

LA CULTURA AJEDRECÍSTICA

A.I Fide José Gauna

ESTUDIO Y COMPRENSIÓN DE LOS FINALES DE PEONES

Muchos jugadores son reacios a entrenarse en el estudio de los finales de peones y reyes, no encontrando en ellos más que una “aburrída manera de perder el tiempo”. Pero la verdad puede ser otra, según la visión de los especialistas, entrenadores de élite y de notables jugadores que han visto superado o fortalecido su nivel de juego través de este sistema de preparación.

¿Que es un final de peones?

Por supuesto como su nombre lo indica, y marcando como premisa que el rey no debe nunca faltar sobre el tablero, los finales de peones son estructuras ajedrecísticas o posiciones de la partida viva donde el peón (unidad métrica de medida del juego) cobra una visión activa y protagónica haciéndose imprescindible su manejo y dominio como factor de solución a los problemas planteados sobre el tablero. Por otra parte su misión como trebejo que corona (transformación en una pieza) es de vital importancia en el decreto final de la partida, así como su correlación de fuerzas con la actividad promiscua o versátil del rey lo puede hacer un arma poderosísima y decisiva.

¿Son complejos los finales de peones?

Habría que empezar por desenmascarar al concepto de final, alejando de la mente de sus detractores, que ésta por el contrario de lo que se ha especulado y se ha informado a los aprehensores o cultores del ajedrez, no es la etapa más difícil del juego, sino la más sencilla. Por lo tanto ningún final es complejo o difícil, lo difícil es que haya gente dispuesta a cultivarlos con ahínco y dedicación ó a aprender las posiciones típicas de finales más importantes. Es allí donde estriba la dificultad de los finales, en que nadie los estudia con propiedad y verdadera motivación. Todos los grandes campeones y grandes expositores del juego han sido notables finalistas y a través del final han encontrado herramientas importantes para su instrucción, entrenamiento y perfeccionamiento en el ajedrez.

El final de juego es una etapa lógica y matemática, donde ciertos axiomas y conceptos permanecen inalterables y son guía confiable hacia la solución de los más largos problemas, pues eso si puede ser verdad, un final podría llegar a ser muy largo, pero eso no tiene nada que ver con su dificultad. Es en el manejo del concepto donde estriba esta coyuntura dialéctica del final.

De hecho ningún jugador de ajedrez podría alcanzar los máximos niveles de juego sino es un consumado finalista conocedor y comprensor de las ideas, motivos y temas presentes en estas posiciones casi desérticas que orientan a un equilibrio entre la parte geométrica del tablero y la versátil movilidad de las piezas sobre el mismo.

¿Para que estudiar finales de peones?

El final de juego es didáctico y pedagógico (si me permiten la expresión) pues debido a la presencia de poco material sobre el tablero y a la actitud protagónica que asumen ciertas piezas (Que en realidad no deberían ser tomadas como tal: El peón es la medida del valor de las piezas y su misión es transformarse en una de ellas y el Rey es una trebejo con un valor absoluto inestimable, no da jaque ni mate, ni puede desaparecer del tablero de juego) como reyes y peones, se puede asumir la importancia de temas esenciales que puede estén presentes a lo largo de todo el juego, pero que pasan imperceptibles hasta que ya tenemos encima la espada de Damocles colgando sobre nuestra cabeza.

Por ello el estudio de finales, específicamente el de peones y reyes puede capacitar sobre:

- 1) El valor real de cada pieza, sus atribuciones y obligatoriedad de movimiento
- 2) Su vital importancia en relación directa con la geometría del tablero.
- 3) La conciencia plena entre la escogencia de determinadas aperturas, estructuras de peones, planes específicos o generales y los finales resultantes de esas escogencias previas.

Obsérvese la siguiente posición de una partida de Alekhine-Kaufman jugado en Odessa 1919

Aunque no se debe a ningún final, sino a un candente motivo de medio juego, bastante difícil de valorar, fue a través de una comprensión muy sencilla del valor real de la movilidad de peones y reyes como Alekhine pudo establecer el plan a seguir de la posición y sus posibles soluciones.



Alekhine, Alexander - Kaufman, A

Odessa, 1919

35.Rg2!?

[De igual manera se ganaba tras 35.g4+! Rh4 (35...Rxc4 36.Dc8+ Rf3 37.Dh3+ Re4 38.Cd6#) 36.Dd3 Td1 (36...Txf1+ 37.Dxf1 Da3 38.Df2+ Rxc4 39.Dg3+ Rf5 40.e4+ ganando) 37.De2 Te1 38.Dg2 Txf1+ 39.Dxf1 Dxf1+ 40.Rxf1 Rxc4 41.Rg2 d4 42.Ce5+ Rf5 43.Rf3 dxe3 44.Cc4 e2 45.Ce3+ Re6 46.Rxe2 Rd6 47.Rd2 Rc5 48.Rc3 y las negras no tendrían opciones salvadoras; También 35.Dd3 con idea de De2+ debe ganar igual]

35...Txf1??

Las negras sorprendidas quizá por la maniobra inesperada de su rival no dan con la continuación salvadora [35...Tb2+! obliga a las blancas a repetir jugadas 36.Rg1 (Mal y alocado resulta 36.Dxb2 Dxb2+ 37.Rh3 g5-) 36...Tb1 37.Rg2 Tb2+ Aunque por supuesto nadie dice que Alekhine no encontraría la solución en las variantes antes mencionadas, luego de reflexionar mejor]

36.Rh3!

La amenaza 37.g4 decide brutalmente la lucha

36...g5

[No sirve 36...Tg1 por la sencilla 37.Dxa1 Txa1 38.g4#]

37.g4+ Rg6 38.Ce5+

y las negras debieron resignar pues se anuncia mate en 5 jugadas.

La posición precedente nos demuestra un amplio concepto en la concepción o manejo de los conceptos, motivos y temas de la problemática de peones y reyes. No resulta fortuita la intromisión conociendo también que Alekhine ha sido uno de los más grandes finalistas y conocedores de posiciones con pocas piezas sobre el tablero. Esto ayudó en demasía a su formación como jugador y al establecimiento de destrezas fortificadas para el manejo de cualquiera de las etapas de la partida.



La posición del diagrama pertenece al juego **Seirawan-Shankovich, Open de Lone Pie 1977**

Las blancas poseen un peón de ventaja, pero tanto su peón de la columna d como el de la columna g se encuentran retrasados. Además su rival tiene un rey más activo el cual controla de buenas a primera las casillas críticas de la posición. Hasta que el bando claro no pueda valorar a su rey o avanzar su peón de d3 sin peligros para su peón de la columna c no habrá método ganador. Por otra parte la idea de llevar el rey hasta h4 para cazar el indefendible peón de h5 opositor no se muestra como algo lógico.

45.Re2

Seirawan opta por un camino largo y equivocado [La opción ganadora partía de:

45.Rd2! y ahora las siguientes variantes muestran la falta de movilidad de las piezas negras

a) 45...b5 46.cxb5 Rb6 (46...Rxb5 47.Rc3 Rc5 48.d4+ Rd5 49.Rd3) 47.Rc3 Rxb5 48.Rd4 ganando

b) 45...Rd4 46.Re2! (46.Rc2? Re3 47.Rc3 Rf2 48.d4 Rxc3 49.d5 h4 50.d6 h3 51.d7 h2 52.d8D h1D 53.Dg5+ Rf3 54.Dxf5 Dc1+ y tablas por perpetuo) 46...Rc3 47.Re3 Rb3 48.Rd2! Rb4 49.Rc2 b5 (49...Rc5 50.Rc3 Rd6 51.d4) 50.cxb5 Rxb5 51.Rc3 Rc5 52.d4+ Rd5 53.Rd3 gana nuevamente]

45...Rb4 46.Rd2?!

Nuevamente se falla en la escogencia del plan (Si es que había algún plan) [Se puede ganar mediante 46.Rf2 Rb3 47.Rf3! buscando con sencillez la ley de oposición lateral 47...Rc3 (47...Rb4 48.Re2) 48.Re3 Rb4 49.Rd4]

46...Rb3!

Las negras no quieren dejarse arrebatar el punto completo

47.Re2

Todavía Seirawan no comprende la esencia de la posición. Veamos:

[No es muy recompénsate a) 47.c5!? bxc5 48.d4 Rc4 49.dxc5 Rxc5 (49...Rd5 50.c6 Rxc6 51.Rd3 Rc5) 50.Re2 Rd4 51.Rf3 Rd5 52.Rg2 Re6 53.Rh3 Rf7 54.Rh4 Rg6 y las negras se salvan;

Però he aquí que la dilatadora b) 47.Re1! Rc3 48.Re2 Rb4 (48...Rd4? 49.Rd2; 48...Rb2 49.d4) 49.Rf3! Rb3 50.Rf2 Rb4 51.Re2 llevaría la situación al tema antes mencionado, con lo cual las negras dejarían de oponer resistencia]

47...Rb4 48.Rf2 Rb3 49.Re1?!

Al fin! Pero tardíamente. Reconfirmando que no se es capaz de ganar esta sencilla posición [Gana y sin repeticiones ni adornos extras nuevamente 49.Rf3! Rb4 (49...Ra4 50.d4 (50.Re3 Rb3 51.Rd2) 50...Rb4 51.d5+-) 50.Re2 Rc3 51.Re3 Rb3 52.Rd2!+-]

49...Rc3 50.Re2

Y como las negras anunciaron Rb4 como su próxima movida (tablas fotográficas) decidieron dejar tablas esta iracunda posición $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

Veán uds como el desconocimiento de una idea, tema o concepto elemental puede ser la única diferencia o piedrita de tranca en la resolución o no de una posición de final de juego, más no de la dificultad misma de la situación.