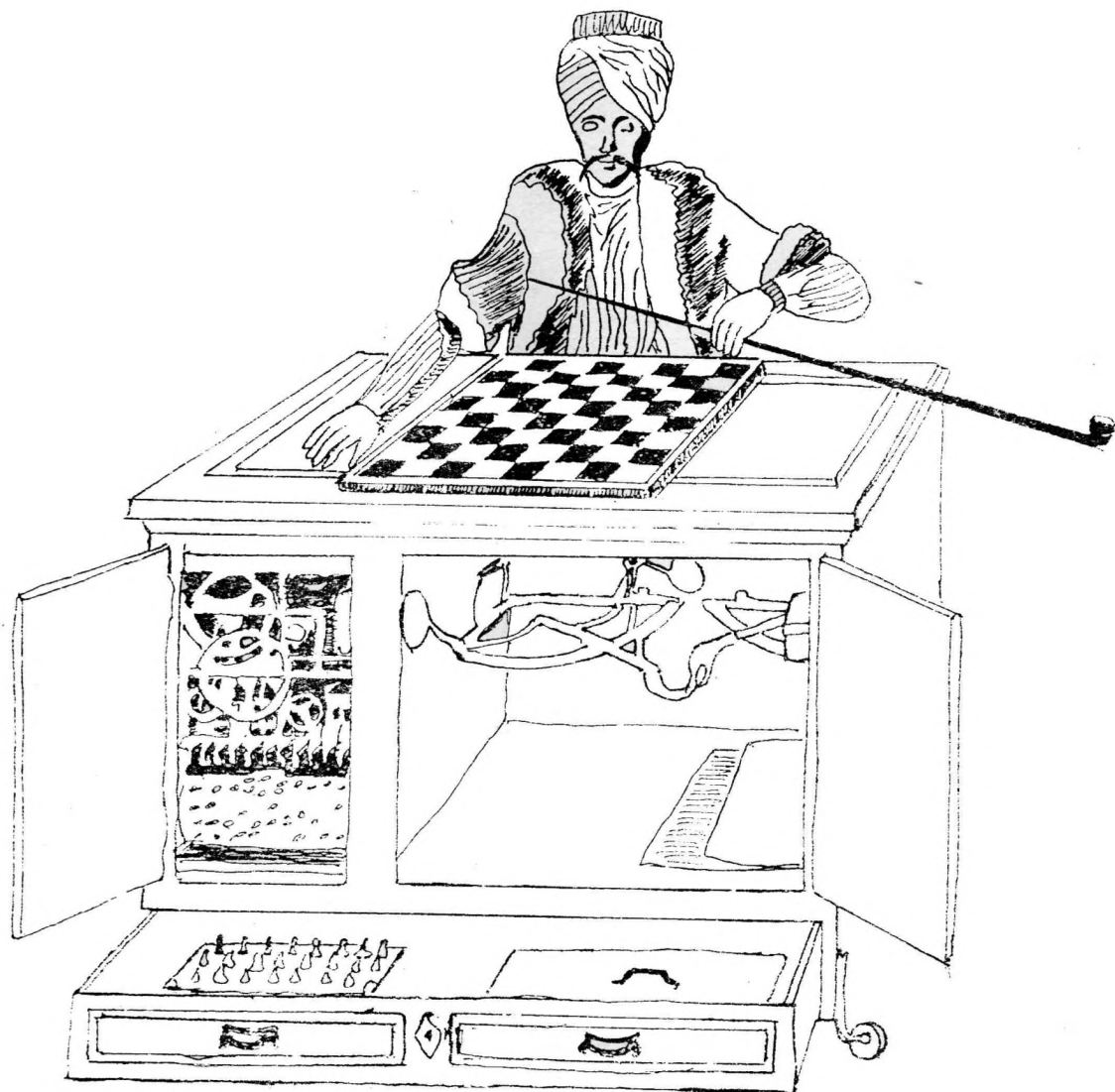


INFORMAZIONE SCACCHI

Rivista bimestrale di informazione e tecnica scacchistica - Anno II - 1992
Registrazione Tribunale di Bergamo n.33 del 03.07.1991 - Stampato in proprio



n° 2 marzo - aprile

INFORMAZIONE SCACCHI

Direttore Responsabile Guido Bellavita - Proprietà editoriale Associazione Bergamo Scacchi
Redazione via Baracca 4 - 24100 Bergamo tel. 035/241097 - Fax 035/255045
Redazione

Belotti Bruno - Bresciani Nicola - Contini Luca - Corso Sergio
Eynard Valdo - Minieri Filippo - Pegoraro Giorgio - Torchitti Angelo

Il 16 marzo 1902 nasceva a Venezia, ben 90 anni fa, Mario Monticelli, il più grande giocatore italiano di tutti i tempi. Nell' articolo a pagina 15 ne tracciamo una breve biografia. Sappiamo che ben altro dovrebbe essere lo sforzo di ricostruzione storica e di valorizzazione del contributo dato all'arte scacchistica da un simile gigante. Ma aspettando che qualcuno si accinga ad una simile impresa (Rosino? Zichichi? Messa? o chi altro?) rispolveriamo per i nostri lettori alcune gemme.

Ma in quali condizioni, in Italia, si trovavano gli scacchi agli inizi del secolo?

Dalla monumentale opera, *Storia degli scacchi in Italia* di Chicco e Rosino, apprendiamo: "Il nuovo secolo sembrò cominciare sotto i migliori auspici, per un'idea lanciata e finanziata da Vittorio De Barbieri: tenere a Livorno un torneo per il titolo di *Campione d'Italia*. Tutti i circoli avrebbero dovuto avere un loro rappresentante: il vincitore, quindi, avrebbe avuto tutti i requisiti per essere qualificato campione. L'idea era buona, ma non potè essere realizzata perchè non si raggiunse il numero minimo di partecipanti". Si dovrà aspettare il 1921 per varare il I° Campionato Italiano individuale a tavolino.

Questo problema dell'organizzazione di un torneo valido per l'assegnazione del titolo di *Campione d'Italia*, è quindi un vecchio male italico, visto che ancora oggi è fonte di polemiche e contestazioni! Per inciso visto che il problema esiste, la stampa scacchistica specializzata (e forse anche la Federazione...) non dovrebbe far finta di nulla e *rimuoverlo*. La nostra è una piccolissima rivista locale e non spetta a noi affrontare le grandi questioni nazionali, quindi chiudiamo l'argomento.

Questo numero si apre con un interessante articolo sugli **Scacchi e computers**, l'autore è una delle colonne della nostra redazione e recentemente ha ottenuto il Titolo di Grande Maestro della Programmazione, complimenti Angelo!

La patta ... assoluta! è il titolo del nuovo e brillante articolo, di Luca Contini.

Retroanalisi, articolo che non dovrebbe comparire, su una Rivista Seria di Scacchi, ma sulla Settimana Enigmistica. Anche il pomposo **Tempo e materia nello XiangQi** non dovrebbe comparire. Entrambi da non leggere.

Simultanea estone a Helsinki, è il primo di una, speriamo lunga, serie di articoli che rievocheranno le esperienze scacchistiche e le riflessioni che Giorgio Pegoraro ha fatto, in questi ultimi 30 anni, girando per l'Europa. Bentornato Giorgio!



Sommario



Scacchi e computers <i>di Angelo Torchitti</i>	2
Dall'India con furore <i>di Dario Mione</i>	6
Simultanea Estone a Helsinki <i>di Giorgio Pegoraro</i>	7
Presentazione <i>di Valdo Eynard</i>	7
Un po' di sana teoria <i>a cura della Redazione</i>	9
Kuprejck e l'Est Indiana <i>di Valdo Eynard</i>	9
Nuove Speranze <i>a cura della Redazione</i>	14
Auguri <i>a cura della Redazione</i>	15
S. Giorgio su Legnano <i>di Adolivio Capece</i>	16
La patta ... assoluta! <i>di Luca Contini</i>	17
Campionato Bergamasco <i>di Nicola Bresciani</i>	19
Torneo Week End di Lecco <i>di Alessandro Brignoli</i>	21
Retroanalisi <i>di Filippo Minieri</i>	22
Tempo e materia nello XiangQi <i>di Guido Bellavita</i>	23

Hanno inoltre collaborato a questo numero:

Carminati Luigi
Gimmillaro Angelo
Guberti Agostino
Piantoni Roberto
Scarpellini Felice
Varinelli Emilio

Scacchi e computers

di Angelo Torchitti

Sin dalla comparsa dei computers il gioco degli scacchi è stato, tra tutti, quello più studiato nel mondo dell'intelligenza artificiale e questo per svariate ragioni che lo rendono particolarmente adatto ad essere affrontato con sistemi di calcolo automatico:

- E' un gioco ad informazione completa - I giocatori hanno una conoscenza completa delle regole e della situazione sulla scacchiera (questo non avviene ad esempio nel Bridge, dove un giocatore non conosce le carte possedute dagli altri);
- Non possiede alcun elemento aleatorio - Le possibilità di vittoria sono tutte e esclusivamente riposte nell'abilità di calcolo del singolo giocatore.
- Ogni partita porta ad un risultato finito - Esistono regole che indicano in modo chiaro le condizioni per cui la partita è vinta o persa o patta.
- Possiede una notevole complessità capace di impegnare a fondo le risorse della macchina.

A questi motivi si è aggiunto, soprattutto negli ultimi anni, il non indifferente incentivo economico che alcuni programmatori hanno nel dedicarsi a questa attività di ricerca, dovuto sia all'interesse mondiale mostrato per il gioco degli scacchi in generale e per le scacchiere elettroniche in particolare, sia per le ricche sponsorizzazioni elargite, a scopo pubblicitario, da grandi case di computers.

Il gioco degli scacchi ha d'altronde apportato diversi risultati a quella parte della ricerca scientifica denominata AI (Artificial Intelligence), che si prefigge lo scopo di simulare su un calcolatore elettronico gli schemi di pensiero dell'uomo in modo da replicare alcuni processi quali il ragionamento, la deduzione, l'apprendimento.

Gli scacchi hanno svolto infatti per l'AI il ruolo di un campo di sperimentazione oggettiva in cui valutare la bontà delle tecniche utilizzate per la simulazione del pensiero umano; i risultati che sono stati ottenuti negli ultimi vent'anni hanno condotto a diverse conclusioni (Jonathan Schaeffer).

- L'efficienza della ricerca Brute-Force (vedi oltre). Gli scacchi hanno chiaramente dimostrato che questo semplice tipo di ricerca non può essere facilmente scartato.
- Alcune idee sviluppate per la ricerca Alfa-Beta sono applicabili ad altri domini di ricerca.
- L'inadeguatezza delle tecniche convenzionali dell'AI per il calcolo in tempo reale. Nessun programma di un certo livello scacchistico usa linguaggi tipici dell'AI e questo perché essi sono troppo lenti.

Queste argomentazioni sono solo una piccola parte degli studi scientifici fondati sul gioco degli scacchi; a tali

studi si sono dedicati moltissimi scienziati di valore mondiale, quali Jonh Mc Carrty, Allen Newell, Claude Shannon, Herbert Simon, Ken Thompson e Alan Turing ed esiste una rivista trimestrale pubblicata dall'università di Limburg che contiene una autentica miniera di informazioni e articoli scientifici ad alto livello sui rapporti tra scienza informatica e scacchi; tale rivista è l'ICCA Journal (International Computer Chess Association), giunta ormai al quindicesimo anno di attività.

A dire il vero l'anelito umano alla costruzione di una macchina che emulasse le proprie capacità e la scelta del gioco degli scacchi come attività che esaltasse le potenzialità dell'intelligenza può essere datata ben prima che i calcolatori facessero la loro impetuosa comparsa nel mondo scientifico; basti pensare, come esempio eclatante, alla "macchina che gioca a scacchi" del 1769.

Costruito dal barone di von Kempelen, l'automa (detto anche il Turco) fu una delle più sensazionali attrazioni del 1700. Si presentava come un turco seduto dietro ad una cassa con il braccio destro appoggiato sul piano sul quale era fissata una scacchiera e con il braccio sinistro alzato e con una pipa in mano. Esso giocava a scacchi contro giocatori umani vincendo quasi sempre le partite (in tutta la sua carriera sembra abbia perso solo due partite).

Dopo essere passato di mano in mano fu distrutto in un incendio nel 1854 a Philadelphia. Fu Edgar Allan Poe che dimostrò che in realtà il Turco era un imbroglio: non si trattava di una vera macchina ma al suo interno vi era un uomo che lo manovrava nascosto da un sistema di specchi. Non fu questo l'unico trucco; il primo modello del Mephisto era manovrato da un uomo che, a detta dell'inventore, l'ing. C.G.Gumpel di Londra (1878) se ne stava tranquillamente seduto in una stanza attigua a quella di gioco.

In questo articolo vogliamo illustrare, il più concisamente possibile, le tecniche che permettono ad un computer di giocare a scacchi e quali siano le possibilità di utilizzo della macchina per quanto riguarda la ricerca scacchistica.

Quando si parla di scacchi al calcolatore è opportuno distinguere tra gioco su Personal Computer, Scacchiere Elettroniche e programmi per grandi Computers. Tra quest'ultimi attualmente primeggia Deep Thought (Pensiero profondo), principale candidato a spodestare il campione mondiale negli anni futuri.

Per quanto riguarda le scacchiere elettroniche il predominio attuale è della Mephisto con i suoi modelli; queste mostrano un gioco molto più forte dei programmi che girano su Personal Computer anche se in realtà non sono altro che computers dedicati. Non esisterebbero particolari difficoltà a portare un programma che gioca su una scacchiera elettronica su un PC, a parte il discorso per il quale, la facilità di copia di un programma su disco, ridurrebbe a poco a poco i guadagni nel settore.

Alla base del funzionamento di uno qualsiasi di questi modelli sta un Programma, vale a dire un insieme di istruzioni che permettano di scegliere una alternativa tra le tante a disposizione. Il meccanismo di pensiero di un programma scacchistico segue fondamentalmente le seguenti linee.

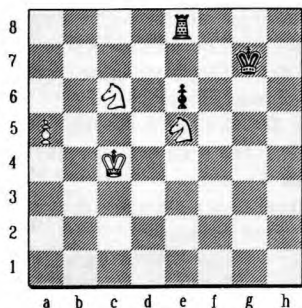
- A partire da una certa posizione si analizzano tutte le proprie mosse possibili e tutte le possibili contromosse dell'avversario e così via, sino a stabilire, tra tutti i possibili cammini, quello vincente.

Questo procedimento, che peraltro sembra semplice, deve essere necessariamente limitato ad un numero finito di mosse e relative contromosse. A tale proposito diceva il G.M. Ludek Pachman nel 1977: "Ho calcolato che anche i più moderni calcolatori avrebbero bisogno, per l'analisi di una combinazione di mediogioco di seicette mosse, di un tempo di riflessione di centinaia di migliaia di anni..."

L'affermazione, pur se antica rispetto all'enorme evoluzione dei computers, è fondamentalmente accettabile se si pensa che il numero di partite giocabili è valutato nell'ordine di 10^{100} .

- Assegnazione, ad ogni posizione esaminata, di un valore che esprime, per mezzo di regole scelte dal programmatore, il vantaggio che la posizione stessa presenta per uno dei due giocatori.

Uno dei primi criteri di valutazione fu introdotto da Shannon, nel 1950, che introdusse una funzione di valutazione che teneva conto sia di valori assoluti di pezzi, sia di valori posizionali attribuibili ai Pedoni doppiati, arretrati e isolati.

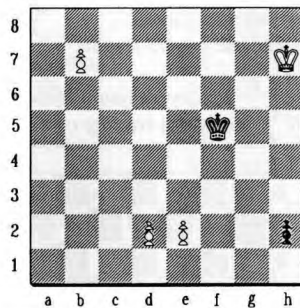


Esempio di valutazione di una posizione. La regola utilizzata può essere scritta come $V = 200(R-r) + 9(D-d) + 5(T-t) + 3(A-a) + 3^*(C-c) + (P-p) + 0,1^*(M-m) - 0,5(D-d + S-s + I-i)$ dove D, S e I rappresentano rispettivamente i Pedoni Doppiati, Arretrati e Isolati e le lettere minuscole rappresentano il numero di pezzi corrispondenti dell'avversario. La posizione in questione ha un valore di +1.5 per il Bianco.

- Applicazione di particolari tecniche statistiche (Principio Alfa-Beta) per evitare di indagare percorsi illogici.

Questa tecnica di analisi (strategia di gioco Brute Force) pur presentando alcune debolezze fondamentali, (la più famosa di tutte è il cosiddetto effetto orizzonte, lega-

to al fatto che il numero delle mosse esaminabili è finito), è quella che maggiormente ha influenzato lo sviluppo dei programmi di gioco.



Questo esempio vuole chiarire il meccanismo dell'effetto orizzonte in una particolare posizione. Si supponga di disporre di un programma che analizzi una mossa, la relativa contromossa e ancora una semimossa. Il programma analizzerà senz'altro la variante 1. b8=D, h1=D+; 2. Rg7 ed attribuirà a tale posizione il valore +1 (Due pedoni arretrati in più). Ma analizzerà anche la variante 1.e4+, R:c4; 2. b8=D; attribuendo ad essa il valore 8,5 (Una Dama e un Pedone arretrato contro un Pedone). Nella posizione così creata il calcolatore giocherà 1. e4. Sempre per lo stesso motivo, alla mossa successiva, il nostro ipotetico programma stupirà chiunque con la mossa 2. d3, perdendo così il suo secondo Pedone.

Il livello di gioco che viene raggiunto è estremamente variabile da macchina a macchina, risultando molto buono per i grandi calcolatori e le scacchiere elettroniche, inferiore per i personal computers. In generale i primi si rivelano molto forti nelle aperture e nei finali, tutti sono deboli nella valutazione del medio gioco.

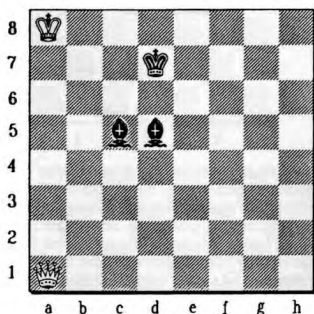
La forza nelle aperture è dovuta specialmente alla aumentata disponibilità di memoria a disposizione di ogni macchina, disponibilità che consente l'utilizzo di enormi banche dati (biblioteche delle aperture); è da notare però che in fase di apertura un calcolatore non fa altro che rispondere meccanicamente alle mosse esterne copiando i percorsi memorizzati nelle sue biblioteche. L'abilità della macchina non ha nulla a che vedere con una effettiva capacità di scelta in base a criteri di valutazione; essa non ha cioè, in questa fase della partita, nessuna informazione sul vantaggio di una posizione rispetto ad un'altra e su come utilizzare tale vantaggio.

Per quanto riguarda i finali il discorso è diverso perché la scarsità dei pezzi in campo esalta le capacità di calcolo delle macchine più potenti. Per quanto riguarda i grandi calcolatori, nel 1987 furono compiute da Kenneth L. Thomson delle analisi posizionali sui finali con al massimo cinque pezzi sulla scacchiera: i risultati ottenuti dimostrarono che molte situazioni ritenute patte potevano invece concludersi con la vittoria di uno dei due contendenti, anche se per raggiungere la vittoria erano necessarie più delle 50 mosse previste dal regolamento. In particolare delle posizioni indicate furono indicate le seguenti percentuali di vittoria:

Posizioni Vittorie (%)

Regina contro 2 Alfieri	92,1%
Regina contro 2 Cavalli	89,7%
2 Alfieri contro un Cavallo	91,8%
Regina e Pedone contro Regina	74,6%

Analisi di una posizione condotta tramite computer



1. Rb8, Ad6+	19. Rd6, Ac3	37. Da3, Ad3	55. Rd1, Ab3+
2. Ra7, Ac5+	20. Dg3+, Rd2	38. Db4+, Ac3	56. Rd2, Ab4+
3. Ra6, Ac4+	21. Dg1, Ad3	39. Da4, Ab2	57. Rd3, Aa2
4. Ra5, Rd6	22. Rc5, Rc2	40. Rf3, Ac3	58. De2+, Rb3
5. Dc1, Rd5	23. De3, Ab2	41. Da7, Ab2	59. De2+, Ra3
6. Dc3, Ad4	24. Rb4, Ac3+	42. Dc5, Ae2+	60. Rd4, Ab3
7. Df3+, Re5	25. Ra3, Ab2+	43. Rf2, Ad3	61. Dc1+, Ra2
8. Dg3+, Re4	26. Ra4, Ac3	44. Dg5+, Rc2	62. Rd3, Aa3
9. Dh4+, Re3	27. Dc5, Ae4	45. Dd5, Rd2	63. Dc7, Ab2
10. De7+, Rd3	28. Dc4, Af3	46. Da2, Rc3	64. Da7+, Rb1
11. Rb4, Ad5	29. Rb5, Ad1	47. Re1, Ac4	65. Rd2, Ad5
12. Dc1, Af3	30. Da2+, Rd3	48. Da5+, Rb3	66. Db6, Ae4
13. Dh4, Re3	31. Dg2, Ae2	49. Db6+, Rc3	67. Db5, Ag2
14. Rc4, Ae2+	32. Rc5, Ad1	50. Db7, Rc2	68. Dc2, Ab7
15. Rd5, Af3+	33. Dh3+, Rd2	51. Dh7+, Rb3	69. Df1+, Ra2
16. Re6, Ae4	34. Rd3+, Ab3+	52. Db1, Rc3	70. Df7+, Ra1
17. Dg3+, Rd2	35. Re4, Ac2+	53. Dc4, Aa3	71. D:b7,
18. Df4+, Rd3	36. Rf4, Ad4	54. Dc3+, Rb2	

Allo stato attuale questi studi posizionali vengono continuamente affrontati tant'è vero che risultano risolti ormai tutti i possibili finali con un numero di pezzi sulla scacchiera non superiori a 6.

Una domanda a cui vorremmo cercare di dare una risposta è ora la seguente: quali benefici può apportare al giocatore umano l'utilizzo pratico del computer?

Per farlo analizziamo separatamente alcuni campi di applicazione.

Gioco attivo

Utilizzare un calcolatore come compagno di gioco per migliorare le proprie prestazioni sembra ancora il campo di applicazione meno valido. Il calcolatore lascia ancora molto a desiderare per quel che riguarda la qualità del gioco; egli è ben in grado di vincere qualche partita (si calcola che un modesto programma sia in grado di battere il 90 per cento dei giocatori di scacchi), ma le sue partite mancano di quella brillantezza che è tipica delle competizioni tra giocatori umani. Da parte di mol-

ti GM si leva inoltre una voce d'allarme sul fatto che molti giocatori imparino a giocare utilizzando il metodo di analisi tipico del computer, metodo che, a loro parere, non è il più idoneo per un approccio professionale al gioco.

Questa affermazione è suffragata da un fatto incontestabile: i programmi di scacchi pur simulando il comportamento di un giocatore esperto, sono un completo fallimento per quello che riguarda la simulazione della strategia di gioco. Mentre infatti i giocatori umani analizzano, per ogni mossa, un centinaio di posizioni diverse, i calcolatori impiegano il tempo a loro disposizione per analizzare svariati milioni di posizioni.

Sembra inoltre che da parte di molti giocatori esista una certa difficoltà psicologica a giocare contro i computers; alcuni si deconcentrano o assumono caratteri di gioco estremamente aggressivo che in ogni caso falsano la natura della partita. La partita di scacchi come scontro non solo logico-matematico, ma anche, e forse soprattutto, come scontro emotivo, viene già di partenza falsato dalla natura dell'avversario.

Diceva a proposito il GM Milan Vidmar: "La grande partita di scacchi non è un compito di matematica. ... Devo anche continuare ad insistere nel dire che i Grandi Maestri non sono divinità infallibili, ma fasci di nervi talvolta molto vulnerabili. Giocano partite di torneo, creazioni vivide e irripetibili, vulnerabili come tutto ciò che vive...".

Tra le partite uomo-macchina ne presentiamo comunque una che, tra quelle recensite, presenta aspetti che si differenziano dalla maggior parte delle partite giocate dai computers.

Essa è stata giocata nel VII Spring Festival Tournament di Budapest nel mese di Marzo 1991. Il nuovo programma della Mephisto gioca contro il forte MI ungherese Laslo Zsinka

1. e4, c5; 2. Cc3, Cc6; 3. Cf3, e5; 4. e3, d6; 5. d4, Ag4; 6. d5, Cce7; 7. Ae2, Af3; 8. Da4+, Dd7; 9. D:d7+, R:d7; 10. Af3, f5; 11. Ad1,

Probabilmente non piacevole per un giocatore umano, ma ugualmente buona.

11. ..., a6; 12. Aa4+, Rc7; 13. e4, Cf6; 14. e:f5, C:f5; 15. f4!, Cd4; 16. f:e5, d:e5; 17. O-O, Ad6; 18. Ah6!,

Guadagnando un Pedone. Questa mossa che può facilmente essere trovata da un giocatore umano è di difficile calcolo da parte di una macchina.

18. ..., Thg8; 19. A:g7, Ch5!; 20. Tf7+, Rb6; 21. Ah6, Tg6; 22. Ae3, Tag8; 23. g3, Cf6;

Il maestro ungherese aveva considerato il sacrificio in g3, ma conoscendo l'estrema abilità difensiva del computer e non vedendo un seguito forzato dopo 23. ..., C:g3; 24. h:g3, T:g3+; 25. Rf2, Tg2+; 26. Rf1, decide di giocare prudentemente.

24. Tf1, Cg4; 25. Ad2, Ch2!; 26. R:h2, T:g3; 27. Tf6, Rc7; 28. Tf2, T3g4; 29. Rh3, e4!; 30. Tf7+, Rb6; 31. Ac6!,

Se 31. ..., b:c6; 32. Ca4#.

Se 31. ..., C:c6; 32. Ca4+, Ra7; 33. d:c6, e il Bianco sta meglio.

31. ..., Tg3+; 32. Rh4, T3g7!; 33. Ca4+, Ra7; 34. Rh5, Cf3; 35. Td7, Ag3; 36. Te2, Rb8; 37. T:g7, T:g7; 38. A:b7!!.

Cambiando il pezzo in più per tre Pedoni ed entrando in un semplice finale.

38. ..., R:b7;

Se 38. ..., T:b7; 39. C:c5, Te7; 40. C:a6+, non modificherebbe la situazione.

39. C:c5+, Rc8; 40. C:e4, Ae5; 41. Tf2, Tf7; 42. c5,

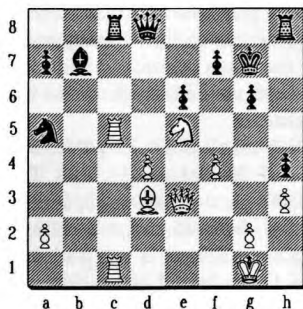
La partita si conclude a questo punto con un reclamo del MI ungherese per essere stato disturbato da una persona del pubblico.

Analisi posizionale.

Questo è un campo di applicazione in cui il calcolatore va sempre più affermandosi. La natura della ricerca posizionale che una macchina compie rende la sua analisi priva di quei "buchi" che un giocatore umano sicuramente non può escludere a priori. Questa è una diretta conseguenza del metodo di analisi umano che prevede molte volte l'accantonamento automatico di alcune varianti perchè "soggettivamente inferiori".

Abbiamo voluto allo scopo testare un programma per Personal Computer per l'analisi della seguente posizione, verificatasi in una partita Djurhuus - Berg del 1988.

Anticipiamo che i risultati non sono stati soddisfacenti, i motivi sono attribuibili alla natura della macchina e del programma utilizzato, ma soprattutto al fatto che la vittoria viene raggiunta in un numero di mosse superiore all'orizzonte del programma.



La soluzione è data da 1. C:g6!, f:g6; 2.De5, Rh6 (se 2. ..., Rf7; 3. Tc7+); 3. Tc7, T:c7; 4. T:c7, Tg8; 5. Dh5!!

Il calcolatore ha visto le seguenti continuazioni

- 1. Ae4, T:c5; 2. d:c5, A:e4; 3.D:e4, Dd2 con valore posizionale di +19 per il Bianco.
- 1.T:c8, A:c8; 2. d5, e:d5; 3. D:a7, Ab7 con valore posizionale di +37 per il Bianco.

Chiaramente il calcolatore non riesce ancora a vedere la soluzione esatta. Facciamo per questo compiere le prime due semimosse e facciamo proseguire le analisi. Le risposte della macchina sono state le seguenti:

- 2. De5, Rh6; 3. T:c8, A:c8; 4. T:c8, D:c8; 5. D:a5 con valutazione di -47 per il Bianco.
- 2. De5, Rh6; 3.Tc7, T:c7; 4. T:c7, Tg8; 5. D:a5+, D:d4+; 6. Rh1, A:g2, Rh2 con valutazione di +1
- 2. De5, Rh6; 3. Tc7, T:c7; 4. T:c7, D:c7; 5. D:c7, A:g2; 6. R:g2 con valutazione di +475.

Le conclusioni che si possono fare non sono molto incoraggianti: finchè la mossa vincente non rientra nel numero di quelle calcolate la macchina non fornisce risultati apprezzabili. Nel nostro caso la soluzione è stata calcolata solo dopo aver suggerito la prima mossa e a costo di un notevole tempo di riflessione (2 ore circa !!).

Archivi di conoscenze.

In questo campo si è avuta sicuramente un'evoluzione importante negli ultimi tre anni. Per uno scacchista è fondamentale la preparazione sia nella conoscenza delle novità della teoria, sia nella conoscenza del proprio avversario. Il calcolatore svolge a questo scopo un ruolo ormai insostituibile. Il campione del mondo Kasparov è solito, prima di una partita, aggiornarsi sul proprio avversario chiedendo ad una banca dati informazioni sulle aperture da esso più utilizzate; allo scopo sono nati numerosi programmi di archiviazione scacchistica (il più famoso è attualmente il ChessBase) che hanno la possibilità di compiere sofisticate ricerche in archivi di migliaia di partite. Tramite tali programmi l'informazione può essere facilmente resa disponibile (questa stessa rivista è preparata, recepisce ed elabora le informazioni tramite un archivio scacchistico).

Conclusioni

Il calcolatore può sicuramente essere utile al giocatore per migliorare le proprie conoscenze o per ridurre il tempo di analisi delle sue posizioni. Ancora non sembra però che un calcolatore possa insegnare qualcosa ad un umano; potrà sicuramente batterlo in una partita, ma di certo non potrà proporgli il suo metodo di gioco. Che poi il calcolatore diverrà campione del mondo sembra scontato, a patto che all'umanità resti il tempo necessario.

Bibliografia essenziale:

- H.C.Opfermann: Gli Scacchi col computer - Mursia
E.Petrozzi: Articoli Vari - BIT n. 65/66/68
H.Berliner: Backgammon al calcolatore- Le Scienze
ICCA Journal: Articoli vari - Settembre 1991
Chicco - Porreca : Dizionario Enciclopedico Scacchi
D. Waltz: Intelligenza Artificiale - Le Scienze 1985

Dall'India con furore

Di Dario Mione

Poco più che uno sconosciuto fino ad un paio di anni fa, oggi, con i suoi 2670 punti ELO, il ventiduenne indiano Viswanathan Anand è il quinto giocatore al mondo.

Ma chi è Viswanathan Anand?

Nato a Madras, popolosa città dell'India meridionale, verso la fine degli anni 60, ha imparato a giocare a scacchi all'età di 6 anni, come la maggior parte degli scacchisti affermati (e non) dei nostri giorni.

Non è mai stato un bambino prodigio, e pochi sono i successi di rilievo che aveva ottenuto prima di Reggio Emilia (di veramente rilevante c'è solo il primo posto al Campionato Mondiale Under 20 dell'87). E' venuto a galla in una sola volta, tra il 1990 e il 1991, e sembra destinato ad una sempre maggiore ascesa (nelle liste ELO Fide aveva 2635 punti all'1-1-1991, 2650 all'1-7-1991, 2670 all'1-1-1992 cioè nell'ultima e chissà che dopo Reggio Emilia, non sia riuscito addirittura a raggiungere la fatidica soglia dei 2700).

Oltre agli scacchi Anand si interessa, anche se ovviamente con meno cura, di musica pop e rock. Ha inoltre frequentato il corso di Economia all'università.

Ma come gioca Anand?

Di questo sa qualcosa il campione del mondo Garry Kasparov, che per colpa del giovane indiano ha perso l'imbattibilità sia al super torneo INTERPOLIS di Tilburg (nel quale Kasparov aveva comunque agguantato il primo posto con 10/14 davanti a Short e allo stesso Anand) che a Reggio Emilia (dove però con la partita, al campione del mondo è sfuggito anche il primo posto).

Vediamo dunque, per finire, le due partite in cui Anand ha sconfitto Kasparov.

Anand- Kasparov

Tilburg 1991

1. e4, c5; 2. Cf3, d6; 3. d4, c:d4; 4. C:d4, Cf6; 5. Ce3, a6; 6. f4, e6; 7. Ad3, Cbd7; 8. O-O, Db6; 9. Ae3, D:b2?!

10. Cdb5!, a:b5; 11. C:b5, Ta5; 12. Tb1, T:b5;

Se 12. ..., D:a2?; 13. Ce3, Da3; 14. Tb3 +-,

13. T:b2, T:b2; 14. Da1, Tb6;

Unica. Se 14. ..., Tb4; 15. Dc3 +-,

15. A:b6, C:b6; 16. Dc3, Ae7; 17. Tb1, Cfd7; 18. D:g7, Af6; 19. Dh6, Re7; 20. Ab5, Tg8; 21. Td1, e5; 22. f5, Ce5; 23. T:d6!, Ag5; 24. D:h7, C:e4; 25. T:b6, Td8; 26. Ad3, Ae3 +; 27. Rf1, A:b6; 28. A:e4, Td4; 29. c3, 1-0

Kasparov- Anand

Reggio Emilia 1992

1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. Cd2, c5; 4. e:d5, D:d5; 5. d:c5, Più usuale è 5. Cgf3.

5. ..., A:c5; 6. Cgf3, Cf6; 7. Ad3,

E' stata giocata anche 7. Ac4

7. ..., O-O; 8. De2, Cbd7; 9. Ce4, b6; 10. C:c5, D:c5; 11. Ae3, Dc7; 12. Ad4, Ab7; 13. O-O-O,

E non 13. O-O?, Cg4!; 14. A:h7 +, Rh8- +;

13. ..., Cc5; 14. Ae5,

Non serve a nulla 14. A:f6, dato che dopo 14. ..., Df4 +; il Nero recupera il pezzo evitando l'impedonatura.

14. ..., C:d3 +; 15. T:d3, Dc4; 16. Cd4, Ae4; 17. Te3, D:a2;

Il cambio delle Donne avrebbe leggermente favorito il Bianco.

18. A:f6, Ag6!;

Non andava l'immediata 18. ..., Da1 +?; 19. Rd2, D:h1; in quanto in seguito a 20. T:e4, g:f6; 21. Dg4 +, Rh8; 22. Dh4, D:g2; 23. Tg4, il Nero si sarebbe trovato a cedere la Donna per evitare il matto.

19. Ta3,

Adesso 19. ..., Da1 era realmente pericolosa.

19. ..., Dd5; 20. h4,

La migliore. Infatti su 20. c4, vi era semplicemente 20. ..., D:g2; , mentre 20. Ae5, è resa vana da 20. ..., f6;

20. ..., g:f6; 21. h5, D:d4; 22. h:g6, h:g6; 23. Tah3, f5; 24. Th4, f4; 25. Df3?,

Sicuramente migliore era 25. g3!, , mossa segnalata dallo stesso Anand nel libro del torneo. Un seguito sarebbe potuto essere: 25. ..., Tac8; 26. g:f4!, Df6; 27. De5, D:e5; 28. f:e5, g5!; 29. Th5, Tfd8; con pari possibilità.

25. ..., Tac8; 26. T:f4,

Da questa mossa traspare la volontà di vincere ad ogni costo da parte del campione del mondo. Con 26. Dh3, la partita sembra destinata verso un'inevitabile patta, in quanto non si vede come il Nero riesca a sfuggire allo scacco perpetuo.

26. ..., Dc5; 27. c3, Rg7; 28. Thh4?!,

Con 28. Tfh4, si poteva ancora evitare il peggio. Per esempio 28. ..., Dg5 +; 29. Rc2, Df5 +; 30. D:f5, c:f5; ed il Nero ha solo un lieve vantaggio, e deve ancora dimostrare che la sua posizione è vinta. Ora invece Kasparov resta con un pedone in meno con un compenso semi-inesistente.

28. ..., De5; 29. g3, De1 +; 30. Rc2, Tcd8; 31. Td4, De5; 32. Thf4, Dc7; 33. De3, e5; 34. T:d8, T:d8; 35. Te4, Td5; 36. g4, b5; 37. g5, Dd6; 38. f3, a5; 39. De2, De6; 40. Dh2, Df5; 41. Dg3, Dd7; 42. De1, b4; 43. c:b4?!,

L'ultima imprecisione in una posizione comunque ormai persa. Unica era 43. b3,

43. ..., Da4 +; 44. b3,

Ogni altro tentativo di difesa sarebbe stato altrettanto inutile. Per esempio: 44. Rc3, (44. Rc1, a:b4; 45. T:e5, Td8- +;) 44. ..., Dc6 +; 45. Tc4, (45. Rb3, Td3 +; 46. Ra2, Da4 + - +;) 45. ..., a:b4 +; 46. R:b4, Tb5 +; 47. Rc3, D:f3 + - +;

44. ..., Da2 +; 45. Rc3, a4; 46. b:a4, Da3 +; 47. Rc2, D:a4 +; 48. Rc3, Da3 +; 49. Rc2, Td3;

Il Bianco abbandona.

Simultanea estone a Helsinki

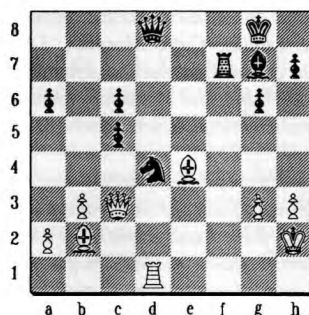
Ricordi di Giorgio Pegoraro

Poco più di quaranta miglia marine separano Helsinki da Tallin, la capitale dell'Estonia. Negli anni '60 le comunicazioni tra la libera Finlandia e le repubbliche appartenenti all'Impero Sovietico non erano certo facili: ricordo che gruppi di turisti finlandesi trascorrevano il fine settimana a Tallin e che fioriva tra i due Stati il contrabbando di *vodka* in provenienza dall'Estonia. In Finlandia il consumo degli alcoolici è sempre stato un problema difficile sul piano sociale: lo Stato interveniva drasticamente nella sfera del privato con provvedimenti che rasentavano il proibizionismo. Ma non mancava il senso dell'*humour*: si diceva ai miei tempi che i Finlandesi erano ripartiti in due categorie, quelli che non bevevano e quelli che si adoperavano a ricostituire una media decente consumando anche la parte di alcool spettante agli astemi. La ritorsione poi contro lo Stato che imponeva tasse spropositate sugli alcoolici e tessere per il razionamento dei superalcoolici assumeva talvolta aspetti festevoli. Gli amici mi spiegavano che il vino per il Finlandese medio era un lusso, perchè una bottiglia di *whisky* e l' *whisky* a parità di costi produceva un maggior effetto. Mi raccontavano poi tra il serio e il faceto che per bevitori di stazza ordinaria la spesa per una piccola crociera *week-end* sulle ospitali navi finlandesi poteva ridursi a zero: per esempio, bastava bere a bordo (in esenzione doganale) quindici bicchierini di *vodka* e la differenza col prezzo in vigore sulla terra ferma per la stessa quantità di distillato copriva abbondantemente l'importo del viaggio.

La lingua estone appartiene alla grande famiglia delle lingue che vengono catalogate come ugro-finniche. Tra il finnico e l'estone vi è un rapporto analogo a quello che c'è tra l'italiano e lo spagnolo: nelle cose essenziali ci si capisce, ognuno parlando nella propria lingua. Gli scacchisti estoni erano di casa a Helsinki. Ho quindi conosciuto personalmente anche il GM Paul Keres, in cui l'eleganza del gioco si congiungeva con il garbo e l'urbanità del tratto. Keres pubblicò in *Schach-Archiv* un articolo su una mia partita, in cui avevo dato un piccolo contributo alla celebre variante *Spasski* della *Caro-Kann*. Anche il MI Ivo Nei, che è stato più volte campione dell'Estonia ed era allora il numero due dello scacchismo estone, veniva spesso in Finlandia. Nel maggio del 1968 mi stavo preparando per il campionato italiano che si sarebbe svolto nel mese seguente a Milano, ove ottenni con qualche fatica il titolo di maestro. La Federazione (o il mio circolo non ricordo bene) organizzò una simultanea di Ivo Nei e io decisi di parteciparvi, anche perchè dovevo approfittare di ogni occasione per allenarmi. Il risultato non fu troppo deludente, pur se mi sfuggì la possibilità di vincere.

Nei I. - Pegoraro G.
Simultanea, Helsinki 20-5-1968

1. Cf3, Cf6; 2. g3, g6; 3. Ag2, Ag7; 4. O-O, O-O; 5. e4, d6; 6. d4, Cc6; 7. Cc3, a6; 8. b3, e5; 9. d5, Ce7; 10. e4, Ch5; 11. Ab2, f5; 12. e:f5, C:f5; 13. Ce4, Cf6; 14. Cfg5, C:e4; 15. C:e4, Cd4; 16. f4, c5; 17. d:c5ep, b:c6; 18. Dd2, Ag4; 19. h3, Af5; 20. Rh2, Ta7; 21. c5, d:c5; 22. Dc3, e:f4; 23. T:f4, Taf7; 24. Td1, A:e4; 25. T:f7, T:f7; 26. A:e4, Dc7?;



26. ..., Tf2+!

A)27. Ag2, Dd5; con vantaggio decisivo.

B)27. Rh1, De7; con i seguenti:

b1)28. Ag2, Tc2; - +

b2)28. Te1, Dd7; 29. g4, Ce6; - +

b3)28. Rg1, D:e4; - +

C)27. Rg1, Te2; 28. Ad3, Dg5;

c1)29. Ac4+, Rh8; 30. h4 (non trovo di meglio per il Bianco!) Df5; 31. Tf1, De4; e il Nero vince facilmente.

c2)29. Dc4+, Te6!; 30. Rh2, Ae5; 31. Tg1, De2+; 32. Tg2, Cf3+; 33. Rh1, De1+; 34. Af1, Dopo le cannonate il N. cercherà di trarre frutti modesti ma sostanziosi dal suo arrembaggio. Ecco un seguito credibile 34. ..., A:b2; 35. T:b2, Rg7; 36. Tg2, a5; 37. Dd3 (il B. deve attendere gli eventi) Te3; 38. Da6, Cd2; 39. Tg1, C:f1; 40. D:f1, D:f1; 41. T:f1, T:g3; 42. Rh2, Tc3; 43. Tf2c4.

27. Dc4, Ae5; 28. Tf1, A:g3+; 29. Rg2, Af4; 30. A:d4, c:d4; 31. A:c6, Rg7; 32. D:d4+, Rh6; 33. Ae4, Patta

Con questo numero inizia una gradita collaborazione con Giorgio Pegoraro, maestro FSI cinque volte presente al campionato italiano assoluto, un nome che non può dir molto a tutti coloro che si sono avvicinati al gioco degli scacchi dopo l'era di Fischer, ma una figura di riferimento per quanti frequentavano gli ambienti scacchistici bergamaschi e nazionali negli anni 55/62.

Veneto, di Fonte (TV), classe 1930, giunse a Bergamo nel 1954 da Milano dove si era appena laureato alla Cattolica per insegnare latino e greco al Liceo S. Alessandro. Aveva conosciuto il nostro gioco a Bassano, città ove aveva fatto i suoi studi medi e presso la quale ha ora scelto di vi-

vere da pensionato a Pove del Grappa. Si era poi perfezionato durante gli anni dell'Università presso la Scacchistica Milanese alla scuola di Scarduelli.

Proprio nell'anno in cui Pegoraro giunse a Bergamo io avevo partecipato al mio primo torneo, la prima coppa ECO di Bergamo, collezionando una serie di insuccessi interrotti da un'unica, casuale, vittoria con Ferruccio Airol di un giovane (allora) che divenne maestro nel gioco per corrispondenza.

Imperversavano in quegli anni a Bergamo i fratelli Signorelli, Giorgio ma specialmente Roberto, Mondolfo, Airol di, che stavano operando il ricambio generazionale a spese dei vari Re Lando, Caffi, Mocellin, Lucarelli, Azzoni, mentre nelle grandi occasioni si schierava con Bergamo anche Alfred Rubinstein che allora lavorava alla Dalmine, un ottimo maestro tedesco, tuttora valido nel gioco rapido.

L'anno successivo, il 1955, nella seconda coppa ECO di Bergamo, giocata presso il Bar Motta di Viale Roma, ebbi il piacere di ricevere una prima lezione sul campo da Pegoraro. Ero, naturalmente, migliorato dall'anno precedente, ma lui era sempre di qualche categoria superiore. Ecco la partita che giocammo allora, casualmente saltata fuori dai miei disordinatissimi archivi.

Pegoraro - Eynard

1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cc3, Ab4; 4. a3, A:c3+; 5. b:c3, b6; 6. f3, d6;

Il Nero non fa il minimo tentativo per opporsi alla occupazione del centro.

7. e4, Cbd7; 8. Ad3, e5; 9. Ce2, O-O; 10. O-O, h6; 11. Cg3, Te8; 12. Cf5, Cf8; 13. g4, Cg6; 14. De1, Ch7; 15. Dg3, Df6;

Una posizione infelice!

16. Ae3, Ce7; 17. Ta2, Cc6; 18. f4, Af5; 19. f:e5, De7; 20. g:f5, d:e5; 21. A:h6, f6; 22. Tg2, Cg5; 23. A:g5, f:g5; 24. d5, Cb8; 25. f6, g:f6; 26. h4, Dc5+; 27. Rh1, Te7; 28. T:f6, Tg7; 29. D:e5, Cd7; 30. De6+, Rh8; 31. Th6+, Il Nero abbandona.

L'unico Festival nazionale era quello di S.Benedetto del Tronto cui si sarebbero aggiunti più tardi quello di La Spezia e quello di Imperia. Fu appunto a S.Benedetto del Tronto, tappa obbligata, che Pegoraro vinse nel 1958 il torneo sussidiario conquistando la promozione a CM e a S.Benedetto ritornò nel 1969 e 1971.

La scuola e i successivi impegni di lavoro non gli consentirono mai la partecipazione a tornei che non si svolgesse durante le ferie estive. Io, intanto, nel 1959, avevo partecipato ad Imperia, al mio primo torneo nazionale, guadagnandomi la promozione a "Regionale", corrispondente all'attuale seconda categoria nazionale. Se erano rare le occasioni importanti per misurarsi in tornei individuali c'erano pur sempre gli incontri a squadre amichevoli e i tornei, prima quelli di Sirmione poi Gardone

nel 56 dove la squadra di Bergamo, composta da Pegoraro, Mondolfo, Re Lando e Signorelli Roberto, con Eynard in panchina, giunse prima assoluta nel suo girone con punti 16.5 su 20 ed una sola partita perduta, temo proprio da Pegoraro.

Non c'era una grande diffusione di tornei lampo e semi-lampo, quei pochi erano soprattutto a squadre e si giocava con la cadenza scandita da cicalini nevrotizzanti che davano un fastidioso segnale acustico ogni 5 o dieci secondi. Rinomatissimi i tornei di Biella!

Nel 1959 con la nuova gestione della FSI Dal Verme-Ferantes - Pace iniziò la serie dei campionati italiani a squadre che oggi si vuole rispolverare in edizione riveduta e corretta, cui Bergamo, allora c'era in città un unico circolo attivo, partecipò regolarmente e quelle poche volte che poté contare sulla presenza di Pegoraro, con ottimi risultati quali il primo posto a Cremona nel 1961 in serie B con Pegoraro, Eynard, i fratelli Signorelli e Ginoulhiac e la partecipazione in serie A nel 75 a Milano con Pegoraro, Bellavita, Ginoulhiac, Eynard con una classifica senza infamia e senza lode, ma dopo aver strappato un prestigioso pareggio 2 a 2 ai campioni d'Italia del Banco di Roma Mariotti, Zichichi, Passerotti, Valenti.

Intanto nel 1959 Pegoraro aveva partecipato al suo primo Campionato Italiano a Rimini giungendo undicesimo con 6 su 11 in un girone svizzero di trentadue partecipanti e poi nel 1960 al suo secondo campionato a Perugia, giungendo quindicesimo con punti 5,5 su 11 in un girone svizzero di 24 partecipanti.

Ma, vinto il concorso per l'insegnamento nei licei classici e vistasi assegnata la poco gradita destinazione di Potenza, dopo due anni di assegnazione provvisoria (Valdagno 61/62), decise di varcare il confine e di iniziare così quella peregrinazione durata 30 anni presso gli istituti italiani di cultura all'estero che lo porterà successivamente a Budapest (1962-63), Strasburgo (1963-66), Helsinki (1967-71), Grenoble (1971-78), Stoccarda (1979-1991). Saranno appunto le esperienze di vita di tutti questi anni, variamente alternate con le vicende scacchistiche che formeranno l'oggetto degli articoli che Pegoraro ci ha promesso.

Dopo il 1962 sono state pochissime le occasioni di incontrarci, Firenze nel 1965, semifinale del Campionato Italiano. Milano nel 1968, campionato italiano dove Pegoraro per anni unico candidato in Bergamo giungendo sesto con punti 6 su 11, dei quali ben 4 conquistati coi primi 5, conquistò il titolo di maestro.

Torino 1972 Open. Un torneo internazionale in cui ebbi la ventura di classificarmi secondo-terzo e primo degli italiani dopo il GM Damianovic. e a Milano nel 1975. A conclusione di questa mia presentazione mi rendo conto, orripilando, di aver parlato poco di Pegoraro e molto, troppo di tanti altri e di me soprattutto. Poco male! Sarà Giorgio Pegoraro stesso a rimettere le cose a posto coi suoi piacevolissimi interventi.

Valdo Eynard

Un po' di sana Teoria

a cura della redazione.

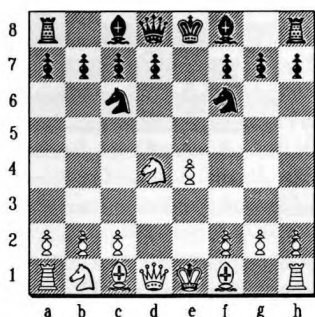
".... soltanto se il giovane scacchista approda ai moderni sistemi di gioco dopo aver esplorato il brillante mondo della partita di Re, la sua esperienza potrà risultare davvero globale e compiuta e influire così positivamente sull'intero sviluppo della sua personalità scacchistica"

Giorgio Porreca

"La partita Scozzese non crea al Nero grossi problemi al centro nella fase iniziale del gioco .." Porreca, anche A. Karpov è dello stesso parere "Va però riconosciuto che negli ultimi anni non ci sono state sostanziali novità nella teoria di quest'apertura; l'opinione comune rimane che nella Scozzese il Nero non corre seri pericoli."

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4, e:d4; 4. C:d4, Cf6;

Posizione dopo 4. ..., Cf6



In un recente articolo il GM Lev Gutman, mette in dubbio la correttezza di questa mossa.

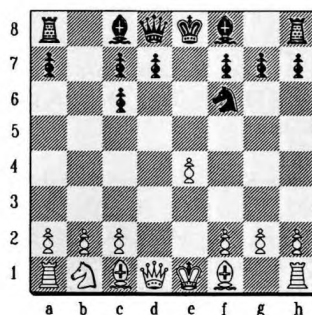
5. C:c6,

Con 5. Cc3 si rientra in una posizione tipica della partita dei quattro Cavalieri: 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Cc3, Cf6; 4. d4, e:d4; 5. C:d4. Secondo Schlechter 5. e5, C:e5; 6. De2, De7; 7. Cf5, Db4+; 8. Cc3, d6; non dà nulla al Bianco.

5. ..., b:c6;

La presa 5. ..., d:c6; dopo 6. D:d8+, R:d8; lascia al Bianco un finale superiore, per via della maggioranza pedonale sul lato di Re. Come avviene nella variante del cambio della Spagnola, senza però aver concesso la copia degli alfieri all'avversario.

Posizione dopo 5. ..., b:c6;

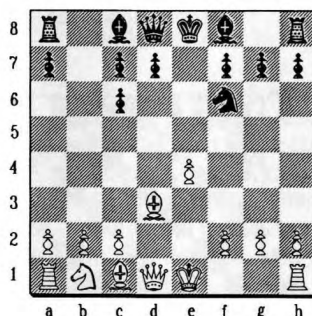


6. Ad3,

Nel match per il campionato del mondo, Kasparov ha giocato contro Karpov alla 14ma e alla 16ma, 6. e5.

Per un'interessante analisi storica della variante si può consultare l'articolo di Edward Winter apparso sui numeri 4 e 5 del 1991 della rivista Scacco.

Posizione dopo 6. Ad3



La mossa 6. Cd2, considerata da Alekhine "strana" era ovviamente la preferita dell'estroverso Tartakover che la giocò molte volte. Chi fosse interessato a questa variante la può trovare ben analizzata nell'articolo di L. Gutman comparso sul n. 7 di Die Schachwoche 1992.

6. ..., d5;

Coerente con il principio di Tarrasch che propugnava di occupare il centro con i pedoni.

Altre continuazioni per il Nero sono:

1) 6. ..., Ac5; 7. e5!, (7. O-O, O-O; dopo 7. ..., h6; 8. e5, Ch7; 9. A:h7!, T:h7; 10. Cc3, con posizione superiore 8. Ag5, h6; 9. Ah4, Te8; 10. Te1, d6; 11. h3, g5!; 12. Ag3, Cd7; 13. Cc3, Df6; 14. Dd2, Tarrasch-Schalopp 1885 e ora con 14. ..., Cf8!; seguito da Cg6 il Nero avrebbe ottenuto un buon gioco.)

7. ..., Cd5; 8. O-O,

anche 8. Dg4!?, g6; non 8. ..., Ce7?; 9. D:g7, Tg8; 10. D:h7, T:g2; 11. Tf1, e il Bianco ha partita vinta 9. Ah6!, Nella Miseses-Janowsky 1895 venne giocato 9. Ag5, Ae7; 10. Ah6, d6; 11. Dg3, Ae6; 12. Cc3, Ah4; 13. Df3, Ag5; 14. A:g5, D:g5; 15. e:d6, c:d6; 16. Ae4, O-O; con buone possibilità 9. ..., d6; 10. Dg3, De7; 11. Cd2, D:e5 +; 12. D:e5 +, d:e5; 13. Ag7, Tg8; 14. A:e5, con finale migliore per il Bianco.

8. ..., O-O;

Nella partita Kopajev-Pojak 1946 il seguito fu 8. ..., Dh4; 9. Cd2, O-O; 10. Ce4, Ae7; 11. Te1, d6; 12. c4, Cb4; 13. Cf6 +!, A:f6; 14. Te4, C:d3; 15. T:h4, A:h4; 16. D:d3, d:e5; 17. De4, Af6; 18. D:c6, il Nero abbandona. 9. Cd2, Cf4; 10. Ce4, C:d3; 11. D:d3, Ae7; 12. Af4, con vantaggio per il Bianco.

2) 6. ..., d6; 7. O-O, Ae7; 8. Cd2,

E' stato giocato

21) 8. c4, O-O; 9. Cc3, Cd7; 10. f4, Af6; 11. Ae3, A:c3!; 12. b:c3, c5!; Izvotschikov-Bronstein 1975 e

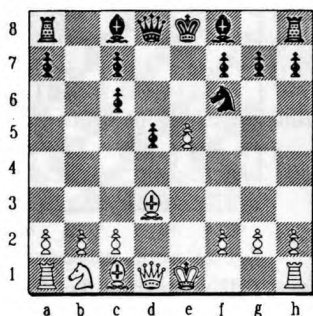
22) 8. Cc3, O-O; 9. h3, Cd7; 10. a4, Af6; Damljanovic-Ivkov 1966

8. ..., O-O; 9. Cc4, con vantaggio secondo L. Gutman

7. e5,

La variante principale.

Posizione dopo 7. e5



Sono state giocate anche

1) 7. e:d5, c:d5; 8. O-O,

Dopo 8. Ab5 +, Ad7; 9. A:d7 +, D:d7; 10. O-O, Ae7; 11. Cd2, O-O; 12. Cf3, Ad6!; Cigorin-Salve 1906 con buon gioco.

8. ..., Ae7; 9. Cc3,

Nelā Nimzovitch-Tarrasch 1911 venne giocato 9. c4, O-O; 10. c:d5, C:d5; 11. Ae4, Ae6; 12. Cc3, C:c3; 13. b:c3, D:d1; 14. T:d1, Tad8; 15. Ae3, c5; con gioco pari.

9. ..., O-O; 10. Ag5, c6!;

Dopo 10. ..., Ab7; 11. Te1, c5; 12. Df3, il Bianco prende l'iniziativa.

11. Df3, Tb8!;

Vedi le partite Alekhine-Rosanoff dove venne giocato 11. ..., Ag4?! e la Alekhine-Manko 11. ..., Cg4?!.

Il nero ha buon gioco.

11. Te1, h6; 12. Ah4, Te8; (12. ..., Tb8!) 13. Dd2, Ae6; 14. a3, Dd7; 15. Ag3, Af5; 16. A:f5, D:f5; 17. Te5, Dd7; con gioco pari Stanojevic-Davidovic 1986

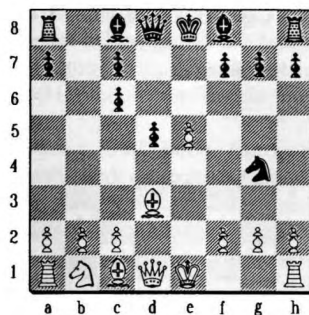
2) 7. De2, d:e4!;

7. ..., Ae7; 8. O-O, O-O; 9. Cc3, Te8; 10. e5, Cd7; 11. e6!, f:e6; 12. D:e6 +, Rh8; 13. D:c6, Cb6; 14. Af4!, con gioco migliore

8. A:e4, C:e4; 9. D:e4 +, De7; 10. D:e7 +, A:e7; e la coppia degli alfieri compensano l'impedonatura sul lato di Dama. Vedi la partita Miseses-Tarrasch (2)

7. ..., Cg4!?

Posizione dopo 7. ..., Cg4!?



E' da considerarsi passiva la continuazione 7. ..., Cd7; 8. O-O,

a) 8. ..., Cc5; 9. c3, C:d3; 10. D:d3, Ae7; 11. Dg3, g6; 12. Ah6, con miglior gioco per il Bianco.

b) 8. ..., Ae7; 9. Dg4!, g6; 10. Dg3, O-O; 11. Ah6, Te8; 12. f4!, con forte iniziativa.

8. O-O, Ac5; 9. De2!,

Dopo 9. h3?, C:e5; 10. Te1, Df6; 11. De2, O-O; 12. D:e5, D:f2 +; 13. Rh1, con attacco fortissimo per il Nero dopo 13. ..., A:h3; 14. g:h3, Df3 +; 15. Rh2, Ad6; Anche 9. Af4?!, f6!; sembra favorevole al Nero

a) 10. h3, f:e5; 11. h:g4, e:f4; 12. Te1 +, Rf7; 13. Dd2, Df6; 14. c4, A:g4; 15. c:d5, c:d5; 16. Ae2, Ae6; 17. Af3, Thd8; 18. Cc3, c6; Reggio-Swiderski 1905

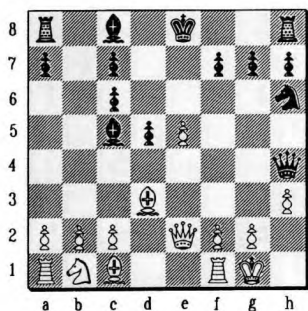
b) 10. e:f6?, O-O!;

c) 10. De2, f:e5; 11. A:e5, O-O; 12. Ag3, h5; 13. h4, g5!; 14. h:g5, h4; 15. A:h4, Dd6; 16. g3, C:f2; 17. Rh2, Ag4; 18. Dd2, C:d3; 19. Cc3, Ce5; Granda-Reyes 1985

d) 10. e6!?, A:e6; 11. h3, Ce5; 12. A:e5, f:e5; 13. Dh5 +, Rd7; 14. D:e5, Tf8!; 15. D:g7 +?, Tf7; con grande possibilità per il nero

9. ..., Dh4; 10. h3, Ch6;

Posizione dopo 10. ..., Ch6;



L'assalto 10. ..., h5; 11. Cd2, Dg3; 12. Cf3, non sembra corretto, vediamo alcuni sviluppi:

a) 12. ..., Ae6; 13. Ag5, h4; 14. Dd2, e dopo 15. Af4 il Nero è in crisi

b) 12. ..., a5; 13. e6!, A:e6; 14. h:g4, h:g4; 15. De5, D:e5; 16. C:e5, Mascarinas-O'Kelly 1978

12. ..., h4; 13. b4!, Ab6; 14. c4, d:c4; 15. A:c4, Th5; 16. e6, Te5; 17. e:f7+, Rf8; 18. Dd2, Ae6; 19. A:e6, T:e6; 20. Ab2, Td6; 21. De2, Tg6; 22. Tae1, R:f7; 23. De7+, Rg8; 24. D:h4, vincendo.

11. Ae3, Ae3;

Dopo 11. ..., Ab6; segue 12. c4,

12. D:e3, Db4;

La mossa 12. ..., Cf5?; permette 13. Dc5!,

13. Cc3!, Cf5;

Dopo 13. ..., O-O; il bianco prosegue con 14. Ce2, inoltre non si può giocare 13. ..., D:b2; per 14. C:d5, c:d5; 15. Tfb1, e il Nero perde la Dama.

14. A:f5, A:f5; 15. Ce2!,

La posizione del bianco è superiore.

PARTITE

Mieses - Tarrasch (2a del match, 1916)

1. e4, e5; 2. d4, e:d4; 3. Cf3, Cc6; 4. C:d4, Cf6; 5. C:c6, b:c6; 6. Ad3, d5; 7. De2, d:e4; 8. A:e4, C:e4; 9. D:e4+, De7; 10. D:e7+, A:e7; 11. O-O, O-O; 12. Cd2, Af5; 13. Cf3,

Il Nero doveva prendere il pedone: 13. ..., A:c2; 14. Cd4, Aa4; 15. b3, Ab5; 16. Te1, Af6; con vantaggio.

13. ..., Af6; 14. c3, Tab8; 15. Cd4, A:d4; 16. c:d4, Tfd8; 17. b3!,

Così ci si libera dalla pressione. Dopo 17. ..., T:d4; 18. Ae3, Td5; 19. Tfc1!, Ad7; 20. A:a7, Ta8; 21. Ae3, Tda5; 22. a4, il P libero del B. costituisce un ottima chance.

17. ..., a6; 18. Ae3, Tb5; 19. Tfc1, Ae4; 20. Tc3, Rf8; 21. Tac1, Ad5; 22. a3, Re8; 23. b4, Rd7; 24. Ad2, h5; 25. Te1, Te8; 26. T:e8, R:e8; 27. f3, Rd7; 28. Rf2, Tb8; 29. g4, Te8; 30. g:h5!, Th8; 31. h6, g:h6; 32. Tc5, Rc8; 33. a4, h5; 34. b5, a:b5; 35. a:b5, Rb7!; 36. Aa5, Td8!;

Si minacciava 37. b:c6, A:c6; 38. d5 ecc.

37. Re3, c:b5; 38. T:b5+,

Anche dopo 38. T:c7+, Ra6; il finale è patto.

38. ..., Ra6; 39. Tc5, Te8+; 40. Rf2, c6; 41. Ac7, Rb7; 42. Ae5, Tg8; Patta

Mieses - Tarrasch (12a match, 1916)

1. e4, e5; 2. d4, e:d4; 3. Cf3, Cc6; 4. C:d4, Cf6; 5. C:c6, b:c6; 6. Ad3, d5; 7. e:d5, c:d5; 8. Ab5+, Ad7; 9. A:d7+, D:d7; 10. O-O, Ae7; 11. Cd2, O-O; 12. b3, Tfe8; 13. Ab2, Df5!; 14. Cf3, c5; 15. Dd2, Ce4; 16. Dd3, Tad8; 17. Cd2, Ad6!; 18. C:e4, d:e4; 19. De2, Te6; 20. Tfe1, Tde8; 21. Tad1, Th6; 22. h3, Tg6; 23. Db5, Td8; 24. Da5, Tf8; 25. Dc3, Dg5; 26. g3, f5; 27. Dd2, Dh5; 28. Dd5+, Rh8; 29. Ae5, A:e5; 30. D:c5, Tg8; 31. D:e5, D:h3; 32. Td6, Tg4!; 33. Td5, f4; 34. Dh5, T:g3+!; 35. f:g3, D:g3+; 36. Rf1, e3; 37. Re2!, Df2+; 38. Rd1, f3; 39. Td3!, e2+; 40. Rd2, Tf8; 41. Df5!, Rg8!; 42. De6+, Rh8; 43. Df5, Rg8; 44. De6+, Rh8; 45. Dh3, h6; 46. b4, Tf6; 47. c4, g5; 48. Dc8+, Rg7; 49. Td7+, Rg6; 50. De8+, Rf5; 51. Rd3, Rg4; 52. Td4+, Tf4; 53. De6+, Rg3; 54. T:f4, R:f4; 55. De4+, Rg3; 56. De5+, Rg2; 57. T:e2, f:e2; 58. D:e2, h5; 59. c5, h4; 60. c6, h3; 61. c7, D:e2+; 62. R:e2, h2; 63. c8=D, h1=D; 64. Dg4+, il Nero abbandona.

Alekhine - Rosanoff (Mosca, 1907)

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4, e:d4; 4. C:d4, Cf6; 5. C:c6, b:c6; 6. Ad3, d5; 7. e:d5, c:d5; 8. O-O, Ae7; 9. Cc3, O-O; 10. Ag5, c6; 11. Df3, Ag4; 12. Dg3, Ah5; 13. De5, Migliore era 13. Tae1, Ag6; 14. A:g6, h:g6; 15. Dh4, con l'idea Te3/h3.

13. ..., Ag6; 14. A:g6, h:g6; 15. Tad1,

Ancora 15. Tae1, era preferibile.

15. ..., Ad6; 16. Dd4, Dc7; 17. Dh4,

Era cattiva 17. A:f6, g:f6; 18. D:f6, A:h2+; 19. Rh1, Ae5!;

17. ..., Ch7; 18. Ae3, f5; 19. f4, Rf7!; 20. Ad4, Th8; 21. Tde1?, Cf6; 22. Dg5, Cg4?; 23. Te6!+, R:e6; 24. D:g6+, Rd7; 25. D:f5+, Rd8; 26. D:g4, Af8; 27. Te1, Dd7; 28. Dg5+, Rc7; 29. Te3, Rb7; 30. Ca4, Te8; 31. Tb3+, Ra8; 32. Dg3, Th6; 33. Dd3, The6; 34. Ae5, c5; 35. Tb5, Tc8?; 36. c4, a6; 37. Cb6+, T:b6; 38. T:b6, Ra7; 39. Dg6, Da4; 40. Tb3, Dc6; 41. Df7+, Ra8; 42. c:d5, 1-0

Alekhine - Manko (Corrispondenza, 1906-1907)

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4, e:d4; 4. C:d4, Cf6; 5. C:c6, b:c6; 6. Ad3, d5; 7. e:d5, c:d5; 8. O-O, Ae7; 9. Cc3, O-O; 10. Ag5, c6; 11. Df3, Cg4?; 12. A:e7, D:e7; 13. Tae1, Dd6; 14. Dg3!, Df6; 15. h3, Ch6; 16. Te5!, g6; 17. Ce2, Af5; 18. f4, Tfe8; 19. De3, T:e5; 20. f:e5, Dh4; 21. Cd4, A:d3; 22. Tf4, De7; 23. c:d3, Tc8; 24. Tf6, c5; 25. Cc6, De8; 26. e6!, Cf5; 27. e:f7+, D:f7; 28. T:f5,

Il Nero abbandona.

Kuprejck e l'Est Indiana

di Valdo Eynard

L'Indiana di Re (dopo il successi di Anand a Reggio Emilia ci sarà senz'altro una rivalutazione degli impianti indiani), è comunemente considerato un impianto di difesa e contrattacco di vasta popolarità, di spirito veramente moderno, molto attivo con una grande varietà di linee di gioco tale da concedere piena libertà all'immaginazione creativa.

Ha fama indubbiamente di essere anche rischiosa ma d'altra parte chi non risica ...

In una ricerca, dalla parte del Nero sulla sua applicazione in questi ultimi dieci anni, mi sono frequentemente imbattuto nel nome di Kuprejck.

Kuprejck è una figura interessante ed atipica nel suo paese, l'ex URSS. Valentissimo tattico, giocatore aggressivo sia col bianco che col nero, predilige in modo quasi maniacale l'attacco diretto contro il Re avversario. Seguendo le sue partite non c'è proprio il pericolo di annoiarsi! Non ha mai raggiunto quei successi che le sue capacità lasciavano prevedere forse per non aver voluto amministrarsi con quelle pattine che talvolta nel corso di un torneo occorrono anche soltanto per rifiutare. Ha mancato la sua grande occasione nel Campionato URSS 80/81 quando, dopo una partenza razzo, per oltre metà torneo aveva capeggiato la classifica crollando però nel finale, tre sconfitte consecutive, dopo la batosta (16 mosse) subito dal connazionale (della Bielorussia) Romanišchin.

Ma vediamo alcune Est-Indiane giocate da Kuprejck.

Approfittando del re bianco non ancora arroccato il Nero con un sacrificio di pezzo che poi recupererà disintegra il centro bianco e poi nel finale libera un pedone inarrestabile.

Georgadze - Kuprejck
Camp. Urss 1981 (E81)

1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, Ag7; 4. e4, d6; 5. f3, a6; 6. Ag5, Cc6; 7. Dd2, O-O; 8. d5?,

Interessante è 8. h4, migliore era 8. Cge2, 8. ..., Ce5; 9. f4, Ced7; 10. Cf3, Cc5; 11. Dc2, c6; 12. Ae2,

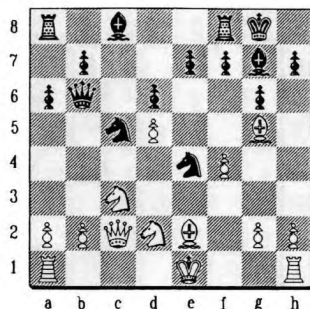
Dopo 12. b4, Cc:e4; 13. C:e4, C:e4; 14. D:e4, A:a1; 15. A:e7, Te8; il Bianco perde materiale.

12. ..., c:d5; 13. c:d5, Db6;

Secondo Kupreicin anche 13. ..., b5; con l'idea di proseguire con Db6, Ad7 e Tac8 era giocabile. Lo sviluppo immediato della Dama prelude ad un gioco violento.

14. Cd2, Cf:e4;

Posizione dopo 14. ..., Cf:e4



15. Cc:e4,

Dopo 15. Cd:e4, Af5; 16. Ad3, A:c3 +; 17. b:c3, C:e4; 18. A:e4, De3 +; 19. De2, D:e2 +; 20. R:c2, A:e4; il Nero ottiene un vantaggio materiale.

15. ..., Af5; 16. g4!, C:e4; 17. g:f5, Df2 +; 18. Rd1, C:d2; 19. D:d2, f6; 20. Tf1,

Dopo 20. Ag4, D:d2 +; 21. R:d2, f:g5; 22. f:g6, T:f4; il finale risulta superiore per il Nero.

20. ..., D:h2; 21. Ah4, D:h4; 22. De3?,

L'audace 22. Rc2!, Tfc8 +; 23. Rb3, permetteva di non rimanere con il Re al centro.

22. ..., Tac8!; 23. Tc1,

Mossa pressochè forzata, altrimenti si rimane in una rete di matto.

23. ..., T:c1 +; 24. R:c1, g5!; 25. Rb1,

La presa del pedone avrebbe reso attivo l'A in g7, daltronde il Nero minacciava anche di prendere in f4 e poi di inchiodare con Ah6.

25. ..., g4; 26. D:e7, g3; 27. D:d6, g2; 0 - 1

L'arrocco lungo del Bianco sembra dubbio, il Nero però per dimostrarlo deve accelerare al massimo le operazioni. Lo fa alimentando il suo attacco con molteplici sacrifici. Prima un cavallo, poi un alfiere infine una torre costretta a barattarsi per un pedone promosso.

Agzamov - Kuprejck
Camp. Urss 1991 (E73)

1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, Ag7; 4. e4, d6; 5. Ae2, O-O; 6. Ag5, Cbd7; 7. Dd2, e5; 8. d5, Cc5; 9. f3, Ad7; 10. h4,

Ora se 10. b4, Ca4; (l'A in d7 serve proprio per sostenere il Cavallo) 11. C:a4, A:a4; 12. b5?!, a6!; e il Nero grazie all'apertura del gioco sul lato di Dama, è superiore.

10. ..., De8; 11. g4, h5; 12. O-O-O,

La continuazione 12. A:f6, A:f6; 13. g:h5, g:h5; 14. Dh6, Ag7; 15. D:h5, f5!; dava buon gioco al Nero, nonostante il pedone in meno, però il Bianco poteva giocare l'interessante 14. Ch3.

12. ..., h:g4; 13. A:f6, A:f6; 14. f:g4, Dd8;

15. De1,

L'unica valida alternativa era 15. g5, Ae7; 16. Cf3, per cercare di "tenere" la posizione.

15. ..., Ag7; 16. Ch3, f5!;

Questo è possibile perchè i pezzi neri sono più attivi di quelli bianchi.

17. e:f5, g:f5; 18. g5,

Dopo 18. g:f5, A:f5; 19. Cg5, e4; l'iniziativa è saldamente nelle mani del Nero.

18. ..., b5!?

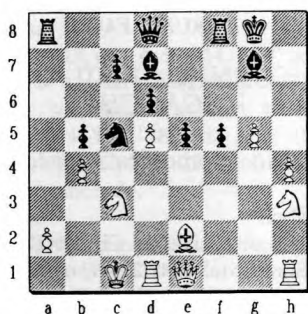
Un sacrificio di pedone che ha come obiettivo quello di aprire nuovi fronti d'attacco.

19. c:b5, a6; 20. b4,

Nemmeno 20. b6, Tb8!; 21. h5, e4; calmava le acque.

20. ..., a:b5!;

Posizione dopo 20. ..., a:b5;



21. b:c5, b4; 22. Cb1, T:a2; 23. Ac4, Ta5; 24. c6, Db8!!; Un'altra brillantezza.

25. De2,

Accettare anche il secondo pezzo, dopo 25. c:d7, Tc5; 26. Cd2, Da7; significava la sconfitta immediata.

25. ..., b3!; 26. c:d7, Db4; 27. Td2, e4!;

I pezzi Neri sono pochi ma tutti attivi.

28. Cf4, Ta1; 29. Th3, Ac3!; 30. A:b3, A:d2 +; 31. D:d2, T:b1 +; 32. R:b1, D:d2; 33. Ce6, Tb8; 34. d8 = D +, T:d8; 35. C:d8, e3; 36. Ce6, e2; 37. Th1, f4; 0 - 1

In una posizione pari il Nero sfrutta una mossa meccanica, ma apparentemente buona per piazzare un imprevisto sacrificio di qualità, assumere decisamente l'iniziativa ed imprimere alla partita un nuovo corso.

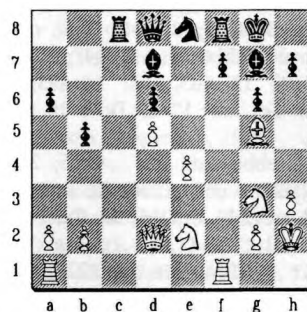
Kveinys - Kuprejck
Rimavska S. 1990 (E79)

1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, Ag7; 4. e4, O-O; 5. Ad3, d6; 6. Cge2, e5; 7. d5, c6; 8. Cg3, Ca6; 9. O-O, Ad7; 10. h3, Cc5; 11. Ae3, c:d5; 12. c:d5, C:d3; 13. D:d3, Ce8;

Il gioco è pari.

14. Rh2, a6; 15. Dd2, b5; 16. f4, e:f4; 17. A:f4, Tc8; 18. Cce2, Db6; 19. Ae3, Dd8; 20. Ag5,

Posizione dopo 20. Ag5



20. ..., Tc2!;

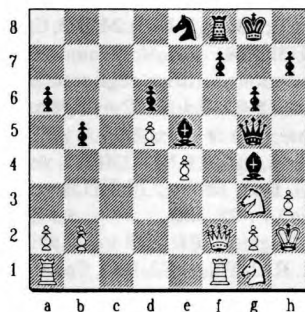
Un brillante sacrificio di qualità.

21. D:c2, D:g5; 22. Cg1,

Il tentativo di alleggerire la posizione con 22. Dc1, D:c1; 23. Ta:c1, A:b2; lascerebbe al Nero un finale più facile da giocare nonostante la qualità in meno.

22. ..., Ae5; 23. Df2, Ag4!;

Posizione dopo 23. ..., Ag4!;



24. Rh1,

Se 24. Cf3, A:f3!; 25. g:f3, Df4; con l'idea di continuare l'assalto con h5/h4 e Cf6/h5

24. ..., Cf6; 25. Tac1, Rg7; 26. h:g4, Dh4 +; 27. Ch3, A:g3; 28. Df3, C:g4; 29. Tc7, Cf6!; 30. b3, Ae5;

Minacciando g5/g4.

31. g4, g5; 32. Te7, Af4 -; 33. Dc3, Tc8; 34. Df3,

Ovviamente dopo 34. D:c8, D:h3 +; 35. Rg1, Dh2 + #;

34. ..., Tc2; 35. Rg1, C:g4; 36. e5, C:e5; 37. T:e5, d:e5; Il Bianco abbandona.

Il Nero ha il merito, manovrando abilmente coi suoi pezzi di mantenerli tutti aggressivamente puntati sull'arrocco Bianco. Al momento buono piazza il sacrificio decisivo e malgrado debba subire il cambio di donne con tre pezzi contro il re ormai senza difese decide.

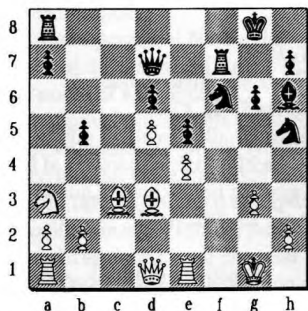
Dorfman - Kuprejck
Urss 1980 (E97)

1. d4, Cf6; 2. Cf3, g6; 3. c4, Ag7; 4. Cc3, O-O; 5. e4, d6; 6. Ae2, e5; 7. O-O, Cc6; 8. d5, Ce7; 9. Ad2, Ch5; 10. g3, f5; 11. e:f5, C:f5; 12. Ce4,

Un errore sarebbe stato 12. g4, per 12. ..., Cd4!;
12. ..., Cf6; 13. Ad3, Ah6; 14. Ac3, Cg7!; 15. Cfd2, Cgh5; 16. Te1, Af5; 17. c5, Dd7; 18. c:d6, c:d6; 19. f3, Tf7;

Errata sarebbe stata 19. ..., C:d5; 20. Ac4, Ae6; 21. Db3, Ce7; 22. A:e6+, C:e6; 23. Tad1,
20. Cc4, A:e4; 21. f:e4, b5; 22. Ca3,

Posizione dopo 22. Ca3



22. ..., C:g3!; 23. h:g3, Dh3; 24. Df3, Cg4; 25. Dg2, Dh5;
26. Dh1, Tf3!;

Una concezione artistica degli scacchi, con la prosaica
26. ..., D:h1+; 27. R:h1, Cf2+; si recuperava solamente il pezzo.

27. D:h5,

Dopo 27. D:f3, Dh2+; 28. Rf1, segue 28. ..., Tf8-+;

27. ..., T:g3+; 28. Rh1,

Anche la fuga 28. Rf1, Tf8+; 29. Df5, g:f5; 30. A:b5, f:e4+; 31. Re2, Tf2+; 32. Rd1, Ce3+; 33. Rc1, Cc2+; si conclude con il disastro.

28. ..., g:h5; 29. Ae2, Th3+; 0-1

Dopo 30. Rg1, Ae3+; 31. Rg2, Th2+; 32. Rg3, Af4+; 33. Rf3, Tf2+ #;

Nuove speranze

Nel recente torneo di Nettetel, vinto dal tedesco M. Stangl (norma di grande maestro), si è distinto il giovanissimo (12 anni!) ungherese Peter Leko. In classifica lo troviamo al 3° posto, in un torneo di IX categoria.

Ecco una sua partita.

Schlösser (2485) - Leko (2385)
Nettetel 1992

1. Cf3, Cf6; 2. c4, g6; 3. g3, Ag7; 4. Ag2, d5; 5. c:d5, C:d5; 6. d4, Cb6; 7. O-O, Cc6; 8. Cc3, O-O; 9. d5, Ca5; 10. Dc2, c6; 11. d:c6, C:c6; 12. Td1, Af5; 13. e4, Ad7; 14. Af4, Tc8; 15. De2, De8; 16. Cd5, Ag4; 17. C:b6, a:b6;

18. e5, Td8; 19. De3, T:d1+; 20. T:d1, Da8; 21. h3, A:f3; 22. A:f3, D:a2; 23. A:c6, b:c6; 24. D:b6, De6; 25. Dc7, f6; 26. Td7, Te8; 27. Db7, f:e5; 28. Ae3, e4; 29. Tc7, D:h3; 30. T:c6, Ae5; 31. T:g6+, h:g6; 32. Dd5+, Rf8; 33. D:e5, Df5; 34. Dd4, e5; 35. Dd5, Rg7; 36. Db7+, Rh8; 37. Dd5, Rg7; 38. b4, Te7; 39. Ac5, Td7; 40. Ad6, Rh7; 41. D:e5, D:e5; 42. A:e5, Td1+; 43. Rg2, Tb1; 44. Ad6, Rh6; 45. Ac5, Rg5; 46. Rh3, Rf5; 47. Af8, g5; 48. Ac5, g4+; 49. Rg2, Re5; 50. Af8, Rd4; 51. Rh2, Rd3; 52. Ac5, Re2; 53. Rg2, Tb3; 54. Af8, Tb2; 55. Ac5, Tb1; 56. Ae7, e3;

Il Bianco abbandona.

F.S.I

C.O.N.I

Circolo Scacchistico Sondriense

BRUNO FAGGI

11° TORNEO SEMILAMPO DI SCACCHI

Sondrio - domenica 5 aprile 1992

1. Iscrizioni.

presso la sede sociale del Circolo Endas, Via privata Moroni, Sondrio tel. 0342/216493 o presso la sede di gioco, Albergo della Posta, Piazza Garibaldi, Sondrio.

2. Formula

torneo semilampo sistema italo-svizzero con nove turni di gioco.

3. Sorteggio.

ore 9,30 (obbligatoria la presenza).

4. Programma.

quattro turni al mattino, inizio ore 9,45 e cinque turni al pomeriggio, inizio 14,30.

Premiazione ore 19 circa.

5. Sede di gioco.

Albergo della posta - Piazza Garibaldi, Sondrio - Tel. 0342/510404.

6. Premi.

Classifica assoluta: 1) 350.000 2) 250.000 3) 180.000 4) 140.000 5) 120.000 6) 100.000 ecc.

Candidati maestri: 1) 80.000 2) 50.000 3) 40.000

1° Nazionale: 1) 70.000 2) 40.000 3) 30.000

2° Nazionale: 1) 70.000 2) 40.000 3) 30.000

3° Nazionale: 1) 50.000 2) 40.000 3) 30.000 ecc.

Cat. Soc. e inc.: 1) 50.000 2) 40.000 3) 30.000 ecc.

Altri premi: Coppe e ricordo della manifestazione.

NON MANCATE !!!!

Auguri

La redazione e i lettori di Informazione Scacchi augurano i più fervidi auguri a Mario Monticelli per il suo 90° compleanno.

Mario Monticelli, è nato a Venezia il 16 marzo 1902. Probabilmente è stato il più grande giocatore italiano di tutti i tempi. Vediamo brevemente alcune significative tappe della sua attività scacchistica.

1° al torneo universitario di Roma nel 1922.

1° al torneo nazionale di Bologna nel 1925.

1° ex aequo con Grunfeld al torneo internazionale di Budapest nel 1926.

Nel 1929 vince la sfida con Rosselli (+6 =4 -4) conquistando per la prima volta il titolo di campione italiano.

1° al torneo Crespi di Milano nel 1933.

1° al torneo internazionale di Milano nel 1938.

1° al campionato italiano del 1939 a Roma.

Numerosi sono stati i suoi piazzamenti in importanti tornei nazionali e internazionali.

Nel 1985 il Congresso della FIDE riconobbe, seppur in ritardo, i suoi meriti e gli conferì il titolo di "grande maestro".

Le due partite che seguono sono state giocate nel torneo di Budapest del 1926. Così nel n. 8 del 1926 dell' *Italia Scacchistica*, con enfasi e senso liberatorio, l'evento venne riportato: "Finalmente la leggenda che gli italiani non possono lottare con i grandi maestri stranieri è sfatata completamente! Mario Monticelli, il vincitore delle Olimpiadi universitarie italiane del 1922, che i tornei, Milano 1922 e Foligno 1924, avevano messo in buona vista e che l'ultimo torneo italiano, Bologna 1925, con partecipanti anche stranieri, avevano segnalato alla considerazione del mondo internazionale, ha lottato con i grandi colossi ed ha trionfato!"

Il lettore, che non avesse mai visto le partite di Monticelli, resterà allibito di fronte alla purezza del suo stile.

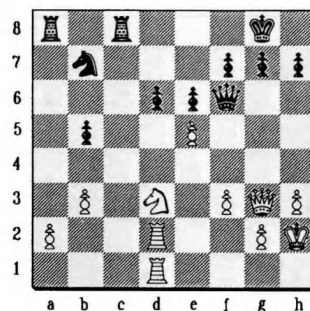
Monticelli - Reti Budapest, 1926

1. d4, Cf6; 2. Cf3, b6; 3. c4, Ab7; 4. Cc3, e6; 5. Dc2, c5; 6. e4, c:d4; 7. C:d4, d6; 8. Ae2, Ae7; 9. O-O, O-O; 10. Ae3, Cb6; 11. Tfd1, a6; 12. f3, Te8; 13. Dd2, Ce7; 14. b3, Dc7; 15. Ca4, Cfd7; 16. Tac1, Cc5; 17. Cb2, Tfd8; 18. De1, Af6; 19. Df2, Cc6; 20. C:c6, A:c6;

20. ..., A:b2; 21. Tc2,

21. Cd3, Db7; 22. Cf4, Ab2; 23. Tc2, Aa3; 24. Ac1!, A:c1; 25. Tcc1, De7; 26. Dg3, b5; 27. Td2, b:c4; 28. A:c4, Ab5; 29. A:b5, a:b5; 30. Tcd1, Ta8; 31. h3, Cb7; 32. Rh2, Df6; 33. Cd3, Tdc8?!; 34. e5!,

Posizione dopo 34. e5!



34. ..., De7; 35. Cf4!, d5;

Se 35. ..., d:e5; 36. Ch5, Df8; 37. Cf6+, Rh8; 38. Cd7!, Dd8; 39. C:e5, Df8; 40. Td7, e vince.

36. Ch5, Df8; 37. Td4!, T:a2; 38. Tg4, g6; 39. Cf6+, Rg7; 40. Th4, h6; 41. T:h6!, Dc5;

Ovviamente dopo 41. ..., R:h6; 42. Dh4+, Rg7; 43. Dh7+ #,

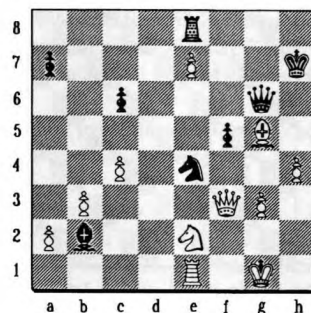
42. Th7+,

Il Nero abbandona.

Monticelli - Yates Budapest, 1926

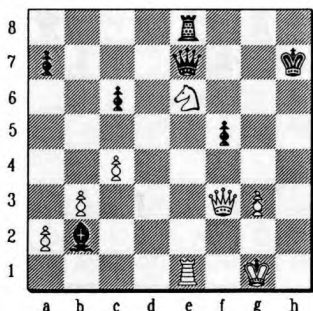
1. d4, Cf6; 2. Cf3, g6; 3. g3, Ag7; 4. Ag2, O-O; 5. c4, d6; 6. Cc3, Cc6; 7. h3, Cd7; 8. O-O, e5; 9. Ae3, Te8; 10. Dd2, Cb6; 11. b3, e4; 12. Ce1, f5; 13. Cc2, De7; 14. Tae1, Df7; 15. f3, e:f3; 16. e:f3, Ce7; 17. Cb5, Cc6; 18. d5, Cb8; 19. Ag5, Ca6; 20. T:e8+, D:e8; 21. Te1, Df8; 22. f4!, Ad7; 23. Ccd4, h6; 24. Ah4, Te8; 25. Ce6!, A:e6; 26. d:e6, d5; 27. e7!, Df7; 28. A:d5, C:d5; 29. D:d5, Ab2; 30. D:b7, g5; 31. f:g5, h:g5; 32. A:g5, Dg6; 33. h4, Rh7; 34. Df3, c6; 35. Cc3, Cc5; 36. Ce2, Ce4;

Posizione dopo 36. ..., Ce4;



37. Cf4!, C:g5; 38. h:g5, D:g5; 39. Ce6, D:e7;

Posizione dopo 39. ..., D:e7;



Segue una mossa da problema.

40. Cf8 + !, D:f8; 41. Dh5 + , Rg7; 42. T:e8, Dc5 + ; 43. Rg2, Af6; 44. Dh8 + , Rg6; 45. Dg8 + , Rh6; 46. De6, Dd4; 47. Th8 + , Rg6; 48. Tg8 + , Rh6; 49. D:f5, Db2 + ; 50. Rh3, Ag7; 51. Tc8, Il Nero abbandona.

Bogoljubov - Monticelli
Sanremo, 1930

1. d4, Cf6; 2. e4, e6; 3. Cc3, Ab4; 4. Cf3, b6; 5. Ag5, A:c3 + ; 6. b:c3, Ab7; 7. e3, d6; 8. Ad3, Cbd7; 9. O-O, De7; 10. Cd2, h6; 11. Ah4, g5; 12. Ag3, O-O-O; 13. a4, a5; 14. Tb1, Tdg8; 15. f3, h5; 16. e4, h4; 17. Ae1, e5; 18. h3, Ch5; 19. c5, d:c5; 20. d5, Cf4; 21. Cc4, Th6!; 22. Tf2, f5; 23. d6, T:d6!;

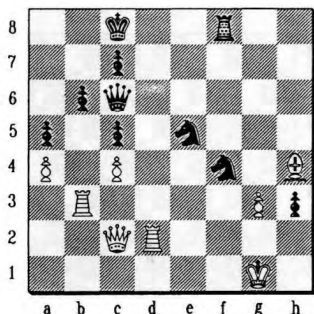
Il Nero sacrifica la qualità, per non dare possibilità d'attacco all'avversario.

24. C:d6 + , D:d6; 25. Ac4, Tf8; 26. e:f5, T:f5; 27. Td2, De7; 28. Db3, Tf8; 29. Ad3, e4!;

Così si mettono a nudo le debolezze difensive del Bianco.

30. A:e4, A:e4; 31. f:e4, D:e4; 32. Dc2, Dc6; 33. c4, g4; 34. A:h4, g:h3; 35. g3, Ce5!; 36. Tb3,

Diagramma dopo 36. Tb3,



Il Nero chiude in modo spettacolare.

36. ..., Ce2 + !!; 37. T:e2, Tf1 + !!; 38. R:f1, Dh1 + ; 39. Rf2, Cg4#;

C.O.N.I - COMITATO REGIONALE SCACCHI
LOMBARDIA - COMUNE DI SAN GIORGIO SU
LEGNANO - G.S. LA PERGOLA - SEZIONE SCACCHI
NICOLA PRESSBURGER

presentano:

San Giorgio su Legnano SCACCHI

CAMPIONATI ITALIANI SEMILAMPO

26 APRILE 1992

11a EDIZIONE

Dal Bando del Torneo riportiamo:

PREPARANDO L'APERTURA "EUROPEA"...

No, il nostro titolo non si riferisce ad una novità sulla scacchiera, magari di Kasparov o di Karpov, bensì al fatto che quella di quest'anno sarà quasi certamente l'ultima edizione del torneo di San Giorgio "riservata" ai soli giocatori italiani.

Dal 1993, in ossequio all'Unione Europea e grazie alle nuove norme della Federscacchi, l'Open Magistrale, ma solo questo tra i nove tornei organizzati, sarà infatti aperto anche agli stranieri, pur con la clausola che il titolo tricolore sarà assegnato al primo classificato dei giocatori italiani.

Si pensa già al futuro, dunque, prima ancora di aver giocato l'edizione di quest'anno! Ma a San Giorgio si può questo ed altro. Si può per esempio mettere in palio tra i premi tre viaggi a Parigi per due persone estratti a sorte tra tutti i partecipanti - grande e certamente apprezzata novità di quest'anno -, si può per esempio sperare di superare la faticida "quota 1.000", dopo che lo scorso anno in campo sono scesi ben 846 giocatori (160 in più dell'edizione del 1990, che già aveva stabilito un bel record con 688 partecipanti!).

Qualcuno ora dirà: ma perchè è così importante arrivare a mille giocatori? Cosa cambia se sono 846 o 900? Bene, da un punto di vista sostanziale cambia poco, ma cambia moltissimo dal punto di vista della propaganda, dell'interesse dei mass-media e degli echi nel mondo; e non dimentichiamo il peso che un record del genere potrebbe avere per gli organizzatori di tornei in tutta Italia nei confronti dei possibili sponsor e per la Federscacchi verso il Coni.

Le premesse perchè venga stabilito un nuovo record ci sono tutte: il ricco montepremi, l'ormai consolidata formula festival ...; poi il torneo giovanile ... Poi il campionato femminile ... E finalmente il Magistrale con formula open ... Perciò, amici scacchisti, prenotate il treno, l'aereo o un posto in auto ... e arriverci a San Giorgio '92!

Adolivio Capece

La patta ... assoluta!

A cura del maestro Luca Contini

Come molti avranno avuto modo di sperimentare sulla propria pelle, la cadenza di gioco del Trofeo Lombardia (1 ora e 30 per 40 mosse + 15 minuti per terminare la partita) non è l'ideale per generare partite di qualità, pur se i contendenti sono consumati (in tutti i sensi) maestri. Vi sono però alcuni vantaggi, più che altro a livello agonistico e dello spettacolo: gli zeitnot sono all'ordine del giorno, il numero degli errori aumenta drammaticamente e spesso si specula su eventi non propriamente attinenti alle esigenze della posizione.

La presente partita non si sottrae a quanto sopraesposto, anzi, semmai lo esalta: doppio zeitnot (alla 40ª e alla roulette russa finale), cappelle a ripetizione, rovesciamenti di fronte clamorosi... il tutto per risolversi nella patta assoluta: Re contro Re.

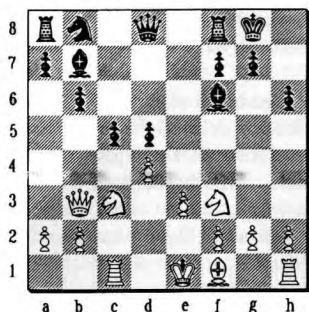
Trofeo Lombardia
Contini Luca - Bellini Fabio
18/02/1992

1. d4, d5; 2. c4, e6; 3. Cc3, Cf6; 4. Ag5, Ae7; 5. Cf3, O-O; 6. e3, h6; 7. Ah4, b6; 8. Tc1,

Ultimamente le preferenze vanno per il tratto 8. Ad3, che, ad onta della perdita di tempo che si ha dopo 8. ..., d:c4; ha il pregio di non cedere la coppia degli Alfiere con A:f6, come invece accade in partita. E proprio in considerazione di questo fatto avrei dovuto preferire 8. Ad3. Bellini, giocatore eminentemente posizionale, sguscia quando ha il vantaggio della coppia degli AA.

8. ..., Ab7; 9. A:f6, A:f6; 10. c:d5, e:d5; 11. Db3,

Tratto apparentemente forte (la chiara intenzione è di impedire c5) ma che in realtà si rivela un boomerang dal momento che la Donna bianca perde contatto col centro della scacchiera. Chiaramente migliori erano le alternative teoriche 11. Ae2, oppure 11. b4!, . Ora invece giunge l'amara sorpresa.



11. ..., c5; 12. Ae2,

Triste ammissione dell'errore precedente ma daltronde era improponibile il seguito 12. d:c5?, d4!; 13. C:d4, (13. e:d4, A:f3;) 13. ..., A:d4; 14. e:d4, Te8 +; 15. Ae2, A:g2; 16. Tg1, Af3; con minacce gravissime da parte del Nero.

12. ..., c:d4; 13. C:d4, A:d4; 14. e:d4, Cc6; 15. Td1,

Continuano le mosse forzate del Bianco che sta pagando a caro prezzo l'errore dell'undicesima mossa. Ancora una volta l'offerta del Nero è inaccettabile: dopo 15. D:d5, D:d5!; 16. C:d5, C:d4; il Nero prende il sopravvento.

15. ..., Dh4; 16. Da4, a6; 17. Td2,

Forzata.

17. ..., b5; 18. Dd1, Ca5; 19. O-O, Cc4;

Questo tratto è stato seguito da un mio respiro di sollievo: il Bianco infatti ha la possibilità insperata di aumentare lo spazio a propria disposizione sbloccando il Pedone d4. Occorreva essere meno frettolosi giocando 19. ..., Tac8; 20. Af3, Tfd8; riservandosi di entrare solo al momento opportuno con il Cavallo in c4. In questo caso il Nero avrebbe potuto contare su almeno un leggero vantaggio.

20. A:c4, d:c4;

Dopo 20. ..., b:c4?!; 21. b3!, il Bianco prende l'iniziativa sul lato di Donna mentre l'Alfiere in b7 rimane senza prospettive.

21. d5,

Una posizione valutata in modo differente da entrambi i contendenti: io pensavo di consolidarmi e riuscire a valorizzare la forza del Pedone passato mentre Bellini era convinto di stare meglio (a sua volta!) perchè riteneva possibile di attuare la strategia nimzowitschiana di uccisione della mobilità del Pedone passato e suo successivo assedio. Come spesso accade la verità sta nel mezzo: il Nero avrà difficoltà a concentrare tutte le forze sul Pedone d5 mentre il Bianco non può spingerlo perchè l'Ab7 diventerebbe troppo forte.

21. ..., Tad8; 22. Td4, Dg5; 23. a3, f5;

Secondo Bellini è forzata in quanto a 23. ..., Tfe8; segue 24. f4, Df6; 25. g4!. Incidentalmente il Nero minaccia f5-f4 seguita da Tf5! completando l'attacco sul Pedone d5.

24. f4,

Troppo compromettente. Giustamente Bellini mi ha segnalato nel dopo partita un piano da lui temuto: 24. Df3!, con l'idea di proseguire con Tfd1, Cc3-e2, f4 con vantaggio. Il Nero avrebbe potuto certamente rispondere con Df6 e g5, ma avrebbe dovuto accollarsi parecchie debolezze sull'ala di Re.

24. ..., Df6; 25. Dd2, Tfe8; 26. Td1, Td6; 27. g3, Df7; 28. Te1, T:e1 +;

Forzata dal momento che non si può permettere al Bianco di giocare 29. Te5 con vantaggio.

29. D:e1, Td8; 30. Dd2, De7; 31. Cd1!,

Posizionalmente forzata dal momento che il Nero minaccia di accerchiare vittoriosamente il Pd5 con 31. ...,

Dc5; seguita da a5-b4 (infatti sarebbe stata improponibile la spinta in d6 a causa del fatale indebolimento della diagonale a8-h1).

31. ..., Dc5; 32. Ce3, Rh8;

Con la minaccia 33. ..., A:d5; che non poteva essere subito effettuata: 32. ..., A:d5?; 33. T:d5, T:d5; 34. D:d5 +, e il Bianco vince.

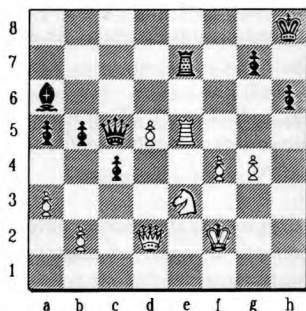
33. Rf2, Td7; 34. h3!, a5; 35. g4, f:g4??;

Potrà sembrare una esagerazione, ma dopo questa presa il Nero va a stare malissimo perchè libera la Td4, finora priva di mobilità (ora è disponibile l'ottima casa e4). Per quanto compromettente andava giocato 35. ..., g6 oppure 35. ..., Aa6!?

36. h:g4, Aa6; 37. Te4!,

Minacciando la pericolosissima 38. Te8 + seguita da Dc2 e f5; ora, dato che 37. ..., Td8; 38. D:a5, è senza speranza, Bellini ha provato la disperata ...

37. ..., Te7; 38. Te5??,



che va a buon fine solo grazie al mio zeitnot e alla mia dabbenaggine! Secondo Bellini il B. vince subito con 38. T:e7, D:e7; 39. D:a5, in vista di 39. ..., Dh4 +; 40. Rg2, (la casa e1 è difesa ma ci sono ancora grosse difficoltà tecniche dopo 40. ..., Df6!; che oltre a provvedere alla difesa dell'Aa6 minaccia le prese con scacco in f4 e b2). Come spesso accade in simili frangenti il B. poteva vincere grazie ad una mossa silenziosa ma terribile: 38. Dd4!! (e pensare che in partita l'avevo pure considerata). Il motivo della forza di questa mossa risiede nel fatto che il N. è obbligato a cambiare la Donna, l'unico pezzo veramente pericoloso in questa posizione (infatti non va 38. ..., Dc7?; 39. d6, e neppure 38. ..., Dd6?; 39. Cf5, T:e4; 40. D:g7#); ma dopo 38. ..., D:d4; 39. T:d4, l'avanzata del Pb5 è impedita mentre il B. può dedicarsi serenamente al seguente piano: d5-d6-Cf5 e successivo trasferimento del Re sull'ala di Donna. In questo caso la vittoria sarebbe stata solo una questione di tecnica.

38. ..., Te5; 39. fe5, b4; 40. a:b4, a:b4; 41. e6, c3;

La differenza di aver cambiato le Torri invece delle Donne è manifesta: con la Donna ancora in gioco (e anche ben centralizzata!) il N. riesce a tenere a bada i Pedoni liberi del B. e nel contempo ad avviare un pericoloso controgio.

42. b:c3, b:c3; 43. Dc1,

E' necessario tener sotto controllo il Pc3 e difendere il Ce3 come evidenzia la variante 43. Dd1?!, Dd6!; 44. Cf5?, Dh2 +; 45. Rf3, c2!.

43. ..., Ad3; 44. e7, D:e7; 45. D:c3, Dh4 +; 46. Rf3, Dh3 +; 47. Rf2, Ae4!; 48. Dd4,

Ovviamente non 48. De5?!, Df3 +.

48. ..., Dh2 +; 49. Re1, Af3;

Nonostante l'esiguità del materiale il Nero continua a proporre nuove ondate di difficoltà al Bianco che, oltretutto, comincia a scarseggiare di tempo.

50. Dd3?!,

Capibile se vista nell'ottica dello zeitnot ma imprecisa tecnicamente perchè costa un Pedone. Dopo la difesa a sangue freddo 50.Rf1! difficilmente il N. può aspirare a qualcosa di più della patta per scacco perpetuo.

50. ..., Dg3 +; 51. Rd2, A:g4; 52. C:g4, D:g4; 53. d6, Dd7;

Ancora una volta siamo di fronte ad una situazione intricata; il N. ha un pedone in più ma ha la Dama inchiodata col noioso Pd6. Tuttavia se il Re nero potesse avvicinarsi...

54. Dd5!,

La difesa attiva è l'unica possibilità di salvezza per il B. Ora, dal momento che Rg8 è impedita, la DN non può muoversi, h6-h5 è impossibile e 54. ..., g6; permette 55. De5 +, Rg8; 56. Df6!, al Nero non resta altro che

54. ..., Rh7; 55. De4 +, Rg8; 56. Df4, Df7!;

Un altro momento difficile: il Nero minaccia Rg8-f8-e8 e il Pd6 diverrà presto vulnerabili. La mossa che segue risulta pertanto obbligata.

57. Db4!, Dd5 +; 58. Re3, Rf7; 59. Df4 +, Re6;

L'ultimo tentativo, ma insufficiente per vincere. Dopo 59. ..., Rg8; 60. Db4, oppure 59. ..., Rg6; 60. Dg4 +, Rh7; 61. d7, o infine 59. ..., Re8; 60. Dg4!, il Nero non riesce ad andare al di là di un buon pareggio.

60. Dg4 +, R:d6; 61. D:g7, Db3 +;

Sia dopo 61. ..., De5 +; 62. D:e5 +, R:e5; 63. Rf2, che dopo 61. ..., Dg5 +; 62. D:g5, h:g5; 63. Rf3, il B. patta senza problemi.

62. Rf4, Dc4 +; 63. Rg3,

Il RB si sta avvicinando rapidamente al Ph6 che è anche troppo arretrato per dare al Nero la minima speranza di vittoria.

63. ..., Dd3 +; 64. Rh4, De4 +; 65. Rh5, Dh1 +; 66. Rg6, h5;

Il N. ha esaurito gli scacchi (66. ..., Dg1 +; 67. R:h6,) ed ora è il turno del B. Il Ph5 non può sfuggirgli.

67. Dd4 +, Re6; 68. Dc4 +, Rd7; 69. Dd4 +, Rc6; 70. Dc4 +, Rb6; 71. Db4 +, Ra6; 72. Da4 +, Rb6; 73. Db4 +, Rc7;

Giocata per evitare il perpetuo, ma ora cade il Ph5 con patta inevitabile.

74. Dc5 +, Rd7;

Anche dopo 74. ..., Dc6 +; 75. D:c6 +, R:c6; 76. R:h5, si ha la patta "Assoluta".

75. D:h5, D:h5 +; 76. R:h5, Patta

Campionato Bergamasco

A cura della redazione

Si è svolto nei mesi di Gennaio/Marzo il campionato bergamasco, la più antica manifestazione scacchistica che si svolge annualmente a Bergamo.

Organizzata dal locale Circolo Scacchistico ha visto alla partenza ben trentasette scacchisti che si sono scontrati in un torneo italo-svizzero su nove turni di gioco.

Favoriti, alla partenza, il neo Maestro Nicola Bresciani seguito da una vasta schiera di CM, Carminati L., Bison B., Piantoni R., Ceresoli L., Mora P., Eynard V.. E' stato Carminati Luigi, già vincitore dell'edizione del 1975 a prevalere, con una certa facilità se si pensa che ha potuto permettersi di perdere l'ultima partita con la certezza matematica della vittoria.

Validissimo antagonista Bison Beniamino, classificatosi secondo, terzo Piantoni Roberto seguito nell'ordine da Ceresoli, Bresciani, Mora.

Carminati L.- Rigamonti S.
turno n.8

Un vero e proprio festival dell'orrore scacchistico, ovvero come ho rivinto il campinato bergamasco dopo 17 anni.

1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cc3, Ab4; 4. a3, A:c3+; 5. b:c3, c5; 6. e3, O-O; 7. Ad3, d5; 8. c:d5, D:d5;

Una presa inusuale che lascia il centro al bianco. Dopo 8., e:d5; 9. f3, Dc7; 10. Ta2, il gioco presenta possibilità per entrambi.

9. Cf3,

E' possibile anche f3 seguita da Cge2.

9., Cc6; 10. Ab2,

Meglio prima c4 e poi Ab. La mossa del testo è giocata nella convinzione di poter guadagnare il Pc4.

10., c4; 11. Ae2,

Era migliore Ac2 con l'idea di 0-0, Dc2 tentando di spingere in e4.

11., b5; 12. a4, Tb8; 13. O-O, Ce4; 14. Dc2, a6; 15. a:b5,

E' un errore perchè in contrasto con la mossa 10; meglio Cd2 seguita da Af3 e poi valutare dove mettere la Tf1.

15., a:b5; 16. Tfd1, Ab7; 17. Af1,

Ora non era possibile 17. Cd2, per 17., C:d2; 18. T:d2, C:d4; minacciando il matto in g2 e la Dama in c2.

17., Tfc8; 18. Cd2, C:d2; 19. D:d2, Ta8; 20. f3, Ca5; 21. e4, Dd7; 22. Dc2, Cb3; 23. T:a8, Ta8; 24. Ac1, Dc6;

Il Nero, che, dopo l'ottava mossa dubbia ha giocato bene, è riuscito a pareggiare il gioco grazie alle imprecisioni del Bianco. Poteva quindi giocare 24., Ta1; 25. Ae3,

T:d1; 26. D:d1, e nonostante il centro mobile e i due Alfieri è difficile che il Bianco vinca.

Albo d'Oro

1947 Mocellin
1948 Azzoni
1949 Azzoni
1950 Lucarelli
1953 Signorelli R.
1955 Palmiotto F.
1956 Re Lando
1957 Pegoraro G.
1958 Pegoraro G.
1959 Pegoraro G.
1961 Eynard V.
1962 Eynard V.
1963 Eynard V.
1964 Eynard V.
1965 Signorelli G.
1966 Neri A.
1967 Ginoulhiac E.
1968 Cottarelli F.
1969 Eynard V.
1970 Eynard V.

1971 Mohar A.
1972 Eynard V.
1973 Bellavita G.
1975 Carminati L.
1976 Facchi E.
1977 Oteri A.
1978 Bison B.
1979 Bresciani N.
1980 Bison B.
1981 Belotti B.
1982 Belotti B.
1983 Belotti B.
1984 Belotti B.
1985 Belotti B.
1986 Cossali E.
1987 Luchsinger E.
1988 Ceresoli L.
1989 Ceresoli L.
1990 Piantoni R.
1991 Bresciani N.
1992 Carminati L.

25. Ae3,

Era migliore 25. Af4.

25., Da6; 26. d5, e:d5; 27. e:d5, Da2;

Una mossa incredibile, che butta via almeno mezzo punto. Mi aspettavo 27., Dd6; 28. De4, Td8; 29. Ag5, f6; 30. Af4, Dc5+; 31. Ae3, Dd6; 32. Af4, e patta per ripetizione di mosse. L'errore è dovuto probabilmente all'ansia del tempo. Il Nero infatti aveva non più di due minuti per il controllo.

28. D:a2, T:a2; 29. d6, Ac8; 30. d7, A:d7; 31. T:d7, h6;

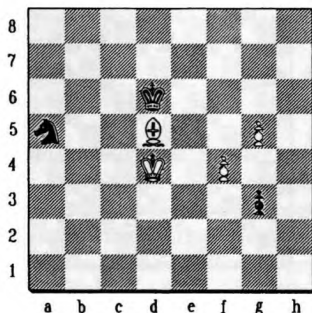
A questo punto aspettavo l'abbandono da parte del mio caparbio avversario che invece, tranquillissimo, continua. La partita entra in una fase di nervosismo, ripicche ed erroracci incredibili.

32. Tb7, Tc2; 33. T:b5, T:c3; 34. Af4, Tc2; 35. Tb4, g5; 36. T:c4??, [36. Ae5.]

36., T:c4; 37. A:c4, Ca5; 38. A:g5, h:g5; 39. Ad5, Rf8; 40. Rf2, Re7; 41. Re3, f6; 42. Rd4, Rd6; 43. g3, f5; 44. h4??,

Dopo 44. h3 il Nero perde il Cavallo o i Pedoni.

44., f4; 45. h:g5, f:g3; 46. f4, Cc6+ ??;



Dopo 46. ..., Cb3 + ; si deve giocare 47. Re3, e la partita è patta.

47. A:c6, R:c6; 48. Re3,

Il Nero abbandona.

(Commento di Carminati L.)

Carminati L.- Bresciani

Turno n. 4

1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cc3, Ab4; 4. f3, Ch5;

Questa strana mossa l'ho giocata perchè mi è balzata improvvisamente alla memoria una bella vittoria che il M.I. Bruno Belotti ottenne, se non ricordo male, al primo turno del magistrale di Salsomaggiore del 1982. Lo scopo è di approfittare dell'indebolimento della diagonale h4-e1 per poter spingere il Pedone in f5 prima che il Bianco giochi e4.

5. Ch3, f5; 6. e3, O-O; 7. Cf2, c5; 8. d5, A:c3 + ; 9. b:c3, d6; 10. Ae2, Cf6; 11. O-O, Ca6; 12. e4, e5; 13. g4, f4;

Dopo la fase iniziale il Nero appare leggermente preferibile i conseguenza della superiorità dei 2 Cavalli rispetto ai due Alfieri bianchi che sono privi di diagonali aperte.

14. De1, g5?;

Iniziano gli errori del Nero. Lo scopo di g5 è di riuscire a portare il Cavallo che si trova in f6 in h4 dopo le mosse Cd7, Tf7, Cf7, Cg6. Il piano del Nero cadrà in difetto perchè il Bianco riuscirà a giocare h4 prima che il Cavallo raggiunga la casa g6.

15. Rg2, Rg7; 16. Th1, Cd7??;

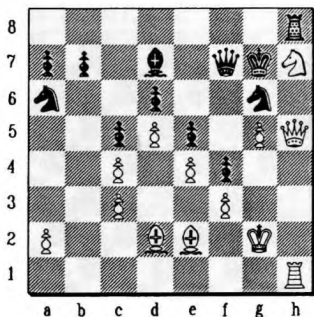
Non si può togliere il controllo alla casa h5; bisognerà giocare 16. ..., Cc7

17. h4!;

Il Bianco approfitta subito della concessione del Nero 17. ..., h6; 18. h:g5, h:g5; 19. Th5, Th8; 20. Dh1, T:h5; 21. D:h5, Cf8; 22. Ad2, Ad7; 23. Th1, Df6; 24. Ch3, Cg6;

Non si può giocare 24. ..., Ch7 per 25. C:f4 e il Bianco vince. Così si perde un Pedone ma per il B. non è facile vincere perchè gli Alfieri non svolgono nessuna funzione attiva.

25. C:g5, Th8; 26. Ch7, Df7; 27. g5, Rg8??;



In ristrettezza di tempo il Nero non vede 27. Dg8 (sugerita da Bison Beniamino dopo la fine della partita), in seguito alla quale il piano vincente del Bianco, se esiste, non è facilmente trovabile.

28. Cf6 + , Rf8; 29. D:h8 + , C:h8; 30. T:h8 + , Re7; 31. Th7,

Il Nero abbandona.

(Commento Bresciani N.)

Bresciani N.- Rugeja B.

turo n. 5

1. e4, e6; 2. d4, Cf6; 3. e5, Cd5; 4. Cf3, d6; 5. c4, Cb6; 6. Cc3, d:e5; 7. C:e5, C8d7; 8. Cf3, Cf6; 9. Ad3, Ae7; 10. O-O, O-O; 11. De2, c5; 12. d:c5, A:c5; 13. Ag5, a6; 14. Tad1, Ad7; 15. Ce5, Ae7; 16. Ab1?;

Si doveva giocare 16. A:C, A:A; 17. C:d7, C:d7; 18. A:h7 + , R:h7; 19. Dd3, Rg8; 20. D:d7 con vantaggio.

16. ..., Dc7; 17. A:f6, A:f6; 18. C:d7, C:d7; 19. Dd3, Tfd8; 20. D:h7 + , Rf8; 21. Tfe1, Ce5; 22. Ce4, Re7; 23. T:d8, T:d8; 24. C:f6, g:f6; 25. b3, Td2; 26. De4, Dd7; 27. h3, Cc6; 28. De3, Td4; 29. Ae4, Cd8; 30. Ad5!;

Il Bianco prende la colonna d.

30. ..., Th4; 31. Td1, Dc7; 32. Af3, e5; 33. Ag4, Ce6; 34. g3, Th8; 35. h4, Tg8; 36. A:e6, R:e6; 37. Td2, f5; 38. c5, Td8; 39. Dh6 + , f6; 40. b4, f4; 41. T:d8, D:d8; 42. Dh5, Dd4; 43. De8 + , Rf5; 44. Dc8 + , Rg6; 45. D:b7, f:g3; 46. Df3, g:f2 + ; 47. D:f2 + , D:b4; 48. c6!

Il vantaggio del Bianco è dovuto al fatto che il Pedone passato in c6 è più avanzato dei Pedoni f6 e e5 del Nero.

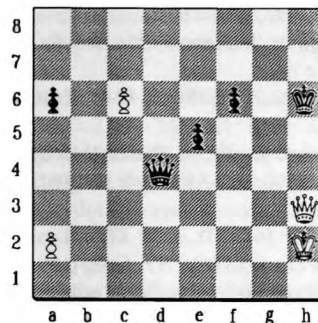
48. ..., Dc4; 49. Dg3 + , Rh5; 50. Df3 + , Rg6?

Dopo 50. R:h4 sarebbe stato più difficile vincere per il Bianco.

51. h5 + , Rg5; 52. h6!

Ora i Pedoni passati e in sesta sono due.

52. ..., Dd4 + ; 53. Rh2, R:h6; 54. Dh3 + !!



La mossa che vince subito

55. ..., Rg6; 56. c7, Rf7; 57. c8=D, Df + ; 58. Dg2, Df4 + ; 59. Rh1, Dh4 + ; 60. D8h3, De1 + ; 61. Rh2

Il Nero abbandona.

(Commento di Bresciani N.)

Torneo Week-End di Lecco

A cura di Brignoli A.

Si è svolto a Lecco, dal 15 al 23 febbraio, un torneo Week End di promozione. Tre i gironi di gioco; in quello riservato alla categoria I° Nazionale 16 i partecipanti, 8 quelli partecipanti al torneo dei IIN e 24 i partecipanti al torneo dei IIIN.

Brignoli A. - Percali GianLuigi

1. e4, Cf6; 2. e5, Cd5; 3. c4, Cb6; 4. d4, d6; 5. f4, d:e5; 6. f:e5, Cc6; 7. Ae3, Af5; 8. Cc3, e6; 9. Cf3, Ae7; 10. d5, Cercando subito lo scontro, più tranquilla è 10. Ae2, 10. ..., e:d5; Molto complessa e giocata è 10. ..., Cb4; 11. c:d5,

A posizioni interessanti porta la mossa di Velimirovic 11. A:b6, a:b6; 12. c:d5, Cb4; 13. Cd4, Ag6; 14. d6, 11. ..., Cb4; 12. Cd4, Ad7; 13. e6, Ancora alla ricerca di complicazioni! ad un gioco posizionale portano sia 13. Df3, che 13. Db3, 13. ..., f:e6; 14. d:e6, Ah4 +; 15. g3, Ac6; 16. Dg4, A:h1; 17. O-O-O, Df6; 18. g:h4, O-O; Dopo alcune inversioni di mosse siamo arrivati ad una posizione critica, dove la teoria non ha ancora detto l'ultima parola.

19. Ab5, c6; 19. ..., c5; è considerata la variante più incisiva. 20. Tg1, Una novità di Brignoli? Lo scibile scacchistico considera 20. Ag5, e le complicazioni che sorgono sembrano favorevoli al Bianco. 20. ..., c:b5; 21. Cf5, Il Bianco prepara l'assalto finale. 21. ..., C:a2 +; Il Nero invece lo effettua! 22. C:a2, Tac8 +; 23. Cc3, Forzata, su 23. Rb1, segue 23. ..., D:f5 +; 24. D:f5, T:f5; 25. T:h1, e il N resta in vantaggio di materiale. 23. ..., T:c3 +!; 24. b:c3, D:c3 +; 25. Rb1, T:f5; 26. D:f5, Db3 +; 27. Ra1, Da4 +; 28. Rb2, Cc4 +; 29. Rc1, Da3 +; Il Bianco abbandona. (commento redazione)

Brignoli A.- Coppola G.

1. e4, c5; 2. Cf3, e6; 3. d4, c:d4; 4. C:d4, a6; 5. c4, Cf6; 6. Cc3, Dc7; 7. a3, Cc6; 8. Ae3, b6; 9. C:c6, d:c6; 10. f4, Ab7; 11. Ae2, c5; 12. Af3, g6; 13. e5, Td8; 14. De2, Af3; 15. D:f3, Cd7; 16. O-O, Ag7; 17. Ce4, O-O; 18. Af2, Cb8; 19. Ah4, Td4; 20. Cf6 +, Rh8; 21. Ag5, Cd7; 22. Dh3, Af6; 23. e:f6, Dd8; 24. Dh4, Tg8; 25. Tae1, e5; 26. Tf3, e:f4; 27. D:h7 +, Il Nero abbandona.

Classifica Finale I Nazionale

01.Percali G.Luigi	6.0	33.5
02.Di Michele Luciano	5.5	35.5
03.Milani Oscar	5.5	32.5
04.Silingardi Pompeo	5.0	34.0
05.Mazzotti Federico	5.0	34.0
06.Berlusconi Marco	5.0	33.5
07.Guzzetti Luigi	5.0	30.0
08.Brignoli Alessandro	4.0	28.5
09.Quagliarella Sabino	3.5	30.0
10.Coppola Gaetano	3.5	27.5
11.Lodà Domenico	3.5	27.0
12.Poletti Fausto	3.0	28.5
13.Iudicello Placido	3.0	26.0
14.Sironi Roberto	2.5	25.5
15.Villa Claudio	2.0	25.0
16.Molinari G.Franco	2.0	24.5

Classifica Finale II Nazionale

01.Guerrieri Lorenzo	5.5	29.5
02.Agostani Osvaldo	5.0	30.5
03.Spreafico Fabrizio	5.0	29.0
04.Pedemonte Claudio	4.0	31.0
05.Diamante Roberto	4.0	29.0
06.Calabrese Antonino	3.5	28.5
07.Agostani Andrea	3.0	31.0
08.Bonù Maurizio	2.0	30.5

Classifica Finale III Nazionale

01.Ferrara Amedeo	6.0	34.0
02.Bosio Giovanni	6.0	29.0
03.Bettini Luca	6.0	29.0
04.Baldinu Salvatore	5.5	33.0
05.Bianchi Maurizio	5.5	29.0
06.Monaco Paolo	5.0	32.0
07.Tucci Flavio	5.0	31.5
08.Masanti Andrea	4.5	32.5
09.Riva Massimo	4.5	27.5
10.Buffoni Luca	4.5	26.5
11.Pedroncelli Antonio	4.5	26.0
12.Migliorini Renzo	4.0	35.5
13.Grossi Alberto	4.0	32.0
14.Tentori Bruno	3.5	34.0
15.Redalli G.Franco	3.5	28.5
16.Messina Barbaro	3.5	28.5
17.Gigola Giuseppe	3.0	32.5
18.Masseretti Maurizio	3.0	31.5
19.Franzini Stefano	3.0	25.5
20.Panzetta Vieri	3.0	25.0

Seguono altri concorrenti

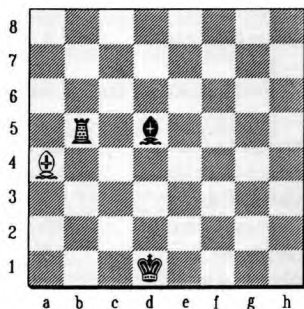
Introduzione alla retroanalisi.

di Filippo Minieri

Questo articolo è dedicato alla retroanalisi. In questo tipo di problemi si cerca di ricostruire, parzialmente o totalmente, la storia della partita fino alla posizione data. Sono i problemi più scientifici nel campo della composizione; possono essere molto difficili da risolvere e ancora più difficili da spiegare.

Nel diagramma seguente si chiede dov'è il RB, (il tratto è chiaramente al nero).

R. Smullyan 1959

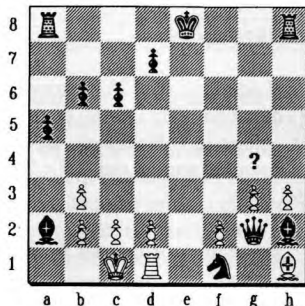


Dato che il re nero è sotto scacco e l'Alfiere non può aver eseguito l'ultima mossa, è il Re bianco ad aver mosso per ultimo. Esso doveva però trovarsi sulla diagonale controllata dal suo Alfiere che ha dato di conseguenza scacco in seguito alla sua mossa. In c2 però il Re Bianco non poteva stare e sembra che anche in b3 la cosa sia impossibile dal momento che il Re sarebbe stato soggetto ad uno scacco doppio non realizzabile in una sola mossa. Allora ? La soluzione diventa facile se si pensa alla presa en passant. Il Re, infatti può essere andato da b3 in c3 catturando un pedone nero, che veniva da b4 da dove ha effettuato una cattura al varco del pedone c4.

Facciamo un esempio: dalla posizione data portiamo l'Alfiere in h1, aggiungiamo un pedone nero in b4 uno bianco in c2 e mettiamo il Re bianco in b3, il nero gioca 1. ..., Ad5 + ; 2. c4, b:c4 e.p 3. R:c3, raggiungendo la posizione del diagramma.

L'esempio che segue è decisamente più complicato e darò una soluzione condensata, spero che i lettori abbiano la voglia di completare da sé il lavoro. Il problema ci chiede qual'è il pezzo in g4. L'alfiere in a2 proviene dalla promozione del Pedone in e7 che ha raggiunto a3 dopo aver catturato quattro pezzi, ha spinto in a2 e catturato un ulteriore pezzo in b1. Anche l'Alfiere Bianco in c1 è stato catturato sul posto non avendo case d'uscita libere, quindi il totale dei pezzi bianchi catturati è sei; perciò possiamo stabilire che il pezzo in g4 è nero.

R. Smullyan 1957

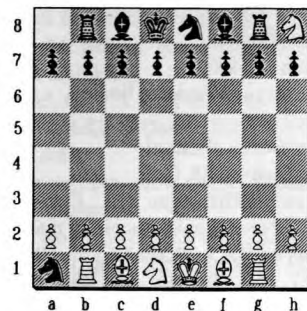


L'ultima mossa bianca non può essere stata di torre, né di re o di pedone, quindi deve essere stata l'arrocco lungo, il che implica che la torre h1 deve essere stata catturata fra e7 ed a3, deve essere uscita grazie alla presa incrociata dei pedoni g3 ed h3, ma se il pedone g3 viene da h2 allora anche l'alfiere in h2 viene da promozione (ordine delle mosse g2:h3, la torre h1 esce, il pedone g7 promuove in g1, h2:g3).

Cosa c'è allora in g4? Non un pedone (g7 ed e7 hanno promosso) f7 e h7 non possono essere arrivati sulla colonna "g", non una Donna e una Torre perchè non sono più possibili promozioni (mancano le catture dei pedoni). Alfiere o Cavallo ? Dato che il bianco ha arroccato il pezzo in g4 è un cavallo nero.

Il problema del diagramma seguente chiede un matto in una mossa, ma da parte di chi?

K. Fabel 1958



E' abbastanza facile calcolare la parità delle mosse bianche e nere: il bianco ha mosso un numero dispari di volte la Tb1, la Tg1 e il Re1, un numero pari di volte l'insieme dei due cavalli (dispari più dispari o pari più pari) per un totale di mosse pari.

Per il nero valgono gli stessi ragionamenti con l'aggiunta delle dispari del Rd8 per un totale di mosse dispari.

Dato che in una partita normale le mosse dispari vengono effettuate dal Bianco, è il bianco ad aver giocato l'ultima mossa, il tratto è perciò al nero quindi: 1. ..., C:c2# e non 1. C:f7#??

Considerazioni sul tempo e la materia nello XiangQi.

di Guido Bellavita

Negli scacchi, tra materiale, spazio e tempo esiste un sottile equilibrio. La rottura di questo equilibrio crea posizioni che richiedono valutazioni complesse e non sempre trovano tutti concordi. Ad esempio nella nota variante del pedone "avvelenato": 1. e4, c5; 2. Cf3, d6; 3. d4, c:d4; 4. C:d4, Cf6; 5. Cc3, a6; 6. Ag5, e6; 7. f4, Db6; 8. Dd2, D:b2; si ha la rottura dell'equilibrio materiale e la rottura dell'equilibrio dei tempi di sviluppo dei pezzi. Come valutare la posizione che ne deriva? Lo svantaggio materiale è compensato dal vantaggio di sviluppo, o addirittura quest'ultimo è preferibile?

Controversa è la valutazione di questa posizione, tanto che ancora oggi esistono convinti sostenitori da parte Nera e con il Bianco non tutti sono disposti a sacrificare il pedone in b2.

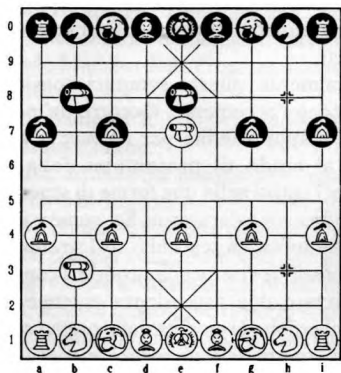
La posizione risultante dopo le mosse: 1. e4, d5; 2. e:d5, D:d5; 3. Cc3, Da5; è considerata vantaggiosa per il Bianco, in quanto la perdita di tempo derivante dall'aver mosso due volte la Dama, non trova compenso alcuno. Nonostante ciò l'apertura *Scandinava* trova ancora oggi sostenitori anche fra GM come, ad es., Rogers, Efimov e Kurajca.

La dialettica tempo/materiale si manifesta anche negli scacchi cinesi. Ma è lecito domandarsi, nello stesso modo o in forme diverse?

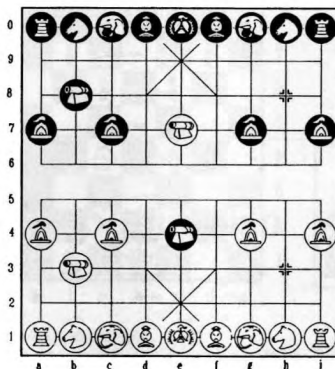
Le considerazioni che seguono sono alcune semplici riflessioni, l'intento è quello di iniziare ad esplorare un campo completamente nuovo. La comparazione tra le diversità e le somiglianze tra i nostri scacchi e quelli cinesi. Ovviamente chi avesse qualcosa da dire a tal proposito è invitato ad intervenire.

Iniziamo con la posizione che nasce dopo le mosse:

1. Bhe3, Bhe8; 2. B:e7 +



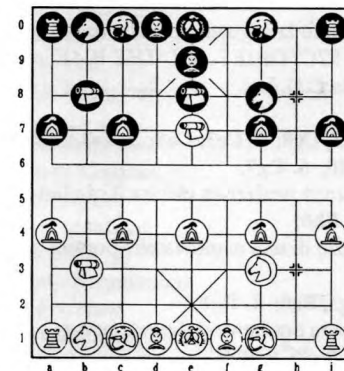
La risposta simmetrica 2. ..., B:e4; para lo scacco, riportando in equilibrio il materiale. Però dopo 3. Be5 seguita da 4. Cg3 il Nero perde la Bombarda.



Ma un simile modo di giocare, nello XiangQi, sarebbe scandaloso, infatti il Nero può giocare meglio:

2. ..., Mfe9; (o Mde9).

e dopo una mossa qualsiasi del rosso ad es. 3. Cg3, segue 3. ..., Chg8;



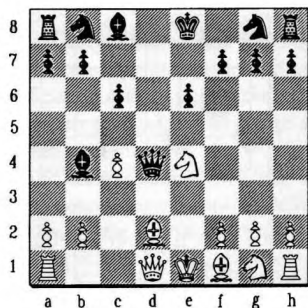
ora la Bombarda rossa è attaccata dal cavallo e quindi si perde un importantissimo tempo per salvarla. Inoltre come si può notare le uniche case possibili sono e6 ed e5. Ad esempio dopo 4. Be5, Pg6; (con la minaccia di portare il cavallo in f6) la posizione del Nero è decisamente preferibile.

In conclusione si può affermare che la cattura del pedone fa perdere dei preziosi tempi al rosso, rende precaria la posizione della bombarda, concedendo così l'iniziativa all'avversario.

Volendo fare un paragone con i nostri scacchi e citando Nimzowich "lo sviluppo delle forze rappresenta l'imperativo categorico nello stadio di apertura ... mai giocare per il guadagno di pedoni con lo sviluppo incompleto!".

Vediamo un esempio:

1. d4, d5; 2. c4, e6; 3. Cc3, c6; 4. e4, d:e4; 5. C:e4, Ab4+; 6. Ad2, D:d4;



Il sacrificio di pedone è teoricamente corretto.

7. A:b4, D:e4+; 8. Ae2! anche l'offerta del secondo pedone è corretta, infatti dopo 8. ..., D:g2; 9. Dd6, D:h1; 10. Df8+, Rd7; 11. 0-0-0+, Rc7; 12. Dd8#

L'esempio riportato mostra chiaramente come la rottura dell'equilibrio materiale possa produrre uno svantaggio posizionale decisivo.

Esempi che mostrano concetti simili si possono trovare anche negli scacchi cinesi.

Vediamo la seguente partita, tratta dal libro, di epoca Ming, *VICTORIES ALL THE WAY* e tradotto dal cinese da C.K. Lai.

1. Be3, Cg8; 2. Cc3, Ca8; 3. Ta2, Ee8; 4. Tf2, Me9; 5. Tf7, Tf0; 6. T:g7,

Il Bianco preferisce evitare il cambio delle torri.

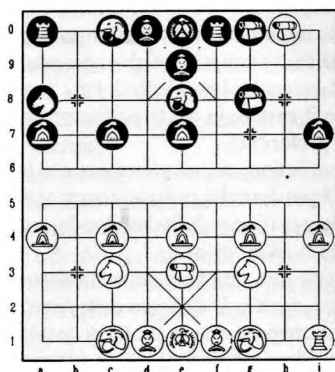
6. ..., Bh0;

L'inizio di una manovra che porterà al guadagno della torre.

7. Cg3, Bg0; 8. T:g8,

La torre era inevitabilmente persa.

8. ..., B:g8; 9. Bh0,

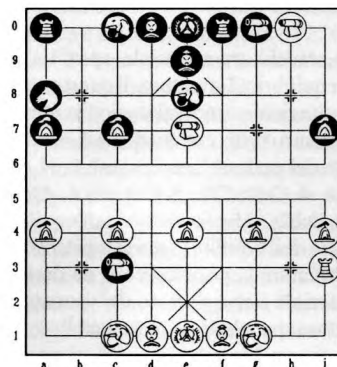


Così si paralizzano la Tf8 e la Bg8.

9. ..., B:g3; 10. Tf3, B:c3;

La "fame" del Nero è senza fine.

11. B:e7,



Sottrae la Tf3 dall'attacco della Bc3. Il castello nero è completamente assediato dalle Bombarde rosse. Se il Bianco avesse ancora un cavallo, "affogare" il Re avversario sarebbe semplicissimo, ad esempio con un C in c9/d8/f8/g9.

Il rosso metterà in atto un'altra brillante soluzione.

11. ..., Cb0;

Un tentativo disperato di riportare in gioco il cavallo.

12. Tf3, Cc8; 13. T:f0+, matto.

Non si può prendere la Torre con il Re per via della Bh0 e nemmeno con Me9 per via della Be7.

Giusta punizione dell'ingordigia Nera.

Questo esempio dimostra come la rottura dell'equilibrio materiale possa portare rapidamente anche negli scacchi cinesi allo scacco matto.

La caccia ai pedoni in apertura e nei casi estremi anche dei pezzi può produrre svantaggi decisivi. Da questo punto di vista fra le due forme di scacchi esistono sostanziali somiglianze. Naturalmente i motivi combinativi dipendono dalla diversa "natura" dei pezzi. Un blocco totale come quello visto in precedenza esercitato dalle due bombarde del Rosso è esclusivo degli scacchi cinesi. Ma questo non comporta di per se una diversa logica del gioco.

Naturalmente queste semplici considerazioni, non esauriscono l'argomento. Occorre un'indagine più dettagliata e approfondita per rilevare le "sfumature", rispetto al modo di presentarsi della dialettica tra Materia/Tempo nelle due forme di scacchi.

Un'ultima considerazione. Se, come pare, la parentela tra le due forme di scacchi è così stretta (tanto che alla base è possibile rintracciare concetti comuni), è possibile ipotizzare una ascendenza comune. Certo questo complicherebbe la ricerca delle origini storiche del gioco, con buona pace degli *acritici* e *convinti* assertori dell'origine indiana degli scacchi.

Dopo Bussolengo

*Ignoro le Lettere,
per quanto scribacchi,
non sono un politico,
so poco di Scacchi ...*

*però mi solletica,
lo trovo sublime,
risponder da Bergamo
con versi e con rime.*

*Son stato coi giovani
a Corsico e Biella
(a cui tra parentesi
dò zero in pagella,*

*ho udito polemiche,
moltissime lagne,
ho ancor sullo stomaco
collose lasagne ...)*

*Ho fatto un'analisi
(non sol Bussolengo)
proclamo con enfasi:
"Con Cillo convengo"*

*Concordo col monito
che approvo e rincaro,
ha intuito il pericolo
l'Alfier campochiaro!*

*Da tempo io predico:
"Così non c'è scampo"
non vedo una crescita
fondata sul lampo.*

*In questa politica
(io mastico amaro)
prevarica il numero,
parliamoci chiaro.*

*Si trova assai comodo
costruire l'Evento
con gran moltitudini
in ... concentramento.*

*E in una Domenica,
o poco di più,
concedere titoli,
premiare virtù.*

*Però i grandi numeri,
lo disse un esperto
di nome Pitagora,
dan spesso sconcerto.*

*Problemi logistici,
d'impatto ambientale,
sovente prevalgono
in una finale*

*col fatto agonistico,
lo sport, meglio il gioco
costretto entro margini*

davvero dappoco.

*Il nostro è spettacolo,
va detto in partenza,
cui deve concedersi
la giusta cadenza.*

*Soltanto i grandissimi
e i gran mestieranti
s'adattano all'attimo,
ai ritmi incalzanti*

*e riescono a spremere,
se tu li costringi,
in modo apprezzabile
le loro meningi.*

*Ma i nostri discepoli,
chi ancora non sa,
non riesce a distinguere
con rapidità.*

*C'è un arte scacchistica
eccelsa ed estrema,
ricerca d'estetica,
tra studio e problema*

*che è vano pretendere,
altrove dimora,
non è ipotizzabile
se il tempo è mezz'ora.*

*Le scienze scacchistiche,
per loro natura,
richiedono tecnica,
pazienza, cultura.*

*Le doti si affinano
con anni e passione
laddove è possibile
la meditazione.*

*So d'esser l'interprete
di molti istruttori
tra i più benemeriti,
convinti assertori*

*che il gioco ha un suo fascino
che può andar disperso
nel ritmo frenetico
stressante e perverso.*

*Spronarli a riflettere
non è coerente
se poi si prescrivono
cadenze non lente.*

*E' ozioso pretendere
manovre, gambetti ...
fan solo sorridere
se i tempi son stretti.*

*Pedoni da spingere ...
difficile scelta
se devi decidere*

sovente alla svelta.

*Non vale promuovere
pedoni avanzati,
ci sono altri limiti
che vanno osservati.*

*E' inutile indulgere
in mosse d'attesa,
se poi non è insolito
che il re resti in presa.*

*Ma qual casa critica,
ma quale intermedia,
se appar problematico
restar sulla sedia.*

*Non serve la tecnica
di Raul Capablanca
se, verso l'epilogo,
il tempo ti manca.*

*L'errore di calcolo
non ha rilevanza
ha fatto più vittime
la lor titubanza.*

*Che triste ripetere
ad una pulcina:
"Attenta che è in bilico
la tua bandierina!"*

*Propongo, ascoltatemi
per quanto profano,
il gioco, se rapido,
rimanga a Legnano.*

*Cerchiam di convincere
il buon Ravagnati
vorremmo più validi
i suoi campionati.*

*E' bene riflettano
sia gli under che gli over.
Dettò questa massima
Xavier Tanakover.*

*Tomiamo alle origini
ossia a Bussolengo,
ma debbo concludere
né più Vi trattengo.*

*Dovendo qui tessere
al primo un elogio
rispondo sintetico:
"Sfruttò l'orologio!"*

*Riportan le cronache
che, esperti nel blitz,
infine prevalsero
Gerd, Stefan e Fritz.*

Valdo Eynard