

Obstrucción

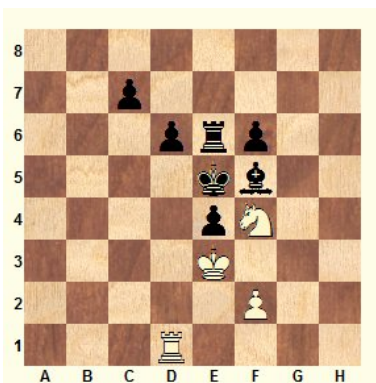
- TEORÍA
- PARTIDA
- PRÁCTICA Problemas
- PRÁCTICA Soluciones

TEORÍA

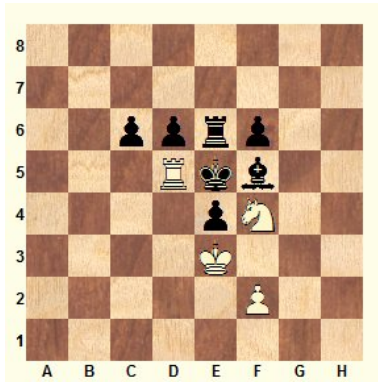
La obstrucción es un tema que se produce cuando "obligamos" a que una de las piezas contrarias deje una casilla libre o no permita una jugada defensiva que pueda resolver sus problemas. Pero siempre es mejor que veamos algunos ejemplos:



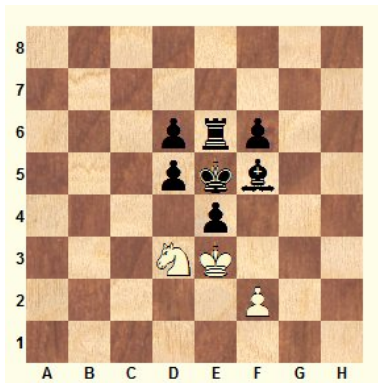
Juegan las blancas. **1.f4 Rd5 2.f5!** dejando libre la casilla f4 para el caballo mientras que se "obliga" al alfil a situarse en la casilla f5 quitándole oxígeno al rey negro **2...Axf5 3.Cf4 Re5 4.Td1!**



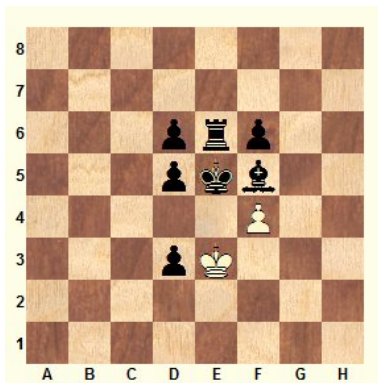
Se amenaza mate con **5.Td5** las negras tienen una única respuesta. Es importante hacer notar que si el alfil negro no hubiera sido obligado a ir a f5, el rey negro podría escaparse por esta casilla. **4...c6 5.Td5+!!**



Otra obstrucción sobre el rey negro. Esta vez el peón es obligado a dirigirse a la casilla d5. Vemos como el rey negro está siendo enjaulado! **5...cxd5 6.Cd3+!**



Otro golpe con única respuesta **6...exd3 7.f4++**



El rey negro está atrapado por sus propias piezas gracias a las entregas del blanco. Un problema compuesto por Kakovin

PARTIDA

Marshall, Frank James - Marco, Georg [D55]
Paris Paris (15), 1900

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 b6
6.Cf3 Ab7 7.Ad3 0-0



La partida transcurre por los conocidos caminos del Gambito Dama donde las negras han planteado la Defensa Ortodoxa, resolviendo el desarrollo del alfil de casillas blancas por fianchetto. **8.cxd5 exd5 9.Axf6 Axf6 10.h4**



Otro genio norteamericano como Marshall se caracterizaba por su juego de ataque. Aquí en una posición con aspecto posicional realiza una jugada al estilo "ataque de la bayoneta" fiel a su estilo. **10...g6?!** Las negras permiten un rápido contacto, debieron jugar 10...c5. **11.h5 c5 12.hxg6**



Ahora la torre de h1 pasa a ser una pieza de ataque aunque todavía no se haya movido! **12...hxc6 13.Ce5**



Permite que la dama blanca pase al flanco rey. Implica el sacrificio de un peón a cambio de un rápido desarrollo de piezas. **13...Axe5 14.dxe5 Dg5 15.Df3 Dxe5 16.0-0-0**

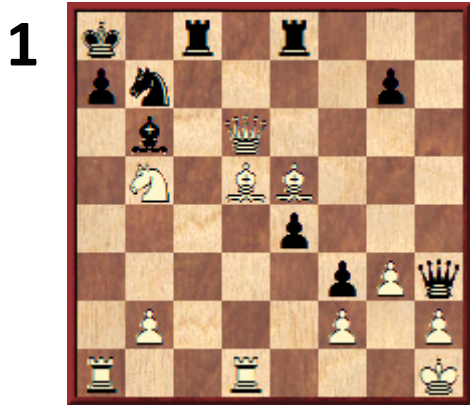


El juego blanco se ha desenvuelto con gran rapidez, ahora se nota la gran diferencia en el desarrollo. **16...Rg7 17.Dh3 Cc6 18.f4 De6 19.Dh6+ Rf6 20.Dg5+ Rg7 21.f5 De5**

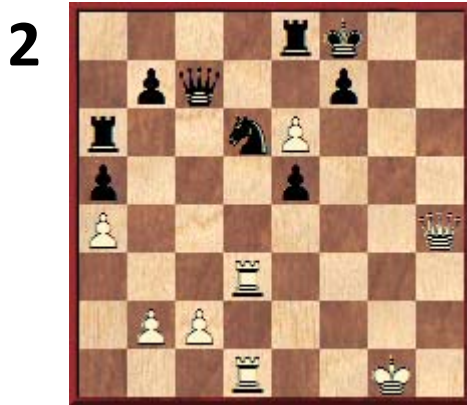


22.f6+!!+- Obstruyendo la casilla f6. La dama negra es obligada a capturar el peón y, por lo tanto, el rey negro no tendrá escapatoria. **22...Dxf6 23.Dh6+ [23.Dh6+ Rg8 24.Dh7#] 1-0**

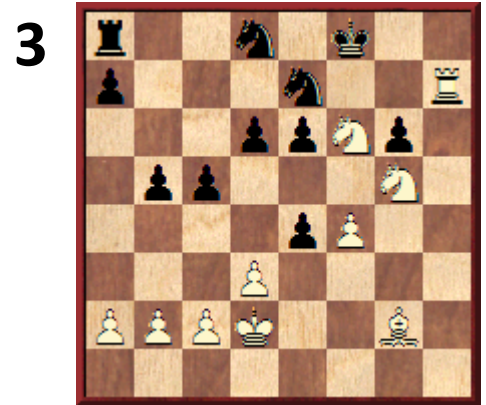
PRÁCTICA Problemas



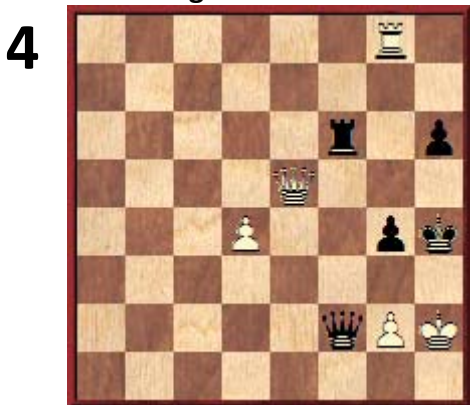
Juegan las blancas



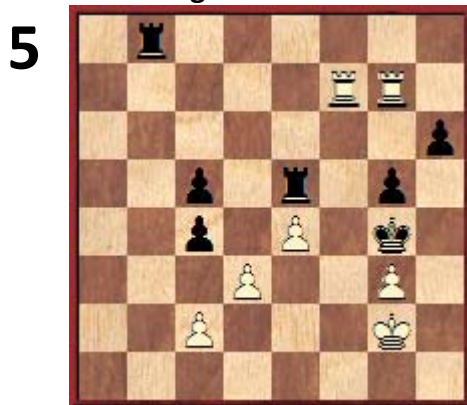
Juegan las blancas



Juegan las blancas



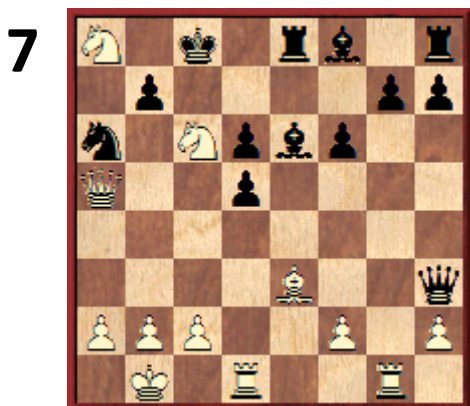
Juegan las blancas



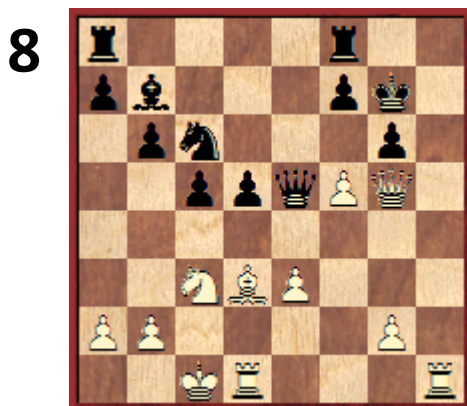
Juegan las blancas



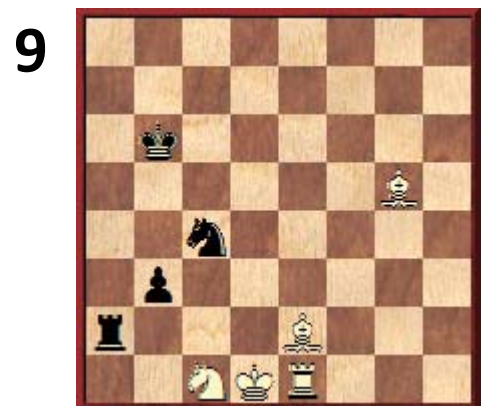
Juegan las blancas



Juegan las blancas



Juegan las blancas



Juegan las negras

PRÁCTICA Soluciones

- 1** 1.Db8+ Txb8 2.Txa7+ Axa7 3.Cc7++
- 2** 1.e7+ Txe7 2.Dh8++
- 3** 1.Tf7+ Cxf7 2.Cxe6++
- 4** 1.Dg5+ hxg5 2.Th8+ Th6 3.Txh6++
- 5** 1.Tf4+ Rh5 2.Th4+ gxh4 3.g4++
- 6** 1.Ta3+ bxa3 2.b3++
- 7** 1.Dc7+ Cxc7 2.Cb6++
- 8** 1.f6+ Dxf6 [1...Rg8 2.Th8+ Rxh8 3.Dh6+ Rg8 4.Dg7++] **2.Dh6+ Rg8 3.Dh7++**
- 9** 1...Td2+ 2.Axd2 Cb2++