

La trampa del apuro de tiempo.

Publicado por el GM Amador Rodríguez en amadorgm.com

Cuando comencé a jugar ajedrez, el 100% de los torneos eran clásicos. No existía Internet para eventos online y tampoco las diversas modalidades de tiempo acelerado que se multiplicaron después del Covid.

Las partidas se disputaban a dos horas y media para las primeras 40 jugadas y una hora para cada una de las siguientes 16. Tanto tiempo nunca fue considerado excesivo y, aun así, de cuando en cuando no nos alcanzaba. Para algunos era un problema crónico.

Éramos menos prácticos; nos encantaba la perfección. Hoy, muchas veces, tengo la sensación de que los jóvenes no quieren realmente aprender a jugar bien ajedrez, que la prioridad es ganar una partida por aquí y otra por allá sin un objetivo real a largo plazo.

¿Cómo actuar cuando tu rival está muy apurado de tiempo? La primera tentación es jugar rápido, para que su tiempo se termine de agotar, pero no es una buena estrategia: estarías desaprovechando tu ventaja de tiempo.

Sobre eso trata la presente partida.

Roberto Servat



Crédito: LNA Región Litoral

- **Maestro Internacional argentino, nacido el 06-02-1968.**

Destacado ajedrecista argentino que ha estado siempre muy involucrado en tareas de entrenamiento en su país.

Ex campeón argentino Sub 14, Sub 20 y Sub 26.

Amador Rodríguez - Roberto Servat

Capablanca mem-B Matanzas (12) 1994

Ruy López Variante Chigorin C97

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 d6 8.c3 0-0 9.h3 Ca5



Reseña teórica

Esta es la jugada que define la variante Chigorin de la Apertura Ruy López.

10.Ac2 c5 11.d4



Y este es el punto de partida de la variante Chigorin. No te confundas, que es sencillo de entender. 9...Ca5 define el nombre de la variante, se trata de una Chigorin, no de una Breyer ni tampoco una Smislov, etc, etc.

A partir de aquí vamos a definir cuál variante de la Chigorin se va a poner en práctica, hay muchas opciones y son las negras quienes normalmente eligen.

11...Dc7

Esta es la que más se juega, entre unas 5 alternativas importantes que son Cd7, cxd4, Cc6, Ab7 y exd4, en ese orden.

12.Cbd2 Ad7

Una de las tres jugadas principales en la posición. La más popular, con amplia diferencia es cxd4, mientras que Ad7 y Cc6 comparten el segundo puesto.

Otras varias entran también en consideración como Te8, Td8 y Ab7.

13.Cf1 Cc4 14.Cg3 g6 15.b3! Cb6 16.Ah6 Tfc8

También 16...Tfe8! con igualdad según Keres.

Suficiente que decir sobre la fase de apertura, regresemos a la partida, que nos espera un medio juego intenso.



17.Tc1 a5 18.Ab1

Parece natural jugar el alfil a b1 inmediatamente después de Tc1 pero había otras. El módulo señala el interesante sacrificio 18.Cf5!? gxf5 19.exf5 e4 20.Txe4 que el mismo neutraliza en una larguísima variante.

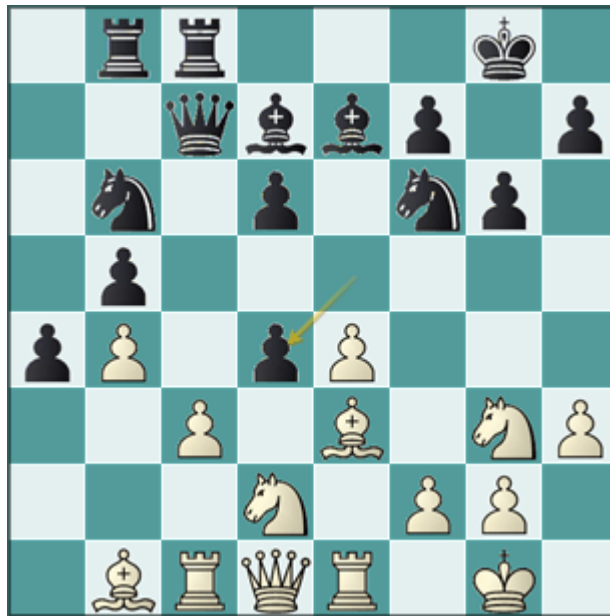
Viene después la natural 18.Dd2 como jugó Karjakin en el 2015 y las negras no pueden responder 18...c4 porque entonces si que sigue 19.Cf5! con un ataque devastador. Conclusión: mejor 18.Dd2.

18...c4!



Servat va jugando muy bien y la posición ofrece posibilidades mutuas.

19.Ae3 Tab8 20.Cd2! cxb3 21.axb3 a4 22.b4 exd4?



Después de llevar la partida muy bien. Servat comete un error importante, que rompe voluntariamente la simetría de la Ruy López y deja el control del centro en mis manos.

Mejor era 22...Ae6 23.d5 Ad7 con solo una ligera inferioridad porque si juego 24.f4 exf4 25.Axf4 él podría responder 25...Ae8 y los caballos se comunican a través de d7 para controlar la importante casilla e5.

23.Axd4! Ac6 24.f4



He obtenido una clara ventaja. Puedo llevar mi dama a f3, después a f2 para quitarme de la clavada, poner una torre en f1, la otra en e1 y estaré listo para jugar e5 o f5 presionando fuertemente al rey negro.

Otra jugada importante era 24.Aa2, al mismo nivel, quizás mejor.



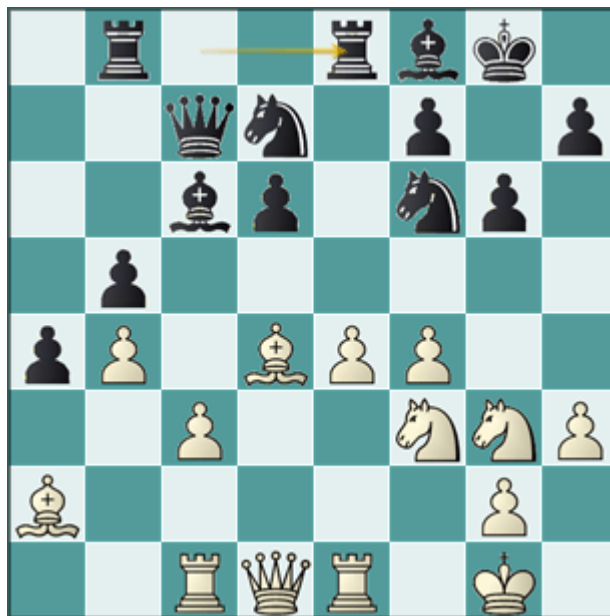
Análisis después de 24.Aa2

La idea aquí es dejar el peón en f2 y poner la dama en f3, tocando al caballo en f6. Si las negras lo protegen retrocediendo el otro caballo a d7, entonces Df4 y Te3. La presión sobre f7 se notaría muchísimo.

En una posición de medio juego es común encontrarse con una decisión así, en la que tengas que decidir entre dos buenas jugadas.

Eso es, en principio, una gran noticia, una señal de que las cosas van bien y encontrar la mejor es un arte, pero si intuyes que vas a necesitar mucho tiempo para llegar a esa decisión, es preferible elegir cualquiera de ellas y ahorrar ese tiempo para más adelante.

24...Cbd7 25.Cf3 Af8 26.Aa2! Te8



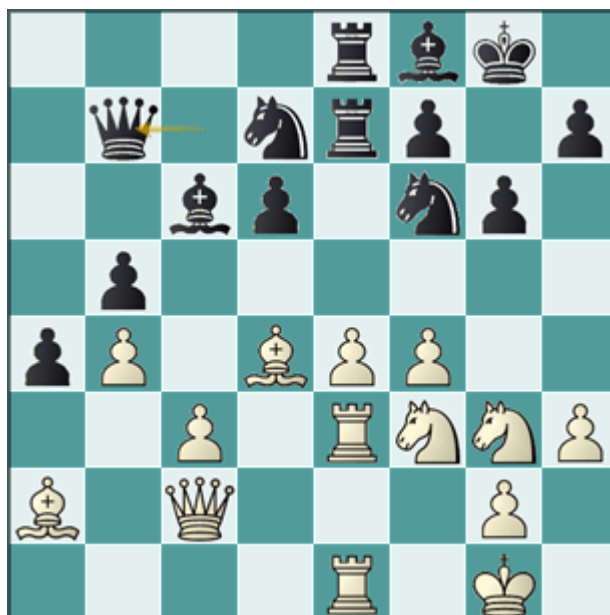
Mi ventaja ha aumentado considerablemente. No es que la estructura haya cambiado, pues sigue siendo la misma, la cuestión es que mi caballo se ubicó en f3 y el alfil en a2. Juntos conforman un tándem letal sobre el enroque negro.

Ahora me enfrento a otra importante elección.

27.Dc2

Es una buena jugada para mantener el centro bajo control. Más emprendedoras podrían ser 27.Cg5 o incluso 27.c4.

27...Te7 28.Te3 Tbe8 29.Tce1 Db7



Mi ventaja es ganadora y en 9 de 10 partidas hubiera jugado 30.Cg5! para buscar rematar la posición cuanto antes: las condiciones están creadas.

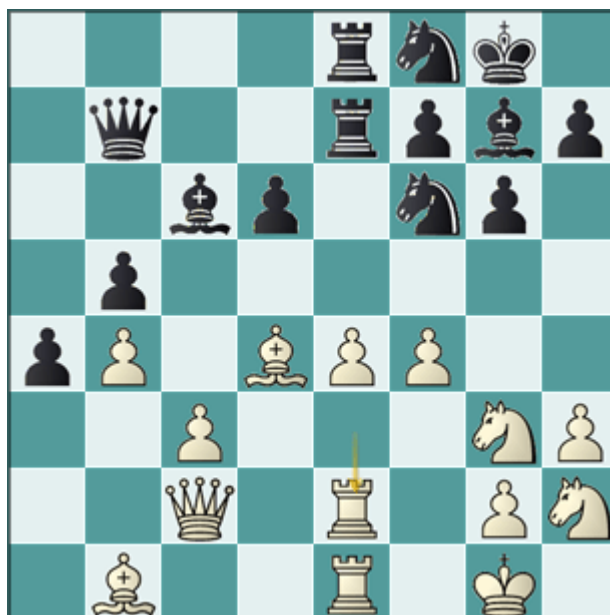
— ¿Por qué no la hice entonces. Por qué jugué tan mal a partir de ahora?

Cuando mi rival realizó su última jugada se quedó con un minuto o dos, no eran relojes digitales, estaba la bandera empinada. Verlo así ...

En este tipo de circunstancia existen unas prácticas recomendadas que detallo al final del artículo. Ese día intenté ponerlas en práctica y pensaba que lo había hecho bien, pero no: qué horror.

El implacable ojo táctico del módulo revela que a partir de ahora, en una jugada tras otra, tomé las peores decisiones, tenía la vista fija en su reloj, no en la posición.

30.Ab1 Ag7 31.Ch2 Cf8 32.T3e2?



Absurdo completamente, jugando para atrás y para delante para ganar por tiempo. No preví que mi rival tiene un plan y apenas sin tiempo, Servat ha jugado maravillosamente y ha ido colocando sus piezas en casillas que representan un gran peligro para mi.

Aunque se cambiaran piezas, tenía que jugar 32.Cg4 Cxg4 33.hxg4 manteniendo una cierta superioridad.

32...Ce6! 33.Ae3?

La típica jugada que estás seguro que pondrá a tu rival ante una encrucijada imposible. Hay un enjambre con todas las piezas sobre el tablero.

33...Tc8

Partiendo de 33...Cxe4!, una larga variante llevaba a las negras a un gran final

34.Rh1

Era relativamente fácil 34.f5! gxf5 (34...Cf8 35.Ad4) 35.exf5 Cc7 36.Cg4.



Análisis después de 36.Cg4

Con enorme ventaja.

34...Tce8 35.f5 Cf8 36.Af4?

Parece tan fuerte, pero en realidad se trata de una jugada perdedora. Tanto Ag5 como Ad4 mantenían la lucha en equilibrio.



36...d5?

Han transcurrido 32 años y no me había pasado por la cabeza que las negras podían ganar la partida jugando 36...a3!!



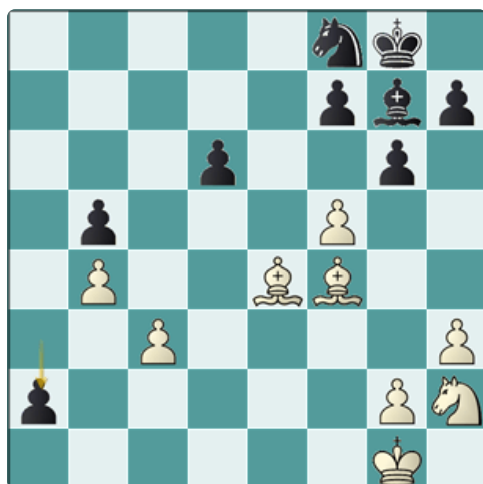
Análisis después de 36...a3!!

Es una jugada inesperada, muy brillante. Cuando apareció en mi pantalla salté del asiento, no me lo podía creer.

¿Por qué gana, cuál es la amenaza? Pues muy gracioso, las negras amenazan sacrificar una pieza para provocar una simplificación

masiva y coronar su peón.

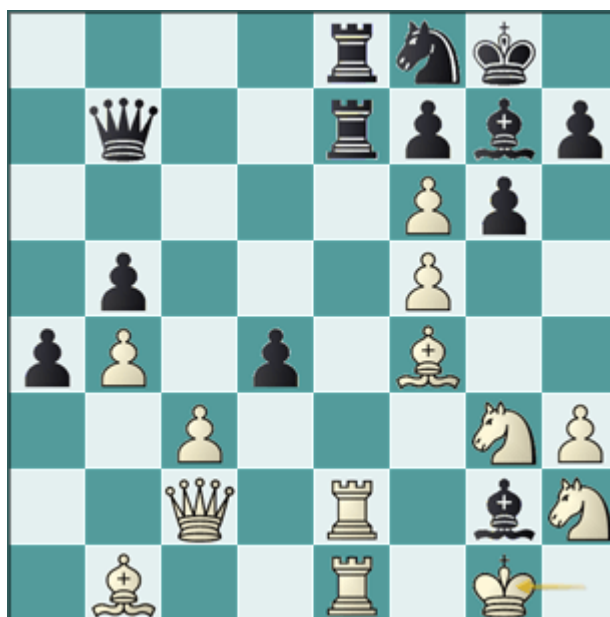
Veámoslo con una jugada cualquiera, imaginemos que las blancas juegan su rey a g1. La larga secuencia 37.Rg1 Cxe4! 38.Cxe4 Axe4 39.Txe4 Txe4 40.Txe4 Dxe4 41.Dxe4 Txe4 42.Axe4 a2 nos lleva a la siguiente posición:



Análisis después de 42...a2

En la que se aprecia claramente que el peón corona.

37.e5 d4 38.exf6 Axc2+ 39.Rg1! 1-0



Las negras abandonan porque después de 39.Rg1 Axf6 40.Txe7 Txe7 41.Txe7 Axe7 42.Dxg2 Dxg2+ 43.Rxg2 dxc3 44.Cg4 son dos piezas de más y muchas formas para detener a los dos peones negros.

- *Mantener la calma, mantener la posición.*
- *Evitar simplificaciones innecesarias.*
- *Evitar jugadas que provoquen respuestas forzadas.*

Esas son prácticas recomendadas cuando tu rival está a punto de perder por tiempo. Yo las conocía y las apliqué en esta partida, pero no de la mejor manera. Mi afán por mantener la posición lo más compleja posible me llevó a descuidar la táctica y estuve muy cerca de pagarlo bien caro.