informazione SCACCHI

Rivista bimestrale - Anno V - Marzo/Aprile 1995 - N° 2

Editoriale

La situazione del bridge in Italia oggi è la seguente: 2 milioni di praticanti, 28.000 tesserati, 350 società affiliate, 360 arbitri, 300 istruttori qualificati. Un simile risultato, solo qualche anno fa, era ritenuto difficilmente raggiungibile. Se pensiamo che questo gioco è stato codificato nella sua forma attuale solo nei primi decenni del Novecento e che la Federazione Italiana Gioco Bridge è stata fondata nel 1937 i numeri sopra riportati appaiono ancora più sorprendenti.

L'Italia nel Bridge, con i suoi 13 titoli mondiali, i 5 allori olimpici e i 18 titoli europei, vanta risultati che per ora nessun altra nazione, Stati Uniti compresa, può pensare di eguagliare. Paradossalmente questi risultati non sono il frutto di una organizzazione di *massa* del gioco ma della genialità di un ristretto gruppo di grandi giocatori (Chiaradia, Forquet, Siniscalco, Avarelli, Belladonna, Garozzo e altri) che nel passato *eroicamente* si sono battuti con successo contro nazioni bridgisticamente più progredite. Attualmente l'Italia del bridge in campo internazionale attraversa un momento di magra. Talenti non mancano, manca forse la voglia di *sacrificarsi* per emergere a livelli mondiali.

Dove ricercare allora i recenti successi organizzativi della F.I.G.B ? Non siamo così addentro alle segrete faccende di questo mondo di "carte" da poter dare una risposta certa.

Informiamo soltanto che da quando (1993) la F.I.G.B è stata riconosciuta come disciplina associata dal C.O.N.I, ha dato avvio al progetto per l'insegnamento del bridge nelle scuole italiane come materia facoltativa. La fase di sperimentazione, condotta sotto l'egida del Ministero della Pubblica Istruzione e del C.O.N.I, ha coinvolto circa mille ragazzi della scuola media. Per l'anno scolastico 1994-95 sono oltre 100 gli istituti che hanno programmato corsi di avviamento al bridge in orario extra-scolastico e le previsioni sono che nel giro di cinque anni saranno circa centomila gli studenti coinvolti. Nel frattempo l'impegno a sostegno dell'attività agonistica ha preso nuovo impulso con la costituzione nel 1994 del *Club Azzurro*, con lo specifico scopo di individuare e preparare le coppie destinate a rappresentare l'Italia nelle gare internazionali, con particolare attenzione ai giovani. L'azione della F.I.G.B. si sta ora rivolgendo al mondo dei media, con un progetto specifico rivolto agli operatori dell'informazione, è in atto un primo censimento dei giornalisti che conoscono il gioco. A breve termine verrà costituito uno speciale elenco di giornalisti, con i quali la F.I.G.B intende stabile un rapporto preferenziale.

Queste sono alcune iniziative attraverso le quali il mondo del bridge, intende "aprirsi" all'esterno. Idee chiare, unità d'intenti, innovazioni, caratterizzano l'azione del mondo del bridge in questa fase.

Che dire invece della situazione in cui si vengono a trovare gli scacchi oggi dal punto di vista organizzativo ?

Diverse iniziative, quali ad esempio l'azione scacchi nella scuola e in generale l'attività giovanile mandano segnali incoraggianti, positivo è anche il bilancio del settore arbitrale. Oltre a questo nubi nere ci sembra di scorgere all'orizzonte. Particolarismi, contrasti, interessi personali, esternazioni a tutti i livelli, sono elementi di disgregazione che non possono non preoccupare.

Manifestazioni

De moribus hominum et officiis nobilium super ludo schachorum

JACOBUS DE CESSOLIS

Guido Bellavita

Due prestigiose biblioteche

Nella splendida cornice del Palazzo della Ragione in Città Alta a Bergamo, venerdì 3 marzo, è stata inaugurata la mostra *Tesori Miniati*. I codici e gli incunabili esposti provengono in massima parte dai fondi antichi delle biblioteche comunali Mai di Bergamo e Queriniana di Brescia. La mostra costituisce il secondo momento iniziato con la pubblicazione, nel 1989, del catalogo dell'intero *Fondo di codici e incunabili miniati dell'Angelo Mai* e si spera possa proseguire con iniziative analoghe che permettano l'intero studio, con le moderne tecnologie, dei Fondi miniati presenti in Lombardia.

La mostra al suo interno presenta una sezione didattica (in cui tra l'altro è ricostruito a grandezza naturale lo studiolo del S. Girolamo di Antonello da Messina) che permette anche ad un pubblico non specialista d'accostarsi al mondo della miniatura. Un sistema informatizzato permette ai visitatori di "sfogliare" elettronicamente le pagine dei codici esposti.

La mostra rimarrà aperta dal 3 marzo al 1 maggio presso il Palazzo dela Ragione, Piazza Vecchia, Bergamo; si trasferirà nel Monastero di Santa Giulia, Via Musei, Brescia, rimandovi aperta dal 18 maggio al 16 luglio.

Una grande mostra

L'importanza della mostra è sottolineata non solo dagli Enti promotori (i Comuni e le Provincie di Bergamo e Brescia, la Regione Lombarda, le aziende di Promozione Turistica di Bergamo e Brescia, e la Camere di Commercio di Bergamo e Brescia) e dagli Enti patrocinanti (Parlamento Europeo, Presidenza del Consiglio Dei Ministri, Ministero dei Beni Culturali e Istituto per la Storia dell'Arte Lombarda di Milano) ma anche dall'eco avutosi sulla stampa quotidiana e sulle riviste specializzate; notevole dopo i primi due mesi anche l'affluenza del pubblico.

Codici virtuali in vendita

La necessità di un serio studio filologico del corpus vinciano portò verso la fine dell'800, a Parigi, alla pubblicazione in facsimile di alcuni manoscritti di Leonardo da Vinci.

Oggi le nuove tecnologie hanno permesso di fare nuovi passi in avanti, infatti con la riproduzione di ogni codice esposto su CD-ROM, il bibliofilo potrà, anche se in modo virtuale, toccare con mano codici e incunabili, altrimenti inaccessibili. Così il libro miniato (la sua immagine)tornerà, forse, ad essere oggetto di culto. Un bene per la salvaguardia del codice stesso ma anche una possibilità per tanti, in quanto

per motivi di conservazione la possibilità di sfogliarli sarebbe altrimenti impossibile. Questo viene ulteriormente avvalorato dalla scelta dei produttori di CD di contenere fortemente il costo.

De ludo schachorum

Nella mostra è esposto un manoscritto del più diffuso trattato scacchistico[1], questo oltre ad essere oggetto del presente articolo, dovrebbe costituire motivo di *pellegrinaggio* per ogni scacchista, infatti, ad esclusione degli specialisti, non è facile poter vedere un simile libro.

Nel *Catalogo dei Codici e Incunabili miniati della Biblioteca Civica di Bergamo*[2] edito nel 1989 dal Credito Bergamasco, così trovimo descritto il nostro libro:

183 MA 223 (già Gamma 2.33)

JACOBUS DE CESSOLIS: *De moribus hominum et officiis nobilium super ludo schachorum*, latino, sec XV^2, Ferrara ?

Cart., mm 210x150 (140x90); ff. 88, numerazione moderna a inchiostro rosso nell'angolo superiore destro, che conta anche i ff. di guardia. Fascicoli: 1-8^{10}, 9^6 (5+1, il I aggiunto, mancano VI-VIII), richiami al centro del margine inferiore, registro (a-i) nell'angolo inferiore destro a inchiostro rosso; filigrana: *uccello*, simile a Briquet 12.127 (Verona 1467); rigatura orizzontale a inchiostro e verticale a secco, 26 linee lunghe. Scrittura corsiva, quasi di tipo documentario; inchiostro bruno chiaro, titoli in rosso. Ornamentazione: 20 figurazioni a penna bruna, acquerello ed oro in polvere molto diluito; 1 iniziale filigrana in turchino/rosso; altre iniziali su 2 righe e segni di paragrafo in turchino e in rosso. Legatura in grosso cartone coperto in pelle tinta di viola scuro; all'interno del piatto anteriore, titolo di mano settecentesca: *Fr. Jacobi de Cesulis Ord. Predicat. de ludo schachorum*; la pelle che riveste le coperte con scrittura duecentesca, non letta. Stato di conservazione buono.

Vecchia e nuova segnatura a f. 1r.

Un trattato moraleggiante

Il De ludo: "Non era un trattato teorico sul gioco degli scacchi, ma un libro di morale, contenente una serie di ammaestramenti spirituali, spiegati con *exempla* applicati al gioco degli scacchi. L'idea di ricorrere a "esempi" per rinforzare insegnamenti morali non era certo nuova; fu, anzi, una caratteristica di quei tempi l'uso di raccontini, favolette, aneddoti e citazioni, per dimostrare il fondamento di un principio dottrinale, religioso o morale. Ma Jacopo da Cessole ne fece un uso particolare, che fa di lui non un semplice compilatore, ma un at-

f. 5v - mm. 50x89; Re: al centro, vista frontalmente, la figura del sovrano, seduto su trono senza schienale, con veste porpora, corona in capo, scettro nella destra e globo nella sinistra. A destra il pezzo equivalente nel gioco degli scacchi.

tento e riflessivo rielaboratore di una materia - appunto, l'exemplum - disgregata e incontrollata. "[3]

Di seguito riportiamo alcuni esempi del testo, contenuti in un *volgarizzamento* ottocentesco del libro[4].

Della forma del Re e de' suoi costumi.

"Il Re prese così forma, che dal principio e' fue posto in sedia vestito di porpora, lo quale è vestimento regale, et avea la corona in capo, e nella mano retta avea la verga reale; nella manca si avea la palla tonda dell'oro; però che sopra gli altri ha avuto la dignità. Ciò dimostra la corona del capo, però che grande gloria del popolo è la dignità del Re.

Al Re debbano attendere gli occhi di tutti et obbedire a' suoi comandamenti, et egli infra tutti, anzi sopra tutti, dee risplendere di virtudi e di grazia;" pp 9.

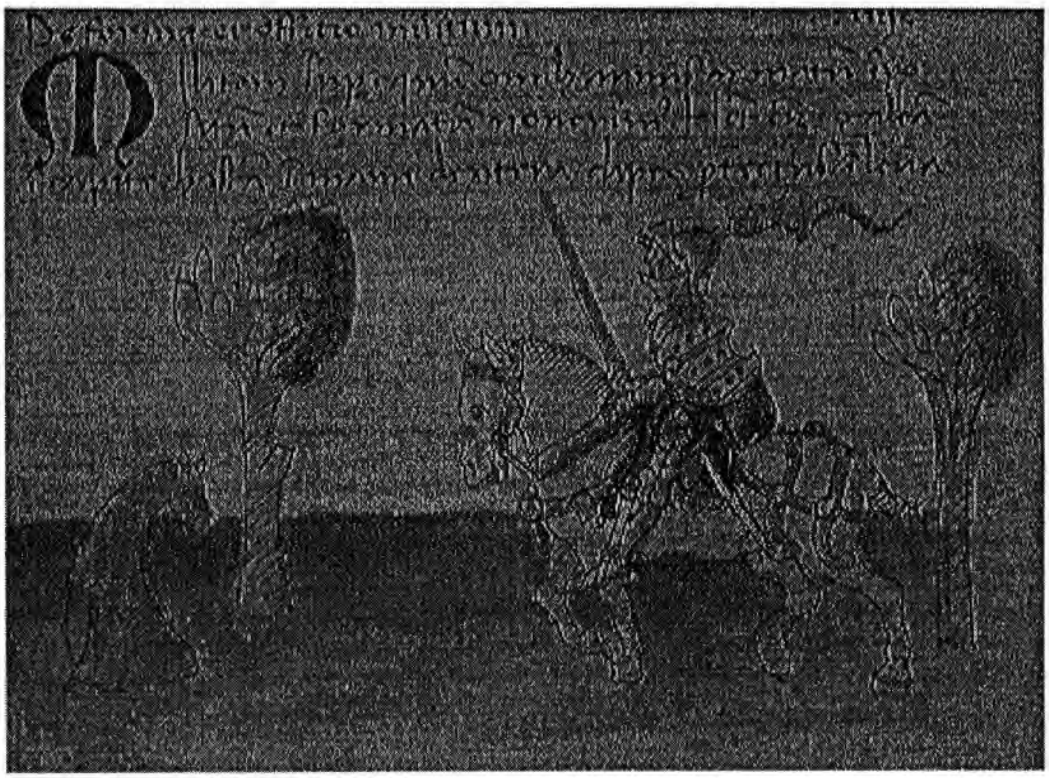
Della forma e de' costumi della Reina.

"La forma della Reina fue così ordinata; che sopra la sedia fue posta una bella donna con corona in testa, e'l vestimento dorato, e di mantello ammantata isvariato. Dal lato manco è posta la Reina per i maritali abbracciamenti, onde nella Cantica parla la sposa e dice: La sua mano manca tiene lo sposo sotto il capo mio, e la sua mano retta m'abbraccierà." p.16 , e, ancora sulla *Reina*: "La Reina fa bisogno che sia savia, casta, costumata, d'onesti parenti nata, nel nutrimento de' figliuoli sollecita. La sua sapienza appare non solamente ne' belli portamenti, ma nella parola, e massimamente quando contra natura di femmine conserva secretamente le secrete cose nel cuore, e non le manifesta ad altri; però ch'egli è naturale cosa delle femmine celare male le secrete cose, che non le manifesti." Seguono edificanti esempi di donne, *perdon* Reine, mute, oneste, caste e un po' puzzone. Valga per tutte la seguente: "Onde narra Paulo che scrive de' Longobardi, che nel mercato di Giulio fue una Duchessa chiamata Rosinelda la quale ebbe quattro figliuoli e due figliuole, la quale essendo in uno castello che si dice Civita, assediata da Cacano Re degli

f. 8v - mm. 38x92; Regina: al centro, vista frontalmente e seduta su un trono senza schienale, la sovrava, con veste azzurra munita di maniche bianche, corona in capo, lungo scettro (?) nella destra e globo nella sinistra, con braccio disteso; a sinistra il pezzo corrispondente.

Ungari, bellissimo nel corpo, fu presa d'amore di lui e mandolli a dire segretamente, che s'egli la volesse torre per moglie, si li darebbe il castello, et il Re promise di farlo, fermando ciò con saramento. Allora fece aprire il castello, e gli Ungari s'andarono iscorrendo, pigliando gli uomini e femmine. E' figlioli di lei si misero a fuggire; e'l minore di loro, il quale ebbe nome Crimoaldo, fue poi Duca di Benevento e poi fue Re de' Longobardi; e le due figliuole di costei tolsono la carne del pollo e miserla sotto le mammelle loro, acciò che riscaldandosi la detta carne del pollo per lo caldo delle mammelle, si ne venisse puzzo, et in questo modo fossono lasciate stare e non perdessono la loro virginitade. Quando gli Ungari andavano da esse, sentendo molto puzzo, sì le abbandonavano e diceano tra loro: deh come viene grande puzzo di queste Longobarde! E l'una di loro fue poi Reina di Francia, e l'altra fue Reina della Magna. Et il Re Cacano, vogliendo attenere la impromessa, si tolse per moglie la detta Rosinelda, et una sola notte giacque con lei, e l'altro die la diede in mano di XII Ungari per vituperarla; e 'l terzo die fece ficcare uno palo di legno per la natura e rispicciare insino alla gola, così dicendo: a cotale moglie lussuriosa, che per concupiscenza di peccato carnale tradette la terra sua, si confà d'avere cotale marito. " pp. 24-25.

Il libro letto oggi potrebbe fornire ad un sociologo un vivido spaccato della società del tempo, chi non fosse interessato a questo genere di studi potrebbe sempre leggerlo come fonte di divertimento per la comicità involontaria presente in esso.



f. 14v mm. 60x105; Cavaliere ("miles"): a destra, tra due alberi, un cavaliere con armatura, scudo e lancia, monta un cavallo bianco; a sinistra il pezzo:costituito da una testa di cavallo.

Delle forme degli scacchi popolari

Dopo aver descritto le virtù degli altri pezzi popolari (pedoni) si passa in fine ai *De' rubaldi, scialaquatori, e barattieri, e corrieri* riportiamo alcuni brani: "E così fue formato lo scacco che rippresenta costoro, che fue in modo d'uomo che avea i capelli crespi e rabbuffati con pochi danari nell'una mano, cioè nella manca, e nella ritta avea tre dadi, et al capestro che teneva per cintola avea uno bossolo da portare lettere, pieno. Nel primo si ripresentano gli scialaquatori e guastatori de' beni loro. Nel secondo si ripresentano giocatori e puttanieri." e più avanti "Migliore cosa è conservare il guadagno, che guadagnare cosa nuova; e però dice il proverbio: chi non si guarda dalle spese, prima va mendicando ch'egli si senta." pp. 113.

Dopo aver trattato della promozione dei popolari a Reina, leggiamo: "Non spregi dunque neuno cotali popolari, però che noi leggiamo di tali che sono diventati Papa et Imperadori, essendo ornati di virtùdi e di grazia" pp. 136.

Conclusioni

Rubando un'espressione prediletta da Otto Pacht, diciamo solamente che questa è una mostra che bisogna "ascoltare con gli occhi"[5].

Note e riferimenti bibliografici

1. "Emiliani sono 7 codici, fra cui un interessante *De moribus hominum et officiis nobilium super ludo schachorum* di Giacomo de Cessulis (MA 223), forse ferrarese." Marco Rossi - Prime considerazioni sulla schedatura dei codici miniati della biblioteca Angelo Mai di Bergamo, pp. 389 , in IL CODICE MINIATO - Rapporti tra codice, testo e figurazione, Atti del III congresso di storia della miniatura, Leo S. Olschki Editore, Firenze 1988.
2. Catalogo dei Codici e Incunabili miniati della Biblioteca Civica di Bergamo edito nel 1989 dal Credito Bergamasco.
3. Storia degli scacchi in Italia, di A. Chicco e A. Rosino, p. 25, Marsiglio Editori.
4. Volgarizzamento del libro DE' COSTUMI E DEGLI OFFIZII DE' NOBILI SOPRA IL GIUCO DEGLI SCACCHI di Frate Jacopo da Cessole, Tipografia Giulio Ferrario, Milano 1829.
5. La miniatura medievale, Otto Pacht, Bollati Boringhieri, Torino 1994.

Catalogo della mostra: TESORI MINIATI - CODICI E INCUNABOLI DEI FONDI ANTICHI DI BERGAMO E BRESCIA, Silvana Editoriale, 1995.

I Cd-Rom della collana "Tesori Miniati" contengono le immagini dei codici presenti in mostra. La novità del prodotto è che i libri vengono riprodotti integralmente, compresa la legatura, e si possono sfogliare grazie ad un software esclusivo, creato per poter visualizzare, ingrandire e stampare anche singoli particolari delle pagine. I requisiti hardware e software sono: Personal computer IBM o compatibile con microprocessore 486 (8 Mb consigliati) - Lettore CD-ROM - Scheda Super VGA - Sistema operativo Windows. Costo di ogni CD-ROM è di L. 50.000. Per informazioni rivolgersi: GLASOR snc. Via Maglio del Rame 13 I-24124 - Bergamo Tel. (0039)035/224072 -Fax (0039) 035/232980.

Convincente vittoria dell'inglese Sadler nel torneo di scacchi al:

9° Festival dei giochi di Cannes

Go, Bridge, Backgammon, Dama e tanti altri giochi anche quest'anno al 9° **Festival des Jeux** di Cannes. Non solo scacchi, come nei tradizionali Festival italiani, ma il gioco visto nelle sue innumerevoli sfaccettature e varianti.

Un esempio da imitare ?

Di seguito una partita del vincitore ed una eclatante vittoria del G.M. ucraino Rotstein.

Grivas - Sadler
Cannes 1995

1. d4 d5; 2. c4 c6; 3. ♘f3 ♘f6; 4. ♘c3 e6; 5. e3 ♘bd7; 6. ♕c2 ♗d6; 7. ♗e2 0-0; 8. 0-0 d:c4; 9. ♗:c4 b5; 10. ♗e2 ♗b7; 11. a3 ♖e8; 12. e4 e5; 13. ♗g5 h6; 14. ♗h4 e:d4; 15. ♘:d4 ♕b8; 16. ♘f3

Migliore era 16. ♗g3, la mossa giocata in partita prelude al sacrificio di un ♙.

16. ... a5; 17. e5!? ♗:e5; 18. ♘:e5 ♕:e5; 19. ♗f3 b4; 20. a:b4 a:b4; 21. ♖:a8 ♗:a8; 22. ♘a4 c5; 23. ♗:f6 ♕:f6; 24. ♗:a8 ♖:a8; 25. b3

Se 25. ♘:c5 ♘:c5; 26. ♕:c5 ♕:b2;

25. ... ♕c6; 26. ♖c1 ♖e8; 27. h3 ♖e5; 28. ♕d2 ♖g5; 29. f3 ♖d5;

Se 29. ... ♕:f3??; 30. ♕:g5!

30. ♕e3! ♖e5; 31. ♕f2 ♕d5; 32. f4 ♖e8; 33. ♘:c5 ♘:c5; 34. ♖:c5 ♕:b3; 35. ♖b5 ♕c4; 36. ♖c5 ♕d3; 37. ♖c7 b3; 38. ♖b7 ♖e2; 39. ♕b6 ♕g3; 0-1

Rotstein - Dizdarevic
Cannes 1995

1. c4 c5; 2. ♘f3 ♘f6; 3. d4 c:d4; 4. ♘:d4 a6; 5. ♘c3 e6; 6. g3 ♕c7; 7. ♗g5 ♗b4!?;

La presa del ♙ in c4 è rischiosa. Solitamente si gioca 7. ... ♗e7; seguita da 0-0 e d6.

8. ♗g2 ♕:c4; 9. 0-0 ♘c6; 10. ♘:c6 d:c6; 11. ♖c1 0-0?;

Un errore grave per un G.M.

Con 11. ... ♕g4; 12. ♗:f6 g:f6; 13. ♘e4 ♗e7; 14. ♘d6+ ♔f8; si perdeva l'0-0 ma la posizione nera conservava qualche possibilità di controgioco.

12. ♘e4 ♕b5; 13. ♘:f6+ g:f6; 14. ♗:f6 ♕f5; 15. ♕d4 ♖e8;

Con 15. ... e5; si attivava l'♗c8.

16. ♕h4!

Non 16. ♗e4 per 16. ... e5;

16. ... h5; 17. ♖c4!!

Con la doppia minaccia ♖:b4 e ♗e4, al G.M. Disdarevic non resta che abbandonare.

CLASSIFICA

01	Sadler	g	Ing	2575	7.0
02	Minasjan	g	Ar.	2540	6.5
03	Tkatschjev	i	Ka	2575	6.5
04	Sokolov A.	g	Rus	2575	6.5
05	Solochenkin	i	Rus	2480	6.5
06	Ikonnikov	i	Rus	2550	6.5
07	Apicella	i	Fr	2505	6.0
08	Lupu	i	Ro	2475	6.0
09	Dorfman	g	Fr	2590	6.0
10	Sosonko	g	Ola	2535	6.0
11	Grivas	g	Gr	2460	6.0
12	Rotstein	g	Ucr	2490	6.0
13	Howell	i	Ing	2520	6.0
14	Santo-Roman	i	Fr	2465	6.0
15	Hebert	i	Ca	2400	5.5

92 partecipanti, 9 i turni di gioco.

Saranno famosi

La giovane stella ungherese vince il torneo di Groningen

Zoltan Almasi inarrestabile!

Redazione

Nel presentarvi Z. Almasi, nell'articolo pubblicato sul n° 5 di I.S. del 1993, siamo stati facili profeti nel pronosticare i futuri successi del 18ne ungherese.

Dopo essersi ben comportato alle Olimpiadi di Mosca, Almasi ha strabiliato tutti vincendo il torneo di Groningen con 8 punti su 11 partite. Il torneo di 15ma Categoria vedeva presenti GM del calibro di Jussupov (2655) Tiviakov e Beliavski (2640) Asmaiparaschwili (2625) Sokolov (2625) Miles ecc.

Presto vedremo Almasi scontrarsi con il vertice dello scacchismo mondiale e Kasparov, dovrà guardarsi anche da questo pericolo.

Z. Almasi - Bentafrit
Olimpiadi 1994

1. e4 c5; 2. ♘f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♘:d4 ♘f6; 5. ♘c3 ♘c6; 6. ♗g5 e6; 7. ♕d2 ♗e7; 8. 0-0-0 0-0; 9. f4 ♘:d4; 10. ♕:d4 ♕a5; 11. ♗c4 ♗d7; 12. e5 d:e5; 13. f:e5 ♗c6; 14. ♗d2

La vecchia continuazione 14. ♕f4 ♘d5; 15. ♗:d5 ♗:g5; 16. ♕:g5 e:d5; 17. ♖d4 ♖fe8; 18. ♖f1 ♕c7; 19. ♖f5 ♖:e5; 20. ♖:e5 f6; 21. ♘:d5 ♕:e5; 22. ♕:e5 f:e5; 23. ♖d2 porta ad un gioco pari Bronstein-Averbach Beverwijk 1963.

14. ... ♘d7; 15. ♘d5 ♕c5;

Dopo 15. ... ♕d8; 16. ♘:e7 + ♕:e7; si rientra nella medesima posizione della partita.

16. ♘:e7 + ♕:e7; 17. ♖he1 b5;

La continuazione usuale è 17. ... ♖fd8; 18. ♕g4 ♘f8;

18. ♗f1 a5; 19. ♕g4 ♖ae8; 20. ♗:a5 f5; 21. ♕d4 ♖a8; 22. ♗b4 ♕g5 + ; 23. ♔b1 ♗d5; 24. a3 ♖fb8; 25. h4 ♕g6; 26. ♕f4 ♕e8; 27. g4 f:g4; 28. ♕:g4 ♘b6; 29. ♗d3 ♗c4; 30. ♖g1 ♖b7; 31. ♕g5 ♖a4; 32. ♕h6 ♖:b4; 33. ♕:h7 + ♔f8; 34. a:b4 1-0

Gdanski - Z. Almasi
Olimpiadi 1994

1. e4 e5; 2. ♘f3 ♘c6; 3. ♗b5 a6; 4. ♗a4 ♘f6; 5. 0-0 ♗e7; 6. ♗:c6 d:c6; 7. ♖e1 ♘d7; 8. d4 e:d4; 9. ♕:d4 0-0; 10. ♘c3 ♘c5; 11. ♕:d8 ♖:d8; 12. ♗f4 ♘e6; 13. ♗g3 ♗b4; 14. ♖ed1 ♖e8; 15. ♘e2 ♗a5; 16. ♘d2 ♗b6; 17. ♘c4 ♗a7; 18. ♔f1 b5; 19. ♘e5 c5; 20. f3 f6; 21. ♘d3 ♗b6; 22. ♗f2 a5; 23. ♘ef4 c4; 24. ♘:e6 c:d3; 25. ♘f4 d:c2; 26. ♖d2 f5; 27. ♗:b6 c:b6; 28. ♖:c2 f:e4; 29. f:e4 ♖:e4; 30. ♘d5 ♗e6; 31. ♘:b6 ♖b8; 32. ♖c6 ♖f8 + ; 33. ♔g1 ♖e2; 34. a4 b4; 35. ♖f1 ♖d8; 36. ♖c5 ♖dd2; 37. ♖g5 ♖:b2; 38. h4 h6; 39. ♖g3 ♖bc2; 40. ♖d1 ♖ed2; 41. ♖e1 ♖d6; 0-1

Z. Almasi - Jacimovic
Olimpiadi 1994

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♘c3 ♗b4; 4. e5 c5; 5. a3 ♗:c3 + ; 6. b:c3 ♘e7; 7. ♘f3 ♕a5; 8. ♗d2 ♘bc6; 9. a4 ♗d7; 10. ♗b5 ♕c7; 11. 0-0 b6; 12. ♗d3 c4; 13. ♗e2 f6; 14. ♖e1 ♘g6; 15. h4 f:e5; 16. h5 e4; 17. h:g6 e:f3; 18. ♗:f3 h:g6; 19. g3 0-0; 20.

♗g2 ♖f7; 21. ♗g5 ♕d6; 22. f4 ♖f5; 23. ♕g4 ♖b8; 24. ♕h4 a6; 25. ♖f1 ♖ff8; 26. g4 b5; 27. a:b5 a:b5; 28. ♖ae1 ♖be8; 29. ♖e3 ♘e7; 30. ♖h3 ♔f7; 31. ♕e1 ♖h8; 32. ♕e5 ♘c8; 33. ♖hf3 ♔g8; 34. ♕e1 ♘b6; 35. ♗h4 ♔f7; 36. ♖e3 ♘c8; 37. ♖e5 ♘e7; 38. ♗g3 ♕b6; 39. ♗f2 ♖hf8; 40. ♗e3 ♔g8; 41. ♖f3 ♕d6; 42. ♖h3 ♖f6; 43. ♗d2 ♖ef8; 44. ♕h4 ♔f7; 45. ♕g5 ♔e8; 46. ♖h7 ♖6f7; 47. ♕h4 ♘c6; 48. ♖e1 b4; 49. c:b4 ♘:d4; 50. ♗e3 g5; 51. ♕:g5 ♘:c2; 52. ♗c5 ♕:f4; 53. ♕:d5 ♖e7; 54. ♕h5 + ♖ef7; 55. ♖f1 1-0

Z. Almasi - Hodgson
Groningen

1. e4 g6; 2. d4 ♗g7; 3. ♘c3 c6; 4. f4 d5; 5. e5 ♘h6; 6. ♘f3 ♗g4; 7. h3 ♗:f3; 8. ♕:f3 f6; 9. g4 f:e5; 10. d:e5 e6; 11. h4 ♖f8; 12. ♕g3 ♕b6; 13. ♗d2 ♘d7; 14. 0-0-0 0-0-0; 15. ♗e2 ♘g8; 16. ♖h3 ♘c5; 17. ♗e3 d4; 18. ♖:d4 ♖:d4; 19. ♗:d4 ♘b3 + ; 20. a:b3 ♕:d4; 21. ♗c4 ♖:f4; 22. ♗:e6 + ♔c7; 23. ♕e1 ♖f8; 24. ♖e3 ♘e7; 25. ♖d3 ♕f4 + ; 26. ♔b1 ♗:e5; 27. ♖d7 + ♔b8; 28. ♖:e7 ♗d6; 29. ♖g7 ♖e8; 30. ♖g8 ♗f8; 31. ♕d1 ♕f6; 32. ♕d7 ♖:e6; 33. ♖:f8 + ♕:f8; 34. ♕:e6 ♕f1 + ; 35. ♔a2 ♕a6 + ; 36. ♘a4 b5; 37. ♕g8 + ♔c7; 38. ♕:h7 + 1-0

Z. Almasi - K. Georgiev
Groningen

1. e4 c5; 2. ♘f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♘:d4 ♘f6; 5. ♘c3 g6; 6. ♗e3 ♗g7; 7. f3 ♘c6; 8. ♕d2 0-0; 9. 0-0-0 d5; 10. ♕e1 e6; 11. h4 ♕c7; 12. h5 ♘:h5; 13. e:d5 e:d5; 14. ♘db5 ♕e7; 15. ♘:d5 ♕e5; 16. ♘bc3 ♖e8; 17. ♗b5 ♗c6; 18. f4 ♕b8; 19. ♕h4 ♕c8; 20. ♗:c6 b:c6; 21. ♘e7 + ♖:e7; 22. ♕:e7 ♘g3; 23. ♖he1 ♘f5; 24. ♕a3 ♕c7; 25. ♗d2 ♖b8; 26. ♖e4 a5; 27. ♖de1 ♘d6; 28. ♖:e6 f:e6; 29. ♕c5 ♕d7; 30. ♘d1 ♖b5; 31. ♕e3 e5; 32. ♗c3 ♗h6; 33. g3 ♘f5; 34. ♕f3 ♕d6; 35. ♔b1 e:f4; 36. g4 ♘g3; 37. ♘f2 ♕d5; 38. ♘e4 ♘:e4; 39. ♖:e4 ♗g7; 40. ♗:g7 ♔:g7; 41. c4 ♖:b2 + ; 42. ♔:b2 ♕d2 + ; 43. ♔b1 g5; 44. ♕b3 ♔g6; 45. c5 1-0

Z. Almasi - Van Wely
Groningen

1. e4 c5; 2. ♘f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♘:d4 ♘f6; 5. ♘c3 a6; 6. ♗e3 e6; 7. g4 h6; 8. h3 ♘c6; 9. ♕e2 ♘:d4; 10. ♗:d4 e5; 11. ♗e3 ♗e6; 12. ♗g2 ♖c8; 13. ♘d5 ♘:d5; 14. e:d5 ♗d7; 15. 0-0-0 ♗e7; 16. ♗e4 0-0; 17. ♖dg1 ♕a5; 18. ♔b1 ♕a4; 19. f3 ♗h4; 20. ♕d2 g5; 21. b3 ♕a3; 22. ♖g2 f5; 23. g:f5 ♖:f5; 24. ♖g4 ♖f4; 25. ♖:h4 ♖:h4; 26. ♗:g5 ♖h5; 27. ♗:h6 ♔h8; 28. ♖g1 ♕c5; 29. ♗g7 + ♔g8; 30. ♕g2 ♗:h3; 31. ♕g6 ♗f5; 32. ♗:f5 ♖:f5; 33. ♗f6 + 1-0

I Sokolov - Z. Almasi
Groningen

1. d4 ♘f6; 2. c4 e6; 3. ♘f3 b6; 4. e3 ♗b7; 5. ♗d3 d5; 6. c:d5 e:d5; 7. 0-0 ♗e7; 8. ♘c3 0-0; 9. b3 ♘bd7; 10. ♗b2 ♖e8; 11. ♖c1 a6; 12. ♘e2 ♗d6; 13. ♘g3 g6; 14. ♕c2 ♖c8; 15. ♕e2 ♖a8; 16. ♖c2 ♘e4; 17. ♖fc1 f6; 18. ♘f1 ♘f8; 19. ♘3d2 ♘e6; 20. ♕g4 ♘6g5; 21. ♘:e4 ♘:e4; 22. ♕h4 ♘g5; 23. ♔h1 f5; 24. f3 ♖c8; 25. ♖d1 ♘e6; 26. ♕f2 ♕f6; 27. ♖e2 ♖e7; 28. ♘d2 ♖ce8; 29. f4 g5; 30. f:g5 ♘:g5; 31. ♗:f5 ♕h6; 32. g3 ♖f7; 33. g4 ♗c8; 34. ♕g2 ♗:f5; 35. g:f5 ♖:f5; 36. e4 d:e4; 37. ♘:e4 ♖:e4; 38. ♖:e4 ♗:h2; 39. ♗c1 ♗g3 + ; 40. ♔g1 ♗h2 + ; 41. ♔h1 ♗g3 + ; 42. ♔g1 ♕h5; 43. ♖e8 + ♕:e8; 44. ♕:g3 ♕e2; 0-1

L'angolo del dis-gusto

Dopo ponderata riflessione la redazione ha deciso di presentare al paziente lettore una nuova rubrica dedicata al cattivo gusto scacchistico. Esso assume spesso la forma tipica del romanzo d'appendice, dove in prima persona l'autore, in un drammatico crescendo, parla delle sue ansie e timori, gioie e dolori; dando così sfogo al suo vissuto scacchistico interiore. La validità di questi articoli non sarà quindi da ricercarsi nel contenuto tecnico o nella profondità dell'analisi effettuata (non è detto però che essi non siano validi anche sotto questi aspetti), ma nel fatto che da essi s'intravede quanto si agita nell'animo del giocatore. Una testimonianza quindi, un materiale che forse in futuro potrà essere usato da qualche "strizza cervelli" per scrivere un nuovo capitolo sulla psicologia del giocatore di scacchi.

Redazione

Preparazioni frettolose e analisi superficiali

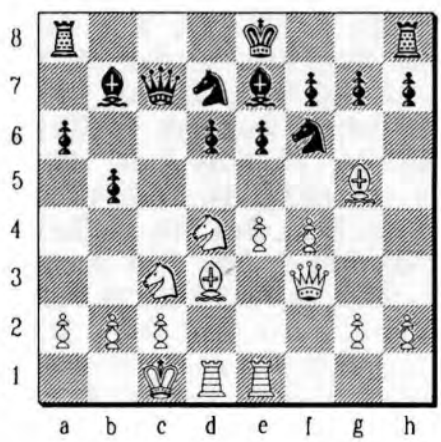
Dario Mione

A causa di un avvio piuttosto deludente e considerata la brevità del torneo (sei turni), già dopo il II turno si erano pressoché annullate le mie *chanches* di vincere il torneo *week-end* di Bergamo 1994.

Così quando, al IV turno, venni a sapere che mi sarebbe toccato affrontare col Bianco il 1ª nazionale lecchese Paolo Monaco, decisi che, non essendo la partita particolarmente rilevante, avrei giocato una variante rischiosa con la quale o vincere o perdere in breve tempo.

Ero a conoscenza della predilezione del mio avversario per la variante Najdorf della difesa Siciliana, pertanto preparai quella che speravo potesse risultare per lui una sgradevole sorpresa. Mi capitò di vedere su un testo la seguente variante:

1. e4 c5; 2. ♘f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♘:d4 ♘f6; 5. ♘c3 a6; 6. ♗g5 e6; 7. f4 ♗e7; 8. ♕f3 ♕c7; 9. 0-0-0 ♘bd7; 10. ♗d3 b5; 11. ♖he1 ♗b7;



Il gioco combinativo mi attrae da sempre, pertanto non esitai un momento a scegliere questa come la 'sorpresa' che avrei adottato in partita soprattutto dopo aver intravisto in una nota che, oltre alla variante principale, costituita da 12. ♕g3, il Bianco disponeva a questo punto di un'alternativa piuttosto stimolante: 12. ♘d5. Il testo in questione riportava due possibilità per il Nero con cui replicare al tratto appena citato: la prima era 12. ... e:d5? , contro la quale

consigliava semplicemente '13. ♘f5' concludendo l'"approfondita" analisi con un incoraggiante ±; la seconda era 12. ... ♘:d5!; dopo di che 13. e:d5 ♗:g5; 14. ♖:e6 + f:e6; 15. ♘:e6 ♕b6; avrebbe condotto a 'gioco complicato'. Nonostante che in un primo tempo rimasi pago e convinto del giudizio riportato dal libro, tuttavia mi presentai all'incontro in un certo stato di ansia, dato che, in cuor mio, neppure io ero totalmente sicuro della bontà di quella 12ª mossa, che così spavaldamente gettava un ♘ tra gli artigli del nemico. Del resto non è detto che tutti i "cavalli di Troia" riescano ad ingannare l'avversario ...

Peraltro l'incontro si risolse senza troppi problemi in mio favore, giacché, dopo l'errata 12. ... e:d5; di Monaco, potei replicare con immensa gioia 13. ♘f5! La partita, grazie anche ad una non del tutto accurata difesa da parte del nero, si concluse in soli altri nove tratti: 13. ... ♔f8; 14. ♕g3 d:e4; 15. ♗:e4 ♗:e4; 16. ♖:e4 ♖c8; 17. ♖e2 ♕c4; 18. ♖de1 ♕:a2; 19. ♗h6 ♕a1 + ; 20. ♔d2 ♕a5 + ; 21. c3 ♘e5; 22. f:e5 1-0

Qualche settimana più tardi, sfogliando ***Il labirinto siciliano*** tecniche d'apertura di **Lev Polugaevsky**, nel capitolo 'Attaccando il Re al centro' mi vennero agli occhi queste parole: "*Una delle più tipiche procedure che si verifica ripetutamente nella difesa Siciliana è il sacrificio di un pezzo minore bianco (di solito un cavallo) in d5. Ciò si dimostra soprattutto efficace quando il Re Nero non riesce ad arroccare, e dopo l'apertura della colonna 'e' comincia naturalmente a sentirsi a disagio*".

Mi tornò alla mente la partita giocata con Monaco e spinto dalla curiosità, cominciai a indagare se tra le partite poste ad esempio di quell'affermazione ve ne fosse una che seguisse le orme della mia.

Ecco cosa trovai dopo dieci pagine di ricerche: "*Naturalmente sarebbe assurdo pensare che il sacrificio di pezzo in 'd5' sia sempre un rimedio universale per il Bianco. Può anche andare male, quando si scontra con la miglior difesa da parte del Nero*".

Di seguito veniva riportata la partita Pioch-Pytel, Polonia 1973. Ebbi un sussulto: la variante era proprio quella che cercavo ma, anziché 12. ... e:d5?, il Nero aveva proseguito con il tratto che secondo quel mio famoso testo portava a 'gioco complicato'! Vediamo dunque come andò a finire:

12. ♘d5 ♘:d5!;

Così, e solo così, si confuta l'errato salto del cavallo bianco.

13. e:d5 ♗:g5;

Non vorrei scrivere uno sproposito, ma mi pare che, in caso di 13. ... ♗:d5; 14. ♘:e6 chiuda i conti!

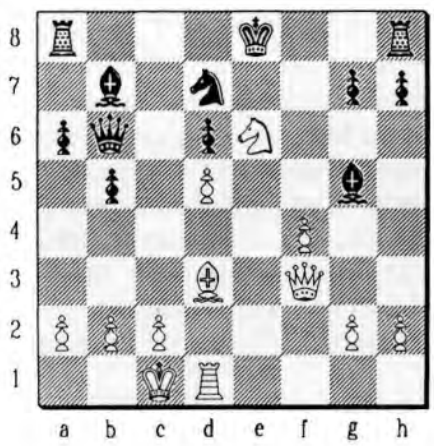
14. ♖:e6 +

Non è migliore 14. ♘:e6 f:e6; 15. ♕h5 ♔f8!; 16. f:g5 ♘e5; 17. ♗:h7 ♕c4 ï ; (Miscevic-Masic Vrsac 1973)

14. ... f:e6; 15. ♘:e6

Oppure 15. ♕h5 g6; 16. ♗:g6 h:g6; 17. ♕:h8 ♘f8; 18. ♘:e6 ♗:f4; 19. ♘:f4 0-0-0ï;

15. ... ♕b6!;



Polugaevskij dice che questo è l'unico modo per neutralizzare le minacce del Bianco. A sostegno di questa tesi presenta la partita Velimirovic-Ljubojevic, campionato jugoslavo 1972, nella quale Ljubo, giocando 15. ... ♕a5; *"venne rapidamente demolito"* dopo 16. ♕h5+ g6; 17. ♕:g5 ♖g8; 18. ♖d2! (△ ♖e2).

16. ♕h5+ g6; 17. ♗:g6+

Perde rapidamente, ma anche 17. ♕:g5 ♕e3+; 18. ♔b1 ♔f7; 19. ♕h6 ♖ag8; 20. ♘g5+ ♔e7; 21. ♕h4 ♔d8!; avrebbe dato al Nero un vantaggio indiscutibile.

17. ... ♔e7; 18. ♕:g5+ ♘f6; 19. ♗f5 ♖ag8; 20. ♕h4 ♕e3+; 21. ♔b1 ♖:g2!; 22. ♗h3 ♕f2; 23. ♕:f2 ♖:f2;

ed il Bianco, con una ♖ in meno, si decise ad abbandonare.

Le uniche complicazioni, nel senso di grattacapi, sono toccate al Bianco. Il testo che avevo consultato era stato edito nel 1993, come d'altra parte *Il labirinto siciliano*. Fatto sta che, a quanto pare, non tutti gli autori controllano con la dovuta accuratezza quello che scrivono, così ci tocca persino di veder valutate "complicate" varianti confutate vent'anni prima!

Per questo, quando vi preparate, non fatelo superficialmente o frettolosamente, ma controllate sempre più volte (magari consultando vari libri anziché uno solo) le varianti che intendete giocare, senza fermarvi alla non sempre esatta analisi che il testo a cui vi affidate tanto ciecamente può a volte operare!

Recensioni

Redazione

Con la pubblicazione anche in lingua italiana di **COME VINCERE CON L' INGLESE** di Zoltan Ribli e Gabor Kallai, il giocatore di scacchi agonista può disporre di un nuovo valido testo per incrementare la propria preparazione.

Il libro si colloca all'interno della fortunata serie di **Come vincere con,** della casa editrice inglese B. T. Batsford.

Il nome degli autori (Ribli è uno dei migliori Grandi Maestri ungheresi; Kallai è solo M.I., in compenso è considerato un valido teorico) è sicuramente garanzia di qualità, come avrà potuto constatare, chi avesse avuto modo di leggere il loro primo libro: **COME VINCERE CON LA OVEST-INDIANA**.

La materia trattata è così ripartita:

I

La Grunfeld senza d4 , 2 partite.

II

Evitando laNimzoindiana, 4 partite.

III

L'Inglese 'pura' 1.c4 c5, 23 partite.

IV

La Siciliana in contromossa: 1.c4 e5, 21 partite.

Gli autori con questo libro vogliono fornire al lettore una "preziosa bussola" per orientarlo nell'intricata ragnatela strategica di questo sistema d'apertura. Alle tante qualità del libro si accompagna purtroppo un unico fattore negativo: l'onerosità del prezzo. Troppe ci paiono 28.000 lire per un libro di poco più di 150 pagine.

Z. RIBLI - G. KALLAI
COME VINCERE CON L'INGLESE
Mursia

Galleria

Boris Gelfand: un campione sotto tono.

Dario Mione

In questi ultimi mesi, nel panorama scacchistico internazionale, non è più spesso balzato agli onori della cronoca il nome di uno dei più forti giocatori in attività: Boris Gelfand.

Gelfand, bielorusso di nascita, divenne professionista nel 1985, dopo aver vinto il campionato juniores dell'allora Unione Sovietica, ma fu costretto ad attendere il 1987 per dare avvio alla propria carriera, in quanto prima dovette completare due anni di servizio di militare. La sua comparsa in tornei ad alto livello, e la sua inesorabile scalata ai vertici massimi della classifica mondiale (attualmente è 8° con 2700 punti Elo), è cominciata tuttavia soltanto nel 1989, anno in cui fu primo a Debrecen e secondo nel prestigioso campionato nazionale dell'U.R.S.S.

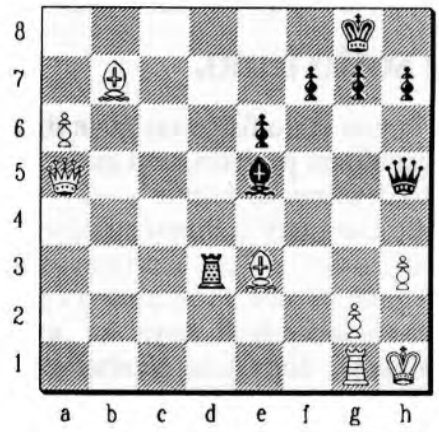
Il fatto per cui di recente Boris non abbia speso le proprie energie in tornei o che, anche quando gli sia capitato di farlo, non si sia distinto per prestazioni particolarmente brillanti, lo ha spiegato lui stesso alle ultime olimpiadi scacchistiche, disputate nel Dicembre 1994 a Mosca: "Giocare più spesso dei match (Gelfand si era qualificato per l'ultimo ciclo del torneo dei candidati FIDE - ndA) incide sul gioco nei tornei. Difatti in un match ti prepari contro un singolo avversario e prepari appena qualche apertura, ma nei tornei paghi la minor attenzione a questo. Cerchi di presentarti ad un match nel massimo della forma e consideri i tornei solo un allenamento. A parte questi fattori non sono in uno stato fisico ottimale durante quest'ultimo periodo, così anche il mio stato di forma ne risente".

Alle olimpiadi la Bielorussia, squadra di cui cui Gelfand era la prima scacchiera è giunta 8ª con 33,5 punti: tra gli altri risultati individuali Boris ha ottenuto una patta, dopo una combattutissima partita, con Kasparov, nonché una schiacciante vittoria col nostro Michele Godena (per la cronaca l'Italia ha perso per 3,5 a 0,5 l'incontro con i bielorussi). Subito dopo le olimpiadi Gelfand ha dovuto affrontare, nelle semifinali dei match per i candidati FIDE, il detentore del titolo mondiale Anatolij Karpov, venendo sconfitto piuttosto seccamente per 6 a 3, pur essendosi portato in vantaggio alla 3ª partita. Nell'attesa di rivederlo ai primi posti dei grandi tornei internazionali, pubblichiamo di seguito alcune sue recenti partite.

Gelfand - Adianto
Olimpiadi (1994)

1. d4 d5; 2. ♘f3 ♘f6; 3. c4 c6; 4. ♘c3 e6; 5. e3 ♘bd7; 6. ♗d3 d:c4; 7. ♗:c4 b5; 8. ♗d3 ♗b7; 9. a3 b4; 10. ♘e4 a5; 11. 0-0 ♘:e4; 12. ♗:e4 ♕b6; 13. ♘d2 ♗a6; 14. ♖e1 ♖c8; 15. ♕c2 ♗e7; 16. ♘c4 ♗:c4; 17. ♕:c4 0-0; 18. ♗d2 ♘f6; 19. ♗f3 c5; 20. ♖ec1 ♕b8; 21. ♕a6 c:d4; 22. ♕:a5 b:a3; 23. b:a3 ♖:c1+; 24. ♖:c1 ♕b3; 25. a4 ♗a3; 26. ♖f1 ♗b2; 27. ♕b5 ♕c2; 28. ♗b4 ♖c8; 29. ♗b7 ♖e8; 30. a5 d:e3; 31. f:e3 ♖d8; 32. a6 ♕b3; 33. ♕c5 ♘d7; 34. ♕a5 ♕:e3+; 35. ♔h1 ♘b6; 36. ♗c5 ♕e2; 37. ♖g1 ♗e5; 38. ♗:b6 ♕h5;

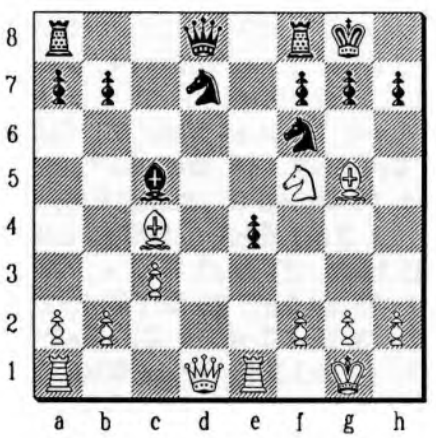
39. h3 ♖d3; 40. ♗e3!!



40. ... g6; 41. ♗f3 ♕f5; 42. a7 ♖:e3; 43. a8=♕ + ♔g7; 44. ♕c5 1-0

Gelfand - Godena
Olimpiadi (1994)

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♘c3 d:e4; 4. ♘:e4 ♗d7; 5. ♘f3 ♗c6; 6. ♗d3 ♘d7; 7. 0-0 ♘gf6; 8. ♘ed2 ♗e7; 9. ♖e1 0-0; 10. ♘c4 ♗b5; 11. c3 c5; 12. ♗f4 c:d4; 13. ♘:d4 ♗:c4; 14. ♗:c4 e5; 15. ♘f5! ♗c5; 16. ♗g5 e4;



17. ♗f4!

Godena in posizione inferiore cerca la rissa, dopo 17. ♖:e4 segue 17. ... ♗:f2 + !; 18. ♔:f2 ♘:e4 + ;

17. ... ♘b6!; 18. ♗b3 ♘bd5; 19. ♗g5 ♕d7; 20. ♘g3 e3;

Un tentativo di complicazione.

21. f:e3 h6; 22. ♗:f6 ♘:f6; 23. ♕f3 ♕e7; 24. ♘f5 ♕e5; 25. ♖e2 ♖ad8; 26. ♖f1 ♔h7; 27. ♕:b7 ♘g4; 28. g3 ♘:e3; 29. ♘:e3 ♗:e3 + ; 30. ♔h1 ♕c5?;

Un errore in posizione inferiore.

31. ♕e4 +

Guadagna un pezzo. 1-0

Kasparov - Gelfand
Olimpiadi (1994)

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;

L'arma segreta usata da Short nel match per il campionato del mondo PCA contro Kasparov nel 1993.

10. ♕g3 0-0;

La continuazione principale, nella 16ª del suddetto match Kasparov continuò con 10. ... ♘c6;

11. ♗h6 ♘e8;

Siamo giunti alla continuazione critica della linea principale, di questa interessante variante della Najdorf.

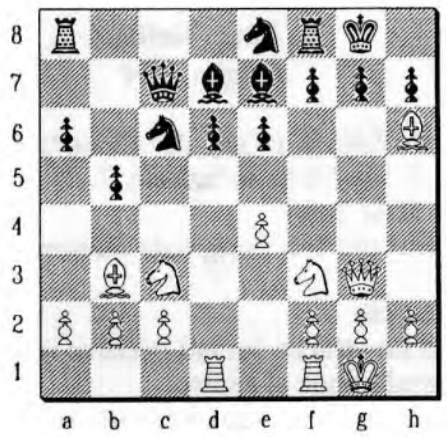
12. ♖ad1 ♗d7; 13. ♘f3

I due contendenti si trovarono in questa stessa posizione nel torneo di Linares del 1993. Successivamente anche Short giocò la medesima mossa nella 18ª, mentre nella 20ª optò per 13. a3.

13. ... ♘c6;

A Linares Gelfand giocò 13. ... b4; che secondo Kasparov è un erroremente nel match con Short, Kasparov giocò la mossa da lui ritenuta forte 13. ... a5; Probabilmente Gelfand non è dello

stesso avviso e opta per nuova continuazione. Il dibattito teorico si alimenta.



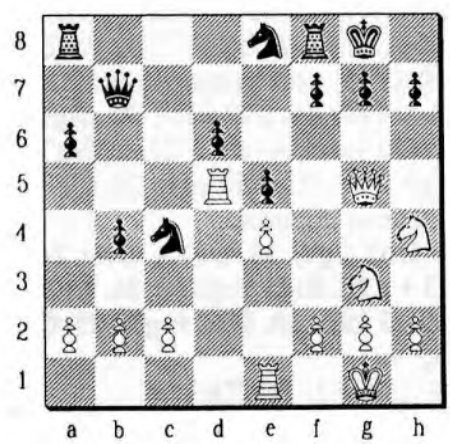
14. ♗e3 ♕b7;

Ora siamo in un campo del tutto sconosciuto.

15. ♖fe1 b4; 16. ♘e2 e5;

Impedisce al ♘ di portarsi in f4/h5. La debolezza della casa d5 non sembra preoccupare troppo Gelfand.

17. ♗g5 ♗e6; 18. ♘h4 ♘a5; 19. ♗d5 ♗:d5; 20. ♖:d5 ♗:g5; 21. ♕:g5 ♘c4; 22. ♘g3



Nonostante le semplificazioni avvenute la cavalleria bianca è pronta per lanciarsi contro il ♔ nero.

22. ... ♘:b2!;

Una mossa che richiede una grande padronanza dei propri nervi, soprattutto fatta contro un Kasparov che si sta preparando ad attaccare.

23. ♘gf5 f6; 24. ♕g3 ♖c8; 25. ♕b3

Kasparov deve ora difendere il suo debole lato di ♕!

25. ... ♘c4; 26. a3

Se 26. ♘e3 ♘:e3; 27. ♖b5 + ♕f7;

26. ... g6; 27. ♘e3 ♘:e3; 28. ♖:e3 ♖f7; 29. a:b4

Kasparov recupera il ♙ perso.

29. ... ♕c6; 30. c3 ♘c7;

Il ♘ ora risorge e sembra avere buone prospettive.

31. ♖dd3 ♘b5; 32. ♘f3 ♔g7; 33. h4 h5; 34. ♘d2 ♖fc7; 35. ♕a2 ♕b7; 36. ♕a1 ♖c6; 37. ♖g3 ♕c7; 38. ♕d1

In questa posizione i contendenti si accordarono per la patta.

Gelfand - Karpov

Match (1995)

1. e4 c6; 2. d4 d5; 3. e5 ♗f5; 4. ♘f3 e6; 5. ♗e2 c5;

Più attiva di 5. ... ♘d7; 6. 0-0 ♘e7;

6. ♗e3!?

Una novità preparata per il match con Karpov; Gelfand intende controllare il centro con le figure. Dopo 6. c3 ♘c6; 7. 0-0 c:d4; 8. c:d4 ♘ge7; 9. a3 in una recente partita Karpov giocò 9. ... ♘c8!?; e il seguito fu 10. ♘bd2 ♗e7; 11. b3 a5; 12. ♗b2 ♘8a7; Schirov-Karpov Las Palmas 1994.

6. ... c:d4; 7. ♘:d4 ♘e7; 8. c4

Nella prima partita del match Gelfand giocò 8. 0-0 ma dopo 8. ... ♘bc6; 9. ♗b5 a6; 10. ♗:c6 + b:c6; 11. c4 ♕d7; 12. ♘c3 d:c4; 13. ♘a4 ♘d5; 14. ♘:f5 e:f5; 15. ♗d4 ♖d8; 16. ♕f3 c5; 17. ♘:c5 ♕b5; 18. a4 ♕b4; 19. e6 ♗:c5; 20. ♗:g7 ♖g8;

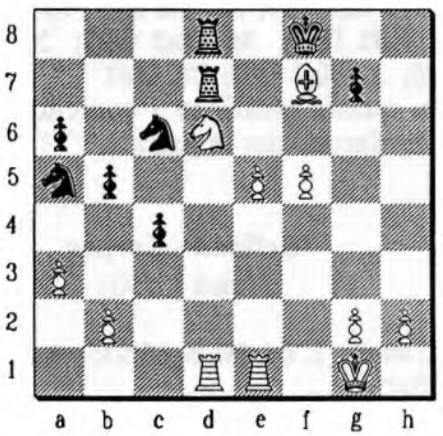
21. e:f7+ ♔:f7; 22. ♗c3 ♘:c3; 23. ♕:f5+ ♔g7; 24. ♕g5+ ♔f7; 25. ♕f5+ ♔g7; 26. ♕g5+ si dovette accontentare dello scacco perpetuo.

8. ... ♘bc6; 9. ♕a4 d:c4!?; 10. ♘a3 ♕a5+; 11. ♕:a5 ♘:a5; 12. ♘ab5 ♘d5; 13. ♘:f5 e:f5; 14. ♗d2 a6;

Migliore 14. ... ♘c6; 15. ♗:c4 0-0-0;

15. ♘d4 ♗b4; 16. ♘:f5 0-0; 17. ♗:b4 ♘:b4; 18. 0-0 b5; 19. f4 ♖fd8; 20. ♖ad1 ♔f8; 21. ♘d6 ♖ab8; 22. a3 ♘bc6; 23. ♗f3 ♖d7; 24. ♖fe1 ♖c7; 25. f5 ♖d8; 26. ♗g4 h5;

Così si cede un ♙ per allentare la tensione, da provare era 26. ... ♘b3;



27. ♗:h5 ♖cd7; 28. ♗:f7!

28. ... ♖:d6;

Se 28. ... ♖:f7; 29. ♘:f7 ♔:f7?; 30. ♖:d8 ♘:d8; 31. g4

29. ♖:d6 ♖:d6?; 30. e:d6 ♔:f7; 31. d7 ♘b7; 32. ♖e8 ♘bd8; 33. ♔f2 a5; 34. ♔e3 ♔f6; 35. g4 ♔g5; 36. h3 b4; 37. a:b4 a:b4; 38. ♔d2 ♔f6; 39. h4 g6; 40. f:g6 ♔:g6; 41. h5+ ♔h6; 42. ♔c1

Gelfand un po' alla volta sta lasciando Karpov senza mosse!

42. ... ♔g5; 43. ♖h8 ♔f6; 44. ♖g8 ♔f7; 45. ♖e8

Karpov abbandona.

Dopo 45. ... ♔f6; 46. h6 ♔g6; 47. g5 ♔h7; (47. ... ♘b7; 48. ♖e6+) 48. ♔d2 ♔g6; 49. ♖g8+ ♔h7; 50. ♖g7+ ♔h8; 51. g6

C. Lutz - Gelfand
Horgen 1994

1. d4 ♘f6; 2. c4 g6; 3. ♘c3 ♗g7; 4. e4 d6; 5. ♘ge2 0-0; 6. ♘g3 e5; 7. d5 a5; 8. ♗e2 ♘a6; 9. h4

Coerente con l'originale manovra del ♘.

9. ... c6;

Ad un attacco sui lati occorre reagire aprendo linee al centro.

10. h5 c:d5; 11. c:d5 ♘c5; 12. ♗e3 ♕b6;

Nunn gratifica questa mossa con un punto esclamativo.

13. ♖b1

Nella Korcnoi-Nunn il bianco proseguì con 13. b3.

13. ... ♗d7; 14. ♘f1 a4; 15. ♘d2 ♕a5; 16. h:g6

Dopo 16. a3 o 16. ♔f1 b5; 17. a3 secondo Gelfand il Bianco pareggiava il gioco.

16. ... h:g6; 17. f3 b5; 18. a3 ♘h5; 19. g4?

Occorreva giocare 19. ♔f2 ♘f4; 20. g3 ♘fd3+; 21. ♗:d3 ♘:d3+; 22. ♔g2 ♖fc8; 23. ♕c2 b4; con vantaggio del Nero.

19. ... ♘f4; 20. ♔f2 ♗f6!; 21. ♕g1 ♗g5;

Errato sarebbe stato 21. ... ♔g7? per 22. g5 ♗e7 23. ♗f4 ef4 24. ♘h7! con pericolosa iniziativa.

22. ♕h2 ♔g7; 23. ♕h7+ ♔f6; 24. ♘a2 ♘fd3+; 25. ♗:d3 ♘:d3+; 26. ♔e2 ♗:e3; 27. ♔:e3 ♘f4; 28. ♕h4+ g5; 29. ♕h6+ ♔e7;

29. ... ♘g6?; 30. ♖h5

30. ♕:g5+ f6; 31. ♖h7+ ♖f7; 32. ♖:f7+ ♔:f7;

Abbandona.

Dopo 33. ♕h6 segue uno spettacolare matto con 33. ... ♕b6.

Godena sconfigge Bacrot per 5 a 1.

Redazione

Tra le tante manifestazioni scacchistiche e non del festival dei giochi di Cannes si è svolto anche un match tra il giovanissimo talento francese Etienne Bacrot e il nostro Michele Godena. Nulla da fare per il francese nettamente sconfitto da Godena.

Bacrot - Godena
5ª Match 1995

1. d4 d5; 2. c4 c6; 3. ♘c3 ♘f6; 4. e3 a6; 5. a4 e6; 6. ♘f3 ♗b4; 7. ♗d3 ♘bd7; 8. 0-0 0-0; 9. ♕c2 ♕e7; 10. e4 d:c4; 11. ♗:c4 e5; 12. d:e5 ♘:e5; 13. ♗e2 ♘:f3 +; 14. ♗:f3 ♕e5;

Il Nero ha risolto tutti i problemi d'apertura.

15. g3 ♗h3; 16. ♗f4 ♕e6; 17. ♖fe1 ♖ad8; 18. ♖ad1 ♘d7; 19. ♗g2 ♗:g2; 20. ♔:g2 ♘c5;

Le case bianche dello schieramento Bianco sono quasi tutte deboli!

21. f3

Così il Bianco non deve più preoccuparsi della difesa del ♙ e4, però non si deve provocare un giocatore d'attacco come Godena.

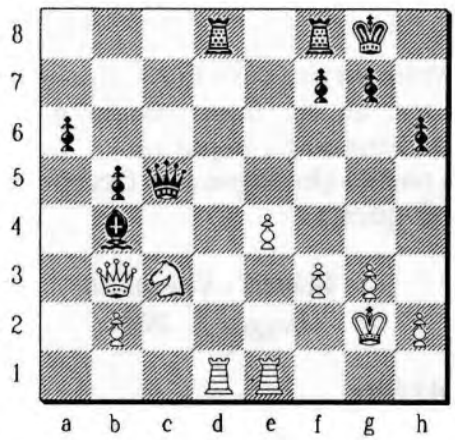
21. ... h6;

Una mossa utile, perché prima o poi le ♖♖ verranno scambiate sulla colonna aperta e allora la debolezza dell'8ª traversa si farebbe sentire, inoltre si toglie la casa g5 all'♗.

22. ♗e3 ♕c4; 23. ♗:c5 ♕:c5;

Il Bianco evidentemente non sopportava più l'incertezza che il ♘ nero gli procurava e decide di cambiarlo.

24. ♕b3 b5; 25. a:b5 c:b5!;



26. ♖:d8 ♖:d8; 27. ♖d1 ♖:d1; 28. ♘:d1 ♕d4!;

Una mossa molto forte, non solo si minaccia ♕d2 ma anche ♗c5 mettendo in grave pericolo il ♔ bianco. Bacrot non trova di meglio che offrire il cambio di ♕ entrando in un finale perso.

29. ♕d5 ♕:d5; 30. e:d5

Questo ♙ è destinato a cadere.

30. ... ♔f8; 31. ♔f2 ♔e7; 32. ♔e3 f5; 33. g4 ♔d6; 34. g:f5 ♔:d5; 35. f6 g:f6; 36. ♔d3 ♔e5; 37. ♘e3 f5; 38. f4 + ♔e6;

Naturalmente se 38. ... ♔:f4; 39. ♘d5 +

39. ♘c2 ♗d6; 40. ♘d4 + ♔f6; 41. ♘e2 ♗b8; 42. ♔d4 ♔g6; 43. h3 ♗d6; 44. ♔d5 ♗f8; 45. ♔e6 ♗g7;

Il finale presenta ancora qualche difficoltà tecnica ma è vinto per il Nero.

46. ♘g3 ♗:b2; 47. ♘:f5 b4; 48. ♘e7 + ♔h5; 49. ♘c6

Se 49. f5 b3; 50. f6 ♗:f6; 51. ♔:f6 b2;

49. ... ♗c3; 50. ♘a5 ♔h4; 51. f5 ♔:h3; 52. f6 ♗:f6; 53. ♔:f6 h5; 0-1

Groß Meister remis ?

Valdo Eynard

A volte capita che i G.M giochino tra loro partite che dopo poche e inutili mosse terminano in parità.

La partita che segue non è certamente una di queste.

Belotti - Vaganian
Reggio E. 1995

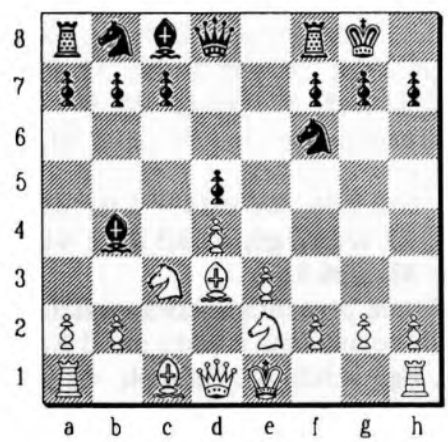
1. d4 ♘f6;

Il G.M. Vaganian che contro e4 gioca preferibilmente la difesa francese o la difesa Alekine non ha una difesa standard contro d4.

2. c4 e6; 3. ♘c3 ♗b4;

Sono piuttosto rare le indiane Nimzowitch giocate da Vaganian, che, a questo punto predilige 3. ... d5;

4. e3 0-0; 5. ♗d3 d5; 6. c:d5 e:d5; 7. ♘ge2



Il Bianco gioca l'apertura in modo prudente.

7. ... ♖e8; 8. 0-0 ♗f8;

Fine della missione.

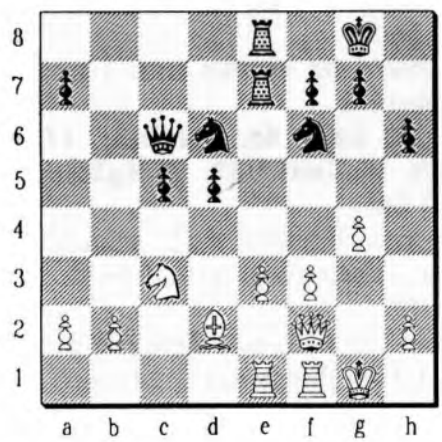
9. f3 c5; 10. ♕e1 b6; 11. ♕f2 ♗a6;

Questo alfiere non ha migliori prospettive che cambiarsi col suo antagonista.

12. ♗:a6 ♘:a6; 13. ♘f4 ♘c7; 14. ♗d2 ♗d6; 15. ♘fe2 ♕d7; 16. ♖ae1 ♖e7; 17. ♔h1 ♖ae8; 18. g4

Il B. deve rinunciare a spingere in e4

18. ... h6; 19. ♘g3 ♗:g3; 20. ♕:g3 ♘b5; 21. d:c5 b:c5; 22. ♕f2 ♕c6; 23. ♔g1 ♘d6;



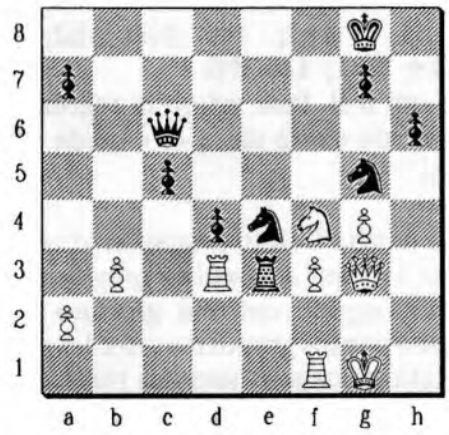
Il Nero ha posizione nettamente migliore.

24. b3 ♘d7; 25. ♖d1 f5; 26. h3 ♘f6; 27. ♗c1 f:g4; 28. h:g4 ♘f7; 29. ♕g3 ♘g5; 30. ♘e2 ♖:e3; 31. ♗:e3 ♖:e3;

Con questo sacrificio di qualità, che forse il Bianco ha provocato, Vaganian cerca di trarre vantaggio dalla migliore collocazione dei suoi pezzi

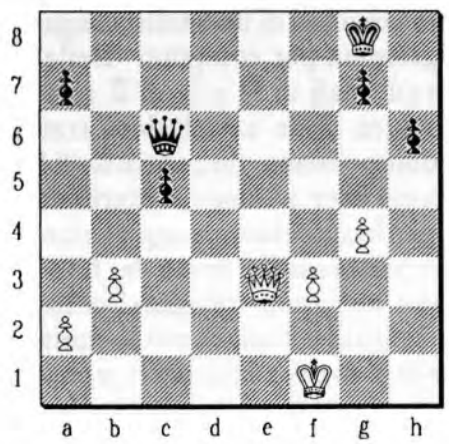
32. ♘f4 d4; 33. ♖d3 ♘fe4;

Inizia la sarabanda



34. ♕g2 ♘e6; 35. ♖:e3 ♘:f4; 36. ♕h2 d:e3; 37. ♕:f4 ♘d2; 38. ♕:e3 ♘:f1; 39. ♔:f1

Termina la sarabanda, il N. ha giocato molto (con i cavalli) ma ha concluso poco.



39. ... ♕a6+; 40. ♕e2

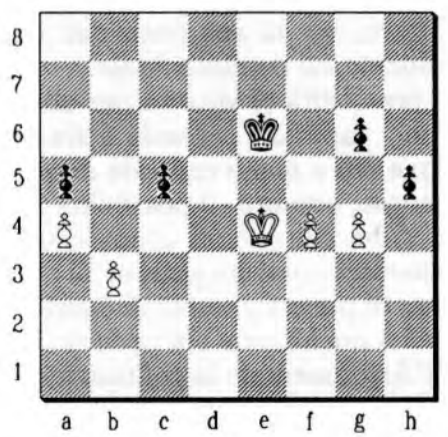
Meglio 40. ♔g1 con chiara parità

40. ... ♕:e2+; 41. ♔:e2

Il pedone libero "h" compensa i pedoni isolati ad ovest

41. ... ♔f7; 42. ♔e3 g6; 43. f4 ♔f6; 44. ♔f3 a5; 45. a4 ♔e7; 46. ♔e3 ♔d6; 47. ♔d3 ♔e6; 48. ♔e4 ♔f6; 49. ♔e3 ♔e7; 50. ♔e4 ♔e6; 51. ♔f3 ♔f7; 52. ♔e4 ♔f6; 53. ♔f3 ♔e6; 54. ♔e4 h5;

finalmente una decisione !



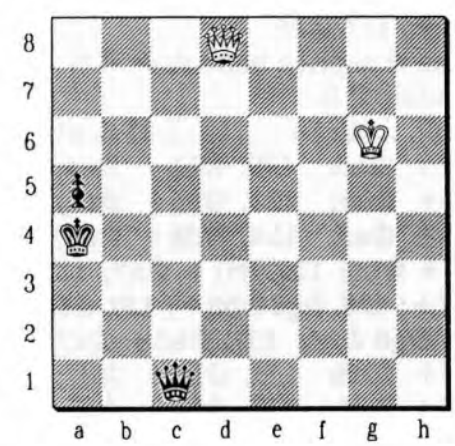
55. ♔f3 ♔d5; 56. ♔g3?

Errore, secondo gli stessi protagonisti della partita, bisognava giocare 56. f5 h:g4+; 57. ♔:g4 g:f5+; 58. ♔:f5 ♔d4; 59. ♔e6 ♔c3; 60. ♔d5 ♔:b3; 61. ♔:c5 ♔:a4; 62. ♔c4

56. ... h:g4; 57. ♔:g4 ♔d4; 58. ♔g5

Adesso la partita sarà ancora molto lunga . Il N. pur giocando sempre molto rapidamente tenterà di vincerla ed il B. dovrà stare più che attento per non cadere in una posizione persa.

58. ... ♔c3; 59. ♔:g6 ♔:b3; 60. f5 c4; 61. f6 c3; 62. f7 c2; 63. f8=♕ c1=♕; 64. ♕b8+ ♔:a4;



Siamo così entrati in un finale di Don-

na e pedone contro Donna in cui il re del partito inferiore è lontano dal pedone libero, ma la sua posizione non è ininfluente sul risultato finale.

Le possibilità di vittoria per chi ha il pedone variano a seconda della collocazione più o meno centrale di questo. Il maggior numero di possibilità di vittoria si ha coi pedoni centrali, queste poi diminuiscono col pedone di alfiere, ancora di più col pedone di cavallo per ridursi a pochissime col pedone di torre. E' fondamentale la collocazione del Re del partito in inferiorità.

65. ♕e8+ ♔b4; 66. ♕b8+ ♔a4; 67. ♕e8+ ♔a3; 68. ♕e7+ ♔b2; 69. ♕f6+ ♕c3; 70. ♕b6+ ♔a2; 71. ♕e6+ ♔a1; 72. ♕e4 ♔b2; 73. ♔h5 ♕c5+; 74. ♔h6 ♕b6+; 75. ♔h5 ♕b5+; 76. ♔h6 a4; 77. ♕d4+ ♔a2; 78. ♕d2+ ♕b2; 79. ♕d5+ ♔b1; 80. ♕d3+ ♕c2; 81. ♕b5+ ♔c1; 82. ♕f1+ ♔b2; 83. ♕f6+ ♕c3; 84. ♕b6+ ♔a2; 85. ♕f2+ ♔a3;

86. ♕f8+ ♔b3; 87. ♕f7+ ♕c4; 88. ♕b7+ ♔c3; 89. ♕g7+ ♔b4; 90. ♕b2+ ♔a5; 91. ♕d2+ ♔b5; 92. ♕b2+ ♕b4; 93. ♕e2+ ♔a5; 94. ♕e5+ ♔a6; 95. ♕e2+ ♔a7; 96. ♔g5 ♕c5+; 97. ♔f4 a3; 98. ♕a2 ♕d4+; 99. ♔f3 ♕c3+; 100. ♔e4 ♔b6; 101. ♔f5 ♕b2; 102. ♕e6+ h7 ♕h1+; 115. ♔g7 ♕g2+; 116. ♔h7 ♕c2+; 117. ♔h6

Non si capisce bene dove il N. voglia mandare il B.

117. ... ♕c6+; 118. ♔h7 ♔a4; 119. ♕a7+ ♔b3; 120. ♕b8+ ♔c4; 121. ♕f4+ ♔b5; 122. ♕e5+ ♕c5; 123. ♕e8+ ♔a5; 124. ♕d8+ ♔a6; 125. ♕f6+ ♕b6; 126. ♕f1+ ♔a7; 127. ♕c4 ♕b7+; 128. ♔g8 ♕b8+; 129. ♔f7 ♕d6; 130. ♔g8 ♔b6; 131. ♕b3+ ♔c7; 132. ♕c4+ ♔d8; 133. ♕h4+ ♔d7; 134. ♕a4+ ♔d8; 135. ♕h4+ ♔c7; 136. ♕c4+ ♔b6; 137. ♕b3+ ♔a5; 138. ♔h7 ♕h ♔b3; 143. ♕f3+ ♔a2; 144. ♕f2+ ♕b2; 145. ♕f7+

Il B. scherza col fuoco !

145. ... ♕b3; 146. ♔h8 ♔b2; 147. ♕f2+ ♔a1; 148. ♕f1+

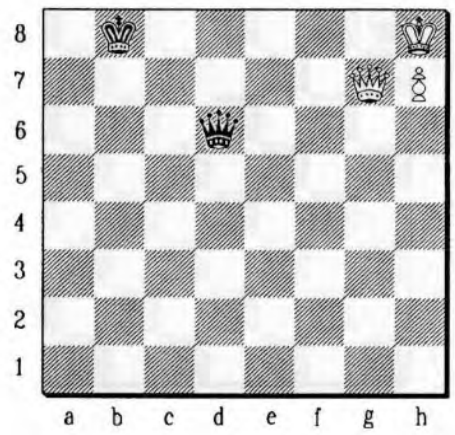
E qui il B. fece valere la regola delle 50 mosse senza catture o spinte di pedoni.

La partita Belotti-Vaganian dimostra, se ce ne fosse ancora bisogno l'estrema cocciutaggine con cui giocano per il mezzo punto i grandi maestri. La partita è stata giocata in uno dei turni iniziali del torneo e Vaganian sapeva bene che per vincerlo avrebbe dovuto trarre il massimo profitto dalle partite coi giocatori di categoria inferiore. Con un altro G.M. della sua forza avrebbe fatto patta oltre cento mosse prima.

In un articolo comparso su *Informazione Scacchi* (Settembre/Ottobre 1992) il G. M. statunitense Mednis riporta i risultati di un'analisi eseguita col programma per computer "Belle" proprio su finali di ♕ e ♙ di ♖ contro ♕. Alla luce delle conclusioni tratte da Mednis possiamo dire che il ♔ di Belotti, dopo aver a lungo peregrinato su e giù per la scacchiera e aggiungiamo noi pericolosamente, verso la fine della partita ha saputo rifugiarsi nella zona più sicura che è quella più lontana dalla casella di promozione del ♙ mentre Vaganian non sempre ha giocato al meglio, più volte ha messo il ♔ davanti al ♙ che sembra la casella peggiore e spesso non ha rispettato il principio per cui la ♕ deve essere il più possibile centralizzata.

Diamo a continuazione alcune posizioni prese da: *Finali Fondamentali di Scacchi* di Balashov e Prandstetter, Edizioni SCACCO, *Finales de dama* di Rey Ardid, Edizioni Ajedrez Canario e dall'articolo precedentemente citato.

Y Averbach - 1962



La brutta posizione del ♔ Nero permette al Bianco di vincere.

1. ♕g8 + ♔c7; 2. ♕f7 + ♔d8;

Se 2. ... ♔b6; 3. ♔g7 e di 2. ... ♔c8; 3. ♕e8 + ♔b7; 4. ♔g8 ♕g3 +; 5. ♔f8 ♕c3; 6. ♕f7 + ♔a6; 7. ♕g6 + ♔a5; 8. ♕h5 +

3. ♔g7 ♕g3 +; 4. ♕g6 ♕c7 +; 5. ♔g8 ♕c4 +; 6. ♕f7 ♕g4 +; 7. ♔f8 ♕b4 +; 8. ♔g7 ♕g4 +; 9. ♕g6 ♕d7 +; 10. ♔f8 ♕d4;

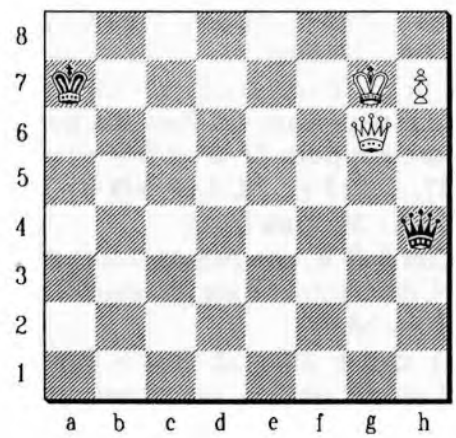
10. ... ♕e7 +; 11. ♔g8

11. ♕g5 + ♔c8;

11. ... ♔d7; 12. ♕g7 +

12. ♕g8 ♕f6 +; 13. ♔e8

e il Bianco trova il tempo per promuovere grazie al controscacco di scoperta.



Nella posizione del diagramma precedente vediamo un altro esempio di vittoria del Bianco.

1. ... ♕d4 +; 2. ♕f6 ♕g4 +; 3. ♔f7 ♕c4 +;

3. ... ♕h5 +; 4. ♔g8 ♕e8 +; 5. ♕f8

4. ♕e6 ♕f4 +; 5. ♔g7 ♕d4 +;

5. ... ♕g5 +; 6. ♔f8 ♕d8 +; 7. ♔f7 ♕h8; 8. ♕e7 +

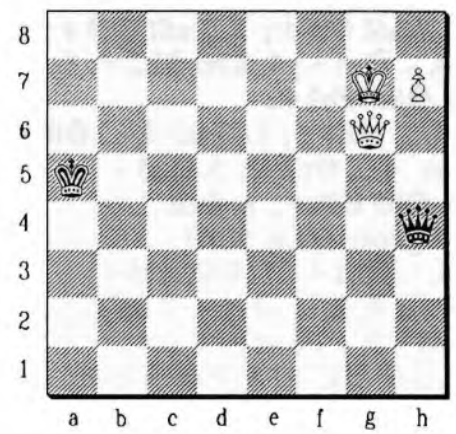
6. ♔g8 ♕g1 +; 7. ♔f8 ♕d4; 8. ♕f7 + ♔b6;

8. ... ♔b8; 9. ♕g8;

9. ♕g6 + ♔a5; 10. ♕h5 +

e il Bianco vince

Anche nella posizione seguente il Bianco riesce a vincere. La vittoria richiede però un procedimento di gioco più complicato.



1. ... ♕e7 +;

Peggiore sarebbe 1. ... ♕d4 +; 2. ♕f6 ♕d7 +; 3. ♔h6 ♕h3 +; 4. ♔g6

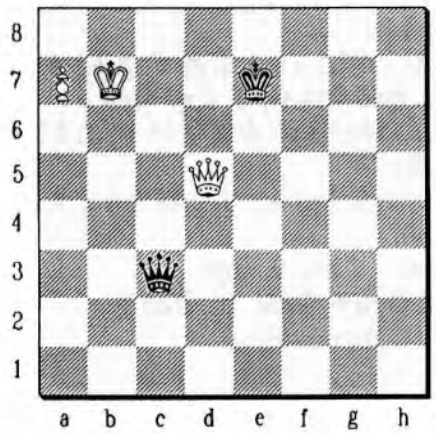
2. ♔h6 ♕f8 +; 3. ♔g5 ♕h8;

3. ... ♕e7 +; 4. ♔h5 ♕f8; 5. ♕e6 ♕f3 +; 6. ♔g5 ♕g3 +; 7. ♕g4 ♕e3 +; 8. ♕f4 ♕e7 +; 9. ♔g6 ♕e8 +; 10. ♕f7 ♕c6 +; 11. ♕f6 ♕e8 +; 12. ♔h6

4. ♕f7 ♔a4; 5. ♔g6 ♕e5; 6. ♕a7 + ♔b4; 7. ♕b7 + ♔a5; 8. ♕a8 + ♔b5; 9. h8 = ♕ ecc.

Vediamo alcuni esempi tratti dalla pratica di gioco.

Czerniak - Ivkov 1954



1. ... ♕b2+;

1. ... ♕b4+; 2. ♔c6! ♕a4+; 3. ♔b6! ♕b4+; 4. ♔b5 ♕d6+; 5. ♔b7

2. ♔a6! ♕f6+; 3. ♔a5! ♕c3+;

3. ... ♕a1+; 4. ♔b6 ♕b2+; 5. ♕b5

4. ♔b6 ♕b2+;

4. ... ♕b4+; 5. ♔c6! 4. ... ♕f6+; 5. ♕c6 4. ... ♕e3+; 5. ♕c5+

5. ♕b5 ♕f6+; 6. ♕c6

Migliore era 6. ♔b7!

6. ... ♕b2+; 7. ♕b5 ♕f6+;

7. ... ♕a2; 8. ♕c5+ ♔e8; (8. ... ♔d8; 9. a8=♕+) 9. ♕c6+ ecc.

8. ♔b7 ♕f3+; 9. ♕c6 ♕b3+; 10. ♔c8 ♕g8+;

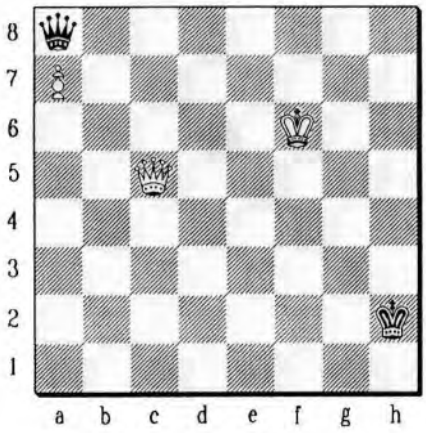
10. ... ♕h3+; 11. ♔b8! ♕h8+; 12. ♕c8!

11. ♔c7! ♕g3+; 12. ♔b6! ♕b3+; 13. ♕b5 ♕e6+; 14. ♔c7 1-0

Nella posizione del diagramma che segue, nonostante la posizione della ♕ bianca non sia cattiva, secondo il programma BELLE la partita è patta.

1. ... ♕h8+; 2. ♔g5 ♕g7+; 3. ♔f5 ♕h7+; 4. ♔f4 ♕f7+; 5. ♔e3 ♕b3+; 6. ♔e4 ♕b7+; 7. ♔d3 ♕a6+; 8. ♔e3 ♕e6+; 9. ♔d4 ♕g4+;

van der Wiel - Fedorowicz



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

10. ♔c3 ♕g3+; 11. ♔d2 ♕g2+!; 12. ♔e1 ♕e4+; 13. ♔d1 ♕f3+; 14. ♔c1 ♕h1+!; 15. ♔b2 ♕g2+; 16. ♔a3 ♕f3+; 17. ♔b4 ♕e4+; 18. ♔b5 ♕e2+; 19. ♔c6 ♕e8+; 20. ♔b6 ♕e6+; 21. ♔b7 ♕e4+; 22. ♔c7 ♕h7+; 23. ♔c6 ♕e4+; 24. ♕d5

Generalmente una tale centralizzazione è nell'interesse del Bianco, ma in questo caso, la ♕ N. può rimanere ancora attiva per il perpetuo. Inoltre, la ♕ non protegge più il ♙.

24. ... ♕a4+; 25. ♔b7 ♕b4+; 26. ♔c7 ♕e7+; 27. ♕d7

Questa decentralizzazione della ♕ non può portare risultati, ma non è migliore neppure 27. ♔b8 ♕f8+; ecc.

27. ... ♕c5+; 28. ♔b8 ♕f8+; 29. ♕c8 ♕b4+; 30. ♔a8 ♔g1!;

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

31. ♕c1+ ♔f2; 32. ♕b2+ ♕:b2;

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

Recensioni

Viaggio nel panorama editoriale italiano.

La rivista: Scacchi e scienze applicate

Redazione

La prestigiosa rivista internazionale, edita da Romano Bellucci, *Scacchi e Scienze Applicate* è giunta con il 12mo volume al XIV° anno di vita.

Chi abbia avuto la fortuna di leggere tutti i 14 fascicoli pubblicati non può non rimanere stupito della quantità e sopattutto della qualità complessiva dei lavori pubblicati.

Daltronde perché stupirsi di ciò se il primo numero, uscito nel 1981, portava la firma di Adriano Chicco (Un libro che non fu mai scritto - Il "*De Ludo Scachorum*" di Felice Paciotto) e negli anni si sono avvicendati autori come Tullio Trincardi, Giuseppe Turcato, Enrico Paoli, Federico Alliney, Mario Leoncini, Roberto Magari, Franco Pratesi, Francesco Gibellato, Luciano Sambo, Alessandro Sanvito, Gianfelice Ferlito, Giorgio Mirri; solo per fare alcuni nomi.

Nell'editoriale del primo numero, il Direttore (ambiziosamente ?) scriveva: "*Questa rivista è dedicata allo studio dei contributi che gli Scacchi hanno dato, danno e potranno dare alle Scienze e viceversa.*" Dopo aver chiarito l'accezione data al termine scienza, si continuava con un secco: "*Saranno proposte e sostenute opportune sperimentazioni*". Se non interpretiamo male l'intenzione originaria era quella di creare una sorta di rivista-laboratorio. Non mancava nemmeno il risvolto organizzativo: " ... *prendere gli opportuni contatti per la formazione di due Comitati Fissi di Redazione: uno per le Scienze formato da Accademici, uno per gli Scacchi .... che dovrebbero vagliare congiuntamente i lavori presentati e proporre linee di ricerca e di sperimentazione*".

Ci sembra che questo programma non si sia nel tempo affermato. Non sappiamo i motivi che non hanno permesso la realizzazione di questo progetto.

Comunque sia una cosa è certa, l'idea di un'iniziativa editoriale che promuovesse un'attività di ricerca in ambito scacchistico era giusta. La visione degli scacchi come arte, scienza e cultura, è ancora oggi una battaglia da combattere. Complimenti a chi ha saputo cogliere per tempo l'importanza di questo discorso.

Di seguito riportiamo il riassunto degli articoli pubblicati nell'ultimo numero.

A FIGURATIVE ISLAMIC IVORY CHESS PIECE, Anna Contadini.

"L'Autrice esamina un pezzo di scacchi in avorio, databile intorno al VII-IX secolo, raffigurante realisticamente un elefante da processione guidato da un conduttore e trasportante in groppa un guerriero armato di spada. Tale configurazione, nei pezzi di scacchi dell'Asia Centrale e dell'India, può identificare un Re o anche una Torre a seconda delle mute. L'autrice confronta tale pezzo con altri importanti reperti archeologici di scacchi dell'Asia Centrale e appartenenti alla tradizione figurativa degli scacchi. E' opinione dell'Autrice che molti studiosi abbiano fretto-

losamente attribuito a divieti religiosi la spiegazione della non figuratività dei pezzi di periodo islamico. L'arte secolare islamica testimonia il contrario. E' possibile che pezzi astratti di scacchi siano stati utilizzati fin prima dell'epoca dell'Islam. Il pezzo in esame è significativo in quanto sembra indicare uno sviluppo successivo al tipo figurativo rappresentato dai pezzi di Afrasiab e pertinente ad un periodo in cui si credeva, almeno fino ad oggi, che esistessero solo scacchi islamici di forma astratta."

DER SCHACHBARON VON WIEN, Michael Ehn.

Si confronta lo splendore della cultura scacchistica della Vienna fine '800 inizio '900, con il presente insignificante; si rimane perplessi sul perché di tale decadenza.

Le analisi fatte hanno, molto spesso, trascurato di considerare l'apporto qualitativo e quantitativo degli Ebrei fino al 1938, non solo come giocatori, ma anche come organizzatori e scopritori di talenti. Vengono citate le famiglie Rothschild e dei Trebitsch. Si focalizza l'attenzione sui Rothschild il cui contributo è stato primario ed imponente.

Il Barone Albert Salomon Anselm Rothschild è stato anche un valente Maestro di Scacchi, vengono riportate alcune sue partite.

GIOCHI ANDINI E PROTOSCACCHI, Franco Pratesi

Sono passati in rassegna tipici tavolieri andini di provenienza archeologica e vengono esaminate criticamente le teorie esistenti sul loro efettivo uso. Si cerca di inserire il gioco specifico, per quanto ricostruito, nel contesto degli antichi giochi di tavoliere che portarono alla nascita degli scacchi.

SCACCHI E GUERRA SECONDO LUIGI GUICCIARDINI, Franco Pratesi.

Viene tratteggiata la storia di un gruppo di documenti, l'attenzione è fissata sul *Discorso* del fiorentino Luigi Guicciardini individuato i Luigi di Pietro, fratello maggiore del più famoso Francesco.

Viene fatto notare, dopo un'estesa analisi, arricchita da note alcune delle quali riportanti il testo, che, nella comparazione fra scacchi e guerra, gli scacchi occupano una parte minore, sono gli avvenimenti storici e i loro insegnamenti ad interessare maggiormente l'autore; purtuttavia i precetti del buon giocatore di scacchi mostrano tematiche che saranno sviluppate e comprese appieno solo tre secoli dopo. Ci si rammarica che gli esempi illustrativi siano presi dalle massime militari dei condottieri antichi e non ... dalle partite di qualche maestro fiorentino ...

LE LETTERE SCACCHISTICHE DI GIOVANBATTISTA VERCI, Alessandro Sanvito.

Viene descritta la raccota di otto lettere scacchistiche, unico testo di argomento scacchistico dell'Autore presentato.

Colpisce lo storico degli scacchi contemporaneo la maturità e il generale senso dell'equilibrio.

Le lettere sono inviate alla contessa Francesca Roberti Franco e costituiscono una specie di vademecum storico culturale sul gioco; nell'ultima lettera, dopo l'elenco delle regole del gioco, c'é una sorta di bibliografia scacchistica, abbastaza inusuale per i tempi.

EARLY BRITISH CHESS MEN, Novello Williams.

Vengono descritti alcuni pezzi di scacchi, o meglio quello che ne è rimasto dopo un incendio, trovati nello scavo di una fortificazione normanna alla foce del fiume Loughor nel Galles. Questi pezzi di tipo islamico sono datati prudentemente fra il 1090 e il 1110, e sono simili a coevi trovati in tutto Europa. Sono esaminati altri ritrovamenti fatti un località vicine, lungo i confini fra il Galles e l'Ighilterra.

Per informazioni contattare:
Romano Bellucci, Castello 5449
30122 Venezia (Tel.041/52233595)

Bergamo Scacchistica

Campionati Bergamaschi 1995

di Valdo Eynard

L'idea di far giocare un torneo di ec cellenza, all'italiana, per qualificati ed aventi diritto, che personalmente mi ha trovato molto favorevole, non ha perfettamente funzionato. Parecchie, troppe, assenze importanti hanno un po' dequalificato, già in partenza, il torneo. Non credo la sede, che rivelatasi invece ottima, forse il giorno, il sabato sera. La formula, comunque, andrà rivista.

Il torneo di eccellenza è stato dominato da Bresciani, che ha vinto, sia pure con qualche patema, le prime quattro partite sul campo e poi ha controllato agevolmente la classifica. Dietro di lui la lotta è stata pesantemente condizionata da forfaits per cause varie (l'influenza ha colpito in modo micidiale). E' emerso meritatamente Rigamonti che ha vinto bene le partite con Mione e Carminati suoi principali oppositori.

Tra i Nazionali (sette turni con sistema italo-svizzero) Carrara Paolo partito molto forte, vincendo successivamente coi due sempre pericolosi albanesi, ma crollato alla fine, (patta con la Varinelli al penultimo turno e sconfitta con Scarpellini all'ultimo). Ha vinto così Rrugeja, che, dopo una battuta d'arresto iniziale, non ha più perso un colpo. Terzo Dobiani.

Tra i Sociali vittoria per spareggio tecnico di Torchitti su Mangili. Entrambi hanno concluso con 6 su 7, ma Torchitti, ha vinto l'incontro diretto.

Classifica Torneo Eccellenza

1	Bresciani Nicola	MN	7.5
2	Rigamonti Stefano	1N	7.0
3	Mione Dione	CM	6.0
4	Rota Massimiliano	1N	5.5
5	Carminati Luigi	CM	5.5
6	Pirola Andrea	2N	4.5
7	Rizzuti Pasquale	CM	3.5
8	Eynard Valdo	CM	3.5
9	Merlini Lino	1N	2.5
10	Ceresoli Luigi	MN	0.0

Classifica Torneo Nazionale

1	Rrugeja Beqir	1N	6.0
2	Carrara Paolo	2N	5.0
3	Dobiani Arian	2N	5.0
4	Varinelli Sara	2N	3.5
5	Bertuletti Diego	2N	3.0
6	Elsido Massimo	2N	3.0
7	Scarpellini Felice	2N	3.0
8	Lussana Marco	1N	2.5
9	Biava P.Luigi	2N	2.5
10	Salvi G. Pietro	2N	1.0

Classifica Torneo Sociale

1. Torchitti A	6.0	6. Meli I.	3.0
2. Mangili R	6.0	7. Capitanio G.	2.5
3. Rota L	5.0	8. Acquaroli M.	2.0
4. Gimmillaro A	4.5	9. Omacini C.	2.0
5. Acquaroli A.	4.0	10. Bertoletti V.	0.0

Rigamonti - Mione

1. e4 e5; 2. ♘f3 ♘c6; 3. ♗c4 ♘f6; 4. ♘g5

Si prevede battaglia

4. ... ♗c5; 5. ♗:f7 + ♔e7; 6. ♗d5 ♕e8; 7. ♘c3 ♕g6; 8. 0-0 ♘d4; 9. d3 ♖f8; 10. ♘a4 d6; 11. ♘:c5 d:c5; 12. c3 ♘b5;

I pezzi neri sono cambiati o ricacciati

13. ♕b3 ♘d6; 14. ♗e6 ♘d7; 15. ♗:d7 ♗:d7; 16. ♕d5 h6; 17. ♕:e5 +

17. ... ♔d8; 18. ♕:c5 b6; 19. ♕d5 c6; 20. ♕e5 h:g5; 21. ♗:g5 + ♔c8;

Sono quattro pedoni per un pezzo

22. ♗e7 ♘f7; 23. ♕g3 ♕:g3; 24. f:g3

E i problemi non sono finiti

24. ... ♔c7; 25. ♖f2 ♗e6; 26. ♗:f8 ♖:f8; 27. ♖af1 ♔d6; 28. d4 a5; 29. a3 a4; 30. g4 ♔e7; 31. h3 ♖d8; 32. h4 ♘d6; 33. e5 ♘c4; 34. g5 ♖h8; 35. g3 b5; 36. ♖e1 ♘b6; 37. ♖h2 g6; 38. ♖e4 ♗f5; 39. ♖f4 ♘d5; 40. ♖f3 ♗g4; 41. ♖f1 ♔e6; 42. ♖hf2 ♗f5; 43. ♖f3 ♖h7; 44. ♖c1 ♘b6; 45. g4 ♗:g4; 46. ♖f6 + ♔d7; 47. ♖:g6 ♘c4; 48. ♖h6 ♖:h6; 49. g:h6 ♗f5; 50. ♖f1 ♗g6; 51. h5

valgono anche i pedoni doppiati !

51. ... ♗e4; 52. ♖f4 ♗d3; 53. h7 ♗:h7; 54. ♖f7 + ♔e8; 55. ♖:h7 ♔f8; 56. ♖c7 ♘:b2; 57. h6 ♔g8; 58. e6 ♘c4; 59. ♖c8 + ♔h7; 60. e7 ♘d6; 61. e8 = ♕ ♘:e8; 62. ♖:e8 ♔:h6; 63. ♖e6 +

Da tempo il N. sfiduciato stava proseguendo giocando rapido sperando solo nel tempo. 1-0

Merlini - Eynard

1. e4 c6; 2. d4 d5; 3. ♘d2 d:e4; 4. ♘:e4 ♘f6; 5. ♘g3

Meglio cambiare

5. ... h5;

oppure 5. ... e5;

6. h4 ♗g4; 7. ♗e2 e6; 8. ♗g5 ♘bd7; 9. f3 ♕c7; 10. ♘f1 ♗f5; 11. ♘h3 ♗d6; 12. ♕d2 ♘d5; 13. ♗d3 ♗:d3; 14. ♕:d3 ♘b4; 15. ♕e2 ♕a5; 16. c3 ♘d5; 17. ♗d2 ♕a4; 18. ♘e3 ♗g3 + ; 19. ♔f1 ♗:h4; 20. ♘f5 ♗f6; 21. ♘d6 + ♔e7; 22. b3 ♕a6; 23. ♕:a6 b:a6; 24. ♘c4 c5; 25. d:c5 ♘:c5; 26. ♖c1 ♖ac8; 27. ♔e2 ♘a4;

La pressione su "c3" sta diventando insostenibile

28. ♔d3

Non serve

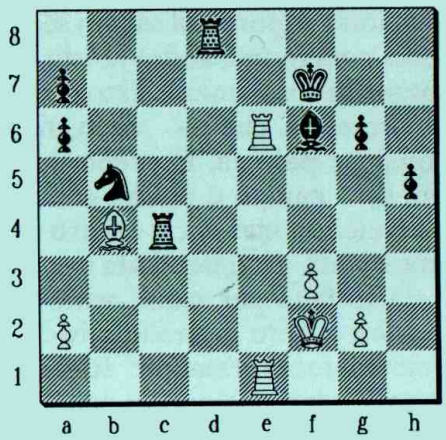
28. ... ♖hd8; 29. ♔e2 ♘a:c3 + ; 30. ♔f2 g6;

Si poteva mangiare anche il pedone "a"

31. ♖he1 ♘b5; 32. ♘g5 ♘b6; 33. ♗b4 + ♔e8; 34. ♘:e6

Il B. ,in svantaggio di due pedoni, cerca di incasinare la partita

34. ... f:e6; 35. ♖:e6 + ♔f7; 36. ♖ce1 ♘:c4; 37. b:c4 ♖:c4??;



Il N. a sua volta mette un piede in fallo lasciandosi ingolosire dal guadagno di un ulteriore pedone

38. ♖:f6 + ♔:f6;

Se 38. ... ♔g7; per lasciare il B. con due pezzi attaccati 39. ♖ee6 ed il B. ha la patta

39. ♗e7 + ♔f5; 40. ♗:d8 ♖c2 + ; 41. ♖e2 ♖:e2 + ; 42. ♔:e2 ♘c3 + ; 43. ♔d2 ♘d5;

Se 43. ... ♘:a2; dopo 44. ♗a5 il C. non esce più

44. g3 g5; 45. ♗a5 g4; 46. ♔e2 ♘b6; 47.

♗e1 ♘c4; 48. ♗f2 ♘e5; 49. f4 ♘c6; 50. ♔e3 ♘b4; 51. a4 a5;

mancava il tempo, ma soprattutto le energie per analizzare 51. ... ♘d5 + ; 52. ♔e2 ♘:f4 + ; 53. g:f4 ♔:f4; naturalmente con l'idea di vincere

52. ♔e2 a6; 53. ♗b6 ♘c6; 54. ♔e3 1/2

Carminati - Rigamonti

1. d4 ♘f6; 2. c4 e6; 3. ♘c3 ♗b4; 4. ♕c2 d5; 5. a3 ♗:c3 + ; 6. b:c3

Non sembra conseguente questa presa di pedone con la precedente mossa di Donna.

6. ... ♘e4; 7. e3 c5; 8. c:d5 e:d5; 9. d:c5 ♕a5; 10. f3 ♘:c5; 11. ♖b1 ♗d7; 12. ♘e2 ♗a4; 13. ♕f5 ♘c6; 14. ♗d2 ♘e7; 15. c4 ♕:d2 + ; 16. ♔:d2 ♘:f5;

guadagnando un pezzo

17. c:d5 ♘b3 + ; 18. ♔d3 ♘c5 + ; 19. ♔d2 ♖d8; 20. e4 ♘d6; 21. ♘d4 0-0; 22. ♗e2 ♖fe8; 23. g4 ♘d7; 24. ♖b4 ♘b6; 25. ♖c1 ♖c8; 26. ♖:c8 ♖:c8; 27. e5 ♘dc4 + ; 28. ♗:c4 ♖:c4; 29. e6 ♖:b4; 30. a:b4 ♘c4 + ; 0-1

Mione - Carminati

1. e3

Ditemi come si chiama questa apertura !

1. ... g6; 2. ♘f3 ♗g7; 3. d4 ♘f6; 4. c4 d6; 5. ♘c3 0-0; 6. b3 ♘bd7; 7. ♗b2 c6; 8. ♕c2 ♖e8; 9. ♗d3 e5; 10. 0-0-0 ♕a5; 11. h4

senza preoccuparsi di 11. ... e4;

11. ... ♘f8; 12. ♔b1 e4;

L'incauta mossa del re bianco rende questa spinta , a questo punto micidiale.

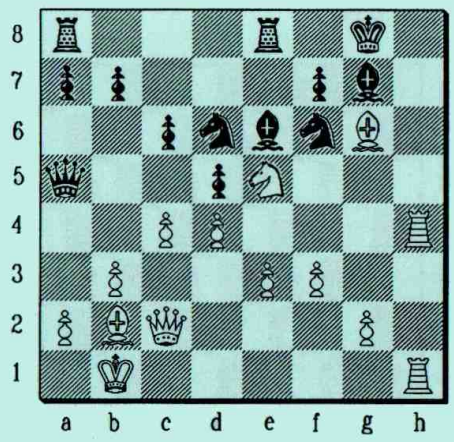
13. ♘:e4 ♘:e4; 14. h5 d5; 15. h:g6 h:g6; 16. ♖h4 ♘d7; 17. ♖dh1 ♘df6; 18. ♘e5 ♗e6; 19. f3

Il B. , giustamente, cerca di ottenere il massimo dai suoi pezzi

19. ... ♘d6;

Secondo Carminati era giusta 19. ... ♘g3; attaccando la torre e riservandosi di ritornare in f5 attaccando contemporaneamente la Th4 ed il pedone e3 e costringendo praticamente il B. a cambiare in f5.

20. ♗:g6



Il B. non esita a sacrificare altro materiale

20. ... f:g6; 21. g4 ♗f7; 22. c5 ♘de4;

La restituzione di parte del materiale di vantaggio è considerata un'ottima tecnica difensiva, ma ....

23. ♕h2 ♔f8; 24. f:e4 g5; 25. ♖h8 + ♔e7; 26. ♘:c6 + b:c6; 27. ♕d6 +

Divertente eccetto che per chi prende matto ! 1-0

Eynard - Rizzuti

1. c4 b6; 2. ♘c3 ♗b7; 3. ♘f3 ♘f6; 4. g3 g5; 5. ♗g2 g4; 6. ♘h4 ♗:g2; 7. ♘:g2

La partita ha preso un andamento fuori dal normale.

7. ... ♗g7; 8. e4 ♘c6; 9. d4

Il B. può sempre ovviare alla debolezza della casa "f3" con Ch4

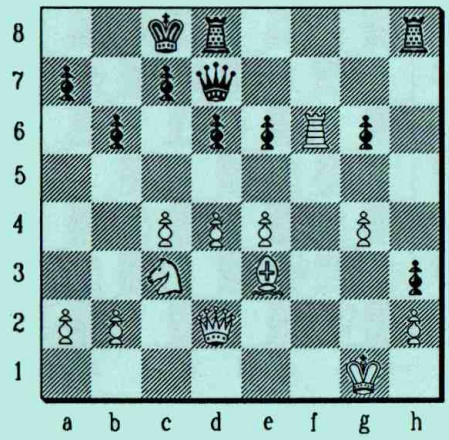
9. ... d6; 10. ♗e3 h5; 11. ♘h4 e6; 12. ♕d2 ♕d7; 13. 0-0 ♘e7; 14. f4 g:f3; 15. ♖:f3 0-0-0; 16. ♖af1 ♘g6;

errore o sacrificio di materiale per movimentare la partita. Sembra effettivamente migliore che la difesa del Cf6

17. ♘:g6 f:g6; 18. ♖:f6 ♗:f6; 19. ♖:f6 h4; 20. g4

Molto meglio mangiare in g6. Questo tentativo di tener chiusa la posizione fallisce.

20. ... h3!;



disarticola i pedoni bianchi

21. ♕f2 ♖dg8; 22. ♘b5

Meglio qualche altra mossa di assestamento

22. ... e5; 23. ♕f3

Il B. cerca sempre di giocare su due fronti la difesa e l'attacco (colonna "f") ma peccherà poi di mancanza di coerenza Era probabilmente meglio continuare a difendere la casella "h4"

23. ... ♖h4; 24. ♗f2 ♕:g4+; 25. ♕:g4+ ♖:g4+; 26. ♗g3 a6;

la cattura di e4 avrebbe consentito Tf7 con buon gioco . Dopo la mossa del testo il N. ritiene di essere passato in vantaggio

27. ♘c3 e:d4; 28. ♘d5 ♖g7; 29. ♘f4 ♔d7; 30. ♔f2 ♔e7; 31. ♘d5+ ♔d7?;

Consente una piccola combinazione che permette al B. di recuperare il vantaggio

32. ♖:d6+ ♔c8; 33. ♖e6 d3; 34. ♖e8+ ♔b7; 35. ♔f3 d2; 36. ♘e3

Anche il pedone "h" è potenzialmente pericoloso ed il B. vuole evitare un possibile sacrificio di qualità

36. ... ♖g5; 37. ♖h8

Forse troppo pavida, ma il B. era preoccupato , una volta costretto a portare il re sulla colonna "e" dal sacrificio della T.

37. ... ♖d7; 38. ♔e2 ♖c5; 39. b3 ♖a5; 40. a4 b5; 41. a:b5 a:b5; 42. ♘d5 b:c4; 43. b:c4 ♖a2; 44. ♔d1

Sempre per giocare in sicurezza, ma era meglio e probabilmente anche vincente 44. ♗:c7

44. ... ♖f7;

sorgono altri difficili problemi parare col re con l'alfiere o col cavallo. Probabilmente non c'è più difesa.

45. ♘e3 ♖f3; 46. ♘c2 ♖d3;

Non c'è più niente da fare

47. ♗e5 ♖:c2;

Una partita piena di errori, ma divertente. 0-1

Rizzuti - Pirola A.

1. d4 ♘f6; 2. ♗g5 c5; 3. ♗:f6 g:f6; 4. d5 ♗g7; 5. c3 d6; 6. e3 ♘d7; 7. a4 ♘e5; 8. f4 ♘g6; 9. ♘f3 ♕b6; 10. ♗b5+ ♗d7; 11. ♗:d7+ ♔:d7; 12. ♕c2 a6; 13. ♘bd2 ♕c7; 14. a5 b5; 15. a:b6 ♕:b6; 16. 0-0 ♖hb8; 17. ♖a2 e6; 18. d:e6+ f:e6; 19. f5 ♘f8; 20. ♖d1 d5; 21. f:e6+ ♕:e6; 22. ♕a4+ ♔c7; 23. e4 ♖d8; 24. ♖f1 ♕c6; 25. ♕c2 ♘g6; 26. e:d5 ♕:d5; 27. ♖a5 ♕c6; 28. c4 ♖e8; 29. ♖fa1 ♖e2; 30. ♕a4 ♕:a4; 31. ♖1:a4 ♗h6; 32. ♖:c5+ ♔b6; 33. ♖d5 ♗e3+; 34. ♔f1 ♖f2+; 35. ♔e1 ♘f4; 36. c5+ ♔c6; 37. ♖d6+ ♔:c5; 38. ♘e4+ ♔b5; 39. ♘c3+ ♔c5; 40. ♘e4+

♔b5; 41.♘:f2 ♔:a4; 42.g3 ♖e8; 43.♔d1 ♖e6; 44.♖:e6 ♘:e6; 45.♘g4 ♗g5; 46.h4 f5; 47.♘:g5 ♘:g5; 48.♘h6 ♘e4; 49.♘:f5 ♔b3; 50.♔c1 ♘f2; 51.h5 ♘d3+; 52.♔d2 ♘e5; 53.♔c1 ♘g4; 54.♘d4+

I B. ha sempre un pedone in più, ma non sa come progredire

54. ... ♔c4; 55.♘c2 ♘f6; 56.♘e3+ ♔d3; 57.♘c2 a5; 58.h6 ♘g4; 59.♔d1 ♘:h6; 60.♘a1 a4; 61.♘c2

Il Cavallo ritorna per la 3ª volta in c2, ogni volta con la posizione più deteriorata

61. ... ♘f5; 62.♘e1+ ♔e4; 63.g4 ♘e3+; 64.♔e2 ♘:g4; 65.♘d3 ♔d4; 66.♘f4 ♔c4; 67.♘d3 ♔d4; 68.♘f4 ♔c4; 69.♘d3 h5; 70.♘c1 ♘e5; 71.♔f1 ♘d3; 72.b3+ a:b3; 73.♘:b3 ♔:b3; 74.♔g2 ♘e5; 75.♔g3 ♘g6;

E dopo poche mosse il B. abbandonò 0-1

Varinelli - Carrara P.

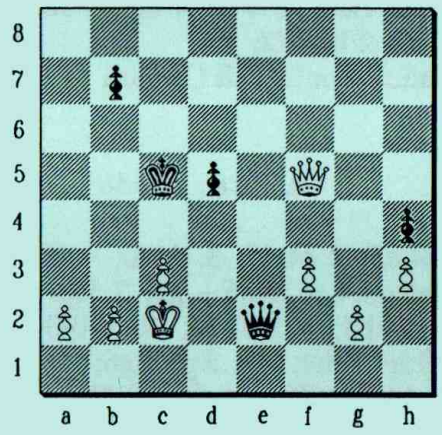
1.e4 e6; 2.d4 d5; 3.e:d5 e:d5; 4.♘f3 ♗e7; 5.♗d3 ♘f6; 6.0-0 0-0; 7.♘bd2 ♗g4; 8.♖e1 ♘bd7; 9.c3 c5; 10.d:c5 ♗:c5; 11.♘b3 ♕c7;

Non mi sembra opportuna questa scelta di lasciarsi cambiare l'alfiere

12.♘:c5 ♘:c5; 13.♗e2 ♖fe8; 14.♘d4 ♗:e2; 15.♖:e2 ♖:e2; 16.♕:e2 ♖e8; 17.♗e3 ♕e5; 18.♕d1 ♕e4; 19.♘b5 ♕e7; 20.♘:a7 h5;

perso un pedone, il N. cerca di incutere almeno un pò di paura

21.♘b5 ♘g4; 22.♗:c5 ♕:c5; 23.♘d4 ♕d6; 24.♘f3 ♕b6; 25.♕d2 ♘f6; 26.♖e1 ♘e4; 27.♕c2 ♖e6; 28.♘d4 ♖g6; 29.f3 ♘g5; 30.♔h1 ♘e6; 31.♘:e6 ♖:e6; 32.♖:e6 ♕:e6; 33.♕d2 ♕f5; 34.♕d1 ♕e5; 35.♔g1 ♔f8; 36.♕d2 ♔e7; 37.h3 h4; 38.♕f2 g5; 39.♔f1 ♕f5; 40.♕e3+ ♔d7; 41.♔e2 ♕c2+; 42.♕d2 ♕f5; 43.♕d3 ♕e5+; 44.♔d1 ♔c6; 45.♔c2 ♕g3; 46.♕d2 ♕e5; 47.♔b3 f5?; 48.♕:g5 ♕e2; 49.♕g6+ ♔c5; 50.♕:f5 ♕c4+; 51.♔c2 ♕e2+;



salvandosi col perpetuo 1/2

Lussana - Rrugeja

1.d4 ♘f6; 2.♘f3 g6; 3.♗f4 ♗g7; 4.e3 b6; 5.♘bd2 ♗b7; 6.h3 d6; 7.♗d3 ♘bd7; 8.e4 c5; 9.c3 ♖c8; 10.♕e2 0-0; 11.0-0 ♖e8; 12.e5 ♘d5; 13.♗h2 c:d4; 14.c:d4 d:e5; 15.d:e5 ♘c5; 16.♗b5 ♖f8; 17.♘e4 ♘:e4; 18.♕:e4 a6; 19.♗e2 e6; 20.♖fd1 ♕e7; 21.♕a4 b5; 22.♕b3 ♖c7; 23.♖ac1 ♖fc8; 24.♖:c7 ♖:c7; 25.♘d2 ♕c5; 26.♘e4 ♕c2; 27.♕:c2 ♖:c2; 28.♖d2 ♖c1+; 29.♗f1 ♗h6; 30.♖d3 ♖e1; 31.♘c5 ♗c6; 32.♘b3 ♖b1; 33.♘d4 ♗e8; 34.♖a3 b4; 35.♖:a6 ♘e3;

Micidiale ! 0-1

Carrara - Scarpellini

1.e4 c5; 2.f4 e6; 3.♘f3 ♕c7; 4.♘c3 a6; 5.a4 d6; 6.♗c4 ♘c6; 7.0-0 ♘f6; 8.f5 d5; 9.e:d5 e:d5; 10.♗:d5 ♗e7; 11.d3 0-0; 12.♗g5 ♗:f5; 13.♘h4 ♗g4; 14.♗f3 ♗e6; 15.♗e4 ♘:e4; 16.♘:e4 f5; 17.♗f4

♕d8;

Due pezzi in presa

18. ♘:f5 ♗:f5; 19. ♕f3 ♘d4; 20. ♕d1 ♘e6; 21. ♗e3 ♗:e4; 22. d:e4 ♕:d1; 23. ♖f:d1 ♖ad8; 24. ♖d5 b6; 25. ♖ad1 ♖:d5; 26. e:d5 ♘d4; 27. ♗:d4 c:d4; 28. ♖e1 ♗c5; 29. ♔h1 ♖f2;

L'unica sconfitta di Carrara 0-1

Carrara - Elsido

1. e4 e5; 2. f4 d5; 3. d4 f6; 4. f5 ♘e7; 5. d:e5 d:e4; 6. ♕h5+ g6; 7. f:g6 ♘:g6; 8. ♘c3 ♗b4; 9. ♗d2 f5; 10. 0-0-0 ♕h4; 11. ♕:h4 ♘:h4; 12. ♗g5 ♘g6; 13. ♗c4 ♘e7; 14. ♗f6 ♖f8; 15. ♗g7 ♘d7; 16. ♗:f8 ♘:f8; 17. ♘ge2 ♘fg6; 18. e6 c6; 19. a3 ♗a5; 20. ♖hf1 ♗b6; 21. ♘d4 ♗:d4; 22. ♖:d4 ♘f8; 23. ♖d6 b5; 24. ♘:b5 ♘:e6; 25. ♗:e6 c:b5; 26. ♖fd1 ♗:e6; 27. ♖:e6 ♖d8; 28. ♖:d8+ ♔:d8; 29. ♖h6 ♔d7; 30. ♖:h7 ♔d6; 31. ♔d2 f4; 32. ♖g7 ♘d5; 33. h4 ♔e6; 34. ♖:a7 ♔f6; 35. ♖a6+ ♔f5; 36. h5 ♔g4; 37. h6 ♔g3; 38. h7 ♔f2; 39. h8=♕ e3+; 40. ♔d3 e2; 41. ♕h4+ ♔:g2; 42. ♕g4+ ♔f2; 43. ♕:e2+ ♔g3; 44. ♖g6+ 1-0

Carrara P. - Bertuletti D.

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. e:d5 e:d5; 4. ♗d3 ♗d6; 5. ♘f3 ♘f6; 6. 0-0 0-0; 7. ♗g5 ♗e6; 8. ♘bd2 ♘bd7; 9. c4 ♗e7;

primo ripiegamento non perfettamente giustificato

10. ♕c2 h6; 11. ♗f4 b6; 12. ♘e5

Il B. cerca di approfittare del fatto che il N. ha allentato la guardia della casella "e5"

12. ... ♘:e5; 13. ♗:e5 ♗d6;

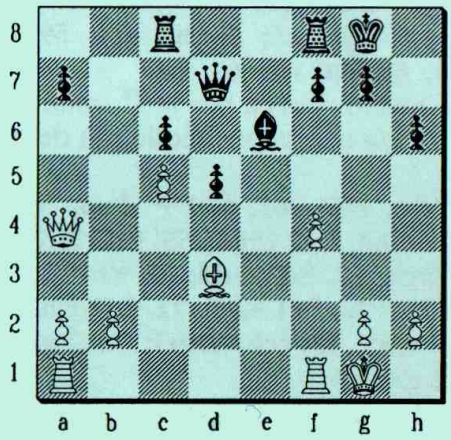
Il N. dimostra di avere incertezze sul ruolo da assegnare a questo alfiere

14. ♘f3 ♖c8; 15. c5 ♗:e5; 16. ♘:e5 c6;

Il pedone c6 è ormai costituzionalmente debole l'alfiere nero è chiuso ed il B. ha la possibilità di attaccare l'arrocco del N. con tutti i suoi pezzi

17. ♕a4 b:c5; 18. d:c5 ♕c7; 19. f4 ♘d7; 20. ♘:d7 ♕:d7;

gravissimo errore che costa un pezzo



21. f5 ♕e7; 22. f:e6 ♕:c5+; 23. ♔h1 f:e6; 24. ♕g4 e5;

perde un pedone importantissimo che avrebbe potuto se avesse potuto giungere in e4 compensare sia pure parzialmente il pezzo in meno

25. ♕e6+ ♔h8; 26. ♕:e5 ♖fe8;

consente al B. di andare proprio dove voleva

27. ♕f5 1-0

Acquaroli M - Bertuletti V

1. e4 e6; 2. ♘f3 ♘f6; 3. e5 ♘d5; 4. d4

Una francese trasformata in una Alekine

4. ... f6; 5. e:f6 ♘:f6; 6. ♗c4 d5;

rimanendo con il pedone "e6" arretrato e attaccabile

7. ♗b3

Meglio occupare la diagonale d3 h7

7. ... ♗d6; 8. c4 c6; 9. ♕e2 0-0; 10. ♘e5 ♕b6;

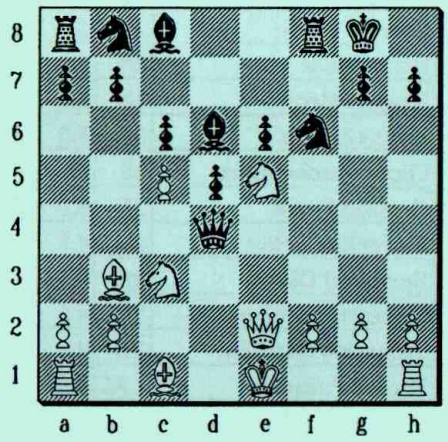
una mossa provocatoria

11. c5 ♕b4+; 12. ♘c3

rinunciando a guadagnare il pezzo anche se dopo 12. ♗d2 ♕:d4; 13. c:d6 ♘e4; 14. ♗c3 ♕:f2+; 15. ♕:f2 ♖:f2; anche il B. avrebbe avuto i suoi problemi

12. ... ♕:d4;

persistendo nell'idea di sacrificare il pezzo per far saltare il centro del B.



13. c:d6 ♘e4; 14. ♘:e4

adesso però il cavallo si può cambiare

14. ... ♕:e5; 15. ♘c5 ♕:d6; 16. ♘d3 ♘d7; 17. 0-0

consentendo e5

17. ... ♘f6; 18. ♗d2

Il B. non si preoccupa di e5, ma di occupare la diagonale a3-f8

18. ... ♗d7;

e il N. non se ne avvede

19. ♗b4 ♕c7; 20. ♗:f8 ♔:f8;

Perchè non di T.?

21. ♘b4

dove vuole andare questo cavallo ?

21. ... ♗e8;

Non del tutto comprensibile

22. ♕f3

E neanche questa

22. ... ♗h5; 23. ♕g3 ♕e7; 24. ♘d3 ♗e2; 25. ♖fe1 ♘e4; 26. ♕f4+ ♕f6; 27. ♕:f6+ ♘:f6; 28. ♖:e2

Il B. ha T. e pezzo di vantaggio e nessuna preoccupazione la partita durerà comunque ancora a lungo sino ad oltre la 50a mossa . 1-0

Torchitti - Mangili

1. d4 ♘f6; 2. ♘f3 g6; 3. e3 ♗g7; 4. ♘bd2 c5; 5. c3 d5; 6. ♗d3 0-0; 7. 0-0 ♘c6; 8. ♖e1 ♖e8; 9. e4 e5; 10. d:c5 d:e4; 11. ♘:e4 ♘:e4; 12. ♗:e4 ♕e7; 13. ♕d6 ♕:d6; 14. c:d6 ♗d7; 15. ♗e3 h6; 16. ♖ad1 ♖ad8; 17. ♖d2 b6; 18. ♖ed1 ♘b8; 19. h3 ♗e6; 20. ♗b1 ♘d7; 21. ♘e1 ♘f6; 22. f3 ♖d7; 23. ♘c2 ♖ed8; 24. ♘b4 ♖c8; 25. ♗c2 a5; 26. ♘a6 b5; 27. ♘c7 ♘e8; 28. ♘:e6 f:e6; 29. ♗:g6

ormai il N. con due pedoni in meno è completamente disastrato.

29. ... ♔f8; 30. ♗:e8 ♔:e8; 31. ♗b6 ♖c4; 32. ♖d3 a4; 33. ♗a5 ♔f7; 34. ♖e1 ♔f6; 35. b3 a:b3; 36. a:b3 ♖c5; 37. ♗b4 ♖d5; 38. ♖:d5 e:d5; 39. ♖a1 ♔e6; 40. ♖a6 ♗f8; 41. ♔f2 ♗g7; 42. ♖b6 ♗f8; 43. ♖:b5

E, presumibilmente il B. liquidò tutto e vinse il finale di pedoni 1-0

Campionato Italiano di scacchi

La Società Scacchistica Bergamasca ha centrato l'importante obiettivo di rimanere in serie A2 del Campionato Italiano di scacchi. Obiettivo che, all'inizio del torneo, sembrava fuori portata dalla squadra bergamasca a causa del blasone e della forza delle squadre concorrenti. Il successo è maturato all'ultimo turno con la vittoria a sorpresa sulla più quotata squadra del Canal di Cocquio.

Un ringraziamento a Bresciani Nicola, Corso Sergio, Piantoni Roberto, Carminati Luigi, Rigamonti Stefano che si sono alternati sulle scacchiere consentendo il prestigioso risultato.

Torneo Semilampo di Riva di Solto

Angelo Torchitti

Si è svolto domenica 2 Aprile, a Riva di Solto, il primo Torneo Open Semilampo valevole come quinta prova della prima edizione Gran Prix Semilampo di Bergamo.

Anzitutto la partecipazione: bastano pochi numeri per evidenziare l'alta e qualificata attenzione che il torneo ha ricevuto dagli scacchisti bergamaschi e non, 1 MI, 1 MN e 6 CM hanno affollata la parte alta della classifica, adeguatamente intralciati da uno stuolo di altri 37 giocatori di categoria inferiore.

Perfetta l'organizzazione della manifestazione: assolutamente idonea la sede di gioco , ampia e spaziosa, offerta dal ristorante Trenta Passi di Riva di Solto.

Ed infine qualche breve cronaca del torneo: ha vinto il favorito Belotti, che ha dimostrato, oltre alla risaputa superiore tecnica scacchistica, grandi capacità di calcolo quando, all'ultimo turno, si accordava per una patta. Secondo il campione Bergamasco 1995 Bresciani seguito a sua volta dai bresciani Braghetta e Agnelli. Tra le categorie sociali autore di uno strepitoso torneo Longo autore di brillanti partite e di una qualificante patta nell'ultimo turno di gioco contro il CM Cristiani di Brescia.

Veramente interessante pertanto l'esordio provinciale di questo torneo, a tal punto che sarebbe un peccato se esso non diventasse appuntamento tradizionale nel quadro delle manifestazioni bergamasche.

1	Belotti Bruno	MI	6.5	39.0
2	Bresciani Nicola	MN	6.5	38.5
3	Braghetta Sergio	CM	6.5	37.0
4	Agnelli Franco	CM	6.0	39.0
5	Mione Dario	CM	6.0	37.5
6	Huskanovic Sead	1N	6.0	36.0
7	Cristiani Cesare	CM	5.0	37.0
8	Rigamonti Stefano	1N	5.0	36.5
9	Longo Pietro	2S	5.0	35.0
10	Carrara Diego	2N	5.0	35.0
11	Bosio Devis	2N	5.0	34.0
12	Rrugeja Beqir	1N	5.0	33.5
13	Varinelli Sara	2N	5.0	32.5
14	Giovarruscio Marco	1S	5.0	30.0
15	Cassago Denis	3N	5.0	27.0
16	Scarpellini Felice	2N	4.5	33.5
17	Bertoletti Diego	2N	4.5	30.5
18	Mazzotti Federico	1N	4.5	28.5
19	Tomaselli Giacomo	2N	4.0	35.5
20	Rizzuti Pasquale	CM	4.0	32.5
21	Vishanji Andria	1S	4.0	31.5
22	Bonasio Vittorio	1S	4.0	30.5
23	Raineri Renato	1S	4.0	29.0
24	Eynard Valdo	CM	4.0	29.0
25	Elsido Massimo	2N	4.0	28.5
26	Cretti Roberto	3N	4.0	27.5
27	Scarso Luca	3N	4.0	22.5
28	Battaglia Zino	1S	3.5	29.5
29	Torchitti Angelo	1S	3.5	26.0
30	Riccabella Sergio	1S	3.5	26.0
31	Maggioni Oliviero	2S	3.5	25.5
32	Biava P.Luigi	2N	3.5	25.5
33	Fiorona GianPaolo	NC	3.5	23.5
34	Mangili Riccardo	1S	3.0	31.5
35	Carnevari Fabio	1S	3.0	29.5
36	Gazzetta Marco	1S	3.0	27.5
37	Salada Mário	NC	3.0	26.0
38	Palazzo Alberto	1S	3.0	21.5
39	Merletti Vincenzo	1S	3.0	17.0
40	Majo Eduardo	3N	2.5	26.5
41	Perlasca Lorenzo	NC	2.5	24.0
42	Bertoletti Sara	2S	2.0	27.5
43	Cattaneo Dario	3N	2.0	25.5
44	Bertoletti Vincenzo	1S	2.0	25.0

Iº Festival Week-End di Lovere

Mario Cambieri

Il convitto nazionale *Cesare Battisti* è stato teatro nei due fine settimana del 18-19 e 25-26 Febbraio del Iº Festival Week-End di Lovere.

Non molti i giocatori accorsi per partecipare alla manifestazione che alla fine sono stati così suddivisi:

8 partecipanti nell'Open 1700-2099
8 partecipanti in 2º N.
14 partecipanti in 3º N
4 partecipanti negli Esordienti

Ottima e confortevole la sede di gioco e validissima l'iniziativa dal punto di vista educativo e didattico.

La manifestazione faceva parte del progetto **Scacchi** in corso di svolgimento nelle scuole del Convitto Nazionale *C. Battisti* (elementari, medie, liceo scientifico). Questo progetto si è posto come obiettivo lo sviluppo delle valenze formative e preventive degli scacchi intesi come disciplina sportiva.

Il torneo è stato ben diretto dall'arbitro Franco Pedrazzini di CasalPusterlengo.

Significativa la premiazione con la presenza del Presidente del Circolo Scacchistico di Lovere, Sig. **Gaioni Apollonio**, del Cassiere-Coordinatore della manifestazione e del Sig. **Cambieri Mario**. Presenti inoltre gli educatori **Campana G.Battista** e **Minichini Roberto** (promotori del progetto) e in rappresentanza del convitto gli educatori **Amighetti Dario, Garcea Agostino** e **La Scala Domenico**.

Gli organizzatori ringraziano il Convitto *C. Battisti* per la grande disponibilità umana e la notevole capacità organizzativa.

Di seguito pubblichiamo parte delle classifiche e alcune delle partite che siamo riusciti a raccogliere. Il commento è a cura di Dario Mione e Carrara Diego.

Torneo Open

1. Amedeo R	5.5
2. Bonù M.	4.5
3. Bisignano G.	3.5
4. Lussana M.	3
5. Gaudiano F.	2.5
6. Rrugeja B.	2.5
7. Mazzotti F.	1.5
8. Carrara D.	1

2º Nazionale

1. Bosio D.	4.5
2. Mariano E.	4
3. Barucco M.	3.5
4. Dorighet C.	3.5
5. Asperti F.	3
6. Biava P.L.	3
7. Fragni	2.5
8. Mayo E.	0

3º Nazionale

1. Dieli A.	5.5
2. Dieli R.	5
3. Scaralato P.	4
4. Tundi	3.5
5. Cattaneo	3.5
6. Scarso	3.5

Carrara D. - Bisignano G.

1. e4 e5; 2. ♘f3 ♘f6; 3. ♘c3 ♘c6; 4. d4 ♗b4!?; 5. d5 ♘e7; 6. ♘:e5

Interessante 6. ♕d3!? ♘g6; 7. ♗d2 8. 0-0-0

6. ... 0-0!; 7. ♕d4

Più sicura è 7. ♗d3

7. ... ♗:c3+; 8. b:c3

Fin qui tutto teorico; nel suo libro sulla quattro Cavalli il Gm. Pickett dà ora 8. ... ♖e8; 9. ♗g5! dato che se 9. ... d6; 10. ♗:f6! con ottimo gioco per i B.

8. ... d6!;

L'uovo di Colombo! Con una semplice inversione di mossa il N. ribalta il giudizio sulla posizione! Mai fidarsi dei libri!!

9. ♘c4!?

Tentando di continuare a far giocare l'unico pezzo leggero sviluppato!

9. ... ♖e8!; 10. f3!

Unica 10. ♗e2

10. ... ♘f:d5!; 11. e:d5??

completo "pallone"

11. ... ♘f5+;

Una disavventura che ha inciso non poco nel mio disastro. 0-1

Dieli A. - Merletti V.

1. d4 ♘f6; 2. c4 e6; 3. ♘f3 b6; 4. ♗g5 ♗e7; 5. ♗:f6 ♗:f6; 6. e4 d6; 7. ♘c3 0-0; 8. e5 d:e5; 9. d:e5 ♗e7; 10. ♗d3 ♗b7; 11. ♕c2 h6; 12. 0-0-0 ♗g5+; 13. ♔b1 ♕e7; 14. h4 ♗:f3; 15. g:f3 ♗f4; 16. ♖dg1 ♗:e5; 17. ♘e4

Purtroppo ora il N., in grave zeitnot, non farà niente per opporsi all'attacco.

17. ... f6; 18. ♕d2 ♘d7; 19. ♕:h6 ♗f4??; 20. ♕:f4 1-0

Bosio D. - Asperti F.

1. e4 g6; 2. d4 ♗g7; 3. c3 d6; 4. ♗g5 ♘f6; 5. ♘d2 0-0; 6. f4 c6; 7. ♘gf3 ♘e8; 8. ♗e2 ♕c7; 9. e5 f6; 10. ♕b3+ ♔h8; 11. ♗h4 d:e5; 12. f:e5 ♕a5; 13. 0-0 ♗f5??;

e abbandona senza attendere 14. ♕:b7 ♘c7; 15. ♘c4! +-. 1-0

Barucco M. - Bosio D.

1. e4 c6; 2. d4 d5; 3. e:d5 c:d5; 4. c4 ♘f6; 5. ♘c3 ♘c6; 6. ♘f3 ♗g4; 7. c:d5 ♘:d5; 8. ♗c4

8. ♕b3 o 8. ♗b5

8. ... e6; 9. 0-0 ♗b4; 10. ♗:d5 e:d5; 11. ♖e1+ ♗e7; 12. ♗e3 0-0; 13. ♕b3? ♗:f3; 14. g:f3 ♗b4; 15. ♖e2 ♗:c3; 16. b:c3 ♕d7; 17. ♖b1 b6; 18. ♕b5 ♖ac8; 19. ♗f4 ♕f5!; 20. ♗g3 ♕:f3; 21. ♖e3 ♕f5; 22. ♖be1 h6; 23. ♕e2 ♕d7; 24. ♕h5 ♖fe8; 25. ♗f4 ♖:e3; 26. ♖:e3 ♘e7!;

Non solo al B. non è riuscito l'ultimo assalto, ma così incappa nella semplificazione che toglie ogni speranza.

27. ♕e5 ♘g6; 28. ♕d6 ♕:d6; 29. ♗:d6 f6; 30. ♔g2 ♔f7; 31. ♔g3 ♖d8; 32. ♗a3 ♖d7; 33. h4 ♘e7; 34. ♖f3 ♘c8; 35. ♖d3 ♘d6; 36. ♗:d6 ♖:d6; 37. ♖d2 ♖c6; 38. ♖c2 b5; 0-1

Lussana M. - Mazzotti F.

1. ♘f3 ♘f6; 2. g3 g6; 3. ♗g2 ♗g7; 4. d4 d5; 5. 0-0 0-0; 6. c4 c6; 7. b3!? ♘e4; 8. ♗b2 d:c4; 9. b:c4 ♕b6; 10. ♕b3 c5; 11. e3 c:d4; 12. ♕:b6 a:b6; 13. e:d4 ♘c5; 14. ♘e5 ♘bd7; 15. f4 ♘:e5; 16. f:e5 ♘a4; 17. ♗c1 ♖d8?;

zeitnot: 17. ... ♗e6;

18. ♗e3 ♗e6; 19. ♘d2 ♖a7; 20. ♖ab1 ♗c8; 21. ♗d5 e6; 22. ♗f3 ♗d7; 23. ♖fc1 f6; 24. e:f6 ♗:f6; 25. ♘e4 ♗e7; 26. d5 e:d5; 27. c:d5 ♗f5; 28. ♗:b6 ♘:b6; 29. ♖:b6

e dopo aver giocato 29. ... ♖:d5??; Mazzotti abbandonò per 30. ♘f6+ ♗:f6; 31. ♗:d5+.

Campionato Provinciale Giovanile

Tommaso Minerva

"E' sempre un gran piacere venire a Bergamo, in particolare in questa sede del C.S.Excelsior, da anni base di riferimento per tanti giovani scacchisti non solo di Bergamo ma di tutta la Lombardia".

Così il Dr. Walter Ravagnati - responsabile Nazionale del Settore Giovanile della FSI-CONI - ha aperto il suo intervento alla cerimonia della premiazione dei 90 partecipanti al Campionato Provinciale Giovanile di Scacchi 1995 "Memorial Giulio Cossali", giocato nel Salone Excelsior di Via S. Caterina 16 Bergamo sabato 18 e 25 Aprile.

Anche se l'attenzione degli appassionati era rivolta in particolare alle categorie Under 20 e Juniores, impegnati nella sala veterani, lo spettacolo offerto dai Cadetti e Pulcini (ovvero dai giovani delle scuole medie e d elementari) ha caratterizzato i due pomeriggi di sabato 18 e 25 marzo e non solo per le grandi battaglie svolte su tutte le scacchiere, ma soprattutto per l'impegno e la preparazione dimostrata da tutti i partecipanti, a conferma dell'ottimo lavoro svolto da insegnanti e istruttori impegnati in questa non certamente facile attività sportiva della mente.

Alla premiazione, col Salone Excelsior affollatissimo non solo di giovani, tanti genitori e accompagnatori; calorosi applausi per tutti in particolare alle parole di vivo compiacimento pronunciate dal Dr. Valdo Eynard presidente del Comitato Provinciale di Bergamo, da Mons. Andrea Paiocchi Prevosto di S. Caterina e dall'ing. Aldo Mora presidente del C.S.Excelsior.

Un ringraziamento particolare alla Signora Grazia Bernini Cossali, Renzo Lena e Domenico Senziani che col loro generoso contributo hanno permesso di garantire un adeguato montepremi. All'altezza della situazione l'organizzazione con i sempre validi Mario Rosti e Francesco Mazzoleni, Pierluigi Biava e Mauro Riggio, affiancati dal maestro Giovanni Norbis, dal Prof. Mario Cambieri di Lovere e da Domenico Acunzo di Treviglio con Angelo Gimmillaro e le Signore Colonnello e Meli al P/C e Segreteria.

Le classifiche finali nelle rispettive categorie riflettono l'ottimo stato di salute dello scacchismo bergamasco, e non sorprende che la maggior parte dei titoli siano andati a giovani già alla ribalta dello scacchismo giovanile nazionale: vediamoli nell'ordine dei primi posti.

Under 20

Mione Dario, Motta Dario, Ferrari Filippo

Femminile

Marchesi Francesca

Juniores

Senziani Fabio, Pesenti Pierluigi, Ranfagni Stefano

Femminile

Acquaroli Angelica, Meli Ileana

Cadetti

Perlasca Lorenzo, Cretti Roberto, Mansueti Marco, Bonacina Silvano, Lussana Luca.

Femminile

Acquaroli Miguelina, Ferrari M.Claudia, Ronchi Roberta, Tamborini Alice, Pizzati Stefania

Pulcini

Cretti David, Carrara Paolo, Roncelli Nicola, Armati Pietro, Bagattini Valerio

Femminile

Colonnello Diana (unica a punteggio pieno con 6 su 6), Bertoletti Sara, Pettena Marta, Soldo Antonella, Termini Guja

Scuole Elementari

"E. Scuri" di Bergamo, "Gabriele Rosa", "A.da Rosciate", "A. Biffi", Elementare Treviglio.

Scuole Medie

"A. Mazzi" di Bergamo, Media Statale di Nese, Media Statale di Petosino, Ponteranica e Treviglio.

Circolo Scacchistico Excelsior
24124 Bergamo - via S. Caterina 16

Domenica 14 Maggio 1995 ore 9

3º Gran Premio
REMAPLAST
di Bruno Ruggeri

OPEN SEMILAMPO
NAZIONALE
DI SCACCHI

Valido per il 1ºGran Premio
Semilampo della Provincia
di Bergamo 1995

Si invitano i partecipanti a preannunciare telefonicamente la partecipazione allo
(035)212044 - 225155

Gran Premio Semilampo

Con il **3º Gran Premio Remaplast** che si terrà Domenica 14 Maggio 1995 al circolo scacchistico Excelsior il Grand Prix giunge al sesto dei dieci incontri programmati. Dall'ultimo appuntamento di cui abbiamo parlato due sono stati gli incontri già giocati: Treviglio, il 19 Marzo, vinto da Bruno Belotti per il girone magistrale/nazionale e da Mangili Riccardo per il girone sociale, e dal semilampo di Riva di Solto di cui invece abbiamo ampiamente parlato in questo numero.

All'appello mancheranno quindi le seguenti manifestazioni:

11 giugno - Spinone al Lago
2 luglio - Bianzano
30 luglio - Gaverina Terme
13 Agosto - Roncobello

Diamo le prime posizioni della classifica attuale del torneo

Mione D.	100	100	46		50	296
Rrugeja B.	65	55	55	42	27	244
Belotti B.				100	100	200
Rigamonti S.		80	34		38	152
Bresciani N.			65		80	145
Ceresoli L.	80		50			130
Mazzotti F	42	24	30	13	13	122
Merlini L.	55	42	21			118
Rizzuti P.			80	27	9	116

Riccabella S.	100	100	38	65	38	341
Longo P.	80	38	55	38	100	311
Mangili R.	50	50	80	100	27	307
Giovarruscio M.	42	65	65	50	80	302
Gimmillaro A.	65	80	50	46		241
Pesenti P.	38	34	21	55		148
Torchitti A.			100		42	142
Gazzetta M.	34	24	34	15	21	128
Maggioni O.	46	15	27		34	122

Nel deserto

Alessandro Cuppini

Said Khatib quell'anno aveva deciso di recarsi alla Città Santa di Mukkah con tutta la famiglia. Dalla costa yemenita, su cui sorgeva la città di cui era califfo, si era messo in cammino venti giorni prima, ed ora, con le sue quattro mogli e uno stuolo di servi, sudava sotto il sole del pomeriggio; appollaiato su un cammello al piccolo trotto.

La pista che aveva scelto per raggiungere la Città Santa correva ai margini del deserto di Rub'al Khali. Era una pista secondaria, con poche oasi e caravanserragli sporchi e puzzolenti. Ma Said Khatib non era pentito della propria scelta e così ragionava: era il percorso più breve ed avrebbe avuto così più tempo da dedicare alla cura dell'anima nella Città Santa ad Allah e al suo profeta. E aggiungeva:

"Inshallah, se Dio vuole".

Tra le mogli del seguito l'unica che meritava attenzione era Julia: la sua bellezza provocante era intuibile anche sotto l'ampia veste nera e il chador che lasciava scoperti solo gli occhi sfavillanti. Ma quello che più colpiva in Julia era la capacità di attrarre l'attenzione, a seconda del suo umore, con l'arrogante superbia o la conversazione brillante, la vivacità d'ingegno o il gelido disprezzo. Era una donna veramente speciale, capace di eccellere in un mondo dominato dagli uomini, pur partendo dalla condizione d'inferiorità in cui era tenuta allora l'altra metà del cielo.

Di lei il califfo si riconosceva geloso.

Le altre mogli, timide, assai meno attraenti e sveglie, ne subivano la fascinosa influenza; così come il marito, che, in segreto, si consigliava con lei anche sugli affari più delicati del suo califfato.

La carovana viaggiava lentamente nel rovente pomeriggio d'Arabia.

I servi, sonnacchiosi, non si accorsero subito della nuvola di polvere che si stava formando e cresceva alla loro destra, dalla parte del deserto; quando capirono fu troppo tardi.

In un attimo i predoni, venti, trenta, piombarono sulla carovana; una breve lotta e Said Khatib col suo seguito fu fatto prigioniero. Poi, tutti insieme, lasciarono la pista e si diressero veloci ad est, verso l'interno del deserto di Rub' al Khali.

Dopo poco arrivarono ad un accampamento; il califfo e le mogli furono fatti scendere e portati nella tenda più importante, dove li aspettava Yusuf, il capo dei predoni.

I prigionieri sedettero su tappeti, le donne in mucchio, in un angolo; Said Khatib fissava il predone e aspettava gli eventi.

Yusuf, semisdraiato su cuscini, stava giocando a scacchi con un servo; vedendo i ricchi abiti del califfo, smise subito e disse:

"Califfo! Sei proprio sfortunato!

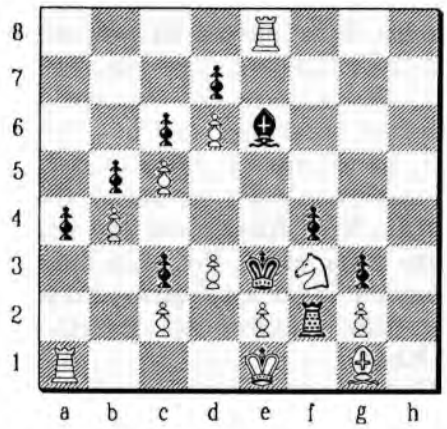
Questa sera, Inshallah, avrai perso ogni tuo avere e forse la vita. E' bene che ti prepari al tuo destino."

Tra gli averi naturalmente Yusuf comprendeva anche le mogli, che ebbero un moto di sgomento al sentire la sentenza. Tutte, ma non Julia, che, anzi, fissava insolente il predone.

Yusuf si era accorto al primo sguardo della bellezza di Julia e la chiamò vicino a sé; poi rivolto al califfo, disse:"La tua vita è legata alla tua abilità di giocatore di scacchi: se vinci, sarai vivo; se perdi, ti sarà tagliata la testa."

Said Khatib rimase imperturbabile, ma dentro di sè fremette: la sua capacità

nel gioco degli scacchi era molto scarsa, tanto che Julia, molto più brava di lui, gli dava un rukh, una torre, di vantaggio quando giocavano tra di loro. Yusuf dispose i pezzi sulla scacchiera e gli presentò questa posizione:



Poi, girando una clessidra, sfidò Said Khatib: "Califfo! Nel tempo di un giro di questa clessidra, troverai, Inshallah, che il Bianco dà lo scacco matto in quattro mosse. Altrimenti...conosci la sentenza."

Per vincere la scommessa, Said Khatib avrebbe avuto bisogno di molta più freddezza e concentrazione di quanto in quel momento, data l'altissima posta in giuoco, fosse fornito.

Per di più, il furbissimo Yusuf, intuito l'amore che il califfo aveva per la bella Julia, la corteggiava apertamente; e questo non faceva che accrescere l'agitazione di Said Khatib.

La donna rimaneva impassibile e cercava, occhieggiando la scacchiera, di trovare la soluzione del problema. Non le fu difficile, e subito cominciò a pensare a come aiutare il marito.

Il califfo cercava di nascondere la propria gelosia per non aggiungere le beffe al danno e intanto lanciava veloci occhiate alla scacchiera, a Julia e alla clessidra: troppa ansia per una situazione che avrebbe richiesto solo calma e riflessione.

Metà clessidra era ormai andata, quando Yusuf, vedendo che il corteggiamento non aveva effetto, esclamò:" Finirai per amarmi, bella Julia, Inshallah. Sempre che non mi sia stancato e t'abbia venduto sul mercato di Medina!"

Julia, con l'intelligente prontezza di cui era dotata, colse al volo l'opportunità di un suggerimento; senza degnare di uno sguardo il marito, con voce grave e ironica allo stesso tempo, rispose:

"Certo! Quando lo Shah avrà cambiato il suo regno con la provincia del rukh!"

Said Khatib intuì che la moglie voleva comunicargli qualcosa, ma nella sua agitazione guardava sempre più spesso la sabbia scorrere nella clessidra piuttosto che la scacchiera. Yusuf invece non capì e interpretò quella frase come uno sprezzante rifiuto: quando mai un Re avrebbe rinunciato al suo regno per scambiarlo con una piccola provincia?

Quando l'ultimo granello di sabbia ebbe attraversato la strozzatura della clessidra, Yusuf si alzò e, fissando l'impietrito Said Khatib, disse semplicemente: "Califfo! Hai perduto."

Il boia e il suo aiutante entrarono nella tenda. L'ultimo sguardo di Said Khatib a Julia la colse mentre, gelida, respingeva le moine del suo corteggiatore; e questo lo aiutò ad andare incontro al suo destino.

Fuori la notte era fresca e le stelle erano spuntate; il califfo fu fatto inginocchiare. Julia agghiacciata sentì distintamente l'urlo del marito sotto la pugnalata dell'aiutante; e un istante dopo il fruscio della mannaia.

Shah e Rukh erano i nomi arabi che designavano il Óe e la Torre. Il dominio che il Rukh aveva sulla scacchiera poteva essere al massimo di 14 case, e veniva chiamato "mugataa", cioè provincia. Julia cerca di suggerire al marito la soluzione, che prevede uno scambio di posizione Tra Re Torre: 1. 0-0-0 a3; 2. ♔b1 a2+; 3. ♔a1 ♔:c2; 4. ♖c1#

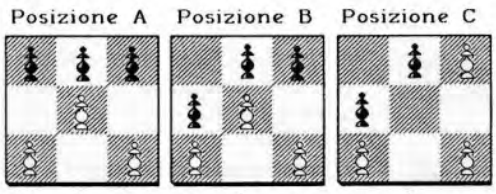
Un Gioco ... Intelligente (seconda parte)

Angelo Torchitti

Nel precedente articolo avevo illustrato brevemente il gioco dell'esapedone e di come fosse possibile realizzare un automa in grado di apprendere il gioco conoscendone inizialmente solo le regole e aumentando la propria abilità dall'esperienza di gioco. A grandi linee questi sono i passi necessari al raggiungimento di tale scopo.

- Costruzione di tutte le possibili posizioni generabili a partire dalla posizione attuale
- Ricerca del valore della posizione in un archivio. Tra le possibili posizioni si effettua quella di valore maggiore. Una posizione non presente in archivio ha convenzionalmente valore nullo.

La simulazione dell'apprendimento dall'esperienza avviene mediante una delle tecniche caratterizzanti il primo apprendimento umano: la tecnica del premio e del castigo.



Archivio Bianco	
Posizione A	+10
Posizione C	+10

Archivio Nero	
Posizione B	-10

Una possibile successione di posizioni nel gioco dell'esapedone. In figura si vede come le posizioni che hanno portato il B. alla vittoria vengano "premiate" mentre viene "punita" la mossa del N.

Quando una delle due parti vince, le posizioni da lui raggiunte vengono *premiate* aumentandone il valore mentre le posizioni ottenute dall'avversario avranno un equivalente riduzione di valore.

Questa semplice tecnica non può tuttavia essere utilizzata senza ulteriori raffinamenti nel gioco dei miniscacchi. Due sono i problemi principali. Il primo consiste nell'enorme numero di posizioni che il gioco, pur in questa versione ridotta, consente di ottenere: ben 10^{18} posizioni (non necessariamente legali). Questo primo problema è in parte ridotto utilizzando due strategie; la prima consiste nel dotare il programma di una ***conoscenza posizionale*** che gli permetta di giudicare il carattere di certe posizioni (soprattutto finali) senza essere tenuto ad archiviarle. Tale conoscenza riguarda in particolare:

Finali vinti da chi ha il tratto

- Torre (e eventualmente altri pezzi) contro Re
- Dama (e eventualmente altri pezzi) contro Re
- Cavallo e Alfiere (e eventualmente altri pezzi) contro Re.

Finali Patti per chi ha il tratto

- Cavallo contro Re (più eventualmente Cavallo o Alfiere)
- Alfiere contro Re (più eventualmente Cavallo o Alfiere)
- Due Cavalli contro Re (più eventualmente Cavallo o Alfiere)
- Re contro Re (più eventualmente Cavallo o Alfiere)

Un secondo modo per ridurre il problema dell'esplosione dell'archivio di posizioni consiste nell'addestramento iniziale del programma. Per evitare la costruzione dell'intero albero delle varianti è sufficiente fornire una opportuna biblioteca di apertura.

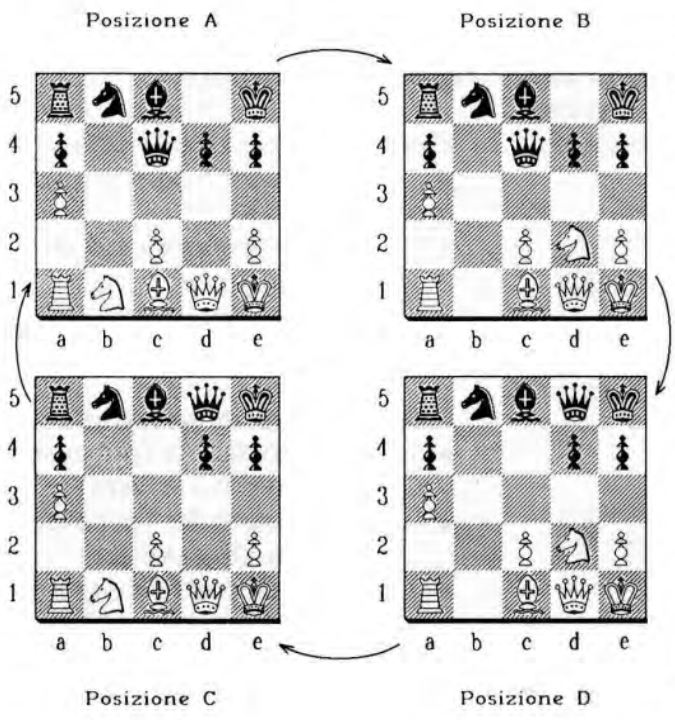
Queste posizioni, già premiate in partenza, saranno certamente le uniche battute in apertura a scapito di quelle che l'istruttore riterrà inferiori. Inoltre il possedere già una rete di posizioni preferibili consentirà al programma, in una posizione sconosciuta, di riportarsi appena possibile sulle varianti più promettenti.

Il secondo problema deriva da una fondamentale diffferenza esistente tra il gioco degli scacchi e quello dell'esapedone. Nel secondo gioco, una volta raggiunta una posizione quest'ultima non potrà più ripresentarsi sulla scacchiera (una proprietà analoga è goduta da un gran numero di giochi, ad esempio il Go, il Reversi e, almeno sino a quando non sono effettuate promozioni delle pedine, la stessa Dama), mentre negli scacchi questo non avviene: in genere il passaggio da una posizione all'altra può avvenire in entrambi i sensi. La figura seguente illustra schematicamente quanto detto.

Il fatto che non sia possibile riconoscere per le mosse degli scacchi una "direzione in avanti" ha conseguenze importanti per quel che riguarda la possibilità di assegnare ad una posizione un valore in base al risultato raggiunto dalla partita che ha attraversato quella posizione (si segua il commento della figura in basso).

Per risolvere questo problema si è re-

Si supponga di essere nella situazione in figura e che la posizione C e la posizione B siano già state archiviate e che a ciascuna di esse sia stato assegnato, in base al risultato di precedenti partite, un valore positivo.



Qualora il giocatore col Bianco si trovasse nella posizione A, costruirà tutte le possibili posizioni raggiungibili e ricercherà nell'archivio il valore di ciascuna di esse. Esso giocherà quindi

1. Cd2

entrando nella posizione B, ritenuta per lui vantaggiosa. Il N. risponda adesso con

1. ... Dd5

entrando nella posizione D. A questo punto il giocatore bianco costruirà ancora tutte le posizioni successive e tra queste troverà la posizione C, ritenuta in base al suo valore vantaggiosa. Esso giocherà pertanto

2. Cb1

dando la possibilità all'avversario con

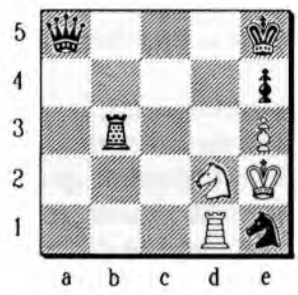
2. ... Dc4

di riportarsi nella pos. A da cui questo giro infinito potrà riprendere.

so necessario modificare il meccanismo del premio di modo che il valore di una posizione tenesse conto della successione temporale in cui le mosse sono state effettuate.

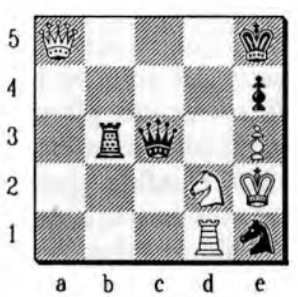
L'algoritmo adottato può essere schematizzato attraverso alcuni esempi:

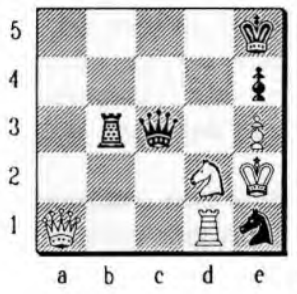
Si supponga che il tratto sia al B.. Nella posizione del diagramma, dopo la generazione delle possibili posizioni, si osserva che una di esse conduce al matto (Cc4). La posizione di matto viene salvata in un archivio TRATTOB con valore +10.000 (è un valore arbitrario) mentre la posizione attuale sulla scacchiera viene salvata in un archivio TRATTON con valore -9.999.



Tutte le posizioni raggiunte dal B. verranno premiate attribuendo loro un valore pari a 100 + il numero della mossa in cui la posizione è stata raggiunta. E' chiaro che in questo modo avrà valore maggiore la posizione più vicina alla posizione di matto.

Si supponga di essere adesso nella posizione seguente con tratto al N. Verranno generate tutte le posizioni possibili e non verrà più giocata D:a5 perchè si verrebbe a creare la posizione precedente di valore -9.999. Il N. risponderà pertanto con una mossa differente. In questa posizione però tutte le mosse possibili portanto al matto e pertanto, una volta esaurite le mosse a disposizione, la posizione del diagramma verrà archiviata nell'archivio TRATTOB con posizione +9.998. Si supponga infine di essere nella posizione seguente con tratto al B. Dopo la consueta generazione delle mosse possibili il B. riconosce che la posizione generata dopo Da5 è archiviata con valore +9.998, vicino pertanto alla posizione di matto. Esso quindo giocherà Da5 e la posizione attuale verrà archiviata nell'archivio TRATTON con valore -9.997 di modo che sarà compito del N. evitare di entrarvi nelle prossime partite.





Il nostro programma ha così imparato a dare un matto in due giocando col B. e a cercare di evitarlo col N. Il procedimento può sembrare lento, ma in realtà in questa breve illustarzione non si è tenuto conto che vengono premiate anche le posizioni che hanno portato alla vittoria finale e che, quindi, le linee vincenti vengono subito selezionate.

Ciò è ancora più vero se le prime partite giocate risulteranno ricche di linee vincenti, vale a dire se il programma sarà addestrato con esempi di partite giocate da umani esperti. Migliori saranno questi esempi più rapido sarà il tempo di apprendimento del gioco.

Nel prossimo articolo vedremo finalmente all'opera il programma e potremo valutare la bontà dei risultati raggiunti dallo stesso all'aumentare della sua esperienza di gioco.

Quanto è lunga una partita?

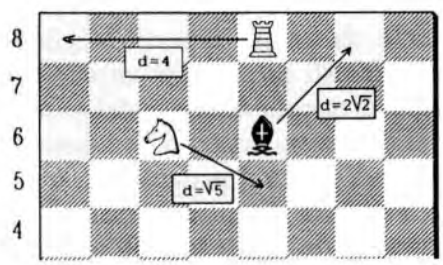
Cartesium

La lunghezza di una partita di scacchi non si misura solo col numero di mosse impiegate per portarla a termine, ma si può misurare anche con un valore numerico rappresentante la *lunghezza del cammino* percorso dai pezzi nel loro movimento.

Questa curiosità è ben conosciuta ai problemisti più che ai giocatori: mi sono infatti imbattuto in vari problemi che oltre a richiedere una combinazione di matto richiedevano quella di lunghezza minima.

E la cosa è, almeno a prima vista, di un certo fascino se si pensa all'importanza dei percorsi minimi in matematica, fisica e ricerca operativa.

La lunghezza di una partita risulta essere la somma delle lunghezze delle singole mosse componenti: la lunghezza di una mossa viene calcolata prendendo come unità di misura l'ampiezza della singola casa sulla scacchiera. Le mosse in diagonale o quelle del Cavallo vengono calcolate mediante l'ipotenusa del triangolo rettangolo formato dagli spostamenti orizzontali e verticali del pezzo.



Queste considerazioni mi sono state riportate alla mente dalla lettura di uno strano testo scacchistico: *Ajedrez y Matematicas* di Bonsdorff- Fabel - Riihimaa del 1974, ricco di applicazioni di calcolo matematico a problemi sulla scacchiera.

Una delle prime curiosità che la lettura del testo ha fatto nascere (non presente sul testo) è la seguente: quanto vale la minor lunghezza di una partita sulla scacchiera? La risposta è banale: essa si ottiene nella partita che si conclude col *Matto dell'imbecille* alla seconda mossa del Nero e corrisponde alle mosse 1. f3 e6; 2. g4 Dh5#: due semplici calcoli conducono ad una lunghezza di $4+5\sqrt{2}$.

Quello che è però un poco più difficile è riconoscere che esistono ben 8 variazioni che conducono al matto precedente: qual'è quella di lunghezza massima?

Un problema di gran lunga più complicato è però il seguente: tra tutte le partite che conducono al matto alla terza mossa del B. qual'è quella di lunghezza massima (la minima è facilmente calcolabile e vale $5+5\sqrt{2}$) ?

Se qualcuno volesse cimentarsi in tale prova deve ricordare che le variazioni che portano al *matto del barbiere* e al *matto dell'imbecille rovesciato*, gli unici tipi di matto ottenibili alla terza mossa del B. ,sono ben 347! E infine, quanto può essere lunga al massimo una qualsiasi partita di scacchi, ricordando che le regole attuali impongono la patta dopo 50 mosse senza che si catturino pezzi o spingano pedoni?

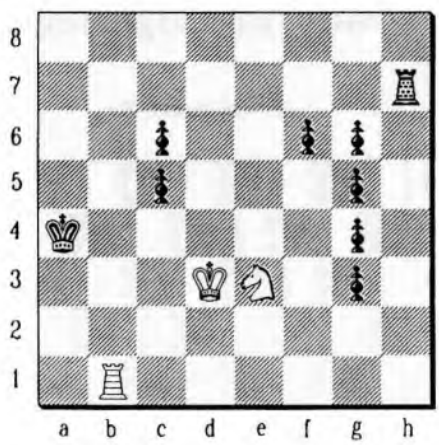
L'angolo del Problemista

Demolizioni, riabilitazioni e contributi multipli

Alessandro Cuppini

Nel n. 2/94 di Informazione Scacchi presentavo l'unico studio conosciuto di J. Raul Capablanca nella versione "ucraina", che si supponeva corretta.

Tuttavia recentemente mi sono capitate sotto gli occhi due demolizioni e una riabilitazione di questo studio, a dimostrazione che la via della verità è a volte contorta e faticosa. Riporto per comodità del lettore la posizione, rimandando per la soluzione al numero citato della nostra rivista.



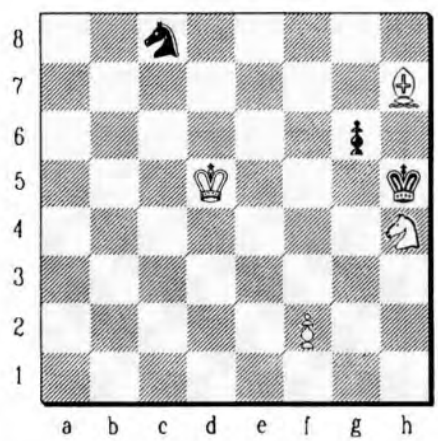
Lo studioso argentino Z.R. Caputto aveva trovato una demolizione basata su una variante che iniziava con 5. ♖b7+ anziché 5. ♘c3. Due altri appassionati, l'argentino M.A.Gelly e lo spagnolo F.M. Ramos, dimostrano ora che la demolizione non sussiste, grazie ad una sottile difesa del N. Gli stessi autori tuttavia presentano un'ulteriore demolizione dello studio, che inizia dall'ottava mossa del N.:

8. ... ♖c2+ (anziché 8. ... ♖h8) cui segue 9. ♔b6 ♖b2; 10. ♘b5 ♖:b5+; 11. ♔:b5 ♔b7 e non si vede come il B. possa vincere. Al momento perciò la posizione di Capablanca è patta: non si escludono ulteriori futuri sviluppi.

Va detto che molti studi di fattura complessa come questo hanno una storia travagliata, sovente misconosciuta. Infatti i manuali di scacchi e le raccolte di studi riportano spesso solo l'ultima versione e il nome dell'Autore, ignorando i molti contributi di altri autori o appassionati, che demolendo o modificando la posizione iniziale l'hanno affinata e soprattutto corretta.

Trascurando il semplice caso di demolizione e contemporanea correzione, riporto qui alcuni esempi di contributi multipli, senza dimenticare il caso Réti+ analista tedesco + Rinck, segnalato in I. S. 2/93 pag. 22

A.O.Herbstmann - Shakhmaty v SSSR, 1945
1º Premio - B+



La soluzione prevista dall'Autore è la seguente:

1.♘f3 ♔h6; 2.♗g8 ♘e7+; 3.♔e6 ♘:g8; 4.♔f7 ♔h7; 5.♘g5+ ♔h8;

5. ... ♔h6; 6. f4 e cattura il ♘N.

6. f3 ♘h6+; 7.♔:g6 ♘g8; 8.♘f7+#.

Dodici anni dopo la pubblicazione di questo studio, Rosenfeld lo demolì; dopo 4.♔f7 il N. prosegue con

4. ... g5; 5.♔:g8 g4; 6.♘g1 ♔g6;

A 6.♘h4? seguirebbe 6. ... ♔g5; 7. ♘g2 ♔g6; 8.♔f8 ♔f6; 9.♔e8 ♔e5; 10. ♔e7 ♔e4; 11.♘e1 g3; 12. f:g3 ♔f5 seguita da 13. ... ♔g4 patta.

Ma il russo G. Tanayev nel numero 3/1958 di Shakhmaty v SSSR dimostrò che anche con la continuazione proposta da Rosenfeld, il B. vince.

A 6. ... ♔g6; infatti segue:

7.♔h8 ♔h6; 8.♘e2 ♔g6; 9.♘g3 ♔h6; 10.♔g8 ♔g6; 11.♔f8 ♔f6; 12.♔e8 ♔e6; 13.♔d8 ♔d6; 14.♔c8 ♔e7;

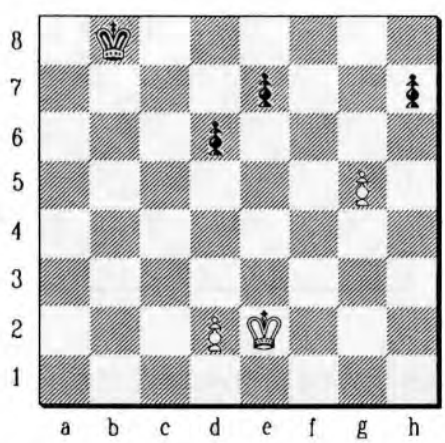
Se 14. ... ♔c6; 15.♘e4 seguito da ♘f6-g4-h2

15.♔c7 ♔e6; 16.♔c6 ♔e5;17.♔d7 ♔f4; 18.♔e6 ♔f3; 19.♘h1 ♔g2; 20.♔f5 e vince.

Conclusione: studio sano, arricchito di una nuova variante grazie al contributo di Rosenfeld e Tanayev. Per ora.

Una vicenda analoga a quella di Herbstman la subì il seguente studio di Jigis:

S.Jigis - "64", 1930 ; B=



1.♔f3 ♔c7; 2.♔g4 ♔d7; 3.♔f5

e il N. è in zuzwang

3. ... ♔e8;

3. ... d5; 4.♔e5 d4; 5. d3

4.♔e6 ♔f8; 5. d3 ♔e8; 6. d4 ♔f8; 7. d5 ♔e8; 8. g6 h:g6; stallo

Nel 1980, cinquant'anni dopo!, il maestro francese F. Chevaldonnet segnalò una seconda via di patta, demolendo lo studio:

5. d4

anzichè 5. d3

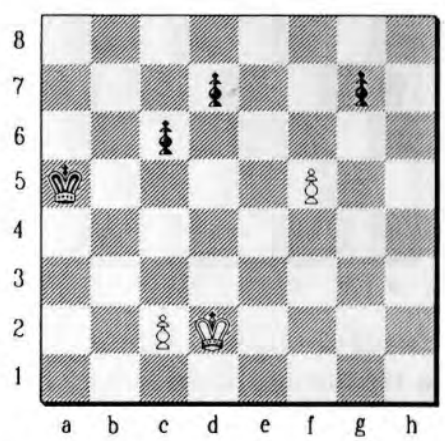
5. ... ♔e8; 6. d5 ♔f8; 7.♔d7 ♔f7; 8. ♔c6

Il B. **non** è in zuzwang

8. ... ♔e8; 9.♔c7 patta.

La demolizione stimolò la fantasia dei compositori; uno di loro un anno dopo presentò una versione che non solo corregge lo studio di Jigis, ma lo arricchisce di una variante in più nel gioco introduttivo.

J. Vandienst, B=



1.♔e3 ♔b6;

1. ... ♔b4; 2.♔f4 ♔c3; 3.♔g5 ♔:c2; 4. ♔g6 d5; (4. ... c5; 5.♔:g7 c4; 6. f6 c3; 7. f7 ♔b2; 8. f8=♕ vince)5.♔:g7 d4; 6. f6 d3; 7. f7 d2; 8. f8=♕ d1=♕; 9. ♕c5+ seguita da ♕:c6 patta

2.♔f4

2.♔d4? d6 vince

2. ... ♔c7; 3. ♔e5

3. ♔g5? ♔d6; 4. ♔g6 ♔e5; vince

3. ... ♔d8;

3. ... ♔b6; 4. f6 g:f6+; 5. ♔:f6 patta

3. ... d5; (o 3. ... d6+;) 4. ♔e6 vince

4. ♔d6 ♔e8; 5. c3

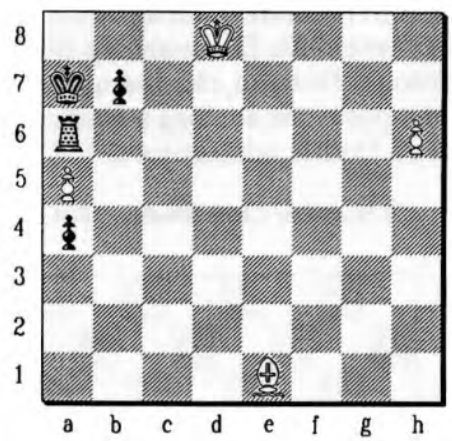
5. c4? ♔d8; 6. c5 ♔e8; 7. ♔c7 ♔e7; 8. ♔b6 d6; 9. ♔:c6 d:c5; 10. ♔:c5 ♔f6; 11. ♔d4 ♔:f5; e vince perchè il ♙ superstite e d'♗ e non di ♖.

5. ... ♔d8; 6. c4 ♔e8; 7. c5 ♔d8; 8. f6 g:f6; stallo.

Per correggere lo studio di Jigis bastava spostare tutta la posizione a sinistra di una colonna. Bastava pensarci!

Il giocatore inglese D. Joseph compose il seguente studio durante un viaggio in treno da Londra a Manchester, nel 1921

D.Joseph, Sunday Express, 27-12-1921; B+



1. ♗f2+ ♔b8;

1. ... b6; 2. ♔c7

2. ♗b6 ♖:b6; 3. a:b6 a3; 4. h7 a2; 5. h8=♕

5. h8=♗ a1=♕; 6. ♗:a1 non è stallo ma neppure vince.

5. ... a1=♕; 6. ♕g8

6. ♕e8? ♕g7; e patta scambiando le ♕♕ o per scacco perpetuo.

6. ... ♕a2; 7. ♕e8

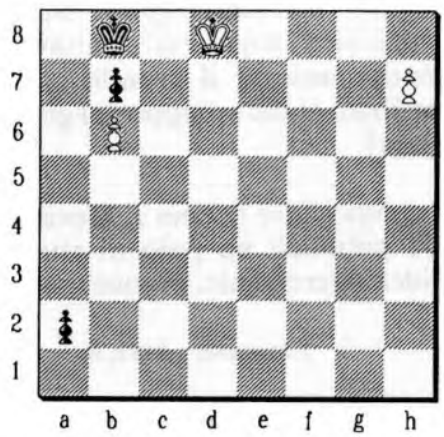
7. ♕f8? ♕a3; con stallo o perpetuo.

7. ... ♕a4; 8. ♕e5+ ♔a8; 9. ♕h8 vince.

Un paio di mesi dopo lo stesso autore pubblicò una versione che, benché di soluzione più breve, appare esprimere meglio e con una maggior essenzialità l'idea alla base del precedente studio.

D. Joseph

British Chess Magazine, 18-2-1922 ; B+



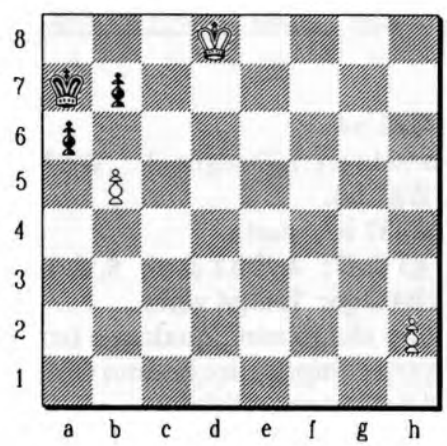
Soluzione :

1. h8=♕ a1=♕; ecc.

Nel 1923 un anonimo studista ceco pubblicò una propria versione dello studio di Joseph

Anonimo

Ceskoslosvenska Republika, 7-10-1923; B+



1. b6+

1. h4? a:b5; e patta come minimo

1. ... ♔b8;

1. ... ♔:b6; 2. h4 vince.

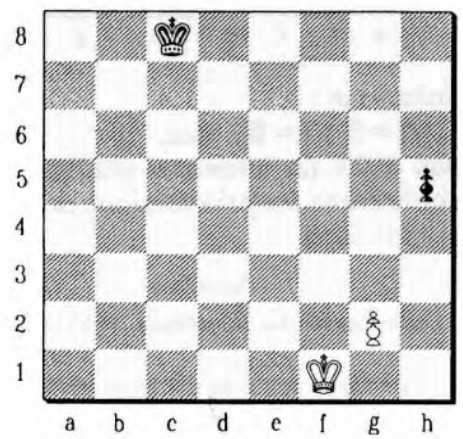
1. ... ♔a8; priva il N. della difesa di stallo alla settima mossa.

2. h4 a5; 3. h5 a4; 4. h6 a3; 5. h7 a2; 6. h8=♕ ecc.

Oggi l'idea di Joseph è conosciuta in questa ultima versione. Chi può negare che questa non sia la migliore espressione dell'idea originaria? Tuttavia, chi può dimenticare il grande originale contributo al suo sviluppo del giocatore inglese?

Il compositore boemo J. Moravec nel 1952 pubblicò un paio di studi con un'idea interessante; eccone uno:

J.Moravec , 1952; B+



1. ♔f2 h4;

Forzata a 1. g3? segue 1. ... ♔d7; patta

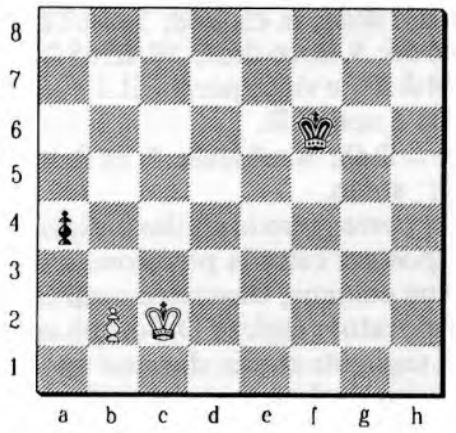
2. ♔g1 h3;

2. ♔f3? h3; patta.

3. g3 ♔d7; 4. ♔h2 ♔e6; 5. ♔:h3 ♔f5; 6. ♔h4 ♔g6; 7. ♔g4 vince..

Dopo alcuni anni, qualcuno trovò che un altro compositore boemo (Frantisek Dedrle) aveva pubblicato uno studio analogo su una rivista scacchistica tedesca, senza peraltro assumersene la paternità:

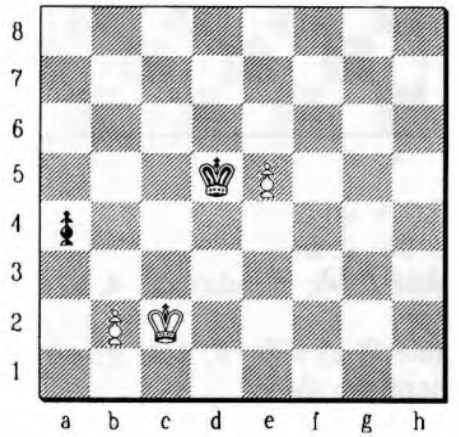
F.Dedrle,Deutsche Wocheschach, 1921 ; B+



1. ♔b1 a3; ecc.

Risalendo indietro nel tempo, qualcun altro credette di identificare il vero scopritore della fine manovra di ♔ nel tedesco B.Horwita, che aveva pubblicata una posizione analoga a quella riportata da Dedrle addirittura nel 1884

B.Horwita; Chess Studies, 1884; B+



1. ♔b1 a3; 2. b3 ♔:e5; 3. ♔a2 ♔d5; 4. ♔:a3 ♔c5; ecc

Finalmente Maizelis, nei suoi libri sui

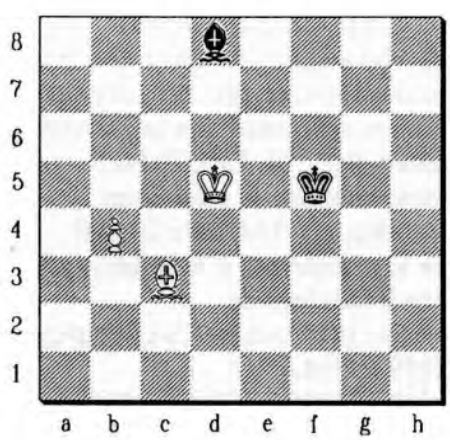
finali di pedone, riportò la vera storia della nascita di questo studio. Esso è opera di un medico irlandese di nome Cassidy, che era socio del British Chess Club in Convent Garden, a Londra. Egli trasse la posizione probabilmente da una partita realmente giocata, trovando la brillante successione di mosse che permettono la vittoria del Bianco.

Il dottor Cassidy era anche medico personale e fraterno amico del celebre giocatore J.H.Zukertort. Tra l'altro nel 1888 venne chiamato al suo capezzale, diagnosticando un'emorragia cerebrale; fece quindi ricoverare e assistette il morente al Charing Cross Hospital.

Chi può dire se nella lunga storia di questo famoso lavoro non ci sia anche lo zampino del grande Zukertort, così intimo del dottor Cassidy? Nessuno; e non sapremo mai la verità fino in fondo. Quel che è certo è che nello studio del 1952 Moravec ha messo ben poco del suo

Concludo presentando l'interessante vicessitudine di un finale tratto da una partita realmente giocata da Capablanca (ancora lui, con i bianchi) e Janovski.

Capablanca - Janovski
New York, 1916



Dopo una lunga serie di errori da una parte e dall'altra Janovski giudicò la propria posizione perdente ed abbandonò.

Invece fu dimostrato che è possibile raggiungere una delle posizioni di patta che il genovese Centurini aveva studiato e pubblicato nel secolo scorso.

1. ... ♔f4; 2. ♗d4 ♔f3; 3. b5 ♔e2; 4. ♔c6 ♔d3; 5. ♗b6 ♗g5; 6. ♔b7 ♔c4; 7. ♔a6 ♔b3; 8. ♗f2 ♗d8; 9. ♗e1 ♔a4;

ed è pari e patta.

Su "Schach Echo" n. 7/1977 apparve un articolo di W. Issler teso a dimostrare la inoppugnabile vittoria del B. e quindi la correttezza delle valutazioni di Janowvski; invece di

6. ♔b7

il B. avrebbe dovuto giocare

6. ♗c7

cui sarebbe seguito:

6. ... ♗e3; 7. ♔d5 ♔c3;

che altro? si chiede Issler

8. ♗d6 ♔b3; 9. ♗c5 ♔a4; 10. ♔c6 ♗f4; 11. b6 ♔a5; 12. b7 ♔a6; 13. ♗b6 ♗b8; 14. ♗d8 ♔a7; 15. ♗a5 ♔a6; 16. ♗b6

e il B. vince.

Tutto finito? Niente affatto: il GM J. Averbah a sua volta intervenne nella questione dimostrando che il finale è patto.

Infatti dopo

7. ♔d5

nella soluzione di Issler il N. risponde con

7. ... ♗d2.

Ora non va

8. b6/♗d8

perchè segue 8. ... ♗a5/♗e3.

A gioco corretto perciò la partita avrebbe dovuto finire pari e Janowski continuerà nei secoli a rigirarsi nella tomba, pensando al mezzo punto buttato contro un Capablanca non certamente al meglio della forma.

Rettifiche

Anche noi, come tutti, abbiamo i nostri Angeli Custodi, che, appena sbagliamo ci bacchettano e ci rimettono in riga! Così sul numero 5 di I.S. del 1994, rettificammo l'errore commesso nello scambiare, Emanuel Lasker con Edward Lasker, segnalatoci da Ken Whyld e successivamente anche da Francesco Gibellato.

Ora ben volentieri rettifichiamo alcune inesattezze commesse nel numero precedente, riportando quanto Ken Whyld, autorevole studioso inglese di storia degli scacchi e in special modo di Alekhine,ci ha segnalato.

A lui e a quant'altri in futuro vorranno segnalarci errori o ommissioni va il nostro più sincero ringraziamento. Il tutto nell'interesse della verità storica e di chi ci legge .

G.B.

Ogni "fatto" narrato a pagina 42 di Informazione Scacchi Genn-Febb 1995 circa Alekhine è errato! Alekhine non fu ferito sul fronte russo-tedesco durante l'inverno del 1915; non fu convalescente in un ospedale di Mosca, non passò il suo tempo giocando partite di scacchi con Grigoriev, e il match pubblicato a pagina 42 (seconda colonna) non fu mai giocato!

Così qual'è la verità dietro a questi "fatti" ?

Nell' inverno del 1916-1917 Alekhine passò una breve convalescenza in un ospedale di Tarnopol (Ucraina) e giocò alcune partite di scacchi ma non contro Grigoriev.

Nell'inverno 1915-1916 Alekhine vinse il torneo per il campionato di Mosca con il risultato di 10,5 su 11. Uno dei suoi avversari fu Grigoriev, che aveva il Bianco. La loro partita, giocata il 13 novembre 1915 è uguale alle mosse pubblicate a pagina 42 ma fino alla undicesima e naturalmente a colori invertiti. Quì Grigoriev giocò 11. 0-0-0. La partita fu pubblicata su Shakhmatny Vyestnik, con note di Alekhine. Egli disse che se Grigoriev avesse giocato 11. g:h4 egli avrebbe risposto 11. ... ♗f6, perché 11. ... c:d4 avrebbe creato troppe complicazioni all'analisi della partita. Egli poi diede come ***analisi*** esattamente le mosse pubblicate come gioco avvenuto a pagina 42 di Informazione Scacchi.

Ken Whyld

Ringraziamo Alessandro Sanvito per la traduzione dall'inglese dello scritto di Ken Whyld.

NOVITA' PRISMA

Rubinstein virtuoso della scacchiera
Razuvaev, pp. 224 Lire 28.000
Nuove idee e varianti in apertura II
Soltis, pp. 192 Lire 26.000
101 Meraviglie scacchistiche 1967-93
Pezzi e Diversi, pp. 192 Lire 26.000
Vincere a scacchi con la psicologia
Benko, pp. 192, Lire 26.000
Come valutare la posizione
Lysenko, pp. 144, Lire 24.000
Per le condizioni d'acquisto richiedere il catalogo a:
PRISMA EDITORI SRL, VIA TRIPOLI 16
00199 ROMA
Tel. 06-86219434 Fax 06-86218469

Scacchi eterodossi

Finale del 18° Campionato Italiano di scacchi progressivi

Roberto Cassano nuovo campione italiano

Redazione

Combattuta e incerta sino alla fine, si è conclusa la Finale del 18° Campionato Italiano di Scacchi Progressivi per corrispondenza, organizzata dall' Associazione Italiana Scacchi Eterodossi (AISE).

La vittoria è arrisa a Roberto Cassano. Il vincitore con le sue 11 partecipazioni alla finale (oltre 500 partite giocate) ha sfatato il mito dell'eterno secondo (3 volte), prevalendo sul favorito Deumo Polacco (vincitore delle ultime due edizioni) e su Giancarlo Buccoliero, in possesso del più alto punteggio Elo-Aise (2461).

Fabio Forzoni, alla sua prima finale, (ha iniziato a giocare a PR solamente da due anni) è giunto a ridosso dei primi, sfiorando un clamoroso risultato.

Di seguito riportiamo alcune partite della finale.

Avvertiamo il lettore che trattandosi di partite fra giocatori molto esperti, non è facile comprendere la strategia di gioco. La scelta delle aperture, ad esempio, è spesso il frutto di anni d'esperienza e di ricerche personali.

Partite

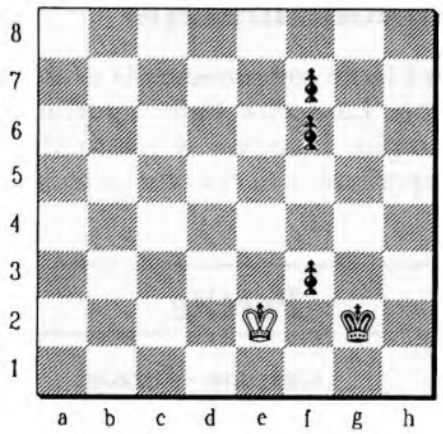
Cassano - Forzoni
Camp. Italiano (1994)

1. e4;
2. d5, ♘c6;
3. ♕g4, ♕:c8, ♕:d8+;
4. ♔:d8, d:e4, ♘f6, h5;
5. ♘c3, ♘c:e4, ♘:f6, d4, h4;
6. e:f6, ♘:d4, ♘b3, ♘:a1, ♔d7, ♗b4+;
7. ♗d2, ♗:b4, ♗d3, ♔d2, ♘e2, ♖:a1, ♗f5+;
8. ♔c6, a5, a:b4, ♖8:a2, ♖:a1, g6, g:f5, ♖d8+!;
9. ♔e3, b3, g4, g:h5, h6, h7, h8=♕, ♕:d8, ♕:c7+;
10. ♔d5, ♖c1, ♖:c2, ♖:c7, ♖c4, ♖:h4, ♖f4, ♔e5, ♖:f2, ♖:e2+;

18° CAMPIONATO ITALIANO SCACCHI PROGRESSIVI

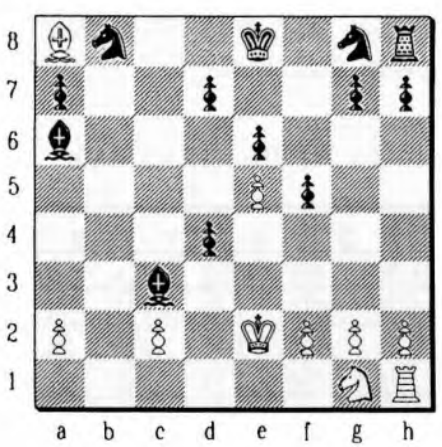
Giocatori	1		2		3		4		5		6		7		8		T
1. CASSANO R.	*	*	1	1	0.5	0	0	1	0	1	1	0,5	1	1	1	1	10
2. BUCCOLIERO GC.	0	0	*	*	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	9
3. POLACCO D.	1	0,5	0	0	*	*	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	8,5
4. RALLO V.	0	1	0	0	1	0	*	*	0,5	1	0	1	1	1	1	1	8.5
5. FORZONI F.	0	1	1	1	0	0	0	0,5	*	*	0,5	1	1	1	0	1	8
6. SALVADORI R.	0,5	0	0	0	0	1	0	1	0	0,5	*	*	0	0,5	0	1	4,5
7. CASTELLI A.	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0,5	1	*	*	1	0,5	4
8. BENEDETTO G.	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0,5	0	*	*	3,5

11. ♔d3, ♔c4, ♔b5, ♔b6, ♔:b7, ♔b6, ♔b5, ♔:b4, ♔c3, ♔d3, ♔:e2;
12. ♔d4, ♔c3, ♔:b3, ♔c3, ♔d4, ♔e4, ♔f4, ♔g4, ♔g3, ♔g2, f4, f3+; 0-1



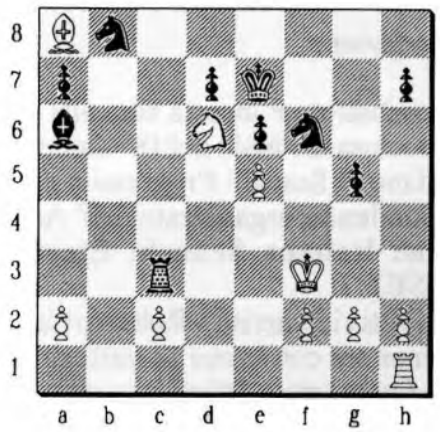
Castelli - Cassano
Camp Ita 1994 (1994)

1. d4;
2. c5, c:d4;
3. ♘a3, e4, e5;
4. e6, ♕g5, ♕:c1, ♕:d1+;
5. ♔:d1, ♗a6, ♗:b7, ♗:a8, ♔e2?!;
6. ♗:a3, ♗:b2, ♗:a1, ♗c3, f5, ♗a6+!!;

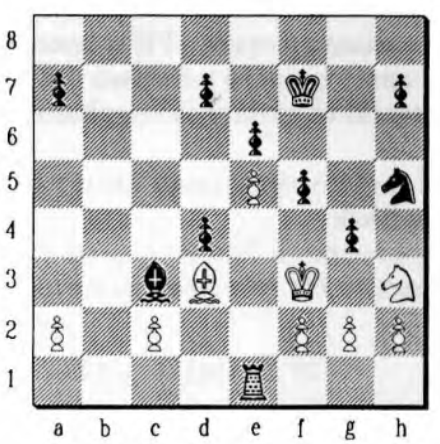


7. ♔d1,

Oppure:
a)7. ♔f3, ♘e2, ♘:c3, ♘e2, ♘:d4, ♘:f5, ♘d6+;
8. ♔e7, g5, ♘f6, ♗f1, ♖c8, ♗d3, ♖c3, ♗a6+; # Buccoliero-Cassano



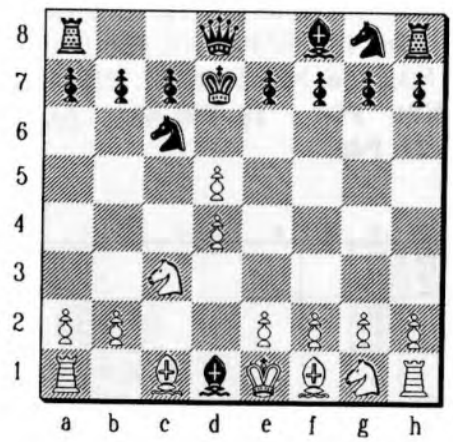
b)7. ♔f3, ♘h3, ♗b7, ♗:a6, ♗d3, ♖b1, ♖:b8+;
8. ♔f7, ♘f6, ♘h5, ♖:b8, ♖b1, ♖e1, g5, g4+; # Forzoni-Cassano



c)7. ♔f3, ♘h3, ♗b7, ♗:a6, ♗d3, ♖b1, ♖:b8+;
8. ♔f7, ♗b2, ♘f6, ♘h5, ♖hc8, ♖:c2, g5, g4+; Forzoni-Polacco
♘e2, ♘:c3, ♗b7, ♗:a6, ♔e2, ♖c1?!;
8. ♔f7, g5, d:c3, ♘h6, ♘g4, ♘:e5, ♘d3, ♘:c1+; Abbandona

Benedetto - Forzoni
Campionato It. 1994

1. d4;
2. d5, ♘c6;
3. c4, c:d5, ♘c3!!;
4. ♗f5, ♗c2, ♗:d1, ♔d7!;



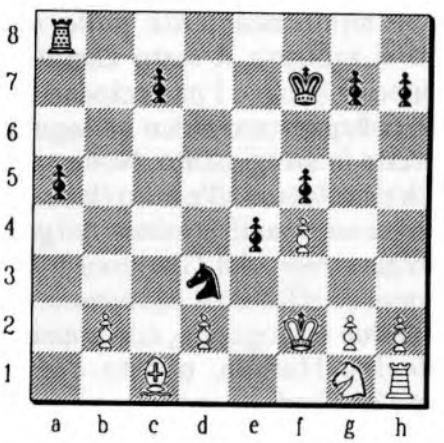
5. ♔:d1, d6, d:e7, d5, e:d8=♕+;
6. ♘:d8, ♗b4, ♗:c3, ♗:b2, ♗:a1, ♘f6;
7. g4, g5, g:f6, f:g7, g:h8=♕, ♕:a1, ♗h3+??;
8. f5, ♘c6, ♘b4, ♘:d5, ♔c6, ♖e8, ♖:e2, ♘c3+; 0-1

Cassano - Salvadori
Campionato Ital. 1994

1. e4;
2. e5, f6;
3. d4, ♘c3, ♗b5;
4. c6, ♕b6, ♕:d4, ♕:d1+;
5. ♘:d1, ♗a6, ♗:b7, ♗:a8, ♔e2!?;
6. ♗a3, ♗:b2, ♗:a1, ♗b2, ♗:c1, ♗a6+;
7. c4, f4, f:e5, e:f6, f:g7, g:h8=♕, ♕:g8+;
8. ♔e7, d5, d:c4, ♘d7, ♘f6, ♘:g8, ♔f7, c3+;
9. ♔f3, ♘h3, ♗b7, ♗:a6, ♘:c3, ♘d5, ♘df6, ♘:g8, ♗c4+; 1-0

Salvadori - Cassano
Camp. Italiano 1994

1. e4;
2. d5, e5;
3. ♕g4, ♕:c8, ♕:d8+;
4. ♔:d8, ♗b4, d:e4, ♔e7;
5. ♗a6, ♗:b7, ♗:a8, ♘c3, ♘d5+;
6. ♔e6, ♘gf6, ♘:d5, f5, ♘a6, ♖:a8;
7. f4, ♔f2, a3, a:b4, ♖a5, ♖:d5, ♖:e5+;
8. ♔f7, ♘:b4, a5, ♘:c2, ♘b4, ♘c6, ♘:e5, ♘d3+;



9. ♔g3, ♘e2, ♘c3, ♖e1, ♖:e4, ♖a4, ♖4:a5, ♖:a8, h4;
10. ♘:f4, ♘:g2, ♘:h4, ♘f3, ♘:d2, ♘c4, ♘:b2, ♘ba4, ♘b6, ♘:a8;
Il finale ♔ nero contro ♔,♘,♗ è patto.

THE ENCYCLOPEDIA OF CHESS VARIANTS
D. B. Pritchard

Il volume è acquistabile dall'editore Games&Puzzles Publications, O.O.Box 20, Godalming, Surrey GU8 4yp, United Kingdom a lire sterline 22.

Oppure presso *La centrale degli scacchi*, Via Blum 18, 61100 Pesaro, Tel. 0721/24762

Una partita drammatica

Stefano Rigamonti

La finale dell'importante titolo Ryu-O '90 tra Tanigawa Koji (sfidante, Oi, Oza) e Habu Yoshiharu (Ryu-O) venne giocata nell'ottobre/novembre 1990 all'Intercontinental Hotel di Francoforte in Germania.

Contemporaneamente nello stesso posto si svolgeva il sesto campionato europeo di Shogi e i partecipanti attraverso collegamento video ne seguirono in diretta lo svolgimento. Nonostante il match si svolgesse all'estero (la seconda volta che una manifestazione del genere si svolgeva fuori dal Giappone) la TV giapponese effettuò 4 collegamenti dal vivo di due ore ognuno, con commento del 9 dan Harada, questo dimostra quanto lo Shogi sia popolare e seguito nel suo paese d'origine.

La vittoria finale è andata allo sfidante, con il secco punteggio di 4 a 1.

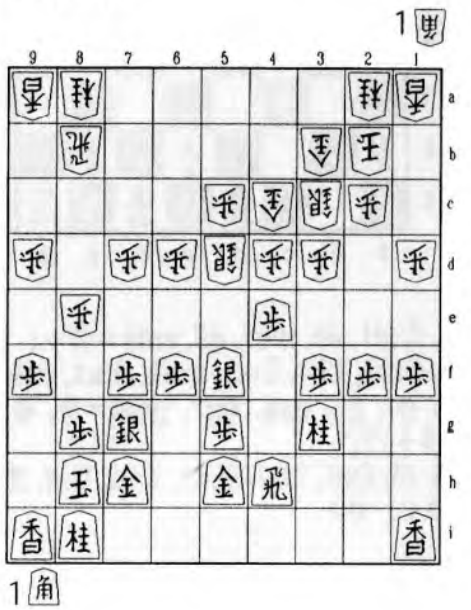
La partita che presentiamo è la terza di tale match, il commento è una nostra rielaborazione delle note del 5 dan professionisti, Murooka Katsuhiko. Essa fa parte della raccolta, **Partite di Shogi** *tra professionisti giapponesi*, curata da Adam Atkinson.

Tanigawa Koji - Habu Yoshiharu
8/9 Novembre 1990

1. P7f P8d 2. P2f P8e 3. B7g P3d 4. S8h G3b 5. G7h Bx7g+ 6. Sx7g

Dopo il cambio degli Alfieri si prospetta una partita tagliente e vivace: si noti che la cattura dell'Alfiere avviene con l'Argento e non con l'Oro.

6. ... S4b 7. S3h S7b 8. P4f P6d 9. S4g S6c 10. G5h G5b 11. K6h K4a 12. S5f S5d 13. P6f P4d 14. P3f P7d 15. K7i K3a 16. N3g P1d 17. P1f G5b-4c 18. K8h P9d 19. P9f S3c 20. R4h K2b 21. P4e



I Re sono entrati nei loro Castelli: ci troviamo di fronte ad una doppia fortezza. Il Bianco ha formato un Castello Oro e il Nero una sua variante. Ricordiamo che questo tipo di Castello è molto resistente all'attacco frontale ed è utilizzato da chi gioca un'apertura di Torre statica contro Torre statica. Ecco il motivo per cui il Nero decide di cambiare la colonna su cui opera la propria Torre.

Le alternative sono molte eccone alcune:

a) 21. B*2h!? S4b 22. P6e Sx6e 23. Sx6e Px6e 24. P4e S*2g 25. Px4d G4c-3c 26. N2e Sx2h= 27. Nx3c+ Nx3c 28. S*4c P*4e 29. Sx3b+ Kx3b 30. P3e S3g+ 31. R4i N*8f con leggero vantaggio del Bianco, Maruta-Nakahara 0-1 1986

b) 21. L1h!? G4c-4b (21. ... K3a!) 22. B*1i!? B'2g 23. G4g P1e 24. N3e Px1f 25. P4e P1g+ 26. Bx6d R9b 27. Nx3c+ Kx3c 28. Px4d Bx1h+ 29. P*1b Lx1b 30. Rx1h+ +Px1h 31. B*1a con leggero vantaggio per il Nero Tanigawa- Nakahara 1-0 1986

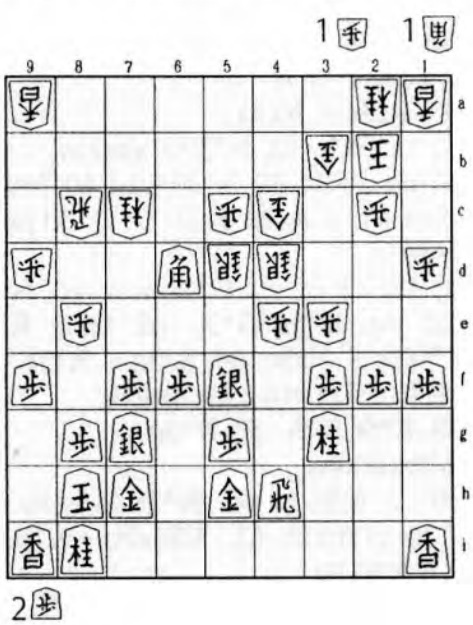
21. ... Px4e 22. B*4a S4d

Se 22. ... B*9b? 23. Sx4e Sx4e 24. Nx4e S4d 25. B6c+ e il Nero sta meglio. Nemmeno 22. ... R7b migliorerebbe la posizione del Bianco. Mentre 22. ... P1e!? sembra interessante:

a) 23. Px7e P6e 24. Px6e P4f 25. B1d+ R6b Tanigawa- Tanaka 1-0 1986

b) 23. B7d+ Px7f 24. Sx7f P6e 25. P1e Px1e 26. +B6d P*7c 27. P*1c e il Nero sta meglio Morishita-Oshima 1-0 1990.

23. Bx7d+ P3e 24. +Bx6d B*7c 25. +Bx7c Nx7c 26. B*6d R8c

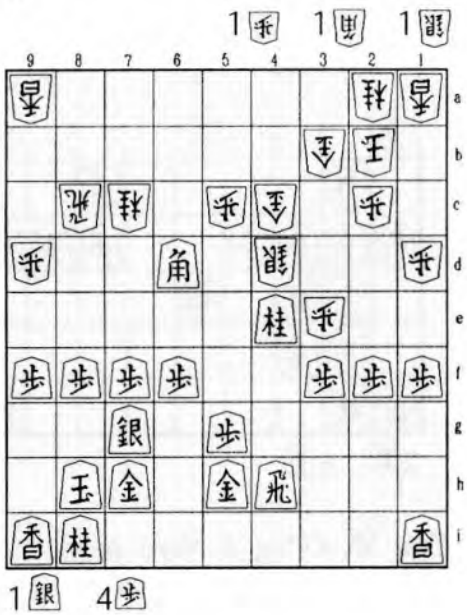


Errato era 26. ... R7c

27. Sx4e

Se 27. Nx4e allora 27. ... P*4f 28. Bx4f P4e 29. Px9e S5dx4e 30. Sx4e il Bianco sta un po' meglio Maruyama-Senzaki 0-1 1990

27. ... S5dx4e 28. Nx4e P8f 29. Px8f



In questa posizione la partita venne aggiornata.

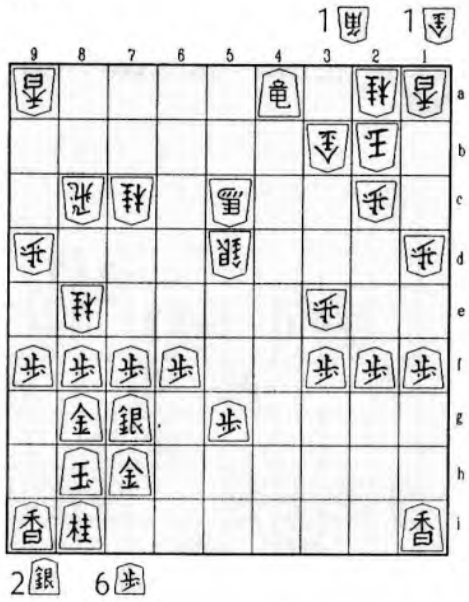
"Ritengo che il Nero stia un po' meglio, ma forse Habu aveva preparato qualcosa di nuovo per questa partita, in quanto questa posizione non si poteva evitare" (M.K.)

29. ... P*4g

Il Bianco vuole "paracadutare" l'Alfiere in mano nella zona di promozione: non può fare immediatamente B*3i perché seguirebbe 30. R3h con la cattura dell'Alfiere. Ecco dunque il Tesuji del "pedone percussore" (vedi I.S. n° 5, 1994); si sacrifica il pedone per spostare la Torre nemica in modo da permettere la mossa successiva.

30. Rx4g B*3h 31. R4h B7d+ 32.

S*5e S*5d 33. Sx4d + Bx6d 34. Nx5c + Gx4d 35. Rx4d + Bx5c 36. R4a + S*6i 37. G5h-6h Sx7h + 38. Gx7h N*8e 39. G*8g?!



Con 39. G*8g il Nero perde il suo vantaggio, occorreva giocare 39. S*8g. . Kato Hifumi commentando la partita sul programma televisivo ***Go&Shogi settimanale*** ritiene che dopo 39. G*8g, sia il Bianco a stare meglio.

39. ... G*3a 40. + Rx9a Nx7g + 41. G8gx7g S*6i 42. S*8g N6e! 43. Px6e Sx7h + 44. Kx7h

Se 44. Sx7h allora 44. ... G*6h con posizione buona per il Bianco, catastrofico sarebbe 44. Gx7h?? per 44. ... B*5e.

44. ... + B4d

Anche 44. ... Sx6e sarebbe giocabile.

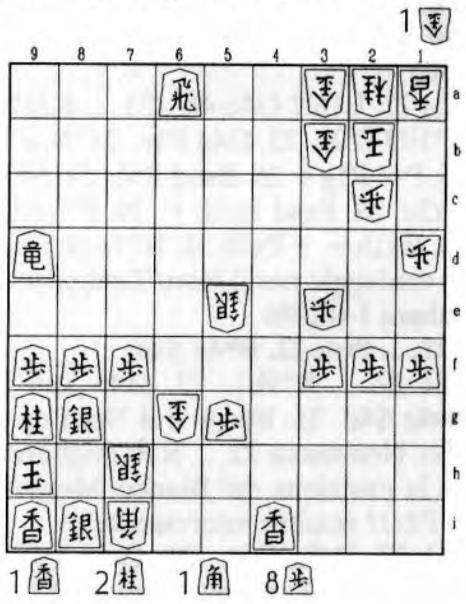
45. L*4i

Permettere 45. ... R4c sarebbe decisivo.

45. ... + B5e 46. + Rx9d R6c 47. S*5f Rx6e 48. P*6g! P*6f 49. Px6f Rx6f 50. Sx5e G*6h 51. K8h B*7i 52. K9h P*9g 53. Nx9g Sx5e 54. S*8i R6g + ??

Dopo 54. ... G6g 55. Gx6f Sx6f 56. B*4d S*3c 57. Bx6f Gx6f la posizione è poco chiara ma probabilmente è preferibile il Bianco.

55. Gx6g Gx6g 56. R*6a S*7h



Ora il Nero deve iniziare l'attacco decisivo: una posizione da Tsume-Shogi, infatti il Bianco minaccia matto in poche mosse, ad es. 57. ... Sx8g= (un caso di differimento della promozione, in quanto essa è inutile) 58. Kx8g G*7g 59. K9h S*8g #

57. Rx3a + Kx3a

57. ... Gx3a 58. N*3d e adesso:

a) 58. ... K1c 59. N*2e K2d 60. N4b + G*4d 61. + Rx4d Sx4d 62. G*3d porta al matto;

b) 58. ...K1c 59. G*2b K1c 60. N*2e K2d 61. B*5a G*3c 62. Gx2c Kx2c 63.Nx3c + Nx3c 64. Bx3c + Kx3c 65. + R8c e il matto è inevitabile.

58. B*5c K2b 59. N*3d

Abbandona

59. ... K2b-1c 60. N*2e K1c-1b 61. G*2b G3bx2b 62. N3dx2b + K1bx2b 63. + R9d-9b

con matto imparabile.

Il gioco ad handicap

Lin Ye

Negli XiangQi il gioco ad handicap è molto praticato. Alcuni giocatori dei secoli scorsi, come ad esempio Ba JiRen, sono diventati famosi per la loro abilità nel vincere partite in cui concedevano all'avversario vantaggi di uno o due cavalli. Spesso il gioco ad handicap si usa per bilanciare una partita che altrimenti avrebbe un esito in partenza scontato. Quando, ad esempio, un professionista gioca con un giovane allievo di solito questi concede al discente un vantaggio che, col tempo e con i progressi dello scolaro, diminuirà fino a sparire. Durante gli allenamenti nei team professionistici, per passare il tempo in allegria si giocano partite lampo. Chi perde è costretto a coprire un proprio pezzo. A lungo andare un giocatore può trovarsi a giocare quasi alla cieca. In questo caso l'handicap è punitivo.

Ancora nei *team* professionistici, capitano spesso sfide incrociate tra giocatori di varie discipline. Così, un professionista di Go incontrando un professionista di XiangQi darà a questi qualche pietra di vantaggio. Il giocatore di XiangQi darà poi a sua volta un vantaggio al giocatore di Go quando questi giocheranno a scacchi cinesi.

Nel famoso film "Il re degli scacchi", tratto dall'omonimo romanzo di Acheng, vi è un forte giocatore, chiamato "Il chiodo", che dava un vantaggio del tutto particolare, l'impossibilità di muovere il proprio re (un handicap terribile!). La partita iniziava con la reale inchiodatura del re sulla scacchiera.

Il gioco ad handicap è talmente popolare che ne sono state codificate le regole. Ci sono stati alcuni forti giocatori del passato che hanno addirittura studiato e sistematizzato delle aperture per particolari tipi di handicap.

L'handicap di uno o due cavalli è forse il più importante da studiare e capire. Infatti, se è vero che chi lo offre parte senza uno o due pezzi, è anche vero che si ottiene come contropartita qualcosa di molto importante: tempi! Le torri, i pezzi più potenti, potranno svilupparsi ed entrare in gioco più velocemente. Non si dovranno perdere tempi per liberare i cavalli spingendo i prorpi pedoni (cosa che invece, prima o poi, dovrà fare l'avversario). Non ci si dovrà preoccupare della difesa del pedone centrale quasi intoccabile. Non si dovrà, ovviamente, perdere 2 tempi per sviluppare i due cavalli che non si hanno.

Insomma si avrà una partita più equilibrata di quanto non si possa pensare.

Non è un caso che esista l'handicap di uno o due cavalli ma non esista praticamente quello delle bombarde. Le bombarde in pratica sono già sviluppate e non intralciano le torri.

Vediamo ora le regole del gioco ad handicap.

HANDICAP

La ♖ di sinistra.

Il Verde non può catturare il ♙ di ♖ mancante, il ♘ di sinistra e la ♔ di sini-

stra a meno che non siano stati mossi.

Si tratta del vantaggio in assoluto più grande che si possa dare. E' difficilissimo riuscire a vincere dando questo vantaggio.

Due ♘♘.

Il ♙ centrale può essere catturato solamente dando scacco col pezzo che lo cattura. Si tratta dell'handicap classico sistematizzato in passato anche in aperture. Oltre ai vantaggi summenzionati, in pratica il Rosso non deve preoccuparsi di proteggere il proprio ♔ dalla ♙ centrale risparmiando quindi ulteriori tempi non dovendo muovere ♕ ed ♔. Ovviamente il Rosso deve essere sensibilmente più forte del Verde per poter sperare di vincere.

Un ♘ *e una o più mosse di vantaggio.* (si vedano le regole per il vantaggio di mosse).

Un ♘.

Quattro (o più) mosse di vantaggio.

Nessun pezzo può essere mosso al di là del fiume. Nessun pezzo può essere mosso sul proprio fiume tranne i ♙. Il vantaggio maggiore di mosse date è nove che vengono stimate come un vantaggio di ♖.

Tre mosse di vantaggio.

Nessun pezzo può attraversare il fiume in queste tre mosse. Si calcola che questo vantaggio corrisponda ad un ♘.

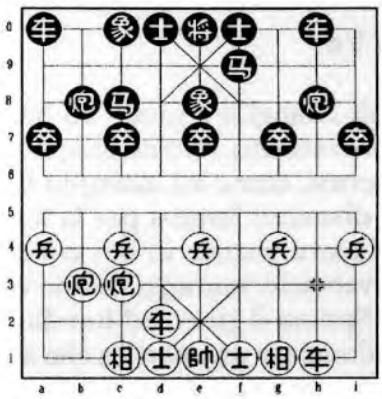
Due mosse di vantaggio.

Non si possono catturare pezzi.

Non esiste una codifica per il vantaggio dei ♙ o altri tipi di vantaggio. Raramente si dà il vantaggio di uno o più pezzi difensivi o si aggiunge un pezzo d'attacco all'avversario.

Vediamo ora un'antica apertura sul vantaggio dei due ♘ tratta da un vecchio testo che insegna come affrontare senza danni un giocatore esperto che dà il vantaggio di due ♘. I commenti sono presi dallo stesso testo.

1. ♙hc3 ♔ge8 2. ♖h1 ♘f9 3. ♖a2 ♖h0 4. ♖d2 ♘c8



Se 4. ... ♙f8 5. ♖h0 ♘h0 6. ♖d9 e il Rosso si riprende un pezzo. Se invece 4. ... ♘a8 5. ♙b7 ♙c6 6. ♖h5 ♙f8 7. ♖f5 ♖h6 8. ♖d7 ed il Rosso catturerà il ♙ centrale con la propria ♙.

5. ♖h5 ♙f8

Se 5. ... ♙i8 6. ♖f5 ♖a9 7. ♖d6 ♘h8 8. ♙c7 ed il Verde ha una situazione peggiore di quella data nella variante principale.

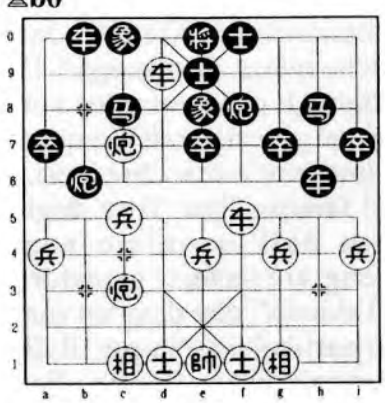
6. ♖f5 ♕de9

Se 6. ... ♕fe9 segue 7. ♙c7 con costante e fastidiosa minaccia di matto.

7. ♙c7 ♖h6 8. ♙c3 ♘h8 9. ♖d9 ♙b6 10. ♙c5

Per evitare lo scambio delle ♙.

10. ... ♖b0



Ed il Verde ha una posizione soddisfacente.

Si può notare come le mosse 2 e 3 del Rosso mettano velocemente in gioco le ♖♖; questo, sarebbe impossibile con la presenza dei ♘♘.

Vi è quindi un guadagno di tempi che compensa leggermente la mancanza di materiale. Alla quarta mossa il Rosso è già molto attivo ed aggressivo, al contrario del Verde, e controlla già quattro traverse contro nessuna del Verde.

Ho scelto una partita, sempre tratta dal manuale summenzionato, in cui si evidenzia la terribile capacità offensiva che può avere chi dà il vantaggio dei due ♘. Il Verde in questa partita gioca "solamente" due mosse deboli. Eppure soccombe in poche mosse.

1. ♖i2

Una mossa impossibile se ci fosse un ♘; un piccolo vantaggio.

1. ... ♘g8 2. ♖d2

La ♖ Rossa controlla la quarta colonna con un tempo in meno.

2. ... ♘a8 3. ♖d9 ♕fe9

Taglia la nona traversa alla ♖.

4. ♖a2

Altro vantaggio per il Rosso: la seconda ♖ è già mobilitata mentre le due Verdi sono ancora "nella stalla".

4. ... ♔ge8

Questa mossa è del tutto accettabile. Non servirebbe al Verde mettere la ♔ al centro perché il ♙ centrale Rosso è praticamente imprendibile. Questo consentirà al Rosso di salvare altri tempi non avendo questi il problema di dover muovere al centro un ♕ o un ♔.

5. ♔hd3 ♔d8?

Il primo errore. Corretta era 5. ... ♔h9 seguita da 6. ... ♖f0

6. ♖h2

Il Rosso continua a tenere sotto pressione il Verde e conquista un'altra colonna con la manovra che segue.

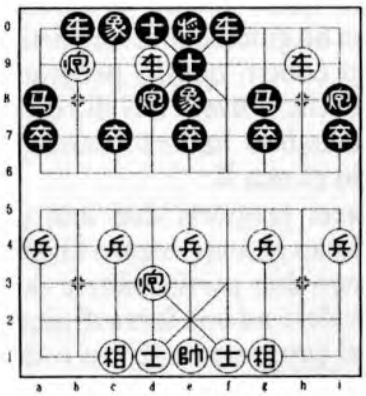
6. ... ♖h0 7. ♖f2 ♖f0 8. ♖h2 ♔i8

Il Verde in vantaggio di materiale non vuole pareggiare per ripetizione di mosse e concede la colonna.

9. ♖h9 ♖b0?

Questa mossa sembra naturale ma è il secondo e decisivo errore del Verde. Bisognava giocare 9. ... ♙c6.

10. ♔b9



Sembra si tratti di un semplice blocco di ♖ invece.

10. ... ♙c6

Troppo tardi.

11. ♔e9!

Il Rosso elimina un difensore e minaccia matto in uno.

11. ... ♔d1

Forzata. La ♔ Rossa è intoccabile altrimenti il Verde subisce un matto in due.

12. ♔d0! ♔d0 13. ♔e7 + ♘e7 14. ♖he9 Matto.

Vi mostrerò ora due partite ad handicap che ho giocato contro Grand Master II. Nonostante siano passati diversi anni dalla sua comparsa questo è ancora il programma più forte in circolazione (Grand Master III, a mio avviso, gli può essere al massimo pari). In un tor-

neo ufficiale, contro giocatori umani tenutosi a Taiwan il 26/02/1989 ha ottenuto il secondo dan (ve ne sono nove) con 5 vittorie, 1 pareggio ed una sconfitta. Un mese più tardi vinse il terzo campionato di Taiwan per computers. Con un processore potente il costruttore pensa possa arrivare ad una forza di gioco di tre dan. Dotato di una libreria d'aperture di diecimila mosse, vanta tra le sue vittime illustri il GM Liu DaHua (non so con che handicap abbia giocato e con quale tempo di riflessione). Io stessa ho giocato diverse partite ad handicap contro questo programma e ritengo che a livelli alti di riflessione sia difficilissimo batterlo dandogli il vantaggio di una ♖.

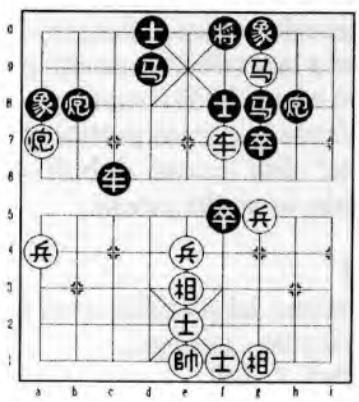
Vorrei proporvi due mie partite ad handicap giocate contro Grand Master II; sono due partite blitz e dovrebbero equivalere ad una forza di gioco espressa dal programma di tre o due kyu (il minimo è 15 kyu, il massimo è un kyu, poi si passa al primo dan fino al nono).

Lin Ye - Grand Master II
Handicap 2 ♘ - 10 minuti

1. ♙he3 ♘c8 2. ♖h1 ♘i8 3. ♗c5 ♙e8 4. ♙bc3 ♙e4+ 5. ♕fe2 ♔ce8 6. ♖b1 ♖b0 7. ♗c6 ♔c6 8. ♖b4 ♙e6 9. ♖b7 ♙a8 10. ♖c7 ♖b8 11. ♖c6 ♕fe9 12. ♖c7 ♖i9 13. ♙c8 ♙c8 14. ♖e7 ♖b6 15. ♖h6 ♖c6 16. ♔a3 ♙b8 17. ♖ee6 ♙b1+ 18. ♔c1 ♖e6 19. ♖e6 ♙b4 20. ♖e4 ♙b8 21. ♖e7 ♔f0 22. ♖f7+ ♖f9 23. ♙f3 ♙e8+ 24. ♔ge3 ♘g9 25. ♖f5 ♕f8 26. ♖f8 ♕e9 27. ♖f5 ♙d8 28. ♙f9 ♙f8 29. ♖g5 ♔f9 30. ♖g7 ♘i8 31. ♖g0 ♙a8 32. ♗i5 ♗a6 33. ♗g5 ♕f8 34. ♗g6 ♕e9 35. ♗h6 ♙a4 36. ♖g8 ♘h0 37. ♖g9+ ♔f8 38. ♖e9 ♙i4 39. ♗h7 ♘i8 40. ♗h8 ♘h0 41. ♖h9 ♙i1 42. ♖h0 ♗a5 43. ♖e0 ♔f9 44. ♗g8 ♗b5 45. ♖e8 ♔f0 46. ♗f8 ♗b4 47. ♖b8 ♔e0 48. ♗e8 ♙d1 49. ♔d1 ♔f0 50. ♗e9 Abbandona

Lin Ye - Grand Master II
Handicap 1 ♖ - 5 minuti

1. ♙hc3 ♘c8 2. ♘g3 ♘g8 3. ♗c5 ♗i6 4. ♘a3 ♗i5 5. ♗i5 ♖i5 6. ♔ce3 ♖a9 7. ♕de2 ♖d9 8. ♙c7 ♔a8 9. ♙c3 ♖id5 10. ♖b1 ♖b9 11. ♖b7 ♖d6 12. ♗g5 ♕fe9 13. ♘c4 ♔e8 14. ♗c6 ♖dd9 15. ♙d7 ♗e6 16. ♗c7 ♘ce7 17. ♗c8 ♔g0 18. ♗c9 ♖bc9 19. ♙c9 ♖c9 20. ♘d6 ♖c6 21. ♘f5 ♘d9 22. ♙a7 ♗e5 23. ♘f7 ♗f5 24. ♘g9+ ♔f0 25. ♖f7 ♕f8



26. ♖f5 ♖d6 27. ♖f7 ♙b9 28. ♖g7 ♙g9 29. ♖g8 ♙h1 30. ♖g9 ♔e8 31. ♖h9 ♙i1 32. ♖h0+ ♔f9 33. ♖d0 ♖d7 34. ♙a5 ♖d4 35. ♗e5 ♕e9 36. ♖i0 ♙h1 37. ♖i9+ ♔f0 38. ♖e9 ♖a4 39. ♖d9 ♖a5 40. ♗e6 ♖a1+ 41. ♕d1 ♙f1 42. ♗e7 ♔ac6 43. ♖d7 ♙f6 44. ♗e8 ♙e6+ 45. ♔c5 ♔e0 46. ♗e9+ ♔e9 47. ♖e7+ ♔d9 48. ♖e6 ♖d1+ 49. ♔e2 ♔e8 50. ♖e8 ♖g1 51. ♖e6 ♖g2+ 52. ♔e1 ♖g1+ 53. ♔e2 ♖d1 54. ♗g6 ♖d2+ 55. ♔e1 ♖d1+ 56. ♔e2 ♖d5 57. ♗g7 ♖d2+ 58. ♔e1 ♖d1+ 59. ♔e2 ♖d7 60. ♗f7 ♖d2+ 61. ♔e1 ♖d1+ 62. ♔e2 ♖d5 63. ♗f8 ♖d2+ 64. ♔e1 ♖d1+ 65. ♔e2 ♖d5 66. ♗e8 ♖d2+ 67. ♔e1 ♖d1+ 68. ♔e2 ♖d4 69. ♗e9+ ♔d0 70. ♖b6 ♖e4+ 71. ♔f2 ♖f4+ 72. ♔e2

Abbandona. Infatti anche dopo 72. ... ♖e4+ 73. ♔f2 ♖e9 74. ♖b0+ ♔d9 75.

♖b9 + ♔d8 76. ♖e9 Matto.

Vediamo ora una partita ad handicap giocata dallacampionessa del mondo di scacchi occidentali Xie Jun contro la veterana Xie TianShun giocatrice che ha rappresentato molte volte le Filippine negli incontri internazionali negli anni '60 e '70. Forse non tutti sanno che Xie Jun ha iniziato la sua attività agonistica giocando a XiangQi vincendo il campionato per bambini della città di Pechino.

Xie Jun - Xie TianShun

Partita blitz - Manila 08/06/1991

Handicap di 2 mosse

1. ♘he3 ♘b0 2. ♘g3 ♘g8 3. ♖h1 ♖h0 4. ♙g5 ♙c6 5. ♘a3 ♘c8 6. ♘bc3 ♘b6 7. ♘f5 ♋ge8 8. ♖a2 ♘a4?!

Questa mossa rientrerebbe nella linea teorica dell'apertura scelta dal Nero ma non va bene giocata con una mossa in meno perché in questo caso il ♘ rimarrà confinato ai margini della scacchiera senzaa il solito supporto della ♖ nera di destra.

9. ♘b3!

Questa mossa è migliore di 9. ♘cd3 perché lascia la possibilità alla ♖ di spostarsi sulla colonna d ed impedisce sia 9. ... ♖b0 e 9. ... ♘b6 al Verde.

9. ... ♘d8 10. ♖d2 ♗fe9

La partita finora sta seguendo le line dell'apertura chiamata ♘ 5-7 ma dal momento che il Rosso sta giocando con una mossa in più quest'ultimo gode di una forte iniziativa.

Forse il Verde avrebbe dovuto uscire dalle linee teoriche e cercare di complicare il gioco.

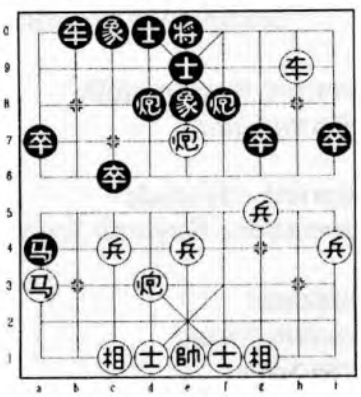
11. ♘e7 ♘i8?

Il Rosso controlla già il lato sinistro. Cambiare sul lato destro significa in praticaa rinunciare ad ogni possibilità di controgioco. Sembra migliore 11. ... ♘e7 12. ♘e7 ♖f0

12. ♖h0 + ♘h0 13. ♖h2 ♘f9 14. ♖h9 ♖b0

La ♖ Verde sembra entrare in gioco. In realtà rimarrà confinata senza possibilità di azione sul suo lato destro mentre la battaglia decisiva si è spostata improvvisamente sull'altra sponda.

15. ♘bd3 ♘e7 16. ♘e7 ♘f8



Evita il matto.

17. ♘i3! ♖b7

Questa mossa è inefficace ma non c'è di meglio ...

18. ♘ii7 ♔f0

Para 19. ♙g6

19. ♘f7 + ♘g8

Se 19. ... ♔e0 20. ♖h0 + ♘f0 21. ♘e7 ed il ♙ Rosso può passare.

20. ♘f3 ♘d7

Se 20. ... ♙g6 21. ♖h0 + ♘g0 forzata 22. ♘i0 catturando la ♘ Verde.

Se invece ad esempio 20. ... ♖b5 21. ♖h0 + ♔f9 22. ♋ge3 con l'idea di ♘i5/♙g6/♘if6 ed il Verde è spacciato.

21. ♘i6 ♖b5 22. ♋ge3 ♗d8 23. ♖h8 ♘g0 24. ♖f8 + ♔e0 25. ♖f9 ♗8e9 26. ♘i0 + ♘g8 27. ♖g9 ♘f8 28. ♖g0 + ♘f0 29. ♖g7 +

Abbandona in vista della perdita della ♘.

2
aprile 1995

Informazione Scacchi

Rivista Bimestrale - Anno V - 1995
Registrazione del Tribunale di BG
n. 33.3/7/91
Stampato in proprio

Direttore Responsabile
Bellavita Guido

Proprietà editoriale
Associazione Bergamo Scacchi

Redazione
Bresciani Nicola
Corso Sergio
Cuppini Alessandro
Di Paolo Marco
Eynard Valdo
Gandolfo Marco
Gotti Eugenio
Mione Dario
Pegoraro Giorgio
Rigamonti Stefano
Torchitti Angelo

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

Hanno collaborato:
GianFelice Ferlito, Tommaso Minerva
Carrara Diego, Mario Cambieri

In copertina:
Caricatura di Boris Gelfand

Sommario

Manifestazioni
- Jacobus de Cessolis — 54
  Guido Bellavita

Tornei
- 9° Festival dei giochi di Cannes — 59
- Godena sconfigge Bacrot — 69

Saranno famosi
- Zoltan Almasi inarrestabile! — 60

L'angolo del dis-gusto
- Preparazioni frettolose e analisi .. — 62
  Dario Mione

Galleria
- Boris Gelfand un campione — 65
  Dario Mione

Riflessioni
- Gross Meister remis — 70
  Valdo Eynard

Recensioni
- Scacchi e scienze applicate — 75

Novelle
- Nel deserto — 77
  Alessandro Cuppini

Scacchi e Computer
- Un Gioco ... Intelligente (2) — 79
  Angelo Torchitti

Matematica e scacchi
- Quanto è lunga una partita ? — 82
  Cartesium

Problemi
- Demolizioni, riabilitazione e .... — 83
  Alessandro Cuppini

Scacchi eterodossi
- Roberto Cassano campione — 89

Shogi
- Una drammatica partita — 92
  di Stefano Rigamonti

Xiangqi
- Il gioco ad handicap — 95
  Lin Ye