

informazione  
**SCACCHI**

Rivista bimestrale - Anno V - Maggio/Giugno 1995 - N° 3





3

giugno 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*

## Sommario

### Storia

- Scacchi e letteratura ebraica 102  
*Victor Keats*

### Metromachia

- Alla ricerca delle origini 107  
*Franco Pratesi*

### Scacchi e filosofia

- Gli scacchi come metafora 115  
*Marco Di Paolo*

### Ricordo

- La scomparsa di un mito 119
- Omaggio a Botvinnik 120  
*Redazione*

### Racconti

- Meccanica Quantistica e Alfieri 126  
*Sergio Corso*

### Lettere

- Dimissioni 129  
*Walter Ravagnati*

### Tornei

- Guido Cappello Re di Corsico 131
- 54° Campionato Italiano a squadre 133

### Teoria

- Una variante in disuso 138  
*Dario Mione*

### Scacchi per corrispondenza

- Un giocatore coraggioso 141  
*Beniamino Bison*

### Matematica e scacchi

- Figure geometriche sulla scac.. 143  
*Cartesium*

### Scacchi eterodossi

- Italia resto del mondo 145  
*Redazione*

### Shogi

- Strategia del medio gioco 146  
*Stefano Rigamonti*

### Xiangqi

- La tabelina dei finali 149  
*Lin Ye*

**In copertina:**  
Botvinnik e Smyslov

## Editoriale

Nel numero precedente avevamo accennato allo stato in cui la Federazione Italiana Scacchi versava, in sintesi si metteva in evidenza mediante un parallelo con la F.I.G.B. come la Federscacchi stesse perdendo delle buone occasioni per rilanciarsi. In realtà la nostra visione a distanza di pochi mesi si è rivelata eccessivamente ottimistica, le cose purtroppo sono ben più gravi. Non si tratta solamente di occasioni perdute ma del futuro della stessa Federscacchi.

Chi, come molti di noi, non avevano creduto alle "cordate" di nessun genere e avevano visto nell'elezione del nuovo Consiglio, per la sua maggior rappresentatività territoriale, e soprattutto nel nuovo Presidente, Mariotti, un forte segno di rinnovamento, si è dovuto ricredere. Evidentemente non basta essere un Grande Maestro per essere un Grande Presidente. La dote che è venuta a mancare è stata proprio quella che il neo eletto Presidente enunciava nel suo programma: *conduzione manageriale* della Federazione. Ebbene tutti sanno che dote primaria per un management efficace è quella di creare una "squadra" unita e determinata perché le battaglie contro le altre aziende (concorrenza) non si combattono da cavalieri solitari ma con un esercito ben preparato e guidato da validi generali.

Che cosa abbiamo visto in questi mesi ? Tra i nostri dirigenti, gli organi della Federazione e il Presidente vi è stata tutt'altro che unanimità d'intenti, anzi i rapporti sono stati caratterizzati da frequenti litigi e polemiche, sarebbe molto lungo e inutile riportare i singoli episodi, perché a tutti noti. In questo clima che ha creato disaffezione in molti, si sperava ancora che si trattasse di un semplice assestamento organizzativo e non invece di uno stile direzionale destinato al suicidio, sono avvenuti ulteriori fatti traumatici. La mancata approvazione del Bilancio consuntivo (e la non messa in votazione del nuovo Bilancio Preventivo) da parte dell'Assemblea Ordinaria del 4 giugno 1995 e la seguente rinuncia al mandato di ben 6 consiglieri: Dapiran, Ravagnati, Iudicello e Sorgo durante l'A.O. e successivamente Campioli e Rosino (a pag. 129 pubblichiamo la lettera contenente le motivazioni delle dimissioni di Walter Ravagnati).

Il problema non è solamente un Bilancio approvato o meno né la sostituzione di alcuni consiglieri, ma il significato politico che assume l'intera vicenda. In pratica la questione, nei suoi termini nudi e crudi è questa: il Consiglio Direttivo non ha potuto funzionare. Interessi contrapposti, visioni diverse sul futuro degli scacchi, mega progetti, ricerca d'immagine senza adeguata sostanza (meglio *sostanze*) sono risultati scogli contro cui la fragile barca della Federazione si è frantumata. Il timoniere non ha saputo governare tutto questo, comportandosi più da giocatore che da dirigente spesso si è scontrato con chi non la pensava come lui, in questo modo l'ambiente è sempre più diventato rissoso e pieno di veleni.

La crisi è aperta, un comportamento responsabile da parte di tutti sarebbe auspicabile, nuove elezioni e un nuovo consiglio sono indispensabili. Ma a questo nell'interesse di tutti bisognerebbe poter arrivare senza dover condurre battaglie interne e esterne alla F.S.I. tali da dover "distruggere la casa" in cui tutti dovremo ancora abitare.

## Scacchi e letteratura ebraica 1600-1850

Victor Keats

Un piccolo lavoro ebraico, intitolato *La delizia del Re*, è uno dei più originali contributi alla letteratura scacchistica. Il testo venne pubblicato nel 1694, nel *De Ludis Orientalibus* di Thomas Hyde. Il lavoro, anonimo, ebbe diverse ipotesi sulla sua attribuzione. La più convincente è che si tratti del rabbino veneziano Giuda Ario Modena (1571-1648) e che il periodo dello scritto sia intorno al 1626.

Giuda Modena, conosciuto anche come Leone di Modena, era un predicatore assai in voga e alle sue prediche andavano sia Cristiani che Ebrei. Alla precoce età di 13 anni scrisse un trattatello a mo' di dialogo, intitolato *La dipartita dal Male*, che condannava il gioco d'azzardo. Ironicamente e a suo disdoro, lo stesso Modena fu un inveterato giocatore d'azzardo durante tutta la sua vita. Quale libro di scacchi, *La delizia del Re*, ha due caratteristiche che appaiono perlomeno bizzarre. La prima è che un terzo del libro consiste in un preambolo a mo' di storia il cui fine è quello di giustificare la stessa esistenza del libro. La seconda è che la sua prosa è quasi una concatenazione ininterrotta di citazioni e di allusioni bibliche. L'autore inizia presentandosi quale un ben conosciuto studioso e anziano insegnante. Nella sua gioventù, ci racconta, aveva scritto un trattato condannando il gioco d'azzardo (questa è la principale chiave alla sua identità) ma ora egli offre un libro che raccomanda la pratica di un gioco. Non sarebbe questo una contraddizione? L'autore immagina un ipotetico accusatore che confronti i due lavori, esaltando il trattato contro il gioco d'azzardo e condannando il libro sugli scacchi in termini chiarissimi:

*"E ora padre mio, dai gloria al Signore degli Eserciti, e nel giorno dell'adunata quando tutto Israel verrà a pregare il Signore, straccia questo libro alla loro presenza, straccialo davanti ai loro occhi in 12 pezzetti, che mai possa essere messo di nuovo insieme ma sia interamente consegnato alle fiamme"*

A propria difesa l'autore narra una storia che spiega le sue motivazioni. Un suo amico aveva due figli che passavano il loro tempo nello studio, fino a quando il minore dei due cercò distrazione nel gioco con le carte e con i dadi. Suo fratello lo accusò di dissolutezza e di disonorare la famiglia. Litigarono e il loro padre chiamò allora lo scrittore per cercare di riconciliarli. Lo scrittore consigliò al più giovane di lasciar perdere l'azzardo e imparare a giocare a scacchi, gioco che non ispira avarizia e che ha il vantaggio morale di non dipendere dalla fortuna ma dall'intelligenza. Lo scrittore offrì d'insegnare ad entrambi i fratelli il gioco e il suo trattato sugli scacchi era stato scritto a tal fine.

L'autore scrive che *"era stato dato solo ai re e ai principi di praticare tale gioco e trovare delizia in esso"* da ciò derivò il famoso titolo. Con ciò il pream-

bolo termina, ma l'autore è ancora molto lontano dal descrivere come il gioco è in effetti giocato. Nella sua preoccupazione di stabilire il valore morale degli scacchi e separarli dagli altri giochi, l'autore sviluppa una lunga analogia tra i lavori degli scacchi e quelli di un ben ordinato regno. Il tema è ripreso ulteriormente, nella sezione successiva, ove l'autore esamina un numero di contrastanti storie cercando di spiegare dove e quando gli scacchi furono inventati. Secondo una leggenda, un saggio Persiano inventò il gioco per il dispotico Re Ardeshir (Ahasuerus) al fine di fargli capire che nella vita, così come negli scacchi, il potere del re e la sua sicurezza dipende dalla floridezza dei propri soggetti e così egli doveva trattarli con benevolenza. E' nel lavoro *Delizia del re* che per la prima volta in Europa si riporta la storia del saggio Indiano Sissa che richiese, quale ricompensa per aver inventato gli scacchi, al re Belhib (o Belhit) un chicco di grano per la prima casella della scacchiera, due chicchi per la seconda casella, quattro chicchi per la terza e così via, sempre raddoppiando il numero fino al 64.

Léon Hollaenderski, la cui traduzione francese di *Delizia del Re* venne pubblicata nel 1864, stima che il raccolto di grano in Francia in 109.600 anni non avrebbe potuto pagare il debito completamente.

Altri personaggi elencati come inventori degli scacchi sono il saggio egiziano Thoth (qualche volta identificato come Mosè) il greco Palamede (un capo comandante a Troia), Lud (capostipite dei Lidi) e un greco detto Kilion (da Solone). E' solo dopo tutte queste digressioni che l'autore passa a una concreta descrizione della scacchiera, dei pezzi, e del loro modo di muoversi. Il parere sulla tattica è limitato all'affermazione del valore relativo dei pezzi, ma l'autore sembra alquanto confusionario come quando confronta l'alfiere (elefante) con il cavallo:

*L'elefante è considerato più alto in dignità e in valore del cavaliere. Ma dato che l'elefante può muoversi solo diagonalmente sulle caselle di un colore, non può girarsi d'altra parte, e è meno abile del cavaliere ad aiutare il re contro il nemico, i giocatori prendono maggior cura del cavaliere che dell'elefante.*

Una possibile indicazione per datare e localizzare questo scritto è il riferimento al diritto del re ad arroccare, così descritto:

*Se, quando pericolo incombe, egli vede spazio tra sé e la sua torre o quella della regina, egli potrà muovere alla casella di quella e la torre stazionerà alla sua vicinanza come un ben costruito muro.*

Questo è in linea con il "libero arrocco" introdotto in Italia intorno al 1600. (Il re poteva andare in ogni casella fino alla casella della torre; la torre muoveva in una casella qualsiasi fino alla casella del re)

Il modo di pensare sui giochi espresso dal libretto *Delizia del re* è tipico dei moralisti ebrei in varie parti d'Europa. Un sospetto generale sui giuochi e una tendenza a proibirli per placare la rabbia di Dio in tempi di disordini, furono accompagnati con una certa volontà di far una eccezione con gli scacchi. Una

lettera scritta a Cremona, probabilmente nel 1578, ce ne fornisce un esempio. Riferisce di un sermone del Dottor Eliezer Ashkenazi (1513-86) che affermava che gli scacchi non dovevano esser giuocati di Sabato in quanto ciò avrebbe portato a trascurare lo studio della Torah. La stessa lettera, tuttavia, racconta di un giovane rabbino che era desideroso di provare la liceità degli scacchi citando vari commenti talmudici. Nonostante le opinioni dei rabbini, gli scacchi erano sufficientemente conosciuti nei circoli ebraici tanto da essere ripresi in un lavoro di letteratura popolare - la raccolta delle storie in yiddish conosciuto come il *Libro Ma'aseh* pubblicato a Basilea nel 1602 da Iacopo ben Abramo di Mezhirech.

Una storia riprende la leggenda medievale del Papa ebreo. Il rabbino Simeone di Magonza (una figura che storicamente visse nel XI secolo) avrebbe avuto un figlio chiamato Elhanon che venne rapito da un servo cristiano e battezzato. Elhanon si distinse per la sua cultura e divenne alla fine Papa. Egli riconosceva le sue origini ebraiche e sperava di portare suo padre a Roma. A tal fine emanò una dura bolla contro gli ebrei di Magonza; Il rabbino Simeone, a capo della delegazione di Magonza, venne a Roma per protestare. Nel successivo incontro, padre e figlio giocarono a scacchi insieme. All'inizio il figlio non si fece riconoscere. In una versione della leggenda, il Papa giocò una mossa particolare che il rabbino ricordava aver insegnato al proprio figlio anni fa e fu per tale mossa che Simeone riconobbe nel Papa il proprio figlio. Non molte mosse teoriche d'apertura possono vantare tal genere di risultato .....

Le fonti medievali della leggenda non fanno menzione degli scacchi. L'inserimento degli scacchi nella versione pubblicata nel *Ma'aseh* danno una indicazione della popolarità del gioco tra gli Ebrei Tedeschi di quel tempo. Un'altra storia della raccolta attribuisce al Re Salomone l'invenzione degli scacchi e lo fa giocare contro il suo consigliere Benaiah.

Sappiamo con maggior certezza e documentazione che gli scacchi vennero giocati dal filosofo ebreo Mosè Mendelssohn (1729-86). Egli condivideva il suo interesse per il gioco degli scacchi con il suo amico G.E. Lessing, il critico e drammaturgo tedesco. Una storia di Mendelssohn quale giocatore di scacchi ci viene riferita da un corrispondente di Goethe:

*Posso ricordare dai miei giovani anni un ebreo chiamato Michele. Egli sembrava pazzo sotto tutti i punti di vista ad eccezione di due: quando parlava francese nessuna parola sgraziata arrivava alle sue labbra e giocava agli scacchi in modo impeccabile. Così che questo pazzo Michele (come in effetti era chiamato) andò dal vecchio Mendelssohn che stava giocando a scacchi con il vecchio insegnante di aritmetica Abramo.*

*Michele osservò la partita. Alla fine Abramo fece la mossa con la sua mano destra di buttar giù i pezzi, pensando d'aver perso, e ricevette uno scapaccione che gli fece perdere la parrucca. Abramo calmamente raccolse la propria parrucca e disse "ma caro Michele, ma quale mossa avrei dovuto io fare ?"*

L'episodio è ripreso nel dramma di Lessing *Nathan il saggio* (1779) ove il Sultano Saladino abbandona una partita di scacchi in una posizione ove il suo

tesoriere Al-Hafi sembra riconoscere che aveva adeguate risorse...

Più tardi, il bibliografo Zevi Uri Rubistein pubblicò un piccolo manuale di scacchi in ebraico, con analisi di alcune aperture e di alcuni finali annotati con il sistema algebrico. (La più importante apertura discussa è quella di Philidor in cui 1. e4 e5 2. Cf3 d6 3. d4 f5?)

Il testo in ebraico è affiancato da un testo Giudeo-Tedesco (scritto in tedesco con lettere ebraiche). Il libro apparve nel 1809 a Lemberg (Lwow) che faceva parte della Polonia Austriaca; può essere considerato come un modesto preludio alle attività e ai successi dei giocatori ebrei del Est Europeo tra i quali un omonimo dell'editore (Akiba Rubistein 1882-1961) tenne un sì alto distinto posto.

Dall'Ucraina, venne uno speciale contributo in versi alle evocazioni degli scacchi e questo in diverse lingue. Fu il poema ebraico "La lotta" scritto in 78 ritmiche stanze da Iacopo Eichenbaum di Odessa e da Zhitomir. Venne pubblicato nel 1840. La caratteristica distintiva di questo poema è che fornisce un drammatico resoconto, mossa per mossa, di una partita. I giocatori sono presentati come Heber (Bianco) e Korah (Nero). Vengono ad esser descritti mentre dispongono i pezzi sulla scacchiera e tirano a sorte per la prima mossa con i rispettivi tifosi a loro attorno che li osservano. Le regole che governano le mosse (prese en passant e tutto il resto) sono descritte in modo circostanziato. Tre pezzi vengono chiamati in modo inusuale: generale (Regina), capitano (torre), arciere (alfiere). I giocatori discutono e si accordano su certe regole che a quel tempo non erano comunemente accettate. Ad esempio si accordano che lo stallo è un pareggio. (In certi luoghi e periodi lo stallo era considerato una sconfitta; in altri una vittoria)

La partita inizia e il poeta invita il lettore a seguire le mosse sul proprio scacchiere.

**Il pedone che stava davanti al Re**

**venne mosso con doppio passo.**

**Tutti coloro che sono esperti nel combattimento  
cominciano in tal modo.**

**Perché in questo modo un sentiero è aperto  
per gli ufficiali di maggior valore.**

**Eguualmente il pedone dell'avversario avanza contro d'esso.**

Le mosse della partita sono quelle che portano alla posizione che venne illustrata come un problema nel libro di Filippo Stamma "Essai sur le Jeu des Echecs" (1737), un libretto che era ancora popolare al tempo di Eichenbaum. Ecco la posizione che nel poema si incontra dopo 29 mosse

*(vedi diagramma seguente)*

Il Bianco è contemporaneamente minacciato con il matto e la perdita della propria Regina.

**Se da ciel sereno fosse arrivata grandine e saette**

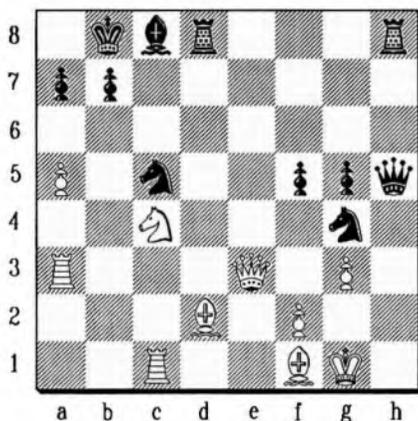
infrangendo le eterne colline della terra,  
 nessun mortale, nessun essere vivente avrebbe tremato  
 così tanto come gli amici di Heber  
 nel vedere il baratro in cui il loro grande duce  
 stava precipitando. E come i naviganti su sconosciuti mari  
 odono il marinaio dall'alto dell'albero maestro avvisare  
 che all'orizzonte si vede terra  
 e si rallegrano della costa che stanno avvicinando  
 così la compagnia di Korah si addobba d'un mantello di gioia  
 e sette volte tanto è pronto per il principe.

Ma naturalmente è il Bianco che forza il matto, iniziando con un sacrificio di Donna (♕f4+) Le caratteristiche della posizione corrispondono allo stile islamico medievale dei problemi di scacchi. Il materiale è equivalente; la posizione può essere plausibile nel gioco reale (come il poema mostra); la soluzione, l'unica esistente per evitare il disastro, consiste in una lunga serie di scacchi culminanti nel matto. Questo stile, che Stamma reintrodusse, è noto fin dal manoscritto d'Alfonso (1283) fra le altre fonti.

Quando Korah riceve lo scaccomatto, si congratula con il suo avversario **"Profondo è l'oceano, ma ancor più profondo è il vostro ragionamento !"**

E dopo "uomini d'eloquenza scrissero questa storia di guerra in modo che le future generazioni non la dimenticassero"

Commentatori sull'incontro Kasparov-Short possono sorpassare Eichenbaum nell'abilità di scacchi ma forse non nell'eleganza di dizione.



*La traduzione dall'inglese è stata effettuata dal dott. Gianfelice Ferlito.*

#### N.d.R

La posizione riportata nel diagramma venne ripresa anche da Costantino Wunsch, nel suo libretto *Il giuocatore solitario di scacchi*, Bergamo 1824 ecco la soluzione peraltro facile da trovare: 1. ♕f4+ g:f4; 2. ♖:f4+ ♔a8; 3. ♘b6+ a:b6; 4. a:b6+ ♗a6; 5. ♙:c8+ ♚:c8; 6. ♙:a6+ b:a6; 7. ♚g2+ ♛c6; 8. ♚:c6 matto.

# Metromachia

## Alla ricerca delle origini - ritorno a Londra

Franco Pratesi

I giochi di guerra nelle loro varie forme più o meno recenti hanno trovato larga diffusione sia in ambito militare che civile. E' noto che per la simulazione militare vera e propria sono stati fondamentali i giochi di guerra dell'esercito prussiano che poi, opportunamente modificati, hanno trovato seguito presso tutti gli stati maggiori. Nel caso della diffusione in ambito civile, come gioco intelligente di società, si sono distinti invece gli anglosassoni, a cominciare da Wells, il padre della fantascienza. Il suo libro Little Wars, stampato a Londra nel 1913, sembra aver avuto più seguito di qualsiasi altra opera del genere.

Ma a Londra dobbiamo ora tornare per esaminare un gioco di guerra introdotto a scopi didattici in un'epoca di molto precedente.

L'applicazione del gioco alla didattica ha una lunga storia e molti esempi. Nei primi anni del XVI secolo fu famoso il tentativo di Thomas Murner che usò degli speciali mazzi di carte da gioco per l'insegnamento della filosofia e, in un secondo tempo, del diritto. Meno noti sono i tentativi di William Fulke connessi con l'introduzione di specifici giochi di tavoliere. William Fulke (1538-1589) famoso professore a Cambridge, puritano impegnato nelle accese dispute politiche e teologiche dell'epoca, pubblicò una trentina di opere a stampa, fra cui alcune relative a giochi di tavoliere.

Il suo interesse per questi giochi lo

avvicinò alla ritmomachia<sup>1</sup>, gioco aritmetico che ebbe una discreta diffusione fra i dotti dell'epoca, ed il suo contributo fu notevole perchè codificò la variante inglese. Ma il Fulke introdusse anche un paio di giochi nuovi, che ebbero sempre la scienza come sottofondo. Così, uno voleva rappresentare direttamente i movimenti degli astri - cosa del resto fondamentalmente non estranea a vari giochi di tavoliere tradizionali.

Qui ci interessa specialmente il gioco descritto, in lingua latina, in un apposito libretto: METPOMAXIA sive ludus geometricus. Auctore Guilielmo Fulcone Anglo. Londini. Excudebat Thomas Vautrollerius Typographus. pp. 51 ed una grande tavola fuori testo<sup>2</sup>. La data, non indicata nel testo, dovrebbe essere il 1566; inoltre si trova citata una ristampa del 1578.

METPOMAXIA SIVE  
LVDVS GEOMETRICVS.  
Auctore Guilielmo Fulcone Anglo.



LONDINI,  
Excudebat Thomas Vautrollerius Ty-  
pographus.

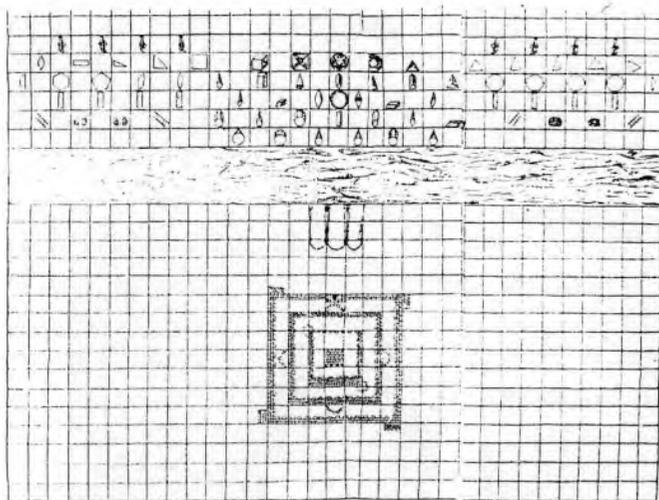
Riproduzione del frontespizio.

Il campo scientifico che qui viene considerato come base è la geometria, sia piana che solida. Quindi si hanno nel gioco due aspetti simultanei di interesse: tramite i pezzi e le regole utilizzati si applicano le conoscenze matematiche; sono d'altra parte presenti tutti i caratteri di una impegnativa simulazione bellica. In questa sede ovviamente il maggiore interesse è proprio per quest'ultimo aspetto, che ci pone davanti a posizionamento, movimento e scontro di truppe con tutti gli ingredienti ben noti ai lettori, quali imperatori, generali, truppe di cavalleria e fanteria nonché fortezze, fossati, scale, ponti, bombarde e persino barili di farina. Tuttavia, sarà necessario passare brevemente in rassegna anche i riferimenti geometrici, più o meno familiari ma comunque necessari qui per differenziare i pezzi del gioco e comprendere le regole.

Per una migliore comprensione del tipo di gioco non si può che raccomandare uno studio preliminare della

ritmomachia. Se infatti un gioco di scacchiera sembra potersi considerare all'origine di questa invenzione, non si tratta tanto in questo caso degli scacchi (chiamati di solito in causa dato che hanno già alla base, e ben evidenti, i caratteri della simulazione bellica), quanto della ritmomachia, dove i pezzi sono caratterizzati da numeri e le prese avvengono quando si realizzano particolari rapporti. Anche qui ogni pezzo è caratterizzato da regole di mossa e presa che si riconducono alla sua forma e ad uno o più dei numeri che lo contraddistinguono.

Ma esaminiamo ordinatamente il contenuto del libro. Dopo una lunga lettera di dedica, a pag. 9 comincia la descrizione del gioco, Metromachia sive Ludus Geometricus. Vediamo brevemente di riassumere i vari capitoli, a cominciare dal primo, De loco pugnae, sul campo di battaglia. Il piano di gioco è insolito, anche se si basa su un semplice reticolato quadrato; il fatto è



Schema dello schieramento iniziale di un esercito. L'altro è schierato simmetricamente sull'altra metà del campo.

che, essendo lungo 52 caselle e largo 33, quindi con ben 1716 caselle complessive, si presenta talmente più grande dei comuni giochi di tavoliere, ritmomachia compresa, da far pensare ad un nuovo tipo di gioco, proprio di quelli che noi oggi conosciamo come wargames o giochi di guerra, sia pure di tipo tattico e non strategico.

Ma non è solo la dimensione a farci propendere per una conclusione del genere; lo sono anche i dettagli del terreno. Alle spalle dell'esercito c'è un accampamento che si estende per 16 caselle. E' separato dal campo di battaglia da un fossato di tre caselle. (Quindi il campo di battaglia vero e proprio, al centro, è di solo 33 x 14 caselle).

Oltre il fossato, alla distanza di 5 caselle, c'è una fortezza centrale circondata da triplice muraglia. Il primo muro contiene 49 case, il secondo 25, il terzo 9, la rocca 1. Il primo muro ha 4 torri agli angoli ed una porta "torrita" tra le due torri anteriori, tutte di altezza 4. Il secondo muro ha 4 torri centrali, di altezza 8. Il terzo muro ha due torri opposte di altezza 12 mentre la rocca è alta 16. Tutta la fortezza deve essere costruita di parti mobili, così da poter asportare i pezzi via via colpiti dall'avversario.

Il lungo capitolo De apparatu bellico, con la descrizione dettagliata degli eserciti, va da pag. 11 a pag. 26. L'esercito è diviso in legioni e materiale bellico. Si comincia con quest'ultimo.

- Macchine da guerra. Sono essenzialmente le bombarde, che lanciano pietre o fuoco. Sono otto, divise in due gruppi, e vengono caratterizzate dalla portata del tiro e dal numero corrispondente scritto su di esse, che dà anche il nome. Le prime quattro sono 5a, 10a, 15a e 20a; sono le sole che possono giungere

con corsa rapida fino alle torri e distruggerle. Le seconde quattro sono contraddistinte rispettivamente dai numeri 20, 25, 30, 35. Le dimensioni di tutte le bombarde sono uguali, cioè: 16 lunghezza, 12 base maggiore, 8 base minore.

- Ponte della lunghezza del fossato. In realtà si tratta di 8 assi, catturabili dal nemico, che possono unirsi per costruire il ponte.

- Sono anche disponibili diverse scale, adatte all'altezza delle torri. Le scale sono di lunghezza 5 (che può giungere sulla torre alta 4 se posta a distanza 3), 10 (muro di 8, distanza 6), 15 (muro di 12, distanza 9), 20 (muro di 16, distanza 12).

Si può ora passare alle truppe. Il comandante in capo è l'imperatore, caratterizzato da una sfera o globo, che comanda sia la fanteria (figure geometriche piane) che la cavalleria (solidi geometrici).

Le figure piane che rappresentano la fanteria possono essere semplici, formate cioè da segmenti di retta, curve e miste. Le semplici sono: triangoli di 7 specie (oltre a quello equilatero considera sia isoscele che scaleno per triangoli con tre angoli acuti, con uno ottuso, con uno retto); quadrangoli di 4 specie: quadrato, rettangolo, rombo, parallelogramma; pentagono; esagono; ettagono; ottagono; poligono di venti lati, preso come esempio di poligono generico a molti lati. Le figure curve considerate sono: cerchio; rombo curvilineo. Le figure piane miste sono: semicerchio; arco. In totale si hanno quindi 20 figure piane diverse.

Le figure che rappresentano la caval-

leria ed i generali sono poliedri ed altri solidi geometrici. Si possono raggruppare a seconda della base. Con base triangolo equilatero, si hanno: tetraedro; ottaedro; icosaedro; prisma triangolare; piramide con la base dell'icosaedro; piramide con la base dell'ottaedro. Con base quadrata: cubo; piramide quadrata. Con base rettangolare: prisma rettangolare; piramide rettangolare. Con base rombica: rombo cubico; prisma rombico; piramide rombica; romboide. Con base pentagonale: pentagono-dodecaedro; prisma pentagonale; piramide pentagonale. Altre: prismi e piramidi. Le figure curve sono: sfera; cilindro; cono; rombo-ovale; rombo-rotondo.

Si tratta complessivamente di 32 pezzi diversi, da suddividere in 26 pezzi di cavalleria ed in 6 comandanti o generali. Questi ultimi corrispondono ai poliedri regolari e comprendono la sfera o globo o imperatore. Di tutte le figure si danno non solo le rappresentazioni grafiche ma anche i valori dei lati o dei diametri, nonché quelli delle superfici o dei volumi. Ciò diventa poi importante per le complesse regole di presa.

La descrizione della posizione iniziale: De ordinando exercitu inizia a pag. 27. L'esercito viene schierato nelle prime sei righe oltre il fossato. La disposizione iniziale è indicata nella figura della tavola fuori testo, qui riprodotta.

Le facoltà di mossa sono descritte nel libro a partire da pag. 30: De vario militum progressu. Prima ancora di considerare le differenze tra i pezzi si deve notare una differenza essenziale nelle mosse disponibili a seconda che si avanzi o che si retroceda. Alle truppe in fuga è infatti assicurata una maggiore mobi-

lità. Così di regola i fanti si muovono di una casa se avanzano e di due se retrocedono; i cavalieri di due se avanzano e di tre se retrocedono. Le bombarde possono solo avanzare, e di un passo alla volta; l'altro materiale bellico si muove come i soldati che se ne occupano. I generali (cioè i poliedri regolari: tetraedro, ottaedro, cubo, dodecaedro e icosaedro) possono muoversi a loro scelta da una a tre case in ogni direzione; il globo o imperatore da una a quattro. Le direzioni dei pezzi sono in genere dettate dalla loro forma. Quelli a base triangolare si possono muovere solo in avanti in diagonale; quelli a base quadrata o rettangolare si possono muovere solo in avanti; oltre che in avanti, quelli con più lati si possono muovere anche diagonalmente; quelli misti anche lateralmente.

La battaglia consiste in più fasi. Finché il globo non è catturato si deve avanzare e combattere, senza possibilità di retrocedere. Appena il globo è preso, uno dei generali può prenderne il posto ed ordinare la ritirata. In tal caso l'esercito può retrocedere e passare il fossato, dopo aver costruito un ponte di fronte alla porta. Appena è passata una quantità di truppe sufficiente a difendere la fortezza, il ponte viene distrutto per non favorire l'attraversamento dei nemici. Questi possono a loro volta costruire un ponte per passare il fossato, in questo caso senza vincoli di posizione.

A pag. 33 inizia il capitolo De praelio, in cui si forniscono le complesse regole di presa. Ci sono quattro diversi tipi di prese, per colpi di bombarde, per uguaglianza, per assedio e per dimensione.

Le bombarde si dividono in due gruppi che servono per distruggere le torri o per colpire i nemici. Le prime devono portarsi ad una distanza fissa corrispondente all'altezza della torre da abbattere: i due valori corrisponderebbero ai cateti e la gittata della bombarda all'ipotenusa. Così per la Quinta si devono interporre tre caselle libere; per la Decima sei; per la Quindicesima nove e per la Ventesima dodici. Le altre bombarde invece colpiscono tutto ciò che si trova in uno spazio che ammonta a 12 per la 20a, 15 per la 25a, 18 per la 30a e 21 per la 35a.

La cattura delle bombarde richiede l'accostamento di più pezzi che presentino adatti rapporti dimensionali. Le figure che attaccano devono distare di due case dalla bombarda. Le condizioni sono che per somma o prodotto dei numeri dei pezzi si ottenga il volume totale della bombarda che è 144 (esempi:  $16 \times 9$ ,  $4 \times 36$ ,  $132 + 12$ ).

Il secondo metodo generale di presa consiste nell'uguaglianza: ciascun pezzo può catturare un pezzo avversario identico, subentrando nella relativa casa, se con la mossa può arrivarci. E' una presa facile e quindi è considerata meno gloriosa.

Il metodo dell'assedio può consistere in un blocco totale, che però non porta alla presa. Se la casa del pezzo non è attaccata ma sono controllate quelle di possibile trasferimento, il pezzo è bloccato finché uno dei pezzi assediati non è preso o costretto a muovere o anche non si muova spontaneamente.

Il vero e proprio metodo di presa per assedio consiste nel circondare il pezzo avversario con due pezzi propri che per somma (limitata però a due numeri

uguali) o per prodotto diano il perimetro del pezzo assediato. La distanza deve essere tale che alla prossima mossa ognuno potrebbe entrare nella casa del pezzo assediato. Quando ciò si verifica il pezzo prigioniero ha due mosse per sottrarsi all'assedio: se non è liberato viene preso. Non sono molti i casi di pezzi che possono essere presi così: triangolo equilatero  $36 = 6 \times 6$ , quadrato  $60 = 6 \times 10$ , esagono  $96 = 48 + 48$ ; ettagono  $84 = 42 + 42$ , ottagono  $80 = 40 + 40$ ; poligono  $120 = 60 + 60$ ; cerchio  $132 = 6 \times 22$ ; rombo curvo  $44 = 22 + 22$ . Anche i solidi: globo, diametro per cerchio massimo; icosaedro, triangolo equilatero per 20; dodecaedro, pentagono per 12; ottaedro, triangolo equilatero per 8; cubo, quadrato per 6. Lo stesso per prismi e piramidi: area di base per altezza. Il cilindro richiede però tre numeri, circonferenza, altezza e area di base.

L'ultima maniera di prendere, per dimensione, è anche la più potente e viene considerata più valida e più prestigiosa.

Ogni pezzo può essere preso ma in maniera varia. La base del sistema è sempre di questo tipo: il prodotto della distanza per la dimensione del pezzo attaccante uguaglia la superficie o il volume del pezzo in presa. Non c'è però una regola generale che permette di ricavare immediatamente le mosse da effettuare; da una parte le dimensioni considerate non sono sempre le stesse; dall'altra figure geometriche di una stessa serie hanno dimensioni anche di molto diverse. Così, l'unica maniera per procedere è di registrare pezzo per pezzo le possibili (o almeno le più comuni) condizioni di presa come qui viene ricapitolato in nota<sup>3</sup>.

Infine, a pag. 51, l'ultima del libro - seguita solo dalla grande tavola fuori testo con la raffigurazione di metà campo di battaglia, qui riprodotta - si ha l'ultimo capitolo, De castrorum expugnatione, con le condizioni per la fine della battaglia, basata sulla presa della fortezza.

Si deve in ultimo conquistare la rocca del nemico, con un generale o soldato che ci porta le insegne. Le mura si passano con le scale ma solo dopo aver abbattuto la torre che guarda quel fianco. L'opposizione si basa anche sul numero di barili di farina: 40 per tutti, 30 per 3, 20 per 3 e 20 per 1.

In conclusione, questo gioco, inventato da Fulke come esercitazione matematica, si può considerare una variante complessa della ritmomachia in cui si accentuano i caratteri di simulazione bellica. Nella ritmomachia i pezzi avevano già una distinzione di ruolo a seconda della loro geometria e dei numeri associati; qui però si ha una notevole estensione dei pezzi e delle regole di presa come pure più ampio e differenziato si presenta il campo di battaglia.

La ricostruzione del gioco non appare del tutto completa. Alcuni punti del testo risultano di incerta comprensione; soprattutto, alcuni dettagli delle regole di mossa e presa non sono descritti e potrebbero dare adito a più varianti possibili in una effettiva riproduzione del gioco. Per esempio, nulla si dice sui turni di mossa ed in particolare se ad ogni turno si possono muovere più pezzi. Qui però non interessa tanto ricostruire il gioco fino a poterlo giocare senza incertezze, anche perchè il connesso esercizio aritmetico-geometrico risulta oggi ancora meno invitante di

allora. Può essere sufficiente considerarne gli aspetti principali, a partire dal fatto che siamo ancora nell'ambito di un gioco di calcolo e di riflessione, senza l'associazione di eventi fortuiti, come quelli collegati al tiro di dadi così spesso associato ai giochi di tavoliere ed ai più moderni giochi di guerra.

Se l'interesse come esercizio di geometria può oggi apparire decisamente superato, in una prospettiva storica si presenta fondamentale l'anticipazione delle manovre che qualche secolo dopo diventeranno comuni sulle mappe dei wargames. Le azioni devono essere preparate a distanza e non è affatto immediato sia in attacco che in difesa "vedere" le molte possibili combinazioni: di rado i pericoli sono evidenti e portati da un solo pezzo; spesso si richiede la cooperazione di due o più pezzi diversi che insieme puntano sull'obiettivo da lontano.

Di particolare interesse la suddivisione del campo e le diverse fasi successive della battaglia, ancora tutte innovazioni che solo alcuni secoli più tardi renderanno i giochi di guerra ben distinti dai comuni giochi di tavoliere.

Rimane un ultimo commento, relativo alla diffusione di questo gioco. Evidentemente non ne dovette avere molta, nonostante le due edizioni del testo illustrativo. E tutte quelle complesse figure sia piane che solide, con tanti numeri da mettere in relazione fra loro, non dovettero certo favorirne l'espansione al di fuori di quella ristretta cerchia di studenti che probabilmente dovette "subire" quest'esercizio. E' però certo che, se si riesce a far astrazione dal pesante bagaglio sia geometrico che aritmetico, si trova uno schema di simu-

lazione bellica quale non si era mai visto prima su un tavolo da gioco! Ci vorranno non meno di due secoli prima di ritrovare qualcuno che reinventi qualcosa del genere.

#### NOTE

<sup>1</sup>. Non ci si può qui soffermare su questo interessante gioco di tavoliere. Si rimanda a due libri tedeschi, uno divulgativo D. Illmer et al. Rhythmomachia, Hugendubel München 1987, l'altro di notevole livello storico filologico Arno Borst Das mittelalterliche Zahlenkampfspiel Winter Heidelberg 1986. In italiano, sintetico ma fondamentale (come sempre per questo Autore) è: Adriano Chicco Il gioco di Pitagora Genova 1979, utile anche: E. Ulivi "Sulla rithmochia, gioco da scacchiera del medioevo e del rinascimento" in AA.VV. Scienza e gioco Sansoni Firenze 1986, p. 400-422.

<sup>2</sup>. Nel titolo, il nome del gioco è scritto in caratteri greci maiuscoli, ma nel seguito del libro è trascritto come Metro-machia.

<sup>3</sup>. Equilatero: 6 e 36 interposti di 18 caselle vuote ( $6 \times 36 \times 18 = 3888$ , il quadrato dell'area).

Per gli altri triangoli semplicemente l'area ottenuta da distanza e numero: isoscele 12 a sei case o 6 a 12 case. Scaleno 8 a 7 case o 14 a 4 case, ab.isoscele 16 distante 12 o 32 distante 6. Amb. scaleno 21 distante 4. Scaleno rettangolo però 7 distante 7, perchè non ci sono 14 da dimezzare.

Quadrato rettangolo 60 distante 36, rombo 9 distante 10 o viceversa e romboide 7 distante 10 o viceversa.

Dei poligoni solo il pentagono è molto difficile e perciò si preferisce prenderlo per uguaglianza. Gli altri o in base al

semiperimetro o all'apotema: Esagono 48 distante 14; ettagono 42 distante 9; ottagono 40x12; poligono 60 distante 19. In genere il semiperimetro si usa quando non supera il numero di case, altrimenti l'altezza.

Circolo semicirconferenza 66 d. 21, raggio. Semicerchio: 4 d.11, arco: 10 d. 11. Rombo curvo 22 d. 10.

Prisma triangolare supf. 15,18/31 e linea 5 le distanze tali che i pezzi potrebbero giungere muovendo nella casa del pezzo da prendere. Per la piramide la distanza si riduce ad un terzo.

Piramide con base dell'ottaedro 15,18/31 e linea 3,1/5 a d.3.

Piramide base quadrata; uguale base, uguale altezza, d.3. Le piramidi si possono anche prendere con linee uguali 1/3 dell'altezza e allora la distanza diventa quella della mossa. Prisma rettangolare richiede supf 2160 e linea 40. La piramide corrispondente lo stesso ma a distanza di tre case.

Rombo cubico 90 e 10 a distanza mossa; piramide rombica stesse a d.3; prisma rombico 90x60; romboide 70x60, d di mossa, come in tutti i prismi. Piramide stessa base supf 70 linea 21 d.3, oppure 70, 4 e d. mossa. Prisma a base romboide 70 e 36; a base pentagono 60 e 15; corrispondenti piramidi uguali ma d. 3. Prisma esagonale 672 e 48, piramide stesso ma b.3 oppure 672 e 16. Prisma ettagonale 378 e 42. Piramide corrispondente stesse ma d.3 oppure 378 e 14 d. mossa. Prisma ottagonale 480 e 36, corrispondente piramide stesse d.3 oppure d.mossa e linea 12. Prisma poligonale 1140 e 60; piramide corrispondente stessi d.3 oppure linea 20 d.mossa. Cilindro 1386 e 48. Cono stessi d.3 oppure linea 16 d.mossa. Rombo rotondo cono e cilindro d.3, oppure 1386 e 32. Rombo ovale cilindro e cono

a d. mossa; anche con cono e 4.

Globo entro due case linea uguale a diametro ed entro tre case superficie del cerchio massimo. Tetraedro base e altezza d.3. Esaedro base e lato d.mossa. Ottaedro base e 8 d. mossa. Dodecaedro: piramide pentagonale e 12. Icosaedro sua piramide e 20.

I barili di farina hanno cerchio massimo 32, minimo 16, lunghezza 20, volume totale 400, e si catturano come le bombarde.

Le assi del ponte vanno messe prima due di traverso e poi una nella direzione migliore.

20 METROMACHIA.

Agmen hoc claudunt formæ multorum laterum vt Pentagonus, cuius latera quinque sunt  $4\frac{1}{2}$ ; area



Hexagonus, cuius sex latera sunt 16. cathetus 14. area



Heptagonus, cuius latera septena sunt vt 12. cathetus 9. area



Octogonus, cuius octo latera sunt 10. cathetus 12. area



Polygonus viginti laterum quorum vnumquodque est 6. partium, cathetus 19 area



Sequuntur iam formæ quæ ex cuius constant lineis, è quibus primus locus non immeritò dabitur circulo, cuius diameter est partium 42. circumferentia 132. area



Rhombus curvilineus chordam habet 20. Peripheria n 22. aream.

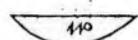


Hinc semicirculus constans diametro 14. circulari linea 22. area



Vltimo

Vltimo arcus, cuius chorda est partium 20. circularis lineæ segmentum 22. area



Prisma triangulare habet basim  $15\frac{18}{31}$  altitudinem 5. capacitatem



Pyramis eiusdem basis & altitudinis Icosaedro conueniens completitur



Pyramis basi Octaedri  $15\frac{18}{31}$ . latere 6. altitudine  $2\frac{1}{2}$ . capit



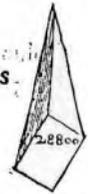
Pyramis basi 225. altitudine 15. continet



Columna basi quadrangula 2160. altitudine 40. capacitatem



Eiusdem basis & altitudinis pyramis capacitatem

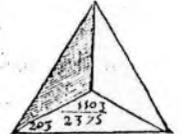


26 METROMACHIA.

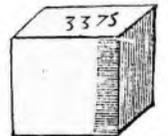
Explicatis iam omnibus militum ordinibus sequuntur duces, & primo loco imperator ipse Globus, cuius diameter 42. area maximi circuli 1386. tota sphaerae capacitatem



Tetraedron, cuius latus 12. basis  $62\frac{44}{15}$  altitudo  $9\frac{11}{19}$  capacitatem,  $203\frac{1101}{175}$



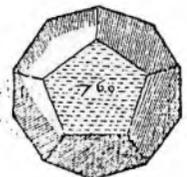
Hexaedron siue cubus, cuius latus 15. basis 225. solidum



Octaedron, cuius latus 6. basis  $15\frac{18}{31}$  capacitatem,  $91\frac{63}{155}$



Dodecaedron, cuius basis est fermè 38. capacitatem verò



## Gli scacchi come metafora

Marco Di Paolo

Il gioco degli scacchi ha sempre affascinato conoscitori e non per essere emblema di esercizio razionale puro, "scontro di cervelli" per eccellenza. Anche le aversioni da esso suscitate sono in buona parte sintomo della profonda inquietudine di chi avverte con disagio tale manifestazione di abilità intellettuale. Questo disagio non è dato tanto da un senso di inferiorità verso lo scacchista (che si può provare allo stesso modo verso qualsiasi persona competente in qualsiasi campo dello scibile) quanto dalla percezione della distanza che separa il giocatore di scacchi dal "consorzio umano": è come se egli si isolasse dal mondo dell'esperienza quotidiana e lo mettesse fra parentesi per vivere in un mondo ideale ad esso quasi totalmente estraneo.

In questo senso si viene a stabilire nell'immaginario collettivo una naturale affinità tra la figura del giocatore di scacchi e quella del filosofo, che per il senso comune è ancora pensato sul modello del saggio platonico: in entrambi si avverte la medesima tensione ideale; entrambi sono visti come portatori di una "stranezza" che non vale la pena sforzarsi di comprendere. Non è un caso se la curiosità popolare si è sempre soffermata sugli aspetti stravaganti della vita così dei grandi filosofi come dei grandi scacchisti: quanto più li si può mettere al loro posto quali persone non completamente normali, o addirittura psicopatiche, tanto più ci si sente tranquilli.

Nella nostra cultura imbevuta di tecnicismo, poi, la cosa si spiega ancora più facilmente: scacchi e filosofia rappresentano, in modi diversi, dei paradigmi di attività razionale "inutile", cioè senza scopi pratici, nemmeno mediati; dunque, per la mentalità comune, degli esempi da non imitare di spreco di energie intellettuali.

Ciò che più fastidisce, pare, è il carattere di sforzo logico-argomentativo che tali attività comportano; non si percepisce infatti la stessa distaccata avversione nei confronti di attività altrettanto inutili ma dettate da un impulso interiore (come tutte le forme artistiche) o da pura curiosità. L'argomentare filosofico, si può anche dire, è visto come un inutile "gioco di parole", fine a se stesso e che lascia tutto come era prima, allo stesso modo che una partita di scacchi: non rende questo mondo più bello né produce una conoscenza maggiore di esso, non è che vano esercizio logico.

Ora, si può presumere che, se un analogo sospetto dei più e un'analogha estraneità al mondo comune avvicinano il filosofo e il giocatore di scacchi, l'affinità tra scacchi e filosofia non risieda solo nell'atteggiamento di chi li pratica/fa/gioca o di chi li giudica dal di fuori, ma trovi le sue radici in qualcosa di più profondo, in qualche elemento non marginale della vita spirituale dell'uomo.

Consideriamo anzitutto gli scacchi nel

loro significato simbolico. Tutti sanno che essi sono una metafora della guerra, ma già qui è necessario fare una precisazione: non si tratta certo di una guerra primitiva, manifestazione di forza brutta, ma di una guerra condotta secondo regole ben precise, ove vince chi è in grado di applicare la strategia migliore. Fra le due divinità della guerra dell'Olimpo greco, modello di forza scacchistica sarebbe Minerva e non Marte; ciò è curioso, perché la forza della ragione appare in questa prospettiva come una forza "al femminile", contrariamente a quanto si pensa di solito.

Per non uscire dal mondo classico, viene qui spontaneo pensare a quella contrapposizione fra i due aspetti, apollineo e dionisiaco, dell'*ethos* greco, e alla sua rilettura da parte di Nietzsche nel secolo scorso<sup>1</sup>. Se lo spirito dionisiaco rappresenta la spontaneità vitale, l'istinto, mentre lo spirito apollineo rappresenta l'equilibrio, la misura razionale, gli scacchi non possono che essere l'espressione dello sbilanciamento della cultura in senso apollineo e perciò, per chi la pensa come Nietzsche, del "depotenziamento" dell'essere umano, della negazione della sfera istintuale, della prevalenza dei deboli sui forti. Da questo punto di vista anche il carattere ludico degli scacchi sarebbe una degenerazione: contrapposto al gioco del bambino, simbolo della libera creatività dell'essere umano, il gioco degli scacchi sarebbe al contrario il simbolo della schiavitù dell'uomo, della sua incapacità di evadere dalla gabbia razionale che egli stesso si è creato.

Gli scacchi, come molti sanno, simboleggiano anche dei rapporti sociali. Nella forma definitiva che noi stessi co-

nosciamo possono essere interpretati come la cristallizzazione della società europea tradizionale suddivisa in *ordini*: dopo i regnanti, in ordine di importanza/vicinanza, abbiamo il clero (in inglese, l'alfiere è il vescovo, *bishop*), la nobiltà (sempre in inglese, il cavallo è in realtà il cavaliere, *knight*), la borghesia e infine i contadini (come sono detti rispettivamente in spagnolo, *peon*, e in tedesco, *bauer*, i pedoni). Come si vede, alle regole della guerra corrispondono ben determinati ruoli sociali che, data la natura del gioco, si presentano come imm modificabili. Anzi, la struttura degli eserciti pare suggerire che la guerra si possa vincere solo se il popolo che al combatte rispetta l'ordine, ove questo ordine non è solo umano ma è pensato come "voluto da Dio".

E qui veniamo all'elemento più suggestivo del simbolismo scacchistico, che è poi quello teologico-metafisico, e perciò "filosofico" per eccellenza. Gli scacchi paiono simboleggiare non solo la guerra e non solo la società, ma anche il mondo naturale: possono essere visti come una rappresentazione mitica del cosmo, cioè dell'universo ordinato. Ciò non deve stupire in quanto, fin dall'origine della riflessione filosofica, l'idea di un ordine naturale si è sviluppata da e in relazione con quella dell'ordine umano, l'idea di legge naturale da quella di legge civile. Per attenersi alle fonti del pensiero occidentale, basti rilevare che tutta la mitologia greca non è che un'interpretazione in termini umani degli eventi naturali. Nelle teogonie e cosmogonie a noi pervenute non solo i cataclismi, per esempio, sono intesi come manifestazioni della collera divina, ma la stessa unione e separazione degli elementi naturali è pensata come prodotta

dalle forze contrapposte dell'amore e dell'odio, oppure come espressione di giustizia e ingiustizia, ecc.<sup>2</sup> Ora, cosa hanno a che fare gli scacchi con tutto ciò? L'accostamento è fin troppo ovvio: essi, rappresentando la guerra, la contesa, illustrano il mondo come essenzialmente dominato dalla contesa fra due principi opposti e quindi contengono simbolicamente quello che sarà il nocciolo della concezione dialettica della realtà, che da Eraclito ad Hegel ha un posto così importante nella storia della filosofia. Eraclito, padre del pensiero dialettico, scriveva: "Polemos (la Guerra) è padre di tutte le cose, e di tutte signore"<sup>3</sup>. Ciò significa che non solo le cose sono in contrasto fra loro, ma che non sono nulla al di fuori di tale contrasto, e che l'armonia dell'universo non si crea eliminando il contrasto ma proprio grazie ad esso. Non sono forse gli scacchi l'espressione più limpida di tale verità?

Questa analogia può tuttavia essere arricchita. La contrapposizione sulla scacchiera è una contrapposizione netta, fra Bianco e Nero, non vi sono valori cromatici intermedi. Ciò ha anche un valore metafisico e morale insieme: i due principi che si contendono l'universo sono radicalmente in contrasto fra loro come la Luce e la Tenebra, ed il primo ha carattere positivo, è il Bene, Dio, il secondo ha carattere negativo, è il Male, il Demonio. Quasi inutile osservare come la metafora Luce-Tenebra sia stata utilizzata dal pensiero religioso in ogni tempo e luogo. Più interessante rilevare che l'immagine dei due principi contrapposti sembra più compatibile con una concezione manichea<sup>4</sup> che con una cristiana (anche se quando si analizza un fenomeno culturale in termini simbolici l'interpretazione non è mai

univoca, per cui non si possono escludere altre letture).

Il vantaggio del tratto lascia poi supporre una prevalenza del principio positivo su quello negativo; in realtà, però, questo è solo un vantaggio *iniziale*, e può essere anche interpretato pessimisticamente quale presagio della disfatta *finale*: nel film di Bergman *Il settimo sigillo*<sup>5</sup> la sconfitta del cavaliere che sfida a scacchi la Morte (la quale ovviamente conduce i neri) appare come ineluttabile.

Il contrasto vita-morte, comunque, può essere letto in due modi, entrambi suggeriti dal gioco degli scacchi e dallo stesso film di Bergman. In un primo senso, ovvio, Il Bianco simboleggia il principio di vita, il Nero quello di morte; in un altro senso, meno ovvio ma più in accordo con la concezione dialettica, il contrasto stesso rappresenta la vita, mentre la fine della partita, e quindi del contrasto, la morte. Lo scacco matto rappresenta lo scacco ultimo, che non si può parare e che mette fine alla contesa e perciò alla vita. Non è un caso che uno dei temi dell'esistenzialismo contemporaneo sia proprio quello dello "scacco" che ciascuno è condannato a subire di fronte alla prospettiva della morte e che è un ingrediente essenziale della consapevolezza della propria finitezza.<sup>6</sup>

Inoltre, si può dare una lettura esistenziale anche del carattere *esasperato* che la contesa Bianco-Nero esprime. Essa infatti non coinvolge solo i due schieramenti contrapposti ma anche l'interno di ogni singolo schieramento, dato che lo stesso terreno di lotta (la scacchiera) è ambivalente, ed ogni singolo schieramento possiede, per esempio, un alfiere campochiaro e uno camposcuro. Ciò può significare, fuori di metafora, che ogni aspetto dell'esistenza è duplice e

risente del contrasto fra i due principi, che per esempio la morte non è solo il limite estremo, ciò che mette fine alla vita, ma che ne è una componente essenziale (si è detto che la nostra esistenza è avvolta interamente in una "atmosfera di morte"); che ogni sentimento positivo include anche uno negativo, e così via. Così, il gioco degli scacchi ci si è prospettato non solo quale rappresentazione *fisica* del mondo, ma anche quale rappresentazione *psichica* della condizione umana.

Per concludere questa lettura simbolico-metafisica degli scacchi, si può fare riferimento agli scacchi come gioco ed al fatto che nel quadro prima delineato del mondo saremmo autorizzati a sentirci "pedine" di giocatori trascendenti, che determinano le nostre azioni secondo un ordine a noi sconosciuto. La sciamo interpretare a chi legge quest'altro frammento di Eraclito (che richiama fra l'altro un tema di Nietzsche già riferito): "Aìòn (il Tempo) è un fanciullo che gioca, muovendo le tessere di una scacchiera; la signoria è di un bambino"<sup>7</sup>.

#### NOTE

1. Cfr. F. Nietzsche, *La nascita della tragedia*, 1872.

2. Cfr. per esempio Esiodo, *Teogonia*, VII sec. a.C.

3. Eraclito, *Frammenti*, sec V a.C., n.53 (ediz. canonica Diels-Kranz).

4. Il manicheismo, religione la cui dottrina centrale è appunto quella della lotta fra Luce e Tenebra, fu fondato dal persiano Mani nel III secolo e si diffuse in molte zone dell'Asia e dell'Africa. Anche Agostino d'Ipbona, prima di convertirsi al Cristianesimo e divenire il più grande dei padri della Chiesa, fu influenzato in gioventù dal manichei-

simo.

<sup>5</sup>. 1956

<sup>6</sup>. Cfr. soprattutto K. Jaspers, *Filosofia*, 1932. Volume III: Metafisica.

<sup>7</sup>. Op. cit., n. 52.

## Aggiunte

Nel numero precedente, nell'articolo di presentazione della rivista *Scacchi e scienze applicate*, come qualcuno ci ha fatto gentilmente notare, abbiamo dimenticato di citare alcune rubriche importanti. Esse sono:

**Historical Chess Abstract**, rassegna di brevi recensioni di articoli storici pubblicati su riviste italiane e estere, a cura di Alessandro Sanvito. Sull'ultimo numero tra l'altro vi è la recensione di *Dovendo scegliere oggi, vada per due!* di F. Pratesi, I.S. ecc.

**Sezione problemi**, curata dal dott. Federico Alliney fino al 5/10/1991 epoca della sua morte e successivamente da Giorgio Mirri. Ben dodici i concorsi Tematici Internazionali che la rivista ha lanciato e ai quali hanno partecipato i migliori specialisti mondiali.

**Chess Exhibitions**, questa rubrica almeno per il panorama italiano è unica. Si tratta di una *visita guidata* alle mostre di tutto il mondo che espongono pezzi di scacchi. Gianfelice Ferlito, appassionato collezionista e direttore del *Chess Collectors International*, illustra i tesori esposti nelle più importanti mostre internazionali: nel 1991 al Maryhill Museum in Usa; nel 1992 in giro per l'Europa (Italia, Francia, Inghilterra e Germania); nel 1993 in Austria e Germania; nel 1994 in Russia, Germania e Giappone. Il tutto è ben corredato da splendide fotografie, riproducenti cataloghi e mute di pezzi.

### La scomparsa di un mito

Michail Botvinnik, uno dei più grandi campioni di scacchi di tutti i tempi, si è spento il 5 maggio a Mosca.

Nato a Pietroburgo il 17 agosto del 1911, da famiglia ebrea, si mise ben presto in luce per il suo talento e per aver sconfitto all'età di 14 anni in una simultanea su 30 scacchiere, l'allora campione del mondo Capablanca, in quel periodo considerato invincibile.<sup>1</sup>

A soli 16 anni conquistò il titolo magistrale e a 20 vinse il campionato dell'Urss, che rivinse nel 1933, 1939, 1941, 1945 e 1952. Impressionante è stata la serie dei suoi successi, si classificò 1° a Leningrado nel 1933 e nel 1934, 1° ex aequo con Flohr a Mosca nel 1935 e 2° dopo Capablanca a Mosca nel 1936; 1° a Nottingham nello stesso anno, a pari punti con Capablanca. Vinse poi il torneo di Leningrado nel 1939, i tornei di Mosca nel 1941, 1944 e 1945, a Groningen nel 1946 e di nuovo Mosca nel 1947. Nel 1948 prese parte al torneo per il campionato mondiale e lo vinse, superando Smyslov, Keres, Reshevski ed Euwe.

Gli scacchi a partire dal 1924 erano diventati strumento del Sistema Sovietico e usati come arma propagandistica e di consenso, Botvinnik nel 1949 affermava " ... Quando noi scacchisti sovietici gareggiamo nei tornei internazionali e difendiamo l'onore del nostro Paese, riconosciamo il nostro dovere davanti al Popolo Sovietico, nei confronti del Partito e della grande causa di Lenin e Stalin". Lo stesso spirito aleggia nello scritto: *The Russian and Soviet school of chess*<sup>2</sup>, rimane incomprensibile e avvol-

to nel più profondo dei misteri, come in un'epoca in cui imperversavano le *Purghe* staliniane, di cui gli ebrei erano spesso vittime, Botvinnik potesse credere fermamente in tutto questo.

Per quindici anni Botvinnik mantenne il titolo di Campione del mondo, sostenendo sfide memorabili contro agguerriti campioni del calibro di Bronstein, Smyslov per ben tre volte, Tal due volte, per soccombere definitivamente contro Petrosian nel 1963.

Probabilmente Botvinnik non fu un talento scacchistico superiore a tutti gli altri, ma sicuramente seppe coniugare perfettamente, le proprie doti con una accurata preparazione tecnica e agonistica. Famosi sono i suoi scritti su questi temi.<sup>3</sup>

Ritiratosi dal gioco attivo nel 1970, Botvinnik si impegnò sempre più nella preparazione e cura dei giovani talenti sovietici, aprendo una vera e propria scuola, da essa passarono i futuri campioni del mondo: Karpov e Kasparov.

#### NOTE

<sup>1</sup> L'evento è ricordato dallo stesso Botvinnik, nel libro *Battaglie sulla scacchiera*, Prisma Editori.

<sup>2</sup> La traduzione in italiano di questo scritto è stata curata da Antonio Rosino e pubblicata a puntate sui n°11,12 del 1991 e n° 1,2,3,4,6,10, del 1992, della rivista Scacco.

<sup>3</sup> In italiano si possono leggere gli articoli: *La mia preparazione per i tornei* e *Tecniche di preparazione*, entrambi in *La parola ai campioni del mondo*, di Jakov Estrin, Prisma editori.

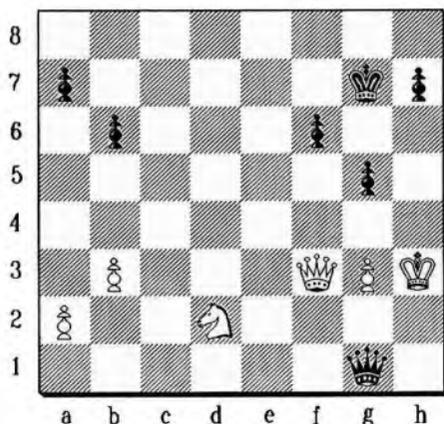
# Omaggio a Botvinnik

Riproduciamo dal libro di Botvinnik "Izbrannie Partii", Leningrado 1949, l'articolo contenente i suoi studi.

Sinora la mia attività nella composizione di studi è stata estremamente modesta. In più di vent'anni ho realizzato sei studi. In tutti i casi ho tratto i miei temi da partite reali.

La combinazione di matto alla base del mio primo studio si è verificata in una partita amichevole con il giocatore di 1° categoria di Leningrado, Liutov, nell'inverno del 1925.

Liutov - Botvinnik



Il gioco proseguì:

1. ... h5; 2. ♖:h5

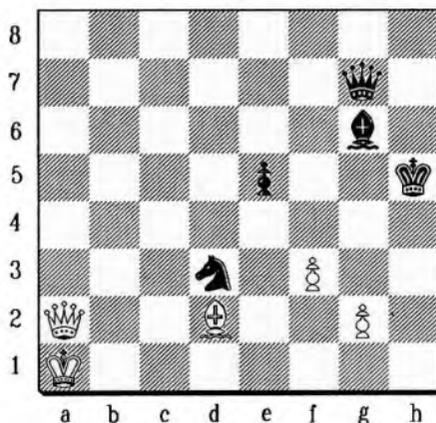
Sono perdenti sia 2. g4 h:g4+; 3. ♖:g4 ♖h1+; 4. ♔g3 ♖e1+; e 2. ♖b7+ ♔h6; e non c'è difesa contro 3. ... g4+;

2. ... ♖h1+; 3. ♔g4 ♖d1+; 4. ♗f3 ♖d7#;

La fine giunse così inaspettata che per un momento il mio avversario non si accorse della conclusione della partita.

Insieme ad un compositore di studi ho lavorato su questa combinazione che ha assunto la seguente forma.

Studio n. 1 - 1925 B+

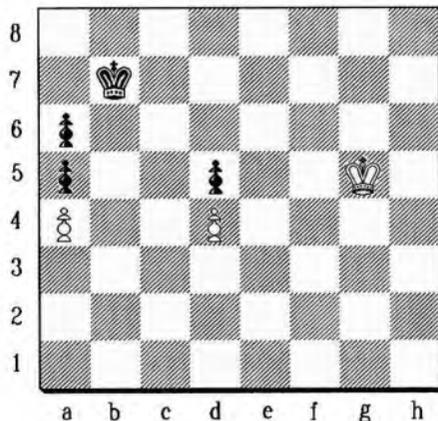


La soluzione non è difficile:

1. g4+ ♔h4; 2. ♕h6! ♖h6; 3. ♖h2+ ♕g5; 4. ♖d2+ ♗f4; 5. ♖d8#

Il mio secondo studio è stato composto dopo quindici anni. Lavorando sul libro U.S.S.R. Eleventh Championship (1939) ho analizzato il finale di una partita tra Levenfish e Kotov. Ho speso molto tempo su una variante; il risultato delle analisi è nel seguente finale di ♚♚.

Studio n. 2 - 1939 B+



Lo studio sembra abbastanza sempli-

ce, ma è molto difficile. Il B. può facilmente catturare il ♘d5, ma dopo 1. ♔f5 ♘b6; 2. ♔e5 ♘c6; 3. ♔e6 ♘c7!; 4. ♔:d5 ♘d7; 5. ♔c5 ♘c7; il N. salva il ♘a6, la cui presenza rende impossibile ♔b5. Il B. deve pertanto catturare entrambi i ♘ sulla colonna a ...

1. ♔f5! ♘b6; 2. ♔f6!

Il B. prende l'opposizione

2. ... ♘b7; 3. ♔f7 ♘b8!;

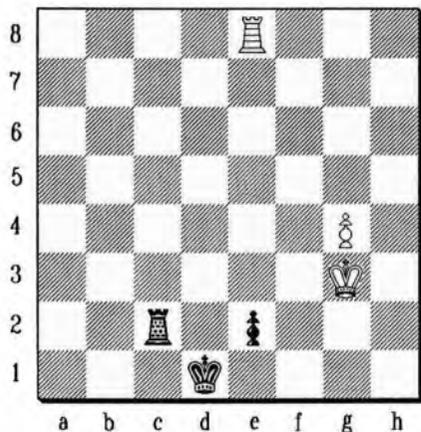
O 3. ... ♘b6; 4. ♔e8 ♘c6; 5. ♔d8

4. ♔e6 ♘c7; 5. ♔e7! ♘c6; 6. ♔d8 ♘d6;

7. ♔c8 ♘c6; 8. ♔b8 ♘b6; 9. ♔a8!

e il B. vince.

Il mio prossimo studio fu realizzato per la gara annuale di *Shakhmati v S.S.S.R.* 1939, e ricevette il quarto premio.



La posizione si è verificata in un torneo. La partita terminò con la vittoria del N. dopo

1. ... ♖c8; 2. ♖e5 e1 = ♔ +; 3. ♖:e1 + ♔:e1; 4. ♔f4 ♖g8; 5. g5 ♔f2; 6. ♔g4 ♔g2; e il B. abbandona.

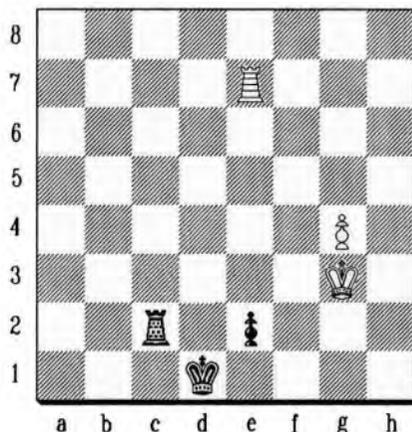
Ad esempio 7. ♔f5 ♔g3; 8. g6 ♔h4; 9. ♔f6 ♔h5; 10. g7 ♔h6. Si noti che la variante 1. ... e1 = ♔ +; 2. ♖:e1 + ♔:e1; 3. ♔f4 porta solo alla patta.

Si potrebbe dedurre che se la ♖ B. non

fosse in e8 ma, ad esempio, in e7, la partita dovrebbe terminare patta, nel modo seguente:

1. ... ♖c7; 2. ♖e5 e1 = ♔ +; 3. ♖:e1 + ♔:e1; 4. ♔f4 ♖g7; 5. g5 ♔f2; 6. ♔f5 ♔g3; 7. g6 ♔h4; 8. ♔f6 e il B. guadagna un tempo decisivo.

Studio n. 3 - 1941 N+



Ciononostante il B. perde indipendentemente dalla posizione della sua ♖.

La soluzione è veramente ingegnosa.

1. ... e1 = ♔ +!; 2. ♖:e1 + ♔:e1; 3. ♔f4 ♖g2!;

La mossa vincente. Qui la ♖ occupa la posizione ideale e ora il N. deve solo mettere in azione il proprio ♔ attraverso la strada più breve.

4. g5 ♔f2; 5. ♔f5 ♔g3!;

Questa è la strada più corta, attraverso la diagonale.

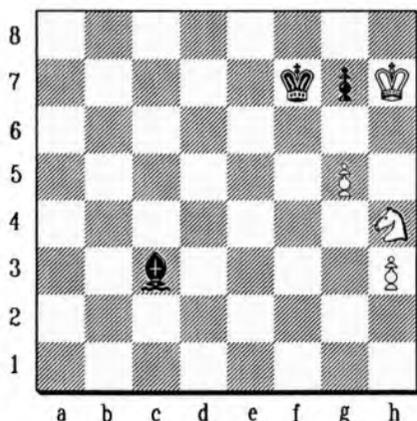
6. g6 ♔h4; 7. ♔f6 ♔h5; 8. g7 ♔h6;

E il ♘ bianco è perso. La manovra ♖g2 e le conseguenti mosse di ♔ (♔f2, ♔g3, ♔h4) sono senza dubbio le migliori.

Non ho composto io il quarto studio. Esso si presentò automaticamente durante le mie analisi del finale di una partita tra Boleslavsky e Bondarevsky (Mosca, 1941)

Questa posizione si sarebbe potuta presentare nella partita menzionata. Non è stato così a causa di un errore del B.

Studio n. 4 - 1941 N muove, B+



Il B. minaccia il sacrificio di ♖ su g7 (♖f5 e ♖:g7) seguito da h4,h5,h6 e g6,g7,g8=♔. Il N. ha una sola difesa:

1. ... ♗d2;

Ora è prematura 2. g6+ per 2. ... ♕f6. E' impossibile vincere senza l'aiuto del ♘h. Per il momento il B. deve mettersi in difesa.

2. ♖f3 ♗f4;

Considereremo poi l'altra possibilità

2. ... ♗c3;

3. h4 ♗g3;

Ovviamente 3. ... g6; perde a causa di 4. h5

4. h5 ♗f4;

A 5. h6 il N. risponde con 5. ... g6;

5. g6+ ♗f6;

Se 5. ... ♗f8; 6. ♖h4 seguita da ♖f5-♖:g7

6. ♖e5!!

Ora il N. può abbandonare, dopo 6. ... ♗:e5; 7. ♗:g7 o 6. ... ♗:e5; 7. h6 il B. guadagna il ♘. Ad ogni mossa di attesa il B. risponde con 7. h6 ♗:h6; 8. ♖g4+ e 9. ♖:h6

Per essere precisi bisogna notare che

esiste un secondo modo per vincere, ancora brillante ma più modesto del precedente, e cioè 6. Ch2! con la stessa irresistibile minaccia h6.

Consideriamo ora la seconda possibilità.

2. ... ♗c3; 3. h4 ♗b2;

Non è buona 3. ... ♗e6; 4. ♗g6. 3. ... g6; è cattiva a causa di 4. ♖h2 seguita da ♖g4-♖h6+

4. h5 ♗c3;

Ora il B. non ottiene nulla da 5. g6+ a causa di 5. ... ♗e6!; (ovviamente non 5. ... ♗f6; 6. h6!) seguita da ♗f5-♗g4. Cosa dovrebbe giocare il B.?

5. ♖h4 ♗d2;

E' ancora decisiva ♖f5-♖:g7. Ora il N. para h6 con ... g6.

6. g6+ ♗f6; 7. ♖f5!!

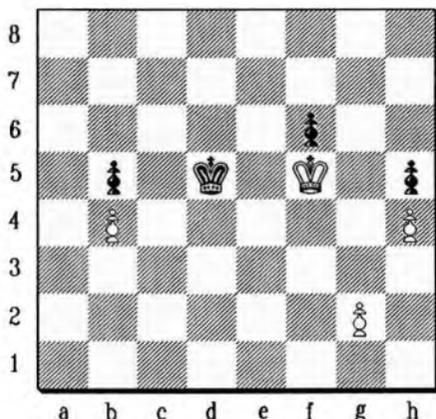
Una seconda sorpresa che decide ancora la partita.

Dopo 7. ... ♗:f5; 8. ♗:g7 ♗g4; 9. ♗h7! (non 9. h6 ♗h5!; 10. h7 ♗c3+; 11. ♗f7 ♗h6; e patta) 9. ... ♗c3; 10. h6 e la promozione a ♔ è inevitabile.

Nel gennaio 1945 ho giocato una simultanea serale al ministero dell'aeronautica.

Non posso dire di avere cominciato in modo favorevole. La prima partita finì in circa 15 minuti e il mio avversario, in vantaggio dopo un mio errore grossolano, diede matto. L'atmosfera divenne tesa. Il portavoce del Club degli scacchi annunciò 1-0 a favore dei giocatori del ministero. Il conteggio fu aggiornato ma dopo due ore esso era di 18 a 1. La ventesima e ultima partita stava per chiudersi.

Naturalmente tutti seguivano con molta attenzione. Il mio avversario giocava con grande attenzione e quando raggiungemmo la posizione nel diagramma seguente mi fermai a pensare.



Il B. non ottiene nulla da

1. ♖:f6 ♗c4; 2. ♗g5 ♖:b4; 3. g4 h:g4;  
4. ♖:g4 ♗c4;

oppure

1. ♗g6 ♗c4; 2. ♖:h5 ♗:b4; 3. g4 ♗c4;  
e entrambi i giocatori promuovono a ♖. Se 1. g4 allora 1. ... h:g4; 2. ♗:g4 ♗e4!; 3. h5 f5+; 4. ♗g3 ♗e3; 5. h6 f4+; 6. ♗g2 ♗e2; porta allo stesso risultato.

Nonostante ciò il B. giocò

1. g4

La partita continuò con

1. ... h:g4; 2. ♗:g4 ♗e6;  
fortunatamente il mio avversario non giocò 2. ... ♗e4;

3. h5 ♗f7; 4. ♗f5 ♗g7; 5. h6+ ♗:h6;  
6. ♗:f6 e il B. catturò il ♖ b5 vincendo la partita. Il pubblico era deluso. Il lettore avrebbe comunque torto nel pensare che io abbia giocato 1. g4 nella speranza dell'errore dell'avversario. Avevo in mente la seguente variante

1. ... h:g4; 2. ♗:g4 ♗e4; 3. h5 f5+; 4. ♗h3!!

Questa mossa paradossale fornisce la soluzione al problema. Ora

4. ... f4; 5. h6 f3; 6. h7 f2; 7. ♗g2

concede al B. un tempo per vincere.

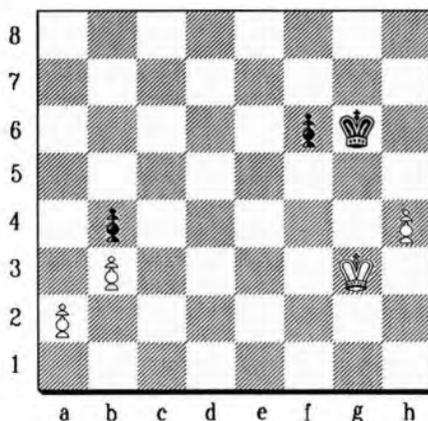
Dopo essere arrivato a casa ho rico-

struito la posizione ed ho trovato che vi è un'altra strada per la vittoria.

### 1. Rf4!

Ora non vi è difesa contro 2. g4, h:g dopo la quale il B. non spreca più un tempo nel prendere il pedone in g ma gioca subito 3. h5 e vince, come in partita. Successivamente, per un pò di tempo, ero assillato dal pensiero di aver già visto, da qualche parte, una posizione simile. Il libro di Reuben Fine, *Basic Chess Ending* mi venne in aiuto. Il diagramma seguente è di un finale che si è verificato nella Kmoch - Van Scheltinga, a Amsterdam nel 1936 e che richiama molto da vicino quello che è successo nella mia partita

### Kmoch - Van Scheltinga



Analizzando la posizione, Fine concluse che dopo

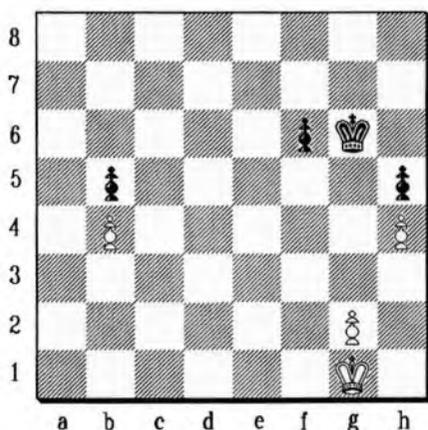
1. ... ♗f5!; 2. ♗f3 ♗e5!; 3. ♗g4 ♗e4!;  
4. h5 f5+; 5. ♗g3 ♗e3; 6. h6 f4+; 7. ♗g2 ♗e2; 8. h7 f3+;

la partita termina patta.

Ho consultato anche altri libri sui finali, ma non ho trovato una posizione simile. Ho capito che la mossa h3 era una novità nella sfera dei semplici finali di pedone. Ho quindi composto un piccolo studio -il mio quinto in ordine di

creazione- su tale tema

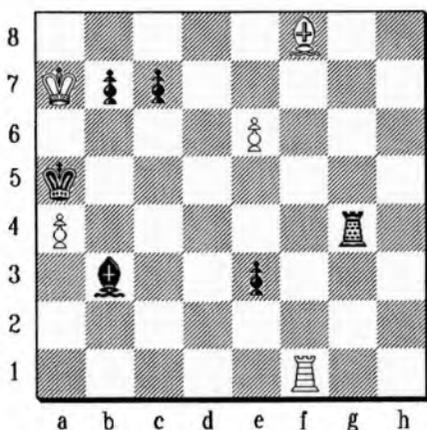
Studio n. 5 - 1945 B+



1. ♖f2 ♕f5; 2. ♖f3 ♕e5; 3. g4 h:g4+;  
4. ♕:g4 ♕e4; 5. h5 f5+; 6. ♖h3!! f4; 7.  
h6 f3; 8. h7 f2; 9. ♕g2  
e il B. vince.

Il seguente studio di A.P.Gulaev, vinse il primo premio in una gara dedicata al sedicesimo campionato sovietico.

A.P.Gulaev - 1948



La posizione del ♔ nero è alquanto innaturale. E' infatti ovvio che il ♔ ha raggiunto la sua casa lungo l'ottava traversa, il che risulta alquanto incredibile per qualsiasi giocatore. La soluzione è

la seguente:

1. e7 ♖e4; 2. ♖f4

Se 2. ♖f5 + c5!; (cattiva è 2. ... b5; 3. ♖:b5 + ♔:a4; 4. ♖b4 + !! e anche 2. ... ♔:a4; 3. ♖f4) 3. ♖:c5 + ♔:a4; e secondo gli autori la patta è inevitabile (4. ♖c8 ♕f7; )

2. ... ♖e6; 3. ♖f5 + ♔:a4;

Ora è cattiva 3. ... c5; 4. ♖:c5 + ♔:a4; 5. ♖c8

4. ♖f6! ♖e5; 5. ♖f4 + ♕c4; 6. ♖:c4 + ♔b3; 7. ♖c3 +!

e in dieci mosse il B. vince il finale; il N. perde a causa dell'infelice posizione della sua ♖ in e5.

Dopo avers studiato la soluzione data ho avuto l'impressione che le osservazioni di Gulaev dopo la mossa 2. ♖f5 + fossero sbagliate. Dopo approfondite analisi mi è apparso chiaro che nella variante

2. ♖f5 + c5; 3. ♖:c5 + ♔:a4;

il B. gioca

4. ♖f5!!

e pone il N. in una posizione disperata. Esso perde sia dopo

4. ... e2; 5. ♖g4! e1 = ♖; 6. e8 = ♖ + che dopo

4. ... ♖e6; 4. ... ♖e6; 5. ♖f6 ♖e5; 6. ♖f4 + ♕c4; 7. ♖:c4 + seguita da ♖c8.

Lo studio sarebbe stato relegato agli archivi se Ragozin non avesse trovato una forte difesa per il N. col seguito

4. ... ♕f7!!;

Dopo

5. ♖:f7 ♔b3!!; 6. ♕h6 e2; 7. ♕d2 b5; 8. ♔b6 b4; 9. ♔c5 e1 = ♖; 10. ♕:e1 ♖:e1; oppure

6. ♖f4 ♖e6; 7. ♖b4 + ♔c2;

la patta è inevitabile.

Dopo aver lavorato su questa posizione, ho composto uno studio che penso ne riveli in modo completo le sue latenti possibilità e che è più in linea con il gusto artistico di tutti gli amanti dell'

# Bergamo Scacchistica

## Attività scacchistica Provinciale

a cura di T. Minerva

### Il 1° Gran Premio Open Provinciale 1994-95 verso la conclusione

Al termine dell'ottava tappa rappresentata dal Torneo Open Semilampo di Banzano giocato domenica 2 luglio nel quale è stata registrata la prima sconfitta in questo Gran Premio del m.i. Bruno Belotti la classifica nei primi dieci posti dei Magistrali/Nazionali è la seguente: Belotti Bruno punti 480, Mione Dario 407, Rugeja Beqir 324, Marcoli Paolo 290, Bresciani Nicola 267, Rizzuti Pasquale 230, Rigamonti Stefano 185, Mazzotti Federico e Eynard Valdo 170, Merlini Lino 156.

Nei Sociali in testa Longo Pietro 465, Riccabella Sergio 438, Mangili Riccardo 435, Giovarruscio Marco 340, Torchitti Angelo 287, Vishanji Adrian 220, Pesenti Pietro 186, Gimmillaro Angelo 183, Angelica Acquaroli 181.

Le ultime due tappe sono rappresentate dai tornei di Gaverina, domenica 30 luglio e Roncobello, domenica 13 agosto.

### A Bergamo e Spinone al lago doppia vittoria di Belotti.

Nel Torneo Open Semilampo Gran Premio REMAPLAST di Bruno Ruggeri, giocato domenica 14 maggio nel Salone Excelsior di Borgo S. Caterina rispettate le previsioni che davano il tutto esaurito. Ottanta partecipanti a

numero chiuso, suddivisi in tre gironi, hanno confermato l'alto interesse degli scacchisti lombardi per le iniziative scacchistiche proposte dal C.S.Excelsior di Bergamo. Monte premi all'altezza della situazione con medaglie d'oro, orologi da scacchi, coppe, targhe e premi per tutti. Valida l'organizzazione con lo staff dell'Excelsior al completo di Mario Rosti e Francesco Mazzoleni alla segreteria, Angelo Gimmillaro al computer, Tommaso Minerva e Mauro Riggio arbitro e direttore di gara.

Di seguito le classifiche.

### Gran Premio Remaplast Torneo Principale

GIOCATORE	CAT.	PUNTI
01 Belotti Bruno	MI	7.5
02 Rugeja Beqir	1N	6.5
03 Magnatta Ovidio	1N	6.5
04 Marcoli Paolo	CM	6.5
05 Agnelli Francesco	CM	6.0
06 Mione Dario	CM	6.0
07 Bresciani Nicola	M	5.5
08 Rizzuti Pasquale	CM	5.5
09 Giretti Kanev	CM	5.5
10 Lussana Marco	1N	5.0
11 Scarpellini Felice	2N	5.0
12 Rigamonti Stefano	1N	5.0
13 Dusi Valerio	CM	5.0
14 Leoni Livio	2N	4.5
15 Elitropi Giorgio	1N	4.5
16 Mazzotti Federico	1N	4.5
17 Nasoni Paolo	2N	4.0
18 Carrara Diego	2N	4.0
seguono altri		

## Gran Premio Remaplast Classifica Sociali

GIOCATORI	CAT	PUNTI
01 Vishanji Adrian	n.c	7.5
02 Torchitti Angelo	1S	7.5
03 Mangiovini Fabrizio	1S	7.0
04 Mangili Riccardo	1S	6.5
05 Longo Pietro	1S	6.0
06 Acquaroli Angelica	1S	6.0
07 Bonasio Vittorio	1S	5.5
08 Pesenti Pietro	1S	5.5
09 Borboni Paolo	2S	5.0
10 Riccabella Sergio	1S	5.0
11 Gimmillaro Angelo	1S	5.0
12 Giovarruscio Marco	1S	5.0
13 Gazzetta Marco	1S	5.0
14 Rosti Mario	1S	5.0
15 Mattia Ermanno	2S	4.5
16 Lanfranchi Adriano	n.c.	4.5
17 Zanga Sergio	1S	4.0
18 Carlini Antonio	1S	4.0
19 Meli Ileana	1S	4.0
20 Vallelonga Gesualdo	1S	4.0
21 Maroni Giovanni	1S	4.0
22 Marinoni Pietro	n.c.	4.0
seguono altri		

### Categoria Ragazzi

GIOCATORE	CAT	PUNTI
01 Perlasca Lorenzo	CA	9.0
02 Acquaroli Miguelina	CA	8.0
03 Mansueti Marco	CA	6.0
04 Celesti Marco	PU	5.5
05 Lussana Andrea	PU	5.0
06 Pelliccioli Cristian	CA	5.0
07 Bagattini Valerio	PU	4.5
08 Vergano Riccardo	CA	4.0
09 Bertoletti Sara	PU	4.0
10 Carrara Paolo	PU	4.0
11 Rota Eric	CA	4.0
12 Onger Nicola	PU	4.0
seguono altri		

## Torneo di Spinone

Un bel ritorno degli scacchi nell'accogliente Albergo Ristorante "Azzurra" di Giusy e Corrado Zambetti con il Torneo Open Semilampo "Memorial Adriano Zambetti" primo presidente e fondatore del Circolo Scacchistico di Spinone al Lago. 54 partecipanti. Valida l'organizzazione realizzata in collaborazione con il Circolo Scacchi Lovere-Valcamonica rappresentato dal presidente Apollonio Gaioni coadiuvato da Vincenzo Bertoletti e dal Prof. Mario Cambieri alla direzione di gara e personal computer.

### Magistrale-Nazionali

GIOCATORE	CAT.	PUNTI
01 Belotti Bruno	M.I.	7.0
02 Bresciani Nicola	M	6.0
03 Mione Dario	CM	6.0
04 Marcoli Paolo	CM	6.0
05 Agnelli Franco	CM	5.5
06 Braghetta Sergio	CM	5.0
07 Rizzuti Pasquale	CM	5.0
08 Dallaglio Giovanni	CM	5.0
09 Lussana Marco	1N	5.0
10 Cazzaniga Walter	CM	4.5
11 Solinas Carlo	CM	4.5
seguono altri		

### Sociali

GIOCATORE	CAT.	PUNTI
01 Longo Pietro	1S	6.5
02 Riccabella Sergio	1S	6.0
03 Torchitti Angelo	1S	6.0
04 Vishanji Adrian	n.c	5.5
05 Bonasio Vittorio	1S	5.5
06 Gazzetta Marco	1S	5.0
07 Mangiovin Fabrizio	1S	4.5
seguono altri		

## A Bianzano vince il milanese Paolo Marcoli.

La vera sorpresa del torneo open semilampo di Bianzano, giocato domenica 2 luglio è stata la sconfitta del m.i. Bruno Belotti ad opera del c.m. Paolo Marcoli di Milano.

Bisogna dire che Marcoli non è nuovo ad imprese vittoriose nella nostra provincia, lo ricordiamo vincitore all'Excelsior lo scorso anno e quest'anno a Treviglio aveva ottenuto un ottimo secondo posto proprio dietro a Belotti.

Torneo con 40 partecipanti ed un monte premi di tutto rispetto con medaglie d'oro, d'argento, coppe e premi vari per tutti. Una valida manifestazione ripresentata a Bianzano dopo un paio d'anni di sosta, alla quale hanno reso onore con la loro presenza e calorose parole di stima e incoraggiamento la Signora Nerella Zenoni, Sindaco di Bianzano, Tarcisio Facchinetti, Assessore Comunità Montana della Val Cavallina, Bruno Pezzotti presidente della polisportiva, il Parroco di Bianzano Don Alessandro Medolago. L'organizzazione è stata curata con particolare senso di ospitalità, ottima sistemazione all'aperto e valido il servizio assistenza e segreteria curato con la riconosciuta capacità dal factotum Gianni Bosio (adesso anche Vicesindaco di Bianzano) coadiuvato da Camillo Madaschi e Battista Salvi, ha diretto il torneo l'arbitro Tommaso Minerva con Angelo Gimmillaro al computer.

## Open di Bianzano

GIOCATORE	CAT	PUNTI
01 Marcoli Paolo	CM	8.0
02 Belotti Bruno	MI	7.0
03 Eynard Valdo	CM	6.0
04 Rota Massimiliano	1N	5.5
05 Andreoli Renato	CM	5.5
06 Mazzotti Federico	1N	5.5
07 Cazzaniga Walter	M	5.0
08 Merlini Lino	1N	5.0
09 Rizzuti Pasquale	CM	5.0
10 Huskanovic Sead	1N	5.0
11 Stefanelli Alfredo	2N	5.0
12 Scarpellini Felice	2N	5.0
13 Mangili Riccardo	1°S 1S	4.5
14 Varinelli Sara	2N	4.5
15 Rugeja Beqir	1N	4.5
16 Cambieri Mario	2N	4.5
17 Carrara Diego	2N	4.5
18 Longo Pietro	2°S 1S	4.0
19 Cretti Roberto	3N	4.0
20 Bertoletti Diego	2N	4.0
21 Tedesco Maurizio	3°S 1S	4.0
22 Riccabella Sergio	1S	4.0
23 Acquaroli Angelica	1S	4.0
24 Aceti Andreino	2S	4.0
25 Battaglia Zino	1S	4.0
26 Gimmillaro Angelo	1S	3.5
27 Bosio Giovanni	2N	3.0
28 Giovarruscio Marco	1S	3.0
29 Senziani Fabio	2N	3.0
30 Vergano Riccardo	n.c	3.0
31 Biava Pierluigi	2N	3.0
seguono altri		

## 12° Semilampo Vacanze a Roncobello

Domenica 13 agosto 1995

Sala dell'Oratorio in Via Barghetto

Iscrizioni: Ravagnati 02/58106129 sera - PRO LOCO 0345/84085

La COORALTUR S.r.l  
con il patrocinio  
della Regione Lombardia  
della Provincia di Bergamo  
del Comitato Regionale Lombardo  
del Comitato Provinciale di Bergamo  
dell'Amministrazione Comunale di Castione  
della Pro Loco Castione  
dell'Assessorato al Turismo Provincia di BG.  
ha il piacere di annunciare

## BRATTO '95

manifestazione scacchistica  
composta dal

**15° FESTIVAL INTERNAZIONALE**  
dal 25 agosto al 1 settembre 1995

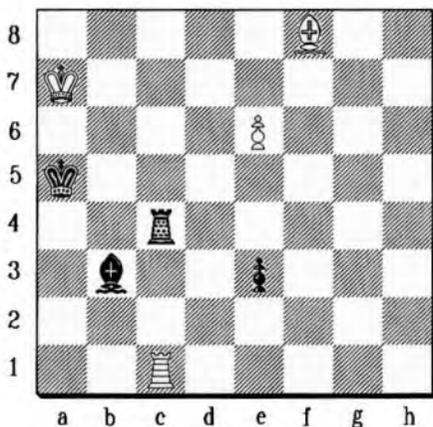
Iscrizioni: Lire 80.000, gratuita per G.M., M.I. e M.F.

Il contributo organizzativo per la categoria esordienti e per gli juniores è ridotto a lire 50.000.

Le iscrizioni potranno avvenire presso la sede di gioco entro le ore 14,15 del 25/08/95

Il Festival è articolato nelle seguenti manifestazioni:

Magistrale, 1° N, 2°N, 3°N ed Esordienti.



1. e7 ♖e4; 2. ♜c5 + ♔a4; 3. ♜f5!! e2;  
 Perdono sia 3. ... ♜e6; 4. ♜f6 ♜e5; 5.  
 ♜f4 + ♙c4; 6. ♜:c4 + seguita da 7. ♜c8  
 e anche 3. ... ♙f7; 4. ♜:f7 ♔b3; 5. ♜f4  
 (o 5. ♙h6 e2; 6. ♙d2) 5. ... ♜e6; 6.  
 ♜b4 + seguita da 7. ♜b8  
 4. ♜f4 e1 = ♙; 5. e8 = ♙ +  
 e il B. vince.

FINE

## Precisazioni

Dopo la meticolosa ed esauriente precisazione di Ken Whyld sulla partita Alekhine-Grigoriev (v. I.S. 2/95 pag.88), sono necessarie due parole sulla fonte da cui fu tratta partita e storia collegata. Si tratta del testo "Les échecs féériques" di Jacques Ratner (ed. De Vecchi 1976) pag. 112-3. Ratner è autore solitamente ben informato, che evidentemente questa volta ha preso fischi per fiaschi.

A proposito di rettifiche è opportuno segnalare qualche refuso in cui siamo incorsi nell'ultimo numero di I.S.

L'autore del terzo studio a pag. 86 è il tedesco Bernhard Horwitz (1807-1885) e non B. Horwita.

La protagonista femminile del racconto "Nel deserto" è Sulia, antico nome arabo, più consono alla bella moglie del califfo che non un'improbabile spagnoleggiante Julia.

Nello stesso racconto, in calce, viene trascritta la parola araba che designa la provincia con mugataa anziché muqataa, come riportato nei testi in nostro possesso.

E' uscito l'ultimo numero di:

## Sinfonie Scacchistiche

Trimestrale d'Informazione sul Problema di Scacchi  
 a cura dell'ASSOCIAZIONE PROBLEMISTICA ITALIANA  
 Anno 31 vol.6° N. 101 Luglio-Settembre 1995

Per informazioni scrivere a M. La Rosa, Via Carpenino, 8 - 19121 La Spezia

## Meccanica Quantistica e Alfieri di Colore uguale

ovvero: i fantastici viaggi dell' Enterprise

Sergio Corso

Diario del Capitano, data astrale 3.1415,9

I fenomeni accaduti oggi sull'Enterprise, in rotta per i Bastioni di Orione, sono certamente degni di nota per la loro singolarità e stranezza, nonché per la migliore comprensione del livello di affidabilità del corpo ufficiali della nostra nave spaziale.

I fatti in questione accaddero intorno alle ore 16.00 dell'ora standard, momento in cui mi trovavo in sala ologrammi a osservare la conclusione di una partita a scacchi, su una grande scacchiera con pezzi ultradensi di plutonio, tra il vulcaniano Spock e l'androide DATA

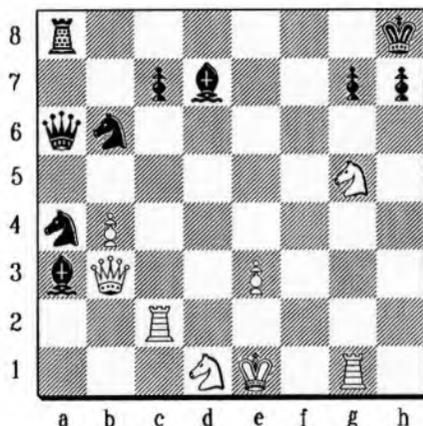
Ora la leggenda galattica vuole che i due siano tra i più precisi, intelligenti e acuti ufficiali della Flotta Stellare, dotati di suprema virtù di freddezza e autocontrollo dovute alla loro natura non umana.

Ovviamente c'è dell'esagerazione in ciò, come dovrebbe essere evidente dalla vicenda che è capitata oggi.

Prima di cominciare è opportuno segnalare che la nave stava attraversando un ammasso galattico ad altissima densità, vicino a stelle neonate e nove morenti, e da queste supponiamo provenire gli strani fenomeni che accaddero.

Tornando ai fatti, Spock, con i pezzi bianchi, fissava con aria demente - saranno i lineamenti vulcaniani? - la scacchiera, quando d'improvviso gli si

drizzarono le orecchie in segno di grande soddisfazione (loro fanno così): Aveva infatti trovato la via di una rapida vittoria.



Si trattava del classico matto affogato  
**1. ♖f7 + ♔g8; 2. ♖h6 + ♔h8; 3. ♕g8 + ♜g8; 4. ♖f7#**

DATA fissava impassibile la scacchiera, sul punto di prendere matto affogato, con sguardo apparentemente tranquillo e sicuro: si trattava dello stesso sguardo mostrato mentre eseguiva le delicate manovre della nave, che però erano sempre riuscite (cominciai a chiedermi: fortuna o abilità?).

Mentre Spock alzava la mano per muovere il Cavallo in f7, il segnale d'allarme ci colse di sorpresa. Il computer annunciò l'arrivo di un'onda gravitazionale trasversale al moto della nave.

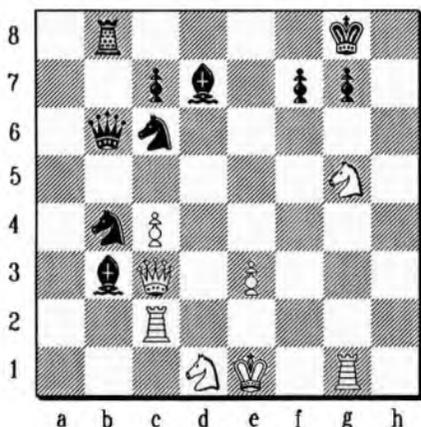
L'onda gravitazionale, prodotta da una variazione del quarto ordine del momento di quadrupolo ridotto corrispondente alla deviazione della geometria spaziale circostante rispetto all'esatta sfericità della geometria di

Swarzschild standard (così imparate a chiedervelo!) produsse improvvisamente una distorsione spaziale sui pezzi ultradensi di plutonio, causandone l'avvicinamento lungo la direzione di moto (tecnico: contrazione) verso il centro di massa dell'astronave, che naturalmente coincideva con le caselle d4 e e4 (tutti sanno che si tratta del centro).

Tale effetto distorcente produsse di fatto lo spostamento di tutti i pezzi sulle colonne a e h nelle colonne b e g, e dei pezzi delle colonne b e g, spinti dai pezzi adiacenti in a e h, verso le colonne c e f. Gli altri pezzi, sulle colonne b e g senza pezzi adiacenti che li spingessero, o sulle colonne c,d,e,f si mossero, ma non abbastanza, data la vicinanza al centro, da cambiare casella.

Ovviamente tutto, compresi i miei neuroni, quelli di Spock e di DATA si spostarono verso il centro ma, trattandosi di materia non densa (specie per gli ultimi due), non subimmo alcun danno avvertibile.

Di fatto la posizione era diventata la seguente:



Un effetto dell'onda gravitazionale che i fisici non avevano previsto fu la solenne incazzatura di Spock che, per quanto vulcaniano, poco gradiva di ve-

dersi sfuggire così un facile scacco matto (referto medico: astenia vulcanica da matto: innalzamento temperatura punta orecchie, ingrossamento delle narici, smanie di eseguire la stretta vulcanica sul primo malcapitato).

Tuttavia, riprendendo l'analisi, ci si rese subito conto che il Bianco non stava poi male: Spock accennò a muovere il ♖g5 per portarlo in e6 e dopo

1. ♗e6 ♗:c2+; 2. ♕f2 f6; 3. ♜:g7+ ♕h8; 4. ♖:f6
- e il B. vince.

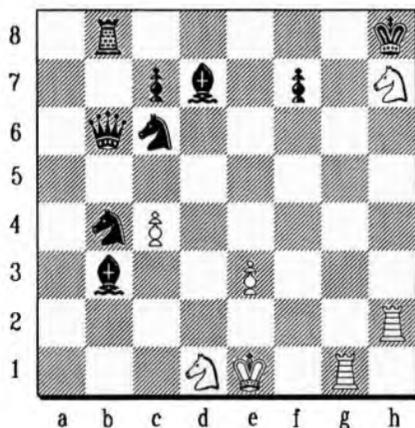
Ma proprio all'ultimo si accorse di

1. ♗e6? ♗:c2+; 2. ♕f2 ♗2d4!; 3. ♜:g7+ ♕h8;
- e il B. arranca.

Ad esempio 4. e:d4 ♗:e6; minacciando 5. ... ♖:d4;

Ma ecco illuminarsi ancora le orecchie di Spock (o si drizzarono?) al grido vulcaniano di battaglia - previsto in caso di sacrificio di ♖ - egli giocò:

1. ♖:g7+! ♕:g7; 2. ♗h7+!!
- unica per ingabbiare il ♕ nero
2. ... ♕h8; 3. ♜h2!



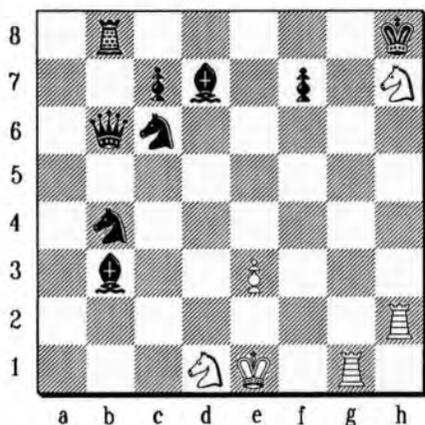
e adesso

3. ... ♗c2+; 4. ♕f2 e 3. ... ♗d3+; 4. ♕f1

e il N. è comunque spacciato.

I circuiti di DATA sembravano subire

un sovraccarico mentre Spock si liberava delle scarpe (Nota storica: antica abitudine del vulcaniano del nord che simboleggia la libertà verso la vittoria). Ma la giornata non era finita! Il passaggio di un'onda gravitazionale può produrre fenomeni secondari localizzati di microconcentrazioni di massa intorno al centro di massa: ora, tutti sanno che tali concentrazioni, se abbastanza intense, danno origine a micro-buchi neri di diametro atomico, ma implacabili nella loro azione di assorbimento di qualunque massa vicina. Il nostro micro-buco si era formato nella metà sinistra del centro, casella d4, e, come è sua natura, cominciava ad attirare all'interno del suo "orizzonte degli eventi" (il confine da cui nulla potrà mai sfuggire) il vicino pedone c4, assorbendolo e poi svanendo per evaporazione quantistica (cfr.: Big Bang e Buchi Neri" - S. Hau-King, ed. Rizzoli) sotto gli occhi esterefatti di Spock.



Beh, che differenza potrà mai fare un pedone in c4, dovette pensare Spock. Notate la grande attenzione di questi due ufficiali alla loro partita di scacchi, con l'astronave in balia di buchi neri e onde gravitazionali: le leggende galattiche avevano proprio ragione (Nota del

traduttore: segue commento del Capitano intraducibile).

Era la volta di DATA a gioire: i circuiti ronzarono, il voltmetro sulla schiena (zona inferiore) indicò la massima tensione!

3. ... ♖e6!;

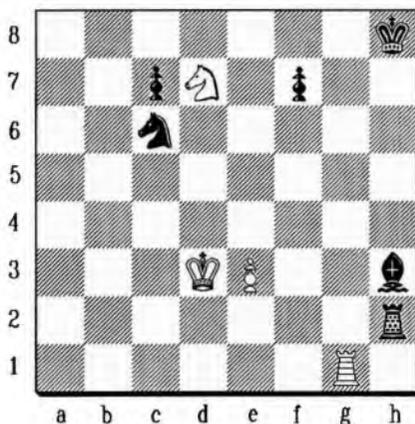
ecco a cosa servono due ♚ dello stesso colore. Ma Spock non si perse d'animo e la partita continuò:

4. ♖f6+ ♚h3; 5. ♖:d7 ♖d3+;

La casa f1 non è più occupabile!

6. ♚e2 ♗b2+!; 7. ♖:b2 ♜:b2+; 8. ♚:d3 ♜:h2;

e il N. resta con un pezzo in più.



Spock capì di aver perduto: nel nome della nota sportività vulcaniana stava per avventarsi contro DATA per riprogrammarlo e tornare indietro di qualche mossa (Nota Storica: DATA aveva conservato questa opzione dagli antichi computer di scacchi per terrestri frustrati) quando accadde l'ultimo, il più straordinario evento della giornata: nelle zone soggette alla contrazione gravitazionale si generarono coppie particelle-antiparticelle, in virtù del principio di indeterminazione di Heisenberg, che consente la creazione dal nulla di coppie di tale tipo (ossia pedone bianco - pedone nero), ma per un

## Lettere

*Pubblichiamo la seguente lettera di  
Walter Ravagnati.*

Milano, 6 giugno 1995

Gent.mo Presidente F.S.I.

G.M. Sergio Mariotti

Caro Sergio,

ritengo opportuno mettere nero su bianco i motivi che hanno provocato la mia uscita dal C.D., in modo tale da rendere la mia decisione della massima trasparenza possibile.

In primo luogo, la mia non è una decisione politica, né deriva da un contrasto tra la mia persona e la presidenza: in quest'anno ho lavorato per il Settore giovanile F.S.I. nella massima libertà e senza vincolo alcuno da parte tua. Abbiamo lavorato bene insieme, ci siamo scambiati, anche durante l'Assemblea del 4 giugno che ha visto le mie dimissioni, sincere considerazioni di stima e di apprezzamento per il lavoro svolto ed i rapporti personali intrattenuti.

I motivi che mi hanno spinto alle dimissioni sono esclusivamente di natura squisitamente giuridica, e sono inerenti alle eventuali responsabilità personali, civili e penali incombenti su coloro che faranno parte degli Organi direttivi federali dopo la situazione creatasi, responsabilità personale nella quale io non desidero essere in alcun modo coinvolto.

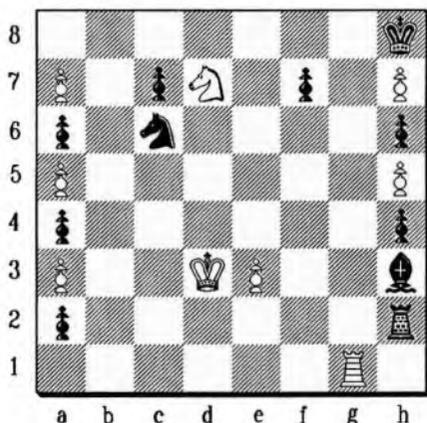
Passo ora a spiegare meglio i concetti precedenti, che già avevo illustrato durante la seduta del C.D. del 3 giugno u.s., durante il quale peraltro avevo annunciato la mia indisponibilità a proseguire, neanche in forma provvisoria, il mio coinvolgimento nella F.S.I. se si fossero verificati alcuni presupposti, poi purtroppo avvenuti. Faccio presente che quanto riportato costituisce il mio parere personale, che non pretende di essere la verità ma la guida per la mia personale linea di condotta.

tempo estremamente piccolo (ossia il minimo tempo: una mossa)

Assisteremo quindi alla creazione dal nulla di ♖♖ bianchi in h7,h5,a7,a5,a3 e di pedoni neri in h6,h4,a6,a4,a2.

Spock si avventò come un falco:

9. ♖g8+ ♔:h7; 10. ♖f6+



Matto! o forse no, visto che essendo trascorsa una mossa i pedoni, incluso h6, scomparvero all'improvviso.

"Ma per un istante è stato matto!" esclamò Spock, al che DATA iniziò una dotta disquisizione sulla durata necessaria di uno scacco matto per essere ritenuto tale, riferendosi ai principi della meccanica statistica e dell'effetto tunnel.

Ora sono solo nel mio studio, dopo aver portato in salvo l'astronave senza l'aiuto dei miei ufficiali migliori, un androide trovato distrutto in sala ologrammi e un vulcaniano affetto da pazzia vulcanica inguaribile.

Domani continua il viaggio dell'Enterprise, verso la ricerca di nuovi mondi, alla frontiera dell'ignoto.

**Nota per l'Ufficiale di servizio:**  
*introdurre la scacchiera nell'atomizzatore globale e attendere l'annichilazione completa*

In primo luogo, affermo che l'unico corpo normativo che regola i rapporti nella F.S.I. è lo Statuto ex D.P.R. 16/7/76 n. 964 (insomma il "vecchio statuto"); ciò è definitivamente confermato dal parere dell'Ufficio Legale del CONI che tu hai letto al C.D. (la cui mia trascrizione stenografica - mi scuso per eventuali imprecisioni - allego alla presente nel caso tu non ne fossi più in possesso) e che probabilmente non vi è stato tempo o modo di leggere in Assemblea.

In secondo luogo, l'Assemblea ha bocciato il bilancio consuntivo 1994, e questo non per ragioni di legittimità o, ancora peggio, di non rispondenza del bilancio alle poste o agli effettivi movimenti contabili, ma per totale disapprovazione della gestione; tale decisione assembleare costituisce di per sé "sfiducia rispetto alla gestione economica della F.S.I." ed impedisce qualsiasi ipotesi di successiva gestione fiduciaria del patrimonio sociale, quando anche si ammetta la possibilità di una gestione fiduciaria. Solo tale situazione avrebbe reso opportune le dimissioni di tutti i componenti degli Organi direttivi.

In terzo luogo, non si è ritenuto di porre ai voti il bilancio preventivo, adempimento obbligatorio a carico dell'Assemblea Ordinaria (che ai sensi dell'art. 5 f dello Statuto vigente deve essere tenuta inderogabilmente entro il 30 giugno, cosa che rende impossibile, in quanto resa illegittima da una precisa disposizione statutaria, qualsiasi ipotesi di sanatoria del tipo di quelle proposte e bocciate in Consiglio ed in Assemblea): tale situazione di assenza del fondamentale ed unico atto di delega a spendere dell'Assemblea nei confronti degli organi direttivi previsto dallo Statuto e dal Codice Civile, che è il bilancio preventivo, rende illegittima qualsiasi eventuale spesa, anche di una lira, da parte della F.S.I. per il periodo successivo al 4 giugno 1995, con responsabilità personale del Presidente (art. 7b - " ... è tenuto sotto la sua responsabilità a non consentire alcuna spesa eccedente i limiti del bilancio preventivo ..." - niente bilancio preventivo, niente spese) e di tutti i consiglieri federali che non siano immediatamente scaricati dalla relativa respon-

sabilità personale con una precisa e complessa procedura formale che passa anche per il tramite del Collegio sindacale. E qualsiasi tesserato, attuale o futuro, potrà richiedere tramite il giudice competente, nei termini della prescrizione, ad uno qualsiasi de responsabili civili di rimborsare con il proprio patrimonio la F.S.I. per le spese effettuate ...

In quarto luogo, in presenza di finanziamento pubblici (i contributi del CONI) può essere in questa situazione fattispecie di reato sia il mancato utilizzo di tali fondi pubblici che gli scopi per i quali sono stati erogati, sia qualsiasi loro utilizzo senza l'autorizzazione dell'Assemblea che passa esclusivamente tramite il bilancio preventivo.

La mia conoscenza delle leggi derivante sia dalla mia preparazione scolastica sia dalla quotidiana pratica nell'attività di libero professionista in materie giuridico-amministrative, mi fa giudicare per il prossimo futuro la situazione creatasi potenzialmente esplosiva sotto il profilo della responsabilità personale, civile e penale, e non ritengo di poterla serenamente affrontare senza il totale appoggio politico dell'Assemblea - figuriamoci in una situazione di aperto dissenso.

Lascio pertanto il mio posto a chi avrà il coraggio (credimi bene, ce ne vuole ...) di subentrarmi; nel frattempo ti rammento che potrà subentrarmi solo chi abbia ottenuto alle ultime elezioni almeno più del 50% dei voti dell'ultimo eletto (art. 13 c Statuto vigente). Possono subentrare, senza necessità di nuove elezioni, pertanto, solo i signori: Giovanni Longo, Adolivio Capece, Maurizio Davolio Marani, Giuseppe Scoleri Cardelli, Giuseppe Vianello e Fiorentino Palmiotto, avendo tutti gli altri candidati ottenuto meno della metà dei 227 voti ottenuti dal consigliere Roberto Sorgo, che peraltro ha espresso il desiderio di dimettersi a sua volta.

Finisco esprimendoti i miei saluti e gli auguri più sinceri per la tua attività a favore della Federazione, ed alla nostra amata F.S.I. voglio rivolgere gli auspici di trarsi al più presto dall'incredibile situazione in cui si trova. ne avrete ambedue bisogno.

*Walter Ravagnati*

### Guido Cappello Re di Corsico

Walter Ravagnati

Ancora una volta il pubblico degli scacchisti ha dimostrato di gradire i tornei organizzati dal Circolo Scacchi Corsico.

Infatti oltre cento giocatori hanno partecipato alla manifestazione di primavera organizzata dal circolo dell'immediato hinterland milanese, la sua decima manifestazione nazionale in sette anni. La possibilità di disputare in un solo week-end, sia pure prolungato dalla festività del primo maggio, una gara valida per le classificazioni nazionali ha attratto giocatori provenienti da ogni parte d'Italia (22 le provincie rappresentate), che si sono misurati in due tornei con formula open- Open A per giocatori con Elo-Italia e Open B per giocatori privi di Elo Italia.

E' stato inoltre disputato un torneo all'italiana riservato a giocatori con Elo-FIDE, curiosamente autorizzato dalla F.S.I per le sole variazioni dell'Elo-FIDE e non per quelle dell'ELO-Italia stante il numero di turni previsto in cinque; questo tipo di tornei, poco praticato in Italia, è stato proposto per dare la possibilità ai nostri giocatori di svolgere una valida e più frequente pratica agonistica a buon livello ed in buone condizioni di gioco. Questo torneo, il secondo nell'esperienza di Corsico dopo quello vinto in ottobre dal maestro Cazzaniga, è stato di buon interesse e gradimento per i partecipanti, oltre che di buona qualità tecnica (Elo medio 2163).

Il torneo FIDE è stato vinto dal mae-

stro Guido Cappello, ex Campione Italiano (35 anni fa, dice con una punta di nostalgia), che ha battuto il "Record di Corsico) avendo ottenuto la miglior "performance rating" della storia dei tornei nazionali locali con punti 2296, superando il record precedente del maestro Marco Sbarra (2281) ed aggiudicandosi il relativo premio speciale.

Gli altri giocatori si sono suddivisi quasi equamente fra i due raggruppamenti ed hanno portato a termine il torneo senza perdere un solo giorno di scuola o di lavoro, la qual cosa ha favorito anche la partecipazione dei giovanissimi, fra i quali il promettente Luca Barbieri, di otto anni, ha conquistato la 3<sup>a</sup> Categoria con un turno di anticipo, giocandosi la 2a all'ultimo turno.

Vincitori, dopo sei turni di gioco sostanzialmente tranquilli, salvo i soliti piccoli problemi derivanti dall'applicazione del regolamento Quick Play Finish certamente da rivedere da parte della FIDE, sono risultati il quindicenne Nicola Perucconi di Milano nell'Open B ed il candidato maestro Marian Marinescu di Lecco.

Anche se i premi non possono dirsi invitanti - il Circolo Scacchi Corsico non ha sponsor di alcun genere ed organizza tutti i suoi tornei con i fondi derivanti dalle esigue quote sociali (₹. 30.000 annue) - pensiamo che il torneo abbia lasciato un buon ricordo nei partecipanti, sia per l'esperta organizzazione che ormai gestisce tornei di questo genere ad occhi chiusi, sia per la buona copertura ed assistenza arbitrale in tutte le fasi critiche del gioco, sia per la

confortevole sede di gioco.

L'appuntamento con i prossimi tornei nazionali di Corsico è fissato nei due week end centrali di ottobre.

Di seguito alcune partite del torneo.

**Cazzaniga W - Cristiani C**  
*Gambetto Budapest*

1. d4 ♖f6; 2. c4 e5; 3. d:e5 ♖g4; 4. ♖f4 ♖b4+; 5. ♖d2 ♖c6; 6. ♖gf3 ♖e7; 7. e3 ♖g:e5; 8. ♖:e5 ♖:e5; 9. ♖e2 ♖d6!?

Dopo 9. ... 0-0; 10. a3 ♖:d2+; 11. ♖:d2 d6; si rientra nella posizione considerata principale e ancora oggi oggetto di studio (vedi pag. 157 di Varianti per vincere di F. Lotti e per chi possedesse i primi numeri di C.S.B.A. Informazione Scacchi gli articoli di S. Corso).

L'idea di scambiare le ♖ passando al finale non è propriamente nello spirito del Gambetto Budapest.

10. a3 ♖:d2+; 11. ♖:d2 ♖:d2+; 12. ♖:d2 d6; 13. c5!

Una spinta tematica nel Budapest.

13. ... ♖g6; 14. ♖g3 d:c5; 15. ♖:c7 ♖d7; 16. ♖hc1 b6; 17. b4

Il Bianco approfitta del vantaggio di sviluppo e della coppia degli ♖ per aprire linee.

17. ... ♖c8; 18. ♖d6 ♖c6; 19. b:c5 b:c5; 20. ♖:c5

La partita è praticamente già finita.

20. ... a6; 21. ♖ab1 ♖d8; 22. ♖f3 ♖f6; 23. ♖b8+ ♖c8; 24. ♖b6+ ♖e7; 25. ♖c7+ ♖d7; 26. ♖c5+ ♖e6; 27. ♖b6+ 1-0

**Cappello G. - Rodighiero G.**  
*Caro-Kan*

1. e4 c6; 2. d4 d5; 3. e:d5 c:d5; 4. c4 ♖f6; 5. ♖c3 ♖c6; 6. ♖g5 e6; 7. ♖f3 ♖e7;

8. ♖c1 0-0; 9. c5 ♖e4; 10. ♖f4 ♖f6; 11. ♖b5 ♖:d4; 12. ♖:d4 ♖:c3; 13. b:c3 e5; 14. ♖g3 e:d4;

Una posizione interessante.

15. 0-0

Non era possibile 15. c:d4 per 15. ... ♖a5+;

15. ... ♖d7;

Con 15. ... d:c3; 16. ♖d6 ♖e7; 17. ♖:d5 il Bianco recuperava il materiale; ma interessante poteva essere il sacrificio di qualità risultante dopo 16. ♖d6 d4!?: 17. ♖:f8 ♖:f8;

16. ♖:d7 ♖:d7!?: 17. c:d4 ♖fe8; 18. f3 ♖e6; 19. ♖f2 b6; 20. ♖b3 ♖c8; 21. c:b6 ♖:c1; 22. ♖:c1 ♖:b6; 23. ♖c3 g6; 24. ♖c5 ♖g7; 25. g4 ♖b2; 26. ♖c2 ♖b5; 27. ♖a3 ♖b7; 28. ♖g2 ♖b4; 29. ♖c1 h6; 30. ♖e3 g5; 31. h4 ♖b1; 32. ♖a3 g:h4; 33. ♖d6 ♖b2?;

Sembra più forte 33. ... ♖b5; 34. ♖f2 ♖d3; 35. ♖:h6+ ♖g6; 36. g5 ♖:d4;

34. ♖:h6+ ♖g6; 35. ♖d2 ♖b4; 36. ♖:b4 ♖:b4; 37. ♖e3 ♖a4; patta.

**Rossi G. - Cazzaniga W.**  
*Donna*

1. d4 ♖f6; 2. c4 g6; 3. g3 ♖g7; 4. ♖g2 0-0; 5. ♖c3 d6; 6. ♖f3 ♖bd7; 7. 0-0 c6; 8. h3 e5; 9. ♖c2 ♖e8; 10. ♖d1 ♖e7; 11. d:e5 d:e5; 12. ♖e3 ♖c5; 13. b3 ♖f5; 14. ♖b2 h5; 15. ♖a3 ♖fd7; 16. ♖ac1 ♖f8; 17. ♖h2 ♖f6; 18. ♖b2 a5; 19. ♖h4 ♖e6; 20. ♖d2 ♖g7; 21. ♖b1 ♖e7; 22. ♖g5 f6; 23. ♖e3 ♖ed8; 24. ♖c2 f5; 25. ♖f3 f4; 26. g:f4 ♖f5; 27. ♖c1 ♖:b1; 28. ♖:b1 ♖e6; 29. f:e5 ♖:e5; 30. ♖:d8+ ♖:d8; 31. ♖bd2 g5; 32. ♖g1 g4; 33. h:g4 h:g4; 34. ♖:e5 ♖:e5; 35. ♖e4 ♖d4; 36. ♖f1 ♖f5; 37. ♖b6 ♖b2!;

Il Bianco abbandona perché dopo 38. ♖e1 ♖b4; 39. ♖:d8 ♖:e1; 40. ♖:e1 ♖c1+ matto.

# Tornei

## 54° Campionato Italiano a squadre

Redazione

La Ars MC Microcomputer di Roma, senza troppi affanni, ha confermato il titolo italiano conseguito lo scorso anno, dimostrandosi squadra difficilmente battibile nonostante la sconfitta subita all'ultimo turno contro il Dopolavoro Ferrovie Monfalcone, al quale il 3-1 conseguito sui campioni d'Italia non è comunque bastato per salvarsi dalla retrocessione.

Il Campionato della massima serie, uscito presto di scena Marostica, che al quarto turno era addirittura in fondo alla classifica, è vissuto sullo scontro tra la MC e la Rx Consalvo di Napoli, anche se quest'ultimo ha sempre avuto il ruolo dell'inseguitore e, dopo la sconfitta nell'incontro diretto, non è più riuscito a riagganciare la capolista. E' comunque giunto al secondo posto, superando per spargio tecnico il D.L.F. Steinitz di Roma, terzo classificato con gli stessi punti squadra.

Va sottolineata la sorprendente prestazione di quest'ultimo che, pur non avendo sulla carta una formazione forte quanto le più blasonate Mc, Consalvo e Marostica, si è inserito nella lotta per le prime posizioni sconfiggendo, tra le altre, la seconda e quarta classificata: dimostrazione che a volte un saldo spirito di squadra può far giungere a sorprendenti risultati.

Marostica, partita con un pareggio e tre sconfitte, è riuscita a salvare il salvabile con due 4-0 conclusivi, giungendo alla fine quarta.

Infine, nella parte bassa della classifi-

ca il Banco S. Geminiano e S. Prospero di Reggio Emilia e la Polisportiva Icaro di Roma.

Risultano retrocesse il D.L.F. Monfalcone e il Centurini di Genova, quest'ultimo ritiratosi senza disputare il campionato.

### Classifiche Finali

#### Serie A1

1	Ars Mc Microcomputer Roma	6	19.5
2	Rx Consalvo Napoli	5	18.5
3	Dif Steinitz Prisma Roma	5	17
4	Vimar Marostica	3.5	18
5	Banco S.Gemignano ... (RE)	3	14.5
6	Polisportiva Icaro Roma	3	12.5
7	Dif Monfalcone	2.5	12
8	Centurini Genova	0	0

#### Serie A2 - Ovest

1	S.S. Torinese	4	14
2	Dif Torino	3	10.5
3	S.S. Milanese	2.5	9.5
4	Bergamo	2.5	9.5
5	Canal Cocquio	1.5	9
6	Iudiclub Milano	1.5	7.5

#### Serie A2 - Est

1	C.S.B. Bologna	5	15
2	Scacc. Trentina	3.5	13.5
3	S.S. Triestina	3	11
4	Dif Udine	2	9.5
5	Esteban Canal Venezia	1	8
6	C.D.C. Bologna	0.5	3

## Serie A2 - Centro

1	Surya Montecatini	4	11.5
2	Montepaschi Siena	3.5	14.5
3	Augusta Perugia	3	12
4	Pisa Portanuova	3	10
5	Accademia Romana	1	8
6	S.S. Torinese 2	0	4

## Serie A2 - Sud

1	A.S. Potenza	4.5	16
2	Paolo Boi Siracusa	3.5	12.5
3	L.da Cutro Catanzaro	2.5	11.5
4	Culturale Pescara	2.5	10.5
5	Accademia Romana 2	1.5	9.5

## Bresciani N. - Berg D. (A2)

1. e4 d6; 2. d4 ♖f6; 3. ♘c3 g6; 4. h3 ♙g7; 5. ♗f3 0-0; 6. ♙e3 ♘c6;

Dopo la mossa del N. non ricordavo nessuna partita con tale posizione e dopo aver scartato 7. ♙e2 e 7. d5 mi sono deciso a giocare 7. ♙c4 sperando che il mio avversario non giocasse 7. ... ♘:e4; perchè la posizione che si sarebbe venuta a creare mi sembrava di difficile interpretazione.

7. ♙c4 ♘:e4;

Dalla velocità con la quale il mio avversario ha effettuato la mossa ho dedotto che la posizione gli era ben nota.

8. ♙:f7+ ♗:f7; 9. ♘:e4 d5; 10. ♘c5

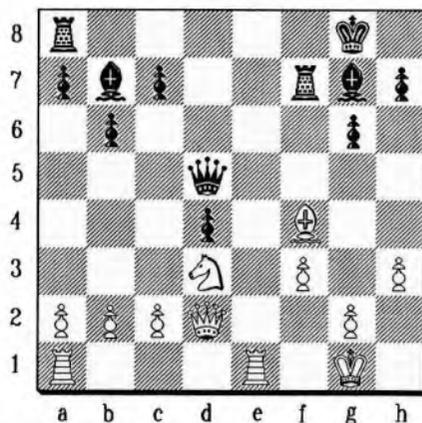
L'alternativa 10. ♘eg5?! ♗f8; avrebbe imbarazzato il B. in vista di h6.

10. ... e5; 11. d:e5 ♘:e5; 12. ♘:e5 ♙:e5; 13. ♘d3

La posizione che si è venuta a creare non mi soddisfaceva in quanto il N. ha la coppia degli ♙. Avevo quindi giudicato la posizione leggermente superiore per il N. e avevo capito che l'unico

modo per mettere in difficoltà il mio avversario era quello di cambiare l'♙ delle case N. in modo da indebolirne l'arrocco e pertanto le mosse successive tendono alla realizzazione di tale scopo.

13. ... ♙g7; 14. 0-0 d4; 15. ♙f4 ♗d5; 16. ♗d2 b6; 17. ♗fe1 ♙b7; 18. f3



18. ... c5; 19. ♙e5

Dopo questa mossa, che consente al B. di raggiungere gli scopi prefissi ero soddisfatto della posizione raggiunta pur senza capire se e dove il N. avesse sbagliato.

19. ... ♗af8; 20. ♙:g7 ♗:g7; 21. ♘e5

Il B. ha l'iniziativa.

21. ... ♗e7?;

Non si deve permettere al B. di conquistare la colonna 'e'.

22. ♘g4 ♗ef7; 23. ♗e5 ♗d6; 24. ♗ae1 ♙c8; 25. ♘h6!

Il B. domina sulle case nere

25. ... ♗c7; 26. ♗g5

Con l'obiettivo di conquistare la settima.

26. ... ♗f6;

Così si difende indirettamente la settima ma si indebolisce l'ottava.

27. ♗e8

abbandona.

Dopo 27. ... ♙e6; 28. ♗1:e6 ♗:e6; 29. ♗:e6 ♗:e6; il B. vince.

Dopo la partita, non del tutto soddisfatto della mia apertura, mi sono ripromesso di ricercare il seguito teorico dopo la sesta mossa del N. Sono così riuscito a recuperare la seguente partita in cui si è ripetuta sorprendentemente la posizione dopo la 18<sup>ma</sup> mossa del B.

**Sokolov - Miles**  
Wijz ann Zee 1989

1. d4 d6; 2. e4 ♘f6; 3. ♘c3 g6; 4. ♘f3 ♙g7; 5. h3 0-0; 6. ♙e3 ♘c6!?!; 7. ♙c4?! ♘:e4 =; 8. ♙:f7 +  
8. ♘:e4 d5; 9. ♙d3 =  
8. ... ♙:f7; 9. ♘:e4 = d5; 10. ♘c5  
10. ♘eg5?! ♙f8; minacciando h6  
10. ♘c3 e5? ;  
10. ... e5? ; 11. d:e5 ♘:e5; 12. ♘:e5 ♙:e5;  
13. 0-0 b6;  
13. ... ♙:b2!?!; 14. ♙b1 ♙g7; 15. ♘:b7 ♙:b7; 16. ♙:b7 d4; minacciando 17. ... ♙d5? ;  
14. ♘d3 ♙g7; 15. ♙d2 d4; 16. ♙f4!?! ♙b7; 17. ♙fe1 ♙d5? ; 18. f3 ♙af8; 19. ♙e2 ♙a6; 20. ♙e4 ♙b7; 21. ♙e5!?  
21. ♙c2?  
21. ... ♙:f3!; 22. g:f3 ♙:f3; 23. ♙ae1 ♙e3!; 24. ♘f2?  
24. ♙1:e3 ♙ d:e3; 25. ♙:e3 ♙h6!; 26. ♘f2 ♙g2 +; 27. ♘e1 ♙h1 +; 28. ♘f2 ( 28. ♘e2? ♙f3 - - +; ) 28. ... ♙g2 +; 29. ♘e1 ♙g1 +; 30. ♘e2 ♙g2 +; ( 30. ... ♙g2?; 31. ♘e1! ♙f1 +; 32. ♘f3) 31. ♘e1 =)  
24. ... ♙:e1 +; 25. ♙:e1! ♙:e5?; 26. ♙e2 ♙ h5!; 27. b3 ♙d6; 28. ♙e8 + ♙f7; 29. ♘e4 ♙e7!;  
29. ... ♙c5; minacciando ♙c6  
30. ♙:e7 + ♘:e7; 31. ♘c5 + = ♙d8; 32. ♘:b7 + ♘c8; 33. ♙e8 + ♘:b7; 34. ♙:g6 ♙f3!; 35. h4 a5; 36. a4 ♙e2!; 37. ♙g2 + ♙:g2 +; 38. ♘:g2 c5;  
38. ... ♘c6- +;  
39. ♘f3 b5; 40. ♘e4 ♘c6!;

40. ... b:a4; 41. b:a4  
41. ♘e5 b4!; 0-1 [Miles]

**Bresciani N. - Mantovani R.**

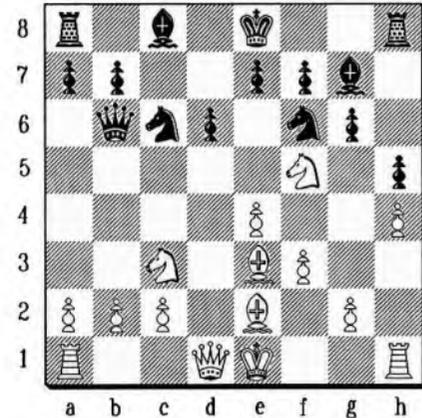
1. e4 c5; 2. ♘f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♘:d4 ♘f6; 5. ♘c3 ♘c6; 6. ♙e2 g6; 7. ♙e3 ♙g7; 8. h4

Ho giocato questa mossa ricordando il consiglio di G. Pegoraro riportato nell'articolo "La ricetta" pubblicato sul n. 2/1993 di Informazione Scacchi a cui rimando per un ulteriore approfondimento. Ricordo che tale mossa è stata giocata per la prima volta a Mosca nel match per il titolo mondiale del 1958 da V. Smislov contro M. Botvinnik nella 5<sup>a</sup>, 7<sup>a</sup>, 9<sup>a</sup> partita.

8. ... h5; 9. f3 ♙b6;

Dovrebbe trattarsi di una novità teorica in quanto nell'articolo sopra menzionato le partite riportate proseguono con 9. ... 0-0;

10. ♘f5?!



Si tratta di un sacrificio posizionale di ♘ che dovrebbe dare compenso al B. per il miglior sviluppo e per il vantaggio del possesso della coppia degli ♙♙. L'unica alternativa alla mossa giocata è la più tranquilla 10. ♘cb5 ♙a5 +; 11. c3

a6; 12. ♖b3 ♖d8; 13. ♖5d4 con leggero vantaggio del B. mentre è un errore 10. ♖d2?? ♖:d4; con vantaggio decisivo del N.

10. ... ♖:b2; 11. ♖:g7+ ♖f8; 12. ♖a4 ♖a3??;

Grave errore che porta all'intrappolamento della ♖N. Si doveva giocare 12. ... ♖b4+; 13. c3 ♖a5; 14. ♖e8!! (un punto esclamativo per ogni tempo guadagnato dal B. in quanto il ♖N vuole andare in g7) 14. ... ♖:e8; 15. ♖b1 ♖f8; 16. ♖f2 ♖g7; con gioco incerto.

13. c3 ♖:e4;

Non c'è scampo alla minaccia del B. di giocare ♖c1.

14. f:e4!! b5; 15. ♖:b5 ♖g4; 16. ♖d5 ♖:g7?;

Più fastidiosa risultava 16. ... ♖b4; 17. ♖c1 ♖:d5; 18. ♖:a3 con vantaggio comunque decisivo per il B.

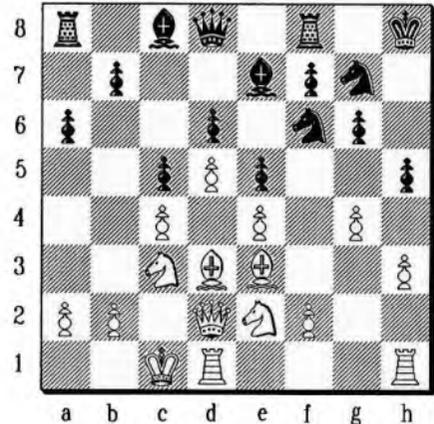
17. ♖:c6 1-0

### Barrera - Mazzotti (B1)

1. d4 ♖f6; 2. ♖f3 g6; 3. c4 ♖g7; 4. ♖c3 d5; 5. e3 0-0; 6. ♖e2 a6; 7. a4 d:c4; 8. ♖:c4 c5; 9. ♖e5 c:d4; 10. e:d4 ♖c6; 11. ♖:c6 b:c6; 12. 0-0 ♖d6; 13. h3 ♖d5; 14. ♖e1 ♖b6; 15. ♖e4 ♖:d4; 16. ♖:d4 ♖:d4; 17. ♖f1 ♖d5; 18. ♖d1 e5; 19. ♖c4 ♖f5; 20. ♖:d5 c:d5; 21. ♖f6+ ♖g7; 22. ♖:d5 ♖ab8; 23. ♖c3 ♖fc8; 24. g4 ♖c2; 25. ♖d2 ♖:c3; 26. b:c3 ♖:c3; 27. ♖:c2 ♖:a1; 28. ♖c6 ♖b1; 29. ♖g2 ♖d4; 30. ♖g5 e4; 31. ♖c4 ♖d1; 32. ♖c1 ♖f6; 33. ♖c6+ ♖e5; 34. ♖g5 a5; 35. h4 ♖d5; 36. ♖a6 ♖c3; 37. ♖a8 ♖c4; 38. ♖e8 f5; 39. g:f5 g:f5; 40. ♖f8 ♖d5; 41. ♖f7 h5; 42. ♖b7 ♖e5; 43. ♖f7 ♖d6; 44. ♖f1 ♖b3; 45. ♖b7+ ♖:a4; 46. ♖e2 ♖b5; 47. ♖:b5 ♖:b5; 48. f3 a4; 49. f:e4 f:e4; 50. ♖f6 ♖c5; 51. ♖d1 ♖c4; 52. ♖g5 ♖d4; 53. ♖c1 ♖b3; 54. ♖e2 a3; 55. ♖:a3 ♖:a3; 0-1

### Contini - Mora (B1)

1. d4 ♖f6; 2. c4 c5; 3. d5 e5; 4. ♖c3 d6; 5. e4 ♖e7; 6. h3 ♖bd7; 7. ♖f3 0-0; 8. ♖d3 ♖e8; 9. g4 ♖h8; 10. ♖e3 ♖df6; 11. ♖d2 g6; 12. 0-0-0 a6; 13. ♖g1 ♖g7; 14. ♖ge2 h5;



15. ♖dg1 h4; 16. f3 ♖h7; 17. g5 ♖h5; 18. ♖b1 ♖d7; 19. f4 e:f4; 20. ♖:f4 ♖g3; 21. ♖:g3 h:g3; 22. h4 ♖g7; 23. ♖g2 ♖h8; 24. ♖:g3 ♖:g5; 25. ♖g1 ♖h3; 26. ♖:g6 ♖:g1; 27. ♖:e7+ ♖f8; 28. ♖g5 ♖h3; 29. ♖g6+ f:g6; 30. ♖:d6+ ♖f7; 31. ♖:d8 ♖a:d8; 32. e5 1-0

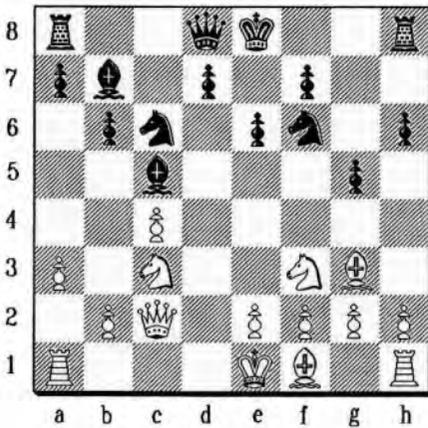
### Mione - Cividali (B1)

1. e4 c5; 2. ♖f3 e6; 3. b4 c:b4; 4. d4 ♖f6; 5. ♖d3 b6; 6. 0-0 ♖b7; 7. ♖bd2 d5; 8. ♖e5 d:e4; 9. ♖b5+ ♖bd7; 10. ♖dc4 a6; 11. ♖:d7+ ♖:d7; 12. ♖:d7 ♖:d7; 13. a4 ♖c7; 14. ♖e5+ ♖e8; 15. ♖f4 ♖c3; 16. ♖h5 ♖c7; 17. ♖e2 ♖d6; 18. ♖h5 ♖d8; 19. ♖g5 ♖:e5; 20. ♖:d8 ♖:h2+; 21. ♖:h2 ♖:h2+; 22. ♖:h2 ♖:d8; 23. ♖fb1 a5; 24. c3 b:c3; 25. ♖:b6 ♖c7; 26. ♖b5 ♖d8; 27. ♖c1 ♖:d4; 28. ♖:c3+ ♖c6; 29. ♖bc5 ♖d6; 30. ♖:a5 ♖b6; 31. ♖h5 h6; 32. a5+ ♖a6; 33. ♖g3 ♖d5; 34.

♖:d5 e:d5; 35. ♖:g7 ♘e8; 36. ♔g3 ♕:a5;  
 37. ♕f4 ♕b5; 38. f3 e:f3; 39. ♕:f3 ♕c4;  
 40. ♕e2 ♕d4; 41. ♕d2 ♕e5; 42. ♖h7  
 ♕f4; 43. ♖:h6 ♕g3; 44. ♖h8 ♘d7; 45.  
 ♖g8 + ♕f4; 46. ♕d3 ♘f5 +; 47. ♕d4  
 ♘g6; 48. ♕:d5 ♕g3; 49. ♕e5 ♕:g2; 1/2

### Arcangeli - Biava (B2)

1. d4 ♘f6; 2. c4 e6; 3. ♘c3 ♕b4; 4. ♖c2  
 c5; 5. d:c5 ♘:c5; 6. ♘f3 ♘c6; 7. a3 b6;  
 8. ♘g5 h6; 9. ♘h4 g5; 10. ♘g3 ♕b7;



11. e3 g4; 12. ♘d2 d5; 13. c:d5 ♘:d5;  
 14. ♘e2 h5; 15. b4 ♘e7; 16. b5 ♘a5; 17.  
 ♘:d5 ♖:d5; 18. e4 ♖d4; 19. 0-0 ♖c8; 20.  
 ♖a2 e5; 21. ♖fd1 0-0; 22. ♘f1 h4; 23.  
 ♘f3 ♖:e4; 24. ♘:h4 ♖h7; 25. ♘d3 e4;  
 26. ♖e1 ♘:h4; 27. ♘:e4 ♘:e4; 28. ♘:h4  
 ♖c2; 29. ♖:e4 ♖:e4; 0-1

### Marelli - Rrugeja (B2)

1. d4 ♘f6; 2. c4 g6; 3. ♘c3 d5; 4. c:d5  
 ♘:d5; 5. e4 ♘:c3; 6. b:c3 c5; 7. ♘b5 +  
 ♘d7; 8. ♘:d7 + ♘:d7; 9. ♘e2 ♘g7; 10.  
 0-0 0-0; 11. ♘e3 ♖a5; 12. ♖b3 b6; 13.  
 e5 e6; 14. ♘g3 ♖fc8; 15. ♖ac1 c4; 16.  
 ♖c2 f5; 17. e:f6 ♘:f6; 18. ♖fe1 ♖e8; 19.  
 ♘f4 ♘d7; 20. ♖e2 ♖d5; 21. ♖cd1 b5;  
 22. h4 a5; 23. a3 ♘f8; 24. ♘c1 b4; 25.

a:b4 a:b4; 26. h5 g5; 27. ♘e4 h6; 28. f4  
 ♘e7; 29. f:g5 ♘:g5; 30. ♘:g5 h:g5; 31.  
 c:b4 ♖a3; 32. ♖g4 ♖b3; 33. ♖f1 ♖f8; 34.  
 ♖:f8 + ♘:f8; 35. ♘:g5 ♘f6; 36. ♘:c6 +  
 ♘e7; 37. ♖g7 + ♘:e6; 38. ♖e1 + ♘e4;  
 39. ♖g6 + ♘d7; 40. ♖:e4 ♖b1 +; 41.  
 ♘h2 ♖d6 +; 42. ♖:d6 + ♘:d6; 43. ♖e5  
 ♖d1; 44. ♖c5 ♖:d4; 45. ♘h3 ♖d5; 46.  
 ♖:c4 ♖:h5 +; 47. ♘g4 ♖b5; 48. ♘f4  
 ♖b8; 49. ♖d4 + ♘e6; 50. g4 ♖f8 +; 51.  
 ♘e3 ♖f1; 52. ♖c4 ♖e1 +; 53. ♘f4  
 ♖f1 +; 54. ♘g5 ♖f8; 55. b5 ♖g8 +; 56.  
 ♘f4 ♘d5; 57. ♖b4 ♖f8 +; 58. ♘g3 ♘c5;  
 59. ♖b1 ♘b6; 60. g5 1-0

### Andreazza - Brignoli (C38)

1. d4 ♘f6; 2. c4 g6; 3. ♘c3 ♘g7; 4. e4  
 d6; 5. ♘e2 0-0; 6. ♘f3 e5; 7. 0-0 ♘c6; 8.  
 d5 ♘e7; 9. ♘d2 ♘d7; 10. b4 f5; 11. f3 f4;  
 12. a4 g5; 13. ♘a3 ♖f6; 14. c5 ♖h6; 15.  
 g4 f:g3; 16. h:g3 ♘f6; 17. ♖f2 ♖d7; 18.  
 g4 ♘g6; 19. ♖c1 ♘f4; 20. ♖h2 ♘h3 +;  
 21. ♘g2 ♘f4 +; 22. ♘h1 ♖:h2 +; 23.  
 ♘:h2 h5; 24. c6 b:c6; 25. d:c6 ♖f7; 26.  
 ♘c4 ♘e6; 27. ♘e2 h:g4; 28. ♘:f4 e:f4;  
 29. f:g4 ♘:c4; 30. ♘:c4 ♘:e4; 31. ♖f3 d5;  
 32. b5 ♖e8; 33. ♖e1 ♘f6; 34. ♘b4  
 ♖h7 +; 0-1

### Stefanelli - Marioni (C38)

1. b3 e5; 2. ♘b2 ♘c6; 3. c4 ♘f6; 4. ♘c3  
 ♘e7; 5. e3 d6; 6. h3 ♘f5; 7. d3 h6; 8.  
 ♘f3 0-0; 9. ♘e2 ♖e8; 10. 0-0 ♖d7; 11.  
 a3 a5; 12. ♖c1 b6; 13. ♘d5 ♖ac8; 14. e4  
 ♘h7; 15. ♖d2 ♘:d5; 16. c:d5 ♘b8; 17.  
 ♖c2 c6; 18. d:c6 ♖:c6; 19. ♖:c6 ♘:c6;  
 20. ♖c1 ♖c8; 21. ♖e3 b5; 22. ♖b6 b4;  
 23. a4 ♘d8; 24. ♖b5 ♖c7; 25. ♘:e5 ♖b7;  
 26. ♘:d6 ♖:b5; 27. a:b5 ♘a7; 28. ♖:c8  
 ♘:c8; 29. ♘b8 ♘b6; 30. ♘a7 ♘c8; 31.  
 ♘e3 f6; 32. ♘d2 ♘g6; 33. ♘c4 ♘f7; 34.  
 ♘g4 ♘e7; 35. b6 ♘:b6; 36. ♘:b6 a4; 37.  
 b:a4 1-0

## Una variante in disuso

Dario Mione

E' stata forse colpa di Anatolij Karpov se la mossa 3... f5, contro la variante Tarrasch della difesa francese è rimasta una variante anonima, che nessuno ormai più osa giocare e di cui forse solo una ristretta cerchia di adepti conosce l'esistenza.

Se lo sconosciuto Enevoldsen, che non compare più neppure nelle liste ELO FIDE (defunto o scomparso?), fosse riuscito a strappargli almeno un pareggio in quel di Skopje, dove nel 1972 si svolgevano le olimpiadi di scacchi, forse oggi 3. ... f5 sarebbe denominata variante Enevoldsen e, al pari di 3. ... ♖f6 e 3. ... c5 figurerebbe tra le principali repliche a disposizione del N. contro 3. ♗d2.

Invece oggi giorno la si può notare andandola a cercare col lanternino, soltanto in qualche generosa monografia che ne fa cenno proprio in virtù di quella sconfitta inflitta ad Enevoldsen dall'allora nastro nascente Karpov. Ed è quella sciagurata partita che intendiamo presentare, in memoria di una variante che sarebbe potuta emergere ma è stata purtroppo troncata nell'occasione più importante in cui avrebbe dovuto dimostrare la propria validità.

**Karpov - Enevoldsen**  
Skopje (ol) 1972

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♗d2 f5!?

I giudizi su questa mossa sono discordi. Karpov la reputa dubbia, personalmente invece credo sia interessante.

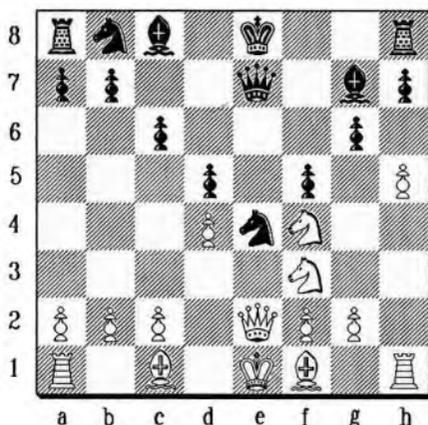
Per la cronaca la prima partita in cui è stata adottata e di cui sono a conoscenza risale al 1939.

4. e:f5

Dovrebbe essere giocabile, benché non altrettanto buona, 4. e5 mentre 4. f3 è sconsigliabile a causa di 4. ... c5; con leggero vantaggio del N.

4. ... e:f5; 5. ♗df3

Le alternative a questo tratto sono varie, a partire da quella che viene ritenuta la più incisiva, ovvero 5. ♖h5 + : dopo 5. ... g6; 6. ♖e2 + ♖e7; (oppure 6. ... ♗e7; 7. h4 ♗f6; 8. ♗gf3 0-0; 9. ♗e5 ♗bd7; 10. ♗df3± Bolbochan-Stahlberg, Mar de Plata 1944) 7. ♗df3 ♗f6; 8. h4 ♗e4; 9. ♗h3 ♗g7; 10. ♗f4 c6; 11. h5 il B. sta meglio (Murej-Gusev, Urss 1963).



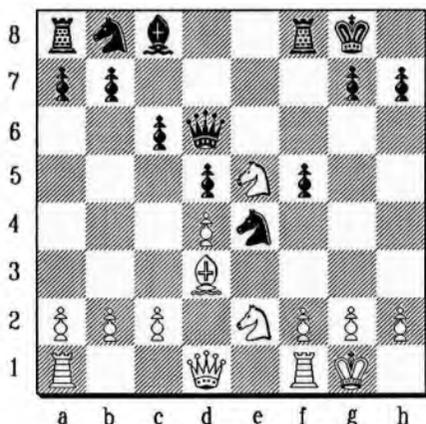
Una mossa contro cui il N. non ha problemi a difendersi è 5. ♗gf3. Ecco qualche esempio:

5. ... ♗f6; 6. ♗d3 (oppure 6. c4 ♗d6; 7. c:d5 0-0; 8. ♗e2 ♗:d5; 9. 0-0 ♗h8; 10. ♗e1 ♗e6; con parità Geller-Benko, Curacao 1962) 6. ... ♗d6; 7. 0-0 0-0; ed ora:  
a) 8. c4 c6; 9. ♗e5 ♗e4; 10. ♗df3 ♗d7;

11. c:d5 c:d5; 12. ♖b3 ♗df6; 13. ♗g5 ♖b6; e patta Menoni-Mione, Condino 1992.

b) 8. ♗e5 c5; (interessante 8. ... ♗c6; 9. ♗:c6 b:c6; 10. ♗f3 ♗e6; 11. b3 a5; 12. a4 ♗e4; 13. ♗a3 ♖f6; 14. ♖e1 ♗fe8; con gioco incerto Estrin-Gusev, URSS 1959) 9. c3 ♗c6; 10. ♗df3 ♗e4; 11. ♗:c6 b:c6; 12. d:c5 ♗:c5; 13. ♗f4 a5; con gioco equilibrato Cozzaglio-Mione, Bergamo 1992.

Infine è giocabile 5. ♗d3 col plausibile seguito 5. ... ♗d6; 6. ♗df3 ♗f6; 7. ♗e2 0-0; 8. 0-0 c6; (oppure 8. ... ♗c6!?!; 9. c3!±) 9. ♗f4 ♗e4; 10. ♗:d6 ♖:d6; 11. ♗e5



con lieve vantaggio del B. secondo l'E.C.O., benché nella Blanc-Mione, Bussolengo 1991 il N. sia riuscito lentamente a ribaltare la situazione e a prevalere nel finale. Torniamo alla linea del testo.

**5. ... ♗f6; 6. ♗g5!?**

Dopo 6. ♗d3 ♗d6; si rientra nell'ultima variante analizzata alla nota precedente.

**6. ... ♗e7; 7. ♗d3**

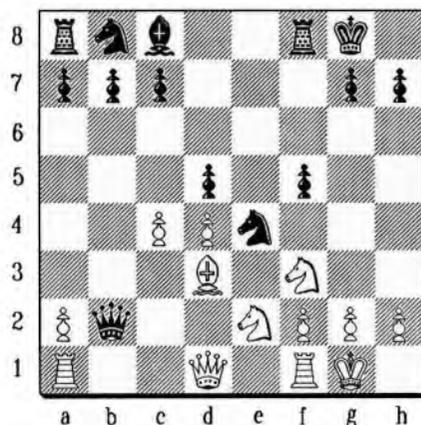
Il principale inconveniente di questa linea, per il N., è quello di lasciare un evidente buco in e5, che il primo giocatore dovrà riuscire a occupare quanto

prima possibile per ottenere qualche vantaggio dalla posizione. Tuttavia il B. dovrà fare i conti con la possibile reazione del N. al centro mediante la spinta c7-c5. Se ad esempio il B. avesse voluto crearsi immediatamente un avamposto in e5 con 7. ♗e5, dopo 7. ... 0-0; 8. ♗gf3 c5; il N. sarebbe riuscito facilmente a pareggiare il gioco, facendo seguire ... ♗c6 per tentare di far pressione sul ♗d4 invogliando il B. a cambiare uno dei suoi forti ♗d2.

**7. ... ♗e4; 8. ♗:e7 ♖:e7; 9. ♗e2 ♖b4+ ?!**

Il N., in ritardo di sviluppo, va a caccia di ♗♗. Sarebbe stato preferibile arroccare corto per concedere al B. il minor vantaggio possibile.

**10. c3 ♖:b2; 11. 0-0 0-0; 12. c4!**



Prima si apre il gioco e prima il B. potrà sfruttare l'arretratezza di sviluppo dell'esercito avversario, nonché la posizione scarsamente difesa del monarca nero.

**12. ... d:c4;**

Anche 12. ... c6; non è migliore: dopo 13. ♗f4 ♗f6; (oppure 13. ... ♗d8; 14. ♗c1±) 14. ♗e1 il B. sta indiscutibilmente meglio.

**13. ♗:c4+ ♗h8; 14. ♗b1!**

Inutile avere fretta: dopo l'immediata

14. ♖e5 segue 14. ... ♖c6; e se 15. ♖f7 + ♗g8; 16. ♖b1 ♗d2; 17. ♗b3 ♖a5; e il N. crea seri problemi.

14. ... ♗a3; 15. ♖e5 g6;

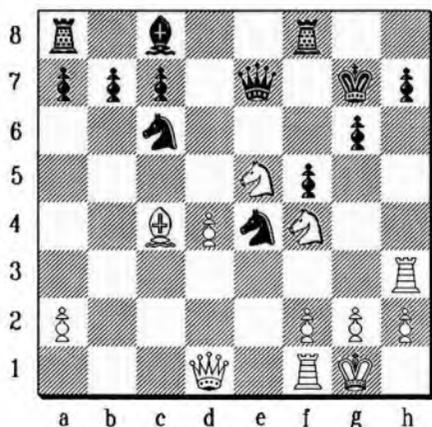
Non andava bene 15. ... ♖c6; 16. ♖g6 + ! h:g6; 17. ♖b3 e il B. pregusta di vincere una "miniatura".

16. ♖b3! ♗e7; 17. ♖f4 ♗g7; 18. ♖h3!

L'idea sottesa a questa mossa è 19. ♖:h7 + ! seguita da 20. ♖f:g6 che, inspiegabilmente, Karpov non giocherà, pur avendone la possibilità al tratto seguente, lasciandosi attrarre da un seguito apparentemente più incisivo, ma in realtà meno proficuo.

18. ... ♖c6;

Forse era migliore 18. ... ♖g5; ma dopo 19. ♖e3 ♗d8; 20. ♖fe1 credo che nessuno vorrebbe trovarsi nei panni di Enevoldsen.



19. ♖f:g6?!

Clamoroso, il giovane Karpov si lascia sfuggire una brillante combinazione forzosamente vincente! Più elegante era 19. ♖:h7 + ! ♗:h7; 20. ♖f:g6 ♗d6; 21. ♖:f8 + ♗g7; (21. ... ♗:f8; 22. ♗h5 + ♗h6; 23. ♗g8 + ♗g7; 24. ♗f7 + ♗h8; 25. ♖g6 + ♗:g6; 26. ♗:g6) 22. ♗h5! ♖:e5; 23. ♗h7 + ! ♗:f8; 24. d:e5 ♗d7; 25. ♗g8 + ♗e7; 26. ♗f7 + ♗d8; 27. ♗f8 + ♗e8; 28. ♖d1 + ♗d7; 29. ♗:f5 +

19. ... h:g6; 20. ♖:g6 ♗f6!;

Forzata, dunque buona. A parte 20. ... ♖:g6; 21. ♗h5 + e matto alla successiva, il N. poteva giocare 20. ... ♗g5; ma dopo 21. ♖:f8 ♗:f8; 22. ♖h8 + ♗e7; 23. ♖e1 non c'è più scampo.

21. ♖:f8 ♗:f8; 22. ♖h7! ♖e7?;

Purtroppo Enevoldsen, convinto di avere già perso, non trova la difesa migliore, con cui avrebbe potuto ancora lottare per un prestigioso risultato di parità. Il N. avrebbe dovuto giocare 22. ... ♖g5; e dopo 23. ♖h5 ♗e6!; 24. ♗:e6! ♖:e6; 25. d5 ♖d8; 26. ♗b3 ♖ed4; 27. ♗:b7 ♖:d5; 28. ♗:c7 il B. avrebbe avuto solo un leggero vantaggio.

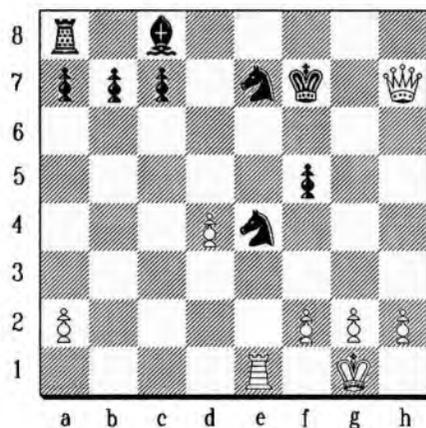
23. ♖e1! ♗g6!; 24. ♖f7 + ! ♗:f7;

Perdente era anche 24. ... ♗e8; 25. f3 ♗e6; 26. ♗:e6 ♗:e6; 27. ♖h7 + -

25. ♗:f7 ♗:f7; 26. ♗h5 + ♗f8; 27. ♗h6 + + - ♗f7;

O 27. ... ♗e8; 28. f3 ♖c3; 29. ♖:e7 + ♖:e7; 30. ♗e3 + ♗f7; 31. ♗:c3 + -

28. ♗h7 +



e il N. abbandona. Dovunque il ♗ vada segue 29. f3 e il B. guadagna un pezzo.

Circa quattro anni più tardi Anatolij Karpov divenne campione del mondo, e nessuno più osò giocargli la variante 3. .... f5 in risposta a 3. ♖d2. E fu così che essa cadde nel dimenticatoio.

# Scacchi per corrispondenza

## Un giocatore coraggioso

Beniamino Bison

L'Egitto non è sicuramente una nazione molto sviluppata, dal punto di vista scacchistico, anzi è una delle poche che sta peggio di noi, non potendo contare neppure su un Grande Maestro. Eppure, a giudicare dalle partite che seguono, conclusesi recentemente nell'ambito di due tornei internazionali per corrispondenza, Mr. Youssef avrebbe molte cose da insegnare, quanto a fantasia e coraggio, anche a molti maestri nostrani.

### Youssef - Bison

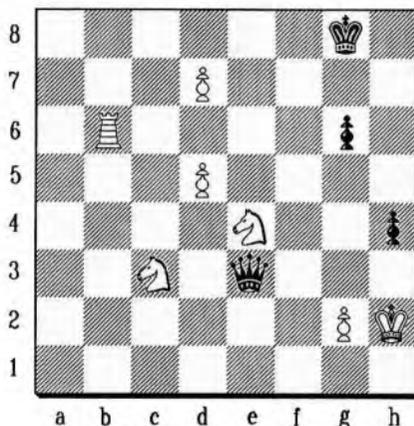
1. c4 e5; 2. ♖c3 ♖c6; 3. ♗f3 f5; 4. d4 e4; 5. ♗d2 ♗f6; 6. e3 g6; 7. a3 a5; 8. ♕e2 ♕g7; 9. 0-0 0-0; 10. ♜b1 d6; 11. b4 a:b4; 12. a:b4 ♗e7; 13. d5 g5; 14. ♕b2 ♗g6;

A conclusione dell'apertura la strategia della partita si è definita: il B. agisce sulla di ♖. e il N. su quella di ♕.

15. ♖c2 ♖e7; 16. ♜a1 ♕d7; 17. b5 ♜ae8; 18. ♜a7 ♕c8; 19. ♗a4 f4; 20. ♜b1 ♗h4; 21. ♕:f6 ♕:f6; 22. ♕h5 ♗g6; 23. b6 ♖g7; 24. b:c7 f:e3; 25. f:e3 ♕d4!; 26. ♜a8 ♕:e3+; 27. ♕h1 ♜f2;

E qui la partita sembra finita, invece:  
28. ♖:e4! ♜:e4; 29. ♜:c8+ ♜f8; 30. ♜:f8+ ♖:f8; 31. ♗:e4 ♖c8; 32. c5 ♖:c7; 33. ♕:g6 h:g6; 34. c:d6 ♖c2; 35. ♗ac3 b5; 36. d7 ♕b6; 37. h4 g:h4; 38. ♕h2 ♖d3; 39. ♜:b5 ♖e3; 40. ♜:b6!!

Dopo questo fortissimo e inatteso sacrificio si crea sulla scacchiera un rapporto di forze del tutto originale e, con ogni probabilità, vincente per il B.



40. ... ♖:b6; 41. ♗a4 ♖b8+; 42. d6 ♕f7; 43. ♗ac5 ♖d8;

Data l'impossibilità di coordinare l'azione dei pezzi, le uniche possibilità di salvezza per il N. sono costituite da un (improbabile) scacco perpetuo o dal sacrificio della ♖ per i due ♖♖ passati, previa eliminazione dei ♖♖ sul lato di ♕.

44. ♕h3 g5; 45. g4 h:g3; 46. ♕:g3 ♖a8; 47. ♗:g5+ ♕f6; 48. ♗g6?

Dopo  
48. ♕f4

il B. manteneva intatte le proprie chances di vittoria.

48. ... ♕e5; 49. d8 = ♖ ♖:d8; 50. ♗:d8 ♕:d6;  
patta.

### Youssef - Bison

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♗d2 c5; 4. e:d5 e:d5; 5. ♗gf3 ♗c6; 6. ♕b5 ♕d6; 7. 0-0 ♗ge7; 8. d:c5 ♕:c5; 9. ♗b3 ♕d6; 10. ♗bd4 0-0; 11. ♕g5 f6; 12. ♕e3 ♗e5; 13.

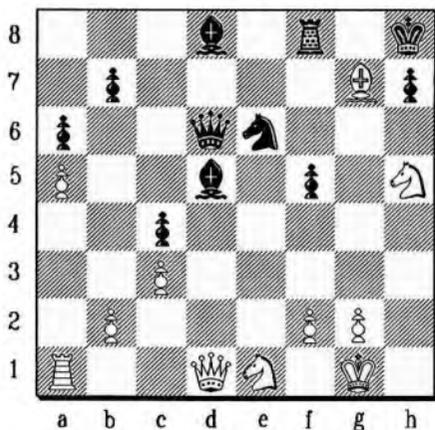
♖e1 a6; 14. ♕f1 ♖h8; 15. h3 ♕d7; 16. c3 ♜c8; 17. a4 ♜e8;

Il paradigma della variante è costituito dalla partita Geller-Uhlmann, Amsterdam 1970, in cui il B. giocò

18. ♖:e5

venendosi ben presto a trovare in difficoltà a fronteggiare i ♚♚ mobili centrali del N.

18. a5 ♖c4; 19. ♕:c4 d:c4; 20. ♖d2 ♖d5; 21. ♖c2 ♕f5; 22. ♕d4 ♖f4; 23. ♕b6 ♜:e1 +; 24. ♖:e1 ♗d7; 25. ♗f3 ♕e6; 26. ♖f1 ♕d5; 27. ♗g4 f5; 28. ♗h4 ♖e2 +; 29. ♖h1 ♕e7; 30. ♗h5 ♖f4; 31. ♗d1 ♖h3; 32. ♖h2 ♗d6 +; 33. ♖g3 ♖g5; 34. ♖g1 ♜f8; 35. ♖h5 ♕d8; 36. ♕d4 ♖e6; 37. ♕:g7 +!



Ancora una volta il M. egiziano sfrutta al meglio le possibilità tattiche offerte dalla posizione.

37. ... ♖:g7; 38. ♗d4 ♜g8; 39. ♜d1 ♕c7; 40. ♖f6?

Così la partita si conclude rapidamente. Comunque dopo

40. f4 ♗e6; 41. ♖:g7 ♜:g7; 42. ♗:d5 ♗e3 +;

il N. è in vantaggio.

40. ... ♗h2 +; 41. ♖f1 ♖e6; 42. ♗e3 f4;

43. ♗h3 ♕:g2 +;

e il B. abbandona

## Lutti

*Sono scomparsi due protagonisti del recente passato dello scacchismo italiano, di loro diamo un breve profilo.*

GINO PICCININ

Il 10 maggio scorso il mondo scacchistico italiano è stato colpito dalla morte di Gino Piccinin. Diresse moltissimi tornei sapendo con il suo stile inconfondibile meritarsi il rispetto e la simpatia dei giocatori. Nato il 13 giugno 1911 a Pordenone, per motivi di lavoro si trasferì a Milano. Dopo aver organizzato tornei di bridge, negli anni '50 presso l'ENEL, azienda per cui lavorava, si occupò di scacchi, divenendo ben presto uno dei principali arbitri italiani. Nel 1964 divenne arbitro internazionale, direttore in numerosi Festival, Campionati italiani e tornei internazionali, diresse competizioni di livello internazionale, quali: il triangolare tra Tal, Petrosian e Portisch a Varese nel 1977; la finale tra Karpov e Korcnoi del 1981 a Merano.

A San Giorgio su Legnano, lo scorso anno, l'AMIS gli conferì come giusto riconoscimento, nella sezione *Una vita per gli scacchi*, il Premio "Gioacchino Greco".

GIOVANNI FERRANTES

Il 27, giugno, 1995 si è spento serenamente, all'età di 92 anni il maestro Giovanni Ferrantes. Direttore dal 1946 al 1992 della rivista L'Italia Scacchistica, nella sua lunga vita si occupò di scacchi, non solo come giocatore ma come organizzatore, amministratore e arbitro.

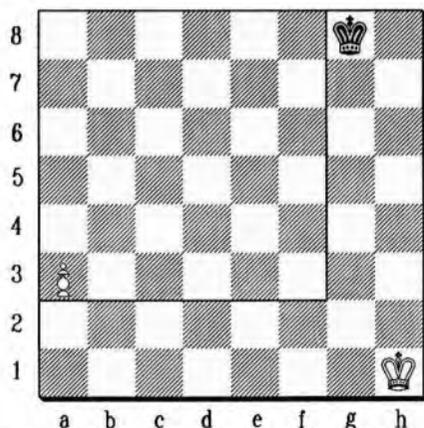
# Scacchi e matematica

## Figure geometriche sulla scacchiera

### Cartesium

Capita spesso nella pratica di far riferimento a costruzioni o proprietà geometriche per operare scelte o affrontare problemi: ad esempio se dobbiamo raggiungere velocemente un autobus in partenza non seguiamo il percorso stradale ma ci muoviamo direttamente in linea retta verso di lui, applicando inconsciamente la proprietà che in un triangolo la somma di due lati è maggiore del terzo.

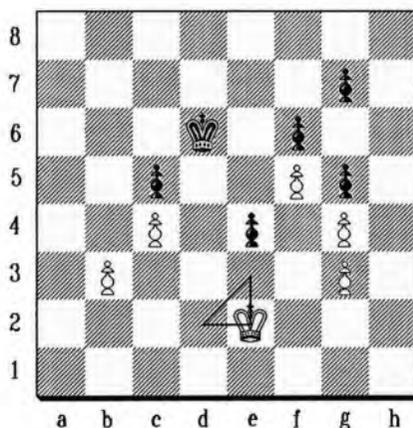
Anche negli scacchi vi sono situazioni in cui compaiono riferimenti a figure geometriche. Si osservi ad esempio il diagramma seguente



Nessun giocatore ha dubbi nell'assegnare la vittoria al Bianco se questi ha il tratto o la partita patta in caso contrario. Questo giudizio non avviene però attraverso il calcolo delle mosse, ma sfruttando la notissima **regola del quadrato** che afferma che un Re può intercettare il cammino di un Pedone solo se si trova all'interno del quadrato imma-

ginario avente un vertice nel Pedone e per lato la distanza dello stesso dalla casa di promozione.

Vediamo adesso come si sfruttano le proprietà di un triangolo per raggiungere il successo in una partita di scacchi. Analizziamo la posizione seguente con tratto al B.



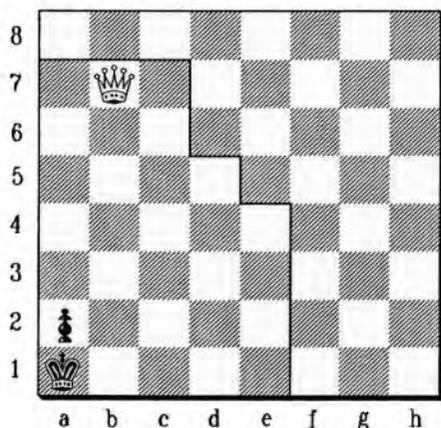
La mossa più spontanea 1. ♔e3 porta alla patta dopo 1. ... ♔e5. La situazione che si viene a presentare sulla scacchiera è caratterizzata dal fatto che il N. mantiene l'opposizione rispetto al B. Quello dell'opposizione è un concetto indispensabile per qualsiasi giocatore di scacchi che voglia affrontare un finale di pedoni con possibilità di vittoria. Molto spesso per ottenerla si utilizza la tecnica della **triangolarizzazione**, una tecnica che consente, in un certo modo, di cedere la mossa all'avversario con una mossa d'attesa.

Nel nostro caso 1. ♔d2 è la mossa corretta e dopo 1. ... ♔e5 ; 2. ♔e3 il N. perde il suo pedone centrale (esempio preso da *Finali di Pedone* di A. Ca-

pece, De Vecchi editore).

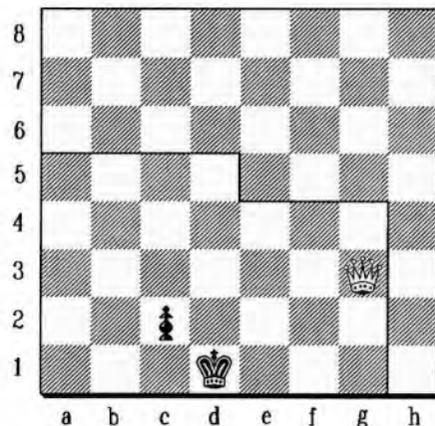
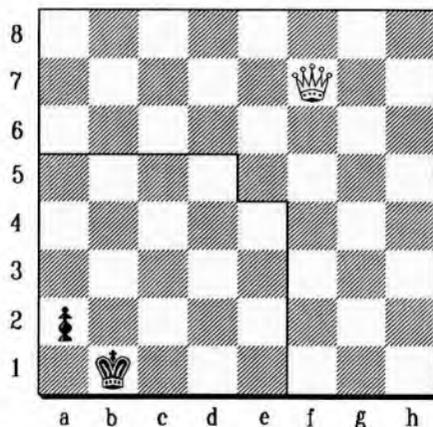
Vi sono altre situazioni in cui intervengono strane figure geometriche, queste ultime poco conosciute, e riguardano i finali di Re e Dama contro Re e Pedone. Questi finali sono generalmente vinti dalla parte in vantaggio, ma qualche problema può insorgere, a parte i casi di promozione immediata, qualora il pedone sia sulle colonne a, c, f o h.

Si supponga di avere una posizione di questo tipo:



La figura spezzata disegnata sulla scacchiera io la chiamo *spezzata di Reti*, e indica la zona in cui deve trovarsi il Re bianco, che si suppone abbia il tratto, perché sia possibile vincere questo finale. La comodità di questa costruzione è lampante: quante volte mi sono cimentato in finali analoghi tentando disperatamente di vincere in posizioni che non lo permettevano?

Sarebbe estremamente interessante conoscere un algoritmo che ci consenta di disegnare una spezzata di Reti assegnate le posizioni di Re nero, Pedone nero e Dama bianca. Se qualcuno fosse in grado di farlo è invitato a comunicarlo alla redazione. Nel frattempo fornisco altri due esempi tratti dal libro di Capece già citato.



Invito infine qualche problemista ad approfondire il tema delle figure geometriche sulla scacchiera. Un gran numero di problemi richiede infatti che un pezzo disegni, nella soluzione, particolari figure geometriche: il materiale a disposizione dovrebbe essere cospicuo.

Una risposta ad uno dei quesiti dell'ultimo numero. K. Fabel ha fissato in 5949 mosse bianche la partita a scacchi più lunga giocabile (con la regola delle 50 mosse). La distanza più lunga possibile per una partita di scacchi è quindi massimizzata da  $47.592\sqrt{2}$ , vale a dire, su una scacchiera di 6 cm. per casa, più di quattro chilometri! E poi dicono che gli scacchi sono un gioco per sedentari!

*Incontro amichevole a Squadre di Scacchi progressivi*

## Italia- Resto del Mondo

L'AISE ha organizzato un match amichevole a squadre di **Scacchi Progressivi Italiani**, in collaborazione con le organizzazioni scacchistiche che promuovono nel mondo il gioco degli scacchi eterodossi. La sfida è stata accettata da 17 nazioni di tre continenti: Burkina Faso, Canada, Ceska Republika, Denmark, Deutsche, England, Espana, France, Hrvatska, Lithuania, Luxembourg, Polska, Russia, Sweden, Switzerland, Ucraina, USA.

Gli scacchi Progressivi Italiani prevedono che ad ogni turno il giocatore che ha il tratto giochi una serie di mosse progressivamente crescente. Si inizia con una mossa, si prodegue con due, poi tre e così via fino all'inevitabile matto. Il gioco deriva dagli scacchi scozzesi ideati probabilmente intorno al 1939. La versione italiana è dell'inizio degli anni settanta ed è stata proposta dall'aretino *Roberto Salvadori*. La differenza tra i due giochi è costituita dall'obbligo, presente nella versione italiana, di giocare sempre l'intera serie di mosse e quindi dal divieto di dare scacco prima della conclusione della serie stessa. In questo modo si producono combinazioni altamente spettacolari di matto per impossibilità di controscacco e stallo per impossibilità di scacco.

Attualmente gli scacchi progressivi italiani sono una delle varianti scacchistiche moderne più giocate nel mondo. I giocatori più forti, dopo gli italiani sono quelli dei paesi dell'Est europeo, in particolare Ucraina, Lituania, Polo-

nia, Repubblica Ceca e Russia.

Al match partecipano tra l'altro il Campione Italiano in carica *Roberto Cassano* di Roma, il Campione Olimpico in carica l'ucraino *Jaroslav Gadzinskij*, il Campione Internazionale in carica *Luca Stefanelli*, il vincitore degli ultimi due Grand Prix Internazionali di Scacchi Eterodossi *Alessandro Castelli* di Macerata.

L'inizio del torneo è fissato al 30 maggio 1995 e il termine al 30 ottobre 1996 e ogni giocatore disputerà due partite. Il torneo sarà diretto dal Sig. Claudio Arnò.

Auguriamo alla nostra nazionale buona fortuna.

Di seguito diamo la formazione delle squadre:

ITALIA	WORD
01. Aldo Kustrin	Didier Innocenti
02. Agostino Braca	Peter Green
03. Roberto Salvadori	Petr Pensimus
04. Tiziano Sala	Jens B. Nielsen
05. Vito Rallo	Matthias Muller
06. G. Buccoliero	David B. Pritchard
07. G. Cornacchini	Juan Sanz
08. Mario Sarale	Francis Fahys
09. Claudio Gatto	Mirko Babic
10. Fabio Forzoni	Vytautas Ciegis
11. Salvatore Figura	Jean Bausch
12. Fabio Santoni	Mariusz Wojnar
13. Luca Stefanelli	Sergej Kocan
14. Michele Cesaro	Ulf Hammarstrom
15. Alessandro Castelli	Max Richner
16. Roberto Cassano	Jaroslav Gadzinskij
17. Patrizio Fontana	Aaron W. Brinton

## Strategia del medio-gioco

Stefano Rigamonti

Il primo passo è padroneggiare le basi del combattimento corpo a corpo, i *tesuji*, solo in seguito si può sperare di superare l'avversario strategicamente.

Ma in questo articolo diamo uno sguardo alla strategia.

Abbiamo già visto gli sviluppi delle aperture principali per illustrare il tipo di terreno sul quale si deve combattere. Abbiamo iniziato sia con la lezione riguardante i problemi, sia quella dei *tesuji*, il lungo lavoro di assimilazione delle molteplici tecniche che si devono padroneggiare per vincere una partita.

Con questa lezione spero di dare un'idea della profondità insita nel medio gioco.

L'informazione principale per svolgere strategicamente il gioco è la seguente: lo scopo ultimo è quello di dare scacco matto al Re avversario prima che questi lo dia a noi. E' la difficoltà maggiore che incontra un giocatore di scacchi: in pratica non esiste l'alternativa di accontentarsi di una patta.

Lo Shogi è un gioco di velocità più che un gioco di guerra.

Possiamo contare quattro obiettivi strategici nel medio gioco:

- (1) Assicurarsi un vantaggio iniziale: ad esempio catturare un pedone in seguito ad un errore, oppure ottenere un vantaggio territoriale.
- (2) Invadere il campo nemico e promuovere.
- (3) Avvicinarsi al Re avversario

(occupare le caselle adiacenti o distanti un passo dal Re).

- (4) Dare scacco matto.

Si deve avere un piano di riserva nel caso in cui qualcosa vada storto. L'avversario può raggiungere l'obiettivo (1) prima di te. In tal caso occorre creare la maggior confusione possibile per ottenere per primi gli obiettivi successivi.

Gli elementi che devono essere considerati ad ogni mossa sono:

*Materiale, Promozione, La traversa centrale, Tempo, Iniziativa, Attività dei pezzi, Coesione, Buchi, Sicurezza del Re, Sabaki, Aji, Direzione del gioco, Pezzi in mano.*

A questi elementi non si può dare un ordine di importanza e il loro peso relativo è dettato dall'esperienza e dalle varie fasi del gioco.

### Materiale

Premettendo che i professionisti sono riluttanti a dare un valore ai pezzi si può dare il seguente ordine di importanza: Torre, Alfiere (i pezzi maggiori), Generali, Cavalli, Lance (i pezzi minori), Pedoni. Nelle aperture la distinzione è importante e questa va via via diminuendo: alla fine del medio gioco, se tutto va bene, hai avvicinato il Re nemico e quindi uno specifico pezzo in mano in grado di superare l'ultima difesa vale qualsiasi materiale. All'inizio del medio gioco si può cercare di scambiare un pezzo per altri due.

## Promozione

Rispetto agli scacchi nello Shogi la promozione ha meno effetto. Le sole promozioni che hanno un impatto inequivocabile sono quelle di T, A e P. Nel caso di T e P la promozione ha un valore effettivo se il pezzo può stare nella zona di promozione. L'Alfiere può essere ben usato anche in difesa (si dice che valga tre Generali in tal caso).

## Traversa centrale

E' desiderabile controllare la 5<sup>a</sup> traversa (quella centrale) più che occuparla (non significa vantaggio di spazio): serve per impedire che l'avversario avanzi P o G nella 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup> traversa. Ciò può forzare la cattiva posizione dei pezzi. Una volta iniziato il medio gioco la traversa centrale perde di importanza a causa degli scambi: infatti i pezzi possono essere messi dovunque e spesso se un giocatore ha una cattiva posizione può migliorarla forzando uno scambio. E' importante il controllo di qualsiasi parte della traversa centrale, non solo il centro.

## Tempo

Impiegare 2 o 3 mosse per raggiungere una posizione che poteva essere raggiunta in una sola mossa hai perso dei tempi: è come dare delle mosse all'avversario. E' essenziale non perdere tempi man mano che il gioco avanza: nemmeno attaccare un pezzo maggiore se il non catturarlo contribuisce immediatamente all'attacco del Re.

## Iniziativa

Il Nero, iniziando per primo, ha l'ini-

ziativa: un errore o una cattura o la costruzione di un castello più solido può dare l'iniziativa al Bianco. L'iniziativa cambia mano diverse volte nel corso di una partita (più spesso che negli scacchi): il giocatore cerca di convertire il vantaggio posizionale in qualcosa di più tangibile. I giocatori occidentali utilizzano i termini GOTE e SENDE per indicare se uno ha perso o guadagnato l'iniziativa.

## Pezzi attivi

Più un pezzo è attivo e più è efficace: si dice che un pezzo è attivo quando ha la strada libera per l'attacco o per la ritirata. I pezzi possono essere resi attivi scambiandoli in modo da averli in mano. Ci si deve comunque guardare dall'aver troppi pezzi in mano, specialmente dello stesso tipo, altrimenti occorrono troppe mosse per utilizzarli.

## Coesione

Se le forze di un giocatore hanno buona coesione, l'avversario ha poche possibilità per l'attacco. E' importante per i Generali, in particolare quelli Oro, che hanno difficoltà a ritirarsi.

## Buchi

Legata alla coesione è la possibilità di difendere le case libere del proprio campo in modo da impedire la promozione o la messa in gioco avanzata dei pezzi avversari. Ci sono due approcci: muovere i pezzi in modo da coprire i buchi o evitare cambi.

## Sicurezza dei Re

Poiché l'ultimo obiettivo dell'avversario è di avvicinarsi al tuo Re per mattar-

lo è poco sono (se non addirittura un suicidio) aiutarlo lasciando esposto il proprio Re. Ma avvicinarsi al Re nemico per vincere implica una divisione delle forze tra attaccanti e difensori: comunque nessun Re sarà mai salvo al 100%, quindi non è importante raggiungere la completa sicurezza; di solito è sufficiente cercare di assicurarsi che il proprio Re sia più al sicuro di quello avversario. Importanti fattori concorrono alla sicurezza del Re: il numero dei pezzi che lo difendono, le case che occupano, se il Re ha una via di fuga (di solito sul lato), il numero e il tipo di pezzi che l'avversario ha o può catturare, la vicinanza dei pezzi avversari che si trovano sulla scacchiera. La formazione dei Pedoni attorno al Re non è veramente importante al contrario degli scacchi (in particolare ciò è dovuto al fatto che possono essere rimpiazzati dai Pedoni che si hanno in mano).

### **Sabaki**

Quando le forze opposte vengono in contatto, tipicamente all'inizio del medio gioco, un giocatore cerca di manovrare i propri pezzi in modo che prendano una parte più attiva nel combattimento o occupino posizioni "di comando". Ci sono moltissime situazioni dove è possibile far ciò in un modo apparentemente esplosivo: a causa di scambi, promozioni o entrambe le cose. In Giappone si dice "SABAKI". Più spesso si raggiunge il SABAKI aprendo le linee di fuoco di Torri e Alfieri. E' un importante obiettivo nell'apertura di Torre Mobile.

### **AJI**

Situazione dove si deve scegliere tra almeno due linee di gioco, ma piuttosto

che prendere una decisione si lascia la situazione così com'è: si lascia aperta ogni possibilità. Ad esempi si consideri un Argento Nero in 8b che attacchi un Cavallo bianco in 8a e una Lancia bianca in 9a: si può differire la decisione sul pezzo da prendere e sull'eventualità di promuovere o meno finché non sarà chiaro quale sarà il pezzo più utile da catturare. In questo caso il Nero ha stabilito il suo AJI.

### **Direzione del gioco**

La scacchiera dello Shogi è molto più grande di quella degli scacchi occidentali e i pezzi hanno, a parte il riutilizzo, movimenti piuttosto lenti. Un risultato di ciò è che si possono avere diverse scaramucce contemporaneamente sulla scacchiera al posto di un unico grosso attacco. Tuttavia è meglio attaccare dove si trova il Re nemico e in ogni caso mai lontano dalla direzione principale di gioco. In alcuni casi è giustificato giocare lontano dal Re nemico: se per l'attacco che è stato lanciato serve un Cavallo che non abbiamo, si dovrà iniziare una scaramuccia in qualsiasi parte della scacchiera ove questo Cavallo possa essere catturato.

### **Pezzi sulla scacchiera**

I pezzi sulla scacchiera che si trovano nei pressi del Re avversario sono le fondamenta su cui sarà costruito un grosso attacco. Senza tali pezzi non si potrebbe attaccare il Re. Generali o Pezzi promossi ad Oro sono i pezzi migliori, poiché controllano tre case davanti ad esse e se uno venisse catturato potrebbe essere rimpiazzato facilmente da un altro generale o da un pezzo minore promosso.

# XiangQi

## La tabellina dei finali

Lin Ye

Mi è capitato di vedere su uno *XiangQi MiTong Bao* del marzo del 1992, un articolo dell'ing Castiglioni sui finali.

L'articolo era sostanzialmente corretto anche se lo studioso italiano, in qualche occasione, è "andato sul sicuro" aggiungendo, ad esempio, qualche pedone in più del necessario per dare matto. La cosa che però ma ha colpita è l'assenza di una precisa distinzione della posizione dei pedoni promossi della parte forte. Cercherò qui di dare un modesto contributo sui finali anche se, forse, io non sono la persona più adatta a scrivere qualcosa sull'argomento.

Infatti, pur avendo in gioventù studia-

to moltissimi problemi classici, ho un po' trascurato la parte relativa ai "finali". Nelle mie partite, prediligendo linee d'attacco e posizioni complicate, ho sempre cercato di vincere prima di arrivare ai finali. Nelle aperture preparavo spesso novità teoriche, anche dubbie (lasciavo il compito alla mia avversaria di trovare sulla scacchiera l'eventuale confutazione), convinta che seguire varianti classiche e sicure porti spesso alla patta o a finali abbastanza scontati.

Ho accennato prima alla posizione dei pedoni promossi. Questi si possono dividere in tre tipi: pedoni alti (♙a) quando si trovano in sesta e settima traversa;

TABELLA DEI FINALI DI DUE PEDONI CONTRO FORZE VARIE

	♙b	♙a ♙b	♙m	♙a ♙m	♙a ♙m ♙	♙a ♙m ♙	♙a	♙a ♙	♙a ♙
♙♙	P						P		
♙♙	T	P/T	P/T	V					
♙♙			P/T	V					
♙			P						
♙			P	P/T					
♙♙			T				P		
♙♙			P				P		
♙			P/T	P/T			V		
♙♙			P				P/T		
♙♙				P/T			P/T		
♙♙♙				T					
♙♙♙				T					
♙♙♙♙				T					
♙a ♙					V				
♙a ♙					V	V		V	V

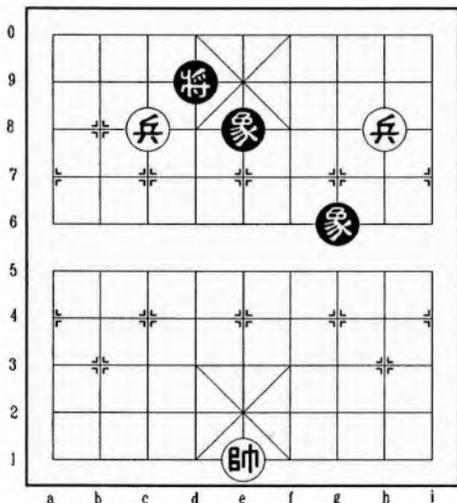
pedoni medi (♙m) quando si trovano in ottava e nona traversa e pedoni bassi (♙b) quando si trovano sull'ultima traversa. I pedoni alti sono quelli più forti, quelli bassi hanno invece un valore molto basso.

La tabellina che riporto di seguito riguarda i finali di 2 ♘♘ contro forze eterogenee. P sta per patta, V per vittoria e T per vittoria ma solo in particolarissime posizioni altrimenti è patta. La tabellina riporta solo i risultati delle posizioni meno ovvie. Provate comunque a riempire le caselle che mancano. Buon divertimento.

Fine

*Di seguito riportiamo alcuni esempi dimostrativi a commento della Tabellina, compilata da Lin Ye.*

Nella posizione del diagramma si può apprezzare la distinzione fatta da Lin Ye sull'importanza della collocazione dei pedoni.



1. ♚e2

Altre idee come ad esempio lo scambio di ♘ contro un ♗ non servono ecco un esempio: 1. ♙g8 ♗g0 2. ♙f8 ♗e8 3.

♙e8 ♗e8 e il finale è patto, se 3. ♙f9 ♗i8 (non 3. ... ♗c6 per 4. ♙e9+ ♚d0 5. ♙c9 ♗ce8 6. ♙cd9 matto) 4. ♙c9+ ♚d8 5. ♙e9 ♗g6 patta.

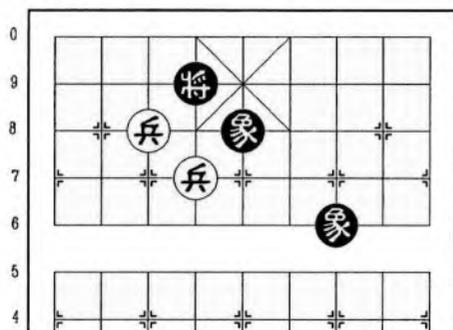
1. ... ♗g0 2. ♙c9+

Dopo 2. ♙g8 ♗e8 3. ♙f8 ♗c6 la casa d8 è irraggiungibile dai ♙.

2. ... ♚d8

E in questa posizione il ♚ Verde non ha nulla da temere.

Nella posizione seguente la situazione si presenta favorevole al Rosso rispetto alla precedente, infatti dopo:



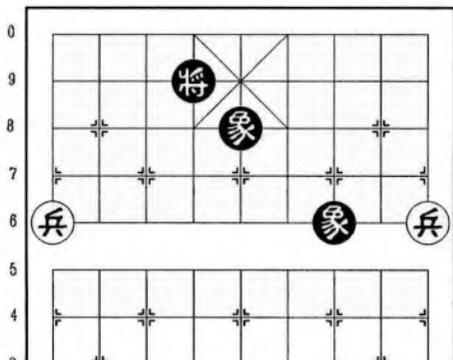
1. ♙dd8+ ♚e9

Se 1. ... ♚d0 2. ♙c9 ♗c6 3. ♙dd9+ matto e se 2. ... ♗i8 3. ♙e8 ecc.

2. ♙:e8 ♗:e8 3. ♙d8

catturando anche il secondo ♗

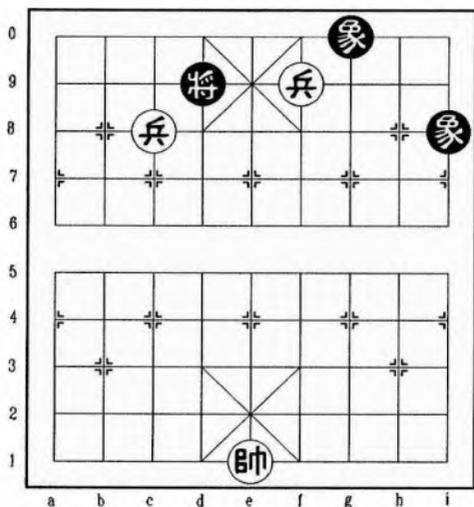
Vediamo nel diagramma seguente una posizione in cui il partito forte ha due ♙ alti.



1. ♖h6 ♜i8 2. ♖h7 ♜c6 3. ♖b6 ♜e8 4. ♖g7 ♜g6 5. ♖b7 ♜c6 6. ♖c7 ♜ce8 7. ♖f7  
 Il Verde non può evitare in nessun modo l'avanzamento dei ♖ rossi.

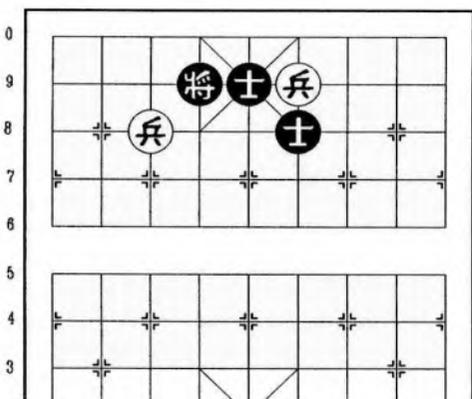
7. ... ♜i8 8. ♖e7 ♜g6 9. ♖c8 ♜g0 10. ♖d7 ♜e8 raggiungendo la posizione del diagramma 2.

Questa posizione rappresenta un'eccezione, in quanto gli ♜ del difensore risultano completamente inutili.



1. ♖e9 + ♔d0 2. ♖c9 ecc.

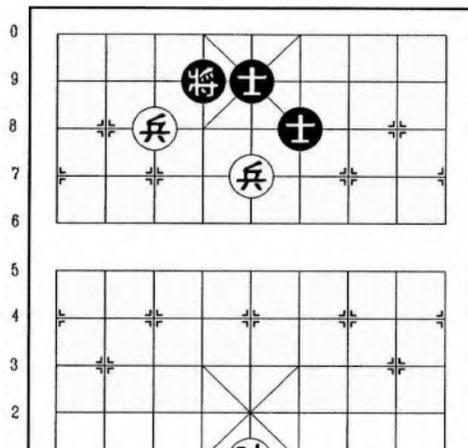
Anche in questa posizione il partito forte non può forzare la vittoria infatti dopo:



1. ♔e2 ♔d0

Non vi è modo di migliorare per il Rosso.

Nell'esempio seguente il Rosso vince nel seguente modo:



1. ♖c9 + ♔d0

Se 1. ... ♔d8 2. ♖e8 + matto

2. ♖e8 ♔e0

Se 2. ... ♔f0 3. ♖f8 ecc.

3. ♖f8 ♔f0 4. ♖e8 ♔d0 5. ♖d9  
 con facile vittoria

## Notizie

**Domenica 4 giugno** a Lodi si è svolto un Torneo tra la squadra di Lodi, composta da Guberti, Dragoni, Paolillo e una rappresentativa di Bergamo, Bellavita, Gotti, Lanfranchi. Il Torneo è stato vinto da Bellavita con 5 su 5 secondo Dragoni 4 su 5; mentre l'incontro a squadre è terminato in parità, 7,5 a 7,5.

**Domenica 9 luglio** presso il Festival provinciale dell'Unità di Bergamo si svolgerà una simultanea della campionessa cinese Lin Ye contro 20 partecipanti.



