

XXXV CAMPEONATO DE ESPAÑA. 1970

(Llارانes, Avilés, del 3 al 23 de agosto)

El torneo resultó de gran emoción, pues durante todo el desarrollo fue un auténtico codo a codo entre los clasificados en los tres primeros lugares.

Palacios, que el año anterior había realizado una pobre demostración, brilló a gran altura, y a pesar de su derrota ante Bellón en las primeras rondas, supo recuperarse y acabar en brillante vencedor. Muy buenas fueron, igualmente, las actuaciones de Ricardo Calvo y Juan Manuel Bellón, quienes hasta el último instante tuvieron posibilidades de obtener el campeonato.

Llارانes es un pueblecito asturiano que hoy día se encuentra enclavado, prácticamente, en la sideruúrgica de «Ensidesa», y que gracias a los esfuerzos del Grupo de Ajedrez de dicha empresa logró la organización del torneo, que resultó francamente buena.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
PALACIOS	× ½	0	½	½	½	1	1	1	½	1	1	1	½	1	½	1	1	1	1	14
CALVO	½	×	½	1	½	1	1	½	½	½	1	1	1	0	½	1	1	1	1	13,5
BELLON	1	½	×	½	1	1	0	0	1	1	½	0	1	1	1	1	1	1	1	13,5
SABORIDO	½	0	½	×	½	½	1	1	½	1	½	1	½	½	1	½	1	0	1	11,5
VISIER	½	½	0	½	×	½	1	1	½	½	½	1	½	½	½	½	1	1	1	11,5
MERINO	0	0	0	½	½	×	0	1	1	0	1	1	1	½	½	1	1	1	1	11
Victoriano SORIA	0	0	1	0	0	1	×	0	1	1	½	0	1	1	1	½	0	1	1	10
Manuel VEGA	0	½	1	0	0	0	1	×	½	½	1	1	½	0	1	½	1	½	0	9
J. C. MENENDEZ	½	½	0	½	½	0	0	½	×	½	½	½	1	½	½	1	1	0	1	9
FANJUL	0	½	0	0	½	1	0	½	½	×	½	1	0	½	1	½	1	½	½	8,5
BORRELL	0	0	½	½	½	0	½	0	½	0	½	×	½	½	½	1	1	½	1	8,5
Pedro María ZABALA	0	0	1	0	0	0	1	0	½	0	½	×	1	1	½	1	½	½	1	8,5
A. RIBERA	½	0	0	½	½	0	0	½	0	1	½	0	×	½	1	1	½	0	1	7,5
DELFIN BURDIO	0	1	0	½	½	½	0	1	½	½	½	0	½	×	½	0	½	½	0	7
Antonio LOPEZ RODRIGUEZ	½	½	0	0	½	½	0	0	½	0	0	0	½	0	½	×	½	½	½	6
Vicente Andrés GIMENO	0	0	0	½	½	0	½	½	0	½	0	0	1	½	×	½	1	½	1	6
Javier SANZ	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	½	½	½	½	½	×	1	1	1	6
Juan Antonio VALCARCEL	0	0	0	1	0	0	0	½	1	½	0	½	1	½	½	0	0	×	0	5,5
LEUZA	0	0	0	0	0	0	1	0	½	½	0	0	1	0	½	0	1	×	×	4,5

PARTIDA NUMERO 153

Defensa irregular

Blancas: MERINO

Negras: PALACIOS

1. P4D, P3D

Una defensa que permite al segundo jugador elegir diversas líneas.

2. P4AD, P3CR
3. C3AD, A2C
4. P3CR, ...

Merino escoge la línea más posicional. 4. P4R.

Otras alternativas son 4. C3A y 4. P4R.

4. ..., C2D
5. A2C, P4R
6. P5D, ...

Parece preferible 6. C3A, manteniendo la tensión central. Ahora Palacios adoptará un agresivo desarrollo en el ala de rey.

6. ..., P4AR!
7. P4TR, C1-3A!

Evitando P5T.

8. C3T, 0-0
9. A3R, ...

Si 9. C5AC, C3C!, seguido de P3TR.

9. ..., P3TR
10. D2A, ...

Naturalmente, si 10. D2D, C5C!, eliminando el alfil dama blanco.

10. ..., C3C
11. P3C, ...

No vale 11. P5A, por C5A!

11. ..., A2D
12. 0-0-0, ...

Este enroque largo conduce a una lucha muy aguda, en la que las negras gracias a sus piezas mejor coordinadas tienen mejores perspectivas.

12. ..., P4TD
13. P4T, ...

Después de 13. AxC, PxA; 14. P4TD, se revalorizaría mucho en la gran diagonal.

13. ..., C5C
14. A2D, P3A!

El negro inicia un activo plan para abrir columnas a sus torres y atacar el rey enemigo.

15. PxP, ...

Algo mejor parece 15. R1C, ya que si, 15. ..., PxP; 16. CxP, CxC; 17. AxC+, y si 15. ..., P5R, reaccionar con 16. P3A.

15. ..., PxP
16. P4R, D2R
17. P3A, C3A
18. A3R, TD1C
19. T3D, P4D!

Nueva ruptura, y nuevamente con el plan de abrir columnas a las torres.

20. PAxP, ...

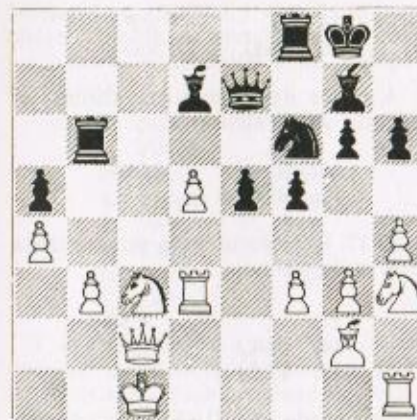
Si 20. PRxPD, D6T+; 21. D2C, DxD+; 22. RxD, CxPA+, seguido de CxA y luego CxP.

20. ..., PxPD
21. AxC, ...

Después de 21. PxPD, D6T+; 22. D2C, DxD+; 23. RxD, P5R!, las negras tendrían gran ventaja, pues si 24. PxP, PxP; 25. T4D, CRxP ó 25. T2D, C5A+, ganando.

21. ..., TxA
22. PxPD, ...

PALACIOS



MERINO

22. ..., P5R!

PARTIDA NUMERO 154

Defensa Siciliana

Blancas: VALCARCEL

Negras: PALACIOS

1. P4R, P4AD
2. C3AR, P3TD

Una jugada que popularizó el Gran Maestro belga O'Kelly.

Otra nueva ruptura para activar el AR.

23. T2D, T1A
24. C4A, ...

No hay defensa eficaz contra la doble amenaza D6T+ y C1R.

24. ..., D6T+
25. R1D, TxP
26. Rinde.

Se pierde material, pues si 26. C1C, D5C! y si 26. C4-2R, D6T+.

Una excelente partida de ataque.

3. P4D.

Preferible es 3. P3A, o bien 3. P4A.

3. ..., PxP
4. CxP, C3AR
5. C3AD, P4R
6. C3C, A5C
7. D3D?, ...

Casi siempre el movilizar muy pronto la dama no es aconsejable, y en esta ocasión Palacios lo va a

demostrar contundentemente. Preferible era 7. A3D.

7. ..., P4D
8. P3TD?, ...

Era necesario 8. P×P.

8. ..., A×C+
9. D×A, 0-0!
10. P×P, C×P
11. D3D, P5R

Nueva ganancia de tiempos por parte del negro. Claro está que el PR no se puede capturar por T1R.

12. D1D, P6R!

PALACIOS



VALCARCEL

(Posición después de la jugada 15.)

Para abrir líneas y explotar la mala situación del rey blanco.

13. A×PR, C×A
14. D×D, ...

Buscando aliviar su posición con el cambio de damas, ya que si 14. P×C, D5T+; 15. P3C, D5R!, con muy fuerte ataque.

14. ..., C×P+
15. R1D, T×D+

A pesar del cambio de damas el ataque sigue siendo muy fuerte.

16. R×C, A4A+
17. R3A, ...

Si 17. R1A, seguiría la misma línea que en la partida.

17. ..., C3A
18. C5A, TD1A
19. T1A, ...

No servía 19. C×PC, C4T+, ganando pieza.

19. ..., C5D!
20. R4C, P3CD
21. A×P, ...

Si 21. C3D ó 21. C3C sigue 21. ..., P4T+; 22. R4T, A2D, etc.

21. ..., P×C+
22. T×P, C7A+
23. R5C, A6D+
24. R6C, T3D+
25. Rinde.

PARTIDA NUMERO 155

Apertura Irregular

Blancas: PALACIOS

Negras: ZABALA

1. P3D, ...

Una movida irregular, pero perfectamente jugable, y que tiene por objeto plantear una defensa con los colores cambiados y un tiempo de ventaja.

1. ..., P4D
2. P3CR, P4AD
3. A2C, C3AD
4. C3AR, C3A
5. P4R, P4R
6. CD2D, A2R
7. 0-0, P5D
8. C4A, ...

Y hemos llegado a una línea muy popular de la defensa india de rey, en la que las blancas tienen la ventaja de la salida.

8. ..., D2A
9. P4TD, 0-0
10. C1R, ...

Otra alternativa interesante era 10. C4T, preparando la ruptura P4AR.

10. ..., A3R
11. P4A, P3TD
12. P5A!, A×C

Más o menos forzada, pues si 12. ..., A2D; 13. P5T!, y el blanco dominaría en ambos flancos, con prometedor ataque en el de rey.

13. P×A, P4CD

El negro emprende una defensa activa, ante la clara ventaja del blanco, que posee la casilla 3D para su caballo.

14. PT×P, P×P
15. T×T, T×T
16. P×P, C2T
17. P4CR!, ...

Como no hay manera de defender el peón, ya que si 17. D3D, D2C. Por lo tanto, Palacios emprende una agresiva acción sobre el flanco de rey.

17. ..., C1R
18. P5C, P3A?

Un error, pues se debilita la diagonal 1CR-7TD. Mejor era 18. ..., C×PC, aunque la ventaja seguía de parte del blanco.

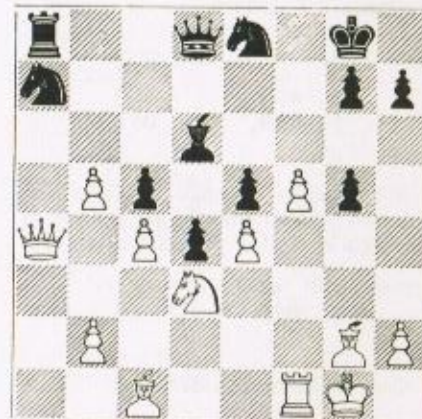
19. P4A!, ...

Apuntalando el peón pasado, ya que no sirve 19. ..., P×P a.p.; por 20. D5D+, ganando la torre.

19. ..., P×PC
20. D4T, D1D
21. C3D, A3D

Si 21. ..., C3A; 22. D2A!, C5C; 23. C×C, P×C; 24. P5A!, con gran ventaja.

ZABALA



PALACIOS

22. P4C!, ...

Fuerte ruptura que decide rápidamente el juego.

22. ..., C3AD

Si 22. ..., P×P; 23. P5A!, A2R; 24. P6C, ganando.

PARTIDA NUMERO 156

Defensa Francesa

Blancas: JAVIER SANZ

Negras: CALVO

1. P4R, P3R
2. P4D, P4D
3. P×P, ...

Una línea sólida, pero que no plantea mayores problemas a las negras.

3. ..., P×P
4. A3D, A3D
5. C2R, D5T

Preparando el enroque largo, al mismo tiempo que se entornece el desarrollo de las piezas blancas.

6. D2D, ...

Con la intención de jugar D5C.

6. ..., C3AD
7. P3AD, ...

23. D3C!, D3C

No hay defensa, pues si 23. ..., C×P; 24. C×C, P×C; 25. P5A+, gana pieza, y si 23. ..., C2R; 24. P×P, etc.

24. P×C, Rinde

No sirve la primitiva idea, pues si 7. D5C, D×D; 8. A×D, C5C! y el negro tiene la iniciativa.

7. ..., A5C
8. D5C, D×D
9. A×D, P3TR
10. A3R, 0-0-0
11. P3TR, A2D
12. C2D, P4A!
13. 0-0-0, P4CR!
14. P3A, T1R
15. A2A, C3A

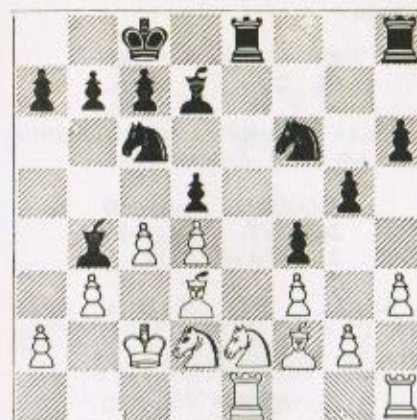
Las negras tienen ya el mando de la partida y por su mejor desarrollo una clara ventaja, que Calvo manejará con gran habilidad.

16. P3CD, ...

Mejor era 16. TR1R, pues la jugada textual debilita la posición.

16. ..., C2R
17. TD1R, P5A
18. P4A, A6T+
19. R2A, C3A
20. R3A, A5C+
21. R2A, ...

CALVO



J. SANZ

PARTIDA NUMERO 157

PREMIO DE BRILLANTEZ

Indo-benoni

Blancas: MERINO

Negras: A. RIBERA

1. P4D, C3AR
2. P4AD, P4AD
3. P5D, P3R
4. C3AD, P×P
5. P×P, P3D
6. C3A, P3CR
7. C2D, ...

Merino, gran conocedor de la Indobenoni, se apresura a situar su CR en la fuerte casilla 4AD.

7. ..., P3TD
8. P4TD, CD2D

21. ..., T6R!
22. P3T, ...

Si 22. A×T, P×A; 23. C1CD, A×T; 24. T×A, C5C+; 25. R3A, C×P+; 26. R2C, C5C con notable ventaja.

22. ..., T×A!
23. P×A, ...

No 23. R×T, A4A+; 24. C4R, P×C+, ganando.

23. ..., C×PC+
24. R1D, P×P
25. Rinde.

Pues si 25. P×P, A5T+; 26. R1A, C7T+ y gana el caballo, ó 25. C1AD, P6A!; 26. C×T, C×C, ganando pieza.

9. C4A, C3C
10. P4R, A2C
11. C3R, ...

Ahora el CR blanco ha quedado muy bien emplazado, mientras que el CD negro impide la clásica reacción P4CD.

11. ..., 0-0
12. A2R, T1R
13. P3A, A2D
14. 0-0, D2A
15. R1T, C1A

El negro encuentra dificultades para completar su desarrollo.

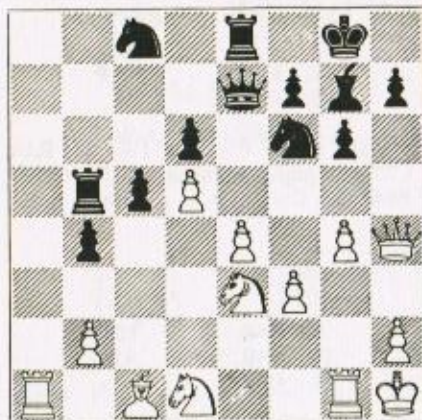
16. D1R, T1C
17. P4CR, P4CD

La lucha ya se ha planteado claramente. Mientras que el blanco se decide al ataque directo al rey ene-

migo, Ribera busca us posibilidades en el ala de dama.

- | | |
|-----------|-----|
| 18. P×P, | P×P |
| 19. T1CR, | P5C |
| 20. CID, | A4C |
| 21. A×A, | T×A |
| 22. D4T, | D2R |

RIBERA



MERINO

23. C5A!!, ...

Comienzo de una brillante combinación, que Merino desarrollará con gran precisión.

El caballo no puede capturarse, pues si 23. ..., P×C; 24. PC×P, RIT (Para impedir A6T); 25. T×A!!, R×T; 26. A6T+, RIT; 27. A5C!

R2C; 28. D6T, RIC; 29. A×C, ganando.

23. ..., D4R
24. C×A, R×C

Ahora el mejor defensor del enroque negro ha desaparecido.

25. C3R, C2D
26. T6T, D3A
27. C5A+!, P×C

Si 27. ..., R1T; 28. D×D, C×D; 19. C×P, y el final no ofrecería grandes dificultades al blanco.

28. A5C!, D×PC
29. A6T+, RIT
30. PC×P, D3A

No 30. ..., TIC; 31. T×T+, R×T; 32. D8D+, seguido de mate.

31. D×D, C×D
32. A7C+, RIC
33. A×C+, R1A
34. T7C, ...

Ahora el rey negro caerá en una red de mate de la que no podrá escapar.

34. ..., T2C
35. T×PT, C2R
36. T8T+, C1C
37. T1T!, P5A
38. T1CR, Rinde

No se puede evitar el mate. Una gran partida de Merino.

PARTIDA NUMERO 158

Zaragozana, por inversión

Blancas: BURDIO

Negras: VEGA

1. P4D, C3AR
2. C3AR, P3CR
3. P3AD, ...

Delfín Burdió es un auténtico especialista de esta variante de la Zaragozana, por inversión, y con la que ha logrado espléndidas victorias.

Contra el sistema de Burdió es muy difícil jugar, ya que se trata de una apertura muy sólida, y que Visier, con el humorismo que le caracteriza, bautizó como variante «el engrudo», por lo fuerte que resulta para el blanco.

3. ..., A2C
4. P3TR, P3D
5. A4A, 0—0
6. CD2D, CD2D
7. P3R, P4A
8. A2R, P3C
9. 0—0, A2C
10. T1R, D2A
11. P4TD, P3TD
12. D3C, TD1R
13. A1A, P4R
14. P×PR, C×P
15. C×C, P×C
16. A2T, A4D
17. A4A, D2C
18. A×A, D×A
19. D×D, C×D
20. C4A!, ...

El blanco ha salido con ligera ventaja de las complicaciones, ya que tiene mejor situadas sus piezas.

20. ..., T3R

Comienzan las dificultades, pues estaba amenazado 21. P4R, seguido de C×P; y no se puede 20. ..., T1CD, por la indefensión del PR.

21. TR1D, C2R
22. R1A, P4A
23. T7D, C1A
24. TD1D, P4CD
25. P×P, P×P
26. C6D, C×C
27. T1×C, T×T
28. T×T, P5C

La ventaja de Burdió ahora es clara por su dominio del tablero.

29. T5D!, P×P
30. P×P, T1A
31. A×P, A×A
32. T×A, R2A

La estrategia blanca ha dado sus frutos, aunque el final que se presenta tiene muchas dificultades, que Burdió salvará magistralmente.

33. R2R, P5A

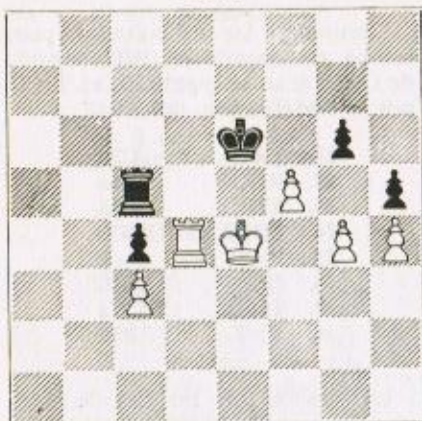
Para impedir el paso del rey blanco.

34. T5D, R3R
35. T4D, T2A
36. P3A, R4R
37. P4A+, R3R
38. R3A, T4A
39. P4C, T1A

El negro debe mantenerse en la pasividad.

40. P4R!, P×PR+
41. R×P, T4A
42. P4T, P4T

VEGA



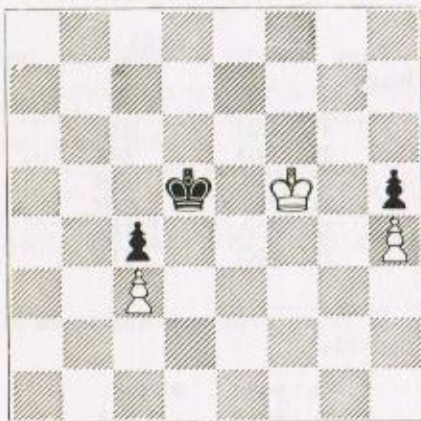
BURDIO

43. P5A+!!, ...

Una jugada extraordinaria que lleva a un final maravillosamente calculado por Burdió.

43. ..., P×P+
44. P×P+, T×P
45. T6D!, R×T
46. R×T, R4D

VEGA



BURDIO

Y ahora parece que el juego es tablas, porque si 46. R5C, R5R; 47. R×P, R6D; 48. R6C, R×P; 49. P5T, R7D. 50. P6T, P6A; 51. P7T, P7A; 52. P8T=D, P8A=D, y tablas.

El blanco para ganar necesita un tiempo y Burdió, como un prestigiatador, se lo sacará de la manga.

47. R4A!!, ...

¡He aquí la maniobra ganadora!

47. ..., R3R
48. R5C!!, ...

Otra jugada excepcional, pues si 48. R4R, R3A; 49. R5D, R4A; 50. R×P, R5C; 51. R5C, R×P; 52. P4A, R6C; 53. P5A, P5T, etc., y tablas.

48. ..., R4R
49. R×P, R5R

No servía 49. ..., R4A; 50. R6T, R3A (ó 50. ..., R5C; 51. P5T, R4A; 52. R7C y gana); 51. P5T, ganando.

50. R4C!!, ...

Otra extraordinaria jugada y única para ganar. Obsérvese que si en la posición final el rey blanco estuviera en 6C ó 5C, la partida sería tablas.

50. ..., R6D
51. P5T, R×P
52. P6T, R7D

No 52. ..., R7C, porque el peón blanco entraría con jaque, ni 52. ..., R6C; 53. P7T, P6A; 54. P8T=D, P7A; 55. D1T!, ganando.

53. P7T, P6A
54. P8T=D, P7A
55. D2C, Rinde

Pues si 55. ..., R8D; 56. R3A! P8A=D; 57. D2R mate.
¡Un final sensacional!

PARTIDA NUMERO 159

Defensa India de Rey

Blancas: CALVO

Negras: VALCARCEL

1. P4AD, C3AR
2. C3AD, P3CR
3. P4R, P3D
4. P4D, A2C
5. A2R, 0-0
6. A5C, P3TR

Mejor resulta 6. ..., P4A, lógica reacción contra la salida del AD blanco.

7. A4A, CD2D
8. D2D, R2T
9. P5R!, C1R

No convenía 9. ..., C1C, y las negras se verían en dificultades para efectuar P4AD.

10. P4TR!, ...

Mejor que 10. C3A, P4AD; 11. PR×P; 12. P5D, y aunque el blanco está algo mejor, no sería fácil asaltar el enroque negro.

10. ..., P4AD!

Superior a 10. ..., P4TR?; 11. P4CR!, con lo que se abren líneas para el ataque.

11. P5TR, P4CR
12. A3D+, RIC
13. A×PC!

Un bonito sacrificio que coloca al negro ante difíciles problemas.

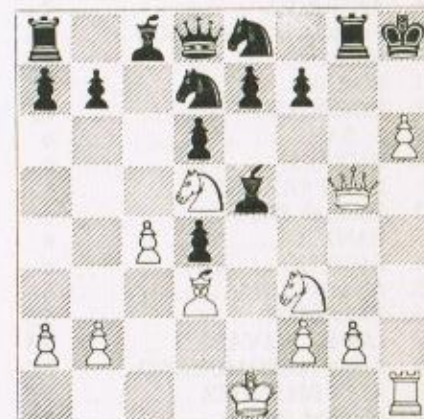
13. ..., P×PD
14. C5D!, P×A
15. P6T?, ...

Un error, era necesario continuar el ataque con 15. D×PC.

15. ..., A×PR
16. D×P+, R1T
17. C3AR, T1CR??

Una jugada natural que permitirá un brillante remate al blanco. La defensa justa era 17. ..., C2-3AR.

VALCARCEL



CALVO

18. D×T+!!, R×D
19. P7T, Rinde

Ya que a 19. ..., R1T; 20. C5C, y a 19. ..., R1A; 20. C×A, con decisión inmediata.