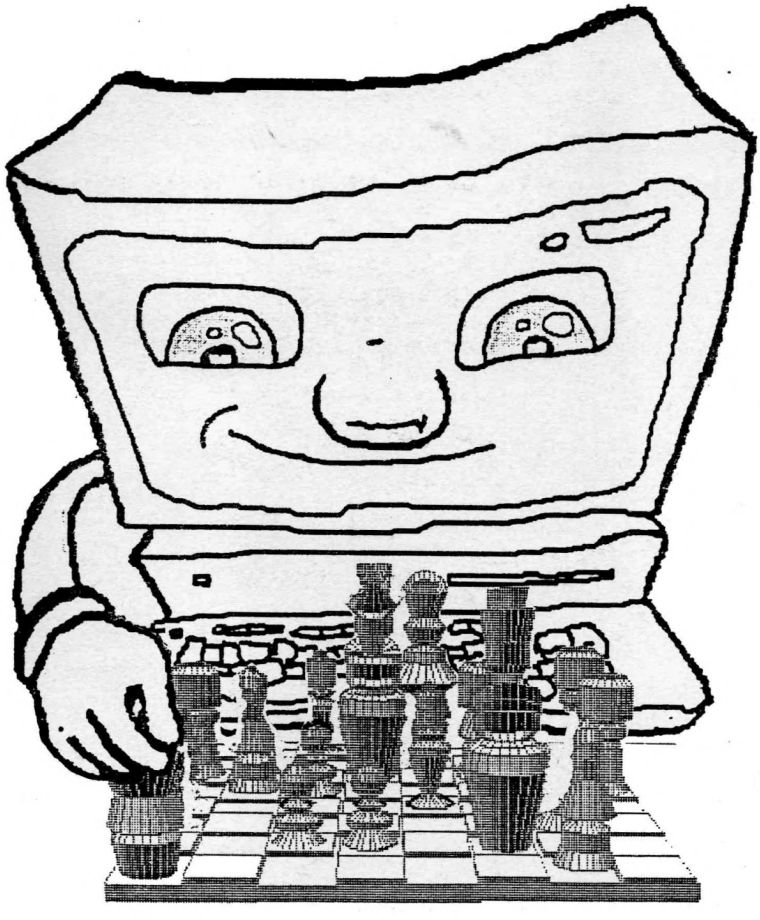
INFORMAZIONE SCACCHI

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



n° 5 settembre - ottobre

INFORMAZIONE SCACCHI

Direttore Responsabile Guido Bellavita - Proprietà Associazione Bergamo Scacchi
Redazione via Baracca 4 - 24100 Bergamo
Componenti la redazione
Pegoraro Giorgio - Belotti Bruno - Bresciani Nicola - Contini Luca - Corso Sergio
Eynard Valdo - Minieri Filippo - Torchitti Angelo - Mione Dario

Scacchi in crisi ?

Forte recessione qualitativa e quantitativa al Torneo di Caorle, grido d'allarme degli organizzatori per il vistoso calo di partecipanti che ha colpito alcuni festival estivi, queste sono le considerazioni che abbiamo letto, a proposito dell'attività scacchistica estiva, sulle riviste scacchistiche nazionali. La crisi economica fa già sentire i suoi effetti ? Gli scacchisti hanno meno soldi da investire nel loro gioco preferito ? Un nuovo fattore di crisi si aggiunge al decollo degli scacchi in Italia ?

Non siamo convinti che il diminuito numero di partecipanti in alcuni festival debba essere visto come un segnale negativo. Se alcuni festival sono in crisi questo dipende piuttosto dalla crisi del modello organizzativo scacchi-vacanza. Dal fatto che si gioca prevalentemente in estate e in luoghi di villeggiatura. Paradossalmente, se la crisi economica arrivasse veramente, ad essere *tagliate* sarebbero in primo luogo altre spese dal bilancio di uno scacchista. Giocare a scacchi non costa molto, rispetto ad altre attività. Inoltre legare la salute scacchistica del Paese con quella di alcune manifestazioni è fuorviante. L'attività scacchistica in questi ultimi anni si è fatta più articolata e complessa. Campionati a squadre, tornei giovanili, campionato femminile, tornei weekend, esplosione dei semi-lampo, molti giovani giocatori per migliorare spesso si recano all'estero (Svizzera, Germania, Cecoslovacchia, Ungheria e ultimamente anche in Francia). Inoltre da non trascurare è l'esplosione dell'attività editoriale. Alle due tradizionali riviste (*L'Italia Scacchistica e Scacco*) si sono aggiunte *Torre&Cavallo* e l'edizione italiana di *Schach Archiv*, per non parlare della miriade di riviste locali e di circolo. Le case editrici presenti sul mercato sono tre: *Mursia, Prisma, Messaggerie Scacchistiche* e poi iniziative particolari come *Correspondence Chess Yearbook.* Da non sottovalutare poi l'importanza dell' aumentata produzione dei bollettini di torneo. Scacchi in crisi ? non è vero! Una riprova di quanto andiamo dicendo può essere vista nel numero di "scalpi" che i giocatori italiani sempre più spesso ottengono contro forti giocatori stranieri (in questo numero: *DiPaolo-Fedorov* e *Tocchioni-Palac* solo per fare due esempi). Anche la norma di G.M. conseguita da **Ennio Arlandi** (complimenti!) è un segnale di vitalità dello scacchismo italiano.

Infine ringraziamo vivamente il G.M. **Edmar Mednis** per averci concesso di pubblicare la relazione che ha tenuto al **1° convegno Matematica e Scacchi.**

Sommario

Crisi d'identità
di Giorgio Pegoraro 2
La differenza c'è ... ma non si vede
di Sergio Corso 3
III° Festival Scacchistico di Condino
di Dario Mione 4
XXXIV° Festival di Imperia
di Bresciani Nicola 7
Forlì 1992
a cura delle redazione 12
XX° Campionato Italiano femminile
a cura della redazione 14
Valutazione e funzioni di valutazione
di Angelo Torchitti 15
Il Computer come nemico e come amico
di Edmar Mednis 19

Hanno collaborato a questo numero.

Stefano Mosna , Folco Ferretti, Raffaele Di Paolo, Enrico Faraoni, Giorgio Elitropi, Dario Motta, Carrara Diego, Alessandro Brignoli, Pasquale Rizzuti, Sergio Cavadini, Sara e Emilio Varinelli, Tommaso Minerva.

Inoltre si ringrazia la *Lega Scacchi Uisp* sezione di Forlì.

Copertina.

Lucchetti Ivan

Comunicazioni:

Chi volesse inviare materiali, comunicati, articoli o altro lo può fare anche per via Modem o Fax. Telefonando allo 035/241097.

Crisi d'identità

Tat Tvam Asi (formula sanscrita che significa Questo sei tu)

ricordi di Giorgio Pegoraro

Nella calura di questo mese di giugno siedo a un tavolo del Bar Bobo (ho controllato, nessun riferimento). Il locale è fresco e arieggiato, il personale simpatico e servizievole, Vicenza nel primo pomeriggio tranquilla e silenziosa.

Sono in preda a una profonda crisi d'identità: celebro sì l'anniversario del mio rientro in Italia dopo trent'anni di permanenza all'estero. Ma ... sono proprio io? Bisogna dire che la burocrazia non fa nulla per aiutarmi a chiarire il mio dubbio esistenziale. Da tre o quattro mesi mi arrabatto a risolvere un problema che in Germania avrebbe richiesto sì e no una mezz'ora di tempo e qualche marco: l'iscrizione al Pubblico Registro della mia automobile, con targa non più tedesca ma italiana. In uno degli ultimi sussulti del penoso e costoso travaglio, l'ufficio competente mi invita a recarmi da un notaio per certificare - pena terribili sanzioni in caso di falsa dichiarazione - che sono proprio io - e non altri - l'unico, il vero, il perpetuo proprietario della mia macchina. Stanche obiezioni da parte mia: "Ma ho già presentato l'originale del libretto di proprietà con la traduzione eseguita e autenticata da un pubblico ufficiale del Consolato Generale di Stoccarda!". Sguardo scettico e compassionevole dell'impiegato, che cerca di inculcarmi il principio dell'alternità dei mondi possibili: un'amministrazione seria deve tener conto della resistenza che la realtà naturalmente oppone a ogni processo di identificazione: quali sono le condizioni alle quali un individuo, in differenti contesti (in questo caso: Germania e Italia), può essere considerato come quello stesso individuo?

In realtà sono di cattivo umore anche perché, negli scacchi, il mio rientro alle competizioni si rivela più difficile del previsto. Ieri ho tentato la via del semilampo ad Altivole con risultati mediocri: va bene che ritorno al mio passatempo preferito dopo alcuni anni di distacco, ma... sono proprio io, cioè colui che in Francia e in Finlandia era noto per essere un giocatore di forza non spregevole in questa specialità, ovvero ha ragione il burocrate filosofo che nega valore al *principio di sostitutività* e io potrei benissimo... non essere più io?

Ordino una birra analcolica ed Antonio mi porta una bottiglia di *Tourtel*, una marca che non conosco. Guardo più attentamente l'etichetta: ma è una *Kronenbourg!* E allora tornano i ricordi...

Mi rivedo alzare per i fotografi il Trofeo di bronzo che la Birreria Kronenbourg, la casa-madre di Strasburgo, aveva messo in palio per il vincitore del Torneo-maratona (15+15) e a me d'accanto, fiero e sorridente, riscopro Monsieur Eber, il Presidente del mio *Cercle d'Echecs Loisirs*: 22 vittorie su 24 partite e, dopo di me, a tre punti il secondo classificato e a sette punti due Campioni di Francia!

Rivedo in Finlandia i giornalisti trascrivere fulmineamente e coscienziosamente le mie partite, rivedo l'esultanza dei giocatori del mio circolo, l'*Helsingin Shakkiklubi*, dopo le mie vittorie, alla guida della seconda squadra, contro i grandi specialisti del semilampo, il Maestro Havansi e il MI Ojanen.

Havansi mi telefonò l'indomani su tutte le furie: ero io il sacrilego che aveva dato alle stampe quella storditaggine che egli con me aveva prodotto in un momento di trascuranza e di oblio, in un momento insomma in cui Havansi non era più lui? e a dimostrazione che Havansi era ben altro seguì la vendicativa pubblicazione sull'*Informator* di una partita (seria) che avevo meritatamente perduto con lui.

Insomma, miei cari, non si sa più chi è chi.

Pegoraro G.- Havansi E.
Helsinki 1969

1. ♙e4 ♙e5 2. ♘f3 ♙d6 3. ♙d4 ♘f6 4. ♘c3 ♕e7 5. ♗e2 ♙g6 6. ♗g5 ♙c6 7. ♙e5 ♙e5 8. ♘e5 ♕e5 9. ♙f4 ♕e7 10. ♙e5 ♗g7 11. ♙f6 ♗f6 12. ♗f6 ♕f6 13. ♘e4 ♕d8 14. ♘d6+ ♔e7 15. ♕d4 ♗e6 16. O-O-O ♘a6 17. ♙f5 ♙f5 18. ♕h4+ ♔f8 19. ♕h6+ ♔g8 20. ♖d3 ♙f4 21. ♘f5
Il Nero abbandona.

Pegoraro G. - Ojanen K.
Helsinki 1969

1. ♙e4 ♙e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 ♙a6 4. ♗a4 ♘f6 5. ♙d4 ♙d4 6. O-O ♗c5 7. ♙e5 ♘d5 8. ♙c3 O-O 9. ♙d4 ♗a7 10. ♗b3 ♘ce7 11. ♗g5 ♕e8 12. ♖e1 ♙c6 13. ♘c3 ♘c3 14. ♙c3 ♔h8 15. ♕d2 ♙b5 16. ♗f6 ♘d5 17. ♗d5 ♙d5 18. ♕h6 ♙f6 19. ♙f6 Il Nero abbandona.

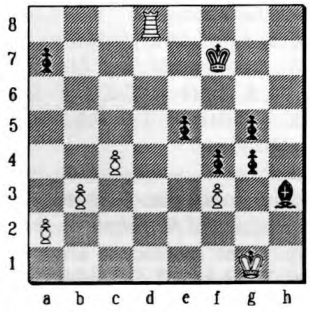
Pegoraro G. - Havansi E.
Suomi 1970

1. ♙e4 ♙e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 ♙a6 4. ♗a4 ♘f6 5. O-O ♗e7 6. ♙d4 ♙d4 7. ♙e5 ♘e4 8. ♘d4 O-O 9. ♙c3 ♙f5
9. ... ♘e5 10. ♖e1 ♙d5 11. ♙f3 ♗d6! con posizione incerta
10. ♘f5!? ♖f5 11. ♕d5+ ♔h8 12. ♗c6 ♘c5!
12. ... ♘f6? 13. ♙f6!
13. ♗a4! ♙c6 14. ♕d1 ♘a4 15. ♕a4 ♖e5 16. ♗f4 ♖f5 17. ♗g3 ♙d5 18. ♘d2 ♗d7 19. ♘f3 ♕f8 20. ♘e5 ♗e8 21. ♖fe1 ♗c5 22. ♖e2 ♗h5 23. ♖d2 ♖e8! 24. ♘d3
24. ♘d7 ♕e7
24. ... ♗a7 25. ♕h4?
25. ♖e1 ♖e1+ 26. ♘e1 ♗e3! 27. ♖c2 ♗d1
25. ... ♖e4 26. ♗f4
26. ♘f4 ♙g5 27. ♕h5 ♙f4
26. ... ♙g5 27. ♕h5 ♖ff4 28. ♘f4 ♕f4 0-1
(Commento di Havansi)

La differenza c'è... ma non si vede

Di Sergio Corso

Uno dei libri di scacchi più deliziosi oggi in circolazione è senz'altro "*La tattica nel finale*" di John Nunn, Ed. Mursia. Tra le numerose posizioni interessanti in esso contenute non si può non notare la n. 109, relativa alla partita Stean - Herzog, Greifensee 1972, che è inoltre contraddistinta da una curiosa particolarità (l'attento lettore può già fare ragionevoli supposizioni sulla base del titolo di questo scritto). Rimandiamo al suddetto libro per gli esaustivi commenti dell'ottimo Nunn, mentre noi ci limiteremo ad un approccio prevalentemente "contemplativo", con buona pace delle esigenze della didattica. Tutto ebbe inizio dalla seguente posizione:



Entrambi i giocatori scarseggiavano di tempo per eseguire le ultime 9 mosse prima del controllo, e, come è noto, Mr. Zeitnot è un ottimo compositore scacchistico! Nell'indecifrabile posizione del diagramma il B. gioca l'unica mossa che blocca la massa dei ♙ neri:

1. ♔h2!

Minaccia semplicemente di promuovere il ♙ in c.

1. ... ♙f3!

L'unica chance, che mobilita la massa dei ♙.

2. ♔h3 ♙e4

Il N. minaccia ♙e3 e ♙e2; la continuazione 3. ♔h2 patta solamente per 3. ... ♙e3 4. ♔g1 ♙e2 5. ♔f2 ♙g4 6. ♖d4! ♙g3+ 7. ♔e1 ♙g2 8. ♖f4+ ♔g6 9. ♖g4+ ♔f5 10. ♖g8 ♔e4 11. ♙c5 ♔e3 12. ♖e8+ ♔d3 13. ♔f2 (se 13. ♖g8 ♔e3)e probabile patta.

3. ♔g4 ♙f2 4. ♖d1 ♙e3 5. ♔f3 ♙g4+ 6. ♔e2 ♙g3 7. ♔f3

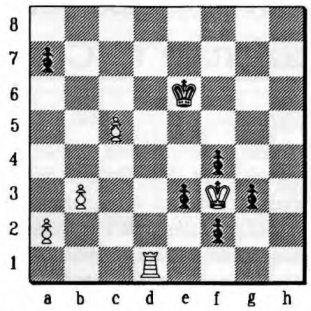
E così il ♔ bianco tiene a freno il popolo dei ♙ neri. Adesso 7. ... ♙g2 8. ♔g2 ♙e2 9. ♖d7+ ♔e6 10. ♔f2 ♔d7 11. ♔e2 risulta vincente per il B., per cui il N. deve sottrarre il ♔ dagli scacchi della ♖ bianca.

7. ... ♔e6 8. ♙c5 (Diagramma 2)

Adesso c'è lo scacco in d6.

8. ... ♙a5??

Questa mossa merita un breve commento. Essa costituisce un autorevole esempio di errore doppio con effetti sia immediati che a lunga distanza, che annienta in un



sol colpo ogni chance di patta. Il povero Nero sperava in 9. ♙c6? ♙g2 10. ♔g2 ♙e2 11. ♙c7 ♙d1=♕ 12. ♙c8=♕+ e facile patta. Ma ovviamente al B. basta sottrarre la ♖ all'attacco del ♙ in e2: 9. ♖c1! ♔d5 10. ♙c6 ♔d4 11. ♙c7 ♔d3 12. ♙c8=♕ con matto rapido.

9. ♙a3?

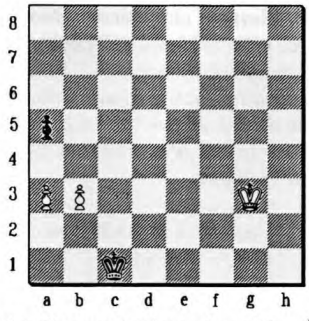
Il B., in zeitnot, vede solo il seguito sperato dal N. mancando una facile vittoria. Allora tutto come prima, esclamerà lo sconcertato lettore! Invece 8. ... ♙a5 è molto più diabolicamente sbagliata! Come ho già detto, essa annienta ogni chance di patta.

Ma questo è proprio il nostro tema: possibile che l'innocente interpolazione 8. ... ♙a5; 9. ♙a3 renda persa questa posizione? Tuttavia è proprio così, ed il seguito di 12 mosse per la vittoria del B. è forzato o quasi!

9. ... ♔e5 10. ♖c1 ♔d4

Il B. ha un tempo in meno rispetto a prima, così non può vincere subito.

11. ♙c6 ♔d3 12. ♙c7 ♙e2 13. ♙c8=♕ ♙f1=♕+ 14. ♔g4 ♙e1=♕ 15. ♕c4+ ♔d2 16. ♕f1 ♕c1 17. ♕f4+ ♔c2 18. ♕c1+ ♔c1 19. ♔g3



Ecco svelato l'arcano! Adesso dopo 19. ... ♔b2 20. ♙b4 ♙a4 21. ♙b5 il B. promuove ben prima del N. Invece coi ♙ in a2 e a7, dopo 19. ... ♔b2 c'è soltanto una patta.

Concluderemo tentando di risollevare il morale del lettore: la prossima volta che spingerete un ♙ in a5, non preoccupatevi troppo: dovete soltanto calcolare con precisione le successive 13 o 14 mosse, e certamente non sbaglierete! Ritorna in mente l'antica domanda: non era forse più facile giocare a scacchi cinesi?

III° Festival Scacchistico Internazionale di Condino

di Dario Mione

Discreta riuscita per il 3° Festival Internazionale di Condino, piccolo centro di villeggiatura in provincia di Trento situato nella Valle delle Giudicarie. Organizzata dal circolo scacchistico Rocca con la collaborazione del comune di Condino e sponsorizzata dalle casse rurali di Condino, Storo, Darzo e Lodrone questa terza edizione ha registrato la partecipazione di 88 scacchisti, senza contare gli 8 Under 14 che hanno giocato un torneo a parte.

Nel magistrale scontata vittoria del maestro internazionale croato **Robert Zelcic**, che con 7 punti su 8 ha staccato di una lunghezza il connazionale **Robert Loncar** e di due il maestro romano **Folco Ferretti**, primo degli italiani e solitario al terzo posto con 5 punti (unica sconfitta con il vincitore) . Nei Ia nazionale, al termine di un torneo equilibrato, ha prevalso con 6 punti su 8 **Alessandro Tonon** di Udine, favorito dallo spareggio tecnico nei confronti del pur bravo **Gabriele Di Lazzaro**, candidato retrocesso che pian piano sta risalendo la china per tornare nell' *Olimpo*. Terzi con 5 punti e mezzo **Armando Marciello** di Carpi e **Martin Paulmichl** di Bolzano.

Nel torneo di 2a nazionale netta vittoria del parmense **Vincenzo Menoni**, che concludendo la sua prova a quota 7,5 ha lasciato il gruppetto dei secondi a 2 punti e mezzo di distacco (!). Non c'è nulla da dire: una vera prova di forza, tanto più se si considera che l'avversario più resistente è durato più o meno una quarantina di mosse!

Nei terza nazionale la vittoria è andata a **Massimo Rolli** di Sesto S. Giovanni, che assieme a **Mauro Andreolini** di Colleverde e **Paolo Moñaco** di Lecco è stato promosso alla 2a categoria nazionale.

Negli esordienti infine l'ha spuntata con distacco la piccola **Marion Stoll** di Algund, che si è lasciata alle spalle di un punto e mezzo il secondo classificato, **Thomas Gurschler** di Naturno.

Di Fonzo - Mosna
Magistrale

1.♗e4 ♗e5 2.♘f3 ♘f6 3.♘e5 ♗d6 4.♘f3 ♘e4 5.♗d4 ♗d5 6.♕d3 ♕e7 7. O-O ♘c6 8.♗c3 ♕g4 9.♘bd2 ♗f5 10.♕b3 ♕d6 11.♕b7?! ♖b8 12.♕a6 O-O 13.♕e2 ♕f3 14.♘f3 ♗g5 15.♘e5?! ♖b6 16.♕d3 ♘e5 17.♗e5 ♕e5 18.♗c4 ♖d8 19.♗d5 ♖d5 20.♕c4 ♕c5

Se 20. ... ♖h6 21.♗f4!

21.♕f3 ♖b4 22.♕a6?

Bisognava giocare 22.♕c2

22. ... ♘f2! 23.♕d5+ ♔g7!

Con l'idea 24. ... ♘g4+

24.♕g5

Le alternative non erano migliori. Per es. a) 24.♕e3 ♕e3 25.♖f2♕f2+ 26.♔f2♕b2+-+ b) 24.♕f4♖f4 con la minaccia 25. ... ♘g4+ -+

24. ... ♘g4+ 25.♖f2 ♕f2+ 26.♔f1 ♖b2 27.♕h6+ ♘h6 28.♕f3 ♕h2 0-1

(Commento di Stefano Mosna)

Palmiotto - Laco
Magistrale

1.♗e4 ♗c5 2.♘f3 ♗e6 3.♗d4 ♗d4 4.♘d4 ♗a6 5.♗a4 ♘f6 6.♕d3 ♕c7 7.♘c3 ♘c6 8.♘b3 ♘e5 9. O-O ♘d3 10.♗d3 ♗b6 11.♕e3 ♕b7 12.♖c1 ♕c6 13.♗f4 ♕b7 14.♕c2 ♕b4 15.♘d2 O-O 16.♕d4 ♕c5 17.♕c5 ♗c5 18.♘c4 ♗d5 19.♘a5 ♕b6 20.♘c6 ♕c6 21.♗e5 ♘d7 22.♖f3 ♗f5 23.♗f6 ♖f6 24.♕f2 ♖b8 25.♗g4?

Un errore. La più tranquilla 25.♗g3 avrebbe garantito un gioco equilibrato.

25. ... ♖bf8 26.♗d4 ♗d4 27.♕d4 ♕b6 28.♕b6 ♘b6 29.♖cf1 ♘c4 30.♖1f2 ♘e5 31.♖g3 ♖f4 32.♖e2 ♘g6 33.♗h3 ♖f1+ 34.♔h2 ♘f4 35.♖d2 ♗g5 36.♗b4 ♘g6 37.♖g1 ♖1f3 38.♖g3 ♖f1 39.♖b2 ♖e1 40.♗b5 ♖ff1

Il Bianco abbandona.

Schuler - Dalponte
Magistrale

1.♗e4 ♗e6 2.♘f3 ♗d5 3.♘c3 ♗d4 4.♘e2 ♘c6 5.♗c3 ♗e5 6.♗d4 ♗d4 7.♕a4 ♕c5?

Perdendo un tempo ...

8.♗b4! ♕b4?

Perdendo un pedone ...

9.♘ed4 ♘ge7 10.♕b5 ♕d6??

Perdendo un pezzo per un ♗ ..

11.♗e5 ♕c5 12.♗a3 ♕a5?

Perdendo un pezzo netto. E con questo si chiude la saga (o dovrei piuttosto dire la sagra ?) degli errori.

13.♕a5 O-O 14.♕c3 ♕c3 15.♗c3

Ed il Nero abbandonò dopo un'altra trentina di mosse.

Rossi G.P. - Cazzaniga
Magistrale

1.♗d4 ♗f5 2.♗c4 ♗g6 3.♗g3 ♕g7 4.♕g2 ♘f6 5.♘c3 O-O 6.♘f3 ♗d6 7. O-O ♕e8 8.♗b3 ♗e5 9.♗e5 ♗e5 10.♗e4 ♗f4 11.♕b2 ♗g3 12.♗hg3 ♕g4 13.♕d3 ♘c6 14.♕e3 ♕f3 15.♕f3 ♘d4 16.♕d1 ♕d7 17.♘d5 ♘g4 18.♕g5 ♘h6 19.♔g2 ♖ae8 20.♗f3 ♗c6 21.♘c3 ♘f7 22.♕h4 ♘d8 23.♕c1 ♘8e6 24.♕g4 ♖f6 25.♕e3 ♕f7 26.♗f4 ♗h5 27.♕h4 ♕h6 28.♘e2 ♘e2 29.♕e2 ♗f4 30.♕a7 ♖d8 31.♖ad1 ♖d1 32.♕d1 ♕g5 33.♕h3 ♗g3 34.♖f6 ♕f6 35.♕g3 ♕f4 36.♕f2 ♕g5+ 37.♔f1 ♕e5 38.♕f3 ♕g3 39.♕e2 ♕a1+ 40.♕d1 ♕f6 41.♕e3 ♗g5 42.♔g2 ♕f4 43.♕f2 ♗g4 44.♕e2 ♕e5 45.♗c5 ♘f4+ 46.♔h1 ♘e2 47.♕e2 ♕f4 48.♕e1 ♔g7 49.♗b4 ♕d4 50.♕d3

♕e3 51. ♕e3♗e3 52. ♔g2♔g6 53. ♙a4♔g5 54. ♗f2♗d2 55. ♙b5♔f4 56. ♙c6♙c6 57. ♗g3+ ♔e4 58. ♗c7♔d5 59. ♙a5♗b4 60. ♔g3♗c5 61. ♔h4♗f2+ 62. ♔h5♙g3
Il Bianco abbandona.

Lucaroni - Laco
Magistrale

1. ♙e4♙c5 2. ♘c3♙a6 3. ♘f3♙b5 4. ♙d4♙d4 5. ♘d4 ♗b7 6. ♙a3♙g6 7. ♗e2♗g7 8. O-O ♘c6 9. ♗e3♘e5 10. ♙f4♘c4 11. ♗c4♙c4 12. ♙f5♙d6 13. ♕e2♖c8 14. ♖ad1 ♕a5 15. ♘d5♘f6 16. ♗g5♘d5 17. ♙d5♗e5 18. ♘f3♙f6 19. ♘e5♙de5 20. ♙d6 O-O 21. ♙d7♖c6 22. ♙g6♙g6 23. ♕e4♔g7 24. ♕h4♕b6+ 25. ♔h1♙g5 26. ♖f8♙h4 27. ♙d8=♕ ♕d8 28. ♖fd8♖e6 29. ♔g1♗e4 30. ♖1d2 ♗f5 31. ♔f2♖b6 32. ♖8d5♔f6 33. ♖c5♖b2 34. ♖c4♖b6 35. ♔e3♙e6 36. ♖h4♖c6 37. ♖h7♖c3+ 38. ♔f2♖a3 39. ♙h4♙e4 40. ♖e2♔e5 41. ♖e3♖a1 Patta
Una combattuta patta in cui il Bianco, in zeitnot, ha sciupato l'opportunità di ottenere quella che sarebbe potuta essere una brillante vittoria.

Laco - Loncar
Magistrale

1. ♙c4♙g6 2. ♙d4♘f6 3. ♘c3♗g7 4. ♙e4♙d6 5. ♙f3 O-O 6. ♗e3♙e5 7. ♙d5♙c6 8. ♕d2♙d5 9. ♙cd5♙a6 10. ♗e2♘h5 11. ♙g4♘f4 12. ♗f1♙f5 13. ♙h3♘d7 14. O-O-O ♙b5 15. ♘ce2♙e4 16. ♙e4♘c5 17. ♘g3♗d7 18. ♔b1♙b4 19. ♗c5♙c5 20. ♖c1♕h4 21. ♕h2♕e7 22. ♗c4♔h8 23. ♘f3♗b5 24. ♘d2♘d3 25. ♖cf1♗h6 26. ♙b3♕g5 27. ♖f8+ ♖f8 28. ♖f1♕e3 29. ♖f8+ ♗f8 30. ♙h4♗c4 31. ♙c4♕e1+ 32. ♔c2♘f2 33. ♘b1♘g4 34. ♕h3♙h5 35. ♘f1♕f1 36. ♕f1♘e3+ 37. ♔d3♘f1
Il Bianco abbandona.

Bevilacqua - Buratti
Magistrale

1. ♙e4♙e5 2. ♘f3♘c6 3. ♗b5♘f6 4. O-O ♘e4 5. ♙d4 ♗e7 6. ♙d5♘d6 7. ♗c6♙dc6 8. ♙c6♙f6 9. ♙b7♗b7 10. ♙c4 O-O 11. ♘a3♔h8 12. ♕e2♕e8 13. ♙c5♘f5 14. ♕c2♙e4 15. ♗f4♕g6 16. ♘d2♘d4 17. ♕c4♙e3 18. ♗g3 ♙d2 19. ♕d4♖ad8 20. ♕b4♗c6 21. ♖ad1♙f5 22. ♙f4 ♙h5 23. ♘c4♖d5 24. ♘e5♖e5 25. ♙e5♙h4 26. ♖d2 ♙g3 27. ♙h3♙f4 28. ♕c3♕h6 29. ♙b4♙f3 30. ♙f3♖f3 31. ♖f3♗f3 32. ♖d3♕h3 33. ♖f3♕h2+ 34. ♔f1♙g2+
Il Bianco abbandona.
Una bella partita ricca di tatticismi.

Sbarra - Schuler
Magistrale

1. ♙d4♙d5 2. ♙c4♙e6 3. ♘c3♘f6 4. ♗g5♗e7 5. ♙e3 O-O 6. ♘f3♘bd7 7. ♙d5♙d5 8. ♗d3♖e8 9. O-O ♘f8 10. ♕c2♙g6 11. ♖fc1♘e6 12. ♗f6♗f6 13. ♙b4♙c6 14. ♖ab1 ♙a6 15. ♙a4♙b5 16. ♙b5♙ab5 17. ♙e4?
Dopo una semplice mossa quale, ad esempio, 17. ♘e2 , il Bianco si sarebbe potuto ritenere anche preferibile. Così invece va incontro ad una rapida sconfitta.
17. ... ♘f4 18. ♖a1♖a1 19. ♖a1♗g4! 20. ♘d2
Oppure 20. ♙e5♗f3 21. ♙f3♗h4 con vantaggio del Nero.
20. ... ♗d4 21. ♖c1♕g5 22. ♘f1♗d1 0 - 1

Laco - Dalponte
Magistrale

1. ♙c4♙e6 2. ♙e3♙d5 3. ♘f3♙c6 4. ♙a3♗d6 5. ♙b4 ♘f6 6. ♗b2♘bd7 7. ♕c2♙a6 8. ♙c5♗c7 9. ♙d4♘e4 10. ♙a4 O-O 11. ♗d3♙f5 12. ♘a3♕f6 13. O-O-O ♖f7 14. ♙h4♙h6 15. ♔b1♕e7 16. ♘e5♘e5 17. ♙e5♙a5 18. ♙f3♙b4 19. ♙e4♙a3 20. ♗d4♙fe4 21. ♗e2♖f2 22. ♙g4♙b6 23. ♙b6♙c5 24. ♗c3♗b6 25. ♖d2♙c4 26. ♙g5♙g5 27. ♙g5♕g5 28. ♗a1♙a2+ 29. ♔a2♕e3 30. ♔b1♕a3 0 - 1

Bevilacqua - Sbarra
Magistrale

1. ♙d4♘f6 2. ♘f3♙e6 3. ♙c4♙b6 4. ♙g3♗b7 5. ♗g2 ♗e7 6. O-O O-O 7. ♘c3♘e4 8. ♗d2♗f6 9. ♕c2♘d2 10. ♕d2♙d5 11. ♙d5♙d5 12. ♖ac1♘a6 13. ♖fd1♖e8 14. ♙e3♕e7 15. ♕c2♖ed8 16. ♘e1♙g6 17. ♙a3♙c6 18. ♙b4♘c7 19. ♕b3♖ac8 20. ♘d3♗a6 21. ♕a4♗d3 22. ♖d3♙b5 23. ♕a7♖a8 24. ♕b7♖a3 25. ♘d5♘d5 26. ♕e7♗e7 27. ♖a3♗b4 28. ♖b3♗f8 29. ♖c6 1 - 0

Laco - Bevilacqua
Magistrale

1. ♙e4♙c5 2. ♘f3♙e6 3. ♙d4♙d4 4. ♘d4♘c6 5. ♗e3 ♙a6 6. ♙c4♕c7 7. ♙a3♘f6 8. ♘c3♙d6 9. ♗e2♗e7 10. O-O ♘e5 11. ♖c1 O-O 12. ♙f4♘ed7 13. ♙b4♙b6 14. ♕d3 ♖e8 15. ♙g3♗b7 16. ♗f3♖ac8 17. ♘ce2♗f8 18. ♘b3♕b8 19. ♘d2♕a8 20. ♙g4♙g5 21. ♙h3
Se 21. ♙g5 ♘e5 seguita da ♘f3+ e ♘e4.
21. ... ♙f4 22. ♗f4♘e5 23. ♗e5♙e5 24. ♙g5♖ed8 25. ♕e3 ♘d7 26. ♘g3♙a5 27. ♖a1♘c5 28. ♘h5♖d2 29. ♘f6+ ♔g7 30. ♕d2♘e4
Avrebbe reso più veloce la sconfitta 30. ... ♘b3 31. ♕f2 ♘a1 32. ♕h4+-
31. ♕d7♖d8 32. ♕c7♗d6 33. ♕b6♗b8 34. ♘h5+ ♔g6 35. ♗e4+ ♗e4 36. ♖f6+ ♔h5 37. ♖h6+ 1 - 0

Cazzaniga - Ferretti
Magistrale

1. ♙d4♙d5 2. ♙c4♙c6 3. ♘f3♘f6 4. ♘c3♙c4 5. ♙a4 ♗g4

Una non disprezzabile alternativa alla più comune e solida 5. ... ♗f5

6. ♘e5 ♗h5 7. ♙g3

Sono possibili anche 7. ♙h3 e 7. ♙f3

7. ... ♙e6 8. ♗g2 ♗b4 9. O-O ♘d5

Più naturale è 9. ... O-O

10. ♗d2

Interessante 10. ♕c2

10. ... O-O 11. ♙g4!

Non è consigliabile 11. ♘c4?! ♘b6 12. ♘b6 ♕b6 ed il Bianco è costretto a ripiegare su 13. ♗e3

11. ... ♙f6!?

Su 11. ... ♗g6 12. ♙e4 il Bianco ha un certo vantaggio di spazio, come in una partita Miralles-Flear del 1987

12. ♙h5 ♙e5 13. ♙e5

Da considerare 13. ♙e4!? ♘f4 14. ♗f4 ♙f4 15. ♗f3 edentrambi gli schieramenti presentano punti forti e punti deboli.

13. ... ♗c3 14. ♙c3 ♘d7?!

Meglio 14. ... ♘a6 per evitare la posizione esposta del ♘ che si ha in partita. Se invece 14. ... ♕h4 15. ♙e4 ♘f4 16. ♗f4 ♖f4 17. ♕d6 e la debolezza del punto e6 si fa sentire.

15. ♙f4!?

Più intraprendente di 15. ♙e4 ♘f4 16. ♗f4 ♖f4 17. ♕d6 ♕e8! con posizione all'incirca pari.

15. ... ♕b6 +

E non 15. ... ♕h4? 16. ♙e4! ed il ♘d7 è in presa dopo che l'♗ si muove.

16. ♔h1 ♖ad8 17. ♙e4 ♘e3 18. ♗e3 ♕e3 19. ♕g4 ♘c5! 20. ♖f3!?

La partita si accende. Dopo 20. ♕g3 ♕g3 21. ♙g3 ♖d3 il Nero avrebbe avuto un finale superiore.

20. ... ♕e2

Ovviamente non andava bene 20. ... ♕e4?? 21. ♖g3 + -

21. ♖g1 ♖f7?!

La minaccia 22. ♗f1 si parava meglio con 21. ♖d2 ed il Nero può sperare nella vittoria grazie alla brutta disposizione dei ♙ bianchi.

22. ♙h6 ♘e4!?

Dopo 22. ... ♙g6 23. ♙f5 ♕e4 24. ♕g5! le complicazioni erano favorevoli al Bianco: per es. 24. ... ♖d3? 25. ♙g6 ♖df3 ♖ff3 26. ♙h7 + + -

23. ♕e6

Non andava bene 23. ♗f1? ♘f2 + 24. ♖f2 (24. ♔g2 ♘g4 + 25. ♗e2 ♘h6- +) 24. ... ♕f2 25. ♗c4 ♖d2 26. ♕g7 + ♖g7 27. ♗e6 + ♔f8 28. ♙g7 + ♔e7 e pur promuovendo il ♙ a ♕ il Bianco non può parare il matto in h2

23. ... ♘f2 + 24. ♖f2 ♕f2 25. ♗d5!?

Anche dopo 25. ♗e4 ♙g6 la patta sembra il risultato più probabile di questa vivace battaglia tattica.

25. ... ♙d5!

Non convince 25. ... ♕g1 + 26. ♔g1 ♙d5 27. ♙f5 ed i ♙ bianchi sono davvero preoccupanti.

26. ♖g7 + ♔h8 27. ♕f7 ♕f1 + Patta

(Commento di Folco Ferretti)

Menoni - Perfler

II° Nazionale

1. ♙e4 ♙e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4 ♗c5 4. ♙b4 ♗b4 5. ♙c3 ♗e7 6. ♙d4 ♙d4 7. ♕b3 ♘a5 8. ♗f7 + ♔f8 9. ♕a4 ♙c6 10. ♗g8 ♖g8 11. ♙d4 ♙d5 12. ♙d5 ♙d5 13. O-O ♘c4 14. ♘bd2 ♘d2 15. ♗d2 ♗f6 16. ♖fe1 ♙g6 17. ♗h6 + ♗g7 Unica per evitare il matto era 17. ... ♔f7

18. ♕a3 + ♔f7 19. ♘g5 + ♔f6 20. ♕f3 + 1 - 0

Dopo 20. ... ♗f5 si aveva un originale matto in mezzo alla scacchiera con 21. ♖e6 + #

Sgnaolin - Romagnoli

I° Nazionale

1. ♙e4 ♙e6 2. ♙d4 ♙d5 3. ♘c3 ♙e4 4. ♘e4 ♘d7 5. ♗c4 ♘gf6 6. ♘g5!? ♕e7?

Naturale era 6. ... ♗e7

7. ♕e2 ♘b6 8. ♗b3 ♗d7 9. ♘1f3 O-O-O??

Era necessaria 9. ... ♙h6

10. ♘e5 ♗e8 11. ♘ef7!

E con questa bella mossa il Bianco si porta in vantaggio decisivo.

11. ... ♙h6 12. ♕e6 + ♖d7 13. ♘h8 ♙g5 14. O-O ♗h5 15. ♗g5 ♕b4 16. ♗f6 ♙f6 17. ♕f6 ♘d5 18. ♕f5 ♕d4 19. ♕f8 + ♖d8 20. ♕f5 + ♔b8 21. ♕h5 ♖h8 22. ♕d5 ♕f4 23. ♙h3 ♙a6 24. ♖ad1 ♙c6 25. ♕d6 + 1 - 0

Elitropi - Romagnoli

I^ Nazionale

1. ♙e4 ♙e5 2. ♙f4 ♙d6 3. ♘f3 ♘c6 4. ♗c4 ♗e7 5. O-O ♘f6 6. ♙d3 ♗g4 7. ♙c3 ♕d7 8. ♙b4 ♙a6 9. ♙a4!? ♗f3 10. ♕f3 O-O 11. ♙f5 ♖ad8 12. ♙b5 ♘a5 13. ♗g5 ♙b5 14. ♙b5 ♘c4

A 14. ... ♙d5 poteva seguire 15. ♗f6 ♗f6 16. ♙d5 rimanebdo cin un ♙ in più.

15. ♙c4 ♖a8 16. ♘d2 ♙c6 17. ♙b6!?

Con l'idea di tener in centro chiuso per poter attaccare sull'ala di ♔.

17. ... ♕d8?! 18. ♗e3 ♙c5?

Impedendosi definitivamente l'apertura del centro con d5

19. ♖a8 ♕a8 20. ♙g4! ♘d7 21. ♙g5 ♙f6?! 22. ♙g6 ♖d8 23. ♕h5 ♙h6?

Perdendo subito.

24. ♗h6! ♔f8

L'♗ non può esssere catturato: 24. ... ♙h6 25. ♕h6 ♘f8 26. ♖f3 con l'idea ♖h3 e poi ♕h8#

25. ♗g7 + ♔e8 26. ♕h8 +

Guadagnando come minimo la ♖.

26. ... ♘f8 27. ♗f8 ♔d7 28. ♙g7 ♗f8 29. ♙g8 = ♕ ♗e7 30. ♕e6 + ♔c6 31. ♕d5 + ♔d7 32. ♕h7 ♖e8 33. ♕f7 ♔d8 34. ♘b3 ♕a2? 35. ♕b7

Il Nero abbandona.

(Commento di G. Elitropi)

XXXIV ^ Festival di Imperia

di Bresciani Nicola

Più di 200 persone hanno partecipato dal 29 Agosto al 6 Settembre al 34^ Festival Internazionale di Imperia che con le sue 34 Edizioni (senza periodi di interruzioni) è il Torneo più antico d'Italia e uno dei più antichi nel mondo.

L'incremento del numero dei partecipanti rispetto alle ultime edizioni è da attribuirsi principalmente alla minore sovrapposizione con altre manifestazioni, solo i primi due turni si sono infatti sovrapposti con gli ultimi due di Porto S. Giorgio, che negli ultimi anni in questo periodo avevano sovraffollato l'attività agonistica.

Il Magistrale, forte di 72 giocatori, è stato nobilitato dalla presenza di 4 G.M. (Tiviakov, Kosten, Forintos, Barbero) e di 5 M.I. (Komarov, Arlandi, Fedorov, Zlochevskij, Legky) e da diversi giocatori con ELO FIDE tra cui spiccavano i nomi del tedesco **Horstman**, vincitire dell'edizione 1990, e del M.F. **Sarno** , vincitore a parimerito dell'edizione del 1988. Tra i partecipanti ex-vincitori della manifestazione sono da segnalare il leggendario G.M. **Forintos** vincitore del 1965 e 1968 e la giovane promessa russa **Tiviakov**, vincitore nel 1989 e 1991. La solitamente nutrita compagine slava era rappresentata dal solo M.F. **Kliako**. Dopo 9 combattuti turni di gioco vinceva il favorito GM Tivianov che non si lasciava demoralizzare fdalla sconfitta subita nel quarto turno contro il M.I. **Komarov** realizzando 4 punti nelle ultime 5 partite (patte contro Contin D. e Kosten) e raggiungendo il comando solitario della classifica con 7 punti. A 6,5 si sono classificati nell'ordine Kosten, Komarov, Arlandi, Forintos, Fedorov.

Criticabile dal punto di vista agonistico è risultato il comortamneto del M.I. **Komarov** che doo un iniziale 4 su 4 pur di non rischiare di rinunciare ad un prestigioso premio inanellava 5 patte consecutive la maggior parte delle quali d'accordo.

Kosten non è mai stato in lotta per la prima posizione a causa della sconfitta del 3^ turno con Zlochevskij e del 5^ turno contro **Arlandi** che si è dimostrato, tra gli italiani presenti, il più forte. **Forintos** e **Fedorov** hanno ottenuto un onorevole piazzamento grazie ad un buon finale del torneo. Tra gli altri, a 6 punti, troviamo, al 9^ e 10^ posto, **Contin** e **Sarno**. L'italo-argentino, impeccabile nei primi 7 turni (patta con Barbero, Tiviakov, Sarno), perdeva all'ottavo turno contro il M. **Bresciani** (4^ degli italiani a 5.5 mentre Sarno, vincitore del bigmatch con Arlandi, sciupava tutto con una sconfitta contro il M.F. Karl. La manifestazione è stata diretta con la consueta competenza e simpatia dall'arbitro internazionale Dott. Tonna e dalla sua equipe. Da ultimo un complimento all'organizzazione che si è dimostrata ancora una volta all'altezza della manifestazione.

Di Paolo R. - Bresciani N.

1. ♗e4 ♗c5 2. ♘f3 ♗d6 3. ♗d4 ♗d4 4. ♘d4 ♘f6 5. ♘c3 ♗a6 6. ♗f4 ♘bd7 7. ♕d3 ♗e5 8. ♘f3 ♗b5 9. O-O ♕e7 10. ♕e1 O-O 11. ♗a4 ♗b4 12. ♘d5 ♘d5 13. ♗d5 ♕b6 + 14. ♔h1

A 14. ♕e3 seguiva 14. ... ♕b7 premendo su ♗ in d5.

14. ... ♕f6 15. ♘g5?!

Il B. imbocca la strada del non ritorno confidando tutte le sue chances sull'attacco al ♔ nero.

Dopo 15. ♗e5 ♘e5 16. ♘e5 ♕e5 17. ♕h4 ♗g6 18. ♕h6 ♖e8 19. ♖ae1 ♕b7 il gioco rimane incerto.

15. ... ♕g5 16. ♗g5 ♘c5 17. ♕h7 +

Conseguente alla 15^ in quanto sia dopo 17. ♕e3 ♘d3 che dopo 17. ♕e2 ♕b7 la miglior struttura pedonale del N. gli garantisce un miglior gioco.

17. ... ♔h7 18. ♕h4 + ♔g8 19. ♗g6?!

Più insidiosa risultava 19. ♕e3 anche se le varianti di seguito analizzate portano a due posizioni superiori per il N.

1) 19. ... ♕b7! 20. ♖ad1 ♕d7 21. ♖f6! ♖ac8 e se 22. ♖d6 ♕f5 , se 22. ♖h6 ♗h6 23. ♗h6 ♗f6 24. ♕g3 + ♕g4 25. ♕g4 + ♔h8 . Se Infine 22. ♖df1 ♕d5 23. ♖h6 ♗h6 24. ♗h6 ♘e4 .

Se 23. ♕c5 ♗c5 24. ♖h6 ♗h6 25. ♗h6 ♔h7 26. ♕f6 ♖g8

19. ... ♗g6 20. ♖f8 + ♔f8 21. ♕h8 +

Dopo 21. ♕h6 non va bene 21. ... ♔g8 22. ♕g7 ♔g7 23. ♕e7 + con patta, ma si deve giocare 21. ... ♕c7! e il N. vince.

21. ... ♔f7 22. ♕h6 ♗h6 23. ♖f1 + ♕f5 24. ♕a8 ♘e4!

Il contrattacco del N. è stato fulmineo. La minaccia 25. ... ♘f2 + sancisce la vittoria del N.

25. ♕c8 ♘f2 + 26. ♖f2 ♕f2 27. ♕c7 + ♔e8 0 - 1

Bresciani N. - Contin D.

1. ♗e4 ♗e6 2. ♗d4 ♗d5 3. ♘d2 ♗c5 4. ♗d5 ♗d5 5. ♘gf3 ♗a6 6. ♕e2 ♘c6 7. O-O ♗d4 8. ♘b3 ♘f6 9. ♘bd4 ♕c5?!

In questo tipo di posizioni l'♕ risulta meglio piazzato in d6.

10. ♗c3 O-O 11. ♗h3 ♕d6 12. ♕e3 ♖e8 13. ♖e1?

Giocata con l'intenzione di voler proseguire con ♕f1, ♗g3, ♕g2. Bisognava giocare invece 13. ♘c2 ♕e3 14. ♘e3 con leggero vantaggio del B.

13. ... ♖e3?

Più forte 13. ..., ♕h3! 14. ♕a6 (forzata) 15. ♗h3 con vantaggio posizionale del N.

14. ♗e3 ♕h3 15. ♕f1?

Non si poteva giocare 15. ♗h3 ♕g3 + 16. ♔h1 ♕h3 + 17. ♘h2 ♕d6 18. ♘df3 ♘g4 e il N. vince. Si doveva invece giocare 15. ♕d3 er porre subito sotto controllo la fondamentale diagonale b1-h7.

15. ... ♕g4 16. ♕c2 ♘e4 17. ♘d2 ♘g3 18. ♕d3

Riconoscendo l'errore fatto alla 15^.

18. ... ♕h6 19. ♘f1 ♘f1 20. ♔f1 ♕d6!

Il dominio delle case nere da parte del N. gli garantisce un buon vantaggio posizionale.

21. ♘f5

Dopo 21. ♕f2 ♘d4! 22. ♗ed4 ♕h1 + 23. ♕g1 ♕h4 minacciando ♗g3.

21. ... ♗f5 22. ♗f5 ♗g3 23. ♖ed1

Ridare la qualità con 23. ♗h3 avrebbe portato ad un finale vinto per il N. pertanto il B. decide di tirare la posizione sull'orlo del precipizio pur di conservare una ragionevole speranza di salvezza.

23. ... ♘e5?!

Dopo 23. ... ♕h1 + 24. ♔e2 ♕g2 + 25. ♔d3 ♘e5 + 26. ♔d4 la posizione dovrebbe essere migliore per il N. anche se non è facilmente individuabile il seguito che porta al vantaggio decisivo.

24. ♗h3 ♘c4

L'alternativa era 24. ... ♗g5 25. ♖d5 ♗g4 26. ♖ad1 ♗h3 27. ♗h3 e il B. ha controgioco.

25. ♔g1 ♘e3 26. ♕d2 ♗c7

Dopo 26. ... ♘d1 27. ♕h6 ♗h6 28. ♖d1 gli ♗ di colore contrario consentono al B. di nutrire fondate possibilità di patta.

27. ♖e1 ♗b6 28. ♔h1 ♕f4 29. ♖f1 ♕e5 30. ♖f3

30. ♖ae1?? ♘f1- +

30. ... ♖e8 31. ♖e1 ♗g6?!

Zeitnot.

32. ♖e2!

E' la manovra più veloce per raggiungere via e1 la casa g3 con la ♕. Se 32. ♕f2? ♘g4 e il N. vince.

32. ... ♔g7 33. ♕e1 ♗c7 34. ♗g4 ♗b6 35. ♕g3 ♕e4 36. ♕f4 ♕b1 + ?

Il N. sottovaluta la forte pressione sulla colonna f e si avventura in una variante inferiore. Dopo il cambio delle ♕ la posizione dovrebbe essere equilibrata.

37. ♗f1 ♗f5 38. ♗f5 ♖e4 39. ♗f6 + ♔f7 40. ♕h6 ♗c5 41. ♕h7 + ♔e6 42. ♖ee3! ♖e3 43. ♕h3 + ♔d6 44. ♗f7 ♖f3 45. ♕f3 ♔c7 46. ♕f4 + ♔b6 47. ♗f8 = ♕ ♗f8 48. ♕f8 ♕a2

Dopo 48. ... ♕b2 49. ♕b4 + ♕b4 50. ♗b4 ♗a5 51. ♗b5 ♔c5 52. ♔g2 ♔b4?! 53. ♔f3 ♔a3? 54. ♗b6 ♔a2 55. ♗a6! il B. vince.

49. ♕b4 + ♔a7 50. ♗g2 ♕b1 + 51. ♔h2 ♕c1 52. ♕d4 + ♔a8 53. ♗b4 ♕h6 + 54. ♔g3 ♕g5 + 55. ♔f2 ♕f5 + 56. ♗f3 ♔b8 57. ♔e2 ♕c2 + 58. ♕d2 ♕d2 + 59. ♔d2 ♗b6 60. ♗d5 ♔c7 61. ♗c4 ♔d6 62. ♔d3 ♗g5 63. ♔d4 ♗g4 64. ♗c5 + ♔c7 65. ♗g2 ♗g3 66. ♔d5 ♗a5 67. ♗a5 ♗a5 68. ♔c4 Il Nero abbandona.

Spinelli - Arlandi

1. ♗e4 ♗e5 2. ♘f3 ♘f6 3. ♘e5 ♗d6 4. ♘f3 ♘e4 5. ♕e2 ♕e7 6. ♗d3 ♘f6 7. ♗g5 ♘bd7 8. ♘c3 ♗h6 9. ♗h4 ♕e2 + 10. ♗e2 ♗a6 11. ♗d4 ♗g5 12. ♗g3 ♗g7 13. ♗h4 ♗g4 14. ♘h2 ♘b6 15. O-O-O ♗d7 16. ♗h5 ♘h5 17. ♗h4 ♗f5 18. ♗f3 ♘f4 19. ♗g4 ♘g2 20. ♗f2 ♘f4 21. ♗f3 O-O-O 22. ♗e3 ♗g4 23. ♘g4 ♖df8 24. ♖df1 ♗h5 25. ♘h2 ♘e6 26. ♖d1 ♘c4 Il Bianco abbandona.

Contin - Digiugno

1. ♗c4 ♗g6 2. ♗g3 ♗g7 3. ♗g2 ♗e5 4. ♘c3 ♗d6 5. ♗e3 ♘c6 6. ♘ge2 ♗e6 7. ♗d4 ♗d7 8. O-O ♕c8 9. ♖b1 ♘ge7 10. ♗d5 ♘b8 11. ♗b4 ♗h3 12. ♗c5 ♗g2 13. ♔g2 ♕d7 14. ♗e4 ♗h5 15. ♗h3 ♘a6 16. ♗c6 ♕c8 17. ♗b7 ♕b7 18. ♕a4 + ♔f8 19. ♗f4 ♘b8 20. ♗e5 ♗e5 21. ♗g5 ♘g8 22. ♘f4 ♔g7 23. ♘e6 + ! ♗e6 24. ♕e8 ♗c6 25. ♕f8 + ♔h7 26. ♖f7 + ♕f7 27. ♕f7 + ♗g7 28. ♕b7 1 - 0

Giuliano - Piemonti

1. ♗e4 ♗c5 2. ♘f3 ♗d6 3. ♗d4 ♗d4 4. ♘d4 ♘f6 5. ♘c3 ♘c6 6. ♗e2 ♗e6 7. ♗e3 ♗e7 8. O-O O-O 9. ♗f4 ♗a6 10. ♕e1 ♖e8 11. ♕g3 ♕c7 12. ♖ad1 ♗f8 13. ♗d3 ♔h8 14. ♘c6 ♗c6 15. ♗e5 ♘d5 16. ♕h4 ♗g6 17. ♗d4 ♗g7 18. ♘e4 ♕d8 19. ♘f6 ♘f6 20. ♗f6 ♔g8 21. ♖de1 ♗c5 22. ♗c3 ♗b7 23. ♗f5 Il Nero abbandona.

Barletta - Tiviakov

1. ♗e4 ♗c5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 ♗d6 4. ♗d4 ♗d4 5. ♕d4 ♗d7 6. ♗c6 ♗c6 7. ♘c3 ♗e5 8. ♕d3 ♗h6 9. ♘d5 ♘f6 10. ♗c4 ♘d5 11. ♗cd5 ♗d7 12. O-O ♗e7 13. ♗e3 O-O 14. ♘d2 ♕a5 15. ♗b4 ♕a4 16. ♖fc1 ♖fc8 17. ♕b3 ♕a6 18. ♗h3 ♗d8 19. ♖ab1 ♗b5 20. ♖c3 ♖c3 21. ♕c3 ♔h7 22. ♔h2 ♗b6 23. ♖c1 ♗e8 24. ♗a3 ♗d8 25. ♖c2 ♗d7 26. ♕b2 ♗f5 27. ♗f3 ♔g8 28. ♖c3 ♕e2 29. ♘c4 ♕b2 30. ♘b2 ♗b6 31. ♗f5 ♖c8 32. ♖c8 ♗c8 33. ♘c4 ♗c7 34. ♗f6 ♗b7 35. ♗g7 ♔g7 36. ♗f4 ♗d5 37. ♘d2 ♗d8 38. ♘f3 ♗f6 39. ♗e5 ♗e5 40. ♔g3 ♗h5 41. ♔f2 ♔f7 42. ♗g4 ♗g4 43. ♗g4 ♗c6 44. ♗g5 ♗g7 45. ♔g3 ♗a4 46. ♘d2 ♔e6 47. ♘e4 ♗c6 48. ♘d2 ♔f5 49. ♘c4 ♗f8 50. ♗g6 ♗d5 51. ♗g7 ♗e7 52. ♘b2 ♗f6 53. ♗a4 ♗g7 54. ♗a5 ♗e4 55. ♘d1 ♗b3 56. ♗b6 ♗b6 57. ♘f2 ♗e5 + 58. ♔g2 ♗b5 59. ♔f1 ♗c3

Kosten - Keller

1. ♗c4 ♗e5 2. ♘c3 ♘c6 3. ♗g3 ♗g6 4. ♗g2 ♗g7 5. ♗e4 ♗d6 6. ♘ge2 ♘ge7 7. ♗d3 ♘d4 8. ♘d4 ♗d4 9. ♘e2 O-O 10. O-O ♗a5 11. ♗b3 ♗c5 12. ♗a3 ♗d7 13. ♗d2 ♗c6 14. ♗b4 ♗ab4 15. ♗b4 ♗b6 16. ♘f4 ♕c7 17. ♕b3 ♖a1 18. ♖a1 ♖a8 19. ♖a8 + ♗a8 20. ♕a4 ♗c6 21. ♗b5 ♗d7 22. ♕a8 + ♗f8 23. ♗h4 ♗h5 24. ♔h2 ♗c8 25. ♗h3 ♗h3 26. ♘h3 ♗f6 27. ♘f4 ♔f7?? 28. ♕f8 + 1 - 0

Leoncini - Berra

1. ♗e4 ♗e6 2. ♗d4 ♗d5 3. ♘c3 ♗b4 4. ♗e5 ♗c5 5. ♗a3 ♗c3 + 6. ♗c3 ♘e7 7. ♕g4 ♕c7 8. ♕g7 ♖g8 9. ♕h7 ♗d4 10. ♘e2 ♘bc6 11. ♗f4 ♗d7 12. ♕d3 ♗c3 13. ♘c3 ♗a6 14. ♖b1 ♖c8 15. ♘e2 ♘f5 16. ♗d2 ♘a5 17. ♘d4 ♘d4 18. ♕d4 ♘c4 19. ♗c4 ♗c4 20. ♖f1 ♗c3 21. ♗e3 ♗c6 22. ♗g3 ♗d5 23. ♔f2 ♗f6 24. ♕d3 ♗e5 25. ♗e5 ♕e5 26. ♗f4 ♕h5 27. ♗h4 ♖c4 28. ♖b4 ♗b5 29. ♖e1 ♖f8 30. ♖c4 ♗c4 31. ♕c3 ♕f5 32. ♖e5 ♕h3 33. ♕f3 ♕f1 + 34. ♔e3 ♕e1 + 35. ♔d4

♕a1 + 36. ♗c3 ♗d5 37. ♕h5 + ♖f7 38. ♕h8 + ♔d7 39. ♕b8 ♖f4 + 40. ♗f4 ♕g1 + 41. ♖e3 ♕g7 + 42. ♕e5 ♕e7 43. ♖g3 ♔c6 44. ♔e3 ♕a3 45. ♖g1 ♗b4 46. ♗f5 ♗c3 47. ♗f6 ♕b2 48. ♕d4 ♗e5 49. ♕a4 + ♔b6 50. ♕d1 ♕h2 51. ♕e1 ♕f4 + 52. ♔d3 ♕c4 + 53. ♔c2 ♗e4 + 54. ♔c1 ♕d3 55. ♕f2 + ♔c6 Il Bianco abbandona.

Tiviakov - Arlandi

1. ♗e4 ♗e5 2. ♘f3 ♘f6 3. ♗d4 ♘e4 4. ♗d3 ♗d5 5. ♘e5 ♗d6 6. O-O O-O 7. ♗c4

Una variante che è recentemente venuta in auge.

7. ... ♗e5 8. ♗e5 ♘c6 9. ♗d5 ♕d5 10. ♕c2 ♘b4 11. ♗e4 ♘c2 12. ♗d5

Il Bianco sacrifica temporaneamente la qualità.

12. ... ♗f5 13. ♗g4 ♗g4 14. ♗e4 ♘a1 15. ♗f4 ♗f5 16. ♗d5 + ♔h8 17. ♖c1 ♗c6 18. ♗g2 ♖fd8 19. ♘d2 ♖d2

Le partite Timman-Yusupov, 2a e 6a del match 1992, erano entrambe proseguite con 19. ..., ♗h6 20. ♗h4 ♖d3 : Mentre però nella 2a Partita Timman, giocàndo 21. ♖a1 non era andato oltre la patta, sperimentando 21. ♗f1!? aveva ottenuto nella 6a partita una brillante vittoria.

20. ♗d2 ♖d8 21. ♗c3 ♖d1 + 22. ♖d1 ♗d1 23. ♗f1!

La mossa proposta dal G.M. Rosentalis in luogo di 23. ♗f4 giocata nella Kasparov-Anand Linares 1991, che era terminata con una patta dopo 23. ... ♘c2 24. ♔f2 ♔g8 25. ♗a4 ♗a5! 26. ♗a5 ♘d4 27. ♗f1 ♗b3

23. ... ♔g8

Il Nero ha un ♗ di vantaggio ma la coppia degli ♗♗ e il ♗ passato e danno al Bianco un compenso più che ampio. Con la mossa del testo Arlandi sembra intenzionato a voler portare il suo ♔ ad ostacolare l'avanzata del ♗ passato.

24. ♗c4 + ♔f8 25. ♗e6 ♗f4

Anche dopo 25. ... ♗g6 sembra che il Bianco possa proseguire col piano adottato in partita.

26. ♗c8 ♗b6 27. ♗h4 ♘c2 28. ♔h2 ♗h5 29. ♗f5 ♗g6

Forzata per non perdere il ♘ 29. ... ♘a1 30. ♗b3 + -

30. ♗g6 ♗g6 31. ♔g2 ♗b5 32. ♔f3 ♔f7 33. ♔e4! ♗c5 34. ♔d5 ♗c4 35. ♔c6 ♗b4 36. ♔d7! ♗c3 37. ♗e6 + ♔g8 38. ♗c3 Il Nero abbandona.

(commento di D. Mione e D. Motta)

Fico - Kljako

1. ♗e4 ♗d6 2. ♗d4 ♗g6 3. ♘c3 ♗g7 4. ♗f4 ♘c6 5. ♘f3 ♗g4 6. ♗e3 ♗f3 7. ♗f3 ♗e6 8. ♕d2 ♗d5 9. O-O-O ♘ge7 10. ♗h4 ♗h5 11. ♗h3 ♘a5 12. ♗b3 ♕d6 13. ♗f5 ♗gf5 14. ♖hg1 ♗f8 15. ♗f5 ♗a6 16. ♗e6 ♗e6 17. ♗f4 ♕a3 + 18. ♔b1 ♘ec6 19. ♗e6 ♘c4 20. ♗c4 ♗b4 21. ♕d3

Il Nero abbandona.

Di Paolo - Fedorov

1. ♗e4 ♗e5 2. ♗f4 ♗f4 3. ♘f3 ♗h6

Questa mossa può portare a sviluppi particolarmente interessanti dopo 4. ♗b3 , come nella partita Hebden-Romaniscin (Mosca 1986), che proseguì 4. ... ♗d6 5. ♗b2 ♘f6 6. ♕e2 ♗e7 7. ♘c3 O-O 8. O-O-O ♗c6 9. ♗g3! ed il Bianco ottenne una forte iniziativa. In partita ho preferito invece rientrare in una delle continuazioni più classiche.

4. ♗c4 ♗d6 5. ♗d4 ♗g5 6. O-O ♗g7 7. ♗c3 ♘e7 8. ♗g3

Una rottura tematica in queste posizioni. E' meno forte 8. ♗h4 ♘g6 9. ♗h5 ♘e7 10. ♗g3 ♗g4 11. ♗f4 ♗h5 12. ♗g5 come nella partita Morphy - De Riviere (Parigi 1863!), dove con 12. ... ♕c8! il Nero va in vantaggio.

8. ... ♗h3 9. ♖f2 ♗d5 10. ♗d5 ♗g3 11. ♗g3 ♘d5 12. ♘e5

Era interessante per il Bianco anche 12. ♕b3 . Dopo 12. ♘e5 non si può arroccare perchè in seguito alla doppia presa in f7 il Bianco dà scacco in h5 e cattura l'♗h3. La prossima mossa del Nero è così praticamente forzata.

12. ... ♗e5 13. ♗e5 ♗e6 14. ♘d2 ♘e3

Il Nero cerca di cambiare un pò di pezzi per alleggerire la pressione, ma senza riuscirci.

15. ♕a4 + ♕d7 16. ♗b5 ♗c6 17. ♗e2 ♗b5

Era minacciata ♘e4 con largo vantaggio del Bianco.

18. ♕e4 ♘d5 19. ♗c4 ♗c4 20. ♘c4 O-O

Chiaramente non si poteva permettere lo scacco in d6, ma anche così il Bianco va forzatamente in vantaggio.

21. ♕h1 ♗f6

Il ♗ h6 è indifendibile. Se 21. ... ♔g7 22. ♖h2 e ora non va 22. ... ♖h8 per 23. ♗g5 + -

22. ♕h6 ♕g7 23. ♕g7 + ♔g7 24. ♗f6 + ♖f6 25. ♗g5 ♖g6 26. ♗h4 ♘d7

Finalmente anche il Nero riesce ad ultimare il suo sviluppo.

27. ♗d3 ♖g4 28. ♘d6 ♖h8 29. ♗f5!

Con questa mossa il Bianco consolida definitivamente il suo vantaggio dopo 29. ... ♗f5 30. ♘f5 + e ♖e1

29. ... ♖hh4?

Così il Nero perde forzatamente materiale.

30. ♗e6 ♖g3 + 31. ♖g2 ♖g2 + 32. ♔g2

Infatti non si può salvare il ♘d7 e parare contemporaneamente il doppio in f5.

32. ... ♖b4 33. ♗d7 ♖b2 + 34. ♔f3 ♘b4 35. ♗e6 ♗a5 36. ♘e4 ♔f8 37. ♗c4 ♔e7 38. ♗a4 ♔d8 39. ♖d1 + ♔c7 40. ♖g1 ♖c2 41. ♖g7 + ♔b6 42. ♗e6

La mossa in busta. Ora il Nero poteva opporre maggior resistenza con 42. ... ♘d3 e se 43. ♔e3 ♘c5! e dopo il cambio l'esiguità di materiale avrebbe reso impossibile la vittoria del Bianco, che avrebbe dovuto proseguire con 43. ♖g5. La mossa giocata dal Nero perde invece subito.

42. ... ♘d5 43. ♗c8 ♘c7

Forzata, ma ora i pezzi del Nero sono passivissimi.

44. ♘f6! ♖a2 45. ♘d7 + ♔a7 46. ♘e5 ♔b8

A 46. ... ♔b6 seguiva 47. ♖g6 ♖c2 (il ♗a4 è intoccabile) 48. ♗d7 + -

47. ♗d7 ♔b7

Non si può chiaramente prendere in a4 per il seguito 47. ... ♖a4 48. ♘c6 + ♔a8 49. ♖g8 + ♔b7 50. ♘d8 + che guadagna la ♖.

48. ♗c6 + ♔b6 49. ♔e3 ♖a1 50. ♖g6 ♔c5 51. ♘d3 + ♔c4 52. ♖g5 ♖a3 53. ♖c5 + ♔b3 54. ♗d7 ♘a6 55. ♖a5 ♘b4 56. ♗e6 + ♔c2 57. ♖c5 + ♖c3

Unica. A 57. ... ♔d1 o 57. ... ♔b1 segue il matto in c1.

58. ♖c3 + ♔c3 59. ♘b4 Il Nero abbandona.

Per fortuna l'♗ è quello giusto.

(commento di Raffaele Di Paolo)

Cirabisi - Cugini

1. ♙e4 ♙e6 2. ♘f3 ♙d5 3. ♙e5 ♙c5 4. ♙b4 ♙b4 5. ♙a3 ♙a3

Il M Cugini non prende in considerazione il recente miglioramento del norvegese Djurhuus, 5. ... ♙d4! riportato sull'informatore 51.

6. ♘a3

L' E.C.O. riporta solo 6. ♙d4 ♘c6 7. ♙c3 ♗d7 8. ♗d3 ♙f5 9. ♙h3 ♙g6 10. ♙g4 ♘h6 11. ♘a3 ♙a6 12. ♗g5 con posizione incerta Sasin-Naglis Urss 1970.

6. ... ♘e7 7. ♘b5 ♘ec6 8. ♙c3 ♗e7 9. ♗d3 ♘d7 10. ♕e2 O-O 11. ♙h4 ♙f6?? 12. ♗h7 + ! ♔h7 13. ♘g5 + ♙g5 14. ♙g5 + ♔g8 15. ♖h8 +

Il Nero abbandona.

Dopo 15. ... ♔h8 16. ♕h5 + ♔g8 17. ♙g6 il matto è imparabile.

Oppici - Rigo

1. ♙e4 ♙e6 2. ♙b3 ♙d5 3. ♗b2 ♙c5 4. ♕e2 ♙d4 5. ♙e5 ♘c6 6. ♙f4 ♘ge7 7. ♙g3 ♘f5 8. ♘f3 ♗e7 9. ♗g2 ♘b4 10. ♘a3 ♙d3 11. ♕d1 ♙c2

Il Bianco abbandona.

Komarov - Tiviakov

1. ♙d4 ♘f6 2. ♙c4 ♙e6 3. ♘f3 ♙b6 4. ♙a3 ♗b7 5. ♘c3 ♙d5 6. ♙d5 ♘d5 7. ♙e3 ♗e7 8. ♗b5 + ♙c6 9. ♗d3 ♘c3 10. ♙c3 ♙c5 11. O-O ♘d7 12. ♙e4 O-O 13. ♗f4 ♖c8 14. ♙a4 ♙d4 15. ♙d4 ♖c3 16. ♖c1 ♖c1 17. ♗c1 ♘f6 18. ♕c2 ♕c8 19. ♕b1 ♗a6 20. ♘e5 ♗d3 21. ♕d3 ♘d7 22. ♘f3 ♖d8 23. ♗d2 ♕b7 24. ♖e1 ♙h6 25. ♙h3 ♗f6 26. ♕b3 ♘b8 27. ♙d5 ♙d5 28. ♙e5 ♗e7 29. ♙e6 ♘c6 30. ♙f7 + ♔f7 31. ♕d3 ♗f6 32. ♕h7 ♖e8 33. ♖e8 ♔e8 34. ♕g8 + ♔d7 35. ♕d5 + ♔c8 36. ♗h6 ♘d8 37. ♕c4 + ♕c6 38. ♕a6 + ♕b7 39. ♕c4 + ♕c6 40. ♕g4 + ♕e6 41. ♗e3 ♕g4 42. ♙g4 ♔d7 43. ♔f1 ♘c6 44. ♙g5 ♗d8 45. ♔e2 ♔e6 46. ♔d3 ♙a6 47. ♔e4 ♙b5 48. ♙b5 ♙b5 49. ♘d2 ♗e7 50. ♙f4 ♙g6 51. ♙g4 ♘a5 52. ♙f5 + ♔f7 53. ♘f3 ♘c4 54. ♗d4 ♗d8 55. ♔d5 ♗e7 56. ♔c6 ♙b4 57. ♔d5 ♙f5 58. ♙f5 ♘d6 59. ♙g6 + ♔g8 60. ♔e6 ♙b3 61. ♘d2 1 - 0

Arlandi - Kosten

1. ♙d4 ♘f6 2. ♙c4 ♙e6 3. ♘c3 ♗b4 4. ♕c2 O-O 5. ♙a3 ♗c3 + 6. ♕c3 ♙d6 7. ♙g3 ♙e5 8. ♙e5 ♙e5 9. ♗g2 ♖e8 10. ♘f3 ♙e4 11. ♘d4 ♙c5 12. ♘c2 ♗g4 13. ♙h3 ♗h5 14. ♙b4 ♘bd7 15. ♙g4 ♗g6 16. ♗b2 ♘e5 17. ♘e3 ♖c8 18. ♙b5 ♖c7 19. ♖d1 ♖d7 20. O-O ♙h5 21. ♙g5 ♘h7 22. ♖d7 ♕d7 23. ♖d1 ♕c7 24. ♖d5 ♙f6 25. ♙f6 ♙f6 26. ♕d2 ♘f8 27. ♖d6 ♕f7 28. ♘d5 ♖e6 29. ♗e5 ♙e5 30. ♖d8 ♔g7 31. ♕e3 ♗f5 32. ♕c5 ♙b6 33. ♕e3 ♖g6 34. ♕c3 ♘d7 35. ♔f1 ♔h7 36. ♘e3 ♕e7 37. ♖a8 ♕g5 38. ♔e1 ♖d6 39. ♖a7 ♗g6 40. ♙c5 ♙c5 41. ♕c5 ♕e7 42. ♕c8

Mossa in busta.

42. ... ♖d4 43. ♙h4 ♕e6 44. ♔f1 ♗f7 45. ♔g1

Il Nero abbandona.

Tiviakov - Berg

1. ♙e4 ♙d6 2. ♙d4 ♘f6 3. ♘c3 ♙g6 4. ♗e3 ♗g7 5. ♙f3 ♙c6 6. ♕d2 O-O 7. ♙g4 ♙e5 8. O-O-O ♙d4 9. ♗d4 ♗e6 10. ♙g5 ♘h5 11. ♗g7 ♘g7 12. ♙h4 ♕a5 13. ♔b1 ♘d7 14. ♗h3 ♙f5 15. ♙f6 ♘f6 16. ♗e6 + ♘e6 17. ♕d6 ♖ae8 18. ♘ge2 ♘h5 19. ♖hf1 ♘hf4 20. ♕d7 ♕b6 21. ♘f4 ♘f4 22. ♖g1 ♕e3 23. ♕b7 ♖b8 24. ♕c6 ♖fc8 25. ♘d5 ♕a3 26. ♕c8 + Il Nero abbandona.

Murgia - Temi

1. ♙e4 ♙b6 2. ♙d4 ♗b7 3. ♗d3 ♙e6 4. ♙f4 ♙c5 5. ♙c3 ♙f5 6. ♘d2 ♙d4 7. ♙d4 ♘f6 8. ♕e2 ♙e4 9. ♘e4 ♗b4 + 10. ♔f2 O-O 11. ♘f3 ♗e7 12. ♖e1 ♘c6 13. ♗d2 ♘e4 + 14. ♗e4 ♗f6 15. ♕d3 ♙h6 16. ♔g1 ♖b8 17. ♙d5 ♙d5 18. ♗d5 + ♔h8 19. ♘g5 ♗g5 20. ♙g5 ♘e7 21. ♗b7 ♖b7 22. ♙h6 ♘f5 23. ♙g7 + ♘g7 24. ♖e3 ♖f4 25. ♕d6 ♖h4 26. ♖ae1 ♖b8 27. ♖e7 Il Nero abbandona.

Mela - Faraoni

1. ♙e4 ♙e5 2. ♘f3 ♙f5 3. ♘c3 ♙d6

Erano interessanti 3. ... ♘f6 e 3. ... ♘c6 , mentre un errore sarebbe stato 3. ... ♙e4 per 4. ♘e5! ♘f6 5. ♘g4 ed il Bianco è in vantaggio a causa del ♙ debole in e4.

4. ♙d4 ♙e4 5. ♘e4 ♙d5 6. ♘e5 ♙e4 7. ♕h5 + ♙g6

Forzata . A 7. ... ♔e7 segue la semplice 8. ♕f7 + + -

8. ♘g6 ♙g6

La migliore. A 8. ... ♘f6 segue 9. ♕e5 + con vantaggio.

9. ♕g6 + ♔d7 10. ♕f5 + ♔e8 11. ♕g6 + ♔d7 12. ♕f5 + ♔e8 13. ♕e5 + ♕e7 14. ♕h8 ♗e6 15. ♕e5 ♗g7 16. ♕e4 ♘f6 17. ♕e2 ♙a5 18. ♙c4 ♖a6 19. ♙d5 ♘g4 20. ♙h3 ♘h6 21. ♙e6 ♖e6 22. ♗e3 ♘c6 23. O-O-O ♘f7 24. ♕g4 ♗b2 +

Un bluff in posizione disperata.

25. ♔c2

Dopo 25. ♔b2 ♕b4 + 26. ♔c2 ♕a4 + 27. ♔d2 ♖d6 + 28. ♔e1 il Nero avrebbe potuto alzarsi dalla sedia.

25. ... ♕f6 26. ♕g8 + ♔e7 27. ♗c5 + ♘d6 28. ♕h7 + ♔e8 29. ♕h5 + ♔d7 30. ♗e2

Con l'evidente intenzione di trasferire questo ♗ in g4.

30. ... ♕c3 + 31. ♔b1 ♘b4 32. ♕h7 + ♔c6 33. ♗e3

Per proseguire con ♗f3+. Ma al Bianco è sfuggito un particolare ...

33. ... ♖e3!!

Forzata, ma non per questo meno spettacolare. Non andavano bene nè 33. ... ♘e4?? 34. ♕d7+# nè 33. ..., ♖e4 per 34. ♖d6++-

34. ♙e3 ♗a3

Unica. Non funzionava 34. ... ♕a3 a causa di 35. ♗f3+ ♔b6 36. ♙c5++-

35. ♖d6+!! ♙d6

Bisogna stare attenti. Perdeva all'istante 35. ... ♔d6?? 36. ♖d1+ ♔c6 37. ♕d7+ ♔b6 38. ♕d2+-

36. ♕e4+ ♔c7 37. ♕d4??

Zeitnot. Ci si doveva accontentare della patta dando scacco perpetuo con 37. ♕e7+ ♔b8 38. ♕d8+ ♔a7 39. ♕a5+ ♔b8 40. ♕d8+

37. ... ♕c2+ 38. ♔a1 ♕a2+#

(commento di Enrico Faraoni)

Tiviakov - Karl

1. ♙e4 ♙e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 ♙a6 4. ♗a4 ♘f6 5. O-O ♘e4 6. ♙d4 ♙b5 7. ♗b3 ♙d5 8. ♙e5 ♗e6 9. ♙c3 ♗e7 10. ♘bd2 ♕d7 11. ♖e1 ♘c5 12. ♗c2 ♙d4 13. ♘e4 ♙c3 14. ♕d7+ ♘d7 15. ♘c3 ♘c5 16. ♗e3 ♘b4 17. ♖e2 O-O 18. ♘d4 ♖fd8 19. ♘e6 ♙e6 20. ♗c5 ♗c5 21. ♗b3 ♔f7 22. ♘e4 ♗e7 23. ♖c1 ♖d7 24. ♙a3 ♘d5 25. ♙g3 ♙a5 26. ♗d5 ♖d5 27. ♖c7 ♖e5 28. ♙f4 Il Nero abbandona.

Del Dotto L. - Astengo M.

1. ♙e4 ♙e6 2. ♙d4 ♙d5 3. ♙e5 ♙c5 4. ♙c3 ♘c6 5. ♘f3 ♕b6 6. ♗d3 ♗d7 7. ♙c5 ♗c5 8. ♕e2 ♙f6 9. O-O ♙e5 10. ♘e5 ♘e5 11. ♕e5 ♘f6 12. ♕e2 O-O 13. ♘d2 ♙e5 14. ♙b4 ♗d6 15. ♗c2 ♙e4 16. ♘b3 ♗b5 17. ♕d1 ♗f1 18. ♗e3 ♗h2+ 19. ♔f1 ♕b5+ 20. ♔e1 ♕c4 21. ♗d4 ♙e3 22. ♙e3 ♘e4 Il Bianco abbandona.

Barletta - Giuliano

1. ♙e4 ♙e5 2. ♙f4 ♕h4+ 3. ♙g3 ♕e7 4. ♙e5 ♕e5 5. ♘c3 ♗b4 6. ♘f3 ♕e7 7. ♙d4 ♕e4+ 8. ♔f2 ♗c3 9. ♙c3 ♘f6 10. ♗d3 ♘g4+ 11. ♔g2 ♕c6 12. ♖e1+ ♔d8 13. ♔g1 ♙d5 14. ♙h3 ♘h6 15. ♘e5 ♕e6 16. ♗h6 ♙h6 17. ♕h5 ♖f8 18. ♘g4 ♕d6 19. ♕h4+ ♙f6 20. ♘h6 ♙c5 21. ♘f5 ♗f5 22. ♗f5 ♖g8 23. ♔h2 ♘d7 24. ♖e6 ♕f8 25. ♖ae1 ♙d4 26. ♙d4 ♕a3 27. ♖e7 ♘e5 28. ♖7e5 1-0

De Palma - Faraoni

1. ♙d4 ♙e5 2. ♙e5 ♙f6 3. ♙f6 ♘f6 4. ♙e3 ♗c5 5. ♗e2 O-O 6. ♘c3 ♙d5 7. ♗f3 ♙c6 8. ♘ge2 ♘bd7 9. ♘d4 ♘e5 10. ♘b3 ♗d6 11. ♕e2 ♙a5 12. ♗d2 ♙b5 13. O-O-O ♙b4 14. ♘a4 ♗a6 15. ♕e1 ♕e7 16. ♘d4 ♘e4 17. ♘b6 ♖ab8 18. ♘c6 ♘c6 19. ♘d5 ♕e5 20. ♗e4 ♕e4 21. ♘f4 ♗e5 22. ♙f3 ♕c4 23. ♔b1 ♖bc8 24. ♘d3 ♕c2+! 0-1

Classifiche Finali

Magistrale

01.Tiviakov S.	7.0 (/9.0)
02.Kosten A.	6.5
03.Komarov D.	6.5
04.Arlandi E.	6.5
05.Forintos G.	6.5
06.Fedorov V.	6.5
07.Zlochevskij A.	6.0
08.Barbero G.F.	6.0
09.Contin D.	6.0
10.Sarno S.	6.0
11.Schirm F.	6.0
12.Legky N.A.	5.5
13.Keller R.	5.5
14.Bresciani N.	5.5
15.Berg D.	5.5

Prima Nazionale

01.Viganò	6.5 (/8.0)
02.Carzolio	6.0
03.Casarosa	6.0
04.Tinari	5.5
05.Campomori	5.5
06.Scavini	5.5
07.Hupe	5.0
08.Vinciguerra	5.0
09.Ballestra	5.0
10.Brignoli	5.0
11.Semeria	5.0
12.Ravagnani	5.0

Seconda Nazionale

01.Dohmeier J.	6.0 (/8.0)
02.Motta D.	5.5
03.Carrara D.	5.0
04.Mordiglia R.	5.0
05.Cappellari M.	5.0
06.MAsi A.	5.0
07.Fagone S.	5.0
08.Hupe V.	5.0
09.Blanc P.	4.5
10.Tagliano M.	4.5

Terza Nazionale

01.Alwermann	7.0 (/8.0)
02.Marinone L.	6.5
03.Bernardelli	6.0
04.De Souza	6.0
05.Storani	6.0
06.Maletta	6.0

Forlì 92

Dal 12 al 20 settembre si è svolto il 5° Open Fide Città di Forlì. I giocatori presenti sono stati 50, di cui 10 G.M e 13 I.M. Presenti gli italiani più promettenti: Arlandi, Godena, Belotti, Mantovani, Manca e Vezzosi. Proprio **Ennio Arlandi** ha fornito una convincente prestazione conseguendo la norma di G.M., battendo giocatori molto forti come Georgadze, Rashkovski, Ivanov e Conquest.

Il torneo è stato dominato dall'ucraino **Vladimir Malanjuk**, vincitore dell'edizione precedente, che ha realizzato 8 punti su 9 incontri. Distaccati di 1 punto e mezzo i russi **Maljutin** e **Rashkowski**. 4°alla pari, **Arlandi**, l'ucraino **Golod**, **Hodgson** e **Conquest** punti 6. Seguono, **Godena** 5.5 e **Caposciutti** e **Belotti** 5.

Di seguito riportiamo una selezione di partite giocate dagli italiani.

Arlandi - Mauro

1. ♗d4 ♘f6 2. ♗c4 ♗g6 3. ♘c3 ♕g7 4. ♗e4 ♗d6 5. ♘f3 O-O 6. ♕e2 ♗e5 7. O-O ♗d4 8. ♘d4 ♖e8 9. ♗f3 ♗c6 10. ♔h1 ♘bd7 11. ♕g5 ♛b6 12. ♘b3 ♗a5 13. ♛d2 ♗a4 14. ♕e3 ♛b4 15. ♘d4 ♛a5 16. ♘c2 ♗d5 17. ♗ed5 ♗d5 18. ♗b4 ♛d8 19. ♖ad1 ♗c4 20. ♕c4 ♛c7 21. ♕b5 ♛e5 22. ♕f4 ♛h5 23. ♕a4 ♖a6 24. ♖fe1 ♖e1+ 25. ♖e1 ♘f8 26. ♕b3 ♕e6 27. ♖e5 ♕f5 28. ♖e7 ♕c2 29. ♕f7+ ♔h8 30. ♛c2 ♛h4 31. ♗b5 ♖a3 32. ♕d6 ♖c3 33. ♛c3 ♘g8 34. ♛e1 ♘e7

Il Nero abbandona.

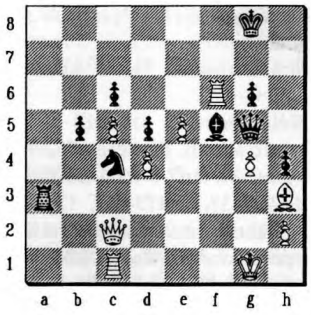
Aurel - Godena

1. ♘f3 ♘f6 2. ♗b4 ♗e6 3. ♗a3 ♗d5 4. ♗e3 ♘bd7 5. ♗c4 ♗a5 6. ♗d5 ♗d5 7. ♗b5 ♗a4 8. ♗d4 ♕d6 9. ♘c3 ♘b6 10. ♕d3 ♛e7 11. ♗h3 O-O 12. ♕c2 ♕d7 13. ♘d2 ♖fc8 14. O-O ♗c5 15. ♗c6 ♖c6 16. ♘e2 ♖ac8 17. ♕d3 ♘e4 18. ♘b1 ♛g5 19. ♗f4 ♛e7 20. ♖f3 ♗h5 21. ♖a2 ♗h4 22. ♖c2 ♖c2 23. ♕c2 ♕b5 24. ♕d3 ♕d3 25. ♛d3 ♘c4 26. ♘bc3 ♘b6 27. ♘b5 ♕b8 28. ♕d2 ♕d6 29. ♘d6 ♛d6 30. ♕b4 ♛c6 31. ♖f1 ♛c2 32. ♛c2 ♖c2 33. ♖e1 ♘c4 34. ♘c1 ♘e3 35. ♖e3 ♖c1+

Il Bianco abbandona.

Tocchioni - Palac

1. ♗d4 ♘f6 2. ♗c4 ♗e6 3. ♘f3 ♗d5 4. ♘c3 ♕b4 5. ♗e3 O-O 6. ♕d3 ♗b6 7. ♗d5 ♗d5 8. O-O ♕b7 9. ♛c2 ♖e8 10. ♗a3 ♕f8 11. ♗b4 ♘bd7 12. ♕b2 ♗a6 13. ♖ac1 ♕d6 14. ♛b3 ♛e7 15. ♕f5 ♗b5 16. ♘e2 ♘b6 17. ♖c2 ♘c4 18. ♘c1 ♗g6 19. ♕h3 ♘e4 20. ♘d3 ♗a5 21. ♘c5 ♕c6 22. ♗g3 ♖a7 23. ♕g2 ♕d7 24. ♕c1 ♗c6 25. ♘d2 ♘ed2 26. ♕d2 ♖ea8 27. ♕c1 ♗h5 28. ♖e2 ♕f5 29. ♗f3 ♗b4 30. ♗b4 ♖a1 31. ♗e4 ♗h4 32. ♗g4 ♕c8 33. ♗e5 ♕c5 34. ♗bc5 ♗f5 35. ♕h3 ♗g4 36. ♗g4 ♕e6 37. ♖ef2 ♖c1 38. ♖c1 ♖a3 39. ♛c2 ♛g5 40. ♖f6 ♕f5



41. ♖f1! ♖h3

Se 41. ... ♕c2 42. ♖f8+ ♔h7 43. ♖1f7+ ♔h6 44. ♖h8+#

42. ♛g2 ♛e3+ 43. ♔h1 ♖g3 44. ♗g3 ♕e4 45. ♖f8+ ♔g7 46. ♖1f7+ ♔h6 47. ♖h8+

Il Nero abbandona.

Dopo 47. ... ♔g5 segue 48. ♗h4+#

Caposciutti - Aurel

1. ♗e4 ♗g6 2. ♗d4 ♗d6 3. ♘c3 ♕g7 4. ♘f3 ♗a6 5. ♗a4 ♘c6 6. ♗h3 ♗e5 7. ♕e3 ♗d4 8. ♘d4 ♘f6 9. ♗g3 ♕d7 10. ♕g2 O-O 11. O-O ♖e8 12. ♘de2 ♘b4 13. ♗a5 ♗c5 14. ♗g4 ♗h5 15. ♗g5 ♘h7 16. ♛d2 ♗f6 17. ♗f6 ♛f6 18. ♘f4 ♕c6 19. ♘fd5 ♘d5 20. ♘d5 ♛f7 21. ♗c3 ♖ad8 22. ♖ad1 ♘f6 23. ♕g5 ♖d7 24. ♖fe1 ♕d5 25. ♗d5 ♖de7 26. ♖e6 ♖e6 27. ♗e6 ♛e6 28. ♛d6 ♛d6 29. ♖d6 ♖e1+ 30. ♕f1 ♘e4 31. ♖d8+ ♔f7 32. ♖d7+ ♔f8 33. ♕e3 ♕f6 34. ♔g2 ♕g5 35. ♕g5 ♘g5 36. ♖b7 ♘h3 37. ♕a6 ♘f4+ 38. ♔f3 ♗g5 39. ♕c4 ♘h3 40. ♗a6 ♗g4+ 41. ♔g3

Il Nero abbandona.

Lagrotteria - Kievelitz

1. ♘f3 ♗e6 2. ♗g3 ♗d5 3. ♕g2 ♗c5 4. O-O ♘c6 5. ♗d3 ♕d6 6. ♘bd2 ♘ge7 7. ♗e4 O-O 8. ♖e1 ♛c7 9. ♗c3 ♕d7 10. ♛e2 ♗f6 11. ♗a3 ♗a5 12. ♗a4 ♖ae8 13. ♘b1 ♗e4 14. ♗e4 ♗e5 15. ♘a3 ♘a7 16. ♖d1 ♕e6 17. ♘d2 ♘ec8 18. ♘ac4 ♖d8 19. ♘e3 ♘b6 20. ♘dc4 ♘c4 21. ♘c4 ♘c8 22. ♕f3 ♕e7 23. ♖d8 ♖d8 24. ♕g4 ♕f7 25. ♘e3 ♔h8 26. ♗c4 ♘b6 27. ♗b3 ♘c8 28. ♕c8 ♖c8 29. ♕d2 ♗b6 30. ♖d1 ♖d8 31. ♕c3 ♔g8 32. ♖d8+ ♛d8 33. ♛d2 ♛d2 34. ♕d2 ♔f8 35. ♔f1 ♕e6 36. ♗f4 ♗g6 37. ♗f5 ♗f5 38. ♗f5 ♕d7 39. ♔e2 ♕d8 40. ♗h3 ♔e7 41. ♗g4 ♕c6 42. ♗h4 ♕e4 43. ♕c1 ♔f7 44. ♔d2 ♕f3 45. ♔d3 ♗e4+ 46. ♔c2 ♕c7 47. ♘d5 ♕g3 48. ♗g5 ♕h4 49. ♘f6 ♔g7 50. ♘d7 ♕g3 51. ♘b6 ♕f2 52. ♘d5 ♕d4 53. ♕f4 ♕g4 54. ♗f6+ ♔f7 55. ♔d2

Bergamo scacchistica

Bergamaschi a ... Imperia

a cura di Dario Mione

In mancanza di Bratto quest'anno sei giocatori bergamaschi hanno deciso di trascorrere le loro vacanze scacchistiche a Imperia, noto capoluogo di provincia della Liguria neliquale, da ormai oltre 30 anni, si svolge uno dei più forti festivals italiani.

Il cambiamento d'aria ha certamente giovato ai nostri rappresentanti tanto che quattro di loro hanno raggiunto la zona premi.

Ma procediamo con ordine: nel torneo Magistrale superba prova del maestro Bresciani Nicola, sempre tra le prime scacchiere fino agli ultimi turni, che. se non avesse sciupato un finale patto all'ultimo turno col G.M. Gyozo Forintos, avrebbe potuto concludere il torneo nelle prime 10 posizioni. Oltre a questa per lui altre due grandi soddisfazioni: rafforzamento del punteggio ELO FIDE (2315) e inserimento con 2205 punti ELO neilla graduatoria nazionale dei primi 50 giocatori in attività.

Nei I.N. ammirevole il risultato di Alessandro Brignoli: 5 punti su 8, 10° classificato e imbattuto (+2 =6). Conplimenti anche a lui.

Meno esaltanti purtroppo le prove degli altri due I.N. bergamaschi: Giorgio Elitropi ha terminato a metà classifica col 50% dei punti mentre Federico Mazzotti, dopo un avvio tutto sommato discreto (2 su 4), ha ecduto negli ultimi turni concludendo a quota 3.

Le migliori performances sono state però quelle dei nostri 2N: Dario Motta e Diego Carrara sono infatti giunti rispettivamente 2° e 3°, il primo con 5.5 punti e il secondo con 5, guadagnando rispettivamente 45 e 33 punti ELO. Niente male se si pensa tra l'altro che entrambi hanno terminato il torneo imbattuti.

Brignoli A. - Romano Edgar
Imperia 1992

1. ♗e4 ♗d6 2. ♗d4 ♘f6 3. ♘c3 ♗g6 4. ♗f4 ♕g7 5. ♗e5 ♘fd7 6. ♘f3 O-O 7. ♗h4 ♗e5!?

Secondo il maestro Berg questa continuazione rappresenta un'interessante novità teorica che si propone come valida alternativa alla usuale linea tattica 7. ..., ♗c5 8. ♗h5 ♗d4 9. ♗g6 ♗c3 10. ♗f7+ ♖f7 11. ♕c4 ♗e6 12. ♘g5 ♘f8 13. ♕h5 ♖f5 14. ♘e6 ♖h5 15. ♘d8+ ♕e6 16. ♕e6+ ♘e6 17. ♖h5 ♘d8 18. ♗c3 che viene valutata dall' E.C.O. con "-+" a mio parere non molto corretto.

8. ♗de5 ♘b6 9. ♕e3 ♕d1+ 10. ♖d1 ♕g4 11. ♕e2 ♘c6 12. ♘d4 ♘d4 13. ♖d4

La presa di ♖ mi consente di mantenere il controllo della colonna d

13. ... ♕e2 14. ♔e2 ♗f6!

Una mossa molto incisiva che apre il gioco a favore del forte ♕ di fianchetto. Mosse più passive avrebbero lasciato al Bianco un notevole vantaggio posizionale, data la possibilità di raddoppio delle ♖ e di sfruttamento delle case b5 e d5 da parte del ♘c3.

15. ♗f6

Forzata. Infatti dopo 15. ♗e6? ♗f5 16. ♖d3 ♖f6 il Nero guadagna il ♗e6.

15. ... ♕f6 16. ♖d3

Berg considera preferibile 16. ♖e4

16. ... ♘c4 17. ♘d5

In questa complessa posizione, ho accettato la proposta di patta del mio avversario.

(Commento di A. Brignoli)

Soravia G. - Carrara D.
Imperia 1992

1. ♗e4 ♗c5 2. ♗f4 ♘c6 3. ♘f3 ♗g6 4. ♕c4 ♕g7 5. O-O ♗e6 6. ♘c3 ♘ge7 7. ♗d3 O-O 8. ♗a3 ♗d5 9. ♕a2 ♗a6 10. ♖b1 ♗b5 11. ♘e2 ♕b7 12. ♗d5 ♘d5 13. ♘g3 ♘d4 14. ♘d4 ♕d4+ 15. ♔h1 ♕c7 16. ♕e2 ♕c6 17. ♗c3 ♕g7 18. ♕d2 ♖ad8 19. ♖f2 ♖d7 20. ♖e1 ♖fd8 21. ♕b1 ♘f6 22. ♕c2 ♗h5 23. ♗h3 ♖d6 24. ♘f1 ♕d7 25. ♘h2 ♘e4 26. ♗e4 ♖d2 27. ♕f1 ♖f2 28. ♕f2 ♕d2 29. ♖e2 ♕c1+ 30. ♘f1 ♗e5 31. ♗f5 ♕f4 32. ♕f4 ♗f4 33. ♘h2 ♖e8 34. ♗g6 ♗g6 35. ♘f3 ♕f6 36. ♕b3+ ♔g7 37. ♕c2 ♔h6 38. ♔h2 ♗g5 39. ♘d2 ♗g4 40. ♗g4 ♗g4 41. ♘b3 ♕e5 42. ♔g1 ♕d6 43. ♖d2 ♖e6 44. ♖e2 ♔g5 45. ♘d2 ♗c4 46. ♘f1 ♕c5+ 47. ♔h1 ♖h6+ 48. ♘h2 ♗g3

Il Bianco abbandona.

Motta D. - Laudati A.
Imperia 1992

1. ♘f3 ♘f6 2. ♗g3 ♗g6 3. ♕g2 ♕g7 4. O-O ♗d6 5. ♗d3 O-O 6. ♗e4 ♘bd7 7. ♘c3 ♗e5 8. ♘h4 ♘b6 9. ♗f4 ♗f4 10. ♕f4 ♘g4 11. ♘f3 ♘e5 12. ♕d2 ♘f3+ 13. ♕f3 ♕h3 14. ♖f2 ♕d4 15. ♕e3 ♕e3 16. ♕e3 ♕d7 17. ♕h6 ♖ae8 18. ♗e5?! ♖e5 19. ♘e4 ♕e6??

Dopo 19. ..., ♗f6 il Bianco ha il non facile compito di dimostrare la correttezza del suo sacrficio.

20. ♕g4! ♖h5 21. ♕h5 ♗h5 22. ♘f6+

Il Nero abbandona.

Motta D. - Blanc P.
Imperia 1992

1. ♘f3 ♘f6 2. ♗g3 ♗g6 3. ♕g2 ♕g7 4. O-O O-O 5. ♗d3 ♗d5 6. ♘bd2 ♗c5 7. ♗e4 ♗e6 8. ♗c3 ♘c6 9. ♖e1 ♗b6 10. ♗e5 ♘d7 11. ♗d4 ♕b7 12. ♘f1 ♔c7 13. ♕f4 ♕a6 14. ♔d2 ♕f1 15. ♕f1 ♖fb8 16. ♕h6 ♕h8 17. ♗h4 ♗c4 18. ♘h2 ♗b5 19. ♘g4 ♗b4 20. ♔f4 ♗c3 21. ♗c3 ♖b2 22. ♕g5 ♕g7 23. ♖e3 ♗h5 24. ♘h6+ ♕h6 25. ♕h6 ♗f5 26. ♗f6 ♔f4 27. ♕f4 ♔f7 28. ♕h3 ♘d8 29. ♕g5 ♖ab8 30. ♖ae1 ♖8b6 31. ♕f4 ♖c6 32. ♖3e2 ♖b5 33. ♗f3 ♘f6 34. ♕g5 ♖bb6 35. ♗g4 ♔e7 36. ♗h5 ♗h5 37. ♗f4 ♘f7 38. ♕g2 ♖d6 39. ♗f5 ♘g5 40. ♗g5 ♘e8 41. ♗f6+ ♔f7 42. ♕f3 ♔g6 43. ♕h5+ ♔g5 44. ♗f7

Il Nero abbandona.

Kuhlmann Heiko - Motta D.
Imperia 1992

1. ♗g4 ♗d5 2. ♕g2 ♗c6 3. ♗c4 ♗c4 4. ♗h3 ♗e5 5. ♘c3 ♘e7 6. ♔a4 ♕e6 7. ♘f3 ♘g6 8. O-O ♘d7 9. ♘e4 ♘f4 10. ♗e3 ♘g2 11. ♔g2 ♕d5 12. ♘eg5?? ♗e4

Il Bianco abbandona.

Annunziata A. - Carrara D.
Imperia 1992

1. ♗d4 ♘f6 2. ♘c3 ♗d5 3. ♗e4 ♗e4 4. ♗f3 ♗f3 5. ♘f3 ♕g4

La cosiddetta difesa Teichmann.

6. ♗h3! ♕f3

Inferiore è 6. ..., ♕h5 7. ♗g4 ♕g6 8. ♘e5! Euwe.

7. ♔f3 ♗c6 8. ♕d3!?

Usuale è 8. ♔f2 difendendo d4 e preparando ♔h4

8. ... ♗e6?!

Sul N 3/4 91' du Schach Archiv il M J. Gegner raccomanda 8. ..., ♔d4 giudicando migliore il Nero, ma dopo 9. ♕e3 mi pare perlomeno discutibile affermare che il Nero non paghi il ritardo di sviluppo! Comunque sia il tratto da me giocato è poco convincente.

9. O-O ♕e7 10. ♗g4! ♗h6 11. ♕e3?!

Nel dopo partita s'è visto che 11. ♕f4 avrebbe dato al Nero dei seri grattacapi.

11. ... ♘bd7 12. ♗h4! ♔c7!

Semplice ed efficace difesa! Impedisce 13. ♗g5 ♗g5 14. ♗g5?? ♔h2+ # . Chiaramente con l'♕ in f4 era tutta un'altra storia.

13. ♕f4

"Ormai è tardi!" direbbe Vasco Rossi!

13. ... ♕d6

Benché il Nero stia molto meglio ho proposto la patta perché essendomi "fuso" il cervello in apertura non ero nelle condizioni più idonee per giocare un mediogioco tutt'altro che semplice.

(Commento di Diego Carrara)

Motta D. - Carrara D.
Imperia 1992

1. ♗d4 ♘f6 2. ♗c4 ♗e5 3. ♗e5 ♘g4 4. ♗e4 ♘e5 5. ♗f4 ♘bc6!? 6. ♗e5

Prendere il ♘ significa fare il gioco del Nero! Belotti ha più voltegiocato contro di me 6. ♗g3!? ottenendone sempre buon gioco; Pachman consiglia invece 6. ♘c3!?, mentre nella pratica di torneo è ricorrente 6. ♕e3 come nella Gibbs-Hardy Hastings 1968, che proseguì 6. ... ♕b4+! 7. ♘d2 ♘g6 con pari possibilità.

6. ... ♔h4+ 7. ♔d2 ♔f4+! 8. ♔e1

Se 8. ♔e2 ♔e4+ 9. ♕e3 ♕c5! 10. ♔d3 ♔e5 11. ♘f3?! ♔b2+ 12. ♘bd2 ♔a1 13. ♕c5 ♗d6 14. ♔e4+ ♕e6 con vantaggio Laurine-Wikstrum, Stoccolma 1962; oppure 11. ♘c3 ♕e3 12. ♔e3 ♘d4+ 13. ♔d2 ♔e3+ con grosse complicazioni, analisi di Pachman che propone 8. ♔c2 ♔e4+ 9. ♔b3 con posizione incerta.

8. ... ♔h4+ 9. ♔d2 ♔f4+

Patta

(Commento di Diego Carrara)

VALBREMBO BERGAMO
TORNEO OPEN SEMILAMPO
Domenica 18 Ottobre 1992 - ore 9.00

1)Torneo in un unico girone libero a tutti
2)Otto turni di gioco con sistema Italo-Svizzero
3)Tempo di riflessionbe 15 min. per giocatore/partita.
4)Regolamento FSI-FIDE per il gioco lampo.
5)Preiscrizioni telefonando allo 035/232275
6)Quota per spese organizzative £. 15000. Under 16, £.10000.
7)L'iscrizione al torneo dà diritto all'ingresso al parco. Per gli accompagnatori ingresso £.10000 (ridotti £. 7000)
8)Per tutti pranzo a prezzo convenzionato £. 20000. Self service o pic-nic presso aree attrezzate.
9)Calendario di gioco: raduno ore 9.00
Sorteggio Primo turno 9.30
Sosta 12.15 - 14.15
Premiazione 17.30
10)Sono previste: coppe per i primi tre classificati, per la prima classificata femminile, targhe per il primo classificato delle categorie nazionali e sociali. Gioco di scacchhi per il primo U16, altri quindici premi vari.

Torneo di Roncobello

a cura di Carrara Diego e Dario Mione

Domenica 9 Agosto si è svolto il torneo semilampo di Roncobello organizzato dal C.S.Corsico in collaborazione con la Proloco e l'amministarzione comunale di Roncobello. Alla manifestazione, giunta alla IX edizione, hanno aderito 60 giocatori tra i quali i maestri internazionali Vujovic (Yug) e Nurkic (Bosnia), il maestro Bresciani (Bergamo) e i eCM Wajsbort (Israele), Buonocore (Como), Carparelli, Mazzotti, Gori (Milano) e una decina di prima 1N. Tra i partecipanti da segnalare giovani di interesse nazionale come D. Motta, D. Mione, A. Everet, F. Senziani e le ragazze S. VArinelli e I. Meli.

Dopo 8 turni di gioco si è registrata la netta vittoria del bergamasco Bresciani (già vincitore dell'edizione del 1989) che a punteggio pieno ha preceduto Vujovic e Nurkic (6,5), Quagliaroli L., Carparelli L., A. Gori (6), R. Wajsbort, E. Buonocore, L. Merlini (5,5).

Bresciani N.- Vujovic M.

1. ♗e4 ♗c5 2. ♘f3 ♗d6 3. ♗d4 ♗d4 4. ♘d4 ♘f6 5. ♘c3 ♗a6 6. ♕e2 ♗e6 7. O-O ♕e7 8. ♗f4 ♛c7 9. ♕e3 ♗b5 10. ♗a3 ♕b7 11. ♕f3 ♘bd7 12. ♔h1 O-O 13. ♛e1 ♖fe8 14. ♛g3 ♗g6 15. ♖ae1 ♕f8 16. ♕c1 ♕g7 17. ♗e5 ♗e5 18. ♗e5 ♘d5 19. ♕d5 ♗d5 20. ♗e6!

Il N. perde forzatamente del materiale.

20. ... ♘e5 21. ♗f7 + ♛f7 22. ♖f7 ♔f7 23. ♖f1 +

e dopo qualche mossa il N. abbandona

Pompili- Elitropi

1. ♗e4 ♗c5 2. ♘f3 ♗d6 3. ♗d4 ♗d4 4. ♘d4 ♘f6 5. ♘c3 ♗g6 6. ♕e3 ♕g7 7. ♗f3 O-O 8. ♛d2 ♘c6 9. O-O-O ♗d5 10. ♗d5 ♘d5 11. ♘c6 ♗c6 12. ♘d5 ♗d5 13. ♕d4 ♗e5 14. ♕c5 ♕e6 15. ♕f8 ♛f8 16. ♛a5 ♖b8 17. ♗b3 ♛c8 18. ♕d3 ♛c6 19. ♗h4 ♖c8 20. ♗h5 ♗e4 21. ♗e4 ♗e4 22. ♕c4 ♕c4 23. ♗c4 ♛c4 24. ♖d8 + ♖d8 25. ♛d8 + ♕f8 26. ♗g6 ♗hg6 27. ♛a5 ♛d4 28. ♔b1 ♗e3 29. ♖e1 ♕g7 30. ♗c3 ♛d2 31. ♖c1 ♗e2 32. ♛a7 ♛c1 + 33. ♔c1 ♗e1 = ♛ + 34. ♔c2 ♛c3 + 35. ♔b1 ♛b2 + #

Bresciani - Carrara D.

1. ♗e4 ♗c5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗d4 ♗d4 4. ♘d4 ♗e5 5. ♘b5 ♗a6 6. ♘d6 + ♕d6 7. ♛d6 ♛f6 8. ♛d1 ♛g6 9. ♘c3 ♘ge7 10. ♗h4 ♗h5 11. ♕g5 ♗d5 12. ♗d5 ♘b4 13. ♕e7 ♔e7 14. ♕d3 ♘d3 + 15. ♛d3 ♛d3 16. ♗d3 ♔d6!? 17. O-O-O! ♗b5?!

Un'idea casalinga che alla prova dei fatti farà una ben magra figura.

18. ♗d4!

Semplice e brutale!

18. ... ♗d4 19. ♖d4 ♕f5 20. ♖e1 ♖he8 21. ♖e8 ♖e8 22. ♔d2 ♔c5 23. ♖f4 ♗g6?!

Era migliore 23. ... ♕g6!?

24. ♗b4 + ♔d6 25. ♖d4 ♖e5??

Erroraccio decisivo. Unica per continuare era 25. ... ♔e5!

26. ♗f3 ♕c8 27. ♘e4 + ♔d7 28. ♗d6 ♗f5 29. ♘c5 +

Il Nero abbandona.

Elitropi - Vujovic

1. ♗e4 ♗c5 2. ♘f3 ♗d6 3. ♗d4 ♗d4 4. ♘d4 ♘f6 5. ♘c3 ♗a6 6. ♕e3 ♗e6 7. ♗f3 ♛c7 8. ♛d2 ♗b5 9. ♗g4 ♗h6 10. ♗h4 ♗b4 11. ♘ce2 ♗d5 12. ♕h3

Sacrificio o cappella ? Bah, in ogni caso a me pareva migliore 12. ♗e5! (12. ... ♛e5?? 13. ♕f4 e tutti al mare)

12. ... ♗e4 13. O-O-O ♗f3 14. ♘f3 ♕b7 15. ♕f4 ♛c8 16. ♖hf1 ♘d5 17. ♕g3 ♕c5 18. ♔b1

Si ripropone lo stesso dilemma: sacrificio o cappella? Non mi pare che né 18. ♘ed4 (o 18. ♘fd4) né 18. ♕f2 comportassero perdita di materiale. Ma forse il nostro brusaportese era in vena di brillantezze ...

18. ... ♘e3 19. ♘e5 ♘f1 20. ♖f1 O-O 21. ♗g5 ♗g5 22. ♗g5 ♘c6 23. ♗g6 ♘e5 24. ♕e5 ♗g6 25. ♖f8 + ♕f8 26. ♘f4

Che la 12a e la 18a mossa fossero sacrifici o cappelle a questo punto poco importa; fatto sta che ora il Bianco ha partita pressoché vinta.

26. ... ♕d5

Forzata.

27. ♘d5 ♖a7 28. ♘f4 ♖e7 29. ♘g6??

Era d'uopo 29. ♛d6!! e addio Vujovic (p.es.: 29. ..., ♖e8 30. ♛e6 + !! ♖e6 31. ♕e6 + ♛e6 32. ♘e6 ed un pezzo di vantaggio è più che sufficiente per vincere.

29. ... ♖e8 30. ♘f4 ♛c6 31. ♕e6 + ?? ♖e6 32. ♘e6 ♛e6 33. ♗b3??

No comment! Il Bianco è andato in barca a un passo dalla vittoria.

33. ... ♛e5

Il Bianco abbandona.

Scarabelli - Elitropi

1. ♗e4 ♗c5 2. ♘f3 ♗d6 3. ♗d4 ♗d4 4. ♘d4 ♘f6 5. ♘c3 ♗g6 6. ♕e3 ♕g7 7. ♗f3 O-O 8. ♛d2 ♘c6 9. O-O-O ♗d5 10. ♘c6 ♗c6 11. ♗d5 ♘d5 12. ♘d5 ♗d5 13. ♕d4!?

Più usuale è 13. ♛d5

13. ... ♗e5 14. ♕c5 ♕e6

Buttando legna sul fuoco!

15. ♕f8 ♛f8 16. ♛a5 ♖b8! 17. ♗h4 ♛c8 18. ♗b3 ♛c6 19. ♗h5 ♖c8 20. ♕d3 ♗e4 21. ♗e4 ♗e4 22. ♕c4 ♕c4 23. ♗c4 ♛c4 24. ♖d8 + ♖d8 25. ♛d8 + ♕f8 26. ♗g6 ♗hg6 27. ♛a5? ♛d4! 28. ♖e1 ♗e3 29. ♔b1 ♕g7 30. ♗c3 ♛d2 31. ♖c1 ♗e2 32. ♛a7 ♛c1 + 33. ♔c1 ♗e1 = ♛ +

Il Bianco abbandona.

Open di Ballabio 1992

a cura della redazione

Si è svolto il 2 agosto a Ballabio in Valsassina un torneo semilampo, che ha visto la partecipazione di 20 giocatori. I turni di gioco sono stati sette. Vincitore assoluto l'ingegnere **Rizzuti Pasquale** del Circolo Scacchistico Bergamasco, con punti 6 segue un gruppetto di quattro giocatori **Monaco Paolo, Agostani Andrea, Didoni Renato** e **Piemonti Carlo** a 5 punti.

Complimenti agli organizzatori e al vincitore.

L'attività scacchistica dei Circoli bergamaschi

di Tommaso Minerva

L'attività dei circoli scacchisticfii è finalizzata alla Coppa Italia ed al Campionato Italiano di scacchi a squadre.

Superato il periodo estivo, riprende l'attività sociale dei tre circoli cittadini *(Bergamasco, Excelsior e Bergamo Alta)* e dei circoli di *Seriate, Treviglio, Spinone al Lago e Casnigo,* con un intenso programma finalizzato a soddisfare nel miglior modo possibile, le numerose richieste dei soci ed appassionati del nobil gioco degli scacchi.

Sono attualmente circa cinquecento tra giovani ed adulti, gli scacchisti in forza ai vari circoli di Bergamo e Provincia interessati all'attività non solo provinciale ma soprattutto regionale e nazionale.

Una reale forza di notevole portata, se si tien conto che il non certamente facile, ma affascinante *"Gioco degli Scacchi"* fino a pochi anni fa, era riservato a soli pochi eletti.

Certamente le aspettative di far parte del Coni, ha contribuito notevolmente ad aumentare l'interesse per questo *"Sport della Mente"* finalizzato all'impiego del tempo libero. Inoltre non è da sottovalutare l'opera svolta dal Comitato Provinciale di Bergamo della FSI-CONI nella persona del Dr. Valdo Eynard ben coadiuvato dai responsabili della Lega Scacchistica Bergamasca nella quale convergono i circoli di Bergamo e Provincia.

A parte l'attività sociale che vede impegnati tutti i responsabili organizzativi sia nell'attività scolastica e promozionale che in quella competitiva, l'attenzione degli scacchisti impegnati è particolarmente rivolta all'attività a squadre proposta dal settore tecnico della FSI.

La 9 coppa Italia a Squadre, valevole como prologo alla 25^ edizione del Campionato Italiano a Squadre (visti entrambi come alternativa al Trofeo Lombardia) ha creato notevole interesse ed ampi consensi che dovrebbero tramutarsi in una numerosa partecipazione di squadre nella serie "C" del Campionato Italiano.

Intanto i tre circoli ammessi alla serie "B" della Coppa Italia (Città Alta, Excelsior e Seriate) sono pronti a mettere in campo il meglio della loro disponibilità; mentre il C.S. Treviglio si prepara per la serie B2, negli altri circoli si lavora con un certo entusiasmo per ben figurare almeno nella serie C.

Le formazioni delle tre squadre bergamasche impegnate nella Serie B della Coppa Italia 1992 sono le seguenti:

C.S. BERGAMO ALTA: Nicola Bresciani, Sergio Corso, Eric Luchsinger, Guido Bellavita, Beniamino Bison, Stefano Rigamonti, Filippo Minieri, Gianvittorio Perico, Paolo Carrara e Fabio Carrara.

C.S. EXCELSIOR: Paolo Mora, Claudio Buizza, Alessandro Brignoli, Federico Mazzotti, Federico Salvati, Dario Mione, Dario Motta, Ivano Bassis, Diego Carrara Mauro Riggio.

C.S. SERIATE: Luigi Ceresoli, Ottavio Bertuletti, Marco Lussana, Giorgio Elitropi, Fabio Citerio, Carlo Begni e Luigi Barcella.

Scacchi e giochi in Città Alta

di Guido Bellavita

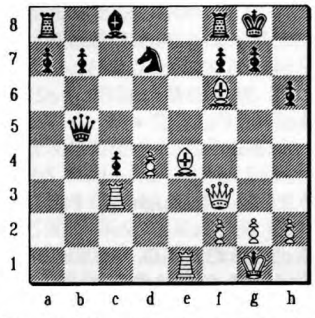
Nella seconda parte del mese di giugno e per tutto il mese di luglio è stata ripetuta la positiva esperienza dello scorso anno: l'organizzazione di un **Centro Ricreativo Estivo** con precise finalità educative e di socializzazione attraverso il gioco. Non il semplice parcheggio estivo dei ragazzi. Una proposta articolata e stimolante di attività ludiche, sportive e culturali è stata offerta a più di 100 ragazzi delle elementari e delle medie. Le principali attività svolte sono state : *Corso di roccia* con istruttori del **CAI,** presso il maneggio di Bergamo i ragazzi hanno preso un primo contatto con l'*equitazione*, lezioni di *educazione all'immagine e alla manipolazione* organizzato dal **GAB**, *attività motoria* con la **Polisportiva Città Alta** e poi *corsi di scacchi* di vario livello tenuti dal maestro **Luigi Ceresoli.**

Ben 70 ragazzi, quasi tutti digiuni di scacchi, hanno ruotato, nei giorni di lunedì e giovedì sulle scacchiere allestite in due sale dell'oratorio di via Borgo Canale. Una simile iniziativa è stata promossa, voluta e coordinata dalla **Cooperativa Città Alta**. Quando vengono superate le rivalità personali o le differenziazioni politico-ideologiche simili risultati possono essere facilmente raggiunti. La strada della collaborazione fra i diversi gruppi culturali, sportivi e istituzionali presenti nel territorio è ora aperta. Ora speriamo che il Circolo Scacchistico Bergamo Alta, non ritorni a rinchiudersi nella sala di via Borgo Canale 1.

♗f5 56. ♗c7 ♙e3+ 57. ♘e3 ♗e3+ 58. ♔e3 ♗c2 59. ♗a5 ♗b3 60. ♗b6 ♗c4 61. ♗c5 ♔g6 62. ♔f4 ♙h6 63. ♙h6 ♔f6 64. ♗d4+ ♔g6 65. ♗g7 Il Nero abbandona.

Arlandi - Georgadze

1. ♙d4 ♙d5 2. ♙c4 ♙e6 3. ♘c3 ♗b4 4. ♘f3 ♘f6 5. ♙d5 ♙d5 6. ♗g5 ♘bd7 7. ♙e3 ♙c5 8. ♗d3 ♙c4 9. ♗c2 ♕a5 10. O-O ♙h6 11. ♗h4 ♗c3 12. ♙c3 ♕c3 13. ♖c1 ♕a5 14. ♘e5 O-O 15. ♘d7 ♘d7 16. ♙e4 ♙e4 17. ♗e4 ♘b6 18. ♖e1 ♕a2
Nemmeno un G.M. può permettersi di dare la caccia ai pedoni impunemente.
19. ♕f3!
Con la minaccia 20. ♗f6.
19. ... ♕b3 20. ♖c3 ♕b5 21. ♗f6! ♘d7



Se 21. ... ♙f6 22. ♕f6 e il matto arriva subito.
22. ♗g7!! ♔g7 23. ♕f4 ♘f6 24. ♖g3+ ♗g4 25. ♗f5 ♖ae8 26. ♖e5 ♕b6 27. ♙h3 ♖e6 28. ♖e6 ♙e6 29. ♗g4 ♔h7 30. ♗f3
Il Nero arrampicandosi sui vetri è riuscito a resistere.
30. ... ♙a5 31. ♙d5!
Demolisce l'ultima difesa del Nero. Non andava 31. ♗e4+ ♘e4 32. ♕e4+ ♖f5 33. ♕g4 ♖g5.
31. ... ♙c3
Se 31. ... ♙d5 32. ♕f5+ ♔h8 33. ♕g6 ♕c7 34. ♕h6+ ♘h7 35. ♗d5 ecc.
32. ♔h2 ♙d5 33. ♗d5 ♙c2 34. ♗c4 ♖d8 35. ♕f5+ ♔h8 36. ♕g6 ♘g4+ 37. ♕g4 ♕c7 38. ♕g6 ♕g3+ 39. ♙g3 ♙c1=♕ 40. ♕f6+ ♔h7 41. ♕f7+ ♔h8 42. ♕f6+ ♔h7 43. ♕e7+ Il Nero abbandona.
Infatti dopo 43. ... ♔g6 44. ♗f7+ ♔f5 45. ♕e6+ ♔g5 46. ♕g6+#

Drei - Belotti

1. ♙e4 ♙c5 2. ♘f3 ♙d6 3. ♙d4 ♙d4 4. ♘d4 ♘f6 5. ♘c3 ♙a6 6. ♗e3 ♙e6 7. ♗e2 ♕c7 8. ♙a4 ♙b6 9. ♙f4 ♗b7 10. ♗f3 ♘bd7 11. ♘b3 ♗e7 12. ♕e2 O-O 13. O-O ♘c5 14. ♘d2 ♖ad8 15. ♗f2 ♖fe8 16. ♖ac1 ♙e5 17. ♕c4 ♕b8 18. ♙b4 ♘a4 19. ♘a4 ♙b5 20. ♕a2 ♙a4 21. ♕a4 ♙f4 22. ♙c4 ♘d7 23. ♙c5 ♙c5 24. ♙c5 ♘c5 25. ♗c5 ♗c5+ 26. ♖c5 ♖d2 27. ♖b1 ♖ed8 28. ♕b4 ♕a7 29. ♕b6 ♕b6 30. ♖b6 ♖2d7 31. ♖c4 ♙g5 32. ♗g4 ♖e7 33. ♗f5 ♖de8 34. ♖c5 ♔g7 35. ♔f2 ♙h6 36. ♔f3 ♗e4+ 37. ♗e4 ♖e4 38. ♖a6 ♖e2 39. ♖a7 ♖8e3+ 40. ♔g4 ♔g6
Il Bianco abbandona.

Arlandi - Rashkovsky

1. ♙d4 ♙d6 2. ♘f3 ♗g4 3. ♙c4 ♗f3 4. ♙gf3 ♙c6 5. ♘c3 ♙g6 6. ♗g2 ♗g7 7. O-O ♘f6 8. ♙e4 O-O 9. ♙f4 ♙e6 10. ♙e5 ♘e8 11. ♙b3 ♔h8 12. ♗a3 ♖g8 13. ♘e4 ♙d5 14. ♘g5 ♕d7 15. ♖c1 ♙h6
Il Nero si trova già in una penosa posizione.
16. ♖c3! ♗f8 17. ♗f8 ♖f8 18. ♘f3 ♕e7 19. ♘e1 ♘g7 20. ♘c2 ♘d7 21. ♖h3 ♔h7 22. ♘e3 ♙f5
Il Nero si trovava in grande imbarazzo per via della minaccia 23. ♘g4.
23. ♗f3 ♖ad8 24. ♔h1 ♙c4 25. ♙c4 ♙g5
Il Nero preferisce creare un po' di confusione piuttosto che aspettare 26. ♖g1/g3 e ♕g1.
26. ♙g5 ♘e5 27. ♙h6 ♘e8 28. ♖g1 ♔h8 29. ♗h5 ♘f6 30. ♖g7 ♕b4 31. ♕g1 ♘eg4
Era minacciata 32. ♖h7+ e poi matto.
32. ♗g4 ♙g4 33. ♘g4 ♘g4 34. ♖g4
Non ovviamente 34. ♕g4 ♕e1+.
34. ... ♕c4 35. ♙h7 ♕d5+ 36. ♙f3
Il Nero abbandona.

Godena - Valenti

1. ♙e4 ♙c5 2. ♙c3 ♘f6 3. ♙e5 ♘d5 4. ♙d4 ♙d4 5. ♘f3 ♙e6 6. ♙d4 ♘c6 7. ♗c4 ♙d6 8. O-O ♙e5 9. ♙e5 ♘b6 10. ♕d8+ ♘d8 11. ♗b3 ♘c6 12. ♘c3 ♙a6 13. ♗f4 ♘a5 14. ♗c2 ♗d7 15. ♖ac1 ♗c6 16. ♘d4 ♘d5 17. ♘c6 ♘c6 18. ♘d5 ♙d5 19. ♗a4 ♖c8 20. ♖fd1 ♗e7 21. ♖d5 O-O 22. ♖d7 ♙b5 23. ♗b3 ♖fe8 24. ♙e6 ♙e6 25. ♗e6+ ♔f8 26. ♖d5 ♖ed8 27. ♖f5+ Il Nero abbandona.

Mantovani - Lurje

1. ♙e4 ♙e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4 ♘f6 4. ♕e2 ♗e7 5. ♙c3 O-O 6. ♙d3 ♙d6 7. ♗b3 ♗e6 8. ♘bd2 ♙d5 9. O-O ♖e8 10. ♖e1 ♗f8 11. ♙h3 ♙h6 12. ♗a4 ♙e4 13. ♙e4 ♘d7 14. ♗c6 ♙c6 15. ♘c4 ♕f6 16. ♘a5 ♘b6 17. ♘d2 ♗c5 18. ♘db3 ♗f8 19. ♔h2 ♙c5 20. ♗e3 ♘a4 21. ♖ab1 ♖eb8 22. ♖ed1 ♕h4 23. ♙f3 ♙f5 24. ♗f2 ♕f6 25. ♖d2 ♙e4 26. ♕e4 ♔h8 27. ♕a4 ♙c4 28. ♘c4 ♕f4+ 29. ♗g3 ♕c4 30. ♕c4 ♗c4 31. ♗e5 ♖b6 32. ♗c7 ♖a6 33. ♘c1 ♖c8 34. ♗e5 ♗a2 35. ♘a2 ♖a2 36. ♖bd1 ♖e8 37. ♙f4 ♔h7 38. ♖d8 ♖d8 39. ♖d8 ♗e7 40. ♖d7 ♗f8 41. ♙b4 ♔g6 42. ♔g3 ♙h5 43. ♗d4
Il Nero abbandona.

Aurel - Vezzani

1. ♙c4 ♙f5 2. ♙g3 ♘f6 3. ♙d4 ♙e6 4. ♘c3 ♙d5 5. ♘f3 ♙c6 6. ♗g2 ♗d6 7. ♗f4 ♗f4 8. ♙f4 O-O 9. ♙d5 ♙cd5 10. ♙e3 ♘c6 11. ♘e5 ♗d7 12. O-O ♗e8 13. ♗f3 ♔h8 14. ♔h1 ♘e4 15. ♘e4 ♙de4 16. ♗e2 ♙g5 17. ♙g5 ♘e5 18. ♙e5

♕g5 19. ♖g1 ♕h6 20. ♕b3 ♗c6 21. ♗b5 ♗d5 22. ♗c4 ♕h5 23. ♗d5 ♕f3+ 24. ♖g2 ♖g8 25. ♖ag1 ♖g2 26. ♖g2 ♖g8 Il Bianco abbandona.

Manca - Tocchioni

1. ♙e4 ♙c5 2. ♙c3 ♙d5 3. ♙d5 ♕d5 4. ♙d4 ♘c6 5. ♘f3 ♗g4 6. ♗e2 ♙d4 7. ♙d4 ♙e6 8. O-O ♘f6 9. ♘c3 ♕a5 10. ♙h3 ♗h5 11. ♗f4 ♖d8 12. ♕b3 ♖d7 13. ♙g4 ♗g6 14. ♗b5 ♗d6 15. ♙d5 ♙d5 16. ♖fe1+ ♘e4 17. ♕d5 ♔d8 18. ♖ad1 ♘f6 19. ♕d6!! ♖d6 20. ♖d6+ ♔c8 21. ♗c6 ♙c6 22. ♖e7 ♕b4 23. ♘d4 ♙c5 24. ♖d8+
Il Nero abbandona.
Segue il matto dopo 24. ... ♖d8 25. ♖c7+ ♔b8 26. ♘c6+ ♔a8 27. ♖a7+

Wagman - Lagumina

1. ♙e4 ♙e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 ♙a6 4. ♗a4 ♘f6 5. O-O ♗e7 6. ♖e1 ♙b5 7. ♗b3 O-O 8. ♙c3 ♙d5 9. ♙d5 ♘d5 10. ♘e5 ♘e5 11. ♖e5 ♙c6 12. ♙d4 ♗d6 13. ♖e1 ♕h4 14. ♙g3 ♕h3 15. ♖e4 ♕d7 16. ♘a3 ♙f5 17. ♖h4 ♗e7 18. ♖f4 ♔h8 19. ♖f3 ♗b7 20. ♙c4 ♘f6 21. ♙c5 ♖ad8 22. ♗e3 ♘d5 23. ♕d2 ♕e8 24. ♗g5 ♗g5 25. ♕g5 ♕e4 26. ♗d5 ♖d5 27. ♖e3 ♕d4 28. ♖ae1 ♖dd8 29. ♖e7 ♗c8 30. ♘c2 ♕b2 31. ♖f7 ♙h6 32. ♕g6 ♖f7 33. ♕f7 ♕c2
Il Bianco abbandona.

Gallagher - Arlandi

1. ♙e4 ♙e5 2. ♙f4 ♙f4 3. ♘f3 ♙g5 4. ♙h4 ♙g4 5. ♘e5 ♘f6 6. ♙d4 ♙d6 7. ♘d3 ♘e4 8. ♗f4 ♗g7 9. ♙c3 O-O 10. ♗e2 ♖e8 11. ♘d2 ♗f5 12. ♘e4 ♗e4 13. O-O ♕h4 14. ♗g4 ♘c6
Se 14. ... ♗d3 15. ♙g3 ♕f6 16. ♕d3 ♕g6 17. ♗f5 ecc.
15. ♘f2 ♗f5 16. ♗f5 ♕f4 17. ♕d3 ♙h5 18. ♘e4 ♕h6 19. ♖f3 ♙d5 20. ♘g3 ♙h4 21. ♘f1 ♘e7 22. ♘e3 ♖ad8 23. ♖af1 ♙c5 24. ♘g4 ♕h5 25. ♘e5 ♗e5 26. ♙e5 ♘g6 27. ♕e2 ♕h6 28. ♕f2 ♘e5 29. ♖f4 ♘g6 30. ♗g6 ♙g6 31. ♕c5 ♙h3 32. ♖g4 ♙g2 33. ♖g2 ♖d7 34. ♕d4 ♖e4 35. ♕f6 ♕e3+ 36. ♖ff2 ♕c1+ 37. ♖f1 ♕e3+ 38. ♖ff2 ♕c1+ 39. ♖f1 ♕e3+
Patta

XX° Campionato Italiano femminile

Si è svolto a Formia, dall'11 al 20 settembre il 20° Campionato Italiano femminile. 31 le concorrenti in gara, provenienti da tutta la penisola, da Bolzano ad Agrigento. Assenti di rilievo, A. Paizis e V. Deantoni. La classifica finale vede ancora una volta, l'ottava, al primo posto **Rita Gramignani** con 7,5 punti su 9. Valide avversarie sono state **Erika Agosto** e a sorpresa **Giuseppina Parrino**, che pur sconfitte dalla spezzina, sono riuscite a mantenere un buon ritmo, terminando al secondo posto con 7 punti. Seguono **Belli M.**, **Riegler A.**, **Fittante G.** al 4° posto con 6 punti, al 7° **Zavatta B.** e **Thaler H.** con 5,5 punti, al 9° **Varinelli S.** con 5.

Il torneo è stato diretto dagli arbitri Claudio Cesetti e Manlio Simonini, si è svolto presso il Grand Hotel Appia di Formia, in un ambiente particolarmente confortevole è pienamente riuscito, premiando così gli sforzi degli organizzatori.

Fittante - Gramignani

1. ♙d4 ♘f6 2. ♙c4 ♙g6 3. ♘c3 ♗g7 4. ♙e4 ♙d6 5. ♘f3 ♘bd7 6. ♗e2 O-O 7. O-O ♙e5 8. ♙e5 ♙e5 9. ♗e3 ♙c6 10. ♙h3 ♕e7 11. ♕c2 ♙a5 12. ♘a4 ♘h5 13. ♖fd1 ♘f4 14. ♗f1 ♕f6 15. ♙g3 ♘e6 16. ♗g2 ♕e7 17. ♘b6 ♘b6 18. ♗b6 ♙a4 19. ♖d3 ♘c5 20. ♖a3 ♗e6 21. ♖d1 ♖a6 22. ♗c5 ♕c5 23. ♖a4 ♖a4 24. ♕a4 ♕c4 25. ♕c4 ♗c4 26. ♖d7 ♖b8 27. ♙a3 ♗f6 28. ♖d6 ♗e6 29. ♔f1 ♖a8 30. ♔e2 ♗e7 31. ♖d2 ♙f6 32. ♙g4 ♙h6 33. ♘e1 ♔f8 34. ♘c2 ♔e8 35. ♘e3 ♖a4 36. ♔d1 ♗d8 37. ♖c2 ♖d4+ 38. ♔e2 ♗a5 39. ♘d1 ♗b3 40. ♘e3 ♗c2 41. ♘c2 ♖d2+
Il Bianco abbandona.

Gramignani - Parrino

1. ♙e4 ♙e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 ♗c5 4. ♙c3 ♙d6 5. O-O ♙a6 6. ♗a4 ♙b5 7. ♗b3 ♘f6 8. ♙d3 O-O 9. ♙h3 ♗b7 10. ♘bd2 ♗a7 11. ♖e1 ♘e7 12. ♘f1 ♘g6 13. ♘g3 ♙c6 14. ♗g5 ♙h6 15. ♗d2 ♖e8 16. ♘h2 ♙d5 17. ♕f3 ♘h4 18. ♕e2 ♙e4 19. ♙e4 ♙c5 20. ♖ad1 ♕e7 21. ♘g4 ♘g6 22. ♘f5 ♕f8 23. ♘f6+ ♙f6 24. ♗h6
Il Nero abbandona.

Gramignani - Agosto

1. ♙e4 ♙e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 ♘f6 4. ♙d3 ♙d6 5. ♙c3 ♗e7 6. ♘bd2 ♗g4 7. ♙h3 ♗h5 8. ♘f1 ♙h6 9. ♘g3 ♗f3 10. ♕f3 ♘h7 11. ♗c4 O-O 12. ♗b3 ♗g5 13. O-O ♘e7 14. ♗e3 ♙c6 15. ♕e2 ♙d5 16. ♗g5 ♘g5 17. ♙d5 ♘d5 18. ♕e5 ♖e8 19. ♕f5 ♘e7 20. ♕f4 ♘g6 21. ♕f5 ♖e5 22. ♕g6 ♔f8 23. ♕h5 ♖e7 24. ♙d4 ♖d7 25. ♖fe1 ♖c8 26. ♘e4 ♘e4 27. ♖e4 ♕f6 28. ♖ae1 Il Nero abbandona.

CHIASSO

OPEN INTERNAZIONALE

Dal 5 all'8 novembre

Informazioni e iscrizioni: Sergio Cavadini
c.p. 851, CH-6830 Chiasso 1.
Telefono dall'Italia 0041-91-446727

Valutazione e funzioni di valutazione

A cura di Angelo Torchitti

"L'attuale grande superiorità dei grandi programmi per computers sulla maggioranza dei giocatori di scacchi è fondata principalmente sul fatto che questi giocatori di scacchi non hanno proprio imparato nient'altro che a giocare sugli stessi principi di stile dai quali vengono sviluppati anche i programmi dei computers" [*H.C.Opfermann, "Scacchi col computer"*, Mursia 1980]

Partendo da questa affermazione vogliamo fare alcune considerazioni sulla strategia utilizzata da un giocatore di scacchi e su quella di un programma per computer, mostrandone le diversità nonostante entrambe portino al raggiungimento di risultati pressoché uguali.

Sui meccanismi di riflessione di un giocatore di scacchi esistono diversi studi tra i quali citiamo quello di Adrian De Groot [*"Thought and choice in chess "*, La Haye, Mouton,1946] di cui utilizzeremo i risultati.

De Groot sottopose a diversi giocatori di scacchi, appartenenti a diverse categorie di livello, alcune posizioni tratte dalla pratica dei tornei e, analizzando statisticamente le risposte dei giocatori giunse ad individuare tre fasi distinte che portano alla scelta della mossa da giocare:

- Fase di orientamento posizionale.
  Essa comporta a sua volta tre momenti successivi:
  1) Un momento statico in cui il giocatore registra i tratti principali della posizione
  2) Un momento dinamico in cui si intravedono possibilità di azione, si sviluppano alcuni piani e si notano minacce evidenti.
  3) Un momento valutativo che apporta un primo giudizio della posizione (vantaggio, svantaggio, parità).

- Fase di analisi e ricerca.
  Il giocatore studia le diverse mosse e piani alternando sequenze di elaborazioni a reinvestigazioni in occasione di cambiamenti di piani.

- Fase di scelta
  In essa il giocatore riassume le sue analisi , riconosce in un insieme di mosse un piano, sceglie la mossa preferita, trasformando in un certo senso il problema in un sistema logico binario, giocare o meno la mossa prescelta.
  In questo momento vi è il tentativo di razionalizzare una scelta che resta parzialmente soggettiva; tutto avviene come se il giocatore cercasse oggettivamente di convincersi che la mossa scelta sia effettivamente la migliore [*Dextreit J.- Engel N., "Jeu d'Echecs et sciences humaines"*,Payot 1984] .

Dallo studio si evince la profonda complessità psicologica dell'operazione di scelta nonchè la soggettività che essa riveste; questi fattori rendono ardua la trasposizione di questo processo su un calcolatore. Si noti inoltre che seguendo lo schema proposto un giocatore finisce coll'analizzare un numero estremamente limitato di varianti diverse; infatti oltre ad una libertà legale di movimento (il numero totale di mosse possibili a partire da una certa posizione, mediamente una trentina), esiste una libertà oggettiva di scelta (tra tutte le mosse possibili ve ne sono poche che conviene analizzare, mediamente due o tre) all'interno della quale il giocatore esperto si muove.

Il momento valutativo del giocatore umano sembra essere l'aspetto maggiormente aritmetizzabile e quindi quello più semplice da trasportare su una macchina elettronica. Anche in questo caso le cose però sono più complesse di quanto sembri; la valutazione umana tiene conto di fattori oggettivi (linee aperte, vantaggi su un ala, possibilità di attacco, colonne aperte, vantaggi materiali o posizionali ecc.) che , pur numerosi, sono facilmente riconoscibili anche da una macchina. Il problema è che queste informazioni vengono poi trattate secondo pesi soggettivi, dipendenti dalla psicologia del giocatore, dal suo stile di gioco e persino dal suo umore. La letteratura scacchistica è piena di posizioni giudicate in modo contrastante da gruppi diversi di giocatori.

Inoltre altri esempi inducono a pensare che un giocatore di scacchi non sempre affidi al calcolo la scelta della propria mossa, o meglio, non sempre ad un calcolo logico matematico. Un esempio classico, che forse non ha eguali nella letteratura scacchistica, è fornito dalla seguente partita [*Reti R., "I maestri della scacchiera"*, Prisma 1991]. Di essa abbiamo riportato in particolare quei commenti che riguardano il meccanismo della valutazione e la sua soggettività.

Maroczy- Tartakower
Teplitz-Schonau 1922

1. ♙d4 ♙e6 2. ♙c4 ♙f5 3. ♘c3 ♘f6 4. ♙a3

Una mossa caratteristica dello stile difensivo di Maroczy. Lo scopo è naturalmente quello di prevenire 4. ...♗b4 . In questa posizione tuttavia il problema centrale è il dominio della casa e4 secondo l'idea base dell'Olandese. Pur non essendo a3 priva di significato posizionale è troppo modesta per consentire l'utilizzo del vantaggio del tratto.

4. ...♗e7 5. ♙e3 O-O 6. ♗d3 ♙d5 7. ♘f3 ♙c6 8. O-O ♘e4 9. ♕c2 ♗d6 10. ♙b3 ♘d7 11. ♗b2

Il B. adesso ha il problema posizionale di utilizzare al meglio il suo ♗ camposcuro che in b2 non ha una collocazione ideale. Per dare un senso a tale collocazione il

B. dovrebbe continuare con ♘e5. Maroczy invece non gioca questa mossa energica ed in armonia col piano di gioco complessivo e continua in maniera incerta che si risolverà a suo discapito. Nimzowitsch di solito in questa situazione risolve il problema giocando 11. ♗a4 e 12. ♗a3

11. ... ♖f6 12. ♖fe1 ♖h6

Si minaccia un sacrificio in h2.

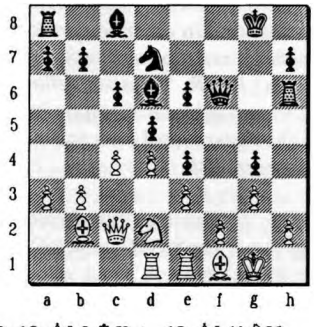
13. ♗g3 ♕f6 14. ♗f1 ♗g5 15. ♖ad1 ♗g4 16. ♘e4

Forzata, dopo 16. ♘d2 ♘f2 17. ♔f2 ♖h2 + 18. ♗g2 ♗g3 + .

16. ... ♗fe4 17. ♘d2

Non vi è dubbio che la posizione del ♔ bianco è assai esposta, ma d'altro lato, lo sviluppo dell'ala di ♕ del N. è tutto da completare, così che, se il N. prepara l'attacco metodicamente, al B. resta tempo per consolidare la sua posizione. Si veda per esempio il seguente seguito, plausibile, suggerito da Tartakower: 17. ... ♘f8 18. ♗g2 ♘g6 19. ♘f1 ♗d7 20. ♖e2 ♖e8 21. ♗b4 ecc.

Anzichè proseguire l'attacco secondo questa linea inefficace, Tartakower dimostra la superiorità della sua posizione con una combinazione di un tipo che non ha precedenti nella letteratura degli scacchi... La possibilità di giocare questa combinazione è legata al fatto che i pezzi del bianco sembrano ben piazzati sull'ala di ♕, ma che per essere trasferiti a difendere l'ala di ♔ devono effettuare lunghe e impacciate evoluzioni... Dato che il N. dopo il sacrificio di ♖ non prosegue con un attacco immediato ma completa il suo sviluppo, il B. non è costretto a mosse forzate ed ha a sua disposizione diverse possibilità.



17. ... ♖h2 18. ♔h2 ♕f2 + 19. ♔h1! ♘f6

L'inchiodatura del ♘ in d2 è la chiave della combinazione del N. Dopo 19. ... ♕g3 20. ♘b1 e la ♕ bianca accorrerebbe in aiuto del suo ♔.

20. ♖e2 ♕g3 21. ♘b1 ♘h5 22. ♕d2 ♗d7! 23. ♖f2 ♕h4 + 24. ♔g1 ♗g3

Se ora 25. ♖g2 ♖f8 26. ♕e2 ♖f3 27. ♗c3 ♗d6 (minaccia ♖h3) 28. ♗e1 ♗g3 29. ♘d2 ♕g4 raggiungendo una posizione di sensazionale bellezza in cui il B., nonostante la sua grossa superiorità materiale, è senza difesa contro la manovra ♘g7, ♘f5.

25. ♗c3

Adesso vi è il solo punto debole della combinazione. Come lo stesso Tartakower osserva era migliore 25. ♖h2 anche se il N. sarebbe rimasto padrone della situazione con 25. ... ♗h2 + 26. ♕h2 ♕g5 27. ♗c1 ♗g3 28. ♕h1! ♔h8! 29. ♗e2 ♘f6 30. ♖f1 ♖g8 31. ♖f4 ♗e5 32. ♗e5 ♕e5 33. ♕h4 ♖g6 34. ♗d2 ♗d4 35. ♗d4 ♕d4 + 36. ♔g2 ♕b2, ma gli sfugge il seguito favorevole al B. 37. ♖f6 ♖f6 38. ♕f6 + ♕f6 39. ♗c3 . Naturalmente questo seguito non basta a condannare la combinazione di Tartakower: il seguito di mosse è assai lungo e non tutte le mosse sono obbligate.

25. ... ♗f2 + 26. ♕f2 ♗g3 27. ♕g2 ♖f8 28. ♗e1

Sperando in 28. ... ♕h2 + 29. ♕h2 ♗h2 + 30. ♔h2 ♖f1 31. ♘d2 seguita da ♗h4.

28. ... ♖f1 + ! 29. ♔f1 ♗e5 30. ♔g1

Se 30. ♗g3 ♘g3 + 31. ♔f2 ♗g4 32. ♖e1 ♘e2 + 33. ♔f1 ♔h8 seguita da ♗h3.

Se 30. ♔e2 ♗g4 + 31. ♔d2 ♕h2 .

30. ... ♗g4 31. ♗g3 ♘g3 32. ♖e1 ♘f5 33. ♕f2 ♕g5 34. ♗e5 ♗f3 + 35. ♔f1 ♘g3 +

Il Bianco abbandona.

E' evidente che era impossibile calcolare un guadagno dal sacrificio su una tale profondità di mosse, in una posizione pergiunta complicata. Tartakower dichiarò dopo la partita che egli pensava che il rapporto tra i pezzi offensivi dovesse essere sufficiente a giustificare il sacrificio. *"Siamo qui di fronte ad un calcolo delle probabilità mediato attraverso l'esperienza del giocatore " (Dextreit-Engel).*

La strategia che porta un programma alla scelta della mossa da giocare segue, e qui vi è la prima differenza con un giocatore umano, rigidi schemi deterministici. che possiamo, per quei programmi che utilizzano la tecnica *brute-force*, riassumere nel seguente schema.

- Fase di Analisi e Valutazione
  1) Generazione della posizione successiva.
  A partire da una posizione memorizzata il programma calcola la posizione a cui si perviene effettuando una possibile mossa successiva.
  2) Valutazione della posizione
  In base a regole matematiche (funzione di valutazione) viene assegnato un punteggio alla posizione memorizzata che esprima il grado di vantaggio o svantaggio che la stessa assume per il giocatore che ha il tratto.
- Fase di ricerca e scelta
  In base a parametri propri del programma vengono selezionate e approfondite le continuazioni più "promettenti" iterando il procedimento fino a raggiungere un fissato numero di mosse e contromosse detto profondità di ricerca o orizzonte.

Una notevole differenza tra le strategie di un computer e quella di un giocatore umano è costituita dal fatto che un programma riconosce solo la libertà legale di movimento; a differenza di un umano esso deve analizzare tutte le possibili mosse e contromosse e non può operare su un numero ridotto di esse (libertà oggettiva). Esso è pertanto costretto ad analizzare un numero elevato di posizioni ad una profondità piuttosto ridotta.

In realtà un buon programma privilegia ugualmente alcune varianti rispetto ad altre preferendole sviluppare sino alla profondità richiesta per prime. Solo se il tempo a disposizione per completare la mossa sarà sufficiente verrà ripresa l'analisi delle posizioni eventualmente accantonate. Ciò non garantisce sempre un risultato ottimale, come si può osservare su questa successione di mosse che si è ottenuta giocando contro M.Chess (livello 10 secondi per mossa, Computer 286, 8 Mhz), ritenuto attualmente il miglior programma per Personal Computer.

1. ♗e4 ♗c5 2. ♘f3 ♗d6 3. ♔b5 + ♘c6

Fino a questo punto il programma ha seguito una linea memorizzata e pertanto non ha utilizzato alcun tipo di strategia.

4. ♗d4

Il programma inizia a scorrere le mosse possibili e sembra dare una certa preferenza alla mossa 4. ... ♘f6 che effettivamente gioca.

4. ... ♘f6 5. ♗d5

Le varianti che il programma visualizza sono le seguenti due:

5. ... ♕a5 + 6. ♘c3 ♘e4 7. ♗c6 ♘c3 8. ♗b7 + ♘b5 + 9. ♔d2 con un vantaggio di + 0,83 per il N.

5. ... ♕a5 + 6. ♘c3 ♘e4 7. ♕d3 ♘c3 8. ♗c3 ♗a6 con un vantaggio di + 0.59.

Il programma, supponendo che l'avversario giocherà la propria continuazione migliore, si propone di valutare la seconda combinazione. Quella che viene applicata in questo momento è una tecnica statistica che consente di ridurre il numero di varianti da analizzare, tagliando alcune continuazioni perchè ritenute poco probabili. Su queste due varianti e sulle rispettive valutazioni c'è molto da discutere e le riprenderemo in seguito.

5. ... ♕a5 + 6. ♘c3 ♘e4 7. ♗c6

Abbiamo giocato la prima delle varianti calcolate dal computer, quella che, secondo il suo calcolo, avrebbe dovuto dargli maggior vantaggio, ma ecco, a sorpresa, che la valutazione che il computer dà della posizione cambia immediatamente in un -2.19. La variante vista è ora 7. ... ♘c3 8. ♗b7 + ♘b5 + 9. ♔d2 ♕d2 + 10. ♕d2 ♔b7 11. O-O-O ♔f3 12. ♗f3 .

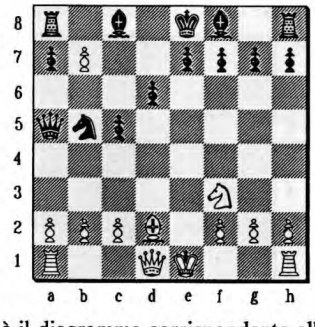
Perchè il programma è incorso in un simile errore di valutazione? Sono state due le cause che hanno concorso ad una simile debacle: la prima è che il programma ha posto la sua attenzione solo su una delle due varianti, quella che egli, evidentemente a torto, riteneva più favorevole per l'avversario, sviluppandone solo alcune sottovarianti e non avendo poi più tempo per riprendere quelle sospese (a livello superiore infatti il calcolatore gioca, più correttamente, la variante 1. ♗e4 ♗c5 2. ♘f3 ♗d6 3. ♔b5 + ♘c6 4. ♗d4 ♘f6 5. ♗d5 ♕a5 + 6. ♘c3 ♗a6 7. ♔e2 ♘b4 8. ♔d2 con -0.19 a sfavore per il Nero.)

La seconda causa ci porta ad alcune considerazioni che riguardano il modo in cui un programma valuta una posizione. La valutazione di una macchina deve seguire un rigido calcolo matematico e deve avere caratteristiche ben precise.

- Deve essere di tipo statico.
  La valutazione di una posizione deve tener conto solo della sua situazione attuale dei pezzi sulla scacchiera e non da considerazioni su quello che potrebbe accadere nelle mosse successive.
- Deve essere generalmente semplice da calcolare.
  Il calcolo della posizione deve essere eseguito un numero molto grande di volte per ogni mossa e non deve pertanto impiegare un tempo macchina eccessivo.

Queste due caratteristiche della funzione di valutazione diventano un grosso limite per la macchina solo perchè il programma esamina un numero finito di mosse e contromosse; se si potesse infatti disporre di un programma con orizzonte infinito la semplice funzione di valutazione che assegna alla posizione valore 1 se il Re avversario è in scacco matto e valore 0 in tutte le altre situazioni sarebbe sufficiente a vincere tutte le partite.

Alla luce di queste considerazioni cerchiamo di spiegare perchè, nell'analisi precedente, il calcolatore abbia valutato a torto la seconda continuazione come migliore per l'avversario.



Questo è il diagramma corrispondente alla posizione finale a cui il calcolatore è giunto nella prima analisi. Qualsiasi giocatore umano riconoscerebbe a prima vista che la posizione del Nero è compromessa perchè dovrà perdere materiale nelle mosse successive. Il calcolatore invece ha ormai raggiunto il suo orizzonte e non può, nella sua valutazione, considerare ciò che avverrà alla mos-

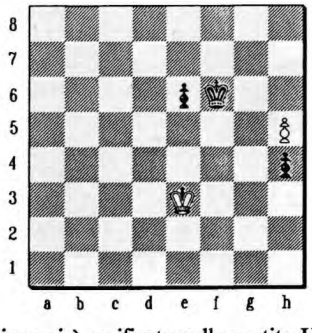
sa successiva. Esso valuta staticamente la posizione, riconosce in essa un notevole vantaggio materiale per il Nero, probabilmente tiene conto di altre considerazioni e quindi attribuisce ad essa un punteggio.

A prima vista può sembrare una strategia debole, ma si tenga conto che sarebbe bastato solo l'esame di una semimossa successiva per evitare l'errore.

E' stato detto che la funzione di valutazione deve essere piuttosto semplice. Una funzione complessa, che tenesse conto di molti fattori potrebbe ridurre l'incidenza di un orizzonte limitato, ma sarebbe inaccettabile per i problemi di tempo che apporterebbe. Vi è poi un'ulteriore considerazione che deve essere fatta; non esiste una funzione matematica (o almeno, ancora non è stata scoperta) in grado di stabilire in modo assoluto il grado di vantaggio posseduto da una posizione generale; fissata una qualsiasi funzione di valutazione, essa è sempre soggetta ad un "effetto farfalla". Questo termine è preso dalla scienza meteorologica e sta ad indicare che è sufficiente una piccola variazione di una delle variabili meteorologiche (temperatura, pressione ecc.) perchè cambi in modo completo lo stato del tempo anche in una zona molto lontana da dove si è avuta la variazione. Allo stesso modo un leggero cambiamento della posizione può apportare una variazione della funzione di valutazione prefissata e allo stesso tempo un cambiamento reale della situazione in senso opposto. Un esempio dovrebbe servire a capire il concetto.

Prendiamo in esame una funzione di valutazione di questo tipo: si dia ai pezzi i seguenti valori: Re = 200; Regina = 9; Torre = 5; Alfiere = 3; Pedone = 1. Il valore del Pedone, se libero, è 2 diminuito del numero di traverse che lo separano dalla promozione per 0.1. Questa funzione è molto simile a quella introdotta da Shannon per i primi programmi di scacchi e, intuitivamente, sembrerebbe ispirata a considerazioni accettabili.

Analizziamo il seguente diagramma:



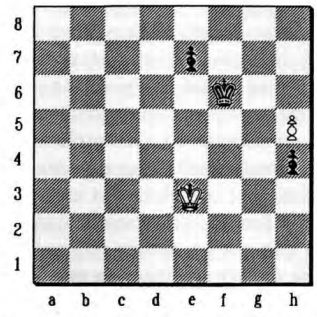
La posizione si è verificata nella partita Horvath Ju - Horvath S. del 1988. La funzione di valutazione proposta dà come punteggio per il Bianco 200 + 2-0,3, mentre per il N. 200 + 2-0,3 + 2-0,5. Il N. ha un vantaggio pari a 1.5. La posizione è invece, nel gioco reale, patta:

1. ♔f4 ♗h3 2. ♔g3 ♔g5 3. ♔h2!!

3. ♔h3? ♔h5 4. ♔g3 ♔g5 5. ♔f3 ♔f5 6. ♔e3 ♔e5- +

3. ... ♔h6 4. ♔g3! patta.

Si supponga di cambiare la posizione nella seguente:



Il cambiamento è minimo e la nostra funzione di valutazione, che, ripetiamo, segue dei principi fondamentalmente accettabili, giudica questa posizione più svantaggiosa per il Nero di quanto sia la precedente (+1,4). In realtà è facile vedere che in questa seconda posizione la partita è facilmente vinta per il N.; non è l'"effetto orizzonte" responsabile dell'errore di valutazione ma è la funzione adottata che, in questo caso particolare, si dimostra inadeguata a rappresentare numericamente il vantaggio della posizione.

Il fatto che una funzione di valutazione si dimostri corretta in alcune posizioni ma non in altre ha indotto i programmi scacchistici dell'ultima generazione a munirsi di meccanismi in grado di variare, ad un certo punto della partita, il proprio schema di calcolo del vantaggio.

Questo argomento e la spiegazione dei meccanismi mediante i quali il calcolatore è in grado di selezionare un insieme di mosse oggettivamente buone (dal punto di vista del programma) saranno oggetto di un prossimo articolo.

Resta il fatto, e qui sta il grande insuccesso dell'intelligenza artificiale nel problema del gioco degli scacchi, che una qualsiasi regola di calcolo non è in grado di simulare correttamente il metodo di giudizio di un giocatore esperto; il risultato che si ottiene è ugualmente la simulazione del giocatore esperto ma seguendo metodi operativi diversi che sfruttano in modo massiccio la prerogativa di velocità di calcolo delle macchine.

E' chiaro che ogni giocatore utilizza nel gioco degli scacchi strategie a lui congeniali che ne caratterizzano il gioco, ma nessuno può permettersi un approccio al problema del tipo sopra esposto per i programmi di scacchi: poichè diverse sono le competenze possedute da un umano e da una macchina.

Fintantochè il giocatore di scacchi esperto non sarà capace di liberarsi radicalmente dal pensiero scacchistico algoritmico, i più perfezionati computers e programmi scacchistici avranno sempre la capacità di giocare da maestri.. [Opferman].

Il Computer come nemico e come amico.

di Edmar Mednis

Ho scelto questo tema, cioè quello del computer nel gioco degli scacchi come amico e nemico dell'uomo, per due motivi: il primo è il grande interesse che provo nei confronti dell'uso del computer nel gioco degli scacchi, il secondo è dovuto al mio grande interesse e all'attività nel settore degli scacchi.

Il computer come nemico

Questo termine non dovrebbe essere inteso nel suo significato più ampio anche se ho sentito persone esprimersi in modo totalmente negativo riguardo all'utilizzo del computer negli scacchi affermando che, prima o poi, avrebbe portato alla fine del gioco, che avrebbe sconfitto l'essere umano e quindi avrebbe tolto qualsiasi interesse per il gioco costringendo i giocatori a trovare attività alternative. Non parlerò di questo argomento soprattutto perché sono convinto che le critiche citate non siano vere; parlerò invece degli aspetti più semplici cioè, nel caso si debba giocare contro un computer, quali possano essere i consigli che darei io, nel mio ruolo di G.M., per aiutarvi a vincere contro la macchina.

La prima importante raccomandazione è che bisogna rispettare il computer come avversario perché ha due punti forti. Innanzitutto non si stanca: un giocatore che partecipa ad un torneo sa di che cosa sto parlando quando mi riferisco alla stanchezza; se bisogna giocare per più e più giorni inevitabilmente questo aspetto apparirà e influenzerà il gioco di un uomo.

Il secondo punto forte del computer è che non fa mai errori talmente gravi da perdere pezzi importanti immediatamente; a differenza di un essere umano esso non risente di due fattori: uno, come abbiamo già detto, è la stanchezza e l'altro è un fattore psicologico che fa in modo che una persona non giochi più al meglio quando si trova in una posizione non favorevole e quindi, quando tutte le mosse sono cattive, non riesca a distinguere la mossa che porterà il minor danno da una mossa tragica che comporterà un errore definitivo come per es. la perdita di un pezzo. Il computer non subisce questo aspetto psicologico e quindi sceglierà sempre la mossa migliore, riuscendo a resistere di fronte ad una situazione che non si presenta rosea.

Il mio consiglio è di seguire quello che ha fatto Kasparov durante la partita dell'ottobre 1989 quando si trovava di fronte ad un computer in un torneo a New York; tutti sanno che negli incontri dei campionati mondiali in genere ci si prepara studiando le mosse e gli errori degli avversari, Kasparov ha posto come condizione per giocare che venisse informato sui modi di giocare del computer in modo da poterlo studiare in anticipo

La seconda indicazione riguarda un'attività che l'essere umano può svolgere perfettamente cioè quella di pensare di più, pensare meglio e più in profondità. Il computer non ha proprietà di pensiero, si limita a calcolare e quindi le due attività che caratterizzano l'uomo cioè la preparazione e il pensiero apportano un vantaggio sul computer. Sebbene i programmatori di computer scacchistici siano dei luminari nel loro settore io li considero degli scienziati che ritengono che il calcolo sia la cosa più importante, convinti che, qualora fosse possibile aumentare la profondità di calcolo del computer, avverrebbero delle meraviglie. Calcolare di più può aiutare ma è meno importante di quanto possa essere invece il pensare ai principi che regolano gli scacchi. Utilizzando questi due importanti elementi Kasparov è riuscito a vincere sia con il bianco che con il nero.

Il computer come amico.

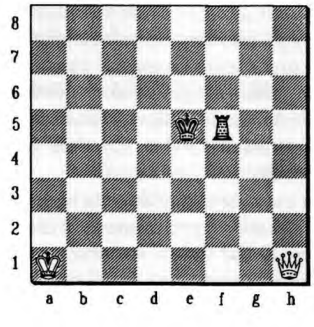
Questa parte della mia relazione riguarderà l'utilizzo del computer come amico, specificatamente, il computer come scienziato nei finali di partita.

Alcuni estratti del materiale che presenterò sono già stati inclusi negli articoli che sono apparsi su riviste scacchistiche specializzate negli U.S.A, in Inghilterra, Francia e Germania, purtroppo non in Italia. Gran parte del lavoro su cui si basa questo articolo si basa sui risultati del lavoro del programma di gioco BELLE. Questo programma è stato messo a punto da Ken Thompson ed è stato elaborato nei laboratori del New Yersey.

Il mio studio riguardo ai finali si riferisce a pochissimi pezzi sulla scacchiera in modo tale che il computer possa effettuare tutti i calcoli possibili. In questo lavoro presenterò finali con 4 e 5 pezzi.

Discuterò poi, in una terza parte dell'articolo, in modo prolungato due finali di ♕ e ♙ contro ♕. Ringrazio Ken Thompson e il Maestro Internazionale Mike Valvo per l'aiuto e la cooperazione in tutte le mie richieste e nell'esplicitazione del lavoro di BELLE.

Il primo finale su cui è stato applicato il lavoro di Belle è quello esposto nel diagramma.

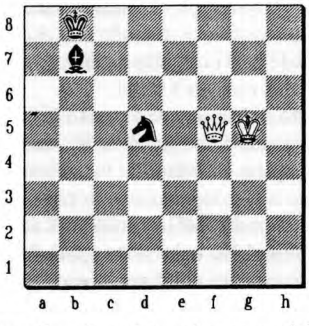


Il fatto che la ♕ vinca contro la ♖ lo si sapeva già ben prima della creazione dei computer, per un uomo è però un finale di gioco difficile poiché c'è una scacchiera aperta, dove la ♕ può fare un numero altissimo di mosse e la ♖ ha molti punti dove recarsi e difendersi.

Il fatto che la ♕ vinca contro la ♖ non cambia l'interesse per il problema; qualora il B. non attacchi perfettamente e il N. difenda invece perfettamente la partita sarà patta per l'applicazione della regola delle 50 mosse.

Durante un incontro nella prima metà degli anni 80' BELLE si è scontrato con il G.M. W. Browne nella posizione in cui BELLE disponeva della ♖ e Browne della ♕. Browne sapeva come giocare il finale in condizioni normali, ma BELLE aveva studiato tutte le possibilità matematiche su questa posizione di gioco. Le regole impongono anche un limite di tempo per velocizzare il gioco e quindi Browne non è riuscito a vincere nelle 50 mosse prescritte. Il giorno dopo tutti i giornali riportavano questo titolo: "*una triste vittoria del computer sull'uomo*", ma dopo aver studiato le informazioni elaborate da BELLE, in un incontro successivo, in posizione analoga, W. Browne ha vinto facilmente: egli ha sfruttato il lavoro del computer per migliorare le proprie conoscenze. Questa è la posizione iniziale più lunga per dare scaccomatto ed è difficilmente verificabile nella realtà poiché, come si vede, il ♔ si trova ai margini della scacchiera e la ♕ in un angolo opposto. In questa posizione non favorevole il B. può, secondo gli studi effettuati dal computer, dare scaccomatto in 31 mosse.

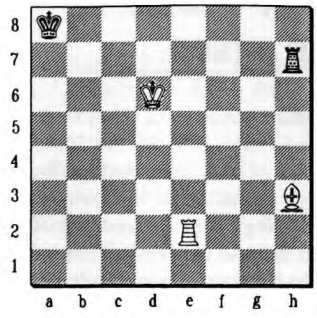
Il secondo esempio riguarda il caso in cui una ♕ debba scontrarsi contro un ♘ e un ♗.



Il computer dice che esiste solo una posizione in cui il N riesca a pattare, corrispondente alla posizione del diagramma precedente. In questo caso non ci sono ♙ sulla scacchiera e tutti e 4 gli angoli si equivalgono. Per pareggiare ovviamente il N. deve conoscere il modo per giocare correttamente o il B. non deve conoscere il modo di comportarsi per vincere.

Ora un esempio estremamente importante da un punto di vista pratico e precisamente il caso in cui si trova ♖ e ♗ contro ♖.

Questa è una situazione che si riscontra molto spesso nella realtà del gioco; io personalmente mi sono trovato

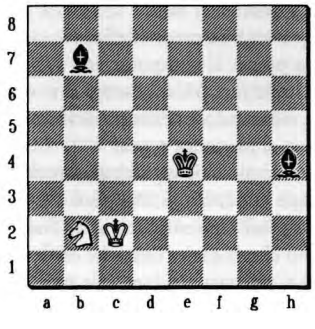


di fronte questa situazione ben quattro volte e, fortunatamente, mi sono sempre trovato nella condizione di avere la ♖ e l'♗, mai solo la ♖. Tra tutte le posizioni legali vi è solo un 40% di casi in cui teoricamente è possibile una vittoria.

Il problema della regola delle 50 mosse è stato in questo caso estremamente controverso; BELLE studiò come giocare questo finale e il risultato è stato che si può vincere ma sono necessarie più di 50 mosse. La commissione per le regole della Fide decise pertanto di intervenire portando, in un primo momento, a cento il numero di mosse necessarie prima che la partita venga assegnata pari in questo tipo di finali. Ma una volta provato che la posizione è vinta, come ha fatto BELLE, in un numero massimo di 59 mosse, perché non stabilire in 60 il numero di mosse prima della patta?

Chi deve difendere la posizione del nero per 50 mosse sa che sarebbe una cosa pazzesca farlo per 100 mosse; il computer riesce a farlo perché non si stanca ma per un umano la cosa diventa totalmente impossibile. E' importante sottolineare che questa non è una posizione normale che possa raggiungersi in una partita tra due umani perché le posizioni dei pezzi sulla scacchiera sono innaturali. In seguito a queste critiche la commissione della FIDE, tre anni dopo, ha abbassato il limite delle mosse a 75, numero che rimane in ogni caso eccessivo e che non ha mancato di creare pregiudizi contro il computer.

I finali in cui si trovano due ♗♗ contro un ♘ sono molto importanti.



Studi su questa posizione sono stati effettuati circa 130 anni fa da un team capeggiato da Horowitz ma non è stato possibile esaminarla in modo completo fino all'avvento del computer. La posizione era ritenuta da 100 anni patta, ma BELLE ha svelato che effettivamente non era così e che da questa posizione iniziale il N può catturare il ♘ o dare scaccomatto in 43 mosse.

Questa analisi del computer si è rivelata estremamente importante anche da un punto di vista pratico perché questa posizione è stata raggiunta in un torneo in Spagna dove Timman, con i neri, a conoscenza delle analisi effettuate dal computer, vinse in modo convincente.

Le analisi del computer

In un articolo dell'edizione di Febbraio-Marzo 1981 di Chess ho discusso gli importanti sviluppi per i finali di ♕ e ♙ di torre contro ♕.

Tra tutti i finali di ♕ e ♙ contro ♕, il caso con un ♙ di torre è il più importante per la pratica del gioco. Questo perché è quello che si verifica più frequentemente e la ragione di ciò è abbastanza comprensibile: il ♙ di torre è il pedone che viene meno facilmente scambiato all'inizio del gioco.

Nel citato articolo ho raccomandato che fosse usato un grosso programma di scacchi per computer per analizzare i finali di ♕ e ♙ contro ♕. Il piccolo numero di pezzi rimanenti sulla scacchiera rende questo finale facilmente analizzabile per i programmi che utilizzano il metodo "*brute force*". D'altra parte, l'estrema noiosità di tali finali ne rende spiacevole l'analisi da parte di un analista umano.

Nel 1985 la mia richiesta era accolta: BELLE, passò più della metà dell'anno ad affrontare uno studio definitivo di questo finale: durante l'elaborazione BELLE ha prodotto un tracciato di informazioni. Sfortunatamente, la sua grande vastità richiede, per la sua sistemazione, un difficile lavoro da parte dell'uomo.

Un importante aspetto di questo studio è che da questo lavoro BELLE ha sviluppato un esteso archivio di posizioni che sono vinte o patte.

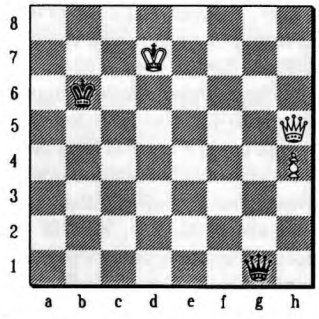
Il mio metodo consisterà nel presentare i finali come li vede BELLE. Spiegherò perché le mosse giocate sono buone o cattive e paragonerò le conclusioni di BELLE con quelle di un noto analista umano.

Come si potrà vedere gli umani sbagliano molto. La ragione è che, come ho detto all'inizio, questo è uno dei finali più difficili da analizzare per noi umani. Implicita nella mia presentazione è la convinzione che non vi sia ragione di dubitare delle analisi di BELLE.

Discuterò qui due di questi finali: il primo dove l'uomo ha giocato nel modo peggiore, l'altro in cui l'uomo ha giocato nel modo migliore.

Alla fine dell'articolo riassumerò i risultati più rilevanti dello studio di tutti e due i finali riportati.

L. Shamkovich - H. Wirthensohn
Biel 1980
Posizione dopo la 77^ del Bianco



Il Bianco ha appena catturato il ♙ nero in h arrivando ad un tipo di posizione finale che è molto importante nella pratica del gioco. Questa posizione è una patta teorica. Il N., abbastanza incomprensibilmente, non è sicuro del modo di procedere e inizia a dare scacchi.

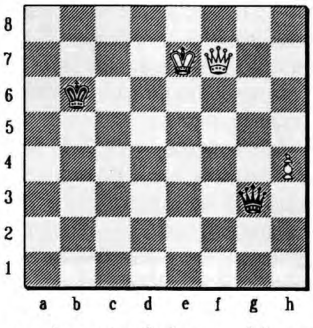
77. ... ♕g7+ 78. ♔e6 ♕g8+ 79. ♔e7 ♕g7+?

I due scacchi precedenti del N. erano buoni ma continuando a ripetersi meccanicamente, questo scacco è un errore critico perché permette al B. di migliorare la posizione della sua ♕. Corretta, e mantenendo la posizione pari, era 79. ... ♕g3 oppure 79. ... ♕c4 . Entrambe impediscono al B. di migliorare significativamente la posizione dell ♕.

80. ♕f7!

Da qui la ♕ difende bene il ♔ (il solo scacco ragionevole 81. ... ♕e5+ è confutato da 82. ♕e6+) e essendo piazzata più centralmente che in h5, copre più case sulla scacchiera.

80. ... ♕g3



Questa è una importantissima posizione teorica, poiché è vinta dal Bianco. E' da notare che questa conclusione si ha quando il ♙ h è ancora nella quarta traversa. Questa è la posizione che ho sottoposto a BELLE per le analisi, definendola correttamente "vinta per il Bianco".

81. ♕f6+

Il GM Benko fa rilevare che il B. poteva giocare immediatamente 81. ♙h5 poiché il N. esaurisce presto i suoi

scacchi: 81. ... ♕a3 + (si osservi che 81. ... ♕h4 + ? , 81. ... ♕g5 + ? , 81. ... ♕e3 + ? , 81. ... ♕e5 + ? sono tutte contrastate da un immediato controscacco) 82. ♔f6 ♕c3 + 83. ♔g6 ♕d3 + 84. ♔g7 . Si noti come è ben piazzata la ♕ bianca in f7. Tuttavia BELLE non ha problemi con la mossa del testo poiché la ritiene ugualmente vincente.

81. ... ♔c7 82. ♕g5??

Sia Benko che Shamkovich ritengono questa mossa degna di un punto esclamativo quando in realtà essa è estremamente debole. Da f6 la ♕ ha più opportunità che non in g5 e questo decentramento non è motivato da ragione di vittoria valide. Sufficienti per mantenere una posizione vinta erano 82. ♔f7 , 82. ♔f8 e 82. ♔e8 . Tutte queste mosse liberano la casa e7 per un potenziale controscacco mortale da parte della ♕ bianca.

Tuttavia, la mossa più forte è l'immediata 82. ♙h5! . BELLE a questo punto segnala le seguenti mosse più forti per entrambi i giocatori: 82. ...♕a3 + 83. ♔f7 ♕a2 + 84. ♔g7 ♕g2 + 85. ♕g6 ♕b2 + 86. ♔h7 ♕b3 87. ♙h6 ♔d7 88. ♕f5 + ♔d8 89. ♕f8 + ♔d7 90. ♔h8 ♔c6 91. ♕e8 + ♔c5 92. ♕e5 + ♔c6 93. ♔g7 ♕b7 + 94. ♔f6 ♕b1 95. ♕e8 + ♔c5 96. ♕h5 + ♔c4 97. ♙h7 ♕b6 + 98. ♔g7 ♕d4 + 99. ♔h6 ♕d6 + 100. ♕g6 ♕h2 + 101. ♔g7 ♕b2 + 102. ♕f6 ♕g2 + 103. ♔h6 ♕h1 + 104. ♔g6 ♕g2 + 105. ♕g5 ♕c6 + 106. ♔g7 ♕d7 + 107. ♔h6 ♕h3 + 108. ♔g6 ♕e6 + 109. ♕f6 ♕g4 + 110. ♔f7 ♕d7 + 111. ♔g8 ♕g4 + 112. ♔f8 ♕c8 + 113. ♔g7 ♕g4 + 114. ♕g6 ♕d4 + 115. ♔f8 ♕d8 + 116. ♕e8 ♕d6 + 117. ♕e7 ♕h6 + 118. ♔e8 ♕c6 + 119. ♕d7 ♕a8 + 120. ♔e7 ♕a3 + 121. ♔d8 ♕f8 + 122. ♔c7 ♕h8 123. ♕f5 ♔b3 124. ♔d7 ♕d4 + 125. ♔e7 ♕c3 126. ♕e6 + ♔c2 127. ♔f7 ♕c7 + 128. ♔g6 ♕g3 + 129. ♔f6 ♕c3 + 130. ♔g5 ♕g3 + 131. ♕g4 ♕e3 + 132. ♔f6 ♕b6 + 133. ♕e6 ♕d4 + 134. ♔g6 ♔d1 135. ♔f7 ♕a7 + 136. ♕e7 ♕d4 137. ♕c7 ♕d5 + 138. ♔e8 ♕e4 + 139. ♕e7 ♕g6 + 140. ♔d8 ♕b6 + 141. ♕c7 ♕f6 + 142. ♔c8 ♕a6 + 143. ♕b7 ♕c4 + 144. ♔d8 ♕h4 + 145. ♕e7 ♕h5 146. ♔c8 ♔c2 147. ♔b8 ♕h3 148. ♕g7 ♕b3 + 149. ♕b7 ♕h3 150. ♕c8 +

Dalla sequenza precedente derivano due conclusioni.

- Vi è una eccessiva difficoltà per un umano a giocare le mosse più forti.
- Sono state necessarie più di 50 mosse per vincere dopo che il ♙ ha raggiunto la settima traversa. Pertanto la FIDE deve aumentare le 50 mosse finali anche per questo finale.

Devo aggiungere che è stato trovato nella teoria dei finali, che portare il ♙ in h7 è spesso molto più semplice che non portarlo in h8.

Il procedimento vincente generalmente richiede le seguenti due fasi:

- Forzare la ♕ che difende nella passiva casa h8 (24 mosse nel nostro caso)
- Migliorare il coordinamento e la posizione di ♔ e ♕ in modo da soffocare eventuali controgiochi (questo ha richiesto 27 mosse in più)

82. ... ♕a3 + 83. ♔f7 ♕b3 + 84. ♔g7 ♕c3 + ?

Uno scacco inutile, che porta ancora in una posizione persa. La ♕ è in una posizione inferiore perché il suo ♔ interferisce con le sue potenziali case di scacco. La più flessibile 84. ... ♕b2 + mantiene la posizione pari.

85. ♕f6 ♕g3 + 86. ♔h7??

Benché ignorata sia da Benko che da Shamkovich, questa è veramente una mossa criminale. E' risaputo che, in presenza del ♙ h, la posizione più errata per il ♔ è quella davanti al ♙ poiché ne impedisce l'avanzata. Ora il gioco è pari. La mossa vincente era 86. ♔f8 , che previene tutti gli scacchi mantenendo il ♔ ben piazzato. Tuttavia per raggiungere la vittoria è sufficiente anche 86. ♔f7 e 86. ♕g5 .

86. ... ♕h3 87. ♕g5 ♔b6??

Una mossa infelice, infatti tutte le altre undici mosse plausibili conducono alla patta. Il N. poteva avanzare col suo ♔ (87. ... ♔d6 o 87. ... ♔d7) o restare più o meno dov'era (87. ... ♔c6 o 87. ... ♔c8) o lasciare il ♔ in c7 e muovere la ♕ in qualsiasi altra ragionevole casa (87. ... ♕f1 o 87. ... ♕f3 o 87. ... ♕h2 o 87. ... ♕h1 o 87. ... ♕a3 o 87. ... ♕b3 o 87. ... ♕d3 +).

Dopo l'ultima mossa Shamkovich ritiene sufficiente 88. ♕g6 + seguita da 89. ♙h5 , ma apparentemente non comprende che il suo ♔ è in una posizione che non gli consente di vincere. Benko si limita al commento ?! dicendo "E' difficile dire se il ♔ Nero si sta muovendo in una giusta direzione".

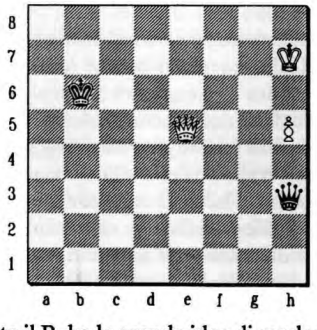
88. ♙h5 ♕d7 + 89. ♕g7?

Il B. commette ancora il basilare errore di muovere la sua ♕ da una posizione attiva (g5) ad una più passiva. Ognuna delle seguenti mosse di ♔ avrebbe vinto 89. ♔h6 , 89. ♔h8 , 89. ♔g6 , 89. ♔g8 .

89. ... ♕h3??

La risposta del N. è ancora peggiore. Ponendo la sua ♕ in una casa poco attiva permette ancora una volta al B. di entrare in una posizione vinta. Il N. avrebbe dovuto giocare la ovvia centralizzazione 89. ... ♕d5 entrando ancora in una posizione di patta teorica.

90. ♕e5!



Finalmente il B. ha la grande idea di rendere massima l'influenza della propria ♕. Il potere della ♕ bianca centralizzata (possibile solo perché il N. nella sua precedente mossa ha rifiutato di fare lo stesso con la sua ♕), la ♕

nera piazzata a caso e la posizione esposta del ♔ rendono la posizione vinta per il B. Da ora per il B. il seguito è semplice e con poche possibilità di errore.

90. ... ♕d7+ 91. ♔g6 ♕d3+ 92. ♕f5 ♕g3+ 93. ♔f7 ♕c7+ 94. ♔g8 ♕b8+ 95. ♔g7 ♕c7+ 96. ♕f7 ♕h2

Il N. ha esaurito gli scacchi e il B. può iniziare ad avanzare il proprio ♙ in tutta comodità e sicurezza.

97. ♙h6 ♔a5

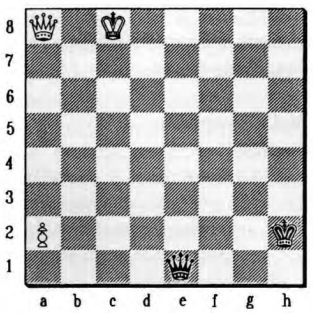
Questo tentativo di migliorare la posizione del ♔ è tardivo.

98. ♙h7 ♕e5+ 99. ♕f6 ♕g3+ 100. ♔h6!

Il N. abbandona. Dopo 100. ... ♕h2+ 101. ♔g6! ogni scacco viene parato con controscacco.

Riassumendo: in questo finale sono stati commessi sette errori piuttosto gravi. Shamkovich non ha notato uno solo di essi, mentre Benko parla di "una convincente performance del GM Shamkovich".

J.C. van der Wiel - J. Federowicz
Graz 1981
Posizione dopo la 65^ del Nero



Questa posizione è sicuramente patta.

Il ♔ nero è in una casa ideale mentre il ♙ bianco è solamente sulla seconda traversa. Inoltre il ♙ non può essere rapidamente spinto. Il N. ha quindi tutto il tempo per sistemare in modo corretto il ♔ e la ♕. Del resto se il ♔ Nero resta sulla colonna h la posizione resterà di patta teorica.

66. ♕d5 ♕c3+ 67. ♔d7 ♕g7+ 68. ♔c6 ♕c3+ 69. ♔b5 ♕b2+ 70. ♔c5 ♕a3+ 71. ♔d4 ♕a7+ 72. ♔d3 ♕a3+ 73. ♔e2 ♕e7+ 74. ♔d1 ♕a3 75. ♕c4 ♕d6+ 76. ♔c2 ♕g6+ 77. ♕d3 ♕c6+ 78. ♔d1 ♕a8 79. ♙a3 ♔g2 80. ♔c2 ♔f2?!

Il N. giocando la ♕ in modo attivo, ha costretto il B. a un progresso minimo: il ♙ è stato mosso solo di una casa. Muovendo però il proprio ♔ verso il centro si espone a possibili controscacchi. La tematica 80. ... ♔h2! era più semplice e più forte.

81. ♕d4+ ♔f3

Era più forte 81. ... ♔g2!

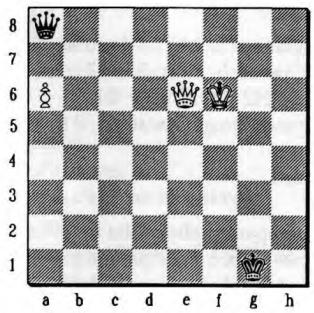
82. ♙a4 ♕e4+ 83. ♔c3! ♕c6+ 84. ♕c4 ♕f6+ 85. ♔b3 ♕b6+ 86. ♕b5 ♕e3+ 87. ♔c4 ♕e4+ 88. ♔c5 ♕e5+ 89. ♔c6 ♕e6+ 90. ♔c7 ♕e7+ 91. ♕d7 ♕e5+ 92. ♔b7 ♕b2+ 93. ♕b5 ♕g7+ 94. ♔a6 ♕g6+ 95. ♔a7 ♕g1+

Dopo 95. ... ♕g7+ ?? segue 96. ♕b7+ e il B. vince.

96. ♕b6 ♕a1 97. ♙a5 ♔e2 98. ♕e6+ ♔f1 99. ♕f5+ ♔e1?!

E' chiaro che il N. non è molto sicuro di dove mettere il proprio ♔. Come suggerisce Van der Wiel, la mossa più forte è 99. ... ♔g1! seguita da ♔h2.

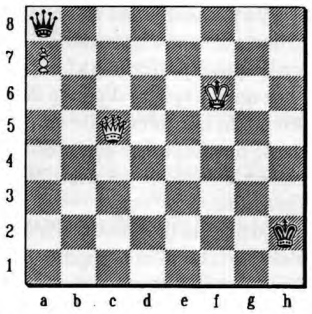
100. ♔b6 ♕b2+ 101. ♔c5 ♕c3+ 102. ♔d6 ♕b4+ 103. ♕c5 ♕b8+ 104. ♔e7 ♕b7+ 105. ♔f6 ♕f3+ 106. ♕f5 ♕a8 107. ♕e6+ ♔f1 108. ♙a6 ♔g1!



Il N. piazza il suo ♔ sul lato destro della scacchiera.

Ho chiesto esplicitamente a BELLE di valutare questa posizione ed essa ha confermato che essa è patta e che rimane patta per tutto il resto del gioco.

109. ♕b6+ ♔h2! 110. ♕c7+ ♔g1! 111. ♕c5+ ♔h2 112. ♙a7



Una posizione importante e istruttiva. La ♕ bianca non è del tutto mal piazzata. Il ♔ nero è fuori dalla sua influenza e la ♕ nera può iniziare una sequenza di scacchi; la posizione è patta.

112. ... ♕h8+ 113. ♔g5 ♕g7+ 114. ♔f5 ♕h7+ 115. ♔f4 ♕f7+ 116. ♔e3 ♕b3+ 117. ♔e4 ♕b7+ 118. ♔d3 ♕a6+ 119. ♔e3 ♕e6+ 129. ♔d4 ♕g4+

Il N. deve dare scacco su una casa attiva, in modo da avere una buona possibilità di scacchi successivi. Inoltre, il Nero vuole che la ♕ bianca rimanga in c5 piuttosto che permettergli di portarsi in d4.

121. ♔c3 ♕g3+ 122. ♔d2 ♕g2+! 123. ♔e1 ♕e4+ 124. ♔d1 ♕f3+ 125. ♔c1 ♕h1+! 126. ♔b2 ♕b7+ 127. ♔a3

♕f3 + 128. ♔b4 ♕e4 + 129. ♔b5 ♕e2 + 130. ♔c6 ♕e8 + 131. ♔b6 ♕e6 + 132. ♔b7 ♕e4 + 133. ♔c7 ♕h7 + 134. ♔c6 ♕e4 + 135. ♕d5

Generalmente una tale centralizzazione è nell'interesse del B., ma in questo caso, la ♕ nera può rimanere sufficientemente attiva per il perpetuo. Inoltre, un ovvio svantaggio del tratto, è che la ♕ non protegge più il ♙.

135. ... ♕a4 + 136. ♔b7 ♕b4 + 137. ♔c7 ♕e7 + 138. ♕d7

Tale disattivazione della ♕ non può portare risultati, ma non è migliore neppure 73. ♔b8 ♕f8 + ecc.

138. ... ♕c5 + 139. ♔b8 ♕f8 + 140. ♕c8 ♕b4 + 141. ♔a8 ♔g1!

Con il ♔ bianco che blocca il suo stesso ♙ il N. deve solo evitare gli scacchi mortali in b7 o b8.

142. ♕c1 + ♔f2 143. ♕b2 + ♕b2

E dopo questa lunga maratona, il B. si mette in stallo.

Conclusioni

Abbiamo imparato che molte importanti posizioni tematiche sono vinte e altre patte e perché. Ora le nostre conoscenze teoriche sono considerevolmente aumentate. Tuttavia, generalizzazioni rigorose sono ancora difficili da farsi. E' proprio questo il tipo di informazioni che è importante nella pratica per un giocatore. Presenterò pertanto dei principi generali. Per il caso in cui il B. ha il ♙ in h:

- **Regole per pareggiare**

Gioco del ♔.

1) Il posto più sicuro per il ♔ che difende è l'angolo più lontano, cioè il quadrato a1, a3, c3, c1. In quest'area lo spazio preferito è a1, a3,b3,b1. La casa migliore in questo spazio dipende dalla posizione degli altri pezzi. Il ♔ difendente deve essere su una casa tale da non impedire alla propria ♕ quegli scacchi che sono richiesti per prevenire la spinta del ♙ a promozione.

2) Nel caso in cui la ♕ avversaria è centralizzata e il ♔ avversario cerchi di scappare dagli scacchi muovendosi verso il ♔ avversario, probabilmente la posizione migliore per il ♔ difendente è b3.

3) Una volta che il ♔ difendente è nell'angolo lontano, dovrebbe restarvi.

4) In certi momenti il ♔ può anche essere in molte altre case con la posizione ancora patta. Questo è vero per le seguenti case: b6, c7, c8, c6, d6, d3, e3, f3. f2, e4. Tuttavia è molto più difficile giocare correttamente queste posizioni.

Gioco della ♕

1) Le case più potenti per la ♕ sono quelle centrali. Una ♕ centralizzata (ad esempio su d5) può essere sufficientemente potente da pareggiare anche se il ♔ non è nell'angolo lontano.

2) Scacchi sulle case centrali sono più flessibili per le mosse successive.

3) Una volta iniziato a dare scacchi con la ♕ attiva e posizionata centralmente, bisogna far in modo che la ♕ avversaria, in una posizione passiva o quasi, non riesca a sua volta a centralizzarsi.

4) La ♕ deve essere usata per costringere il ♔ avversario davanti al proprio ♙.

5) La ♕ deve essere utilizzata per prevenire l'attività della ♕ avversaria. Per esempio, se la ♕ avversaria è inattiva nelle vicinanze di h5, è sbagliato permetterle di arrivare in f7.

6) Se la ♕ è centralizzata in e5, la posizione sarà pari anche se il ♙ è in h7 e la ♕ in g6 o f7 a patto che il ♔ difendente sia nell'angolo più lontano.

7) Se la ♕ è piazzata attivamente per dare scacco e il ♔ è nell'angolo più lontano, la posizione è patta anche se la ♕ avversaria è in f5 e il ♙ in h7.

8) La ♕ difendente deve essere mantenuta in una posizione attiva e flessibile. Per regola generale sarà migliore la posizione in c2 che non in h7.

9) D'altra parte la posizione h7 è spesso buona per pareggiare.

L'eccezione si ha quando il ♔ avversario può avvicinarsi al ♙ da d8, e8.

- **Principi per vincere.**

Mosse del ♔

1)La peggior casa per il ♔ è quella davanti al ♙.

2)Esistono in generale due buone posizioni per il ♔

a) Una sicura posizione sul lato del ♙ ad es. f7 , f8, e8. Spesso queste case sono raggiunte girando attorno alla casa della ♕.

b) In linea col ♔ nemico. Questo dà opportunità per molti controscacchi.

Gioco della ♕.

1) Una ♕ centralizzata è molto potente.

2) La ♕ deve essere tenuta il più possibile attiva. Ad esempio:

a) in f6 la ♕ è meglio piazzata che in g5

b) in g5 la ♕ è meglio piazzata che in g7

c) in f4 la ♕ è meglio piazzata che in h4

3) Si avanza il ♙ sulla settima traversa solo se la ♕ è ben piazzata, per prevenire lo scacco perpetuo.

4) Con un ♙ in h7, la posizione migliore per la ♕ è in e4, tuttavia, in situazioni favorevoli, anche altre case (f5, d7) consentono la vittoria.

Importanti avvisi riguardanti le precedenti regole.

Bisogna ricordare che questi principi valgono per giocatori umani pensanti. Non sono una formula automatica. Bisogna usare la propria testa per esser sicuri che il caso in cui ci si trova non costituisca un'inaspettata eccezione.