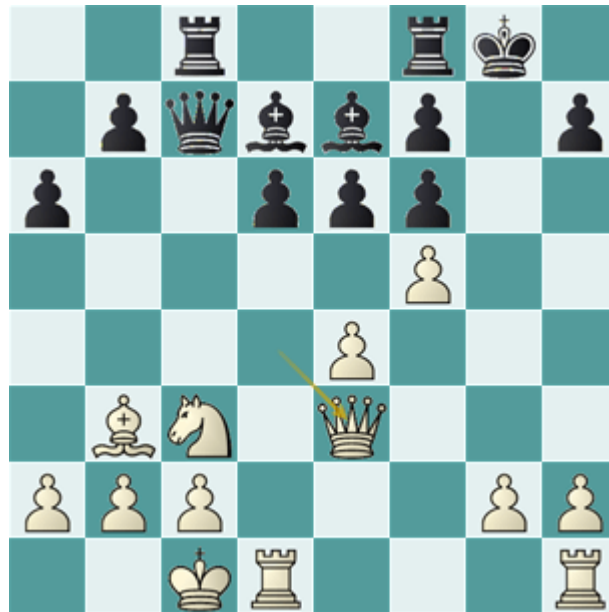
10.f5

Becerra responde con una jugada poco conocida en aquel momento y claramente menos popular que 10.Cf3, 10.Ae2 o 10.Axf6. La partida se encamina así rápidamente hacia territorio inexplorado.

10...Ae7 11.Ac4 Cxd4 12.Dxd4 Tc8

Era mejor comenzar a incomodar con 12...b5! 13.Ab3 a5 y, como corresponde a una auténtica Siciliana. La partida se habría complicado de inmediato.

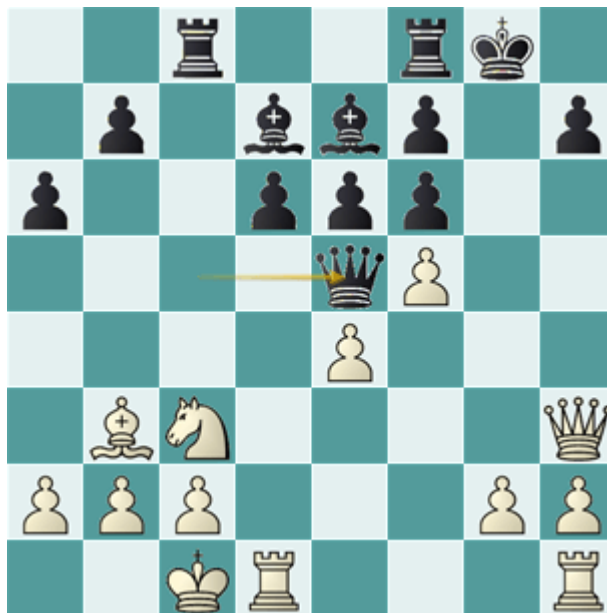
13.Ab3 0-0 14.Axf6 gxf6 15.De3



Las negras no lograron igualar en la apertura y, fiel a su estilo juvenil, Becerra se lanza de inmediato contra el flanco de rey, cuestionando la frágil ubicación del monarca rival.

También era posible adoptar una aproximación más tranquila con 15.fxe6 fxe6 16.Ca4, manteniendo una ligera ventaja.

15...Dc5 16.Dh3 De5



17.fxe6

Un momento importante: Becerra cambia peones en e6 con la idea de llevar su caballo a la fuerte casilla d5. No fue la mejor decisión, ya que tras 17.Cd5! directamente, incluso como sacrificio, las negras habrían tenido que afrontar problemas mucho más serios.

17...fxe6 18.Cd5

Con los peones cambiados, el rey negro respira mejor. Ya no hablamos de un sacrificio, pues si las negras capturan ahora el caballo, el alfil en d7 quedaría colgando.

18...Ad8 19.Thf1 f5! 20.exf5??



Llega el primer gran error y las blancas pasan de estar mejor a estar prácticamente perdidas. Así es el ajedrez.

20.Rb1! era la jugada correcta y las blancas habrían mantenido una posición compleja pero jugable.

Es importante notar que, a partir de este momento, la partida cambia completamente de naturaleza.

Hasta aquí había sido una Siciliana estratégica, dentro de la estructura típica del Rauzer con los peones negros doblados en f6, una posición que ya debatieron Fischer y Spassky en Reikiavik 1972.

Es un tipo de ajedrez en el que el ser humano se desenvuelve muy bien sin ayuda de máquinas.

A partir de ahora, por el contrario, la posición se abre de par en par, y en este terreno las máquinas nos destrozan.

No existe el estrés, el apremio de tiempo ni el cansancio: las máquinas siempre están en su mejor forma y no fallan.

Por todo ello, prepárate, porque en la segunda mitad de la partida aparecerán varios errores importantes.

20...exd5! 21.Txd5 Dg7



No funciona ni el jaque descubierto ni el avance del peón a f6. La dama blanca queda expuesta en h3, así como la torre en f1.

A partir de aquí, y hasta la penúltima jugada de la partida, las negras disfrutarán de una ventaja ganadora.

22.g4

Tampoco funcionaba 22.f6 Axf6 23.Txd6+ (23.Tg5+ Rh8 24.Txg7 Axb2) 23...Rh8 24.Txd7 Axb2+; 22.Txd6+ Rh8.

22...Rh8 23.Txd6 Af6 24.Rb1 Ab5! 25.Tfd1 Axb2 26.a4 Aa3?

La partida habría terminado pronto, sin complicaciones, si en lugar de amenazar mate desde a3 lo hubiera hecho desde a1.



Análisis después de 26...Aa1!

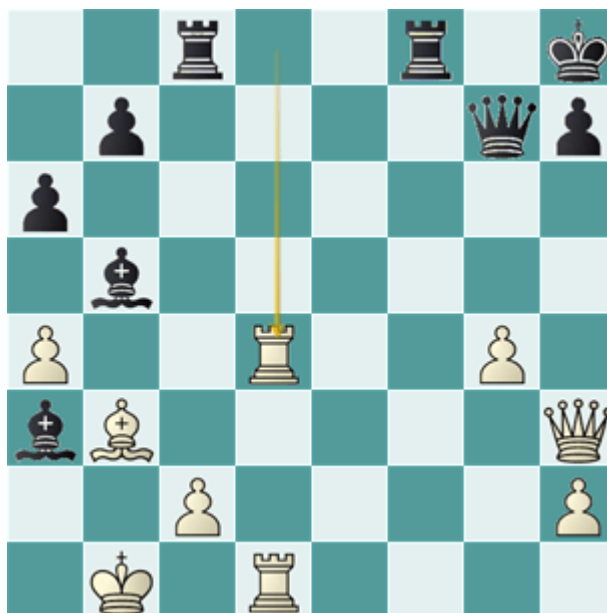
Para evitar el mate en b2, las blancas deben embarcarse en la línea 27.f6 Txf6 28.Td8+ Tf8 29.Txf8+ Txf8 30.c3 Ae2 31.Tc1, y ahora tanto 31...Tf3 como 31...De7 ganan con facilidad.

27.f6 Txf6 28.Td8+??

Segundo gran error de la partida. 28.g5! aprovechaba mi imprecisión anterior, presionando tanto la torre en f6 como la de c8.

Las negras habrían tenido que jugar 28...Tff8, y entonces seguiría 29.Tf6!, devolviendo inesperadamente a las blancas a la partida pese a la enorme desventaja material.

28...Tf8 29.T8d4



Es una pieza de ventaja por un peón, y el rey que está bajo fuego es el blanco.

En este momento, las negras disponen de ocho jugadas ganadoras, todas con una evaluación muy alta.

- 29...Af1
- 29...Ae2
- 29...Ac5
- 29...Ae8
- 29...Tcd8
- 29...Ac6
- 29...Tf1
- 29...Ac4

29...Tcd8 30.Dc3 Txd4 31.Txd4 Ac6 32.g5 Ad6 33.Dd3 Tf3

En este momento me lancé a rematar la partida, y ¿por qué no?, si la posición blanca está llena de agujeros.

Otra estrategia era seguir consolidando y cerrando espacios, para lo cual disponía de 33...Ae5 34.Td8 Ae8, con todo bien protegido.

¿Contraatacar o consolidar?

La respuesta con la que siempre quedas bien es “depende”. Ahora bien, como regla general, mi recomendación es ser disciplinado y consolidar la posición antes de lanzarse al contraataque.

Cuando nuestras líneas están bien cerradas, suele ser el momento ideal para golpear.

34.Dc4 Ac7

Gana con facilidad, aunque ahora me resulta una jugada algo extraña. ¿Qué tienen en común un alfil en c6 y otro en c7 para defender al rey? Nada en absoluto.

Podía haber colocado el alfil en e5 o en e7. También estaba la jugada decisiva 34...b5!, ya que la dama blanca no puede seguir defendiendo la torre en d4.



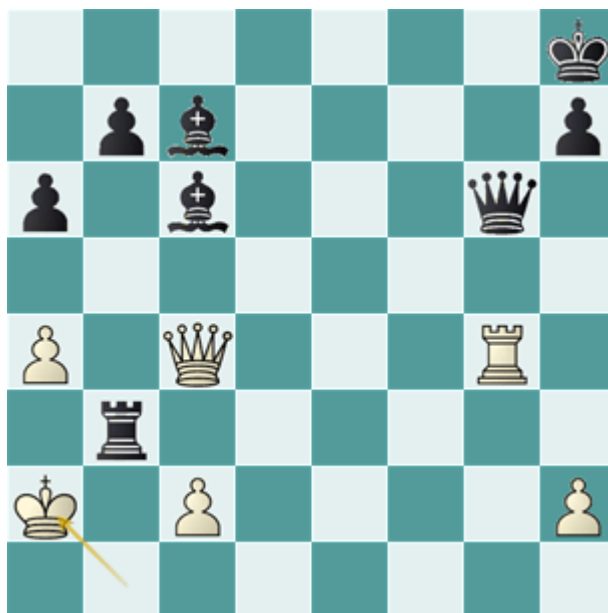
Análisis después de 34...b5!

Tras 35.De6 Txb3+ 36.cxb3 Dxd4, todo termina.

35.g6 Dxg6 36.Tg4??

Tercer gran error de la partida. Se derrumba todo y las blancas se quedan sin piezas.

36...Txb3+! 37.Ra2



En este momento, las negras ganan prácticamente con cualquier jugada, a falta de solo cuatro movimientos para alcanzar el control de la jugada cuarenta.

El módulo indica que existen siete jugadas que ganan con absoluta comodidad. De ellas, la más elegante es 37...Td3!!, preparando el tema Ad5!, que clava a la dama blanca.



Análisis después de 37...Td3!! 38.Txg6 Ad5

Las otras seis jugadas ganadoras son:

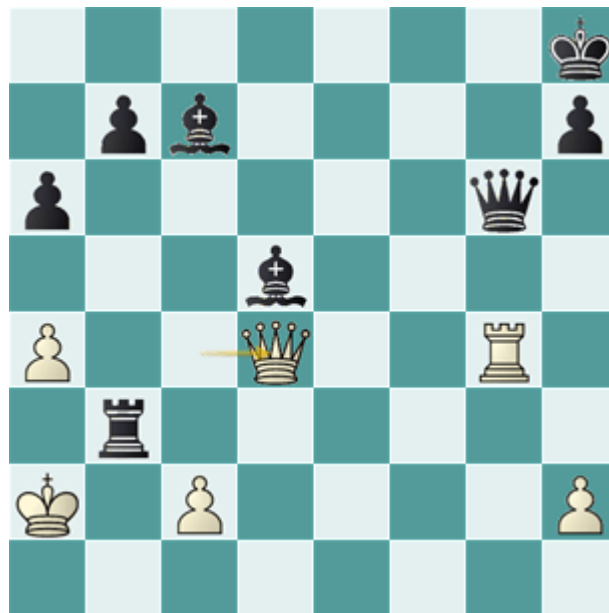
1. 37...Ta3+ 38.Rxa3 Dd6+ 39.Rb2 De5+
2. 37...Tb5 38.axb5 (38.Dd4+ Ae5 39.Dd8+ De8) 38...Ad5
39.Dxd5 Dxg4
3. 37...Tb2+ 38.Rxb2 Ae5+ 39.c3 De8
4. 37...De8 38.cxb3 Ae5
5. 37...Tf3 38.Txg6 hxg6
6. 37...Te3 38.Txg6 hxg6 39.Df7 Ae5

37...Ad5??

En lugar de jugar primero Td3 y solo después Ad5, empleé el orden incorrecto. Esta desastrosa transposición provoca el cuarto gran error de la partida, el primero por mi parte, y resulta ser el decisivo.

Como suele decirse, el último error es el que cuenta.

38.Dd4+



1-0

De repente aparece este jaque que gana tres piezas consecutivas.

Esta es, sin duda, la más escandalosa de todas mis derrotas, porque jugué una partida razonable hasta el instante exacto en que tuve que abandonar.