

1ª Regional de Juveniles

Flojo encuentro en el Derby Juvenil Talaverano: Talavera 3 Peña Athletic Bilbao 2



"Formación del Deportivo Jucundianos que empató el domingo con el Merkál de Albacete".

CAMPO: Municipal de Alberche del Caudillo. Terreno de Juego en malas condiciones. Poco público.

TALAVERA: Rojas, Epi, Jara, Rober, Jesús, Alberto, Peña, Andrés, Bermúdez, Javi, Arce. Cambio: salió Triguero por Javi.

PEÑA ATLETIC: Quique, Paco, Angel, Higuera, Castillo, David, López, Rivas, Emilio, José Mari, Tolezano.

ARBITRO: Señor Manrique del colegio castellano. Mal en líneas generales. Sacó tarjetas amarillas por protestar a Angel y Paco, ambos de la Peña.

GOLES: Angel de penalty. 1-1. Peña empató para el Talavera tras un tiro desde fuera de área. 1-2 Se produce un barullo en el área del Talavera y José Mari aprovecha para marcar. 2-2 Andrés establece un nuevo empate de un gran tiro. 3-2 Bermúdez tira raso rozando el poste y establece el resultado definitivo.

Poco juego en ambos equipos.

Por ser el primero de la liga regional juvenil, y además por enfrentarse los dos equipos representativos de Talavera, el partido estaba rodeado de cierto interés. Había que calibrar la potencialidad y fortaleza de ambos conjuntos, así como apreciar las posibilidades de los mismos en el campeonato que ahora comienza.

A la hora de la verdad, y después de lo visto, ninguno ha dado sensación de gran potencialidad. Habrá que esperar a sucesivos partidos, ya con los equipos más conjuntados, para ver algo.

El partido ha sido malo. En él se ha visto un mayor dominio del Talavera, pero en ningún momento abrumador. Gracias a ello ha creado bastantes ocasiones de gol. Sin embargo la Peña, a pesar de ir casi todo el partido por delante en el marcador y conseguir dos tantos, apenas ha llegado con peligro al área contraria. De todas formas las fuerzas han estado bastante niveladas. Sin un claro merecimiento de victoria por ningún lado. Por lo que un empate no hubiese sido muy injusto. De hecho el gol que deshacía la igualdad se produjo cuando quedaban apenas 15 minutos.

Segunda División Nacional de Balonmano

El Deportivo Jucundianos comenzó empatando

El pasado domingo se inició la andadura de los equipos toledanos en la Segunda División Nacional de Balonmano, y en lo que respecta al "Deportivos Jucundianos" consiguió traer-se un punto de su primer desplazamiento a Albacete.

Al final del encuentro se llegó con el tanteo de 20-30 con el que los toledanos inauguran su puntuación en esta jornada frente al "Merkál", considerado -a priori- uno de los conjuntos más fuertes de la categoría.

Por el "Deportivos Jucundianos" saltaron a la pista Iñaki y Carlos, en la portería, Mingo, Maxi, Chele, Félix, Pepe, Quique, Carlos, Ricardo, Pantoja, y Mimi.

Sin duda alguna, el gran protagonista del partido fue el nuevo reglamento que constituyó una verdadera pesadilla para los dos equipos y el conjunto arbitral que en bastantes ocasiones dejaron ver su justificada inexperiencia en la aplicación de las nuevas normas. A pesar de ello, el partido se desarrolló sin tener que lamentar ningún comportamiento antideportivo entre jugadores ni el público, que en número considerable quiso ser testigo de los inicios de la liga.

Empezaron marcando los locales que, poco a poco, fueron cediendo terreno a los toledanos que basaron su juego principalmente en la fuerza física, ante una falta de táctica de equipo que les evitó al final hacerse con el partido. El primer tiempo finalizó con el resultado de 11-10 a favor del "Deportivos Jucundianos" con lo que se preveía un segundo tiempo interesante.

Durante los 60 minutos la principal figura del Deportivo fue su portero Iñaki que dio al traste en numerosas ocasiones con las aspiraciones de los tiradores albacetenses.

En el inicio del segundo tiempo la reacción de los toledanos volvió a poner nerviosos a los del "Merkál" al adelantarse en el marcador por cuatro goles que parecían sentenciar al re-

sultado final a favor del visitante. Los fallos propios y los aciertos del portero local volvieron a colocar la igualdad en el marcador sin poder determinar hasta el último segundo hacia qué lado se decantaría el encuentro.

El resultado final 20-20 refleja con bastante claridad lo que dio de sí este primer partido, aunque en honor a la verdad hemos de decir que el Deportivo Jucundianos debió ganar, pero pagó el precio de ser el primer partido de la liga y la inadaptación a las nuevas normas que, por lo que pudimos apreciar, intentan hacer del balonmano algo muy parecido al baloncesto, según propias expresiones también de los colegiados valencianos que pitaron el encuentro.

ALINEACIONES:

MERKAL: Blenda y Garrido García Martínez (2), Ulacia (9) (6 de penalty), Aroca (1), Estrada(2), Manjavacas 1 de penalty, Samper, Pérez (1), Martínez (3), Leal (-), García (1).

DEPORTIVOS JUCUNDIANOS: Iñaki y Carlos, Triviño (-), Antolín (4), Pantoja (-), Ricardo (-), Chele (1), Quique (1), Maxi (1 de penalty), Mingo (11, 7 de penalty), Pepe (1), Mimi (1).

ARBITROS: Juan Miguel García Alvarez, Ramón Limarro Casas.

Centro de Promoción y Práctica Deportiva

Boletín Informativo Nº 1

Ha aparecido el Boletín Informativo nº 1 que con el título de Centro de Promoción y práctica deportiva edita este centro, perteneciente al Patronato Deportivo Municipal. En este primer número se explica qué es y qué actividades realiza un centro de Promoción y Práctica Deportiva. Se define como "órgano especializado en lo deportivo, cuya finalidad es asesorar a la comunidad, en la que se desarrolla, y cuyas funciones básicas son impartir enseñanzas deportivas y recreativas, divulgar la actividad físico-deportiva, mediante charlas, proyecciones, conferencias, etc., y orientar a los distintos sectores de la población sobre la conveniencia de la realización de actividades deportivas en instalaciones naturales".

AJEDREZ

Primera partida del campeonato mundial

Acaba de comenzar en Merano (Italia) el Campeonato Mundial de Ajedrez que enfrenta al campeón mundial Anatoly Karpov (Soviético) con el por segunda vez consecutiva aspirante Victor Korchnoi (exsoviético exiliado en Suiza) en medio de una atmósfera enrarecida por la insistente negativa soviética a dejar salir de la URSS a la familia de Korchnoi, pretensión de éste último que ha hecho llegar hasta las autoridades soviéticas F. Olafsson, presidente de la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez). El vencedor será el que gane seis partidas, no contabilizándose las tablas (empates). El resultado de la primera ha sido favorable al campeón que jugaba con negras. Inició el juego Korchnoi con P4AD que parecía iba a conducir la partida por el camino de su favorita apertura inglesa pero se llegó por transposición de jugadas a la variante Tartakow del Gambito de Dama.

1. P4AD Jugada predilecta de Korchnoi que permite entrar en varias aperturas. ... P3R.
2. C3AD ... P4D.
3. P4D ... A2R/A5C conduce a posiciones superestudiadas del Gambito de Dama Ortodoxo.
4. C3A No P3R que impide la salida del AD. ... C3AR.
5. A5C ... P3TR Obliga al alfil blanco a tomar una rápida decisión.
6. A4T ... 0-0.
7. P3R ... P3CD Para desarrollar el alfil por el fianchetto de dama y resolver el gran problema de la variante Tartakow y para apoyar también el posterior avance del PAD.
8. T1A ... A2C
9. A2R Preparando el enroque ... CD2D
10. PXP Abre la columna para la torre ... PXP evitando el cambio de alfiles.
11. 0-0 La apertura ha terminado y hay aparente igualdad ... P4AD movida natural para lo-

12. PXP ... PXP
13. D2A ... TIA
14. TR1D ... D3C
15. D1C ... TR1D
16. T2A Para presionar sobre el PD negro ... D3R
17. A3C ... C4T atacando al alfil directamente
18. T2-2D ... CXA
19. PTXC Si 19. PAXP ??... DXP+ y dominio claro del tablero en el centro. ... C3A
- Con buena posición para el caballo en defensa y posibilidades de ataque.
20. D2A ... P3C Controla la casilla 4AR
21. D4T ... P3T Las negras tienen superioridad en el flanco de Rey.
22. A3D ... R2C.
23. A1C ... D3C Para apoyar el avance P5D
25. C2R Mejor que PXP ... PXP.
26. PXP ... P5A Presionando sobre el débil P3R blanco
27. C4T Especulando con golpes tácticos de los caballos. ... D4R Si 28... DXP?? 29. C5A+ y pierde dama.
29. R1T. ... R1C El Rey se retira para que la dama pueda capturar peones desahuciados sin riesgos.
30. C4D-3A ... DXPC
31. TXT + ... AXT mejor que TxT pues permite un uso más elástico del alfil con vistas al ataque contra el rey blanco.
32. D4C ... A5R. Comienza una larga agonía para el blanco
- 33 AXA ... CXA
34. T4D para no perder material ... C7A+
35. R1C ... C6D! Corta el paso a la torre defensora.
36. D7C ... T1C
37. D7D especulando con golpes tácticos desesperados ... A2A
38. R1T ... TXP Todas las piezas negras colaboran en la caza al rey
39. TXC obliga para evitar el mate ... PXT
40. DXT ... D3D
41. D4R única buena pues si 41 D3A...T8C+
42. C1R...D7T++ si 41 D1A...T7D y se gana la dama.
42. C1C ... D3D
43. C43A ... T4C!!
44. Abandonan

• En el próximo número seguiremos comentando el desarrollo de este interesante Campeonato Mundial.

HOSTAL-BAR-RESTAURANTE



Ctra. Madrid-Toledo, Km. 65 - Teléf. 22 46 22

TOLEDO

SUPERMECADO BRASIL

A. PEREZ MORENO RODRIGUEZ

Calle Brasil 1
Telef. 22 92 97

TOLEDO