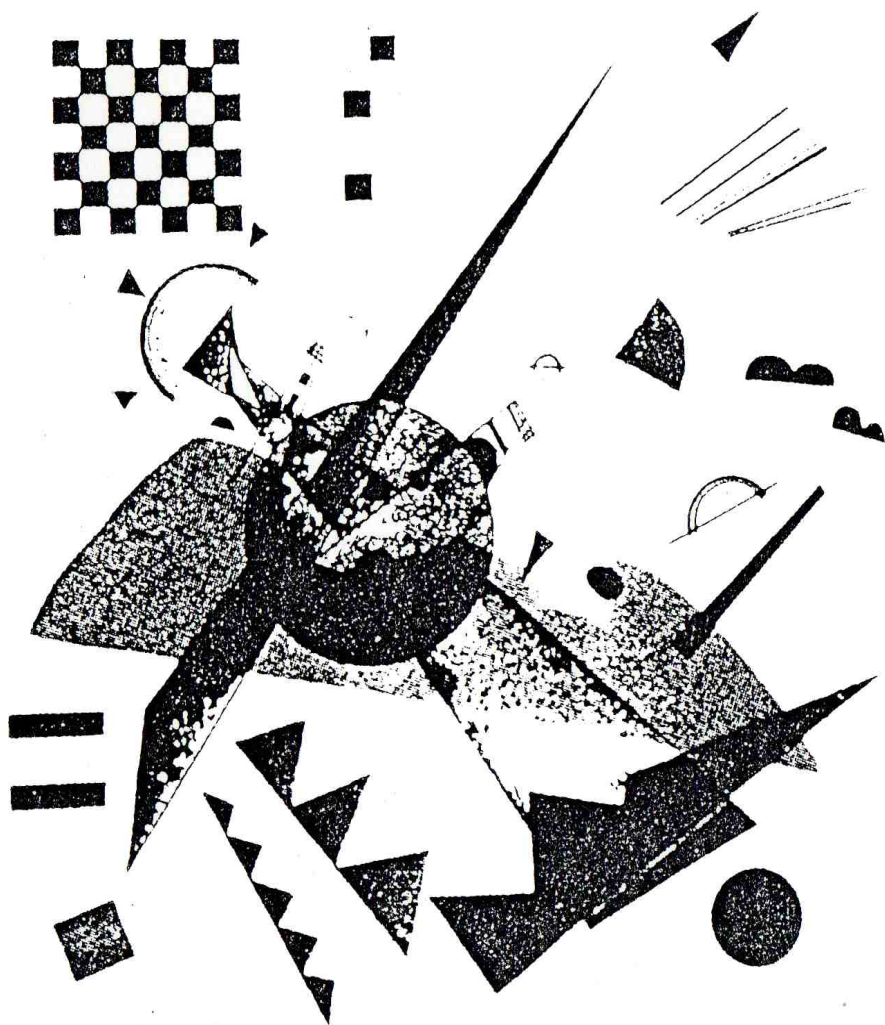


Informazione Scacchi n. 6





6

1993



Informazione Scacchi

Rivista Bimestrale - Anno III - 1993
Registrazione del Tribunale di Bergamo n. 33 del 03.07.1991

Stampato in proprio

Direttore Responsabile
Bellavita Guido

Proprietà editoriale
Associazione Bergamo Scacchi

Redazione
Bresciani Nicola
Corso Sergio
Cuppini Alessandro
Eynard Valdo
Gandolfo Marco
Minieri Filippo
Mione Dario
Pegoraro Giorgio
Rigamonti Stefano
Torchitti Angelo

Sede
via Baracca 4, 24123 Bergamo
Tel./Fax 035/241097

Hanno collaborato:
Tommaso Minerva

Sommario

Editoriale

- Per gioco della redazione 3

Storia

- Da Clodius al Porfirogenneta di Franco Pratesi 4
- L'origine del Re di Manfred A.I. Eder 8

Tornei

- Asti della redazione 17
- Forlì della redazione 20
- Chiasso Valdo Eynard 26

Teoria

- Short vince una partita a Kasparov di Guido Bellavita 29

Matematica e scacchi

- Algebra sulla scacchiera Cartesium 37

Problemi

- Stallo per inchiodatura in mezzo alla scacchiera 40
- La proposa di Alessandro Cuppini 43

Xiangqi

- Il ruolo del Re nel finale di Marco Gandolfo 44
- Parigi 1993 di Agostino Guberti 47

In copertina: *Composizione sul gioco degli scacchi*, litografia di W. Kandinsky.

Per gioco

"Nel negozio di Ida Sello non c'erano né roulette né mazzi di carte né scacchi" ¹

In un negozio, gestito da una maestra sensibile alle correnti pedagogiche d'avanguardia, ricco di giochi provenienti da tutta Europa, per quale ragione mancavano roulette, mazzi di carte e scacchi?

Che mancassero roulette e mazzi di carte è facilmente comprensibile, entrambi richiamano il gioco d'azzardo, ² il gioco come vizio, ma gli scacchi?

Nel periodo tra le due guerre, in Italia, gli scacchi erano mal visti dalla pedagogia, non erano considerati un gioco educativo, confonderli con i giochi d'azzardo e bandirli era logico e necessario.

Questo, oggi, non può che far sorridere e inorridire, dopo che sono stati dedicati convegni e dotti dibattiti sul valore pedagogico, nella formazione dell'individuo, degli scacchi.

Il cardinale Piero Damiani, in una lettera del 1061 al papa Alessandro II, informava della penitenza inflitta a un vescovo fiorentino che dedicava troppo tempo al gioco degli scacchi. Anche nel diritto canonico si riscontrano antiche condanne degli scacchi e perfino negli statuti comunali. ³

Queste condanne hanno sempre irritato gli scacchisti.

In epoca più recente, si racconta, che Komeini abbia proibito il gioco degli scacchi in Iran. Questo è sempre stato visto da scacchisti e non come l'ennesimo segno caratterizzante un regime autoritario e oppressivo, così come la proibizione di giocare a XiangQi durante la *rivoluzione culturale* in Cina.

Tutti d'accordo, allora, nel dire NO alle proibizioni del POTERE verso il nostro gioco? Bene, se così è, perché qualcuno insiste ancora nel considerare il *nobil gioco* come l'unico, il vero gioco degno d'essere praticato? ⁴

Riconoscere agli scacchi un valore pedagogico, un'utilità sociale e culturale non può significare disconoscere l'esistenza e l'importanza degli altri scacchi (il discorso ovviamente potrebbe essere allargato ad altri giochi). L'accettazione degli altri scacchi, anche a fronte dei ben noti fenomeni di *aberrazione scacchistica* ⁵ potrebbe portare ad una strategia pedagogica più complessa, avente come obiettivo il potenziamento della sfera ludica e non di quella agonale. Saremmo, forse, più credibili.

Ai lettori di I.S. che hanno apprezzato il nostro sforzo di muoverci in questa direzione, promettiamo di continuare anche nel 1994.

¹ Gianpaolo Dossena, ABBASSO LA PEDAGOGIA, Garzanti 1993, pag. 21.

² Sul significato dei giochi d'azzardo nella società moderna, si può vedere: di A. Dal Lago e Pier Aldo Rovatti, il cap. 4, Giochi profondi, in PER GIOCO, Raffaello Cortina Editore 1993.

³ Vedi A. Chicco e A. Rosino, STORIA DEGLI SCACCHI IN ITALIA, pagg. 11 e seguenti. Marsilio Editori, 1990.

⁴ Recentemente si è sfiorato il ridicolo quando, in un circolo, si è proibito ai propri soci di giocare a Xiangqi e a scacchi eterodossi!

⁵ Il fenomeno è ampiamente documentato nella letteratura scacchistica e non, si veda il recente romanzo di Paolo Maurensig, ma anche l'articolo di Pratesi GENS UNA SUMUS? su I.S. n° 5.

DA CLODIUS AL PORFIROGENNETA

Franco Pratesi

Sarà utile cominciare con qualche precisazione sui personaggi del titolo. Heinrich Clodius è un autore tedesco del Settecento, abbastanza noto tra gli storici dei giochi grazie alla sua bibliografia, una delle prime e delle più complete sull'argomento.

Meno noto è Isacco Porfirogenneta, scrittore bizantino comunemente identificato niente meno che con Isacco I Comneno, imperatore di Costantinopoli, nato verso il 1004 e morto nel 1061. In realtà, questo primo imperatore della famiglia Comnena non sarebbe il più adatto per chiamarsi Porfirogenneta, epiteto riservato ai giovani principi della casa imperiale bizantina. Egli fu infatti un valoroso generale, rappresentante della aristocrazia anatolica, che si insediò come imperatore nel 1057. Dopo due anni di regno piuttosto turbolento, Isacco I abdicò e si ritirò in convento, dove avrebbe composto il testo qui in esame; dopo di lui, la famiglia dei Comneni regnò a Costantinopoli e poi per diversi secoli a Trebisonda.

Per quanto riguarda gli scacchi, si può ricordare che la famiglia Comnena è già entrata nelle storie scacchistiche perché la prima documentazione del termine greco *zatrìchion* (trascrizione del persiano *chatrang*) si incontra nell'opera della principessa Anna Comnena, in un passaggio relativo alla passione scac-

chistica del padre, l'imperatore Alessio I Comneno, a sua volta nipote di Isacco I.

A far da tramite fra i personaggi del titolo è un libro del Seicento, un'edizione di testi greci e traduzioni latine di Leone Allacci (o latinamente Allatius). Questo libro ha ricevuto scarsa attenzione dagli storici dei giochi, nonostante che una annotazione di Clodius, a p. 119-120 della Bibliografia, fornisca quasi tutta l'informazione essenziale al riguardo: *Porphyrogeneta (Isaacus) in Paralipomenis Homeri, Leon. Allatio interprete, Romae 1641. 8. pag. 308. ubi Palamedem, ait, primum omnium talorum Ludum adinvenisse, et ex septem Planetarum coelesti motu tabulam Ludi terrestrem, hunc mundum referentem construxisse etc.*

A partire da questa citazione, qualche ricerca si è resa necessaria per verificare l'esistenza del testo, controllarne la grafia, studiarne il contesto di origine. La copia che ho potuto esaminare manca del frontespizio; però l'imprimatur del volume è del 1640 e si tratta senz'altro della stessa edizione del 1641, ricordata dal Clodius e presente, ad esempio, nella British Library. E' un libro di oltre 400 pagine stampato su due colonne, greca a sinistra e latina a destra; il testo del Porfirogenneta occupa le pagine 259-320. Continuando le ricerche, si viene a sapere che la seconda parte di questo testo era stata pubblicata per la prima volta, con traduzione latina, da Jan Rutgers, e che

un'edizione critica del solo testo greco fu successivamente curata da Hugo Hinck, insieme alle Declamazioni di Polemone.

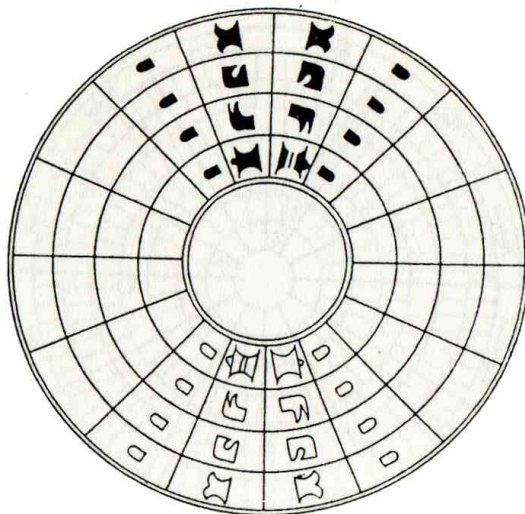
Nel testo del Porfirogenneta sono presentate diverse vicende legate alla fine di Troia, una specie di appendice all'Iliade; a questa parte segue un altro breve trattato, un repertorio che prende ordinatamente in esame prima i più importanti eroi greci, poi quelli troiani; viene di regola fornita anche una breve descrizione della loro immagine tradizionale: come sono vestiti, in che atteggiamento sono rappresentati. Tra questi eroi compare anche Palamede, in fin dei conti l'unico personaggio di nostro interesse.

Ed ora che abbiamo raccolto tutti gli elementi di base, vediamo il motivo per cui la cosa merita una particolare attenzione: il nostro eroe è qui ricordato come inventore di un gioco di scacchiera. Ma non si sapeva già che a Palamede era attribuita, in ambito Occidentale, l'invenzione di giochi del genere, e a volte degli scacchi stessi? Già, ma qui c'è qualche dettaglio in più che rende la notizia interessante e degna di riflessione. Palamede avrebbe inventato il suo gioco su base astronomica, simulando in qualche modo sulla scacchiera il moto dei diversi

pianeti. Vediamo il testo nella versione di Allacci.

Palamedes longus, gracilis, albus, protensa facie, patulis naribus, capillo simplici, et nigro, oculis nigris, colore vineo, sermone alte resonans, bene instructus, consilijs faecundus, magnanimus. Ille primus omnium talorum ludum adinvenit et ex septem erronum coelesti motu, qui fatali fortuna, ut tradunt, gaudia, et moestitiam hominibus ingerunt. Tabulam ludi, terrestrem hunc Mundum referentem construxit; duodecim illius aggeres, seu vallos Zodiaci numerum, et instrumentum, quo calculi proijciuntur, proportionem stellis respondentem, et Turrim noncupatam Modium, coelestem invens altitudinem, ex quo pro merito, ut Graeci asserunt, bona ac mala procedunt. His itaque Palamedes sapientia, ac disciplinis praeditus Tabulam absolvit.

Fig. 1a, da H.J.R. Murray - A HISTORY OF CHESS - PAG. 342



Round or Byzantine chess

pietia, ac disciplinis praeditus Tabulam absolvit.

Come si vede, vengono nominati diversi aspetti, ed oggetti, del gioco. Si può anche tener conto direttamente del testo greco, dove compaiono vari termini tecnici, usati abitualmente nei giochi di scacchiera. In particolare, le 12 *kasous* sembrano proprio case e non linee, come sarebbe richiesto da un gioco tipo backgammon e come lascerebbe intendere la traduzione latina in *aggeres* o

vallos. D'altro canto, i 7 *kokkia*, resi con *calculi* dall'Allacci, sono piuttosto interpretabili come dadi o come punti ottenuti con i dadi, visto anche che sono citati insieme ai due strumenti, frittillo e pirgo, usati per mescolarli e lanciarli senza imbrogli: una specie di bussolotto e la torre cava con gradini interni dove i dadi rotolavano prima di giungere sul piano di gioco.

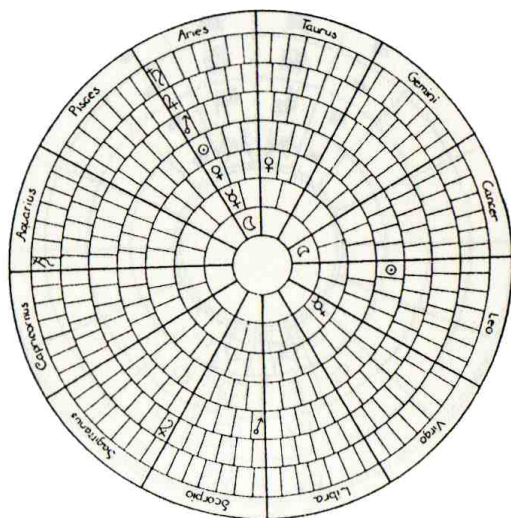
Benché non si parli esplicitamente di pezzi differenziati per indicare i vari pianeti, a me pare chiaro che questa è un'altra tessera da inserire nel mosaico dei protoscacchi, nell'ambito di un'eventuale origine astronomica. Collegamenti del genere furono suggeriti di quando in quando nella letteratura scacchistica, senza destare particolari attenzioni. A seguito del contributo di Joseph Needham, che rivaluta l'invenzione degli scacchi astronomici da parte dell'imperatore cinese Chou Wu Ti del 569 dC, la tesi di una possibile origine astronomica dei giochi di scacchiera, scacchi compresi, è stata sottoposta al vaglio di numerosi ricercatori e ne ha pienamente convinto alcuni.

Tornando nell'ambito delle civiltà mediterranee, che giochi di scacchiera potessero avere il carattere di una simulazione astronomica era chiaro an-

che ai greci, eventualmente con riferimento a giochi degli egiziani. La questione è complessa: forse i giochi dell'antico Egitto sono meglio noti a noi che ai greci dell'epoca classica; in compenso oggi non siamo più in grado di ricostruire i giochi greci in maniera affidabile. Non è quindi evidente quale gioco sia all'origine di questa informazione del Porfirogenneta. I pochi studiosi che hanno discusso questo testo hanno considerato che la citazione si riferisse al *nard*, antenato del tric-trac,

della tavola reale e del backgammon; in questo caso le testimonianze del genere, in cui cioè l'astronomia si trova associata all'origine del gioco, sono più note e più antiche, e comprendono il "nostro" *Chatrang-namak*. Ci sono però alcuni punti su cui si dovrà riflettere.

Fig. 1b, da H.J.R. Murray - A HISTORY OF CHESS - PAG. 350



The Game of Los Escaques, Alf.

Dovendo simulare davvero il moto dei 7 pianeti nelle 12 case, appare logico farlo introducendo pezzi differenziati e non pedine uguali come nel *nard*, che peraltro rappresenterebbero eventualmente i giorni del mese e risulterebbero sovrabbondanti per indicare i sette pianeti. D'altra parte, non convince troppo l'affermazione, riferita al *nard* anche nel *Chatrang-namak*, che i sette corpi celesti sarebbero presenti nel gioco semplicemente in quanto 7 corrisponde nei dadi utilizzati alla som-

ma dei punti su tutte le coppie di facce opposte. Personalmente, preferisco supporre che in corrispondenza ai punti dei dadi fossero mossi dei simulacri veri e propri dei pianeti; ciò comporta pezzi differenziati e quindi un avvicinamento agli scacchi. Peraltro, è anche vero che una tale simulazione astronomica si dovrebbe riflettere in una circolazione di pezzi sopra un piano rappresentante la terra: a questo scopo risulterebbero effettivamente più adatte varianti di backgammon, piuttosto che di scacchi.

Ebbene, tra i nostri scacchi ed il nostro backgammon sono certamente esistenti giochi dal carattere intermedio, più facili da porre in relazione con una simulazione astronomica, caratterizzati da pezzi differenziati, come gli scacchi, e da un movimento dei pezzi in circuito, come il backgammon. Diversi studiosi sostengono che alcuni antichi giochi indiani, o l'*ashtapada* o un *chaturanga* primitivo, fossero proprio di questo tipo.

Comunque, giochi del genere erano sicuramente noti nell'ambiente bizantino, anche se noi li conosciamo soprattutto dalle testimonianze arabe: così Al Masudi, accanto agli scacchi circolari bizantini [Fig. 1a], descrive gli scacchi astronomici veri e propri. Questi ultimi, particolarmente interessanti nel presente contesto, sono sempre circolari, più chiaramente astronomici... ma meno chiaramente scacchi; effettivamente, usare il termine di scacchi per questo caso comporta una notevole estensione del suo significato corrente. D'altra parte, questo tipo di "scacchi" astronomici compare anche nel codice di Alfonso El Sabio, sotto il sorprendente nome di *escaques* [Fig. 1b].

Insomma, anche il collegamento degli scacchi con l'astronomia appare degno di approfondimento. Resta sempre il solito problema della trasformazione dai caratteri astronomici a quelli militari che conosciamo meglio, o viceversa. In ultima analisi, anche per una simulazione militare o astronomica, come già avviene per le alternative di scacchi a quattro o a due, oppure di scacchi con i dadi o senza, non si tratta di decidere quale variante sia davvero esistita, ma semplicemente (per così dire), quale variante sia esistita PRIMA! E la soluzione definitiva non sembra ancora a portata di mano. Per il momento basterà concludere che il passaggio qui discusso (che risale all'ambiente bizantino, all'inizio di questo millennio) non necessariamente si riferisce al *nard*; in alternativa, può essere collegato ad un gioco di scacchiera di tipo astronomico, possibile parente degli scacchi, che sarebbe confermato da testimonianze arabe, indipendenti e più o meno contemporanee.

Riferimenti bibliografici:

J.Rutgersius Variarum lectionum libri sex Lione 1618

L.Allatius Excerpta varia Graecorum Sophistarum, ac Rhetorum Roma 1641

T.Hyde De ludis Orientalium Oxford 1694

H.I.Clodius Primae lineae Bibliothecae lusoriae Lipsia 1761

H.Hinck Polemonis declamationes quae extant duae Lipsia 1873

H.J.R.Murray A History of Chess Oxford 1913

J.Needham Science and Civilisation in China IV Cambridge 1962

Firenze, 21 novembre 1993.

Manfred A. I. Eder, socio di Chess Collectors International, tenne questa conferenza a Dresda nell' Ottobre 1991 in occasione dell'incontro annuale dei soci tedeschi del CCI.

Il testo venne pubblicato su Schach-Journal n°3 del 1992 ed ora viene proposto all'attenzione degli studiosi italiani nella traduzione della Prof. Elena Eynard con l'apporto interpretativo del Dr. Ferlito.

Dove e come ha avuto origine il pezzo del Re ?

Nuovi impulsi di ricerca sulla storia degli scacchi per opera del gruppo d'iniziativa di Königstein.

di Manfred A. I. Eder /CCI.

A Königstein, cittadella sulle colline di Francoforte, un gruppo di 14 studiosi provenienti da varie parti d'Europa tennero un convegno "sulle origini degli scacchi" nell'Agosto del 1991 nella casa del socio CCI Thomas Thomsen. Per tre giorni si discussero varie opinioni su questo tema. Qui di seguito cercherò di fornire gli Atti del convegno così come risultano dalle mie annotazioni. A mio avviso, il dibattito avutosi nel gruppo (che alla fine del convegno ha voluto chiamarsi "Gruppo d'iniziativa Königstein") ha evidenziato un chiaro ed unico risultato: la *partita* tra le varie opinioni degli storici sulle origini degli scacchi è rimasta *sospesa*. La storia definitiva sulle *origini* però promette uno sviluppo straordinariamente appassionante anche se ancora oggi imprevedibile. Secondo me quanto più ci poniamo domande precise sulla ricerca della storia degli scacchi tanto più chiaro si evidenzia la pochezza delle nostre cognizioni.

Per comodità d'esposizione cercherò

di dividere questo lungo dibattito, non del tutto privo di conclusioni finali, in tre capitoli che poi rappresentano tre fondamentali problematiche.

I. Il gioco a quattro con i dadi (Chatu-ranga) è più antico di quello a due giocatori ? Dove si trova il punto di partenza di quel gioco che a noi così preme: gli scacchi ?!

II. Il gioco degli scacchi (e questa espressione detta ora mi mette già in crisi di coscienza e ne spiegherò più avanti il perchè) ha visto la luce come invenzione individuale (*one man/group* + *one moment-solution*) o si è sviluppato in un lungo processo evolutivo ?

III. Quando e come è entrato nel gioco il "Re"? dove e come il "pezzo del Re" è entrato nel gioco di guerra, cioè nel combattimento delle quattro forze armate per parte ?

Durante la discussione si riconobbe l'esigenza, a mio avviso irrinunciabile, di avere una definizione che limiti ed aiuti a mettere in ordine la parola *scacchi*¹ quando questa è riferita a protoforme di gioco. Quando infatti il termine *scacchi* è riferito a protoforme di gioco, sia esso pronunciato da bocca

competente o espresso da penna esercitata, rimane molto spesso indefinito di qual specie di gioco e di qual *periodo* si tratti. Questa esigenza di definizione potrebbe costituire un quarto capitolo, un piano di lavoro, e se accettata potrebbe eliminare buona parte degli interrogativi sui precedenti punti e su tutto il materiale a disposizione degli studiosi. Ma sebbene io proceda con cautela su questo terreno ci si renderà conto che siamo ancora molto lontani da definizioni utilizzabili.

I. Quattro giocatori - due giocatori

Si dà per accertato che il *Chaturanga* sia stato un *gioco da tavolo* (non dico di proposito *gioco di scacchi*) anticamente praticato in India su un piano di gioco di 64 case. Lo scopo del gioco era d'annientare le forze nemiche, Re compresi. Si avevano quattro gruppi di pezzi di diverso colore (due colori ² o quattro colori ³ ?). Ogni gruppo era formato da otto pezzi (o figure). I gruppi erano collocati agli angoli dello scacchiere e veniva giocato con dadi (due o più e con quali e quante facce e punti su ogni faccia ? ⁴)

E' molto discutibile ed è stato discusso se veramente quattro o due erano le persone che giocavano a questo gioco. Era questo un gioco d'azzardo (con dadi) o di abilità (senza dadi) ? Erano i quattro giocatori a due a due compagni-alleati ? ^{2 5 6} oppure si trattava soltanto di due giocatori ^{7 8 9} ? E da quando e sino a quando ciò avvenne ?

Come Weber ¹⁰ per primo ha ipotizzato, nella sua interpretazione delle regole del gioco *Chaturanga*, che quel gioco avrebbe potuto essere un passatempo.

Secondo la descrizione del "Chatrang

Namak", (datata 1323!) il gioco che ambasciatori di un Re Indiano presentarono al Re Persiano Cosroe I Nushirwan (531-579) consisteva chiaramente di una partita di scacchi a due senza dadi ¹¹. Questa descrizione viene confermata dal fatto storicamente accertato che nel regno Sassanide si diffuse dopo la seconda metà del VI secolo un gioco chiamato "Chatrang" ¹², nome Persiano derivato chiaramente dal nome sanscrito Chaturanga. Dopo la conquista islamica della Persia e parte dell'India nord occidentale questo gioco, tra il VII e VIII secolo, venne dagli Arabi chiamato "Shatranj" (arabo per "Chatrang"). Due giocatori che manovrano 16 pezzi, tra cui un consigliere accanto a un Re, per darsi battaglia su di una scacchiera di 64 case. L'esito dello scontro è determinato dall'intelligenza e dall'abilità dei giocatori e non più dal dado.

Questo gioco è l'avo del gioco che noi chiamiamo *scacchi*.

Ci possiamo chiedere che cosa c'era prima del "Chaturanga", gioco a quattro coi dadi, o se questo era solo una variante di un precedente gioco forse del tutto diverso. Vi è stato un protogioco a 2 giocatori ?

Per entrambi i casi abbiamo delle rappresentazioni scolpite.

a) La Stupa di Bharhut ¹³ monumento in onore di Budda, datato III-II sec. dC, testimonierebbe un gioco a quattro con dadi (?)

b) Il rilievo di Bodhgaya ¹⁴, del I sec aC circa, testimonierebbe un gioco a due ?

L'esistenza di giochi precedenti su superfici di gioco tipo scacchiere con pezzi d'argilla a forme multiple ¹⁵ è testimoniata per esempio dai reperti che risalgono alla cultura Harappa del

2500 aC come quelli ritrovati a Lothal e dai pezzi sagomati e fatti con conchiglie provenienti dagli scavi di Mohenjo-Daro.

Da qui è partito Yuri Averbach, socio CCI e GM, per la sua teoria di ricostruzione logica/storica dell'origine degli scacchi¹⁶: il gioco a due (Chattrang/Shatranj) senza dadi è stato preceduto dal gioco a quattro con dadi (Chaturanga), a sua volta preceduto da giochi "della corsa" con dadi. Per cui non si dovrebbe trascurare la ricerca di materiale di accompagnamento come dadi o scacchiere¹⁷.

Dr. Irving Finkel, socio CCI e uno dei curatori del British Museum di Londra, fa un parallelo con l'origine del gioco nazionale indiano "Pachisi" che si è trasformato da gioco della corsa a due partecipanti in gioco della corsa a quattro e in tale forma è stato mantenuto. In epoca moderna da noi è risultato il gioco non t'arrabbiare.

Se pensiamo alla storia dei vari giochi della corsa su tavoliere, (il piano di gioco utilizzato poteva essere anche pietra o la stessa sabbia/terra) attraverso i reperti archeologici del 6000-7000 aC (in Libano, Siria, Israele)¹⁸ si può facilmente immaginare che ai primordi dei tempi due giocatori abbiano iniziato a giocare uno contro l'altro (quindi iniziando il gioco a due) piuttosto che più partecipanti l'abbiano fatto contemporaneamente.

Il sistema a due giocatori inoltre sembra mantenuto anche quando predecessori di gioco o tavolieri siano serviti originariamente a scopi rituali per ottenere oracoli/profezie: un maestro di cerimonie e un medium stavano seduti uno di fronte all'altro¹⁹.

Secondo la Professoressa Hollander, il cui parere è condiviso da Egbert

Meissenburg e recentemente anche da parte di Michael Mark, si dovrebbe prestar maggior attenzione alla teoria di Pavle Bidev, filosofo Iugoslavo e studioso degli scacchi²⁰.

Bidev, appoggiandosi alle indagini del sinologo inglese Needham, confutò l'ipotesi dell'origine indiana degli scacchi a quattro e sostenne²¹ vigorosamente che i cinesi debbano essere considerati gli inventori del gioco degli scacchi ed ottenere questo riconoscimento. Partendo dalla teoria dei quadrati magici di 64 case Bidev attribuisce l'invenzione dei protoscacchi allo stesso imperatore cinese Chou Wu-Ti nel 569 dC²¹.

Michael Mark, socio inglese del CCI ed Editore della rivista *The Chess Collectors International*, fa il suo bilancio²² e concorda con Richard Eales, storico inglese⁸ - non solo che il gioco a due senza dadi fosse precedente al gioco a quattro con dadi (Chaturanga) ma addirittura condivide le idee di Needham e Bidev in modo assolutamente sorprendente²³.

Considerazioni d'insieme.

Delimitazioni, soprattutto temporali, e definizioni di cosa intendiamo per scacchi sono elementi essenziali si chiamino esse pure "Non-Scacchi" per tutti quei giochi precedenti ai protoscacchi. Come suggerisce Ken Whyld²⁴, noto studioso inglese, i cui appunti, a mio parere, danno una la proposta di definizione: "Un gioco per due persone, giocato senza dadi, su un tavoliere di 64 case nel quale ogni parte dispone di un Re, un Consigliere (o ministro) e, secondo il nostro modo di esprimerci, due Alfieri, due Cavalli, due Torri e 8 Pedoni, come si usava a Bagdad, nel IX

secolo della nostra era"

Di contro a questa definizione diamo un breve accenno al lavoro presentato in comune dal Dr. G. Ferlito e da A. Sanvito sui protoscacchi²⁵. Cito le loro parole: "Riteniamo che i protoscacchi avessero almeno quattro differenti pezzi che potevano giustificare quattro differenti tipo di movimento, mosse tipiche del gioco degli scacchi venisse esso giocato con o senza dadi".

Dato che in questa definizione non si configura il Re (!), io mi richiamo all'idea di Ken Whyld, di definire tale gioco ancora come "Non-scacchi" perchè il pezzo del Re a mio parere deve esistere nell'insieme dei giochi siano a quattro che a due giocatori per rendere accettabile la definizione di "protoscacchi".

II. Invenzione o Evoluzione

Juri Averbach pensa che l'Ashtapada, antico gioco della corsa giocato con dadi da quattro persone su un tavoliere a 64 case con pezzi sia il punto di partenza e di evoluzione per il gioco del *Chaturanga*, gioco di scacchi a quattro con dadi.

Sarebbero stati i Kshatriya, la casta ariana dei militari, a sostituire i pezzi primordiali²⁶ utilizzati con "carri da guerra" e altri simboli militari per trasformare il gioco da *corsa* in uno di *guerra* in un periodo a noi sconosciuto. E questo sarebbe stato l'inizio della trasformazione e dell'utilizzo di formazioni militari sul tavoliere che poi venne ricordato con il nome di Ashtapada.

Albrecht Weber²⁷ già nel 1872 aveva scoperto dallo studio delle regole del gioco *Chaturanga* descritto da Firdusi nello *Shah-Nameh*²⁸ e giocato a quattro che in determinate condizioni un

Re (vincitore) poteva assumere il comando riunito anche di un altro partito (vinto). Il Re del partito vincitore assumeva il comando e l'altro Re veniva degradato a *Consigliere* (Mantrin, Farzin, Visir). Si trova forse così l'idea di partenza del gioco a due? E ancora era giocato con i dadi?⁴

L'ipotesi di Averbach¹⁶ è che le dinastie Indo-Greche impostesi dopo le spedizioni militari di Alessandro Magno nel nord-ovest dell'India (327-325 aC) abbiano importato con loro il gioco greco *Petteia*. Era questo un gioco di guerra senza dadi, un gioco strategico che utilizzava l'intelligenza dei giocatori e che portò alla scomparsa dei dadi anche nel gioco indiano. Tale ipotesi di influsso greco sul gioco di guerra indiano, contenuta nell'opera di Herbert Coleridge in "Scacchi Greci e Romani"²⁹, venne commentata da Albrecht Weber nella seduta plenaria della Accademia delle scienze di Berlino l'8 febbraio 1872 come "estremamente particolare"³⁰.

Averbach dà anche una risposta plausibile al quesito di Petzold, storico tedesco³¹, che si chiedeva come mai il gioco indiano non sia stato esportato dagli Indo-Greci nella loro terra d'origine (Grecia) e in Europa dal momento che videro trasformarsi il gioco a quattro con dadi tramite la *petteia* in un gioco senza dadi: semplicemente perchè gli Indiani non invasero mai la Grecia.

Partendo dalla probabilità che non siano stati nè scienziati nè monaci, ma i militari³² a creare il gioco del *Chaturanga* e con la trasformazione decisiva delle regole (quando?) che il Re non fosse più catturato e spazzato via dal piano di gioco ma fatto "matto"³³ cioè inoffensivo secondo il principio *Re vinto partita terminata* (Averbach), si può

parlare certamente di una serie di invenzioni o di innovazioni. Evidentemente queste si verificano o diventano tali in connessione con avvenimenti chiave, ad ondate e in periodi piuttosto lunghi di tempo. Le pietre miliari dell'origine degli scacchi in lunghi processi di sviluppo potrebbero essere:

- * gioco della corsa (con parecchi partecipanti aventi lo stesso diritto),

- * che si trasforma in gioco della caccia come accennato da Ken Whyld³⁴ (con parecchi partecipanti dello stesso rango che inseguono un pezzo del gioco)

- * fino a divenire gioco di guerra: potenza contro potenza, intelligenza contro intelligenza.

Gli ipotetici inventori trasformano l'idea del gioco. Giocatori, interpreti, letterati indiani, persiani arabi, alcuni personaggi della corte del califfo Harun-al-Raschid (8/9 secolo d. c.) e più tardi Alfonso il Saggio (1283), Cessolis nel XIV, Lucena nel XV, Seleno nel XVII e Philidor nel XVIII, e molti altri ancora oltre ai sopramenzionati, trasformano il gioco. Su questo sfondo da Averbach a Linder fino a Petzold, si sostiene l'idea che gli "scacchi" in qualunque forma di gioco di guerra intorno al Re non possano essere il prodotto geniale di un indiano a noi sconosciuto. Averbach dice "non vi è una persona sola non vi è un momento solo"³⁵, ma che il gioco si è formato e trasformato attraverso i secoli. In fin dei conti sembrano restare pochi argomenti sia per la teoria dell'invenzione da parte di un geniale indiano (Murray³⁶) sia per la teoria di Bidev della creazione dell'oracolo astrologico dei protoscacchi nell'anno 569 alla corte dell'imperatore cinese Wu Ti con la creazione deliberata e premeditata

(secondo la formula di Mark) ad opera di un gruppo al fine di rappresentare in gioco una battaglia non solo fra due armate ma fra tutte le forze elementari nel quale tutti gli elementi del gioco hanno importanza cosmica. Bidev nel 1987 l'ha messo in dubbio quando osservò: " è un'impresa impossibile, che l'armonica molteplicità dei pezzi da gioco e delle mosse in così perfetto gioco come il "Chaturanga" sia scaturito dalla mente di un genio, anche se questo fosse stato ispirato degli Einstein"

Non rimane nemmeno molto spazio per leggende come nel "Chatrang- Namah"³⁸, che indica lo scopo dell'invenzione: " ... per controllare i Re."

III. Il Re manca

Il giocatore è stato lui stesso il capo dell'esercito, il sovrano, il Re nel gioco degli scacchi o prima del gioco in quello con dadi a quattro o a due fino al giorno in cui un pezzo marcato come "pezzo del Re" in forma figurata o geometrica assunse la posizione e il ruolo di un partecipante diretto?

Non solo nei giochi di carte trasmessi dalle più antiche tradizioni manca il Re³⁹ e viene rappresentato dal giocatore stesso. Pensiamo alla forma originaria ipotizzata da Ferlito/Sanvito, chiamata dagli Autori proto-scacchi²⁵: anche lì il Re era mancante perciò si proponeva di definire lo stato di sviluppo del gioco ancora come "non scacchi").

Attenzione: se per qualsiasi ragione la teoria degli scacchi a quattro prima degli scacchi a due non può avere credito, teoria che viene sostenuta dal ragionamento non del tutto illogico visto che la riunione di due dei quattro partiti in eserciti alleati porta alla com-

parsa del pezzo Mantrin = Farzin = Wesir = Donna ! c'è da spiegare come e dove tale pezzo compare.

Sul piano di gioco il Re (o i Re se gli eserciti sono quattro o due) è il quinto elemento aggiunto alle quattro parti dell'esercito. Needham descrive in "Scienza e Civiltà in Cina"¹⁹ i cinque elementi cinesi (Terra, Acqua, Fuoco, Metallo, Legno) come figure del gioco (!). Bidev, nella sua analisi delle figure indiane degli scacchi, li scopre come simboli dei cinque elementi indiani (Terra, Acqua,⁴⁰ Vento, Fuoco e Etere).

Irving Finkel accenna al "gioco mesopotamico" che ha cinque diversi pezzi di gioco, che sono sempre gli stessi indipendentemente dal luogo geografico in cui il gioco è comparso.

"Chaturanga": il quadruplice (!?), anche se negli scacchi a quattro con i dadi esisteva il pezzo del Re?!⁴¹

Dove è sorto il pezzo del Re? Quando e come è entrato nel gioco delle quattro unità armate per parte?

Non deve sembrare problematico, che sua Maestà, intorno alla quale si svolge il gioco reale, manchi nella definizione fondamentale di "Chaturanga" e che persiste nel Chatrang/Shatranj?

Oppure si deve supporre, che il pezzo del Re sia stato tacitamente e semplicemente non compreso nel numero?

E che senza esser stato esplicitamente nominato sia stato tuttavia presente parte integrante, anche se prevalentemente passiva, della partita di scacchi? Quali simboli e insegne per indicare il rango e il valore di gioco portava allora e prima ancora il pezzo del Re? Aveva questi un aspetto figurativo o geometrico? Gli idoli giocano un ruolo come esempi di personificazione del pezzo Re?

La prima comparsa del Re è collegata all'idea della antichissima regola della promozione di un pedone, quando arrivava alla linea di fondo dell'avversario?³ Si adoperava il pezzo del Re per manifestare la potenza aggiunta sul piano di gioco?

A Michael Mark⁴² che si riferisce all'affermazione di Bidev - "Non c'era Re" e a Ken Whyld con analogha constatazione⁴³, si attribuisce la meraviglia. Averbach afferma: "Il Chaturanga era un gioco giocato dai Re"⁴⁴, non necessariamente si deve immaginare che il pezzo venisse rappresentato corporeamente con una figura regale. Si sarebbe benissimo potuto rappresentare con una forma elementare ma con "insegne di comando" o di valore supremo. Chi sa?²⁶

Si potrebbe sospettare che la nuova importanza del Re nel VI secolo dC, per il convergere dell'idea della "personificazione" scultorea del pezzo con l'idea della non-morte (= immortalità) del Re, abbia contribuito alla diffusione del "Chaturanga/Chatrang"⁴⁵? La vera e propria intronizzazione del Re con il quale il giocatore si poteva identificare (e forse lo voleva): avvenne quando anche perfino nella sconfitta il suo destino era la non-morte.

Allarghiamo quindi la domanda fino a qui trascurata: dove e come è sorto il pezzo del Re?

IV. Ipotesi di lavoro

Che cosa intendiamo esattamente per "scacchi" e "protoscacchi"?

E' possibile, non solo definire o determinare, ma anche coordinare in periodi temporali le fasi di sviluppo e le tappe intermedie?

Questo incarico è stato dato agli amici

russi Dr. Isaak Linder e Juri Awerbach
Esiste uno schema di definizione.⁴⁶
Quali teorie esistono? da chi sono presentate e sostenute? quali sono le prove scientifiche? Ciascun paese è chiamata a dare il suo contributo. Chi si occupa delle origini degli scacchi quali tracce segue?

Egbert Meissenburg raccoglierà queste informazioni insieme a Rob Verhoeven, che in qualità di bibliotecario della raccolta Van der Linde-Niemeijeriana dell'Aia si occupa della istituzione di una banca-dati sulla letteratura riguardante l'origine e lo sviluppo del gioco degli scacchi; banca data che forse verrà ampliata anche alla letteratura sui "pezzi". NdR¹

Informazioni su reperti archeologici di pezzi di gioco vengono raccolti sistematicamente e analizzati particolarmente per sapere se consentono conclusioni sulle teorie dell'origine e sviluppo degli scacchi;

Se ne occuperà il Dr. Irving Finkel, con il mio aiuto e si spera con quello di altri, presso il British Museum.

Il Prof. Petzold interverrà per mobilitare l'interesse del Needham Institute di Cambridge, con lo sperato aiuto della stessa Cina, e così pure di Indologi ed Università.

L'idea di una pubblicazione internazionale è discussa.

Le mie conclusioni mi fanno completare due gruppi di problemi che si dovrebbero seguire:

Dove e come è sorto "il pezzo del Re"? e ricerca degli avvenimenti che portano ondate di sviluppo

Un nuovo avvio è stato operato.

Il pezzo del Re ha avuto successo

Il Gruppo d'iniziativa di Königstein ha

inaugurato una nuova "partita" sulla ricerca storica dei protoscacchi; le prime mosse sono state giocate. Noi abbiamo bisogno d'idee, con combinazioni creative ed ardite, che ci portino sulla via dei fatti. Noi cerchiamo vari esperti in archeologia, indologia, sinologia, linguistica, sociologia, letteratura. Tutti possono sentirsi chiamati a cooperare alla nostra nuova *partita*. Non si tratta di sostenere una teoria, ma per quali argomenti e prove si arriva a dimostrare la credibilità di questa. Fatti storici non si possono desumere e decidere in base a una maggioranza di opinioni: occorrono testimonianze scientifiche per avere una prova esauriente. Sarei lieto se la mia Relazione, non del tutto priva di conclusioni, sulle opinioni espresse a Königstein suscitasse discussioni e collaborazioni. Come dice Averbach "giocare è discutere con argomenti e controargomenti".

Fino a nuovo ordine anche la *partita* dell'origine del gioco degli scacchi è e rimane una DISCUSSIONE CON ARGOMENTI E CONTROARGOMENTI.

Penso che sarete curiosi, come me, di sapere dove condurranno le prossime mosse.

Note

¹ Vergl. Kapitel "Ordnung in der Forschung", Seite 48, SCHACH-JURNAL Nr. 1/1991 - M. Eder: "Schach-Wahrscheinlichkeiten", sowie Ken Whyld in 2/PAP 9: "Some Notes on the Origin of Chess" (17.7.1991)

² "Zwei Farben" (rot und Schwarz?)

Dr. Isaak M. Linder in EUROPA-ROCHADE Nr. 1/Jan. 1990: "Das Geheimnis der Herkunft des Schachs", Seite 30, linke Spalte, und in 2/PAP 4

³ "Vier Farben" (rot + grün/weiß +

gelb + braun/schwarz) Mehrheitliche Annahme, u.a. dargestellt von Albrecht F. Weber in "Monatsberichte der Königlich Preussischen Akademie der Wissenschaften zu Berlin, Gesamtsitzung vom 8. Februar 1872" (gedruckt 1873), Seite 54 sowie Seite 86, basierend auf der Firdausi-Beschreibung.

⁴ Siehe Anhang 3a: "Würfel und Schach"

⁵ Linder, wie 2

Weber, wie 3, ab Seiten 72/73

⁶ Joachim Petzold: "Das Königliche Spiel", W. Kohlhammer, Stuttgart, 1987, ist von der Priorität des Vierschach überzeugt und präsentiert massive, logisch erscheinende Begründungen dafür; erneut auch in 2/PAP 7

⁷ Vergl. Relief von Bodhgaya, 100 Jahre vor Christus, wenn "Schach" -ähnlich (wie Petzold vermutet)

⁸ Richard Eales, "Chess - The History of a Game", Erstausgabe 1985, B.T. Bat-sford Ltd., London, vertritt die Zweischach-Priorität und begibt sich damit auf die Seite seines Landsmanns Murray (1913)

⁹ Michael Mark, in 2/PAP 5

¹⁰ Weber, wie 3, Seite 80

¹¹ zuletzt Mark, 2/PAP 5, Seiten 8/9, weit davor Murray (1913), sowie 2/PAP 5, Seite 15

¹² Linder, wie 2, sowie Seite 7-10 in dieser Ausgabe des SCHACH-JOURNAL

¹³ Stupa von Bharhut: Hellmut Rosenfeld, Kulturhistoriker, in seiner Untersuchung "Die Beziehung der europäischen Spielkarten zum Orient und zum Ur-Schach", in Archiv für Kulturgeschichte, 42 (1960), Seiten 1-36, und Petzold, wie 6, Seiten 24-33

¹⁴ Relief von Bodhgaya: Petzold in SCHACH-REPORT/DEUTSCHE SCHACHBLATTER, Heft 11/1988, ab Seite 21

und Heft 12/1988, Seite 66

¹⁵ Lothal: Petzold in SCHACH-REPORT/DEUTSCHE SCHACHBLATTER, Heft 5/1990, Seiten 58-60

¹⁶ Juri Awerbach, "Wie das Schachspiel entstand" in SCHACH-JOURNAL Nr. 1/1991, Seiten 51-64

¹⁷ Erforschung "Würfel", siehe Anhang 3a (Seite 23 f in diesem Heft); Erforschung "Spielpläne" Boards) siehe auch 2/PAP 9 (K. Whyld)

¹⁸ Dr. Irving Finkel, verbal - Konferenz-Notizen des Verfassers

¹⁹ Joseph Needham: "Science and Civilization in China", Cambridge 1962

²⁰ Pavle Bidev; "Stammt Schach aus Altindien oder China?", Igalo, 1986, Kapitel 33, Seite 289 ff

²¹ ebenda: "Die Geburt des astrologischen Orakel-Ur-Schachs im Jahre 569 nach Christus in China"

²² Mark in 2/PAP 5, Seite 17

²³ ebenda: Seite 20 ff, Kapitel "Chess as a Battle of the Elements"

²⁴ "Non Chess" (vor "Proto-Chess"), Whyld in 2/PAP 9

²⁵ Dr. G. Ferlito/A. Sanvito

Zitat aus SCHACH-JOURNAL 1/1991, Seite 46; inzwischen ist der gesamte Beitrag "Protochess" im SCHACH-JOURNAL 1-2/1992 in deutscher Übersetzung erschienen, Seiten 102-107

²⁶ siehe Anhang 3b: "Spielsteine und Schach"

²⁷ Weber, wie 3, Seite 72 (Vers 16) und Seiten 86-88, insb. Fußnote "1", Seite 88

²⁸ ebenda: Seite 59

²⁹ Weber, wie 3, Seite 89

³⁰ ebenda: Seite 88

³¹ Konferenz des Verfassers, Seite 5

³² Awerbach, ebenda: Seite 13

³³ Weber, wie 3, Seite 72 ff

Regel-Erläuterung ab Vers 14: noch wird "getötet", "vernichtet";

Linder, wie 2, verweist auch in 2/PAP

Notizie

4 ohne Zeitangabe auf die "MAtt"-Regel. Erfolgte sie durch die Sassaniden? Erst im "Chatrang", (noch) nicht im "Chaturanga"?

Auch Petzold, wie 6, Seite 44 und vor allem Awerbach, wie 16: mit dem Wandel vom Vier-Schach zum Zwei-Schach!

³⁴ Whyld in 2/PAP 9

³⁵ Konferenz des Verfassers, Seite 3

³⁶ H.J.R. Murray: "A Short History of Chess", 1963

³⁷ Whyld in 2/PAP 9

³⁸ E. Meissenburg, Konferenz-Notizen d, Verfassers, S. 26

³⁹ Petzold in 2/PAP 7, Seite 6

⁴⁰ Bidev, wie 20, Seite 292

⁴¹ Weber, wie 3, jedoch Bericht über 1873, veröffentlicht 1874, geht darauf auf den Seiten 734 + 735 erklärend ein

⁴² Mark in 2/PAP 5, Seite 25

⁴³ Whyld in 2/PAP 9

⁴⁴ Konferenz des Verfassers, Seite 19

⁴⁵ M. Eder: "Von der Inthronisierung des Schachspiels zur Unsterblichkeit des unschlagbaren Königs", in DIE KUNST, Helft 6/1988, "Spiel um den König", Seite 486-490.

⁴⁶ Awerbach/Linder, Oktober 1991 "Zu einer Definition des Begriffs Ur-Schach" in "Schachhistorische ..." November 1991.

N.d.R

Il Dr. Ferlito comunica che: "purtroppo Rob Verhoeven non lavora più alla Real Biblioteca dell'Aia sezione Nie-meijriana e il progetto banca dati è per il momento sfumato".

L'articolo pubblicato su Schach-Journal n°3 1992, è corredato da numerose fotografie e da 3 appendici, che nella presente versione, per mancanza di spazio, sono state omesse.

Kasparov ha demolito Short, il risultato finale è stato 11.5 a 6,5

Karpov ridiventa campione del mondo FIDE battendo Timman per 12,5 a 8,5.

La cinese **Xie Jun** si conferma campionessa del mondo femminile respingendo l'attacco della Joseliani (in verità è sempre stata la Xie ad attaccare anche con il nero!) in un match durato solo 11 partite invece delle 16 previste. Il punteggio finale è stato 8,5 a 2,5. Sul prossimo numero contiamo di riportare le partite più interessanti.

Il GM croato **Miso Cebalo** vince l'Open di "Djakovo 1993" con 7,7 punti, seguono Sale e Dizdarevic con 7, Kossanski con 6,5 ecc.

Il 24^{ne} **Thomas Luther** ha vinto il torneo dei maestri tedeschi, svoltosi a Bad Wildbad con 6,5 punti. Secondo classificato Pähtz con il medesimo punteggio, terzo Hickl con 6, delude il favorito Gutman.

Deep Blue ha battuto in un match semilampo, due partite di 30 minuti, Judith Polgar (Elo 2630) per 1,5 a 0,5.

Il 27 marzo si svolgerà l'**Assemblea Ordinaria** 1994 della F.S.I.

Gennaio 1994. Si sta organizzando a Milano un **torneo internazionale di XiangQi**. Chi volesse maggiori informazioni può mettersi in contatto con la redazione o con A. Guberti 0371430282

Tornei

Vittoria di Anthony Kosten ad Asti

Dopo una pausa durata alcuni anni si è svolto di nuovo il Festival di Asti.

Nel magistrale i giocatori presenti sono stati ben 32, notevole la qualità: 3 GM e 8 MI. Molti i candidati italiani presenti, mentre nei maestri un solo partecipante. Ecco la classifica.

	NOME	NAZ	Punti
1	Kosten Anthony	Ing.	7.5
2	Komarov Dimitri	Ucra	7.0
3	Legky Nikolay	Ucra	7.0
4	Zelcic Robert	Cro	6.0
5	Loncar Robert	Cro	6.0
6	Belotti Bruno	Bg	5.5
7	Horvath Jozsef	Ung	5.5
8	Nurkic Sahbaz	Bih	5.5
9	Laketic Gojko	Fid	5.5
10	Efimov Igor	Geo	5.0
11	Herzog Juerg	Sviz	5.0
12	Maccagno Giancarlo	To	5.0
13	Guerrieri Lorenzo	Ao	5.0
14	Mrdja Milovan	Cro	4.5
15	Dragojlovic Andjelko	Fid	4.5
16	Cirabisi Federico	Ge.	4.5
17	Ricca Roberto	To	4.5
18	Nosengo Paolo	At.	4.5
19	Malek Dellair	Pg.	4.5
20	Faraoni Enrico	To	4.0
21	Musso Luciano	Vc.	4.0
22	Kluss Kai	Ger.	3.5
23	Digiugno Franco	To	3.5
24	Maifert Jean Pierre	Fran.	3.5
25	Ferraro Tindaro	Sviz.	3.5
26	Mordiglia Riccardo	To	3.5
27	Canelli Daniele	To	3.5

Seguono altri.

Di seguito riportiamo tre interessanti partite giocate da Bruno Belotti.

Belotti - Horvath J.

Asti (1993)

1. c4 g6; 2. ♖c3 ♗g7; 3. d4 c5; 4. d5 ♗:c3+;

Una continuazione poco usata.

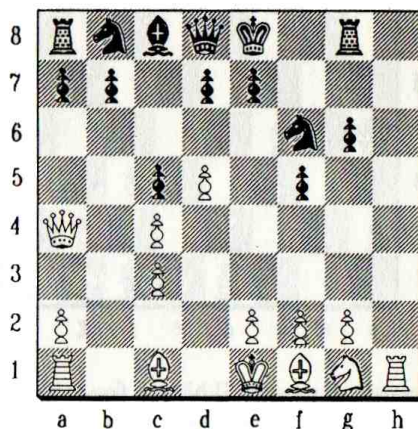
5. b:c3 f5; 6. h4

L'unico modo per creare problemi al Nero.

6. ... ♖f6; 7. h5 ♗g8;

Dopo 7. ... ♖:h5; 8. ♖:h5 g:h5; 9. e4+-

8. h:g6 h:g6; 9. ♖a4!



Una mossa molto incisiva, fatta con lo scopo di impedire lo sviluppo dei pezzi neri. Probabilmente una novità.

9. ... ♖e4!?

Si poteva forse provare 9. ... ♖b6; con l'idea ♖a6.

10. f3! ♖g3;

Ovviamente dopo 10. ... ♖:c3; 11. ♖a3

si perde il ♖.

11. ♖h7 e5!?

Unica.

12. d:e6 ♖f6; 13. e:d7 + ♖:d7;

13. ... ♖:d7; 14. ♖b3 ♖c6; 15. ♖f4 con vantaggio.

14. ♖d2 f4; 15. ♖d1

Ora il Bianco minaccia 16. ♖:f4

15. ... g5!; 16. e3

Rinnova la minaccia su f4. Subito 16. ♖:f4? g:f4; 17. ♖d:d7 ♖:d7; 18. ♖:d7 + ♖f8-+; lascia il Bianco con un pugno di mosche.

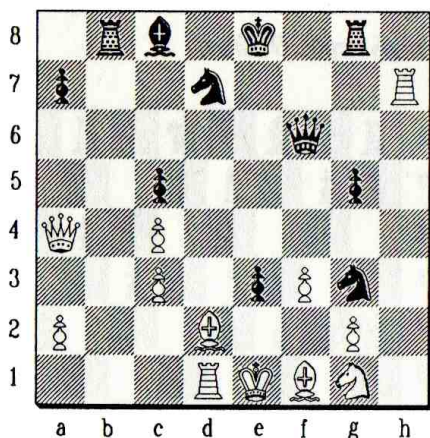
16. ... b5!;

Sacrifica un ♖ per mettere in gioco la ♖.

17. ♖:b5!

Con l'idea di mantenere la pressione sul ♖d7.

17. ... ♖b8; 18. ♖a4 f:e3?;



A corto di tempo il Nero, forse sopravvalutando la sua posizione, non gioca la continuazione migliore. Dopo 18. ... ♖e6; seguita da ♖b2 la partita era ancora aperta.

19. ♖:e3 ♖:c3 +; 20. ♖f2 + - ♖b4?; 21. ♖c6 ♖b2 +; 22. ♖e2

1-0

Una bella prestazione di Bruno contro il quotato G.M. ungherese.

Anche contro il grande maestro inglese, dominatore del torneo, Belotti ha mostrato di essere in buona forma, imponendo il suo gioco.

Belotti - Kosten

Asti (1993)

1. d4 ♖f6; 2. c4 e6; 3. ♖f3 ♖b4 +; 4. ♖bd2 d5; 5. ♖a4 + ♖c6; 6. a3 ♖:d2 +; 7. ♖:d2 ♖e4; 8. e3

La continuazione normale era 8. ♖d1. Voler conservare la coppia degli ♖ sarebbe molto pericoloso dopo un eventuale 8. ♖f4 g5;

8. ... ♖:d2; 9. ♖:d2 0-0; 10. ♖f3!

Il Bianco impedisce la mossa liberatoria ♖e5.

10. ... ♖d7; 11. ♖c2 a5; 12. ♖d3 h6; 13. 0-0 d:c4; 14. ♖:c4 ♖f6; 15. ♖fd1

Prende di mira l'♖d7, impedendo ancora una volta ♖e5.

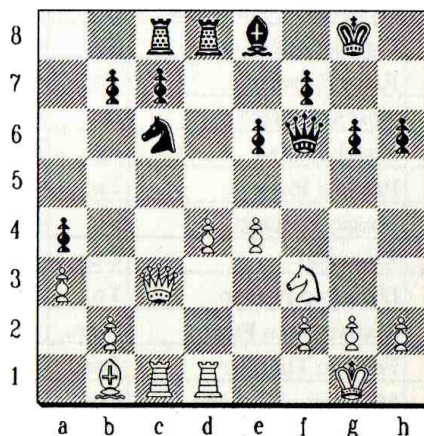
15. ... ♖fd8; 16. ♖ac1 a4;

Dopo 16. ... e5; 17. d:e5 ♖:e5; 18. ♖:e5 ♖:e5; 19. ♖b3 con la doppia minaccia sui ♖f7 e b7.

17. ♖a2

Impedisce ancora ♖e5.

17. ... ♖e8; 18. ♖b1 g6; 19. ♖c3 ♖ac8; 20. e4



La posizione del Bianco è migliore.

20. ... b6; 21. ♖e3 ♗g7!;

Una buona mossa difensiva che rende vana la successiva manovra del Bianco.

22. e5?!

Così il vantaggio posizionale del Bianco ben presto sparirà. L'idea di sfruttare la debolezza della casa f6, portandovi un ♖ non è realizzabile. Migliore era 22. ♖a2+

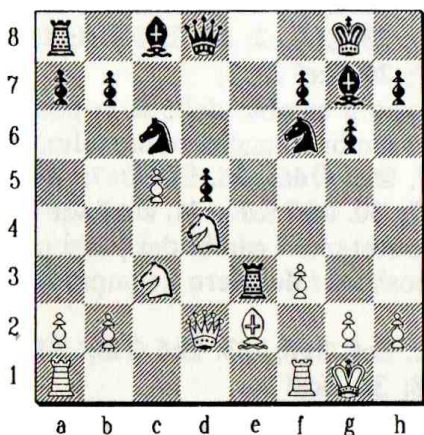
22. ... ♖e7; 23. ♖d2 ♖c6 =; 24. ♖c4 ♖b5; 25. ♖cc1 ♖c6; 26. ♖c4 ♖b5; 1/2

La partita seguente, giocata al penultimo turno, era decisiva per l'assegnazione delle prime posizioni. Purtroppo Belotti perdendo quest'incontro e patinando l'ultimo con Zelic, non è riuscito ad andare oltre il 6° posto, risultato comunque più che ragguardevole, considerato che ha incontrato tutti i migliori.

Komarov - Belotti

Asti (1993)

1. d4 ♖f6; 2. c4 g6; 3. ♖c3 ♖g7; 4. e4 d6; 5. ♖f3 0-0; 6. ♖e2 e5; 7. ♖e3 c6; 8. ♗d2 e:d4; 9. ♖:d4 ♖e8; 10. f3 d5; 11. e:d5 c:d5; 12. 0-0 ♖c6; 13. c5 ♖:e3;



Un sacrificio di qualità inaugurato da Kasparov, la cui correttezza non è stata

dimostrata.

14. ♗:e3 ♗f8; 15. ♖:c6

In Gelfand-Kasparov, Linares 1992 si ebbe: 15. ♖cb5 ♗:c5; 16. ♖ac1 ♗b6; 17. ♗f2 ♖d7; 18. ♖fd1 ♖e8!; e dopo una lunga battaglia il nero vinse.

15. ... b:c6; 16. ♖ad1

Nella 11^{ma} partita del match tra Kasparov e Karpov, quest'ultimo giocò la debole 16. ♖h1?! e dopo 16. ... ♖b8; 17. ♖a4 ♖b4; 18. b3 ♖e6; 19. ♖b2! ♖h5; 20. ♖d3 ♖h4; 21. ♗f2 ♗e7; 22. g4! ♖d4!; 23. ♗:d4 ♖:h2+!; 24. ♖:h2 ♗h4+; la partita terminò patta.

16. ... ♖b8; 17. ♖a4 ♖f5; 18. ♖d3 ♖e6!; 19. ♖h1! ♖b4; 20. b3 ♖h4;

Migliore, sarebbe stato giocare prima 20. ... ♖h5;

21. g3! ♖h3; 22. ♖g1 d4; 23. ♗e2 ♖d5; 24. ♖c4 ♖h5; 25. ♖de1 ♖h6; 26. f4 ♗c8; 27. ♖b2 ♖f8; 28. ♖d3 ♖e3; 29. ♖:e6 ♗:e6; 30. ♗f3 ♖:c5; 31. ♖e2 ♖b6; 32. ♖c1 c5; 33. ♖e5 ♖:e5;

Un doppio sacrificio di qualità.

34. f:e5 ♗:e5; 35. ♖ce1

Con l'idea di restituire una qualità.

35. ... c4; 36. b:c4 ♖g7; 37. ♖f2 f5; 38. ♗d5 ♗:d5+;

Interessante era 38. ... ♗e4+; 39. ♗:e4 f:e4; 40. ♖:e3 d:e3; 41. ♖e2 ♖f6; 39. c:d5 ♖:d5; 40. ♖e6 ♖f7; 41. ♖d6 ♖c3; 42. ♖d2 ♖c5; 43. ♖c6 ♖b6; 44. a3 ♖e4; 45. ♖:b6

L'unico modo per vincere.

45. ... ♖:d2; 46. ♖a6 d3; 47. ♖g2 ♖e4; 48. ♖f3 g5;

Migliore era 48. ... d2; 49. ♖e2 g5;

49. ♖:a7+ ♖e6; 50. ♖a8!

Se 50. ♖:h7 d2; 51. ♖e2 f4; 52. g:f4 g:f4; 53. ♖h3 d1 = ♗+; 54. ♖:d1 ♖f2+; 50. ... ♖e7; 51. ♖a4!

Unica.

51. ... d2; 52. ♖d4 ♖e6; 53. ♖e3

Ora dopo 53. ... ♖e5; segue 54. ♖:e4+ f:e4; 55. ♖:d2 ecc. 1-0

Tornei

Vittoria del grande maestro croato Cvitan a Forlì

Open FIDE Città di Forlì

Si è svolto anche quest'anno il tradizionale torneo, organizzato dall'UISP, Città di Forlì. Spostata la data da settembre a ottobre per non creare sovrapposizioni con altre manifestazioni, il torneo ha visto una qualificata e numerosa partecipazione. 4 G.M. e 6 M.I. al nastro di partenza, ma soprattutto i nostri Arlandi, Belotti e Godena. La classifica finale vedeva Cvitan e Novikov dominatori incontrastati, ma presentava una piacevole sorpresa con Tatai al quarto posto, ritornato in questi ultimi tempi ad un'intensa attività agonistica.

	Nome	Naz.	Punti
1	Cvitan Ognjen	Cro	7.5
2	Novikov Igor	Ucr	7.5
3	Zelcic Robert	Cro	6.0
4	Tatai Stefano	Roma	6.0
5	Efimov Igor	Geo	5.5
6	Arlandi Ennio	Mi	5.5
7	Loncar Robert	Cro	5.5
8	Belotti Bruno	Ber	5.0
9	Godena Michele	Tre	5.0
10	Caposciutti Maurizio	Gros	5.0
11	Payen Arnaud	Fra	5.0
12	Vezzosi Paolo	Parma	5.0
13	Tocchioni Dorian	Firen	5.0
14	Pieri Filippo	Firen	5.0
15	Trevisani Bruno	Forlì	4.5
16	Manouck Thierry	Fra	4.5
17	Nemet Ivan	Sviz	4.5
18	Beggi Pierluigi	Pisa	4.5
19	Benvenuti Carlo	Pisa	4.5
20	Iotti Pierluigi	ReEm	4.5
21	Mailfert Jean Pierre	Fra	4.5

seguono altri

Cvitan - Leoncini

Forlì (1993)

1. ♖f3 ♗f6; 2. c4 e6; 3. d4 d5; 4. ♖c3 ♗e7; 5. ♗g5 0-0; 6. e3 h6; 7. ♗h4 b6; 8. ♗e2 ♗b7; 9. ♗:f6 ♗:f6; 10. c:d5 e:d5; 11. 0-0 ♖d7;

La linea principale è 11. ... ♗e8;

12. b4 c6;

Dopo 12. ... c5; 13. b:c5 b:c5; 14. ♗b1 ♗c6; 15. ♗b5 ♗c7; 16. ♗d3 ♗fd8; 17. ♗f5 c:d4; 18. e:d4 g6; 19. ♗h3 ♗:b5; 20. ♖:b5 ♗f4; il gioco del nero è attivo Dydyschko-Wladimirov Mosca 1983

13. ♗b3 ♗e7?; 14. b5 ♖f6; 15. b:c6 ♗:c6; 16. ♗a6

La posizione del nero è inferiore; interessante è vedere con quanta semplicità Cvitan concretizza il suo vantaggio.

16. ... ♗d6; 17. ♗fc1 ♗e7; 18. a4 ♗ab8; 19. ♗a2 ♗fd8;

Il Nero non può far altro che aspettare.

20. ♖b5 ♗:b5; 21. ♗:b5 ♗bc8; 22. ♗ac2 ♗e6; 23. g3 ♗:c2; 24. ♗:c2 ♗c8; 25. ♖d2 ♗c7; 26. ♗:c7 ♗:c7;

Dopo il cambio delle ♗ la posizione nera sembra maggiormente difendibile.

27. ♗c2 ♗d6; 28. ♖f3 ♗e7; 29. ♗c6 ♗h7; 30. ♗b7 ♗d6; 31. ♗:e7 ♗:e7;

Nonostante i cambi dei pezzi pesanti la posizione del Nero è sempre inferiore.

32. ♖e5 ♗g8; 33. ♖c6 ♗f8; 34. ♖:a7 ♗d8; 35. ♖c8!

Impedisce il passaggio del ♗.

35. ... ♖e4; 36. ♗c6 ♖c3; 37. ♗f1 f5; 38. ♗d7 g6; 39. ♗e1 ♗f7; 40. f3

L'inizio di un piano che porterà alla cattura del ♖ nero.

40. ... ♖f6; 41. ♖d2 ♖a2; 42. ♖b5 1-0

Cordara - Loncar

Forlì (1993)

1. c4 g6; 2. ♖c3 ♖g7; 3. g3 d6; 4. ♖g2 ♖f6; 5. d3 0-0; 6. e4 e5; 7. ♖ge2 c6; 8. 0-0 ♖e6; 9. h3 d5; 10. b3 d:e4; 11. d:e4 ♖c8; 12. ♖h2 ♖a6; 13. ♖a3 ♖d8; 14. ♖c1 ♖c7; 15. ♖b2 ♖a5; 16. ♖ad1 ♖b4; 17. ♖c1 ♖f8; 18. ♖b1 ♖d7; 19. ♖d2 blocca il ♖d7.

19. ... ♖b6; 20. ♖c3 a5; 21. ♖b2 ♖c5; 22. a3 ♖d4; 23. ♖:d4 e:d4; 24. ♖d2 ♖a6; 25. ♖:d4 ♖c7;

La debolezza della diagonale a1/h8 è un ampio compenso per la qualità.

26. ♖b2 f6; 27. ♖c3 ♖f7; 28. f4 ♖ac5; 29. ♖d1 ♖e8; 30. ♖d4 ♖ad8; 31. ♖d3 ♖e6; 32. ♖:d7

Coerentemente con lo spirito della posizione il Bianco sacrifica una seconda qualità.

32. ... ♖:d7; 33. ♖:f6 ♖d4; 34. ♖c5 ♖d6; 35. ♖:d6 ♖:d6; 36. ♖:b7 ♖d7; 37. ♖:a5

Quattro ♗ contro due qualità !

37. ... c5; 38. e5 ♖b8; 39. ♖d2 ♖b6; 40. ♖:d4 ♖:d4; 41. ♖e4 ♖a6; 42. ♖b7 ♖:a3; 43. ♖b:c5 ♖a2; 44. g4 ♖e6; 45. ♖g3 ♖c8; 46. ♖d6

L'attività dei pezzi bianchi è impressionante.

46. ... ♖a5; 47. b4 ♖a3+; 48. ♖h4 ♖d2; 49. ♖:c8

Interessante era 49. ♖d5+ ♖g7; 50. ♖:c8 ♖h2; 51. ♖e6+ ♖f7; 52. ♖d6+ ♖e7; 53. ♖g5 ♖h:h3; 54. f5+ -

49. ... ♖:g2; 50. ♖g5 ♖:h3; 51. ♖f6 ♖:g4; 52. ♖e6 ♖b3; 53. ♖e7+ ♖h8; 54. ♖d5+ - ♖g1; 55. ♖g5 h5; 56. e6 ♖e1; 57. ♖f7+ ♖h7; 58. ♖e5 ♖a3; 59. ♖c7 ♖:e5;

60. f:e5 ♖f3+; 61. ♖e7 h4; 62. ♖d6 h3; 63. e7 h2; 64. e8=♖ h1=♖; 65. ♖d5 ♖a1; 66. e6 ♖a3; 67. ♖f7+ ♖h6; 68. e7 ♖a6+; 69. ♖c5

1-0

Belotti - Cvitan

Forlì (1993)

1. d4 ♖f6; 2. c4 g6; 3. ♖c3 ♖g7; 4. e4 d6; 5. f3 0-0; 6. ♖e3 e5; 7. d5 c6; 8. ♖d2 c:d5; 9. c:d5 a6; 10. ♖d3 ♖h5; 11. ♖ge2 f5; 12. e:f5 g:f5; 13. 0-0 ♖e8; 14. ♖ac1 ♖d7; 15. b4 ♖df6;

I pezzi neri emigrano verso l'ala di ♖. 16. b5 ♖h8; 17. b:a6 b:a6; 18. ♖b1 ♖g8; 19. ♖h1 ♖f8;

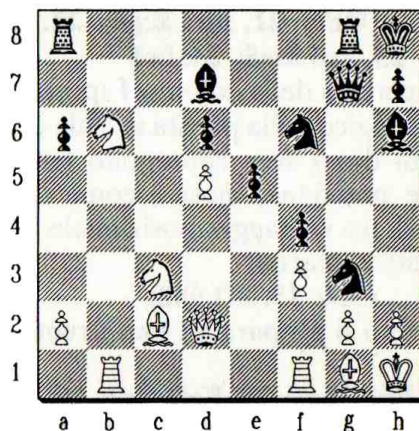
Che vuol fare il Nero ?

20. ♖c2 ♖d7; 21. ♖a4 f4; 22. ♖g1 ♖h6; Il Bianco ha mano libera sul lato di Donna.

23. ♖b6 ♖g7;

La prima minaccia.

24. ♖c3 ♖g3+;



Il primo fuoco d'artificio.

25. h:g3 f:g3; 26. ♖e3 ♖f7!!;

Il secondo ! ovviamente dopo 27. ♖:h6 ♖h5+; 28. ♖g1 ♖h2+; matto.

27. ♖g1 ♖h5; 28. ♖fe1 ♖g4!!;

Il terzo. Il nero ha in presa la ♖a8 ed

entrambi gli ♔♔. Se 29. f:g4 ♖:g4; 30. ♕:h6 ♜af8-+;

29. ♕:h6 ♜h2+; 30. ♔f1 ♕:f3-+; 31. ♕e3

Dopo 31. g:f3 g2+; 32. ♔e2 g1♜-+;

31. ... ♜h1+; 32. ♕g1 ♖g4!!;

Dopo 33. g:f3 ♖h2+; 34. ♔e2 ♜:f3+♯; 0-1

Cvitan - Tatai Forlì (1993)

1. d4 ♖f6; 2. c4 e6; 3. ♖c3 d5; 4. ♖f3 ♕b4; 5. c:d5 e:d5; 6. ♜a4+ ♖c6; 7. ♕g5 h6; 8. ♕:f6 ♜:f6; 9. e3 0-0; 10. ♕e2 ♕e6; 11. ♜c1 a6; 12. 0-0 ♜fd8; 13. a3 ♕f8; 14. ♜fe1 ♕f5; 15. ♜d1 ♖e7; 16. ♖a4 c6; 17. ♖c5

Il Bianco ha buon gioco sull'ala di Donna, mentre il Nero non ha un piano preciso.

17. ... ♜ab8; 18. b4 ♖c8; 19. ♖e5 ♕d6; 20. f4

Ora il Bianco si impadronisce anche del centro.

20. ... ♜e7; 21. ♕g4 ♕:g4; 22. ♜:g4 ♖b6; 23. ♜c3 ♕:e5; 24. f:e5

L'apertura della colonna f sposta l'asse strategico della partita sull'ala di Re. Cvitan dopo aver conseguito una migliore posizione, mostra come si trasforma un vantaggio posizionale in un micidiale attacco.

24. ... ♖d7; 25. ♜f1 ♖f8;

Il Nero si prepara ad una strenua difesa.

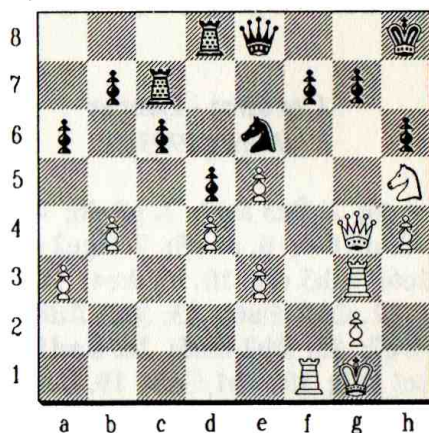
26. ♜c2 ♜bc8; 27. ♜cf2 ♜c7; 28. h4

Con 28. ♜:f7 ♜:f7; 29. ♜:f7 ♜:f7; si consentirebbero al Nero delle possibilità di difesa.

28. ... ♖h7; 29. ♜f3 ♕h8; 30. ♖d3

Questo ♖ si porterà su h5 e dopo ♜g3 il punto g7 diviene il principale obiettivo d'attacco del Bianco.

30. ... ♜e8; 31. ♖f4 ♖f8; 32. ♖h5 ♖e6; 33. ♜g3



Mentre il Bianco ha migliorato ulteriormente la posizione dei propri pezzi il Nero è solo riuscito a tappare le falle della propria posizione.

33. ... ♜g8; 34. ♜f5 ♜e8; 35. ♜f3 ♜ce7; 36. ♜f6 ♜h7;

Era minacciato 37. ♜:h6+ g:h6; 38. ♜f6+ ♕h7; 39. ♜:g8 ♕:g8; ecc.

37. ♕h2 ♜e4??;

Sotto pressione il Nero commette un banale errore.

38. ♜:h6+ ♕g8;

Anche dopo 38. ... g:h6; 39. ♜f6+ ♕h7; 40. ♜g7+ ♕h8; 41. ♜g6+ ♕h7; 42. ♜:h6+ ♕g8; 43. ♜h8+ segue il matto.

39. ♖f6+ 1-0

Di seguito riportiamo un'interessante partita tra la giocatrice francese Nicole Tagnon e il maestro Mario Leoncini. Leoncini oltre a giocare a scacchi internazionali è esperto di scacchi eterodossi, in special modo di scacchi progressivi.

Tagnon N - Leoncini M. Forlì (1993)

1. e4 c5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4

2.f6; 5. 2.c3 e5; 6. 2.db5 d6; 7. 2.g5 a6;
8. 2.f6 g:f6; 9. 2.a3 b5; 10. 2.d5 f5;

Viene spesso giocato anche 10. ...
2.g7;

11. 2:b5

Nella Geller-Arahamija Aruba 1992 il
Bianco continuò con 11. c3

11. ... a:b5; 12. 2:b5 2:g5!;

Il Nero invece di difendersi passiva-
mente, passa al contrattacco, dopo 12.
... 2.a7?!; 13. 2:a7 2:a7; 14. c3! 2:b5?!;
15. a4 2:c7; 16. a5! con vantaggio del
Bianco secondo M. Pavlovic.

13. g4

Dopo 13. 2:bc7 + 2:d8; 14. 2:a8 2:g2;
15. 2:f1 2:e4 + - +;

13. ... 2:b8; 14. h4! 2:d8?!; 15. 2:bc7 +
2:d7- +; 16. g:f5! h5; 17. f6? 2:b7; 18.
2:g1 2:c7; 19. 2:g5

Il Bianco è riuscito ad attivare la 2:hi
però il prezzo pagato sembra troppo
alto.

19. ... 2:b7; 20. 2:h5 2:h5; 21. 2:h5
2:e8; 22. 2:g5

L'unica risorsa rimasta al Bianco è il
2:i in h4.

22. ... 2:b4; 23. 2:e3 2:c7; 24. 2:f1 2:c2;
25. 2:c1 2:e3 +; 26. 2:e3 2:d7; 27. 2:g2
2:g4 +; 28. 2:g3 2:g3 +; 29. f:g3
2:b2 +; 30. 2:f3 2:d8; 31. g4 2:a2; 32.
2:c3 d5; 33. e:d5 2:a3; 34. 2:a3 2:a3; 35.
g5 2:f5; 36. 2:e3 2:c5 +; 37. 2:f3 2:e8; 38.
h5 2:f8; 0-1

Caposciutti - Arlandi

Forlì (1993)

1. e4 e5; 2. 2:c4 2:f6; 3. d3 2:c6; 4. 2:f3
2:e7; 5. 2:b3 0-0; 6. 0-0 d6; 7. c3 2:a5; 8.
2:c2 c5; 9. 2:e1 2:c6; 10. 2:bd2 2:e8; 11.
2:f1 h6; 12. h3 2:f8; 13. d4 e:d4; 14. c:d4
d5; 15. e5 2:e4; 16. d:c5 2:c5; 17. 2:g3
b6; 18. 2:d2 a5; 19. 2:c3 g6; 20. 2:d4
2:d4; 21. 2:d4 2:b8; 22. 2:f3 2:e6; 23.

2:ad1 2:d4; 24. 2:d4 2:c7; 25. 2:b3 2:e5;
26. 2:e5 2:e5; 27. 2:d5 2:e1 +; 28. 2:h2
2:e6; 29. 2:e4!?

Il Bianco cede la qualità con l'intento
di sfruttare le debolezze dell'arrocco
nero.

29. ... 2:d5; 30. 2:d5 2:g7; 31. 2:f7 +
2:h8; 32. 2:g6 2:c1!;

Para la minaccia 33. 2:f6 2:f6; 34.
2:h6#

33. g3

Se 33. 2:d6 2:e5 +; 34. g3 2:d6; 35.
2:f6 + 2:h7; 36. 2:f7 + patta; oppure 33.
... 2:c7; 34. g3 2:f8; 35. 2:f7 + 2:f7; 36.
2:f7 2:f7; 37. 2:f7 2:b2;

33. ... 2:b2; 34. 2:g2 2:f8; 35. 2:e6 2:b5;
36. h4 + - 2:e8;

Il Bianco ormai ha perso il treno.

37. 2:g4 h5+; 38. 2:h3 2:c6; 39. 2:g1
2:e4; 0-1

*L'ennesimo scontro tra Belotti e Gode-
na, ancora una volta risoltosi a favore di
Bruno.*

Belotti - Godena

Forlì (1993)

1. d4 d5; 2. 2:f3 c6; 3. c4 2:f6; 4. 2:c3
e6; 5. 2:g5 d:c4; 6. e4 b5; 7. e5 h6; 8.
2:h4 g5; 9. 2:g5 h:g5; 10. 2:g5 2:bd7;

Questa è una delle varianti critiche del
Sistema di Botvinnik.

11. e:f6 2:b7; 12. g3

Una vecchia idea di Lilienthal, mette-
re l'2 sulla diagonale h1/a8.

12. ... c5;

Anche 12. ... 2:b6; con l'idea di 0-0-0
era un piani giocabile.

13. d5 2:f6;

Ancora 13. ... 2:b6; seguita da 0-0-0
era possibile, ma Godena come presto
si vedrà, sceglie di restare con il 2 al
centro.

14. 2:g2 2:e7; 15. 0-0 2:d5; 16. 2:e7

♙:e7;

Una decisione coraggiosa, ma a questo punto inevitabile, se 16. ... ♙:e7; 17. ♖:d5 ♙:d5; 18. ♙:d5 e:d5; segue 19. ♙e1.

17. ♖:b5 ♙b8; 18. ♙c1 ♙b6; 19. ♖a3 c3; 20. b:c3 ♖f6; 21. ♙b1 ♙a6; 22. ♙:b7 ♙:b7; 23. ♙e3!

Approfitando della posizione esposta del ♙ nero, il Bianco gioca attivamente se ora 23. ... ♙:b1; 24. ♙:c5 + ecc.

23. ... ♙h5; 24. ♙f3 ♙d7;

Il Nero si difende bene se 24. ... ♙:b1; 25. ♙:b1 ♙:a3; 26. ♙b7 + ♙e8; 27. ♙:f6 ecc

25. c4 ♙f5; 26. ♙e3 ♖g4; 27. ♙b3 ♙c6; 28. f3 ♖e5; 29. f4 ♖g4; 30. ♙f3 ♙:f3; 31. ♙:f3

Il ♙ in più risulterà decisivo

31. ... ♙h5;

Se 31. ... ♙d2; 32. ♙b7 + ♙f8; 33. ♖b5 ♖:h2; 34. ♙f2 ♙:f2; 35. ♙:f2+

32. h4 f5; 33. ♙b2 ♙h8; 34. ♖b1 ♙hd8; 35. ♙g2+ ♙d1; 36. ♙a3

Entrambi i contendenti hanno migliorato la posizione dei propri pezzi ma nonostante le apparenze la posizione del ♙ nero è precaria.

36. ... ♙f6; 37. ♙:a7 ♙e1; 38. ♙bb7 ♙e2 +; 39. ♙f1! 1 - 0

Dopo 39. ... ♙f2 +; 40. ♙e1 il ♙ nero è in crisi 40. ... ♙f8; 41. ♙g7 ♙h2; 42. ♖d2! ♙h1 +; 43. ♙e2 ♙h2 +; 44. ♙d1 ♙h1 +; 45. ♙c2 ♙h2; 46. ♙c3 e5; 47. ♖f3 e:f4; 48. g:f4 ♙e8; 49. ♙af7 + ♙e6; 50. ♖g5 + ♙d6; 51. ♙g6#

Cvitan - Efimov

Forlì (1993)

1. d4 e6; 2. c4 d5; 3. ♖f3 c6; 4. e3 ♖d7; 5. ♖c3 ♖gf6; 6. ♙d3 d:c4; 7. ♙:c4 a6; 8. a4 c5; 9. 0-0 ♙c7; 10. ♙e2 ♙d6; 11. ♙d1

0-0; 12. h3 b6; 13. b3 ♙b7; 14. ♙b2 ♙fd8; 15. d5 e5;

L'apertura del gioco, dopo 15. ... e:d5; 16. ♖:d5 ♖:d5; 17. ♙:d5 ♙:d5; 18. ♙:d5 favorirebbe il Bianco

16. ♖g5 ♖f8; 17. ♖ce4 ♖:e4; 18. ♖:e4 ♖g6; 19. ♙d2 ♙e7; 20. ♙h5 ♙e8; 21. ♙ad1 ♙ad8; 22. g3 ♙c8; 23. h4

E' incredibile come Cvitan riesca a ridurre alla passività i suoi avversari.

23. ... ♖f8; 24. ♙c3 h6; 25. ♙e2 f5;

Il Nero cede un ♙ per liberarsi del fastidiosissimo ♖.

26. ♖:d6 ♙:d6; 27. ♙:a6 ♙:a6; 28. ♙:a6 f4; 29. e:f4 e:f4; 30. ♙d3 ♖d7; 31. ♙b7 ♙c8; 32. ♙e1 c4; 33. ♙:c8 1-0

Nemet - Belotti

Forlì (1993)

1. d4 ♖f6; 2. c4 g6; 3. ♖c3 ♙g7; 4. e4 d6; 5. ♖f3 0-0; 6. ♙e2 e5; 7. 0-0 ♖c6; 8. d5 ♖e7; 9. ♖d2 a5; 10. a3 ♖d7; 11. ♙b1 f5; 12. b4 ♙h8; 13. ♙c2 ♖g8; 14. f3 ♖gf6; 15. ♙d3 f4; 16. c5 d:c5; 17. ♖b5 b6; 18. b:a5 ♙:a5; 19. ♖c4 ♙a8;

Il Bianco ha sacrificato un ♙ per ottenere l'iniziativa sul lato di Donna.

20. a4 ♖e8; 21. a5 b:a5; 22. ♙d2 a4; 23. ♖ba3 h5; 24. ♙b5 g5; 25. ♙e2 ♙g8; 26. ♙c3 ♙f6;

Il Nero prepara il tipico contrattacco sul lato di ♙.

27. ♙fb1 ♙g6; 28. ♙a5 ♙:a5; 29. ♖:a5 g4; 30. ♖c6 ♙g5; 31. ♖a7 ♖d6; 32. ♖:c8 ♙:c8; 33. ♙:a4 g:f3; 34. ♙:f3 ♖f6; 35. ♙e1 ♖g4; 36. ♙e2 ♖e3; 37. ♙e1 ♙g6; 38. ♙c6 ♙h7; 39. ♖b5 ♖:b5; 40. ♙:b5 ♙b6; 41. ♙d7 ♙a8; 42. ♙:h5 c4; 43. ♙h1 ♙a1; 44. ♙g4 ♙g6; 45. ♙f5

Naturalmente non 45. ♙:e3 f:e3; 46. ♙f5 ♙:e1#;

45. ... ♖:f5; 46. e:f5 ♙f6#; 47. ♙:c7 ♙h4;

Una posizione interessante sembra che per il Bianco non ci sia più niente da fare.

48. ♖a5! ♜:a5; 49. ♙:h4 ♙f6; 50. ♙e1 ♜:d5;

Il nero sembra preferibile.

51. h3 ♙h6; 52. ♙h2 ♙g5; 53. ♜c2 ♜c5; 54. g4 f:g3 +; 55. ♙:g3 ♙:f5; 56. ♜f2 + ♙e6; 57. ♙c3 ♜d5; 58. ♙g4 ♜d3; 59. ♜c2 ♙d5; 60. h4 ♜d1; 61. h5 ♙g1 +; 62. ♙f5 ♜f1 +; 63. ♙g6 ♙e6; 64. ♙:e5! ♙:e5; 65. ♜:c4 ♙g1 +; 66. ♙h7 ♙g7 +; 67. ♙h6 ♙g8; 68. ♙h7 ♙f7; 69. ♙h6 ♙f6; 70. ♙h7 ♙g7 +; 71. ♙h6 ♙g8; 72. ♙h7 ♙g7 +; 73. ♙h6 ♜a7; 74. ♜c6 + 1/2

Novikov - Efimov

Forlì (1993)

1. d4 d5; 2. c4 c6; 3. ♘f3 ♘f6; 4. ♘c3 a6; 5. ♘e5 ♘e4; 6. ♘:e4 d:e4; 7. c5 ♙e6; 8. e3 ♙d5; 9. f3! ♘d7; 10. f:e4 ♙:e4; 11. ♘f3 e6; 12. ♙e2 ♙e7; 13. 0-0 0-0; 14. ♙d2 ♙f6; 15. ♙c3 b6; 16. b4 ♜e8;

Non 16. ... b:c5; 17. b:c5 ♘:c5; 18. ♙b4 + -

17. ♘d2 ♙g6; 18. ♘c4 + - b:c5; 19. b:c5 e5;

Ancora errata era 19. ... ♘:c5; 20. ♙a5 20. ♘d6

La strategia iniziata con 7. c5 giunge a coronamento.

20. ... ♜e7; 21. ♙c4 e:d4; 22. e:d4 ♘f8; 23. ♙d2 ♘e6; 24. ♜ae1

Ma posizione del Bianco è superiore.

24. ... ♘c7; 25. ♙a5 ♙d7; 26. ♜:e7 ♙:e7; 27. ♜e1 ♙d7; 28. ♙:c7 ♙:c7; 29. ♜e8 + ♜:e8; 30. ♘:e8 ♙b7; 31. ♘:f6 + g:f6;

Il finale è favorevole al Bianco per via della debolezza dei ♜♜ neri

32. ♙b3 ♙b5; 33. h3 a5; 34. ♙d1 ♙b4; 35. ♙a4 ♙b7; 36. ♙e1 ♙d7; 37. ♙e3 ♙f5; 38. ♙f4 ♙e6; 39. ♙:f6 ♙d5; 40. ♙g5 + ♙f8; 41. ♙h6 + ♙e8; 42. ♙e3 + ♙d8;

43. ♙b3 ♙:b3; 44. a:b3 ♙d5; 45. ♙f2 ♙d7; 46. g4 f6; 47. ♙d3 ♙d8; 48. ♙g3 h6; 49. ♙e3 ♙d7; 50. ♙h4 ♙e6; 51. ♙:e6 + ♙:e6; 52. ♙h5 ♙d5; 53. ♙:h6 ♙:d4; 54. h4 1-0

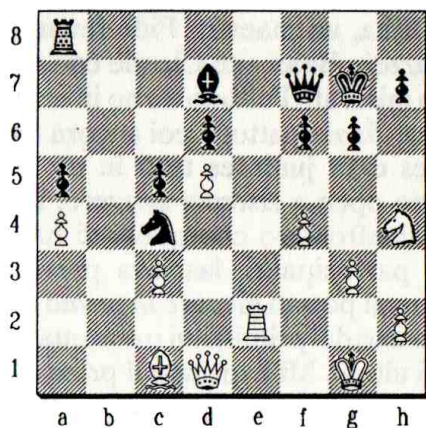
Nemet - Caposciutti

Forlì (1993)

1. d4 ♘f6; 2. ♘f3 c5; 3. d5 b5; 4. ♙g5 d6; 5. c4 b:c4; 6. ♘c3 ♘bd7; 7. e4 g6; 8. ♙:c4 ♙g7; 9. 0-0 0-0; 10. ♜e1 ♘g4; 11. ♙f1 ♙:c3;

Prima di giocare f6 il Nero si libera dell'♙g7.

12. b:c3 f6; 13. ♙d2 ♘ge5; 14. ♘h4 ♘b6; 15. f4 ♘ec4; 16. ♙c1 e6; 17. a4 a5; 18. g3 e:d5; 19. e:d5 ♜e8; 20. ♜a2 ♙d7; 21. ♙d3 ♙g7; 22. ♜:e8 ♙:e8; 23. ♜e2 ♙f7; 24. ♙:c4 ♘:c4;



La buona posizione del ♘c4 e le debolezze dei ♜♜ bianchi rendono superiore la posizione del Nero

25. ♙b3 ♙g4!; 26. ♜e4

Dopo 26. ♙:c4 ♙:e2; 27. ♙:e2 ♙:d5; con posizione preferibile

26. ... ♙:d5; 27. ♜e7 + ♙h6; 28. f5 + g5; 29. ♜e6 ♜f8; 30. ♙b1 ♙g7; 31. ♜e7 + ♜f7; 32. ♜:f7 + ♙:f7; 33. ♘g2 ♙d1 +; 34. ♙f2 ♙e2 +; 35. ♙g1 ♙f3; 0-1

Tornei

Convincente vittoria del G.M. israeliano Milov Vadim

4° Open scacchistico Ticino

Numerosa e qualificata affluenza per la quarta edizione dell'Open Ticino di Chiasso. 238 i giocatori iscritti con una folta rappresentanza italiana, ma con l'assenza di quasi tutti i nostri migliori maestri internazionali. 136 gli svizzeri, 67 gli italiani, quasi tutta carne da macello, 9 i tedeschi e poi sparute rappresentanze di Russia, Ucraina, Lettonia, Romania, Polonia, Israele, Serbia, Croazia, Cuba, Perù, USA, Cina, Olanda, Filippine, Bosnia e Inghilterra.

6 Grandi maestri, 15 maestri internazionali, 11 maestri Fide, un grande maestro femminile la rumena Foisor Christina, un maestro Fide femminile, la svizzera Baumann Claude con cui mi sono misurato l'ultimo turno in un estenuante finale patto, e poi ancora 18 seniores e 14 juniores tutti in un unico torneo open a sistema svizzero. Il mio Elo, confrontato con quelli di tutti gli altri partecipanti, lasciava prevedere che avrei potuto giocare al primo turno o con uno dei primissimi o con qualcuno degli ultimi. Mi è toccato il primo della lista, il grande maestro lettone Rausis, Elo 2575, il favorito del torneo. Ha vinto lui, ma già in questa partita ha commesso un errore evidente, in altre ne ha commessi altri, ha finito col perdere due partite e si è classificato solo 25.

Primo è risultato il GM Milov Vadim, un giovane ex sovietico emigrato in Israele con punti 6,5 su 7 (ha vinto le prime 6 partite) davanti a Arbakov (Russia) Komarov (Ucraina) maestri internazionali, GM Gallagher (Inghil-

terra), IM Joksic (Jugoslavia) tutti imbattuti con punti 6 seguiti dal GM americano De Firmian pure con 6 punti ma con una sconfitta.

Primo degli italiani, decimo, il maestro Alec Salvetti con punti 5,5. Secondo, sempre tra gli italiani, il maestro Fide Giulio Borgo. Primo svizzero Sutter, quindicesimo con punti 5,5. Prima donna Foisor Christina ventesima con punti 5. Primo senior il maestro Mario Grassi di Genova con punti 5, trentesimo (secondo, sempre tra i seniores Paoli, ottantacinque anni portati con disinvoltura, con punti 4 e terzo il sottoscritto ottantaquattresimo con punti 4). Primo tra gli juniores Aranovitch di Ispra. I bergamaschi erano rappresentati dal sottoscritto da Mohar e da Scarpellini che 157 nella lista Elo di partenza si è classificato 86 con punti 4.

Visti tra gli italiani, oltre ai già nominati, Ferretti, Salami, Vezzosi, Natalucci, Mantovani, Bozzo, Cangiotti, Braunberger, Capece, Agostani, Cordara, Astengo, Caselli, Zaninotto, Monaco, il notaio Rossi, Lodà, Poletto, Botta, la Fittante, la Centofante.

La super efficiente organizzazione svizzera mi ha fornito il dischetto con un'antologia di alcune partite delle due ultime edizioni dell'Open.

E' già annunciata la prossima edizione a cui i bergamaschi, favoriti dalla vicinanza di Chiasso, dovrebbero partecipare un po' più numerosi perché il torneo è molto ben organizzato.

Valdo Eynard

	Giocatore	Tit.	Naz.	Punti
1	Milov Vadim	GM	ISR	6.5
2	Arbakov Valentin	IM	RUS	6.0
3	Komarov Dimitri	IM	UKR	6.0
4	Gallagher Joseph	GM	ENG	6.0
5	Joksic Sinisa	IM	JUG	6.0
6	De Firmian Nick	GM	USA	6.0
7	Gleizerov Evgeny	GM	RUS	5.5
8	Rodriguez Amador	GM	CUB	5.5
9	Legki Nicolai	IM	UKR	5.5
10	Salveti Alec		ITA	5.5
11	Kelecevic Nedeyko	IM	BOS	5.5
12	Chiong Luiz	FM	PHI	5.5
13	Ilijin Neboisa	IM	Rom	5.5
14	Borgo Giulio	FM	ITA	5.5
15	Milosevic Goran	IM	JUG	5.5
16	Suttér Oliver		SUI	5.5
17	Ferretti Folco		ITA	5.5

Di seguito riportiamo alcune partite, dove il favorito viene abbandonato dalla dea Caissa, ovvero la sorpresa può essere dietro l'angolo.

La prima disavventura che vi mostriamo è quella capitata al M.I Mantovani Elo 2380 contro il giovane Gianfranco Cavallini Elo 1830.

Mantovani R - Cavallini G

Ticino op (1) (1993)

1. e4 e5; 2. ♖c4 ♗f6; 3. ♖e2 d6; 4. c3 ♗e7; 5. f4 ♗g4; 6. ♗f3 ♗bd7; 7. 0-0 c6; 8. d3 ♖c7; 9. h3 ♗:f3; 10. ♖:f3 d5; 11. ♗b3 0-0; 12. ♗h1 ♗c5; 13. f:e5 d:e4; 14. ♖d1 ♗d5; 15. d4 ♗:b3; 16. ♖:b3 ♖b6; 17. ♗d2 ♖:b3; 18. a:b3 ♗e3; 19. ♗f4 ♗c2; 20. ♗b1 e3; 21. ♗f3 f5; 22. e:f6 ♗:f6; 23. ♗e4 ♗ae8; 24. ♗:e8 ♗:e8; 25. b4 ♗d8; 26. g3 g5; 27. b3 h5; 28. ♗b2 ♗f8; 29. ♗g2 g4; 30. h:g4 h:g4; 31. ♗e5 ♗f2 +; 32. ♗g1 ♗g5; 33. ♗:g4 ♗d2; 34. ♗e5 e2; 35. ♗f3 0-1

Anche il maestro milanese Franco Zaninotto, Elo 2265, è incorso in un brutto incidente contro Zappe, Elo 1775.

Zaninotto F - Zappe B

Ticino op (1) (1993)

1. e4 d5; 2. e:d5 ♗f6; 3. d4 ♗:d5; 4. ♗f3 ♗g4; 5. ♗e2 ♗c6; 6. c4 ♗b6; 7. d5 ♗:f3; 8. ♗:f3 ♗e5; 9. ♗e2 e6; 10. ♗c3 ♗b4; 11. ♖d4 ♖f6; 12. ♖e4 e:d5; 13. c:d5 ♗:c3 +; 14. b:c3 0-0; 15. 0-0 ♗fe8; 16. ♗d1 ♗ad8; 17. ♗b1 ♗ec4; 18. ♖c2 ♖e5; 19. ♗d3 g6; 20. ♖b3 ♗:d5; 21. g3 ♗:d3; 22. ♗:d3 ♖e1 +; 23. ♗g2 ♖e4 +; 24. ♗f3 ♗e5; 25. c4 ♗:f3; 0-1

Le disavventure ovviamente non accadono solo ai nostri giocatori, guardate che batosta subisce il G.M. statunitense Nick De Firmian che con un Elo di 2545 era il n°2 del torneo. Il tedesco Ruisinger è accreditato di soli 2050 punti Elo.

Ruisinger W - De Firmian N

Ticino op (2) (1993)

1. e4 c5; 2. ♗f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♗:d4 ♗f6; 5. ♗c3 a6; 6. ♗c4 e6; 7. ♗b3 b5; 8. 0-0 ♗e7; 9. ♖f3 ♖c7; 10. ♖g3 0-0; 11. ♗h6 ♗e8; 12. ♗fe1 ♗d7; 13. ♗ad1 ♗c6; 14. ♗h1 ♗a5; 15. f4 ♗:b3; 16. a:b3 b4; 17. ♗ce2 ♗h8; 18. ♗g5 f6; 19. ♗h4 e5; 20. ♗f5 ♗:f5; 21. e:f5 ♖:c2; 22. ♖g4 ♖:b3; 23. f:e5 d:e5; 24. ♗d7 ♗d6; 25. ♗f4 ♗f7; 26. ♗:f7 ♖:f7; 27. ♗g6 + ♗g8; 28. ♗e3 ♗c8; 29. ♗e1 ♗c4; 30. ♖h5 ♗c1; 31. ♖:h7 + 1-0

Ancora Mantovani, incappa in un'altro K.O ad opera dello svizzero Antoni Latka solo 1729 punti Elo.

Mantovani R - Latka A

Ticino op (2) (1993)

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♗:d4 ♗f6; 5. ♗c3 a6; 6. ♙c4 e6; 7. ♙b3 ♙e7; 8. ♙e3 ♗bd7; 9. ♙:e6 f:e6; 10. ♗:e6 ♙a5; 11. ♗:g7 + ♙f7; 12. ♗f5 ♗e5; 13. ♙e2 ♙:f5; 14. e:f5 ♙b4; 15. 0-0 ♙hg8; 16. f4 ♗eg4; 17. ♙h1 ♙ae8; 18. ♙g1 ♙d8; 19. ♙d3 ♙e7; 20. ♙ae1 b5; 21. b3 ♙a5; 22. h3 b4; 23. h:g4 ♙:g4; 24. ♗e4 ♙h4 +; 25. ♙h2 ♗g4; 26. ♗:d6 + ♙:d6; 27. ♙:d6 ♙:h2 +; 28. ♙g1 ♙d8; 29. ♙c5 0-1

Anche il favorito del torneo il Gm Lettone Igors Rausis, Elo 2575, perdeva contro il sorprendente maestro svizzero Kamber Bruno.

Kamber B - Rausis I *Ticino op (3) (1993)*

1. e4 c5; 2. ♗c3 ♗c6; 3. ♙b5 ♗d4; 4. ♙c4 e6; 5. ♗ce2 ♗f6; 6. ♗:d4 c:d4; 7. ♙e2 d5; 8. ♙b5 + ♙d7; 9. ♙:d7 + ♙:d7; 10. e5 ♗g8; 11. ♗f3 ♙c5; 12. ♙d3 ♙c7; 13. 0-0 ♗e7; 14. ♗:d4 ♙:d4; 15. ♙:d4 ♙:c2; 16. ♙b4 ♗c6; 17. ♙:b7 0-0; 18. b3 ♗:e5; 19. d4 ♗d3; 20. ♙e3 a5; 21. ♙fd1 ♙fb8; 22. ♙e7 h6; 23. h4 a4; 24. b:a4 ♙:a4; 25. ♙d6 ♙ba8; 26. ♙g3 ♙:a2; 27. ♙ab1 ♙b2; 28. ♙a1 ♙ba2; 29. ♙ab1 ♙c8; 30. ♙h2 ♙h7; 31. ♙f3 ♗:f2; 32. ♙dc1 ♙g6; 33. ♙:f2 ♙c4; 34. ♙:c4 d:c4; 35. ♙c1 ♙d3; 36. ♙:d3 + c:d3; 37. ♙g3 ♙a5; 38. ♙d1 e5; 39. ♙:d3 e:d4; 40. ♙:d4 ♙d5; 41. ♙f4 f6; 42. ♙e4 ♙a5; 43. ♙c3 ♙g6; 44. ♙c5 ♙a2; 45. h5 + ♙h7; 46. g3 ♙h2; 47. ♙c7 ♙g8; 48. g4 ♙e2 +; 49. ♙f5 ♙h7; 50. ♙f7 1-0

Ecco altri scontri, con sorprendenti esiti finali :

Aranovitch E - Piveny I *Ticino op (3) (1993)*

1. e4 c5; 2. ♗f3 g6; 3. d4 c:d4; 4. ♗:d4 ♗c6; 5. c4 ♗f6; 6. ♗c3 d6; 7. ♙e2 ♙g7; 8. ♙e3 0-0; 9. 0-0 ♙d7; 10. ♙c1 ♗:d4; 11. ♙:d4 ♙c6; 12. f3 a5; 13. ♙d2 ♗d7; 14. ♙:g7 ♙:g7; 15. f4 a4; 16. ♙cd1 f6; 17. ♙h1 ♙a5; 18. ♙f3 ♗c5; 19. ♙e3 ♗d7; 20. ♗d5 ♙fe8; 21. ♙g4 e6; 22. ♙c3 ♙d8; 23. ♗e3 ♙c7; 24. ♙f3 ♗c5; 25. ♙c2 e5; 26. f5 ♙ad8; 27. ♙d2 ♙b6; 28. ♙fd1 ♗:e4; 29. ♙:e4 ♙:e3; 30. ♙:c6 b:c6; 31. f:g6 h:g6; 32. ♙:a4 ♙c5; 33. ♙c2 ♙h8; 34. g3 ♙he8; 35. ♙c3 e4; 36. b4 ♙f5; 37. ♙e3 g5; 38. a4 g4; 39. ♙f2 ♙e5; 40. b5 ♙a8; 41. b:c6 ♙:a4; 42. ♙d5 ♙a1 +; 43. ♙g2 ♙:c4; 44. ♙:d6 ♙c1; 45. ♙f:f6 ♙c2 +; 46. ♙f2 ♙:f2 +; 47. ♙:f2 e3; 48. ♙c2 e2; 49. ♙g6 + ♙f8; 50. ♙f6 + ♙:f6; 51. ♙:f6 + ♙g8; 52. ♙g6 + ♙f8; 53. ♙:e8 + 1-0

E per finire:

Rausis I - Iljin N *Ticino op (6) (1993)*

1. e4 c5; 2. ♗c3 e6; 3. ♗f3 a6; 4. d4 c:d4; 5. ♗:d4 ♙c7; 6. ♙e2 b5; 7. 0-0 ♙b7; 8. ♙f3 ♗c6; 9. ♙e1 ♗e5; 10. ♙f4 d6; 11. ♙h5 ♙c8; 12. ♙g3 ♗f6; 13. ♙e2 ♙e7; 14. ♙f1 0-0; 15. f3 ♗c4; 16. ♙:c4 ♙:c4; 17. ♙d3 ♙c7; 18. a3 ♗h5; 19. ♙f2 ♗f4; 20. ♙d2 ♗g6; 21. a4 b:a4; 22. ♙:a4 ♙ac8; 23. ♙ea1 h6; 24. ♗b3 ♙f6; 25. ♙d4 ♙e5; 26. ♗a5 ♙a8; 27. ♙f2 f5; 28. e:f5 ♙:f5; 29. ♙c4 ♙d7; 30. ♙:c8 + ♙:c8; 31. ♗b3 ♙b7; 32. ♙d1 ♙f8; 33. ♙:e5 ♗:e5; 34. ♗d4 ♙f6; 35. ♙e2 ♙g6; 36. ♗e4 ♙f4; 37. ♙h1 ♙:e4; 38. ♙:e4 ♙:e4; 39. f:e4 ♗c4; 40. b3 ♗e3; 41. ♙d2 ♙g4; 42. ♗:e6 ♙:e4; 43. ♗c7 ♗d5; 44. ♙g1 ♗:c7; 45. ♙:d6 ♙e2; 46. c4 ♙b2; 47. ♙b6 a5; 48. c5 ♗d5; 49. ♙b5 ♗b4; 50. ♙:a5 ♙:b3; 51. ♙f2 ♙c3; 52. ♙e2 ♗c6; 53. ♙d2 ♙c4; 54. ♙b5 ♙h7; 55. ♙e3 ♗e5; 56. h3 ♗d7; 0-1

Match & Teoria

Schiacciante vittoria di Kasparov nel Match con Short

Short vince una partita a Kasparov!

di Guido Bellavita

Come era facilmente prevedibile, Kasparov ha difeso il suo titolo di campione del mondo, battendo, per 12,5 a 7,5, lo sfidante Nigel Short, (forse sarebbe più corretto dire che Kasparov ha conquistato il titolo di campione del mondo categoria PCA e nel contempo perso quello FIDE, ma sono particolari che non c'interessano molto ...).

Nonostante l'esito finale del match non sia mai stato messo in discussione, grazie anche alla disastrosa partenza di Short (3 sconfitte nelle prime 4 partite), il match è risultato combattuto e interessante. In questo articolo ci soffermeremo sulla 16^a/18^a/20^a. Queste partite hanno riacceso il dibattito teorico nella variante Najdorf della Siciliana.

Short - Kasparov

16^a del match 1993 - Najdorf B87

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♗:d4 ♗f6; 5. ♗c3 a6; 6. ♗c4 e6; 7. ♗b3

Il piano 7. a3 venne *stroncato* da Fischer, nella sua partita contro Robatch, *vedi la partita n° 1*.

7. ... b5;

La linea principale del sistema.

8. 0-0

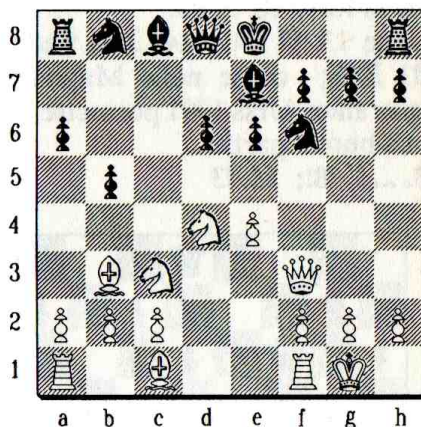
L'idea iniziale del bianco in questo sistema era 8. f4 ♗b7; (pericoloso è il guadagno di ♗ con 8. ... b4; 9. ♗a4 ♗:e4; *vedi la partita n° 2 Fischer-Tal*)

9. f5 e5; 10. ♗de2 provocando il "buco" in d5, ma Fischer nella partita contro Byrne mostrò come dovesse giocare il Nero e dopo numerosi tentativi di migliorare il gioco del bianco, questa idea venne abbandonata *vedi la partita n° 3 e la n° 4*.

8. ... ♗e7;

Dopo 8. ... ♗b7; 9. ♖e1 ♗bd7; 10. ♗g5 h6; *vedi la partita n° 5, Fischer-Rubineti Palma di Maiorca 1970*.

9. ♖f3



9. ♖f3 venne giocata per la prima volta nella Fischer-Olafsson, Buenos Aires 1960, ma solo nella Kuzmin-Bukic 1974, l'idea di Fischer venne ripresa. Infatti dopo la già menzionata Byrne-Fischer del 1967, la tipica manovra del Bianco ♗f4/f5, aveva perso credibilità. Così il Bianco per un certo periodo provò dopo l'affiancamento del ♗e4 con ♗f4 la spinta ♗e5 (*vedi le recenti partite n° 6/7, Alonso-Ortega e Zaitshik-Lukov*) ma dopo alcuni successi iniziali venne

trovato l'antidoto 11. ... ♔c5 e anche questa continuazione venne accantonata.

9. ... ♖c7;

Per 9. ... ♖b6; 10. ♔e3 ♖b7; 11. ♖g3 vedi la partita n° 8, su cadenza rapida, giocata tra gli stessi Short e Kasparov alla fine del match.

Per l'originale idea 9. ... ♜a7; vedi la partita n° 9.

10. ♖g3 ♖c6;

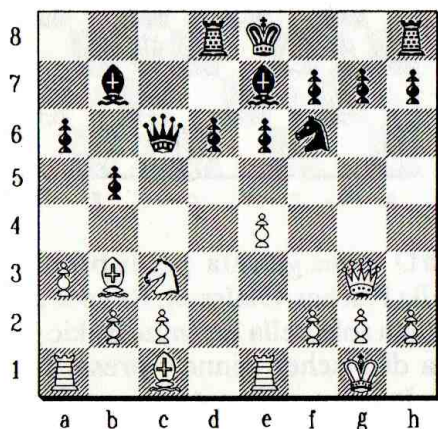
Questa non è considerata la linea principale, che vedremo nella 18^a e nella 20^a. Un'altra continuazione è 10. ... b4; Ehlvest-Timman 1988.

11. ♖c6 ♖c6; 12. ♜e1 ♔b7; 13. a3

Dopo 13. ♖g7 ♜g8; 14. ♖h6 0-0-0; 15. ♖h3 ♔b8; 16. a3 ♜g6; 17. ♜e2 ♜dg8; 18. f4? (18. f3 h5 con gioco incerto) segue la forte 18. ... d5!

Anche 13. f3 0-0; 14. ♔h6 ♖e8; 15. ♜ad1 ♜d8; come nella Magodenov-Magerramov Urss 1991 permette al Nero una buona partita.

13. ... ♜d8!; 14. f3



Short: "Questa mossa mira a limitare l'azione della batteria di Dama e Alfiere. Purtroppo il ♖ in f3 impedisce la manovra ♜e3 seguita da ♜g3 o h3. Perciò la 13^a mossa di Kasparov è lodevole. Se adesso catturassi il ♖g7 il Nero

otterrebbe un controgiooco pericoloso sulla linea g, per esempio 14. ♖g7 ♜g8; 15. ♖h6 d5!; 16. e:d5 ♖:d5; 17. ♔:d5 ♜:d5; 18. ♖e4 (18. ♖:d5?? ♖:d5; ecc.) ♜d1!; 19. ♜:d1 ♖:e4; 20. f3 ♜:g2+; 21. ♔:g2 ♖:f3+; 22. ♔g1 ♖g2+ #; Anche 14. ♖d5? dopo 14. ... e:d5; 15. e:d5 ♖:d5; 16. ♖g7 ♔d7; 17. ♖g4+ ♔c7; 18. ♔:d5 ♖:d5; 19. ♜:e7+ ♔b8; lascia il Nero con una buona posizione d'attacco."

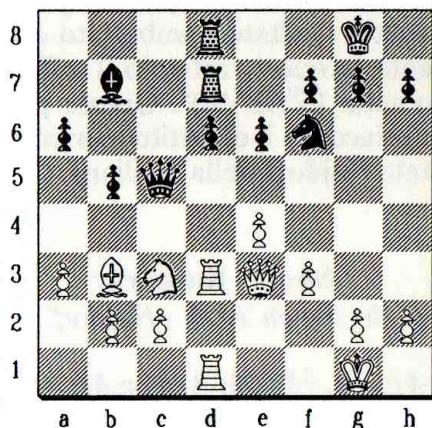
14. ... 0-0; 15. ♔h6 ♖e8;

Questa posizione si è vista nella partita Stirenkow-Magerramov 1991.

16. ♔h1 ♔h8; 17. ♔g5

Short: "Poiché al momento non si può pensare ad attaccare il Re, lo scambio dell' ♔e7 indebolisce il ♖d6."

17. ... ♔g5; 18. ♖g5 ♖f6; 19. ♜ad1 ♜d7; 20. ♜d3 ♜fd8; 21. ♜ed1 ♖c5; 22. ♖e3 ♔g8; 23. ♔g1



Kasparov: " Adesso avrei dovuto giocare 23. ... ♖:e3+ 24. ♜e3 d5; con rapida patta".

23. ... ♔f8?!; 24. ♖f2 ♔a8; 25. ♖e2 g6?;

Kasparov: "Un errore orribile; lo scambio delle ♖ era abbastanza buono".

26. ♖d4

Short: "Ora si minaccia il colpo 27. ♔:e6". Kasparov: " Io ora avevo previsto 26. ... e5 per poter scambiare le ♖ in

un'occasione favorevole. Con la mossa 26. ... g6 volevo precludere la casa f5 al ♖. Tuttavia ora notai con mio raccapriccio che ora 26. ... e5? non va per via di 27. ♖c3! e se 27. ... ♖a7 (27. ... ♖b6?? 28. ♖e6+) 28. ♖c6 ♖:f2+ 29. ♖:f2 ed ora Short dopo 29. ... ♖c8? (il finale è favorevole al bianco dopo 29. ... ♖:c6 30. ♖:c6) dispone di 30. ♖:e5! ".
26. ... ♖e5; 27. ♖e1 g5;

Short: " Se la posizione nera fosse più stabile questa mossa porterebbe ad un attacco al mio ♖. Nella posizione del nero, però, qualcosa non è in ordine".

28. c3 ♖g7; 29. ♖c2 ♖g8; 30. ♖b3 ♖f8; 31. ♖d4 ♖e7; 32. a4

Short: " In collegamento con 30. ♖b3 questa è la via giusta per schiacciare l'ala di Dama".

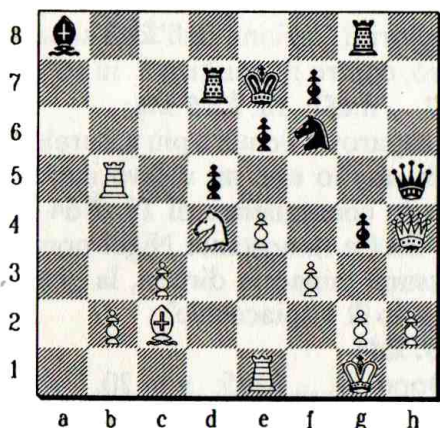
32. ... h5; 33. a:b5 a:b5; 34. ♖b4

Short: "Era possibile 34. h4 g:h4 35. f4 con guadagno della ♖. Tuttavia la mia posizione è così forte che non è necessario ricercare complicazioni inutili".

34. ... h4; 35. ♖d4 g4; 36. ♖:b5 d5;

Short: " Con il ♖ al centro e un ♘ in meno il Nero si trova in una posizione disperata. Un ultimo tentativo era 36. ... ♖:h2+; 37. ♖:h2 g3+; 38. ♖g1 g:f2+; 39. ♖:f2 ma nemmeno questo funziona".

37. ♖:h4 ♖h5;



38. ♖f5+!

Abbandona

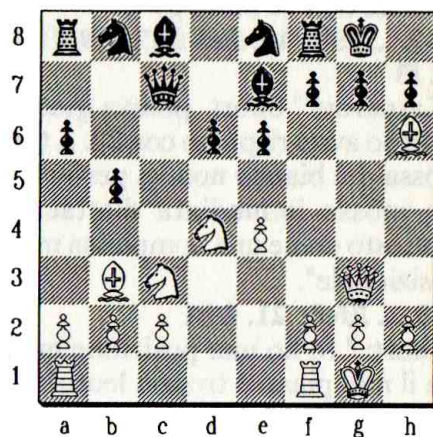
Short: " Il mio ♖ prende la decisione definitiva. Dopo 38. ... e:f5; 39. e:f5+ ♖f8; 40. ♖:f6 è imparabile 41. ♖b8+ ".
 Kasparov: " Un momento felice per il pubblico inglese, non per me".

Kasparov: " Un momento felice per il pubblico inglese, non per me".

Short - Kasparov

18ª del match - Variante Najdorf

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 a6; 6. ♖c4 e6; 7. ♖b3 b5; 8. 0-0 ♖e7; 9. ♖f3 ♖c7; 10. ♖g3 0-0; 11. ♖h6 ♖e8;



La posizione critica della linea principale.

12. ♖ad1 ♖d7; 13. ♖f3

Nella 20ª Short giocherà 13. a3.

La continuazione 13. f4 b4; (in Sokolov - Gelfand, il Nero giocò 13. ... ♖c6;) 14. ♖ce2 ♖h8; 15. ♖g5 con posizione poco chiara Almasi-Waulin 1993.

Questa è la mossa che ha giocato lo stesso Kasparov contro Gelfand a Linares .

13. ... a5!;

Nella suddetta partita il nero giocò la dubbia 13. ... b4?!; 14. ♖e2 a5; 15. ♖f4! ♖h8; 16. ♖g5 ♖f6; 17. ♖h4! ♖b5?; e

tuttocìò permise a Kasparov di vincere in modo spettacolare, la partita è riportata sul n° 3 di I.S. alla pag. 3.

14. a4

Short: " La mossa 13. ... a5 è nuova, ed è stata proposta dallo stesso Kasparov".

14. ... b4; 15. ♖e2! ♖c6; 16. ♖f4 ♖f6?!;

Kasparov: " Io ho risolto i problemi d'apertura meglio di Gelfand ... Nonostante ciò il piano ... ♖f6 in collegamento con ... e5 permette al bianco un gioco più libero".

17. ♖d3!

Kasparov: " Short avrebbe potuto tentare 17. ♖h5?! ♖:b2; 18. e5 tuttavia 18. ... ♖:e5; copre solo indirettamente l'azione dell' ♖ b2 su g7".

17. ... e5?; 18. ♖e3 ♖e7; 19. ♖d2 ♖f6; 20. f3

Kasparov: " Short poteva giocare 20. f4 ed io avrei risposto con 20. ... ♖g4. La mossa del bianco non va però vista come mossa immediata d'attacco, ma piuttosto come una complessa manovra posizionale".

20. ... ♖fe8; 21. ♖h1

Short: " Io ho una posizione migliore, ma il mio piano è troppo lento".

21. ... ♖e6;

Kasparov: " L'idea base del gioco del bianco consiste nell'impedire la spinta ... d5".

22. ♖fe1 ♖ac8;

Kasparov: " Ora diventa chiaro che presto potrò giocare ... d5. La mia è una buona posizione, le figure sono ben piazzate e la debolezza dei miei ♖♖ non è importante".

23. ♖f2 d5!; 24. ♖b6 ♖b8; 25. ♖c5 ♖:c5; 26. ♖:c5 ♖d4; 27. ♖:e6 f:e6; 28. e:d5 ♖:b3;

Con questa semplificazione s'intuisce la volontà di Kasparov d'arrivare ad una veloce patta.

29. ♖:b3 e:d5; 30. ♖:a5 ♖a8; 31. ♖b3

♖:a4; 32. ♖a1 ♖c6; 33. ♖e2 d4; 34. ♖e1 ♖d6; 35. ♖a5 d3; Patta

Short - Kasparov

20ª del match - Variante Najdorf

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 a6; 6. ♖c4 e6; 7. ♖b3 b5; 8. 0-0 ♖e7; 9. ♖f3 ♖c7; 10. ♖g3 0-0; 11. ♖h6 ♖e8; 12. ♖ad1 ♖d7; 13. a3

Short prova ora questa mossa.

Il fondamento di 13. a3 è da ricercarsi nella partita Sokolov-Gelfand 1989, nella quale dopo 13 f4 ♖c6 14. ♖:c6 ♖:c6 15. f5 ♖h8 16. ♖e3 seguì la forte 16. ... b4!. Con 13. a3 si protegge la posizione del ♖.

13. ... ♖c6; 14. ♖:c6 ♖:c6; 15. ♖f4

Kasparov: " La mossa teorica è 15. f4. La nuova mossa di Short appare inoffensiva, ma contiene del veleno. Il suo scopo è di chiarire la situazione al centro e di iniziare l'attacco al ♖".

15. ... ♖b7; 16. ♖fe1 a5;

Sembra che ora dopo 17. ♖d5 (17. ... e:d5; 18. e:d5 ♖d7; 19. ♖:e7) la posizione nera debba crollare, ma 17. ... ♖d8!; è una parata sufficiente.

17. e5

Kasparov: " La posizione richiede una prudente difesa. Short ha le *chances* migliori. L'azione dell' ♖b3 si scontra, però, contro il granitico ♖ in e6".

17. ... d:e5!; 18. ♖:e5 ♖f6;

Kasparov: " Sembra più naturale 18. ... ♖f6; ma io non mi volevo impegnare con le conseguenze di 19. ♖d4 ♖ad8; 20. ♖h4 e nonostante Nigel non abbia nessuna minaccia diretta, la pressione sul mio ♖ è spiacevole".

19. ♖d4

Dopo 19. ... ♖:e5; non 20. ♖:e5? b4; 21. a:b4 a:b4; 22. ♖a2! ♖:a2; 23. ♖:a2 ♖a7; ma 20. ♖:e5 con miglior gioco del

bianco, mentre con 19. ... b4?; 20. a:b4 a:b4; 21. ♖:f6 ♖:f6; 22. ♖a2 il nero perde un ♖.

19. ... ♖d8; 20. ♖:d8 ♖:d8; 21. ♖e2 a4; 22. ♖a2 b4; 23. a:b4 ♖:b4; 24. ♖c3 ♖b7; 25. ♖d4 ♖f6!;

Con 25. ... ♖f6?; 26. ♖:c6 ♖:c6; 27. ♖b4 ♖:c2; 28. ♖b1 ♖:b2; 29. ♖:h7 + ♖:h7; 30. ♖:f8 il bianco guadagna la qualità.

26. ♖:c6

Dovrebbe essere dubbio il sacrificio 26. ♖:e6?! f:e6; 27. ♖:e6 ♖f7; 28. ♖:g7 ♖:a2; 29. ♖f5 + ♖f7; 30. ♖g7 + ♖e6; 31. ♖d4 + ♖d5; anche la difesa 27. ... ♖d5; 28. ♖:d5 ♖:d5; 29. ♖:g7 ♖h4!; sembra sufficiente. Interessante è anche 26. ♖:e6!? f:e6; 27. ♖:e6 ♖e8?; 28. ♖:d8 ♖:e1 +; 29. ♖:e1 ♖e7; 30. ♖a5 è probabilmente migliore per il nero 27. ... ♖f7.

26. ... ♖:c6; 27. ♖d1 ♖e7; 28. h3 ♖a8; 29. ♖d4 ♖e8; 30. ♖d3 ♖f6; 31. ♖c4 ♖a6; 32. ♖:f6 ♖:f6; 33. ♖d2 h6; 34. ♖d4 ♖b6; 35. c3 a3; 36. b:a3 patta

dopo 36. ... ♖b8; 37. ♖c1 ♖a7;

APPENDICE

Partita n° 1

Robatsch - Fischer

Avana (1965)

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 a6; 6. ♖c4 e6; 7. a3

Anticipando una possibile manovra del nero ♖c6 e ♖a5.

7. ... ♖e7;

La perdita di tempo del bianco permette al nero di arroccare rapidamente.

8. ♖a2 0-0; 9. 0-0 b5; 10. f4 ♖b7; 11. f5 e5; 12. ♖de2 ♖bd7;

Meglio completare lo sviluppo dei pezzi piuttosto che guadagnare il ♖e4.

13. ♖g3 ♖c8!;

In alcune varianti il sacrificio di qualità in c3 è vantaggioso.

14. ♖e3 ♖b6; 15. ♖:b6

Cambia uno dei pezzi che difendevano d5, ma lascia al nero la coppia degli ♖♖.

15. ... ♖:b6 +; 16. ♖h1 ♖e3!;

Una forte mossa che contrasta il piano del Bianco ♖h5, che dopo il cambio dei ♖♖ avrebbe lasciato al Bianco il possesso della casa d5.

17. ♖d5 ♖:d5; 18. ♖:d5 ♖d8!;

Trasferendo l'♖ sulla diagonale a7/g1, ora se 19. ♖b7 ♖c7; 20. ♖:a6 ♖b6;

19. a4 ♖b6!;

Ora dopo 20. ♖b7 ♖c4; 21. ♖:a6 ♖:e4; 22. ♖:e4 ♖:e4- +;

20. a:b5 a:b5; 21. ♖a6 b4; 22. ♖h5 ♖:d5- +; 23. ♖g4 g6; 24. e:d5 ♖:c2; 25. f:g6 h:g6; 26. ♖f6 + ♖g7; 27. ♖h5 + ♖h6!; 28. ♖f6 ♖f2!;

Parando le minacce del Bianco

29. ♖aa1 ♖a8!; 30. ♖:b4 ♖g7!; 31. ♖:d6

Se 31. ♖g4 ♖:f1 +; 32. ♖:f1 ♖d3- +;

31. ... ♖e2; 32. ♖e8 + ♖:e8- +; 33. ♖fe1 ♖g4; 0-1

Dopo la partita Robatsch chiese a Fischer dove avesse sbagliato, Fischer rispose che l'intera linea 7. a3 era *spregevole*.

Partita n° 2

Fischer - Tal

Belgrado (1959)

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 a6; 6. ♖c4 e6; 7. ♖b3 b5; 8. f4 b4;

Guadagnare il ♖ è rischioso.

9. ♖a4 ♖:e4;

Più solida è 9. ... ♖b7; e se 10. e5 allora 10. ... d:e5; 11. f:e5 ♖d5;

10. 0-0 g6!?

Altre continuazioni non sono soddisfacenti: 10. ... ♖b7; 11. f5 e5; 12. ♗e6! f:e6; 13. ♖h5 +. 10. ... ♗f6; 11. ♖f3 d5; 12. f5! e5; 13. ♖e1 e4; 14. ♖g3 ♗d6; 15. ♖g7 ♗:h2 +; 16. ♗:h2 ♖g8; 17. ♖:e4 +! e il Bianco vince.

11. f5!

Fischer inizia un attacco diretto contro il ♖ nero.

11. ... g:f5; 12. ♗:f5!! ♖g8;

Non si poteva prendere il ♗ perché dopo 12. ... e:f5?; 13. ♖d5 ♖a7; 14. ♖d4 entrambe le ♖ sono attaccate.

13. ♗d5

Nel libro *60 partite da ricordare*, Fischer commenta questa mossa con: "Bel colpo!" La mossa è sì spettacolare ma non la migliore. Gligoric suggerì 13. ♖h5 ♗f6; M4. ♖f3 ♖a7; 15. ♗g3 seguita da 16. ♗e3 con vantaggio.

13. ... ♖a7;

Se 13. ... e:d5; 14. ♖:d5 ♗:f5; 15. ♖:f5 ♖a7; 16. ♖:e4 + ♖e7; 17. ♖:b4 ♖e2; 18. ♗g5! ♖:g5; 19. ♖:g5 ♖:g5; 20. ♖:b8 + ed il Bianco vince (Panov)

14. ♗:e4?

Si doveva giocare 14. ♗e3 ♗c5; 15. ♖h5 ♖g6; 16. ♖ae1 ecc.

14. ... e:f5; 15. ♗:f5

Il vantaggio di Fischer è svanito. Migliore era 15. ♗d5 conservando il forte ♗.

15. ... ♖e7!; 16. ♗:c8 ♖:c8; 17. ♗f4? ♖c6; 18. ♖f3! ♖:a4!; 19. ♗:d6 ♖c6; 20. ♗:b8 ♖b6 +; 21. ♗h1 ♖:b8; 22. ♖c6 + ♖d7; 23. ♖ae1 + ♗e7; 24. ♖:f7 ♗:f7; 25. ♖e6 + ♗f8!; 26. ♖:d7 ♖d6; 27. ♖b7 ♖g6; 28. c3! a5; 29. ♖c8 + ♗g7; 30. ♖c4 ♗d8; 31. c:b4 a:b4; 32. g3?

L'errore che porterà alla sconfitta.

32. ... ♖c6 +; 33. ♖e4 ♖:c4; 34. ♖:c4 ♖b6; 35. ♗g2 ♗f6; 36. ♗f3 ♗e5; 37. ♗e3 ♗g5 +; 38. ♗e2 ♗d5; 39. ♗d3 ♗f6; 40. ♖c2 ♗e5; 41. ♖e2 ♖f6; 42. ♖c2 ♖f3 +; 43. ♗e2 ♖f7; 44. ♗d3 ♗d4; 45. a3 b3;

46. ♖c8 ♗:b2; 47. ♖d8 + ♗c6; 48. ♖b8 ♖f3 +; 49. ♗c4 ♖c3 +; 50. ♗b4 ♗a1; 51. a4 b2; 0-1

Partita n° 3

Byrne R - Fischer R

Sousse (1967)

1. e4 c5; 2. ♗f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♗:d4 ♗f6; 5. ♗c3 a6; 6. ♗c4 e6; 7. ♗b3 b5; 8. f4 ♗b7; 9. f5 e5; 10. ♗de2 ♗bd7; 11. ♗g5 ♗e7; 12. ♗g3

In questa variante per lungo tempo il Bianco vinse numerose partite. Ma contro il piano del bianco di piazzare un pezzo in d5, il Nero trovò un controgio-
co mortale.

12. ... ♖c8;

La ♖ entra in gioco, ora dopo 13. ♗f6 ♗f6 14. ♗h5 il Nero può giocare sia 14. ... ♖b6 che 14. ... ♖c3

13. 0-0 h5!;

Un'idea geniale, il ♖ mette in crisi il ♗ bianco.

14. h4

Se il Bianco prosegue con il piano standard 14. ♗f6 ♗f6 15. ♗d5 il Nero guadagna un ♖ con 15. ... h4 16. ♗f6 + g:f6! 17. ♗e2 ♗e4.

14. ... b4; 15. ♗:f6 ♗:f6; 16. ♗d5 ♗:h4; 17. ♗:h5 ♖g5; 18. f6 g6; 19. ♗g7 + ♗d8; 20. ♖f3 ♗g3; 21. ♖d3 ♗h2 +; 22. ♗f1 ♗c5; 23. ♖h3 ♖h4; 24. ♖f3 ♗:b3; 25. a:b3 ♖:h3; 26. ♖:h3 ♗:d5; 27. e:d5 ♖:f6 +; 28. ♗e1 ♖f4; 0-1

Per gli scettici ecco la recentissima:

Partita n° 4

Anand - Ivanchuk

Linares (1991)

1. e4 c5; 2. ♗f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♗:d4 ♗f6; 5. ♗c3 a6; 6. ♗c4 e6; 7. 0-0 ♗e7; 8. ♗b3 0-0; 9. f4 b5; 10. f5?

Ivanchuk nel commentare la partita sull' *Informatore* ritiene errata questa mossa.

10. ... b4; 11. ♖a4 e5; 12. ♖e2 ♖b7; 13. ♖g3

Questa posizione è simile alla Byrne-Fischer, la fondamentale differenza consiste nel fatto che il Nero qui ha già arroccato e di conseguenza il micidiale controgioco di Fischer con ♖h5 non è più possibile. Nonostante ciò il gioco del Nero appare superiore.

13. ... ♖bd7;

Rischioso era 13. ... ♖:e4; 14. ♖:e4 ♖:e4; 15. ♖g4 seguita da ♖h6.

14. ♖e1

Una novità di Anand. Un'idea poteva essere 14. ♖e1!? ♖c6; seguita da ♖c7/b7. In Janosevic-Polugajeski 1971 si ebbe 14. ♖f3 ♖c6; 15. ♖e3?! (migliore era 15. ♖g5) 15. ... ♖c7; 16. c3 a5!; 17. c4 ♖b7; 18. ♖c2 ♖ac8; 19. ♖ac1 h6!; 20. ♖e2 ♖c7; 21. b3 ♖:a4; 22. b:a4 ♖c6; 23. ♖d1 ♖d8; 24. ♖e1 ♖c5; 25. ♖f2 ♖dd7; 26. h3 ♖c8; 27. ♖h2 ♖d8; 28. ♖:c5 d:c5; 29. ♖e2 ♖d4; 30. ♖cd1 ♖a6; 31. ♖:d4 c:d4; 32. ♖b3 ♖b6; 33. ♖d1 ♖d7-+;

14. ... a5; 15. c4?! ♖c7; 16. ♖e2 ♖fc8!; 17. ♖g5 ♖c5; 18. ♖ac1 h6; 19. ♖e3 ♖cd7!; 20. ♖f2 ♖a6!; 21. ♖c2 ♖b8;

La casa d5 è una debolezza che il Bianco non riesce a sfruttare, mentre i ♖c4 e e4 sono obiettivi d'attacco per il Nero

22. ♖e1 ♖a8; 23. ♖d3?

Migliore era 23. h3.

23. ... ♖g4!; 24. ♖f1 ♖df6; 25. ♖d2

Dopo 25. ♖h4? ♖:e4!; 26. ♖:e4 ♖:e4; 27. ♖:e7 ♖a7+; 28. c5 ♖:c5-+;

25. ... ♖:f2!; 26. ♖:f2 ♖c6; 27. ♖cc1 ♖a7+; 28. ♖e2

Se 28. ♖f1 ♖g4; 29. ♖g3 h5; 30. h3 ♖g5; 31. h:g4 ♖:d2; 32. g:h5 ♖:c1; 33. ♖:c1 ♖e7-+;

28. ... ♖d8-+; 29. ♖d1?

Ora segue una chiusura spettacolare!

29. ... d5!; 30. c:d5 ♖:d5; 31. e:d5 ♖:d5+; 32. ♖b3 ♖g5; 33. ♖c2 ♖:d2 0-1

Dopo 34. ♖:d2 segue 34. ... ♖b5+;

Partita n° 5

Fischer - Rubinetti

Palma di M. (1970)

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 a6; 6. ♖c4 e6; 7. ♖b3 b5; 8. 0-0 ♖b7; 9. ♖e1 ♖bd7; 10. ♖g5 h6; 11. ♖h4 ♖c5?;

Il Nero doveva giocare 11. ... g5; 12. ♖g3 ♖e5; ora Fischer punisce immediatamente l'errore dell'avversario.

12. ♖d5! e:d5; 13. e:d5 + ♖d7; 14. b4! ♖a4; 15. ♖:a4 b:a4; 16. c4 ♖c8; 17. ♖:a4 ♖d7; 18. ♖b3 g5; 19. ♖g3 ♖h5; 20. c5! d:c5;

Dopo 20. ... ♖:g3; segue 21. c6! 21. ... ♖g4; 22. ♖c4.

21. b:c5! ♖:d5;

Dopo 21. ... ♖:d5; 22. ♖b6! ♖:g3; 23. c6 ♖:c6; 24. ♖ac1 ecc.

22. ♖e8 + ! ♖d7; 23. ♖a4 + ♖c6; 24. ♖:c6 1-0

Partita n° 6

Alonso R - Ortega L

Campionato cubano (1988)

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 a6; 6. ♖c4 e6; 7. ♖b3 b5; 8. 0-0 ♖e7; 9. f4 ♖b7; 10. e5 d:e5; 11. f:e5 ♖c5; 12. ♖e3 ♖:d4; 13. ♖:d4 ♖c6; 14. e:f6 ♖:d4+; 15. ♖:d4 ♖:d4; 16. f:g7 ♖g8; 17. ♖ad1 ♖:b3; 18. a:b3 ♖:g7; 19. g3 ♖d8; 20. ♖f2 ♖c8; 21. ♖d4 ♖g5; 22. ♖e3 h5; 23. ♖d2 ♖g4; 24. ♖e2 ♖e7; 25. ♖d3 f5; 26. c3 h4; 27. h3 ♖e4; 28. g:h4 ♖:h4; 29. ♖e3 ♖d8+; 30. ♖e1 ♖e4; 31. ♖g3 ♖:h3; 32. c4 ♖d3; 33. ♖:d3 ♖:d3; 34. ♖f3 ♖e4; 35. ♖c3 b4; 36. ♖e3 ♖d7;

37. ♖d2 ♜h2+; 38. ♖c1 f4; 0-1

Partita n° 7

Zaitshik G - Lukov V
Tbilisi (1988)

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 a6; 6. ♖c4 e6; 7. ♖b3 b5; 8. 0-0 ♖e7; 9. f4 ♖b7; 10. e5 d:e5; 11. f:e5 ♖c5; 12. ♖e3 ♖c6; 13. e:f6 ♖:d4; 14. f:g7 ♖:e3+; 15. ♖h1 ♜g8; 16. ♖:e6 ♜:g7; 17. ♖f3 ♖e7; 18. ♖d5 ♖d4; 19. ♖h3 ♖d2; 20. ♖:b7 ♖:b7; 21. ♜f2 ♖:c3; 22. ♖:c3 ♖e6; 23. ♜e1 ♜g8; 24. ♖d3 h6; 25. h3 ♜g6; 26. ♖:g6 f:g6; 27. ♜:e6+ ♖d7; 28. ♜f7+ ♖:e6; 29. ♜:b7 ♖f5; 30. ♜b6 h5; 31. ♖g1 g5; 32. ♖f2 ♜c8; 33. c3 ♜d8; 34. ♖e3 ♜e8+; 35. ♖f2 ♜d8; 36. ♖e3 ♜e8+; 37. ♖d3 ♖f4; 38. ♜:a6 ♜d8+; 39. ♖c2 ♖g3; 40. ♜a5 ♖:g2; 41. ♜:b5 ♜g8; 42. a4 ♖:h3; 43. a5 h4; 44. b4 g4; 45. ♜d5 g3; 46. b5 g2; 47. ♜d1 ♖g3; 0-1

Partita n° 8

Short - Kasparov
Partita breve (1993)

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 a6; 6. ♖c4 e6; 7. ♖b3 b5; 8. 0-0 ♖e7; 9. ♖f3 ♖b6!?

Non si tratta di una novità.

10. ♖e3 ♖b7; 11. ♖g3

In Zapata-Browne Las Vegas 1991 il Bianco continuò con 11. ♜fe1?! e la partita proseguì con 11. ... 0-0; 12. ♖g5!? ♖bd7; 13. ♖g3!? b4!; 14. ♖d5! e:d5; 15. ♖f5 ♖e5; 16. ♖:d5 ♖:d5; 17. ♖:e7 ♖:f5; 18. ♖:d6! ♜fe8!; 19. ♖:e5 f6; 20. e:f5 f:e5; 21. ♜:e5 ♜:e5; 22. ♖:e5 ♖f6!; 23. h3 h6; 24. a3?! ♜c8; 25. ♖e6+ ♖h7; 26. ♖b3 ♖e4!; 27. ♖:b4 ♖:c2; 28. ♖b7 a5; 29. g4?! ♖e4!; 30.

♜f1 a4; 31. ♖b6 ♖d2-+; 32. ♜a1 ♖f3+; 33. ♖g2 ♖e4!; 34. ♖g3 ♖d4; 35. ♜f1 ♖e2+; 36. ♖h2 ♖f4; 37. ♜g1? ♜c2; 0-1 commenti di Browne.

11. ... b4;

E' stato giocato a) 11. ... g6; 12. ♖h6 b4; 13. ♖a4 ♖:e4; 14. ♖ e3 ♖d7!; Gavrikov-Raskovski Urss 1978 b) 11. ... ♖bd7; 12. ♜fe1 ♖c5; 13. ♖f5 ♖:b3!; 14. ♖:e7! ♖:a1; 15. ♖:g7 ♜f8; 16. e5! K. Georgiev-Zajcik 1989 c) 11. ... ♖c6; 12. ♖:c6 ♖:c6; 13. ♜fe1 ♖b7; 14. ♜ad1 ♖:e4!; Wahls-I. Armas i 1990.

12. ♖a4 ♖bd7; 13. f3 0-0; 14. ♜ad1 ♖h8!; 15. ♜fe1 ♜b8; 16. ♖h1 ♖e5; 17. ♖e2 ♖c7; 18. c3! ♖d7!; 19. ♖f4 ♖:a4; 20. ♖:a4 b:c3; 21. b:c3 ♖:c3; 22. ♖d4 ♖a5!; 23. ♖b3 ♖b5; 24. ♖e2?! ♜fc8; 25. ♖c3 ♖a5; 26. f4 ♖h5!; 27. ♖e3 ♖c6; 28. ♖e2 ♖:d4; 29. ♖:d4?! ♖c3!; 30. ♜d3 ♖c5; 31. ♖f3 ♖f6-+; 32. f5 e5; 33. ♖e2 ♖b4!; 34. ♖c3 d5; 35. ♖:d5 ♖:d5; 36. e:d5 e4!; 37. ♖:e4? ♜:c3; 38. ♜d4 ♖d6; 39. f6 ♖:f6; 0-1

Partita n° 9

Veingold A - Borkowski F
Saint John (1988)

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 a6; 6. ♖c4 e6; 7. ♖b3 b5; 8. 0-0 ♖e7; 9. ♖f3 ♜a7; 10. ♜e1 0-0; 11. ♖g5 b4; 12. ♖a4 ♖b7; 13. ♖e3 ♜a8; 14. e5 d:e5; 15. ♖:e5 ♖c6; 16. ♖:c6 ♖:c6; 17. ♖c5 ♖d6; 18. ♖:f6 g:f6; 19. ♖h5 ♖h8; 20. ♜ad1 ♜g8; 21. ♖e4 ♜:g2+; 22. ♖:g2 f5; 23. ♖:f7 ♖g5+; 24. ♖f1 ♖b5+; 25. ♜e2 f:e4; 26. ♖:e6 ♖:h2; 27. ♖e1 ♖g1+; 28. ♖d2 ♖f4+; 29. ♜e3 ♜d8+; 30. ♖d5 ♖:f2+; 31. ♖c1 ♖:e3+; 32. ♖b1 ♜e8; 33. ♖h3 ♖f3; 34. ♖:f3 e:f3; 35. ♖:f3 ♜f8; 36. ♖h5 ♜f5; 37. ♖g4 ♜f1; 38. ♜:f1 ♖:f1; 39. a3 b:a3; 40. b:a3 ♖d4; 41. a4 ♖g7; 42. ♖a2 ♖c4+; 43. ♖a3 ♖c3; 0-1

Algebra sulla scacchiera

Cartesium

E' risaputo che la matematica è in grado di rappresentare, mediante il proprio linguaggio, situazioni concrete; tali rappresentazioni sono tutto sommato semplici da trovare specialmente quando si considera un evento statico. Accade talvolta che la rappresentazione matematica trovata, costituita generalmente da formule, possa essere trasformata con calcoli o operatori matematici in altre forme che a loro volta rappresentano stati diversi della stessa realtà di partenza; si crea cioè un modello della situazione reale, in grado di seguire l'evoluzione dinamica dell'evento reale.

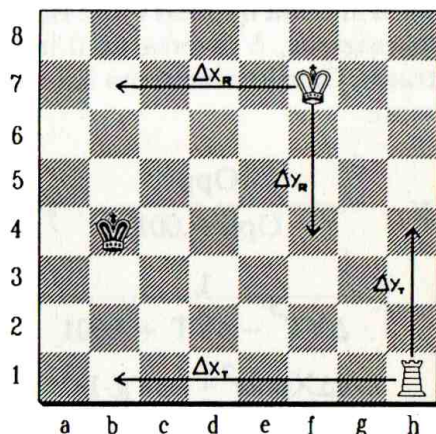
Una delle più semplici circostanze scacchistiche in cui è possibile ottenere formule rappresentative è costituita da alcuni finali: in questo articolo faremo alcune considerazioni algebriche sul più semplice, quello di ♔ e ♕ contro ♖. Il nostro scopo sarà quello di ottenere una formula matematica in grado di rappresentare la situazione sulla scacchiera e nello stesso tempo una proprietà matematica che caratterizzi le mosse necessarie per mattare la parte più debole. Le variabili algebriche che considereremo saranno le seguenti:

ΔX_R = Numero di case che dividono in orizzontale i due Re

ΔY_R = Numero di case che dividono in verticale i due Re

ΔX_T = Numero di case che dividono in orizzontale la Torre dal Re nero

ΔY_T = Numero di case che dividono in verticale la Torre dal Re nero.



Il finale scelto è uno dei più semplici perchè esistono regole operative meccaniche per ottenere la vittoria: queste regole possono essere semplificate, rinunciando all'ottimizzazione del procedimento, alle seguenti:

- a) Occupare con la ♜ la colonna immediatamente successiva al ♕ avversario
- b) Se il ♕ avversario minaccia la ♜ occupare, sempre sulla colonna immediatamente successiva, la casa più distante dal ♕ avversario
- c) Costringere il ♕ avversario a porsi in opposizione al nostro ♕ senza mai occupare col ♕ la colonna della ♜
- d) Se i due ♕ sono in opposizione occupare con la ♜ la colonna del ♕ avversario (fatto salvo il principio b).

Abbiamo detto che costruire una formula matematica che rappresenti una

situazione statica non è particolarmente complicato: in effetti, utilizzando le variabili introdotte, l'opposizione può essere rappresentata dalla relazione

$$\text{Opp} = (\Delta X_R - 2)^2 + (\Delta Y_R)^2$$

Essa si annulla quando i due Re sono in opposizione, è diversa da 0 in caso contrario. Consideriamo ora le formule seguenti:

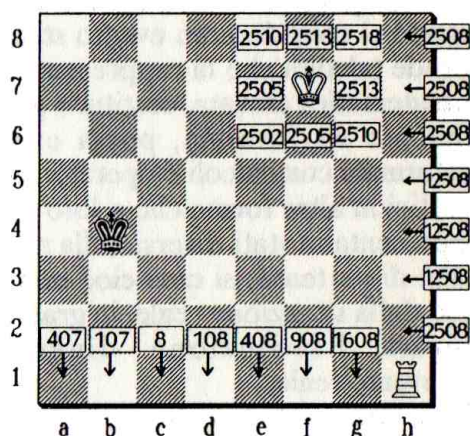
$$\left(\Delta X_T - \frac{\text{Opp}}{\text{Opp} + .001} \right)^2 * 100 + \left| \frac{1}{\Delta Y_T^3 - \Delta Y_T + .0001} \right| \frac{1}{(\Delta X_R - 2)^2 + (\Delta Y_R - 1)^2}$$

Ognuna di queste formule assume, a seconda della mossa effettuata valori ben precisi; è facile verificare che le mosse che rendono minimi tali valori soddisfano alle regole "logiche" assegnate per il finale precedente.⁽¹⁾ Ad esempio la prima assume il valore minimo quando, se vi è opposizione, la quantità ΔX_T è uguale a zero, ovvero si verifica lo scacco, oppure quando, se non vi è opposizione, ΔX_T risulta uguale a 1 (la Torre deve occupare la colonna immediatamente precedente il Re avversario). Allo stesso modo la seconda quantità diventa molto grande quando ΔY_T è uguale a -1, 0, +1, ovvero quando il Re avversario è in posizione di apparente attacco per la Torre. La somma delle tre formule, che indicheremo con $F(\Delta X_R, \Delta Y_R, \Delta X_T, \Delta Y_T)$ può essere considerata come un modello per il finale proposto, la regola per vincere sarà rappresentata dalla proprietà:

(1) Per semplicità si omette la condizione che il Re non possa passare sulla colonna occupata dalla Torre; per il seguito si giudicherà tale mossa come non legale

La mossa vincente è quella, tra tutte le possibili, che minimizza la quantità
 $F(\Delta X_R, \Delta Y_R, \Delta X_T, \Delta Y_T)$

La funzione calcolata non ha nulla a che vedere con una funzione di valutazione della posizione; essa non esprime il vantaggio che ha una posizione rispetto ad un'altra (i numeri ottenuti per le singole mosse non indicano la bontà o meno della posizione) ma indica in modo unico la mossa vincente.

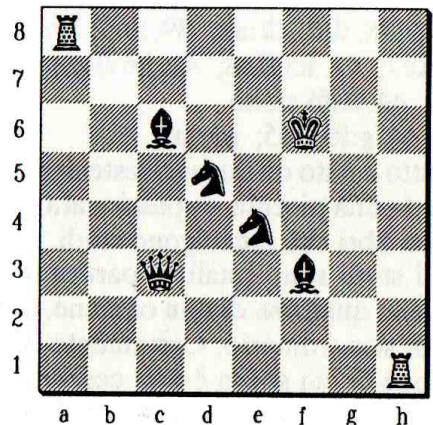


La distribuzione dei valori prodotti dalla funzione in dipendenza delle mosse legali. Si osserva che il minimo si ottiene per la mossa Tc1

Si osservi che tale risultato non è certo di aiuto per la conduzione del finale; è certamente più semplice imparare le regole "logiche" che applicare la formula ricavata poc'anzi.

L'interesse consiste anzitutto nella seguente osservazione: se esistono tecniche matematiche per giocare questo finale (il programma contro cui gioco a scacchi sul mio elaboratore non è capace di dare matto nella posizione proposta!) ne esisteranno probabilmente anche per altri (e questo è un dato di fatto), e quindi perchè non dovrebbero

Il nostro è solo un modello e come tale soggetto a rielaborazioni e generalizzazioni (troppo semplice l'accostamento, all'evoluzione dei modelli fisici).



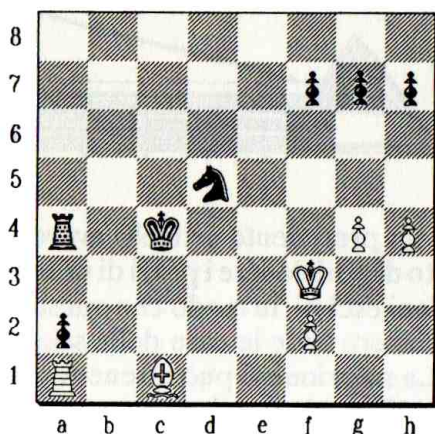
L'angolo del problemista

Stallo per inchiodatura in mezzo alla scacchiera

di Alessandro Cuppini

Negli annali scacchistici esistono vari esempi di partite terminate in parità per stallo; esiste perfino qualche (raro) caso di partita terminata per stallo e con un pezzo inchiodato. Cito ad esempio la seguente:

Mamoskin - Kolker- Liepae 1972



35. ♙b2 ♖b3; 36. ♙:g7 ♜c3; 37. ♙e3 ♙b2; 38. ♙d2 ♙:a1; 39. ♙c2 ♜c4; 40. g5 ♜c7; 41. h5 ♜c8; 42. h6 ♜c6; 43. f4 ♜f6; 44. ♙:f6 stallo.

Se 44. g:f6 ♜d5; patta.

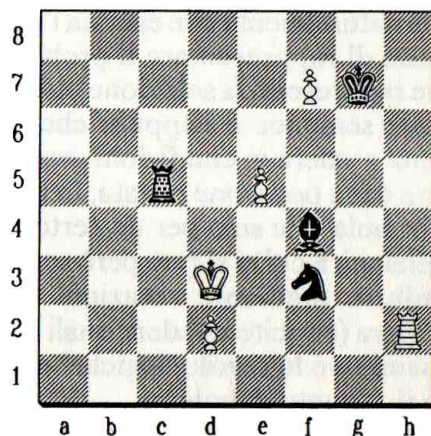
Tutto è nato da due modeste deduzioni e da una piccola, appassionata ricerca nei libri che raccolgono studi.

Gli studi sono finali di partita in cui avviene qualcosa di non comune, perfino di straordinario. Certamente la posizione di cui sopra è non comune, ma sarebbe veramente straordinario trova-

re posizioni di stallo per inchiodatura in mezzo alla scacchiera. Per "mezzo della scacchiera" intendo il quadrato b2-b7-g7-g2-b2; lo stallo deve quindi avvenire col ♙ bianco confinato sui bordi, dove è indubbiamente più facile da immaginare e creare (e infatti ne esistono molti esempi).

E così qui di seguito si troveranno alcuni esempi di questo particolare tema. Certamente difficile e per questo non molto sfruttato: anche tale constatazione deriva dall'esiguità numerica di questa collezione, la cui povertà è tuttavia compensata dall'ingegnosità di alcuni capolavori. I pezzi che possono essere inchiodati sono ♙, ♜, ♝ e ♞ ed esamineremo perciò in questo ordine gli esempi.

A.Herbstman e V.Korolov, 1935



Il B. potrebbe pattare con

1. ♙e4

se la ♜ non si trovasse sotto attacco.

Perciò:

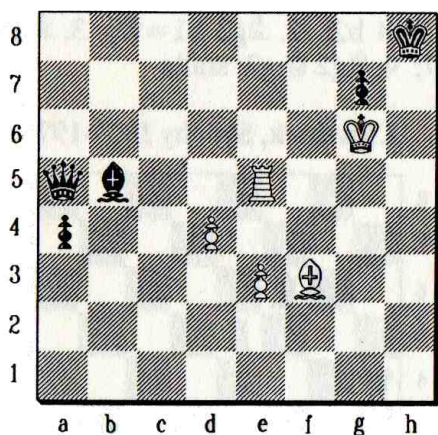
1. ♖h7+ ♕f8; 2. ♜h8+
2. ♕e4? ♘g5+;
2. ... ♕:f7; 3. e6+
3. ♕e4? ♘:e5; 4. ♕:f4 ♘g6+;
3. ... ♕:e6;

Dopo tanti rinvii finalmente il B. può giocare il ♕.

4. ♕e4 ♘e5; 5. d4 ♜c4; 6. ♜h6+ ♕:h6;

stallo.
Ancora uno studio con un ♚ inchiodato nella posizione finale.

V.A.Bron, Schachmaty 1948, 3^aMO



1. ♕c6 ♕d3+;

Forzata perché se 1. ... ♖d8; 2. ♜h5+ ♕g8; 3. ♕d5+ ♕f8; 4. ♜h8+

2. e4 ♖d8; 3. ♜h5+

Non 3. ♜e8+ ♖:e8+; 4. ♕:e8 ♕:e4+; 5. ♕g5 a3; seguita da ♕b1.

3. ... ♕g8; 4. ♕d5+ ♖:d5;

Ecco che compare quel "quid" di non comune cui accennavo più sopra; il seguito istintivo sarebbe:

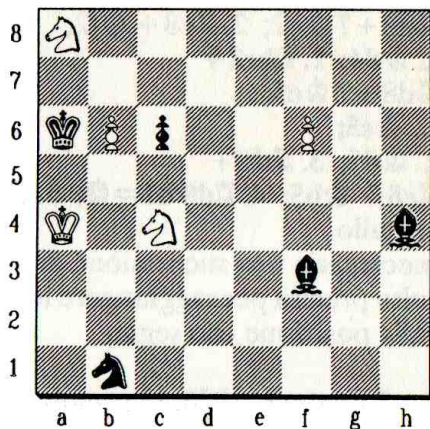
5. ♜:d5 ♕:e4+;

con vittoria certa per il Nero. Ma il Bianco conclude con

5. ♜h8+ ♕:h8; stallo.

Passiamo ad uno stallo con ♘ inchiodato.

B.A.Sacharov, 1949-1950, 3^a MO



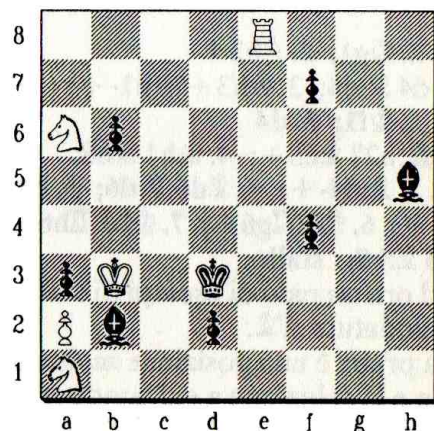
1. ♘c7+ ♕b7; 2. ♘d6+
2. f7? ♕d1+; 3. ♕b4 ♕e7+; 4. ♕a5 ♕b3;
2. ... ♕:b6;
2. ... ♕b8; porterebbe addirittura alla vittoria del B. con 3. ♘a6+ ♕a8; 4. b7+ 3. f7

L'istintiva 3. ♘c8+ regala la vittoria al N.: 3. ... ♕:c7; 4. f7 ♕e1; 5. f8=♖ ♕d1+;

3. ... ♕d1+; 4. ♕b4 ♕e7; 5. ♘d5+ c:d5#; 6. f8=♖ ♕:f8; stallo.

Dopo questa scintillante manovra di ♘, nello studio che segue un percorso un po' forzato del ♕ nero porta all'inchiodatura di un ♘ e al blocco dell'altro

B.G.Olimpiev, 1973, 2^a MO



1. ♖b4+

1. ♜d8+? ♕e2; 2. ♜e8+ ♕f2;

1. ... ♕d4; 2. ♖bc2+

2. ♜d8+? ♕e3;

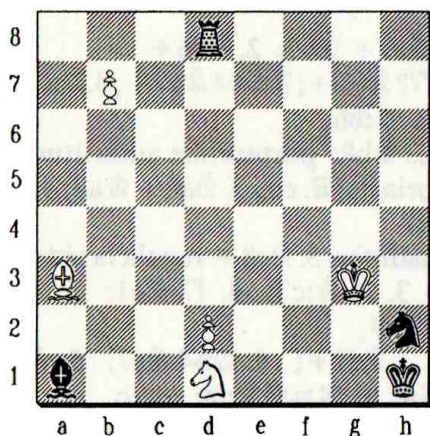
2. ... ♕c5;

2. ... ♕d5; 3. ♜d8+

3. ♜c8+ ♕b5; 4. ♜d8 d1=♔; 5. ♜:d1 ♕:d1; stallo.

E' necessaria una successione di mosse molto precisa per raggiungere lo scopo nella posizione che segue

J.Rusinek. 1976, 1° premio



1. ♖f2+

1. ♕d6? ♜:d6; 2. b8=♔ ♕e5+; oppure 2. ♖f2+ ♕g1; 3. ♖h3+ ♕f1; 4. b8=♔ e così via come nella variante principale; ma il ♖d2, ancora presente sulla scacchiera, impedisce lo stalo finale.

1. ... ♕g1; 2. ♖h3+

2. d4 ♕:d4; 3. ♖h3+ ♕h1-+;

2. ... ♕f1; 3. d4

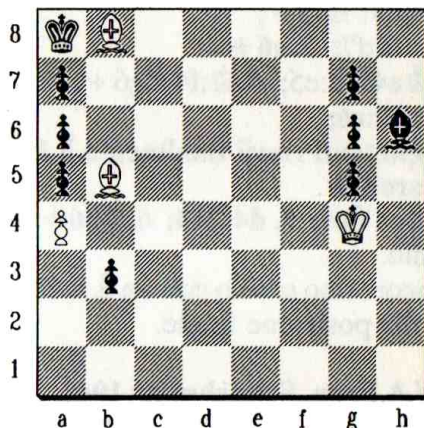
3. ♕:h2? ♕e5+; 4. ♕h1 ♜h8;

3. ... ♕:d4-+; 4. ♕d6 ♜:d6; 5. b8=♔ ♕e5+; 6. ♖f4 ♜g6+; 7. ♕h3 ♜h6+; 8. ♕g3 ♕:b8; stallo.

Ed ora un paio di esempi di stallo con inchiodatura d'♕.

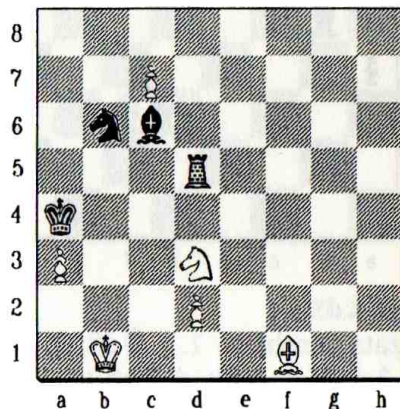
La prima è una posizione molto artificiale e la soluzione a cui conduce non è difficile:

H.Lommer, The Field, 1948



1. ♕c4 b2; 2. ♕g3 b1=♔; 3. ♕d5+ ♕b7; 4. ♕g2 ♕:g2; stallo

J.Rusinek, Szachy 1977-1978



1. ♖b2+ ♕:a3;

1. ... ♕b3; 2. ♕c4+

2. ♖c4+ ♖:c4; 3. c8=♔

Non 3. ♕:c4? perchè il N. vince con 3. ... ♜c5;

3. ... ♖:d2+; 4. ♕c1 ♖b3+; 5. ♕c2 ♜c5+; 6. ♕c4 ♕e4+; 7. ♕c3 ♜:c8; stallo.

Ed infine un brillante, ben calibrato lavoro in una posizione molto aperta. Anche qui il N. si affanna ad impedire la promozione o, almeno, a catturare la

Ma il risultato è uno stallo in mezzo alla scacchiera con inchiodatura della ♙ bianca.

L'unica risposta, le altre provocano la promozione o una perdita di materiale.

1. ... ♔c6; 2. ♖c8 + ♔d7; 3. ♖d8 + ♔c7; 4. ♖d7 + ♔c6; 5. ♔e8

o anche 1. ... ♔b4; 2. ♔e8 ♚e1+; 3. ♔d7 ♚c5+; 4. ♔c6 ♚e6+; 5. ♔d5 ♚f6; 6. f8 = ♔

2. ♔e7? ♕h4+-

Non va bene neppure 2. ♖b8 + ♕c4;
3. ♕e8 ♖e1 +; 4. ♕d7 ♗c5 +; 5. ♕c8
♗e6;

2. ... ♖e1+; 3. ♔d7 ♘c5+; 4. ♔c8 ♖a1;

4. ... ♖e6; 5. f8 = ♔

5. f8 = ♖♜a8+; 6. ♔c7 ♕g3+; 7. ♖d6 ♜:f8; stallo

oppure

7. ... ♖e6+; 8. ♔b7 ♘:f8; 9. ♖b6+ ♔c5; 10. ♔:a8 ♔:b6;

con stallo nell'angolo

La proposta di questo numero riguarda due posizioni di stallo, in entrambe il B. muove e patta.

Chessboard diagram for the second problem. The board is an 8x8 grid with columns labeled a-h and rows labeled 1-8. White pieces are located at c7, e5, d2, and e2. Black pieces are located at c7, f7, d3, and f3.

Diagram 1: Chessboard position after White's move 1. The board shows White pieces at c7, d7, e6, f6, and g3, and Black pieces at c6, d6, e5, f5, and g2. The king is at g7 for both sides.

a) 1. ♖e6 f1=♙; 2. ♗:d3+ ♖:d3; 3. c8=♙ ♙h3+; 4. ♖d5 ♙:c8=; b) 1. f5 e:f5; (1. ... c5; 2. f:e6+ ♖:e6; 3. ♖f3 3. ... d6; 4. e:d6 c:d6; 5. ♖e4 c4; 6. f7=) 2. ♖f4 ♖g6; 3. e6 d:e6; 4. ♖e5 ♖f7; 5. f4 c5=;

Lezione di XiangQi

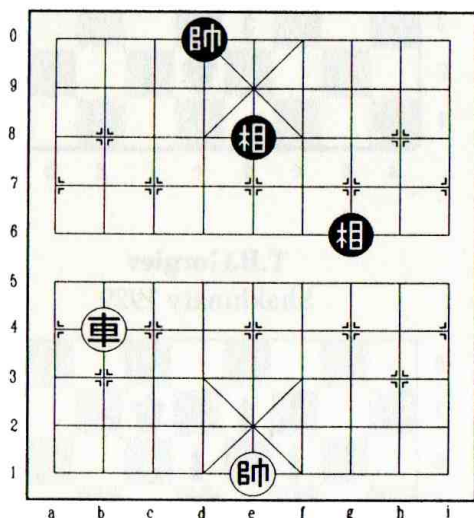
La quinta lezione del corso di XiangQi

Il ruolo offensivo nel finale del Generale

di Marco Gandolfo

Nel numero 4 di I.S. abbiamo visto il ruolo offensivo del Generale nel medio gioco, ora vediamo lo stesso tema nel finale.

diagramma 1



Il ♖ rosso collocato lungo l'asse centrale supporta l'azione della ♜ consentendole di catturare un ♙ :

1. ♜b0 + ♙d9 2. ♜e0 ♙c6 evidentemente forzata.

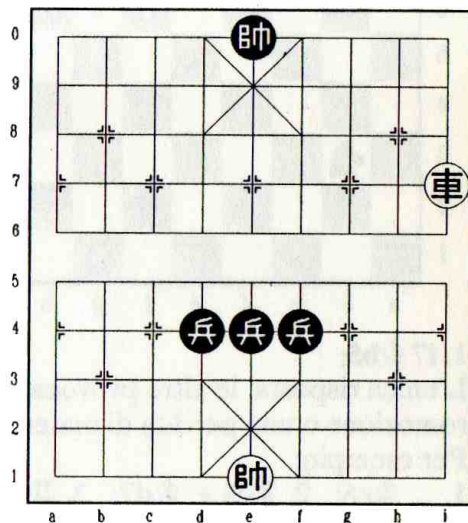
3. ♜e6! ♙ge8

3. ... ♙ce8 porterebbe ai medesimi risultati

4. ♜d6 + ♙e9 5. ♜c6

in questo caso il ♜ è stato usato in qualità di inchiodatore così come nei seguenti esempi.

diagramma 2



1. ♜e7 + ♙f0

con ♙d0 la soluzione sarebbe inalterata

2. ♜f7 + ♙e0 3. ♜f4 ♙d0 4. ♜f0 + ♙d9

5. ♜e0 ♙f4

5. ... ♙d8 6. ♜d0 + ♙e8 7. ♜d4 ecc.

6. ♜e7 ♙fe4

6. ... de4 7. ♜e5 ♙d0 8. ♜e9 ♙d4 9. ♙d1 ecc.

7. ♜d7 + ♙e9 8. ♜d4

uno studio sullo stesso tema è illustrato nel diagramma 3 :

1. ♙d8

con l'idea ♙f7

1. ... ♙fe9

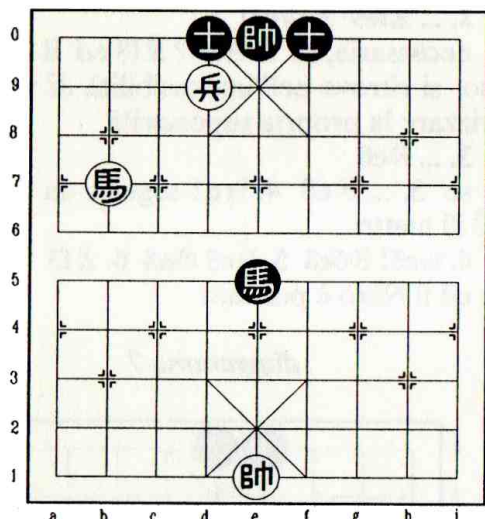
1. ... ♙de9 non muterebbe il risultato

2. ♙e9 + ♙e9

se 2. ... ♙f0?? 3. ♙e0 + #

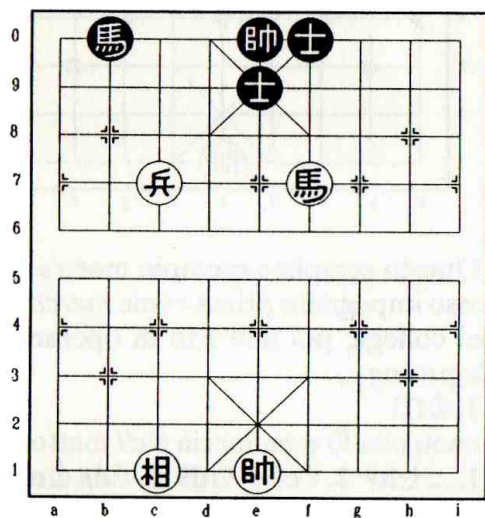
3. ♙c6

diagramma 3



il Rosso cattura il ♘ e vincerà il finale di ♘ contro ♚

diagramma 4



nello studio che andiamo ad esaminare il ♘ svolge dapprima il ruolo di inchiodatore poi di controllore dell'asse centrale:

1. ♘d8+!

a nulla di positivo avrebbe condotto 1. ♘g9+

1. ... ♚d0

1. ... ♘d9 avrebbe condotto alla sconfitta nello stesso modo della variante principale, nella quale si sarebbe rientrati dopo 2. ♚c8 ecc.; la mossa del testo è più elastica ed impone all'attaccante un ulteriore sforzo ...

2. ♘b9+

rendendo pericolosamente *rigida* la posizione del Nero, il ♘ Rosso limita oltremodo l'azione del collega/antagonista consentendo al proprio soldato di guadagnare il punto c8.

2. ... ♚e0

il seguito 2. ... ♚d9? 3. ♚c8 non darebbe alcuna speranza al Nero

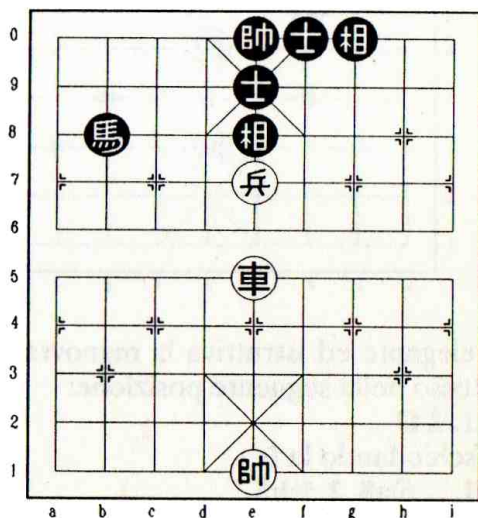
3. ♚c8 ♘d9 4. ♘d8!

il duello di cavalleria è estremamente serrato; il ♘ rosso continua a *marcare* l'avversario stringendo sempre più da presso la traballante guarnigione nera.

4. ... ♚d0 5. ♚c9!

la *ciliegina sulla torta* che conclude di fatto la contesa; il nero è in Zugzwang! ... : se 5. ... ♚d8 6. ♚c0+ # . Se 5. ... ♚e0 6. ♚d9#

diagramma 5



In questa posizione il ♔ rosso svolge un ruolo di *guastatore*; la sua azione, che consente l'eliminazione degli ♚♚, pone le premesse per l'entrata in scena del ♕ che collaborando con la ♖ pone rapidamente fine alla contesa.

1. ♖e8 ♚e8 2. ♗e8 ♗d7 3. ♗c8
valorizzando l'inchiodatura del ♔ rosso ...

3. ... ♕d0

unica per difendersi dal matto di ♗

4. ♕d1!

è il ♗ ad essere ora inchiodato; la mossa del Nero è forzata in vista di ♗c7

4. ... ♕e0 5. ♗c7

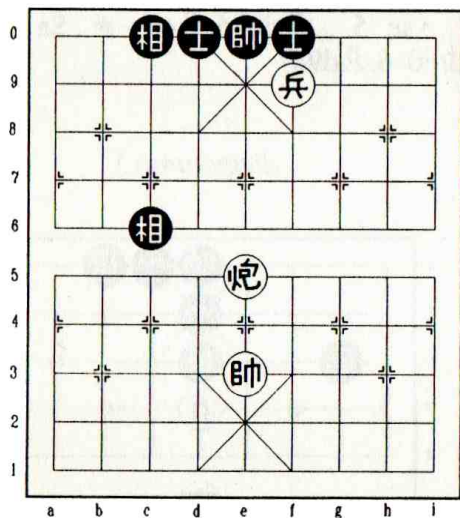
non 5. ♗c0 + 5. ... ♗d0 né 5. ♕e1? ♕d0

5. ... ♗e5 6. ♗c0 + ♗d0

e il doppio controllo dell'angolo basso del Castello nero è decisivo...

7. ♗d0 + ♕e9 8. ♗f0

diagramma 6



elegante ed istruttiva la manovra del Rosso nella seguente posizione:

1. ♕f3

schiodando la ♖

1. ... ♗a8 2. ♖h5

con l'idea 3. ♖h0 + e dopo 3. ... ♗fe9 4. ♕f0 + matto

2. ... ♗fe9 3. ♕e3!

necessaria, se 3. ♖h0? ♗f8 ed il Rosso si ritrova nell'impossibilità di valorizzare la propria superiorità

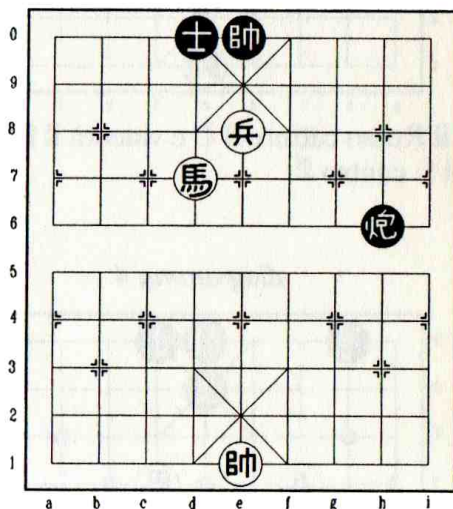
3. ... ♗c0

se 3. ... ♗e8 4. ♖e5 seguita da ♕f3- ♕f0 matto

4. ♖c5! ♗6e8 5. ♖e5 ♗a8 6. ♕f3

ed il Nero è perduto

diagramma 7



Questo semplice esempio mostra il ♔ rosso impegnato prima come *marcatore* del collega, poi nell'atto di operare lo *Zugzwang* ... :

1. ♕f1!

controlla f0 e minaccia ♗c9 matto

1. ... ♖h9 2. ♗c9 + ♖d9 3. ♗d8 ♕e9 4. ♕f2!

Zugzwang e facile vittoria

Altri esempi sul fondamentale apporto del Re nella fase finale della partita possono essere esaminati nel precedente articolo *Il misterioso fascino della ♖* apparso sul n° 2, 1993 di I.S.

Tornei

Vince l'ex campione del mondo Zhao Guorong il torneo di Parigi

X° Campionato europeo di XiangQi

di Agostino Guberti

Nelle giornate che vanno dall'uno al tre ottobre di quest'anno si è svolto a Parigi presso il favoloso ristorante *Palazzo d'Asia* il decimo campionato europeo di Xiang-qi ed il nono campionato europeo a squadre. Il campionato di quest'anno è stato sicuramente il più forte finora disputato. Erano infatti presenti gli ultimi tre campioni europei: **Ear Har**, **Lim Sambat** e **Dang Thanh Trung**; l'ex campione del mondo **Zhao Guorong** (numero 2 nell'attuale ELO cinese); il GM **Xu TianLi**; la GM **Shan SiaLi** (numero tre nell'attuale ELO cinese e prima scacchiera nella squadra di Shangai che quest'anno ha vinto il campionato cinese); il vice campione europeo 1991 **Woo Wei Cheung** ed altri forti giocatori come l'olandese **Ding Wa Chong**. Il campionato di quest'anno può vantare inoltre: la presenza record di sette nazioni rappresentate: Francia, Germania, Olanda, Inghilterra, Italia, Svezia e Finlandia; il record di team presenti: 16; il supporto del più importante sponsor finora avuto: "Remy Martin" che ha messo in palio, tra l'altro, la coppa Remy Martin per il miglior giocatore non asiatico, andata al tedesco **Scholz Stefan**. Per l'Italia erano presenti **Guberti**, **Veronesi** ed il cinese **Tran Cong Dang**. Sfortunatamente, per diversi motivi, non hanno potuto prender parte alla manifestazione di quest'anno altri forti

giocatori italiani come il vicecampione europeo dell'anno scorso **Yu Jianguo**. Il torneo è stato vinto nettamente da **Zhao GuoRong** con 7 su 7. Al secondo posto l'altro cinese **Xu TianLi** con 5.5. Si riconferma campione europeo il francese di origine vietnamita **Dang Thanh Trung**, terzo con 5.5 mentre, per l'ennesima volta, **Woo Wei Cheung** si deve accontentare del secondo posto con 5.5 punti. Al quinto posto la GM **Shan Sia Li** che ha perso solo con i due rappresentanti della propria nazione. Ovviamente il primo posto nel torneo a squadre è andato al team della Repubblica Popolare Cinese mentre si aggiudica il titolo europeo la squadra "Olanda A" composta da **Cheung WingOn**, **Ding WaChong** e **Ng WingSang**. Gli italiani si sono piazzati al quarantatreesimo posto con **Guberti** (2.5 punti) ed al quarantanovesimo posto con **Veronesi** (2 punti) mentre nel campionato a squadre hanno ottenuto il tredicesimo posto.

Vorrei ora mostrarvi alcune partite di questo torneo con il commento della GM **Lin Ye** preceduto dalle considerazioni dei giocatori stessi.

Phong Kim Dang - Guberti
Parigi 1993

1. ♖c3 ♗be8 2. ♜b1 ♖c8 3. ♗g3 ♙g6 4. ♙c5 ♜b0 5. ♗b5 ♗g8 6. ♙ge3 ♗i8 7. ♜h1 ♜h0 8. ♗h7 ♙e6?

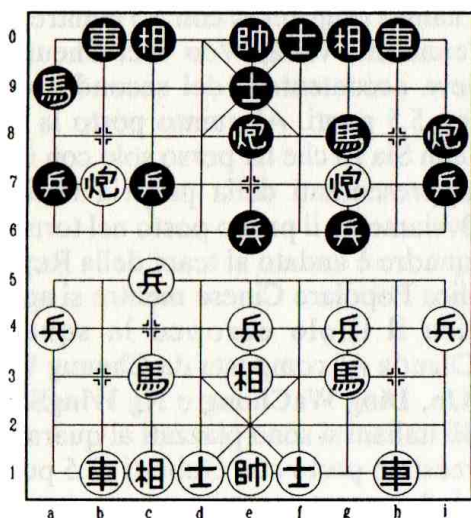
Con questa mossa non volevo attaccare il Rosso attraverso la linea centrale

ma evitare semplicemente la fastidiosa ♖c7 che mi avrebbe praticamente costretto a tenere la ♔ in prima traversa o muovere l'♔ in una posizione innaturale. Migliore era 8. ... ♗f6 e se ora 9. ♖c7 ♗h1 10. ♗h1 ♗e4 11. ♗e4 ♖e4 + 12. ♔de2 ♔ce8

9. ♖b7?

Permette la spinta 9. ... ♗e5 e se 10. ♗e5 ♗ce7! 11. ♖e7 + ♖e5 + 12. ♔fe2 ♗b1 13. ♗b1 (se invece 13. ♖e6 ♗b6!) 13. ... ♗e7 14. ♗h5 ♖e8 .

9. ... ♔de9? 10. ♖g7! ♗a9?



Il nero deve optare per una linea strategica che porti alla liberazione dei suoi pezzi troppo passivi attraverso sacrifici di ♗. Ad es.: 10. ... ♗e5!? 11. ♗e5 ♗c6!? 12. ♗c6 ♗ce7 13. ♗e6! ♖e6 + 14. ♗ce4 14. ♗ge4 (il Nero non può prendere la ♗ rossa per via del matto) 14. ... ♔ce8 . Il Rosso sta comunque meglio ma il Nero ha parzialmente risolto alcuni suoi problemi ed è più attivo. Se il Nero volesse sacrificare solo il ♗ g avrebbe comunque un ♗ passato: 10. ... ♗c6 11. ♗c6 ♗ce7 12. ♗c7 ♗c6 . Quando il giocatore non si sentisse di sacrificare un ♗ ed avere un ♗ passato nella propria area può optare per la più tran-

quilla 10. ... ♗d8 con l'idea di 11. ... ♔ce8. Così facendo però il Nero rimarrebbe molto passivo.

11. ♗h0 ♗h0 12. ♖b9 ♗d8 13. ♗d5 ♗d6 14. ♖b6? ♔ce8 15. ♗c3 ♗d3 16. ♔g1 ♗c8 Con l'errore della quattordicesima mossa il Rosso perde molti tempi e permette al Nero di risistemare la propria posizione.

17. ♖b8 ♖f8 18. ♖e8 + ??

Un sacrificio inspiegabile.

18. ... ♔e8 19. ♗b0 + ♗b0 20. ♗d5 ♗a8 21. ♗f6 ♖f7! 22. ♗e5 ♗e5 23. ♗d7 ♖e7 + 24. ♔fe2 ♗d6 25. ♖h7? ♗g8 26. ♗c6 ♗c6 27. ♗b8 ♗c5?

Migliore era 27. ... ♗f5 + ! In questo momento ero a corto di tempo. La cadenza di gioco era di un ora a testa per le prime due partite e, per motivi tecnici, 50 minuti per le rimanenti partite!

28. ♖h8 ♗f6?

Migliore era 28. ... ♗h6.

29. ♖h6 ♗d7??

Ovviamente 29. ... ♗e4!

30. ♖h0 + !

Non avevo semplicemente visto questo scacco intermedio. Il Rosso si è ripreso il pezzo perso precedentemente. Il Nero sta comunque meglio per via dei due forti ♗ passati. Purtroppo ho ormai esaurito tutto il tempo a mia disposizione.

30. ... ♔g0 31. ♗d7 ♗a6?

Bisognava giocare 31. ... ♗f5 + con l'idea di avanzare il ♗ lungo la f .

32. ♔ge3 ♗cd5 33. ♖h2 ♗i6

Le ultime due mosse di ♗ mi consentivano da un lato di liberare il ♗ e proteggere il ♗ in nona da un eventuale attacco della ♖ rossa, dall'altro di muovere il più rapidamente possibile.

34. ♖h8 ♗b0?

In questo momento la bandierina cade. Un vero peccato perché il Nero sta molto meglio.

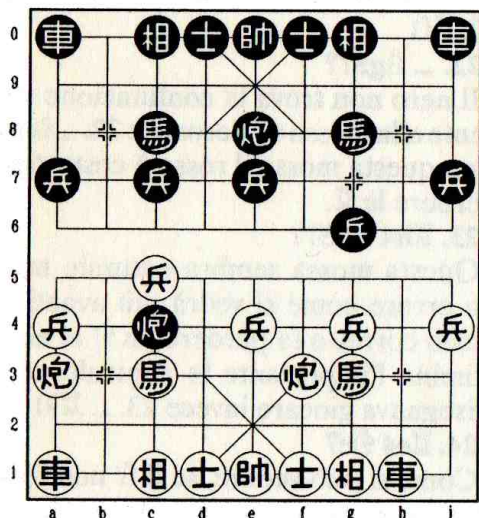
Invece della mossa giocata il Nero avrebbe dovuto giocare 34. ... ♖c7 lanciando il ♖ verso un attacco vincente.

Guberti - Zhao GuoRong Parigi 1993

1. ♖he3 ♖he8 2. ♖g3 ♖g8 3. ♜h1 ♜g6
4. ♜c5 ♜b4 5. ♖c3 ♜c4 6. ♜a3?!

Qui è preferibile giocare 6. ♜h5 con l'idea di ♜g5.

6. ... ♖c8 7. ♜f3?



Con questa mossa volevo eliminare la fastidiosa minaccia della ♜ nera. Temevo che dopo 7. ♜b1 ♜b0 8. ♜b0 il Nero giocasse 8. ... ♜c1 + prima di riprendere la ♜. Sapevo che in questa fase si può dare l'elefante per l'iniziativa e che una ♜ sola in ultima colonna non costituisce alcun pericolo. Inoltre avevo già visto situazioni simili al campionato del mondo di Pechino quest'anno. Nella partita Guberti-Veronesi, pubblicata tra l'altro il mese scorso, il nero in questo scambio, prende ♜. La partita finì dopo poche mosse con una patta ma le analisi del dopo partita fatte con un grande maestro cinese dimostrarono la scorrettezza della mossa del nero. Nella

partita Hubner - Xu TianHong il campione del mondo, in una posizione simile, per diversi tratti, preferisce mosse di sviluppo alla presa dell'♜. Infine nella partita Berentz-Guberti perdo malamente proprio per aver voluto prendere un elefante. Zhao GuoRong del resto mi confermò a fine partita che non avrebbe mai preso l'elefante perché dopo 7. ♜b1 ♜b0 8. ♜b0 ♜c1 + 9. ♜de2 ♜b0 10. ♜h7 il Rosso sta molto meglio.

Ma a tavolino non me la sentii di regalare un ♜ all'ex campione del mondo.

7. ... ♜b0 8. ♜ce3 ♜i9 9. ♜f8?

Sapevo che questa sarebbe stata una minaccia velleitaria contro un giocatore così forte; ma la curiosità di vedere come avrebbe risolto il problema è stata più forte di me. Qui si poteva optare per due continuazioni: a) 9. ♜h5 b) 9. ♜de2 con l'idea di 10. ♜d1.

9. ... ♜e9 10. ♜de2 ♜f6 11. ♜h5 ♜eg8 12. ♜f7 ♜b3 13. ♜d1 ♜g4 14. ♜a7?

La mia idea era quella di liberare la ♜ dalla protezione della ♜ per poi svilupparla con ♜c1 e ♜c6. Qui secondo Zhao GuoRong era preferibile giocare ♜c7.

14. ... ♜f9 15. ♜c7? ♜b7 Abbandono

Pensavo che la ♜ fosse comunque persa. In ogni caso anche dopo 15. ♜h7 ♜h9 16. ♜h1 ♜g5 17. ♜h4! ♜g1 + 18. ♜g1 ♜h4 19. ♜g5 ♜g4 la posizione del Rosso è praticamente insostenibile.

Veronesi A. - Lam K. Parigi 1993

1. ♖he3 ♖g8 2. ♖g3 ♜h0 3. ♜h1 ♜g6 4. ♜c5 ♜c8 5. ♖c3 ♜ce8 6. ♜a2 ♜de9 7. ♜d2 ♜d0?

Qui era preferibile giocare 7. ... ♜h4. Questa mossa dà più attività alla ♜h0. Vedi il commento alla nona mossa del rosso.

8. ♜d0 + ♜d0 9. ♜d5?!

Il rosso avrebbe dovuto giocare 9. ♖h5 oppure 9. ♖h7. Questa mossa non sarebbe stata possibile se alla settima il nero avesse giocato ♜h4.

9. ... ♜h4! 10. ♜fe2 ♖c6 11. ♖c6 ♙c6

Ora il rosso ha il ♖ e la ♜ di destra passivi mentre il nero è attivo su ogni lato.

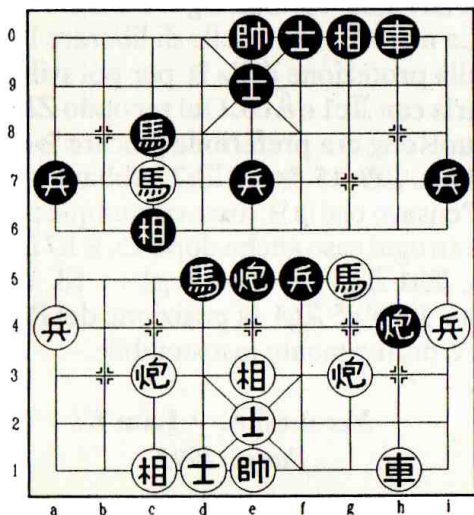
12. ♜bc3?

Il rosso avrebbe dovuto cercare di liberare la propria ♜ con ♜h2 e ♜f2.

12. ... ♖d6! 13. ♖e5? ♜e8! 14. ♖e6 ♜e6?

La mossa corretta e vincente era 14. ... ♖e6 dopo la quale il rosso non ha più mosse utili. Se ad esempio 15. ♖g5 ♖g5 ed il ♖ g3 non può uscire a causa della ♜e8.

15. ♜cd3 ♖c8 16. ♖c7 ♜de9 17. ♜c3 ♜e5 18. ♖g5? ♖g5 19. ♖e4 ♖f5 20. ♜g3 ♖f6 21. ♙ge3 ♖d5 22. ♖g5??



Veronesi manifestò, sia in partita che in analisi la propria soddisfazione per questa mossa che, a dire il vero, anche a me era sembrata molto bella. Il cavallo centrale regge tutto il gioco del rosso ma è minacciato dall'avanzata del pedone nero sulla colonna f. Con questo pseudo sacrificio il rosso risolve appa-

rentemente tutti i suoi problemi. Vedendo la risposta del nero anche Lam deve aver creduto nella correttezza della mossa di Veronesi. Quando mostrai questa partita al GM Lin Yie, arrivati a questo punto dissi: "Che ne pensi di questa mossa? Non è bellissima?" Ma Ye, senza pensarci nemmeno un secondo rispose: "E' certamente bellissima, ma per il nero. Il rosso infatti perde immediatamente!" In realtà il rosso avrebbe dovuto semplicemente giocare 22. ♜f1

22. ... ♖g5??

Il nero non trova la confutazione vincente alla mossa di Veronesi: 22. ... ♜c4! Con questa mossa il rosso è costretto a perdere la ♜.

23. ♜h4 ♖h5??

Questa mossa sembra naturale ma è un errore come si vedrà più avanti. A gioco corretto fa perdere un ♖ al nero, elimina l'importante ♜ centrale nera. Bisognava giocare invece 23. ... ♜i0

24. ♜e4 ♖c7

Come si può vedere, se il ♖ non fosse stato mosso lateralmente, il nero avrebbe potuto difendere la propria importantissima ♜ centrale con lo stesso.

25. ♜e5 ♖e6 26. ♜e4?

Con 26. ♜b5 il rosso guadagna un pezzo! Infatti se 26. ... ♙ce8 segue 27. ♜c5 mentre a 26. ... ♜h7 segue 27. ♜b7. 26. ... ♜h7 27. ♜c7 ♜c7 28. ♜e6 ♙ce8 29. ♜h6 ♜g7 30. ♜i3?

Qui è più corretto giocare 30. ♜g1

30. ... ♖e7?

Con 30. ... ♖g5 31. ♙g5 ♜g5 il rosso giocherà un finale in inferiorità e, a gioco perfetto del nero, potrebbe anche perdere. Ecco perché è sbagliata la 30^{ma} del nero.

31. ♜h5 ♜g4 32. ♜i7 ♖c6 33. ♜c5 ♜i4 34. ♜d7 ♜d4 35. ♜c6 ♜d7 36. ♜c5

Patta

Indice 1993

Figure scacchistiche			
Susanna Polgar	(1)	Analisi di un finale	(2)
La promessa dallo stile ...	(1)	Nicola Bresciani	
Il ritorno della Xie-Jun	(2)	Il sogno e l'incubo	(2)
<i>Redazione</i>		Angelo Torchitti	
Elijah Williams	(3)	Strategie dei programmi ...	(4)
Sergio Pederzoli		Angelo Torchitti	
Ricordi	(3)	Il campione mondiale	(5)
Giorgio Pegoraro		Angelo Torchitti	
R.Fine	(3)		
Guido Bellavita		Scacchi Eterodossi	
Zoltan Almasi	(5)	I pezzi Marini di G.Brogi	(1)
		Filippo Minieri	
		Il grillo di Dawson	(2)
		Filippo Minieri	
Problemi		Retroanalisi, cenni storici	(2)
La morte di Ali Shatangi	(1)	Filippo Minieri	
Alessandro Cuppini		Il Nottambulo	(3)
Come si fa uno studio	(2)	Filippo Minieri	
Alessandro Cuppini		L'aiutomatto	(4)
Il re Nudo	(2)	Filippo Minieri	
Alessandro Cuppini			
Un'aggregazione tematica	(3)	Shogi	
Alessandro Cuppini		Una partita semplificativa	(1)
Non sempre è Donna	(3)	Stefano Rigamonti	
Filippo Minieri		Tecniche di base	(3)
Promozione ad Alfiere	(3)	Stefano Rigamonti	
Alessandro Cuppini		Le minacce di matto	(5)
Il tema Grimshav	(4)	Stefano Rigamonti	
Alessandro Cuppini			
Aperture e sgomberi	(5)	Storia	
Alessandro Cuppini		Alla ricerca dei protosacchi	(1)
Stallo per inchiodatura...	(6)	Franco Pratesi	
Alessandro Cuppini		Il Gruppo Königstein	(1)
		Gianfelice Ferlito	
Recensioni		Origini e simbolismo...	(3)
Strategia di avamposti	(2)	J. Petzold	
Guido Bellavita		Cina, magnetismo, ...	(4)
Oxford Chess	(2)	Guido Bellavita	
Gianfelice Ferlito		Un'altra tessera nel mosaico	(5)
		Franco Pratesi	
Scacchi, cultura, scienze		Una scintilla negli scacchi?	(5)
Entropia e libri di scacchi	(3)	Alessandro Sanvito	
Franco Pratesi		Da Clodius ...	(6)
Scacchi e interpretazione	(3)	Franco Pratesi	
Mauro Cosmai		L'origine del pezzo del Re	(6)
Gens una sumus?	(5)	Manfred Eder	
Franco Pratesi			
Sulla natura degli scacchi	(5)	Teoria	
Mattia Rossi		Un'arma contro il drago	(2)
Scacchi e matematica	(1-6)	Giorgio Pegoraro	
Cartesium		Una variante da riscoprire	(3-4)
		Giorgio Elitropi	
Scacchi e computer		Il sacrificio di qualità	(4)
Funzioni di valutazione	(1)	Guido Bellavita	
Paolo Ciancarini			
		Una falsa inchiodatura	(4)
		Filippo Minieri	
		Short vince una partita...	(6)
		Guido Bellavita	
		Tornei/Partite	
		52° Campionato Italiano	(1)
		Sergio Pederzoli	
		Coppa Edoardo Crespi	(1)
		Walter Ravagnati	
		Camp. Ital. Femminile A60	(1)
		Dario Mione, Diego Carrara	
		Short-Timman	(2)
		Sorpesa a Monaco	(2)
		Vittoria di Polgar a Hasting	(2)
		Match Polgar-Spassky	(2)
		Linares 1993	(3)
		Vincono le donne ...	(4)
		Silvaplana	(4)
		Valdo Eynard	
		Alla ricerca del gioco ...	(4)
		Sergio Pederzoli	
		Una partita significativa	(4)
		Beniamino Bison	
		Senza paura!	(4)
		Formia	(5)
		Dario Mione	
		Montecatini	(5)
		Valdo Eynard	
		Giovanili Rimini	(5)
		Valdo Eynard	
		Bratto 1993	(5)
		Valdo Eynard	
		Asti	(6)
		Forlì	(6)
		Chiasso	(6)
		Valdo Eynard	
		Xiangqi	
		Gli elementi base del finale	(1)
		Guido Bellavita	
		L'acqua santa, l'aglio...	(1)
		David Wurman	
		Il Fascino della Bombarda	(2)
		Marco Gandolfo	
		Le spie nel castello	(3)
		Marco Gandolfo	
		Il ruolo del re (mediogioco)	(4)
		Marco Gandolfo	
		Pechino 1993	(5)
		Marco Gandolfo	
		Parigi '93	(6)
		Agostino Guberti	
		Il ruolo del Re (finale)	(6)

§