

informazione SCACCHI

Rivista bimestrale Anno VII Marzo/Aprile 1997 N°2



Il saggio indiano spiega il gioco degli scacchi ai persiani

Informazione Scacchi

Rivista Bimestrale

N°2

marzo/aprile 1997

Anno VII Registrazione del
Tribunale di BG n.33 3/7/91

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. 035/241097

Hanno collaborato:
GianFelice Ferlito,
Tommaso Minerva
Filippo Minieri

Sommario

Cultura

- Le leggende degli scacchi ... 58
Alessandro Sanvito
- Giappone: giochi d'abilità e d'azzardo nelle varie epoche 62
Koichi Masukawa

Storia

- Fra Jacopo e Galvano 67
Franco Pratesi
- Risposta di Valentino Vespaio 69
Gianfelice Ferlito

Ricordo

- Bozo Filipovic 73
Valdo Eynard

Teoria

- L'Alfiere del Dragone 77
Dario Mione
- Cattivo sì, ma proprio Arrabbiato 80
Diego Carrara

Didattica

- Le idee nella Caro-Kann (2) 82
Redazione

Tornei

- Festival di Bologna 84
Redazione
- Week-end Città di Ivrea 87
Antonio Cataldo
- Reggio Emilia 89
Redazione

Giallo

- Mistero in riva al lago 94
Filippo Minieri

Problemi

- Trabocchetti 96
Alessandro Cuppini

Computer

- I grandi campioni artificiali 99
Angelo Torchitti

Shogi

- Shogi in Internet 104
Stefano Rigamonti

Editoriale

Cultura. Il numero è ricco di articoli interessanti sulla storia e la cultura scacchistica e in generale sui giochi. *Le Leggende degli scacchi*, di Alessandro Sanvito, tratta dell'origine del gioco ripercorrendo le numerosissime leggende fiorite nel corso dei secoli sugli scacchi. L'autore spazia dalla notissima leggenda del saggio Sissa, alla meno nota su Palamede.

Interessantissimo è l'articolo di Koichi Masukawa: *Giappone: giochi d'abilità e d'azzardo nelle varie epoche*. L'autore ripercorre in modo sintetico ma magistrale, la storia del gioco in Giappone. Sorprendono non poco i dati statistici riportati in conclusione all'articolo, da cui risulterebbe una formidabile *propensione al gioco* e al divertimento da parte dei giapponesi, immagine questa in netto contrasto con l'idea del giapponese tutto fabbrica e lavoro.

Storia. *Fra Jacopo e Galvano* è il titolo dell'articolo di Franco Pratesi e *Risposta di Valentino Vespaio in difesa di Don Pietro Carrera contra L'Apologia di Alessandro Salvio* è la recensione a cura di Gianfelice Ferlito, della ristampa anastatica di un raro libro di scacchi che venne stampato nel 1635 a Catania. Entrambi gli articoli meritano l'attenzione soprattutto dei lettori appassionati di storia.

La recente pubblicazione del libro *Bozo Filipovic* è l'oggetto dell'articolo di Valdo Eynard; in esso viene ricordato il forte maestro Filipovic Grcic Bozidar, spentosi prematuramente il 29 febbraio 1993. Nato a Lubliana il 25 dicembre 1930, si trasferì a Trieste nel 1945, divenendo successivamente uno gli animatori della vita scacchistica locale.

Teoria e controteoria. Due articoli, *L'Alfiere del Dragone* di Dario Mione, mette in evidenza le proprietà dell'Alfiere in questa controversa variante della Difesa Siciliana. *Cattivo sì, ma proprio arrabbiato!!!* articolo di controteoria di Diego Carrara. L'autore, un eretico, che non crede ai dogmi e ai postulati della Teoria ufficiale, propone una revisione delle idee correnti sugli alfieri cattivi.

Didattica. Continuiamo nella esposizione delle idee nella variante di spinta della Caro-Kann.

Tornei. Cronaca, partite dai recenti tornei di: Bologna, Ivrea, Reggio Emilia.

Giallo scacchistico. *Mistero in riva al lago*, un racconto poliziesco di Filippo Minieri.

Problemi. *Trabocchetti*, l'autore, Alessandro Cuppini, mostra come tipici temi da studio si possano riscontrare anche nei finali di partita.

Computer. In attesa della seconda sfida tra Deep Blue e Kasparov vi proponiamo l'articolo *I grandi campioni artificiali*, di Angelo Torchitti. Una breve carellata sui programmi che hanno fatto la storia degli scacchi sul computer. Non tutti sanno che in questo settore i campioni sono: ITEP, Kaissa, Mac Hack, Belle, Cray Blitz, Deep Thought.

Shogi in Internet. Navigando in Internet abbiamo estrapolato una breve sintesi di notizie sullo shogi in Europa e una significativa partita lungamente commentata.

Buona lettura

LE LEGGENDE DEGLI SCACCHI

Alessandro Sanvito

Le leggende sull'origine degli scacchi sono numerosissime: molte sono semplici varianti di altre, molte sono modifiche di carattere locale di leggende più antiche, altre sono solo simboliche, tuttavia, le più note meritano qualche riflessione.

Mi sembra ragionevole dedicare tempo e spazio solo alle più conosciute che possono ridursi ad una quindicina.

1. Una delle più vecchie leggende si trova nei MSS arabi (AH) e (V) che sono estratti degli scritti di al-Adli. Questa leggenda narra di un monarca indiano chiamato Hashran che ansioso di avere un passatempo che contemplasse i sentimenti dell'ottimismo, della prudenza, della saggezza, della pazienza, anche per contrastare il nard, un gioco che per la dipendenza dal fato, era contro i principi della religione, ordinò ai suoi saggi di inventare un gioco con queste caratteristiche e così un dotto creò gli scacchi.

Di questa leggenda vi è una versione di Al-Masudi.

2. Un'altra leggenda (MSS AH, C e V) è ancora tratta dagli scritti di al Adli e racconta che gli scacchi furono inventati da un saggio indù al fine di istruire i giovani nella tattica della guerra.

3. Questa leggenda (MS AH) tratta anch'essa da al Adli è simile alla precedente e spiega che gli scacchi furono inventati per istruire alla guerra un giovane principe indiano.

4. La quarta leggenda di questo tipo (MS MAN) narra di un re indiano pacifista che desideroso di risolvere le sue dispute belliche su una scacchiera invece di spargere sangue chiese di inventare gli scacchi.

Questa leggenda è la più antica che si conosca e molto probabilmente può essere datata all'immediato periodo pre musulmano.

5. La celeberrima storia del re indiano annoiato che invita il saggio Sissa o Sissa b.Dahir o Sessa o anche Sassa a inventare un gioco appassionante per distrarlo e una volta avuti gli scacchi chiede la ricompensa per tanta bravura, meravigliandosi per la modesta richiesta di Sissa dei famosi chicchi di grano che poi si tradurranno in una disfatta economica, è forse la più nota e la più diffusa e se ne conoscono diverse varianti.

6. Un re venne ucciso in battaglia e sorse il problema di comunicare la morte alla sua anziana madre. Un dotto indù inventò allora gli scacchi e quando la madre imparò il gioco il saggio la invitò a giocare una partita e la portò ad un punto tale che l'anziana donna poté dichiarare "scacco matto" (il re è morto) e il saggio spiegò che era proprio quello che intendeva dirle.

7. Soldati cinesi da tempo lontani da casa, avevano il morale piuttosto basso, così il loro Generale inventò gli scacchi per divertirli e per accrescere il loro ardore militare.

8. Al fine di divertire il re di Ceylon, la cui capitale era stata assediata, sua madre inventò gli scacchi.

9. Gli scacchi furono inventati da uno studioso indù su richiesta del suo re con l'intenzione di saggiarne l'intelligenza e l'abilità dei vicini persiani e tentare di ottenere un tributo nel caso essi non fossero stati capaci di apprendere il gioco.

In questa leggenda è evidente il legame con la storia raccontata nel Vicarish-Chatrang.

10. I Persiani, però avevano già il nard del quale erano molto orgogliosi sì che un re indù fu costretto a ordinare l'invenzione degli scacchi che doveva essere più impegnativo del nard.

Questa leggenda non è altro che una variante della precedente.

11. Un cittadino assoggettato a un re indù ed indispettito per la sua arroganza, inventò gli scacchi per metterlo in difficoltà con l'intenzione di umiliarlo.

12. Un re indù che aveva conquistato tutte le terre ormai si annoiava. Cercava nuove terre di conquista, stimoli nuovi per il suo talento bellico e così istruì i suoi saggi per avere qualcosa di simile in alternativa: l'ultimo di costoro inventò gli scacchi e il re condusse felicemente le sue truppe in questo nuovo territorio.

13. Gli scacchi furono inventati per alleviare il dolore di una regina indù distrutta dal dolore per la morte di un suo figlio.

14. Due fratelli, entrambi principi indiani, entrarono in guerra fra di loro e uno dei due fu ucciso in battaglia. La loro madre non accettò la spiegazione del figlio vivente tendente a dimostrare che il fratello era caduto in battaglia accidentalmente, poiché era convinta che si fosse trattato di un assassinio premeditato. Un saggio indù del principe superstite inventò gli scacchi per spiegare alla Regina che lo sfortunato figlio era caduto in battaglia secondo le regole della guerra.

Questa è la notissima leggenda cantata da Firdusi nel Libro dei Re.

15. Per alleviare la noia dei generali greci durante l'assedio di Troia, il filosofo Palamede inventò gli scacchi.

Secondo il Bland, ed è una opinione che mi sento di condividere, il nome di Xerxes, il filosofo che spesso appare nelle leggende europee sull'origine degli scacchi, è una corruzione della traduzione di Sissa. Così in questa leggenda, di chiara origine europea, non sorprende che appaia il nome di Palamede come inventore degli scacchi, una affermazione per altro demolita anche dal Severino nel suo noto libro del 1690⁽¹⁾

Al di là di questa stringata e pedante elencazione delle più note leggende sull'origine degli scacchi il materiale per qualche discussione di un certo interesse non manca.

Innanzitutto, tutte le leggende - e non solo queste quindici - possono essere ridotte in soli tre gruppi:

1° gruppo, le leggende associate ad un re indiano o a un saggio indù;

2° gruppo, le leggende associate a caratteri presi dalle scritture;

3° gruppo, le leggende associate al nome dei filosofi greci.

Al primo gruppo - certamente il più importante - appartengono le leggende raccontate dagli scrittori arabi e tutte fanno riferimento, tacitamente o apertamente, come luogo d'origine della nascita degli scacchi, all'India e sono le più antiche pervenute, la cui datazione può essere ragionevolmente fissata attorno all'800, 850 d.C.

Inoltre, ed è un fatto non trascurabile, alcune di queste storie sono spesso associate o meglio messe in contrapposizione con un altro gioco, cioè il nard.

Questa insistente contrapposizione è singolare ma non sorprendente se si considera che fra i musulmani la questione non era di poco conto poiché dalla soluzione positiva o negativa dipendeva l'esistenza stessa degli scacchi.

E', infatti, risaputo che la loro legge abbraccia e regola tutti gli atti della vita, non soltanto pubblica e sociale ma anche privata e giacché in un famoso versetto del Corano si proibisce il vino e il gioco, non mancano detti attribuiti a Maometto, più o meno attendibili, nei quali gli scacchi vengono condannati al pari del nard. ⁽²⁾

Per risolvere l'evidente inconciliabilità occorre attribuire la condanna a cause esterne all'essenza del gioco per concludere che gli scacchi erano permessi.

Più rilevante di questi artifici era, però, stabilire la differenza quasi filosofica fra i due giochi maggiormente in uso in quei tempi e cioè che al nard necessitano i dadi per determinare le circostanze di giocata, mentre le mosse degli scacchi dipendono dalla libera determinazione del giocatore.

Ed è una distinzione di non poco valore se si pensa alla nota controversia fra le opposte dottrine del libero arbitrio e della pura fortuna.

Un altro aspetto che emerge abbastanza frequentemente è l'analogia fra scacchi e guerra come motivo centrale di molte leggende.

Se aggiungiamo a questo aspetto la constatazione che su quindici leggende ben tredici fissano la culla del gioco nell'antica India potremmo concludere che, sebbene fantasiose, queste storie costituiscono una testimonianza favorevole ad attribuire all'India la paternità dell'invenzione degli scacchi, ma è una conclusione troppo semplicistica e quindi non può essere considerata definitiva, perché se alle leggende contrapponiamo i significati etimologici contenuti negli antichi testi persiani e arabi dedicati agli scacchi,

le perplessità non svaniscono e le riserve contro tale conclusione rimangono del tutto intatte.

Infine, può essere interessante, forse anche per il piacere di sorprendere il lettore, soffermarsi sulla più famosa leggenda sull'origine degli scacchi e cioè sul compenso dei chicchi di grano richiesti da Sissa.

L'incredibile risultato del calcolo (un chicco di grano sulla prima casa della scacchiera, due sulla seconda, quattro sulla terza, otto sulla quarta e così via) è indubbiamente di origine indiana, perché è noto che gli antichi matematici indiani erano particolarmente versati in problemi di questo genere.

E così nella sua più antica forma la storia dei chicchi di grano potrebbe essere più vecchia degli stessi scacchi ed è quindi possibile che fosse stata romanizzata per l'Ashtapada ⁽³⁾ che ben si prestava alla conosciuta capacità degli indiani verso il calcolo della somma progressiva.

D'altra parte, come ha diligentemente rilevato Macdonell ⁽⁴⁾, il termine sanscrito Koshthagara (granaio) è pure sinonimo di casa della scacchiera e ciò può aver indotto molti a pensare che il chicco di grano di Sissa fosse solo applicabile agli scacchi sottovalutando che fosse anche possibile applicarlo a tabule preesistenti le cui caratteristiche ben si prestavano alla stesura della leggenda.

Se così fosse la leggenda originariamente nata per l'Ashtapada sarebbe poi stata applicata al gioco degli scacchi. Comunque sia, leggendo con attenzione le più note leggende arabe, si ricava l'impressione che la storia dei chicchi di grano non sia una autonoma leggenda, vera e propria, ma il risultato, cioè il premio, di molte altre leggende dello stesso tipo e forse la tesi sopra esposta può avere più credibilità di quanto comunemente non si sia pensato.

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

⁽¹⁾ Per la sintesi della maggior parte di queste leggende si vedano i libri di Murray e di Davidson.

Per il dettaglio delle leggende n° 1,2,3,4, si veda Murray; per la 6 si veda Raverty; per la 7 si veda Crawley; per la 8 si veda Jones; per la 9 si veda Forbes; per la 10 si veda ancora Raverty; per la 11 si veda Lambe; per la 12 si veda Forbes; per la 13 si veda Wilkinson; per la 14 si veda Firdusi ma anche Forbes e Murray e per la 15 si vedano i vari scritti europei.

⁽²⁾ cfr. Pareja, La fase araba nel gioco degli scacchi.

⁽³⁾ Ashtapada è, come noto, un termine sanscrito che ha un doppio significato: l'uno di gioco e l'altro di tabula di 8 case sulla quale questo gioco era praticato. Altrettanto nota è la sua antichità che è assai precedente al gioco degli scacchi a due senza l'uso dei dadi anche se la tradizione vuole che proprio sull'Ashtapada si siano posati i primi pezzi di scacchi.

⁽⁴⁾ cfr. Macdonell, JRAS.

GIAPPONE: GIOCHI D'ABILITÀ E D'AZZARDO NELLE VARIE EPOCHE

Koichi Masukawa

Oggi il *go* e lo *shogi* sono i giochi più in voga. *Shogi* in particolare sta godendo di un boom grazie al venticinquenne maestro Yoshiharu Habu che ha vinto con un successo senza precedenti i sette maggiori titoli in palio in questa specialità. La conquista del suo settimo titolo all'inizio dell'anno è stato riferito dai media perfino da riviste femminili che normalmente non hanno per lo *shogi* alcun interesse.

Lo *shogi* appartiene alla stessa famiglia degli scacchi. E' dal *caturanga* dell'antica India che entrambi i giochi derivano: in Europa gli scacchi, in Giappone lo *shogi*. Ma il Giappone ha conosciuto molti altri giochi da tavoliere nella sua lunga storia. Pochi, come il *go* e lo *shogi*, sono sopravvissuti mentre molti sono scomparsi.

TEMPI ANTICHI E MEDIEVALI

Il più antico gioco da tavoliere conosciuto in Giappone è il *ban* (tavoliere) *sugoroku*, una specie di *backgammon*. Vi è testimonianza documentata in un editto che proibiva il gioco nel 689.

Un tavoliere usato dall'Imperatore Shomu (regno 724-49) per *ban sugoroku* è oggi conservato nel magazzino imperiale di Shosoin a Nara (la capitale del suo regno, e conosciuta allora come Heijokyo) e viene considerato un tesoro nazionale.

E' praticamente eguale al tavoliere ritrovato negli scavi della tomba del VII secolo nella regione di Uighur della Provincia cinese di Xinjiang. Il *backgammon* era giocato nella Roma antica ⁽¹⁾ e venne portato in Asia centrale nel VI secolo dove era conosciuto come *nard*.

Il *go* era giocato in Giappone fin dall'ottavo secolo. Un tavoliere *go*, decorato con stile coreano, e appartenente a Shomu è conservato nel magazzino di Shosoin.

Cronache dell'epoca riportano che alla corte imperiale e nei monasteri buddisti si giocasse al *go* e al *ban sugoroku*.

Lo *shogi* entrò in Giappone nei secoli successivi proveniente dal Sud-Est Asiatico e dalla costa Sud della Cina. Quindici pezzi *shogi*, datati circa 1058, vennero ritrovati in uno scavo di un terreno del tempio di Kofukuji (VII secolo) a Nara. I pezzi hanno forma quadrilatera, e ogni pezzo reca due ideogrammi indicanti la sua funzione, mentre i pezzi cinesi dello stesso

periodo sono rotondi e portano un solo ideogramma - segno che lo shogi non entrò in Giappone dalla Cina del Nord, fonte di ben numerose influenze culturali antiche.

I dadi, originariamente utilizzati in riti religiosi e per la divinazione, sono stati utilizzati per giocare fin dai tempi più remoti. Dadi dell'inizio dell'ottavo secolo sono stati ritrovati negli scavi di Heijoko, nei pressi della villa del Principe Naggaya (684-729) e sull'isola di Kyushu nella sede provinciale di Dazaifu.

Diari di aristocratici del X secolo contengono molti riferimenti al *ban sugoroku*, al *go* e ai dadi. Nel secolo seguente i nobili imperiali lanciavano dadi quando un bimbo nasceva, sperando che un lancio fortunato potesse assicurargli una crescita sana. Questa usanza si mantenne fino al XVII secolo.

Il *ban sugoroku* era il gioco più in voga nel Giappone antico e medievale, e dato che erano generalmente fatte delle scommesse sull'esito, divenne sinonimo del gioco d'azzardo.

Dal 1035 in poi le autorità in Kyoto (la capitale dal 794) emanarono ordini d'arresto per i giocatori professionisti di *ban sugoroku*. Molti erano anche amanti del gioco chiamato *shiichi-han* che si giocava con dadi.⁽²⁾

I diari di aristocratici e di sacerdoti del periodo medievale riportano molti giochi per passare il tempo. Oltre al *ban sugoroku*, al *go*, allo *shogi*, al tiro con l'arco al coperto, al *moji-awase*, *kotori-awase*, *kusabana-awase* e *kemari*⁽³⁾, si avevano corse di cavalli, tiro con l'arco a cavallo e *sumo*. Una nota di un diario di un aristocratico del 1474 menziona qualcosa chiamato *jodo* (Terra Pura) *sugoroku*, un riferimento a una forma della così chiamata e (pittura/stampa) *sugoroku* in cui i seguaci di Buddha tentano di trovare il paradiso conosciuto come Terra Pura ed evitare di cadere nell'inferno. Chiamato *sugoroku* perché i pezzi erano mossi con il lancio di dadi - una idea sbagliata che persiste anche oggi - il gioco era in verità una versione buddista del gioco dell'oca.

Ma le forme d'azzardo favorite erano più raffinate e sofisticate: quali gare nel creare rime (*uta-awase*), nel rispondere a un verso che iniziava con l'ultima lettera del primo (*renga*, o versi concatenati), nell'identificare radici aromatiche (*monko* o *bunko*) o la provenienza di differenti tipi di tè (*tocha*). Queste scommesse basate sulla conoscenza, sulla cultura, sull'olfatto e sul palato furono un contributo giapponese ai giochi d'azzardo.

Uno dei famosi dipinti su rotoli di carta del XIII secolo, i cosiddetti *Choju giga* (Dipinti degli animali scherzosi) che finemente satireggiano le attività umane, ritrae varie forme di azzardo amate dalle persone comuni: come i combattimenti di galli e di cani, una specie di tiro alla corda fra due chiamato *kubi-hiki* e *sumo* così come *ban sugoroku*, *go* e *shogi*.

I giochi europei vennero portati in Giappone dalle navi Portoghesi e Olandesi nell'ultima parte del XVI secolo. Gli scacchi e il backgammon non divennero mai popolari perché i Giapponesi avevano di già giochi simili. Ma le carte furono subito un successo; la gente venne affascinata dai giochi con le carte, fino allora sconosciuti, e dal disegno del tutto nuovo delle stesse. In effetti la stessa parola giapponese per indicare le carte da gioco, *karuta*, deriva dal portoghese *carta*. Malgrado il governo bandisse il Cristianesimo nel XVII secolo, e quindi tagliasse drasticamente i contatti con l'Occidente, i giochi di carte rimasero popolari. Lo Shogun Tokugawa Ieyasu ⁽³⁾ unificò il Giappone all'inizio del XVII secolo fondando un regime feudale centralizzato che durò per più di 250 anni. In queste condizioni di stabilità e di pace i giochi e le attività ludiche fiorirono.

La gente comune giocava ma anche molti membri della classe guerriera amavano il gioco, tanto che il 70% dei giocatori classificati di *go* e di *shogi* erano samurai.

Nuovi giochi con dadi vennero di moda: *chohan* in cui i giocatori scommettevano sul numero pari e dispari di segni; *ome-kome*, in cui il giocatore che otteneva il numero più alto vinceva: *chobo-ichi*, che utilizzava un foglio di carta diviso in 6 parti.

I giochi di carte con regole nazionali e disegni giapponesi divennero uno dei maggior intrattenimenti al coperto, specialmente per le donne.

Nel XVII secolo venne sviluppato, dall'antico gioco *kai-awase* che consisteva nell'accoppiare le conchiglie, un gioco di carte chiamato *hyakunin isshu* (100 versi per 100 poeti) in cui i giocatori accoppiano le carte per completare famosi poemi.

Nell'ultima parte del XVIII secolo venne inventato l' *hanafuda* che usava un mazzo di 48 carte diviso in 12 semi di 4 carte. E all'inizio del XIX secolo venne inventato il gioco *iroha karuta* (carte ABC). Tale gioco consiste nell'accoppiare carte recanti proverbi con altre aventi sillabe e disegni.

Versioni di *e sugoroku* con l'immagine di famosi attori e di panorami erano assai in voga. Nel XVIII secolo centinaia di varietà di ben illustrate stampe derivate da blocchetti di legno alla maniera del *ukiyo-e* vennero create. Mentre le tradizionali gare di *uta-awase* e di *renga* fecero posto ai giochi d'azzardo consistenti nel creare haiku ⁽⁴⁾ di 17 sillabe in una parte di un verso. Lotterie legali e illegali (*tomikuji*) fiorirono, così come fiorirono giochi di numeri chiamati *daisuke* ⁽⁵⁾. E l'esistenza di società di mutuo soccorso finanziario chiamate *tanomoshi ko* i cui soci raggruppavano le risorse finanziarie ispirò una forma di azzardo conosciuta come *torinoki mujin*. ⁽⁶⁾

Quasi tutti questi giochi, oggetto di leggi che proibivano i giochi d'azzardo, continuarono a essere giocati. I Tokugawa consideravano *go* e *shogi* attività

culturali e diede a quattro scuole - famiglie di shogi degli emolumenti ereditari.

Tra la gente comune tuttavia tali giochi generalmente erano giocati per danaro.

Il *ban sugoroku*, con egual venerabile storia dello *shogi* e del *go* ma che per se stesso era d'azzardo, non venne mai accettato dalle autorità e alla fine scomparve.

TEMPI MODERNI

Nel 1868 lo Shogunato è abolito e l'imperatore viene a riprendere le redini del Governo dello Stato. Il nuovo corso del Governo è quello d'incoraggiare il capitalismo e l'industrializzazione e consentire al Giappone di raggiungere le Potenze Occidentali.

Questo viene a riflettersi nei giochi e nell'abitudine al gioco. Molti giochi tradizionali, considerati dei relitti del feudalesimo, cadono in disuso o vengono proibiti. Nel 1880 restrizioni sull'importazione di carte occidentali vengono tolte.

Le carte da gioco diventano di moda con il nome di *toranpu* (briscola) nome che ancora prevale. *Hanafuda* e il simile *merikufuda*, legalizzati nel 1885, fioriscono sebbene non possano competere con le carte da gioco occidentali.

Il biliardo si inizia a giocare così come le corse di cavalli, con lo scopo di migliorare la razza equina per una migliore cavalleria, diventano assai popolari.

All'inizio di questo secolo l'*e sugoroku* vede un aumento di popolarità come gioco per bambini. Nella seconda decade del secolo il gioco cinese *mah-jongg* si diffonde con la velocità del fuoco. Più tardi, con l'inizio del militarismo e della xenofobia, giochi con temi marziali comparvero.

La seconda Guerra Mondiale diede un colpo micidiale a tutti i giochi. Con molti giovani coscritti e le città che faticavano a sopravvivere per la guerra, i ranghi dei giocatori furono decimati e c'era poca voglia anche di divertirsi in giochi frivoli.

Alla fine della guerra lo sviluppo dello sport, altre forme di divertimento, la televisione portarono ad ulteriori cambi nei giochi e nell'attitudine a giocare. La parziale legalizzazione dell'azzardo, nella forma di lotterie e scommesse governative, fu uno storico sviluppo.

Mah-jongg, *go* e *shogi*, che ebbero migliaia di appassionati, fecero un rapido ritorno. E il nuovo gioco con la pallina *pachinko*, originariamente sviluppato come una variante di bagatelle, divenne un passatempo rilevante e molto importante. Le macchine di *pachinko* ora sono controllate da computers e più sofisticate macchine sono previste per il futuro.

Ogni città ha un numero rilevante di gallerie per video giochi e la crescita dell'informazione sul restante del globo assieme con il rapido sviluppo dei viaggi all'estero ha portato a un crescente interesse per i casinò.

Le statistiche del 1995 ci danno un'idea del trend corrente dei divertimenti in Giappone: lotterie governative (takarakuji) 39,9 milioni di partecipanti. Per i giochi di carte 33,8 milioni, pachinko 28,1 milioni, video giochi 23,9 milioni, corse di cavalli sponsorizzate dalla Associazione Giapponese delle Corse 13,2 milioni, mah-jongg 12,5 milioni, shogi 11,3 milioni, biliardo 5,5 milioni, go 4,9 milioni, corse di motoscafi 1,4 milioni.

Non ci sono statistiche per i giochi con i dadi. Le statistiche ci informano che sono stati venduti 30,2 milioni di videogiochi.

Chiaramente il genere dei giochi nelle case giapponesi sta cambiando.

NOTE

⁽¹⁾ Nella Roma antica si giocava a Duodecim scripta, i cui principi fondamentali corrispondono a quelli del backgammon moderno. Con il tempo, i Duodecim scripta divenne la Tabula, che somiglia ancora di più al backgammon attuale. Tavola Reale, Tric Trac, Giacchetto, Nard, Backgammon sono sinonimi. (n.d.t)

⁽²⁾ Le regole di questa forma di gioco d'azzardo, il cui nome tradotto letteralmente è "quattro-uno-metà" non sono conosciute oggi, ma si pensa che il giocatore che lanciava i dadi avrebbe potuto prendere la metà della posta se tirava o un quattro o un uno.

⁽³⁾ Moji-awase si pensa che il gioco dovesse implicare il completamento di ideogrammi (moji) quando solamente un elemento chiave era fornito. Kotori-awase richiedeva di simulare il canto degli uccelli in, kusabana-awase i giocatori gareggiavano nel prendere i fiori più belli (kusabana), in altri passatempi di egual nome i giocatori confrontavano radici di shobu (iris giapponese). Kemari era un gioco con la palla.

⁽⁴⁾ Shogun è il capo di un governo militare con potere effettivo su tutto il Paese, mentre l'Imperatore rimane una figura rappresentativa della tradizione e della storia nazionale. Il primo Shogun si ha nel 1192 con Minamoto Yoritomo (n.d.t).

⁽⁵⁾ Il termine non viene precisato.

⁽⁶⁾ Il termine non viene precisato.

⁽⁷⁾ Ciascun giocatore metteva la stessa somma nella cassa comune e il vincitore (vincitori) prendeva tutto.

Traduzione di Gianfelice Ferlito

FRA JACOPO E GALVANO

Franco Pratesi

Il "Libro dei costumi dei nobili" di fra Jacopo da Cessole è il testo della letteratura scacchistica che ha avuto la più grande diffusione. Nessun altro volume, prima e dopo, ha incontrato un successo paragonabile, neanche alla lontana. Tuttavia, alcuni trattati di argomento e impostazione simile furono compilati anche in precedenza, mentre altri furono composti a seguito della fortuna del Libro. Qui vorrei riesaminare il trattato di Galvano da Levanto, che ci è noto dal manoscritto Nouv. Acquis. 669 della Nazionale di Parigi. Questo codice, già più volte studiato, non si presenta di particolare pregio, ma è oggi l'unico esemplare noto del trattato in questione; niente a che vedere con le centinaia di copie del Libro di fra Jacopo.

In termini di cronologia, gli studiosi esitano nell'attribuire la priorità fra le due opere, vicine per tempo e per il luogo di origine. Il trattato di Galvano viene generalmente datato dagli studiosi fra il 1291 e il 1295; sulla data del Libro di fra Jacopo - all'incirca degli stessi anni - l'incertezza è maggiore. E' ovvio che l'impostazione di Galvano, sia pure di minor respiro, acquisterebbe maggior valore se avesse preceduto il grande disegno di fra Jacopo.

Anche Galvano come il più noto Jacopo analizza la struttura degli scacchi e traccia un'analogia con i componenti della società civile, e specialmente con i suoi vertici. Però in questo caso lo svolgimento del tema sui due binari paralleli si presenta piuttosto squilibrato. La trattazione inizia proprio con gli scacchi, loro origine e significato. Poi Galvano disquisisce, per oltre metà del testo, sulle prerogative del re (vero), torna al re degli scacchi esaminandone brevemente le mosse e le caratteristiche, e prosegue similmente con gli altri personaggi, della corte e degli scacchi. Di solito due capitoli sono dedicati a ogni pezzo, il primo per discuterne il significato, il secondo "l'orgoglio e l'umiltà".

Nessun altro personaggio riceve un'attenzione paragonabile a quella riservata al re: questa ampia parte si potrebbe considerare una specie di abbozzo per uno di quei trattati sull'educazione del principe, che diventeranno comuni in epoca rinascimentale; non a caso è dedicato a Filippo IV il Bello, giovane re di Francia. Le figure degli scacchi, che pure avevano dato inizio al discorso, sono presentate nel corpo del trattato come brevi termini di paragone, via via a seguito del personaggio considerato.

A parte la diversa strutturazione, e le numerose differenze di dettaglio, la principale differenza di merito fra Galvano e Jacopo è nella considerazione del popolo e quindi dei pedoni. Per Galvano il popolo è come se equivallesse nel suo complesso a uno degli altri personaggi e a questo corrispondono i pedoni degli scacchi, indifferenziati. E' noto che invece fra Jacopo associa anche ad ogni singolo pedone un dato mestiere, a esemplificazione di una categoria relativamente frequente nel ceto popolare.

C'è un altro elemento, non molto evidente ma significativo, che distingue le due trattazioni e che riguarda il "personaggio" da associare ai rocchi. Si tratta di un elemento che non sembra aver ricevuto la dovuta attenzione. Noi sappiamo che questi antichi carri da guerra avevano perso cammin facendo il significato originario ed erano variamente interpretati come uccelli favolosi, cammelli, rocche, e così via. Fra Jacopo coerentemente con la sua ampia ed omogenea costruzione interpreta i rocchi come vicari o legati del re, funzionari differenti - ma in fondo non troppo - dagli alfieri, considerati secondo la tradizione come magistrati.

Galvano associa invece ai rocchi dei personaggi che ci appaiono sorprendenti, prima di tutto perché non sono dei personaggi singoli ma... intere città. Certo non è facile immaginare una città associata a quello che era il pezzo più potente ed anche più mobile sulla scacchiera; ma anche noi non dovremmo considerare strana la mobilità delle nostre torri? Proprio la forza del pezzo può aiutarci. Naturalmente accanto al re non potevano mancare i nobili di corte, i ministri, e i funzionari. Ma in caso di guerre e di spostamenti chi erano i più validi aiutanti del re? Le città libere, che potevano allearsi all'esercito reale e fargli vincere qualsiasi battaglia. In questo modo si può anche capire Galvano.

Questa interpretazione dei rocchi come città fortificate passerà inalterata alle nuove torri (ad es.: Estienne Pasquier, *Recherches de la France*, Paris 1560: "Quant aux Tours, ce sont les villes fortes qui servent à un besoin de dernière retraicte pour la conservation du Royaume"); è facile supporre che abbia avuto origine in corrispondenza a uno stadio intermedio della trasformazione da rocco a torre.

L'inserimento delle città fortificate in un insieme di personaggi appare inevitabilmente un po' fuori luogo, specialmente se si considera di poco posteriore all'identificazione di fra Jacopo del rocco con il vicario. Similmente, per motivi di coerenza interna, appare poco verosimile che Galvano abbia ridotto così drasticamente il Libro di fra Jacopo, ammettendo che fosse già in circolazione. Sembra comunque logico supporre che la predicazione in Liguria (e in tutta la Lombardia) avesse preso gli scacchi come esempio ricorrente e che Galvano e fra Jacopo ce ne forniscano due stadi vicini di una continua elaborazione, con quello di fra Jacopo che ne rappresenta il culmine.

Tutto sommato, si direbbe che Galvano abbia preceduto fra Jacopo. Ciò aggiungerebbe merito all'opera di Galvano, ma allo stesso tempo non toglierebbe gran che alla famosa costruzione del Libro. Fra Jacopo non partì da zero ma sviluppò ulteriormente un motivo che era entrato da tempo nel repertorio dei predicatori locali. A noi risulta che furono proprio i predicatori per eccellenza, i confratelli domenicani, a insistere presso fra Jacopo perché rendesse disponibile in forma scritta il suo trattamento perfezionato del tema, evidentemente ormai di carattere definitivo.

Nonostante questi commenti, non è affatto escluso (come del resto preferiscono storici autorevoli) che Jacopo abbia preceduto Galvano di qualche anno: vorrà dire, se confermato, che qualche volta nella storia l'ordine logico nello sviluppo degli avvenimenti non corrisponde a quello cronologico - e anche di questo gli esempi non mancherebbero. D'altra parte, non si deve dimenticare che l'attenzione di Galvano è per lo più rivolta alla figura del re e che gli altri personaggi, e soprattutto il popolo, risultano discussi in una maniera così sommaria che forse non autorizzerebbe neppure un confronto con il famoso *Libro* di fra Jacopo da Cessole.

RISPOSTA di Valentino Vespaio in difesa di Don Pietro Carrera contra l'APOLOGIA di Alessandro Salvio

Nel settembre 1996 la Casa Editrice Boemi-Prampolini di Catania ripubblicò in edizione anastatica questo rarissimo libretto di scacchi (solo 52 pagine) che venne stampato nel 1635 a Catania da Giovanni de Rossi da Trento.

Giovanni de Rossi era un noto stampatore dell'epoca che il Marchese di Militello e principe di Pietraperzia, Don Francesco Branciforti (Militello 1575 - Messina 1622) volle alla sua corte di Militello (Catania).

Nel 1617 il de Rossi stampò un massiccio ed autorevole trattato di scacchi di 642 pagine (*Il Gioco de gli Scacchi*) scritto dal sacerdote scacchista Don Pietro Carrera (Militello 1573- Messina 1647) a quel tempo cappellano della chiesa di Santa Maria della Stella e molto probabilmente cappellano anche di Giovanna d'Austria, moglie del Marchese e illustre figlia di Don Giovanni d'Austria zio del Re di Spagna Filippo III.

Il trattato venne dedicato da Don Carrera naturalmente al Marchese. Don Carrera era un umanista ed erudito che nei suoi anni giovanili aveva frequentato i circoli scacchistici di Palermo ove aveva appreso l'arte del gioco e aveva conosciuto e giocato anche contro il grande scacchista Paolo Boi, detto il Siracusano (1528-1598). Don Carrera dal 1596 al 1611 aveva giocato e spesso vinto molti scacchisti di ottima qualità come Salvatore Albini (Il Beneventano), Girolamo Cascio, don Blasco Isfar, don Mariano Marano da Sciortino, il Barone di Siculiana e altri ancora.

Come Don Carrera ebbe modo di scrivere di se stesso poi nella *Risposta* "*Nel gioco hebbe cotal fermezza di mente, che giocando di mattina à sera non istraccava mai, era sì fresco, e vigoroso nell'ultimo gioco, come nel primo, laqual parte non si vide in nessun'altro*" (pag. 18)

Nel 1611 Don Carrera se ne ritornò a Militello dove venne ben accolto alla corte del Marchese Branciforti che, oltre che esser un mecenate umanista, era anche un appassionato giocatore di scacchi. In realtà Don Carrera era più attratto dagli studi umanistici e storici che dal gioco agonistico che alcuni

famosi scacchisti amavano fare e che *“con disagio vanno camminando il mondo solamente per giocare à gli Scacchi”* (Risposta pag. 40).

In effetti Don Carrera era arrivato alla serena conclusione che *“... la persona deve valersi del gioco de gli Scacchi per guazzadenti, come volgarmente diciamo, e non per pasto”* (idem, pag. 40)

Da un punto di vista storico il Gioco de gli Scacchi è per il lettore moderno una miniera di informazioni biografiche su moltissimi giocatori di scacchi siciliani della fine del 1500 e dell'inizio del 1600. La parte teorica del trattato (problemi, aperture, finali) contiene una sistematica analisi delle variazioni più giocate nell'epoca del Carrera. Interessante annotare che la Difesa Siciliana ha nel trattato del Carrera solo un modesto trattamento in quanto era allora considerata ancora una apertura sperimentale e non degna di grandi note.

Nel suo trattato, Don Carrera espresse alcune aspre critiche nei confronti del napoletano Alessandro Salvio autore del Trattato dell'invenzione et arte liberale del gioco degli Scacchi (Napoli 1604) e di un poemetto intitolato Scaccaide (Napoli 1612).

Il Salvio era anche uno dei giocatori napoletani di primaria qualità. Egli aveva giocato contro il Siracusano, aveva vinto il siciliano Cascio ed era ammirato negli ambienti scacchistici napoletani soprattutto per saper giocare “al tratto” cioè “alla cieca”.

Il sacerdote siciliano, da buon erudito, criticò alcuni versi che venivano espressi *con parole poco acconcie* nella Scaccaide dal Salvio. Scrisse infatti *“Non si dee tacere quei che accenna Alessandro Salvio nel Prologo della Scaccaide di un giocatore il quale no vedendo né udendo quel che si giocasse, giocava aiutato solamente dal tatto; credo io che costui doveva esser cieco; anzi narra il Salvio che il medesimo era per madar fuori un libro del Gioco de gli Scacchi; egli così dice, benché con parole poco acconcie”* (pag. 103, Il Gioco de gli scacchi).

Il Carrera citava poi i versi del Salvio che erano stati parafrasati da lui.

Le parole poco acconcie vennero a suonare alle orecchie del Salvio come *parole sconcie* e da qui un velenoso rancore del Salvio verso Carrera, rancore che rimase tuttavia nascosto per anni.

In effetti Don Carrera scrisse poi che se avesse invero avuto l'intenzione di esser offensivo non si sarebbe limitato a dir che il Salvio si era espresso con parole poco acconcie, ma *“havrebbe detto, che i suddetti versi son barbari, saltellanti in guisa de' ronzini, che van di trotto, insipidi, mal disposti, dozzinali, e pieni di goffaggine.”* (Risposta pag. 13)

Inoltre Don Carrera, quale giocatore di scacchi, era in disaccordo con il Salvio nel gambetto di Donna alla mossa 9. Ove il Salvio raccomandava Cf3, il Carrera annotava che sebbene il tratto del Salvio non gli dispiacesse, il suo (Donna a4) era superiore. A queste ed ancor altre critiche ricevute il Salvio

rimuginò per anni una risposta e nel 1625 fece sapere a don Mariano Marano che si trovava in Napoli quanto quelle critiche gli pesavano.

L'occasione per vendicarsi venne solo nel 1934, quando il Salvio scrisse una biografia sul grande giocatore di scacchi Leonardo da Cutro (c. 1552-c.1597) detto anche "Il Puttino" perché di statura piccola e simile quindi a quella di un puttino. Il titolo del libro era altamente composito: **"Il Puttino altrimenti detto cavaliere errante del Salvio sopra il gioco degli Scacchi, con la sua Apologia contra Carrera, diviso in tre libri"** Napoli 1634. Il Salvio attaccò il Carrera per quanto aveva scritto nel 1617 contro di lui. Ma il Carrera gli diede subito pan per focaccia scrivendo *"così larga ferie d'anni vi bisognava per ruminare una fanfaluca? il parto dell'Elefante si matura in men spazio. ... Il Salvio indugiò a risentirsi con la stampa infino all'anno 1634 perché stimava che il Carrera intanto fusse morto ... ei come s'ingannò nelle altre cose, così parimenti in questa."* (pag. 23/4 di Risposta.)

E' stato detto che la Risposta è una vera rarità bibliografica "perché solo dieci copie, tutte incomplete, sono conosciute ad oggi" (1) Sappiamo che nella sola Catania vi sono due copie, complete: una alle Biblioteche Riunite "Civica e A. Ursino Recupero" e un'altra alla Biblioteca Regionale Universitaria. Una terza copia si trova alla Biblioteca Marucelliana di Firenze. Secondo lo storico inglese Murray se ne dovrebbe trovare un'altra copia alla Biblioteca de l'Arsenal a Parigi. (2)

Il testo del Carrera è preceduto da una concisa Prefazione del Prof. C. E. Fiore, che è anche il curatore di una collana chiamata "Biblioteca" per la Boemi Prampolini che si propone la ristampa in edizione anastatica di opere curiose e rare riguardanti la Sicilia.

Si ha poi una "Avvertenza" di 16 pagine scritta con molta maestria da Dr. Santo Spina di Catania in cui si riassumono le valutazioni del trattato del 1617 e le parti più salienti della polemica con il Salvio.

Nel passato la Risposta venne attribuita alternativamente sia al Carrera sia a un fantomatico Valentino Vespaio il cui nome compare proprio sulle coperta del libretto.

Antonino Mongitore di Palermo (1663-1743), uno studioso che scrisse la Bibliotheca Sicula, non ebbe dubbio alcuno sulla paternità del Carrera. Della stessa opinione lo studioso olandese Antonius van der Linde (1833-97) Tuttavia per la paternità del Vespaio si schierarono il famoso giocatore italiano S. Dubois (1817-99), lo storico tedesco T. Von der Lasa (1818-99) e stranamente anche uno dei più grandi storici moderni di cose scacchistiche: H.J.R. Murray. (3)

Su questo argomento lo studioso Dr. A. Chicco dimostrò in modo definitivo che la Risposta è stato l'ultimo lavoro di Don Pietro Carrera. (4) Come venne evidenziato dal Dr. Chicco lo stile del libretto è proprio del Carrera e la scelta degli stessi nomi degli autori degli Epigrammi (come Spuntonis, Tafani, Fieramosca, Quatrapi) che precedono la Risposta polemica di Carrera sotto lo

pseudonimo di Vespaio è quanto mai rivelatrice. Si tratta di nomi di fantasia e che ben alludono allo spirito punzecchiante dell'intero libretto.

Il libretto può essere ordinato alla Boemi Prampolini, Via Salvatore Paola 21, 95100 Catania per 13.000 lire più spese di spedizione.

Gianfelice Ferlito

Note

(1) The Oxford Companion to Chess, D. Hooper e K. Whyld, 1992, pag. 71

(2) A History of Chess, pag. 827, nota 20

(3) idem, pag. 827.

(4) Storia degli scacchi in Italia, pag. 138-9

CHI E' GIOCATORE DI SCACCHI MI CAPIRA'

Tutti gli uomini, compresi i più fortunati e i più felici, hanno di tanto in tanto le loro giornate tristi. Giornate quando il cuore si gonfia di amarezza per piccole o grandi delusioni o umiliazioni.

Ma chi è giocatore di scacchi, anche saltuario e mediocre come me, sa benissimo che c'è un conforto infallibile: sedersi davanti ad una scacchiera e dimenticare i problemi della vita quotidiana, immergendosi nella lotta fantastica di una buona partita, giocata a fondo, con ogni rispetto per le regole, e contro un avversario poco superiore o poco inferiore a noi. Qui trucchi non sono possibili. Qui tutto è chiaro. Tutto è logico. Tutto è matematico. Perde soltanto chi, dei due sbaglia per prima, ragionando un po' meno dell'altro

Ci si alza dal gioco smemorati e soddisfatti. Riconosciamo, ogni volta, con immancabile lealtà la forza dell'avversario, se siamo stati battuti: se abbiamo vinto la nostra con orgoglio sereno. Torniamo a casa, o al lavoro, rinfrancati. Comunque vada esiste qualche verità, ci diciamo: qualche verità al di fuori di noi, immutabile, se si riflette per fino nell'umiltà di un gioco, che senza impegnare il nostro denaro, né le nostre passioni, ha completamente riempito alcune ore della nostra vita.

Mario Soldati

Bozo Filipovic

Valdo Eynard

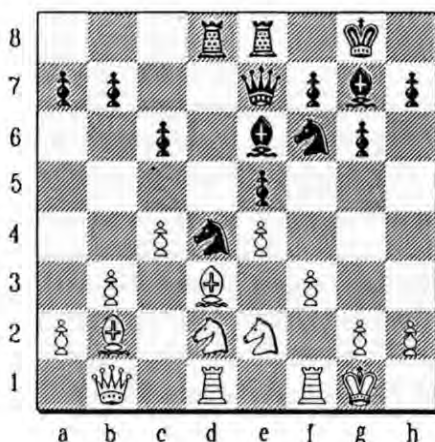
Conoscevo Bozidar Filipovic, Bozo, come lo chiamavano confidenzialmente gli amici, come un ottimo maestro, di potenzialità purtroppo non compiutamente espresse, dato che sin dal 1962, poco più che trentenne aveva rinunciato a cimentarsi in seri tornei individuali, ma solo leggendo questo pregevole libro, dalla superba veste grafica, che, insieme, gli amici scacchisti sloveni ed italiani di Trieste hanno voluto dedicare alla sua memoria, ho imparato a conoscere l'Uomo. Dalle numerose testimonianze di Dario Pirona, Franco Rupeni, Antonio Rosino, il grande maestro Mario Bertok, Paolo Maurensig, Guido Cappello, anche lui recentemente scomparso, Pino Lakovic Laco, che ha curato la raccolta delle partite e tanti altri ancora, italiani e sloveni, che non conosco, emerge un personaggio eccezionale, una persona di estrema disponibilità, di squisita signorilità, della massima correttezza nei riguardi dell'avversario, anche del più modesto, sempre disposto a giocare con tutti, una persona che aveva un'altissima considerazione e rispetto per il gioco degli scacchi in tutte le sue varie forme, un animatore entusiasta, un solerte organizzatore, un istruttore per vocazione, ma soprattutto un direttore tecnico impareggiabile, capace di far ottenere alla squadra della Società Scacchistica Triestina risultati di gran lunga superiori alle capacità tecniche dei giocatori che poteva schierare. Bozo, amico di tutti gli scacchisti, era sempre stato a

Trieste un preciso punto di riferimento per tutti i giocatori sia italiani che sloveni e proprio nei periodi più difficili delle intemperanze nazionalistiche aveva saputo dare un insostituibile contributo ad una pacifica convivenza e ad una esemplare collaborazione tra le diverse etnie all'insegna del motto della Fide "Gens una sumus". Attraverso le commosse memorie, le partite, le fotografie riaffiorano vecchi ricordi che sono andato subito a rinfrescare. Sono ritornato indietro di trenta, quaranta e più anni. A Bergamo, in un periodo in cui non frequentavo ancora il circolo scacchistico, era stata organizzata nel 1952 una competizione nazionale a squadre, la coppa Bettoni. Filipovic, allora poco più che un ragazzo in prima scacchiera nella S.S. Triestina ottenne 5/5 e fu premiato per la miglior partita: la sua vittoria col nero con Faccini. Pochi forse sanno che quando nel 1960 Cappello conquistò il titolo di campione italiano davanti a Giustolisi, Norcia, Paoli ed altri tra cui Napolitano, Tatai e Nestler era fresco reduce da un match di allenamento con Filipovic in cui era stato massacrato per 9 - 1. Al suo "sparring-partner" subito dopo la vittoria, mandò un telegramma così concepito "Caro Bozo, sono primo in Italia, ma secondo a Trieste". Le occasioni per incontrare Filipovic e i triestini, Gioulis, Caprio, Daveglia, Bonifacio, Derossi e tanti altri erano, quasi esclusivamente per noi, i campionati italiani a squadre, una manifestazione, come era organizzata allora, che non mi stancherò mai di rimpiangere. Nel 1961 Bozo allora a

Milano per lavoro, conquistò con la Milanese a Cremona il suo primo titolo italiano assoluto a squadre proprio l'anno in cui il Circolo Scacchistico Bergamasco conquistava il primo posto in serie B con Pegoraro, Eynard, Ginoulhiac e i fratelli Giorgio e Roberto Signorelli. Nel 1967 Bozo era nuovamente campione italiano a squadre di serie A, questa volta con la S.S. Triestina, nell'anno in cui la squadra di Bergamo, senza Pegoraro, ammessa alla serie A per pareggiare il conto, era costretta a fare la parte del materasso con Ginoulhiac, in prima scacchiera, opposto a Filipovic e a tanti altri brutti clienti tra cui anche l'indimenticabile Canal. Nel 1974, di nuovo in serie A, sempre nel Campionato Italiano a squadre, a Milano, questa volta con Pegoraro, Bergamo, che completava la squadra con Bellavita, Ginoulhiac ed Eynard e che pure aveva pareggiato con il Banco di Roma di Mariotti, Zichichi, Valenti e Passerotti, campione Italiano, con Pisa che poteva schierare Formanek, Waggman e Beggi, medaglia di bronzo e vinto con La Spezia di Albano, Pace, Lamberti e Garvani, quarta classificata, proprio contro i triestini di Filipovic, Rupeni, Seleni e Bonifacio otteneva soltanto il mezzo punto della partita Pegoraro - Filipovic. Mi preme per ricordare che in quell'occasione, in serie D, Bergamo otteneva il primo posto con i fratelli Beniamino e Bruno Bison, Biava e Colangelo. Ma, tornando al libro, Filipovic, che pure poteva essere definito un fanatico degli scacchi, per i quali esprimeva una devozione ed una dedizione assoluta non era certo limitato nei suoi interessi culturali e politici, si interessava con partecipazione a tutto ciò che gli accadeva intorno. Un vero cittadino del mondo!

Faccini - Filipovic Bergamo 1952

1. d4 ♖f6; 2. c4 g6; 3. ♖c3 ♙g7; 4. e3 0-0; 5. ♖f3 d6; 6. b3 ♖bd7; 7. ♙b2 e5; 8. d:e5 d:e5; 9. ♗c2 ♗e7; 10. ♙e2 c6; 11. e4 ♙e8; 12. ♙d1 ♖f8; 13. 0-0 ♙g4; 14. ♖d2 ♖e6; 15. f3 ♖d4; 16. ♗b1 ♙e6; 17. ♙d3 ♙ad8; 18. ♖e2



18. ... ♖:e2 +; 19. ♙:e2 ♙h6; 20. ♗c2 ♖h5; 21. ♖b1 ♙e3 +; 22. ♙h1 ♖g3 +; 23. h:g3 ♗g5; 24. f4
il matto è imparabile.
24. ... ♗h6 + #; 0-1

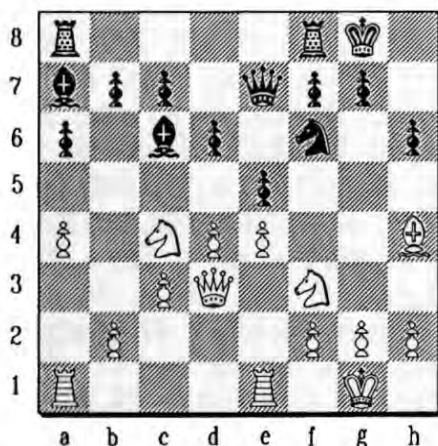
Filipovic - Ginoulhiac Recoaro 1967

1. e4 c5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 d6; 6. ♙g5 e6; 7. ♗d2 ♙e7; 8. 0-0-0 a6; 9. f4 0-0; 10. ♙e2 ♗c7; 11. ♙f3 ♙b8; 12. g4 ♖a5; 13. e5 d:e5; 14. f:e5 ♖c4; 15. ♗e2 ♖:e5; 16. ♙f4 ♖d3 +; 17. ♗:d3 ♗:f4 +; 18. ♙b1 ♙d8; 19. g5 ♖e8; 20. h4 b5; 21. ♙hf1 ♗c7; 22. ♙e4 g6; 23. h5 ♖g7; 24. h:g6 f:g6; 25. ♙:g6 h:g6; 26. ♗:g6 ♙f8; 27. ♖e4

1-0

Pegoraro - Filipovic
Milano 1974

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♘b5 ♘c5; 4. c3
♗f6; 5. 0-0 0-0; 6. d4 ♘b6; 7. ♘g5 h6; 8.
♘h4 d6; 9. ♖d3 ♘d7; 10. ♗bd2 a6; 11.
♘:c6 ♘:c6; 12. ♖fe1 ♖e7; 13. a4 ♘a7;
14. ♗c4



14. ... ♖e6; 15. d5 ♗:d5; 16. e:d5 ♘:d5;
17. ♗c:e5 d:e5; 18. ♖:e5 ♘c4; 19. ♖e4
♖c6; 20. ♖:c6 b:c6; 21. ♖e7 ♖fb8; 22.
♗e5 ♘d5; 23. c4 ♘e6; 24. ♖:c7 ♖:b2; 25.
♖:c6 0.5

Filipovic - Canal
Monticelli T. 1966

1. e4 e6; 2. d4 c5; 3. c3 ♗c6; 4. d5 e:d5;
5. e:d5 ♖e7+; 6. ♘e2 ♗e5; 7. ♗f1 d6;
8. ♗f3 ♗:f3; 9. ♘:f3 ♖c7; 10. ♗e2 ♘d7;
11. a4 0-0-0; 12. ♖e1 ♖e8+; 13. ♘e3
♗h6; 14. ♗f1 ♗f5; 15. ♘f4 ♖:e1+; 16.
♖:e1 ♘e7; 17. ♗d2 g5; 18. ♘e3 ♗h4; 19.
♘h5 ♗g6; 20. ♗c4 f5; 21. ♘d2 ♘f6; 22.
♖b1 ♗c7; 23. ♖d3 f4; 24. ♖e1 ♗b8; 25.
♗g1 ♘f5; 26. ♖f3 ♗c8; 27. ♘g4 ♖d7;
28. ♘:f5 ♖:f5; 29. ♖e4 ♖:e4; 30. ♖:e4
♗c7; 31. ♖e6 ♖f8; 32. g3 ♘e7; 33. ♖h6
♖f7; 34. h4 f:g3; 35. f:g3 g:h4; 36. g:h4
♖g7+; 37. ♘g5 ♘:g5; 38. h:g5 ♖:g5+;

39. ♗f2 ♖g7; 40. ♗f3 ♖d7; 41. ♗e4 ♖f7;
42. b3 b6; 43. ♖e6 a6; 44. ♖h6 b5; 45.
a:b5 a:b5
1/2

Giustolisi - Filipovic
Monticelli T. 1966

1. d4 ♗f6; 2. c4 g6; 3. ♗c3 ♘g7; 4. e4
d6; 5. ♘e2 0-0; 6. ♗f3 e5; 7. 0-0 ♗c6; 8.
♘e3 ♗g4; 9. ♘g5 f6; 10. ♘c1 ♗h6; 11.
d:e5 d:e5; 12. ♘e3 ♖:d1; 13. ♖a:d1 ♘e6;
14. ♗d5 ♖ac8; 15. b4 ♘:d5; 16. c:d5
♗:b4; 17. ♘c5?
17. a3 ♗a6; 18. ♘:a6 b:a6; 19. ♖c1
17. ... ♗:a2; 18. ♖d3 b6; 19. ♘:f8 ♘:f8;
20. ♖a1 ♗b4; 21. ♖c3 a5; 22. ♘b5 ♘d6;
23. ♘d7 ♖d8; 24. ♘e6 + ♗f8; 25. ♗d2
♗a6; 26. ♗c4 ♘b4; 27. ♖f3 ♗g7; 28. g4
♗c5; 29. g5 f:g5; 30. ♗:e5 ♗:e6; 31. d:e6
♖e8; 32. ♖c1 ♘d6; 33. ♗d3 ♗g4; 34.
♖f7 + ♗g8; 35. e5 ♗:e5; 36. ♗:e5 ♘:e5;
37. ♖c6 ♘d6; 38. ♖d7 ♖:e6; 39. ♖d:c7
♖e1+; 40. ♗g2 ♘:c7; 41. ♖:c7 ♖e4;
0-1

Filipovic - Romani
Recoaro 1967

1. e4 c5; 2. ♗f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♗:d4
♗f6; 5. ♗c3 g6; 6. ♘e3 ♘g7; 7. f3 a6; 8.
♖d2 ♗c6; 9. 0-0-0 ♘d7; 10. g4 ♗:d4; 11.
♘:d4 ♘c6; 12. h4 h6; 13. ♘c4 ♖c8; 14.
g5 ♗h5; 15. ♘:g7 ♗:g7; 16. g:h6 ♗h5;
17. ♖hg1 b5; 18. ♘b3 a5; 19. ♗:b5 ♘:b5;
20. ♖g5 ♖c5; 21. ♘:f7 + ♗:f7; 22.
♖:g6 + ♗f8; 23. h7 ♘c4; 24. ♖d5 ♘:d5;
25. e:d5 ♖:c2+; 26. ♗:c2 1-0

Filipovic - Rehi
Rovigo 1968

1. d4 d5; 2. c4 ♗f6; 3. c:d5 ♖:d5; 4.

2.c3 ♖d8; 5. e4 e6; 6. ♖f3 c5; 7. ♙f4 c:d4; 8. ♖:d4 a6; 9. ♖a4 + ♙d7; 10. ♖b3 ♖c6; 11. ♙e3 e5; 12. ♖:c6 ♙:c6; 13. ♙c4 ♙d6; 14. ♙:f7 + ♙f8; 15. 0-0 ♖:e4; 16. ♖:e4 ♙:e4; 17. ♙ad1 ♖e7; 18. f4 ♙:g2;

18. ... e:f4; 19. ♙:d6 ♖:d6; (19. ... ♖g5; 20. g3) 20. ♙:f4

19. ♙:g2 e:f4; 20. ♙e6 ♖g5 +; 21. ♙h1 ♙e7; 22. ♙:d6

1-0

Filipovic - Castiglioni F

Fanano 1969

1. d4 d5; 2. c4 e6; 3. ♖c3 c5; 4. c:d5 e:d5; 5. ♖f3 ♖c6; 6. g3 ♖f6; 7. ♙g2 ♙e7; 8. 0-0 0-0; 9. e3 c4; 10. ♖e5 ♙b4; 11. ♙d2 ♖:e5; 12. d:e5 ♙:c3; 13. ♙:c3 ♖e4; 14. ♙d4 b6; 15. ♖h5 ♖g5; 16. ♙ad1 ♙b7; 17. f4 ♖e6; 18. ♙c3 g6; 19. ♖h6 a5; 20. h4 ♖g7;

20. ... b5; 21. f5 b4; 22. f:e6 b:c3; 23. e:f7 + ♙h8; 24. h5 g:h5; 25. ♙e4

21. g4 b5; 22. f5 ♙a6; 23. e6 ♖e8; 24. f:g6

1-0

Filipovic - Paoli

Milano 1974

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♙c4 ♙c5; 4. c3 ♖e7; 5. d4 ♙b6; 6. 0-0 d6; 7. h3 h6; 8. ♙e1 g5; 9. a4 a5; 10. ♙b5 ♙d7; 11. ♖a3 ♖f6; 12. ♖c4 g4; 13. h:g4 ♖:g4; 14. ♖:b6 c:b6; 15. ♙e3 ♖b8; 16. d:e5 d:e5; 17. ♙:b6 ♖c6; 18. ♖d5 ♙g8; 19. ♙ad1 ♖f6; 20. ♖d6 ♙c8; 21. ♖:e7 + ♙:e7; 22. ♙c5 + ♙e8; 23. ♙d6 ♖h5; 24. ♙:h6 ♖f4; 25. g3 ♖b8; 26. ♙d6 ♙:b5; 27. a:b5 ♖d7; 28. ♙e3 ♖g6; 29. ♙f1

1-0

Znidarcic - Filipovic

Piran-AST 1978

1. e4 d5; 2. e:d5 ♖f6; 3. ♖c3 ♖:d5; 4. d4 ♙f5; 5. ♙c4 e6; 6. ♖f3 ♙e7; 7. 0-0 0-0; 8. ♙e1 ♙f6; 9. ♖e4 ♖d7; 10. ♙:d5 e:d5; 11. ♖:f6 + ♖:f6; 12. c3 ♙g4; 13. ♖d3 ♙:f3; 14. ♖:f3 ♖:f3; 15. g:f3 ♙fe8; 16. ♙f4 c6; 17. ♙e3 ♙e6; 18. ♙ae1 ♙ae8; 19. b3 ♖f8; 20. ♙f1 ♙c8; 21. ♙:e6 f:e6; 22. ♙d6 ♙f7; 23. ♙:f8 ♙:f8; 24. ♙g2 ♙e7; 25. ♙g3 ♙d6; 26. f4 b6; 27. b4 ♙c8; 28. ♙e3 c5; 29. a3 c:d4; 30. c:d4 ♙c1; 31. ♙d3 ♙e7; 32. h3 ♙f6; 33. ♙f3 ♙f5; 34. ♙e3 ♙e1 +; 35. ♙d2 ♙e4; 36. f3 ♙:f4; 37. ♙e3 ♙h4; 38. ♙c3 ♙:h3; 39. ♙c7 g5; 40. ♙:a7 g4; 41. ♙f7 + ♙g6; 42. ♙f4 g:f3; 43. ♙:f3 ♙:f3 +; 44. ♙:f3 b5; 45. a4 b:a4; 46. b5 a3; 47. b6 a2; 48. b7 a1 = ♖; 49. b8 = ♖ ♖c3 +; 50. ♙e2 ♖c2 +; 51. ♙f1 ♖d3 +; 52. ♙e1 ♖:d4; 53. ♖g8 + ♙f5; 54. ♖:h7 + ♙e5; 55. ♖g7 + ♙e4; 56. ♖g6 + ♙f3; 57. ♖d3 + ♖e3 +; 0-1

Filipovic - Zabukovec

Interl.

1. e4 d6; 2. d4 ♖f6; 3. ♖c3 g6; 4. ♙e2 ♙g7; 5. h4 h6; 6. ♙e3 c6; 7. f4 ♖a5; 8. ♙f3 ♙e6; 9. ♖ge2 ♖g4; 10. ♙g1 h5; 11. d5 c:d5; 12. ♙d4 ♖f6; 13. e:d5 ♙d7; 14. 0-0 0-0; 15. ♖g3 ♖a6; 16. f5 ♙h7; 17. ♖ce4 ♖:e4; 18. ♙:e4 ♙:d4 +; 19. ♙h1 ♙h6; 20. ♖:d4 ♖b4; 21. ♖e3 + ♙h7; 22. ♖g5 ♖:b2; 23. f:g6 + 1-0

Notizie, partite e commenti sono stati presi dalla pubblicazione realizzata dalla Società Scacchistica Triestina e dall'unione delle Associazioni Sportive Slovene in Italia:

Bozo Filipovic, HEFTTIEDIZIONI,
Milano 1996.

L'Alfiere del Dragone

Dario Mione

Potrebbe benissimo essere, questo, il titolo di un racconto che narra le gesta di un coraggioso cavaliere, uno di quei paladini con lancia ed armatura che montavano a cavallo ed affrontavano mille peripezie sconfiggendo interi eserciti e mostruose creature: me lo figuro, alto e poderoso, col suo vessillo di drago fiammante sullo scudo...

E, invece, un appellativo così roboante è attribuito nient'altro che a un pezzo di legno, l'alfiere camposcuro nero nel gioco degli scacchi! Beh, sebbene privo di lancia, armatura e imponente stazza fisica il nostro "alfiere del Dragone" non è comunque men forte, facendo le debite proporzioni, di quel coraggioso cavaliere...

Vediamo come, in un'aspra battaglia, riuscì a far volgere le sorti dell'immane scontro a favore del proprio esercito ...

Gruneveld - De Palma
corrispondenza (1990)

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♗f6; 5. ♖c3 g6;

La variante del Dragone nella difesa Siciliana.

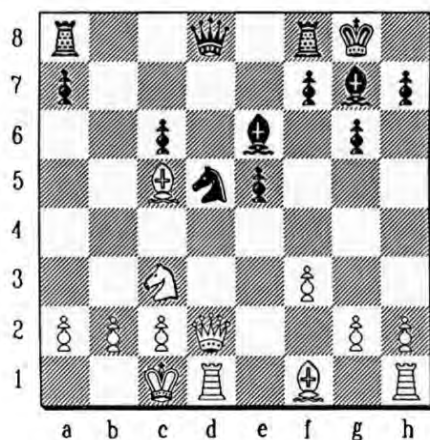
6. ♗e3 ♗g7; 7. f3 0-0; 8. ♖d2 ♖c6; 9. 0-0-0

L'alternativa 9. ♗c4, più consueta, avrebbe dato il via al cosiddetto "attacco jugoslavo". Un'altra mossa degna di considerazione è 9. g4.

9. ... d5; 10. e:d5 ♖:d5; 11. ♖:c6 b:c6; 12. ♗d4

In questa variante il Bianco non accetta voracemente il sacrificio ♗, ma cerca invece d'imbastire un attacco basato su risorse posizionali. Un seguito esemplificativo di 12. ♖:d5 è il seguente 12. ... c:d5; 13. ♖:d5 ♖c7!; 14. ♖c5! ♖b7!; 15. ♖a3 ♗f5; 16. ♗a6 ♖c7; 17. ♖c5 ♖b6; 18. ♖:b6 a:b6; 19. ♗c4 ♗fc8; 20. ♗b3 ♗:a2; 21. ♗d8+ ♗:d8; 22. ♗:a2 e, dato il materiale ridotto, la posizione è pari (Ravinskij_Bejlin 1955), a patto che il Nero proseguiva con 22. ... h5; 23. ♗b3 ♗f6; 24. ♗e1 b5;

12. ... e5; 13. ♗c5 ♗e6!;



Corretta! Il Nero non può ingaggiare una battaglia posizionale, magari nel finale, in cui i ♗a7 e c6 non sono affatto promettenti. Deve così tentare la fortuna in un mediogioco tattico, in cui ha possibilità non inferiori a quelle del suo avversario.

14. ♖e4!

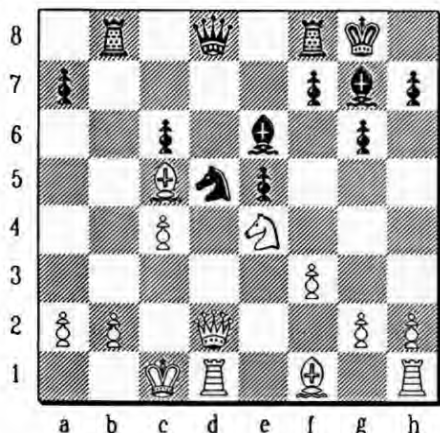
Un errore sarebbe 14. ♗:f8 giacché dopo 14. ... ♖:f8; (minacciando ♗h6) 15. ♗b1 ♗b8; il Nero avrebbe ottime chances d'attacco, grazie (naturalmen-

te!) al suo temibile "alfiere del Dragone" in g7.

14. ... ♖b8!?

Il N. impavido e sempre fiducioso nel controgio offertogli dal suo poderoso ♙ camposcuro, ripete l'invito. Giocabile è pure la più "tranquilla" 14. ... ♙e8;

15. c4



Per molto tempo questa è stata ritenuta la variante critica dell'intera linea. Scartando 15. ♙:f8? per via di 15. ... ♙:f8; 16. ♙a5 f5; 17. ♗c5 e4!; 18. c3 ♙:c3!; 19. b:c3 ♙h6+; 20. ♖d2 ♖b1+; 21. ♙:b1 ♙:d2; 22. ♗:e6 ♗:c3+; 23. ♙:c3 ♙:c3-+; alternative valide per il Bianco sono:

a) 15. g4?! f5!; 16. g:f5 g:f5; 17. ♗g5 (Il sacrificio 17. ♖g1 è stato definitivamente confutato nella Sepp-Goluev Urss 1985, che proseguì 17. ... f:e4; 18. ♙h6 ♙f6; 19. ♖:g7+ ♙:g7; 20. ♙:e6+ (20. ♙:f8 ♙:f8; 21. ♙:e6 ♙g5+; 22. ♖d2 ♖d8-+; Foigel-Jurtaev Urss 1981) 20. ... ♙h8; 21. ♙:f8 ♙g5+!; 22. ♙b1 ♖:f8; 23. ♖e1 (23. ♙:c6 ♗e3; 24. ♖e1 ♗:f1; 25. ♖:f1 e:f3; 26. ♙e4 f2-+; Dolmatov-Schneider, Budapest 1982) e:f3; 24. ♖:e5 ♗c3+!; 25. b:c3 ♖b8+; 26. ♙b5 ♖:b5+; 27. ♖:b5 ♙:b5+; 28. ♙c1 ♙g5+; 29. ♙d1 ♙g1+; 30. ♙d2 ♙:h2+; 31. ♙c1 ♙f4+; 32. ♙d1 f2-+;) e4; 18. c3 ♖:b2!!; 19. ♙:b2 ♙a5;

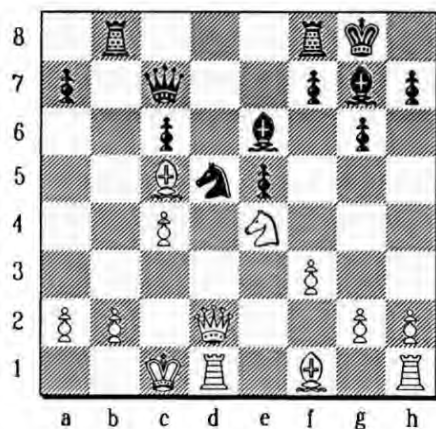
20. ♙d4 ♙:d4!; 21. ♙:d4 ♖b8+; 22. ♙a1 ♗b4!; 23. ♖d2 ♗:a2-+; Il matto è imparabile (Perenyi)

b) 15. h4!? f5; 16. ♗g5 e4; 17. c3 ♗:c3!; 18. b:c3 ♙a5; 19. ♗:e6 ♙:c3; 20. ♙c2 ♙b2+; 21. ♙b1 ♙c3+; con patta.

c) 15. ♙c4 probabilmente la continuazione più fastidiosa 15. ... f5; 16. ♗g5 ♙h6; 17. h4 ♖f7; 18. ♙b1 ♙:g5; 19. h:g5 ♖d7; 20. ♙c1 f4; 21. ♖he1 ♙:g5; 22. ♙d4! ♗c7; 23. ♙:e6+ ♗:e6; 24. ♖:e5 ♙f6; 25. ♖d5! ♖:d5; 26. ♙:f6 ♖:d2; 27. ♖:d2 ♙f7; con possibilità all'incirca equivalenti Stehli-Perenyi Biel 1982

Ma torniamo alla nostra 15. c4. Sarebbe naturalmente per il Nero un grave errore, a questo punto, spostare il ♗, entrando in un finale pressoché disperato. Ma allora, che fare?

15. ... ♙c7!;



Speculando sul fatto che l'immediata 16. c:d5 sarebbe una cappella, giacché dopo 16. ... c:d5; l'♙ c5 resterebbe inchiodato ed il ♗ e4 attaccato. Per diverso tempo il tratto ritenuto migliore è stato 15. ... ♖e8; ma si può affermare che dopo 16. g4 né 16. ... ♙c8; 17. ♗d6 ♙a6; 18. b3 ♗f6; 19. ♗:e8 ♖:e8; 20. g5 ♗d7; 21. ♙b4+ (Short-Speelman Baku 1983) né tanto meno 16. ... ♗b6; 17. ♙d6+ consentono al Nero di raggiungere tanto facilmente la parità.

16. ♖:f8 ♖:f8; 17. c:d5 ±

In caso di 17. ♖b1 semplicemente 17. ... ♖b4; 18. ♖d3 ♖f4; 19. ♖c2 ♖f5; con l'idea ♖e6/d4, darebbe al Nero un ottimo compenso per la qualità sacrificata.

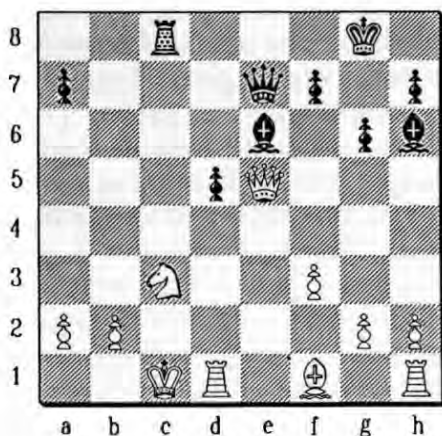
17. ... c:d5 +; 18. ♖c3

In un modo o nell'altro, anche dopo 18. ♖b1 d:e4; 19. f:e4 ♖b4; l'♖ del drago si rivelerebbe decisivo (l'idea è ♖a5)

18. ... ♖e7; 19. ♖:e5 ♖c8 +; 20. ♖c3

Soffermiamoci un attimo sulla posizione. Il B. ha una ♖ (netta!) in più. Il N., in compenso, ha tutte le linee aperte per l'attacco contro il ♖ avversario (colonne b e c, diagonali ai-h8 e bi-h7), ma deve fare in fretta a sfruttare le sue chances prima che l'avversario faccia valere il proprio vantaggio materiale.

20. ... ♖h6 + !;



Ed ecco che l'♖ del drago scaglia la sua lancia, senza impeto ma con molta incisività. Questa intermedia, come si vedrà, è fondamentale...

21. f4

Insufficienti anche 21. ♖d2 d4; 22. ♖:d4 ♖d8; e tanto più 21. ♖b1 ♖f5 +; 22. ♖:f5 g:f5- +;

21. ... ♖g7!;

Eccolo, ancora lui, che decide l'esito dell'incontro! Ma perché questa mossa

non era altrettanto buona al 20 tratto? Proviamo a vedere: 20. ... ♖g7 21. ♖f4 (così questa casa di fuga per la ♖ è libere e ... rilevante!) 21. ... ♖c5 22. ♖d2 ♖b6 23. ♖e1! ♖:b2 24. ♖e2 ♖c4 25. ♖e3 ♖f8 26. ♖b3 ♖b4 + 27. ♖f2 ♖c5 + 28. ♖e1 patta Oll-Basin Urss 1985. Ora, invece, la ♖ bianca è costretta ad inseguirsi in una casa molto meno buona ...

22. ♖c3 ♖b4- +; 23. ♖d3 d4;

Con l'♖ del drago nella sua casa ideale, a svolgere il suo ruolo ideale (dominare incontrastato la diagonale a1-h8), il Nero è padrone del campo. Meno buona sarebbe stata 23. ... ♖f5 24. a3 ♖a4 25. ♖d2 e il Bianco tiene ancora.

24. a3 ♖a4!; 25. ♖e4!

Le alternative non sono tanto più incoraggianti:

a) 25. ♖b1?? ♖:c3 26. ♖d2 ♖b3 - +

b) 25. ♖d2 dc3 26. ♖d8 + ♖:d8 27. ♖d8 + ♖f8 28. dc3 ♖:a3 + e la vittoria è questione di tempo.

25. ... ♖f5; 26. ♖b1

Oppure 26. ♖b7 dc3 27. ♖:c8 + ♖:c8 28. ♖:d8 + ♖f8 29. ♖:c8 ♖:f4 + - +

Il Bianco conta, naturalmente, su 26. ... ♖:e4?? 27. ♖:a4, ma viene immediatamente disilluso.

26. ... ♖:c3!; 0-1

Dopo 27. ♖a8 + ♖c8 28. ♖b7 ♖d1 + 29. ♖a2 ♖e6 + 30. ♖b3 ♖c1 il matto è imparabile.

E così, senza troppa enfasi, dalla sua "tana" di pedoni (f7, g6, h7) l'alfiere del Drago con un semplice scacco ed un attacco alla Donna avversaria ha determinato l'esito dell'incontro, limitandosi al suo secondario ma determinante ruolo di "guardiano delle diagonali nere". Dimostrando, ancora una volta, che non conta la quantità, ma la qualità, e che di David che sconfiggono Golia ne esistono ancora, persino senza fionda!

Cattivo sì, ma proprio arrabbiato !!!

Diego Carrara

L'interrogativo posto dall'amico Mione al termine del suo articolo su I.S. 1/97 (pag. 17) "Anche negli scacchi, dunque, il *buono* è destinato a spuntarla sempre contro il *cattivo* ?!" mi ha stimolato a proporvi la seguente chiacchierata, che vuol essere un'invito ad uscire dalla triste logica del "risaputo, anzi scontato!" presente in troppi scacchisti d'ogni categoria.

L'orribile bruttura (estetica e funzionale!) dell'alfiere "cattivo", questo gobbo di Notre Dame della scacchiera (!), è un dato di fatto acquisito e "dogmatizzato" da tutti; io mi pongo fuori dal coro ed abusando della vostra pazienza ve ne dirò il motivo, sperando d'esser poco noioso (da qui il mio discorrere tutt'altro che accademico; gli epigoni di Tarrasch non me ne vogliano troppo!).

Da sempre ogni principiante s'è sentito ripetere (fino alla nausea!) di dar gioco ai propri pezzi e limitare l'attività di quelli avversari, ma è anche vero che, tra GM (non aspiranti spingitori di legno!), prosperano svariate concezioni di gioco che comportano l'alfiere "cattivo" (p.es. il trattamento Stonewall dell'Olandese) e che spesso nonché volentieri portano a soddisfacenti risultati!

Possibile? Inaudito !! Come mai ???

Semplicemente perché esistono vari tipi d'Alfiere "cattivo", ma questo non ve lo dice nessuno!!!

Prendete un qualsiasi manuale o trattato scacchistico per favore; se per ogni elemento posizionale c'è una casistica

col relativo "rosario" di considerazioni (p.es. Pedone passato: sostenuto, bloccato, isolato, lontano ...) nel caso dell'Alfiere "cattivo" No. E' "cattivo" e basta, il povero bastardo!!!

Così quest'"appestato" s'è visto sempre e comunque relegare nel ghetto delle "schifezze" insopportabili, non solo, da eliminarsi ad ogni costo. Qualsiasi teorico vi dirà, con toni da olocausto (!!!): "questo grosso svantaggio dev'essere eliminato al più presto estirpandolo(?) dalla scacchiera" ossia, scambiandolo coi pezzi avversari o sacrificandolo "alla disperata" sui pedoni!

Anche perché i teorici non hanno mai scordato l'*ipse dixit* di Tarrasch = "Se un pezzo non ha gioco, l'intera posizione deve considerarsi cattiva" (!?)

Io non sono così drastico, a mio avviso bisogna solamente usare la testa (e poco i postulati!), fare le debite distinzioni ... Per una corretta e concreta valutazione dell'Alfiere "cattivo" a mio giudizio occorre suddividerlo in tre categorie, da me così individuate:

a) il FOSCOLO (!) = Alfiere avvinto inesorabilmente al duro sonno della morte tra i cipressi dei pedoni bloccati.

b) lo ZOMBIE (!!) = questo come dice il nome è un morto vivente ! Ossia è un FOSCOLO con però proprietà difensive. Pensate, p.es., a certi alfieri "sepolti" tutta la partita in fianchetto ... non fanno una mossa ch'è una eppure la loro sola presenza parecchie volte basta a frustrare i piani avversari !!! Oppure a certi "Zombie" che in finale caracollano (?) per tutta la loro "gabbia" in modo spesso ridicolo, ma che impedisce ogni

"sfondamento"!

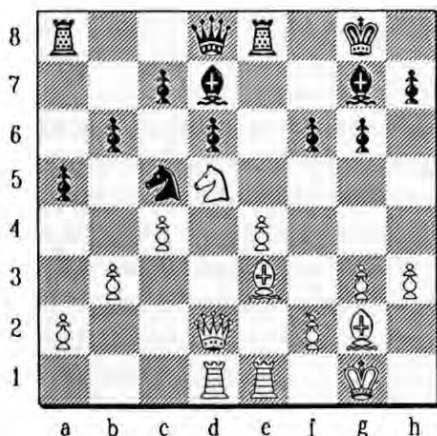
c) il LAZZARO (!!!) rispetto agli altri due non solo è "cattivo" ma ARRABBIA-TO !!! E' l'Alfiere destinato ad alzarsi e camminare, ma che dico, GALOPPARE!, per tutta la scacchiera. Ha il grande merito psicologico d'arrecare al suo conduttore l'adrenalina, spesso vincente !!!, del *Adesso inizio a giocare io, e son c...* !!!

Invito il lettore a trovarne gli esempi relativi, possibilmente cercandoli nelle proprie partite (magari scoprirete che la PIAGA artefice della sconfitta poteva invece tramutarsi in una BELVA SCATENATA !!!). O meglio a provare una vostra personale suddivisione; del resto la mia è più spiritosa che precisa!

Anche perché m'importava solo invogliarvi alla continua fuga dai facili ed astrusi slogans (tipo = Torre in settima, ho vinto!) che ahimé riscontro spesso nell'attività di circolo e nella pratica agonistica.

Concludo con degli "stralci di partita" che vedono all'opera il LAZZARO; a voi scoprirne altri; sono davvero tanti e proprio per questo ribadisco il mio stupore per la palese superficialità della teoria al riguardo!

Zhuchovitzkij - Boleslavskij Rostov1939

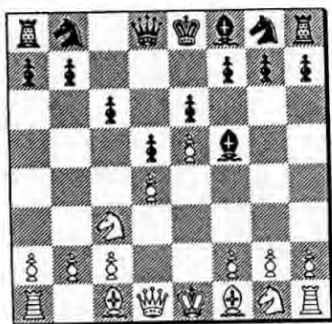


Le idee nella variante di spinta della Caro Kann

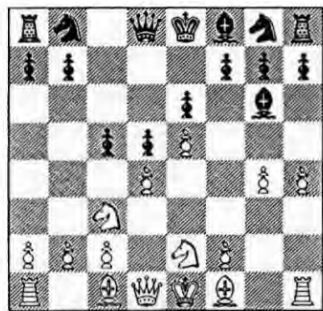
Il gioco sul lato di Re.

Senza dubbio, nel gioco degli scacchi, lo spazio è l'elemento maggiormente a doppio taglio. Diversamente i ritmi di gioco, il materiale, le regole non possono essere costruite attorno al loro valore relativo ed ogni cosa dipende dalla posizione dei pezzi. Per questo motivo, l'abilità del giocatore di valutare ogni situazione specifica è di suprema importanza. A riguardo nella Caro Kann Variante di spinta c'è un importante assioma connesso con il valore dello spazio: la parte con più spazio nel centro può operare su entrambi i lati con maggior disinvoltura. Questo assioma è confermato ripetutamente in questa variante tanto che la maggior parte degli attacchi laterali è sferrata dal Bianco.

L'espansione del lato di Re del Bianco è un metodo standard di attacco laterale e caratterizza molte linee della variante nel complesso. Esso è basato sul fatto che l'♞ nero su f5 procura al Bianco sufficienti tempi per la sua realizzazione ed ha il doppio fine di limitare la mobilità dell'♞ come quella di produrre debolezze nella formazione contrapposta dei pedoni.



Il diagramma precedente rappresenta la posizione iniziale dell'attacco del Bianco. Dopo l'audace g2-g4 che obbliga la ritirata Af5-g6, inizia l'aggressivo inseguimento con ♖g1-e2 e h2-h4.



In questa posizione che possiamo considerare la posizione base di questa apertura il Bianco controbilancia la mossa posizionale h7-h5 con ♖e2-f4, sia conquistando il ♘ sia mandando in rovina la formazione dei ♘♘ nemica.

Oltre ad aver arrischiato questo tentativo il Nero può scegliere tra:

- a) f7-f6, colpendo il centro al prezzo di indebolire e6
- b) c5:d4 deviando il ♖ in e2 da f4 e rafforzando h5
- c) h7-h6 rinunciando a guadagnare spazio ma evitando di concedere vantaggi posizionali.

Abbiamo già mostrato, durante la nostra disamina del motivo centrale che generalmente il Bianco contrattacca appropriatamente ai progetti del suo avversario avanzando il suo ♘ f. Abbiamo, almeno in parte descritto qui i casi a) e c), mentre dobbiamo dare un breve commento sugli aspetti negativi della possibilità b).

Bergamo Scacchistica

Torneo Week-End di Lovere

Organizzato dal locale Circolo di scacchi Lovere e Vallecamonica, ha avuto luogo nei giorni 15,16,22 e 23 febbraio, nel Convitto nazionale "C.Battisti", il terzo festival week-end di Lovere.

In questa edizione, finalmente, gli scacchisti bergamaschi sono riusciti a fare l'en-plein, conquistando il primo posto in tutti e tre i gironi di gara. Molto buona soprattutto la prestazione del 1N Marco Lussana, di S.Paolo d'Argon, nel girone "A" (open 1700-2099): unico imbattuto con quattro vittorie e due pareggi, ha concluso solitario al primo posto con 5 punti su 6, portando il proprio punteggio ELO da 1785 a 1851 punti. Al secondo posto, con 4,5 punti, si è classificato il CM Giovanni Dallaglio di Moena (TN), abitudinario delle competizioni bergamasche, sconfitto solo dal vincitore. Quindi, a 3,5 punti, il 1N Massimo Barazzetta e, a 3, il nostro CM Devis Bosio, vincitore della scorsa edizione.

In categoria 2N primo posto per spargio tecnico a Pietro Longo di Zanica, dopo una tenace lotta all'ultimo turno col milanese Celso Raimondi, terminata in parità. Con lui, a quota 4,5, Roberto Milanese e lo stesso Raimondi. A 4 punti Luciano Dell'Oglio seguito da Fabrizio Spreafico, Alfredo Stefanelli e i giovani under 20 Stefano Ranfagni e Roberto Cretti.

Nell'Open di 3N vittoria e promozione in 2N per Mauro Bianchi di Lovere, seguito da Angelo Baffelli (quadrupla promozione per quest'ultimo, da NC a 3N) e Gianpietro Fiorona.

Longo P. - Dell'Oglio L.

1. d4 e5; 2. d:e5 ♖c6; 3. ♖f3 ♗e7; 4. g3!?

Decidendo di restituire il maltolto per un più rapido sviluppo. Il seguito canonico è 4. ♗d5 aggrappandosi al pedone in più.

4. ... a6?!;

Probabilmente sconcertato dal mio antimaterialismo, il N. esegue una mossa alquanto strana, che non riuscirà a giustificare nemmeno nelle analisi del dopo partita!

5. ♗g2 ♖:e5; 6. ♖bd2 ♖:f3 + ?;

Favorisce lo sviluppo del B.

7. ♖:f3 d6; 8. 0-0 ♗d7?!;

Nella mente del mio avversario si sta delineando un'idea suicida: arrocco lungo ed attacco sull'ala di Re.

9. e4 0-0-0; 10. ♗d4!

Il ritardo di sviluppo del N, unito alla maggiore mobilità dei pezzi bianchi, determinano da qui in avanti le sorti della partita.

10. ... ♗b8; 11. ♗e3 c5?!;

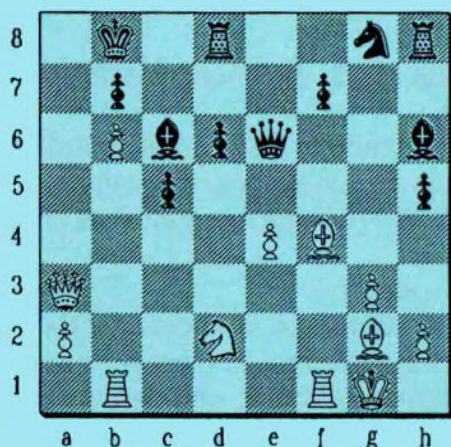
Posizionalmente molto dubbia. Forse 11. ... b6; era più opportuna, anche se dopo 12. a4 il N. continua ad avere problemi gravi.

12. ♗d3 f6?!; 13. b4!

Dopo l'inquietante mossa del mio av-

versario mi trovavo nelle condizioni di dover scegliere tra due piani ugualmente buoni: o giocare 13. c4 fissando il pedone debole in d6 e giocando per consolidare la posizione, oppure puntare all'attacco diretto del Re avversario, aprendo linee e colonne ai miei pezzi. Dopo una breve esitazione scelsi la seconda via.

13. ... g5; 14. ♖ab1 ♗b5; 15. c4 ♗c6; 16. ♘d2 h5; 17. b5 a:b5; 18. c:b5 ♗d7; 19. b6 ♗c6; 20. ♕a3 ♖e6; 21. f4 g:f4; 22. ♗:f4 ♗h6;



Speculando sulla cattiva posizione dell'♖ nera decido di portare a compimento un'idea banale e facilmente prevedibile. Fortunatamente per me il mio avversario, distratto forse dalla bella gironata di sole, che invita ad una passeggiata sul lungo lago, mi consente di chiudere la partita con un'imbarazzante rapidità.

23. h4 ♘e7; 24. ♗h2 ♗:f4; 25. ♖:f4 ♘g6??; 26. ♕a7+ ♗c8; 27. ♗h3

Purtroppo il mio avversario ha voluto protrarre la partita per altre sei inutili mosse, ma poi la ragione ed il lungolago hanno avuto la meglio.

1-0

(Commento P. Longo)

Barazzetta - Lussana

1. e4 c5; 2. b4 c:b4; 3. a3 d5; 4. e:d5 ♖:d5; 5. ♗b2 e5; 6. a:b4 ♗:b4; 7. ♘c3 ♗:c3; 8. ♗:c3 ♘c6; 9. ♘f3 ♘f6;

9. ... ♘ge7; 10. ♗e2 0-0; 11. 0-0 f6; Spielmann-Samisch, Marienbad 1925

10. ♖a4 ♗g4; 11. ♗e2 0-0; 12. 0-0 ♖fe8; 13. ♗c4 ♗:f3; 14. g:f3 ♖c5; 15. ♗d3 ♘d4; 16. ♗:d4 e:d4; 17. ♗h1 ♖e5; 18. ♖g1 ♖ae8; 19. ♖a1 ♖h5; 20. ♖g3 a6; 21. ♖g1 ♖f8; 22. ♖g5 ♖e5; 23. f4 ♖h:g5; 24. f:g5 ♘d5; 25. ♖g4 g6; 26. ♖:d4 ♖e7; 27. ♖f1 ♖:g5; 28. f4 ♖h5; 29. f5 ♖h4; 30. ♖h4 ♖:h4; 31. f:g6 h:g6; 32. c3 ♗g7; 33. ♖b1 b5; 34. ♖a1 ♘c7; 35. ♗g2 ♖h5; 36. ♗e2 ♖g5+; 37. ♗f3 f5; 38. ♗f2 f4; 39. d4 ♖f5; 40. ♗g4 ♖f6; 41. ♗f3 ♖e6; 42. ♗b7 ♗f6; 43. h4 ♖e3; 44. ♗:a6 ♖:c3; 45. ♗b7 b4; 46. d5 ♗e7; 47. ♖a4 ♖b3; 48. ♗c6 ♗d6; 49. ♖a5 ♖a3; 0-1

Campionati Bergamaschi 1997

E' definitivamente calato il sipario, con le premiazioni svolte venerdì 14 marzo, sui campionati provinciali di scacchi.

L'affluenza dei partecipanti all'edizione 1997 ha riabilitato la più prestigiosa e longeva competizione nostrana, con i suoi 56 giocatori (contro i 40 del '96 e i 30 del '95) tra cui sette di categoria magistrale. La nuova formula, con torneo open assoluto aperto a tutti i giocatori con oltre 1499 punti ELO e torneo "sussidiario" per quelli con ELO inferiore a 1500, ha consentito che si disputassero due tornei equilibrati e tesi fino all'ultimo.

Luminosa e ottimale la sede di gioco, l'oratorio di S. Tommaso de Calvi, reso

disponibile grazie all'interessamento del parroco don Gianni Carminati e di don Luca Cisana; ben curata la direzione di gara, con a capo gli arbitri Tommaso Minerva e Felice Scarpellini, e con Domenico Senziani e la famiglia Meli alla segreteria. Lodevole l'iniziativa di pubblicare per ogni turno un bollettino con i risultati e tutte le partite del torneo assoluto.

Passando al lato agonistico della manifestazione il titolo di campione provinciale è andato al maestro Dario Mione con 6,5 punti su 8, davanti al campione uscente e maestro Fide Nicola Bresciani (6 punti), quest'ultimo campione della propria categoria. A Livio Leoni di Treviglio, 8° assoluto, è andato il titolo di campione di 2N, per spargimento tecnico su Massimo Elsidio e sull'altro trevigliese Mariano Variato.

Nel torneo sussidiario aspra lotta fino all'ultimo turno, al termine del quale l'ha spuntata con 6,5 punti su 8 Luca Rota, che s'era lasciato sfuggire il titolo lo scorso anno proprio all'ultimo turno, con al secondo posto Carlo Begni, già secondo lo scorso anno. Seguono le classifiche e alcune partite.

Rigamonti - Mione

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 g6; 6. ♙e3 ♙g7; 7. f3 0-0; 8. ♙c4 ♖c6; 9. ♗d2 ♙d7; 10. g4 ♙c8; 11. ♙b3 ♙:g4;

11. ... ♗a5;

12. ♖:c6 ♙:c6; 13. f:g4 ♖:g4; 14. 0-0-0=

14. ♙d4!?

14. ... e6?;

Migliore 14. ... ♙:c3!?!; 15. b:c3 ♗a5± ; 15. h3±

15. ♖b5!? ♖:e3; 16. ♗:e3

15. ... ♖:e3± ; 16. ♗:e3 ♗a5;

Open Assoluto (ELO over 1499)

1	Mione Dario	M	6,5
2	Bresciani Nicola	FM	6,0
3	Piantoni Roberto	M	5,5
4	Rigamonti Stefano	1N	5,5
5	Merlini Lino	1N	5,0
6	RRugeja Beqir	1N	5,0
7	Buizza Claudio	CM	5,0
8	Leoni Livio	2N	4,5
9	Bosio Devis	CM	4,5
10	Motta Dario	1N	4,5
11	Eynard Valdo	CM	4,5
12	Elsido Massimo	2N	4,5
13	Variato Mariano	2N	4,5
14	Carminati Luigi	CM	4,0
15	Pannone Alessandro	2N	3,5
16	Nasoni Paolo	2N	3,5
17	Perico Gianvittorio	2N	3,5
18	Cambieri Mario	2N	3,5
19	Carrara Diego	1N	3,0
20	Bonacina Silvano	2N	3,0
21	Meli Ileana	2N	43,0

Girone B (ELO under 1500)

1	Rota Luca	1S	6,5
2	Begni Carlo	1S	6,0
3	Biava Pierluigi	2N	6,0
4	Lombardi Luca	NC	5,5
5	Fiorona G.Pietro	3N	5,5
6	Capitanio G.Battista	1S	5,5
7	Falchetti Federico	1S	5,0
8	Papetti Carlo	1S	5,0
9	Pesenti Gino	1S	5,0
10	Mandelli Alessio	1S	5,0
11	Citerio Fabio	1S	5,0
12	Vallelonga Gesualdo	3N	4,0
13	Torchitti Angelo	1S	4,0
14	Baffelli Angelo	NC	4,0
15	Gimmillaro Angelo	1S	4,0
16	Omacini Mario	1S	4,0
17	Pesenti Pietro	1S	4,0
18	Benedetti Danilo	1S	4,0
19	Gelfi Sergio	NC	3,5

16. ... ♖:c3; 17. b:c3 ♜a5;
 17. ♘e2 b5; 18. ♚hf1 ♚fc8; 19. ♜f2
 19. ♘d4!? ♜b6; 20. ♜f2 ♖:d4; 21. ♚:d4
 19. ... ♜c7; 20. ♘d4 ♖:d4; 21. ♚:d4 a5;
 22. a4 b:a4; 23. ♚:a4 ♚b6??;

Una svista in una cattiva posizione.
 Migliore 23. ... ♚c5;

24. ♚c4!

Inferiore 24. ♚:a5 ♚:b3; 25. ♚a7 ♚b7;
 26. ♚:b7 ♜:b7;

24. ... ♚:b3; 25. c:b3

Inferiore 25. ♚:c7 ♚:c7; 26. ♜d4 ♚b8;
 25. ... ♜d7; 26. ♜:f7 + 1-0

Mione D. - Bresciani N.

1. d4 ♘f6; 2. ♘f3 e6; 3. ♖g5 h6; 4. ♖:f6
 ♜:f6; 5. e4 d6; 6. ♘c3 ♘d7; 7. ♖c4 c6; 8.
 ♜e2 e5; 9. ♚d1 ♖e7; 10. a4 ♘f8; 11. ♜e3
 ♘g6; 12. g3 0-0; 13. 0-0 ♖d8; 14. d:e5
 d:e5; 15. ♘d2 ♖g4; 16. ♚c1 ♖b6; 17. ♜e1
 ♚ad8; 18. ♖e2 ♖h3; 19. ♘f3 ♖:f1; 20.
 ♖:f1 ♚d7; 21. ♖g2 ♚fd8; 22. ♘d1 a6; 23.
 ♜b4 ♖a7; 24. a5 ♘f8; 25. b3 ♘e6; 26.
 ♘b2 ♘d4; 27. ♘:d4 ♚:d4; 28. ♜:b7 ♚d7;
 29. ♜:a6 ♜:f2 +; 30. ♖h3 ♚d2; 31. ♚d1
 ♚:d1; 32. ♘:d1 ♜c5; 33. ♖d3 ♖b8; 34.
 ♜b6 ♜d5; 35. ♘e3 ♜d7 +; 36. ♘f5 g6;
 37. ♜e3 g:f5; 38. e:f5 ♜d6; 39. a6 c5; 40.
 ♜f3 ♖g7; 41. ♜g4 + ♖f8; 42. ♜h5

42. ♜h4- +

42. ... ♖g7??;

Rovina tutto: migliore 42. ... e4; e il
 N. avrebbe potuto andare in vantaggio
 43. ♖:e4 ♜:a6- +;

43. ♜g4 + ♖h8- +; 44. ♜h4 ♜f8; 45.
 f6 ♚d4; 46. ♜h5 e4; 47. ♖c4 e3;

Migliore 47. ... ♚d2!?!; 48. ♖e2 ♚:c2
 - +;

48. ♖d3 ♚:d3+;

Migliore 48. ... ♖a7;

49. c:d3 ♜g8+;

Migliore 49. ... ♜c8 +; 50. g4 ♜f8;

50. ♜:h6 + +

50. ♜:c5!? ♖h7; 51. ♜:e3 ♜c8 +; 52.
 g4 =

50. ... ♜h7; 51. ♜:h7 + ♖:h7; 52.
 ♖g2 = ♖g6; 53. ♖f3 ♖a7; 54. ♖:e3 c4 +;

Inferiore 54. ... ♖:f6; 55. ♖e4 ♖e6;
 56. g4+;

55. ♖d2 c:b3; 56. ♖c3+ ♖:f6; 57. ♖:b3
 ♖e5; 58. ♖c4 ♖d6; 59. d4 ♖c6; 60. g4??

60. h4 ♖b8; 61. h5 ♖:g3; 62. h6 + -

60. ... ♖b8; 61. h4 ♖g3; 62. h5 + - ♖f4;

63. d5 + ♖b6; 64. ♖d4 ♖:a6; 65. ♖e4
 ♖c1; 66. ♖f5 ♖b6; 67. g5+;

67. ♖f6 + -

67. ... ♖c5??;

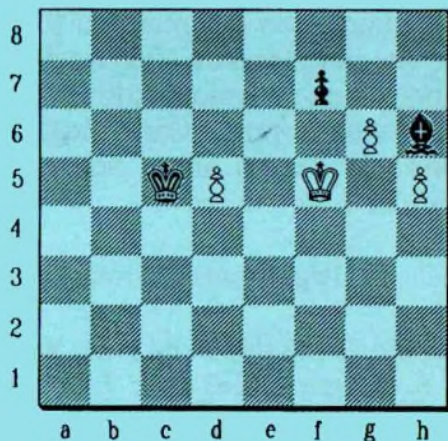
67. ... ♖b2; avrebbe tenuto

68. g6?

Migliore 68. ♖f6 e il B. si assicura il
 punto.

68. ... f:g6 + ??;

Getta via una bella posizione. Si dove-
 va giocare 68. ... ♖h6; salvando la par-
 tita.



69. h:g6 ♖b2; 70. ♖e6 ♖g7; 71. d6 ♖c6;
 72. ♖e7 ♖e5; 73. d7 ♖d6 +; 74. ♖e8
 1-0

Carminati - Motta

1. d4 e6; 2. c4 ♘f6; 3. ♘f3 ♖b4 +; 4.

2. c3 c5; 5. a3 ♖:c3+; 6. b:c3 0-0; 7. e3 d6; 8. ♔d3 ♖c6; 9. 0-0 e5; 10. d5 e4; 11. d:c6 b:c6; 12. ♖e2 e:f3; 13. ♖:f3 ♖c7; 14. e4 ♖e6; 15. ♖f4 ♖fd8; 16. ♖a4 ♖d7; 17. ♖e2 ♖b6; 18. ♖b3 ♖ab8; 19. ♖fe1 ♖d5; 20. ♖:b8 ♖:b8; 21. c:d5 c:d5; 22. e:d5 ♖f5; 23. ♖b5 g5;

0-1

Elsido - Salvi

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♖b5 ♖f6; 4. 0-0 ♖:e4; 5. ♖e1 ♖d6; 6. ♖:e5 ♖:e5; 7. ♖:e5+ ♖e7; 8. ♖a4 0-0; 9. d4 ♖f6; 10. ♖e2 b6; 11. c3 ♖a6; 12. ♖e1 ♖e8; 13. ♖f4 ♖:e1+; 14. ♖:e1 ♖f8; 15. ♖:d7 ♖b7; 16. ♖d2 ♖d8; 17. ♖a4 b5; 18. ♖:d6 ♖:d6; 19. ♖:b5 ♖b6; 20. ♖e2 ♖e6; 21. ♖h5 ♖e7; 22. ♖c5 ♖e1+; 23. ♖:e1 ♖:e1+; 24. ♖f1 ♖h4; 25. ♖f5 g6; 26. ♖f4 ♖e7; 27. ♖c3 ♖f6; 28. ♖g3 h5; 29. ♖c4 ♖c6; 30. ♖f1 ♖f6; 31. f3 ♖g7; 32. ♖e4 ♖e6; 33. b3 ♖e7; 34. ♖c4 ♖f5; 35. g3 g5; 36. ♖g2 g4; 37. ♖e2 h4; 38. ♖f4 ♖:f4; 39. g:f4 f5; 40. ♖f2 ♖d6; 41. ♖d3 ♖h6; 42. ♖f2 ♖h5; 43. f:g4+ f:g4; 44. ♖e5 ♖c8; 45. h3 ♖:e5; 46. f:e5 ♖g5; 47. ♖:g4 ♖b7; 48. ♖e3 a5; 49. c4 ♖c6; 50. d5 ♖e8; 51. d6

1-0

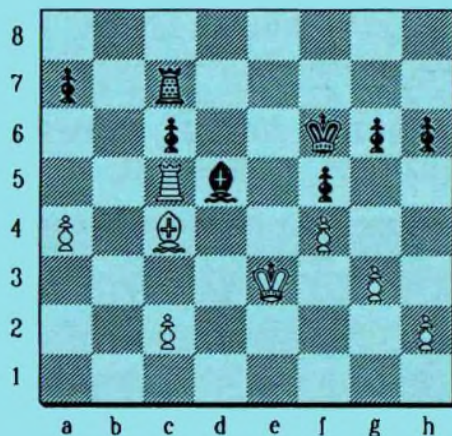
Elsido - Eynard

1. e4 c6; 2. d4 d5; 3. e5 c5; 4. c3 ♖c6; 5. ♖f3 ♖g4; 6. ♖e2 e6; 7. ♖a3 c:d4; 8. c:d4 ♖:f3; 9. ♖:f3 ♖b4+; 10. ♖d2 ♖b6; 11. ♖c3? ♖ge7?; 12. 0-0 0-0; 13. ♖c2 ♖:c3; 14. b:c3 ♖ac8; 15. ♖b1 ♖c7; 16. ♖a3 a6; 17. c4 ♖fd8; 18. c:d5 e:d5; 19. ♖g4 ♖b8; 20. ♖d2 b5; 21. ♖c2 ♖a5; 22. ♖e3 ♖c4; 23. ♖:c4 d:c4; 24. f4 ♖b6; 25. ♖bd1 ♖c6; 26. e6 ♖:d4; 27. ♖f2 f:e6; 28. f5 e:f5; 29. ♖h1 ♖f6; 30. ♖f3 ♖d6; 31. g4 f:g4; 32. ♖:d4 ♖:d4; 33. ♖d5+ ♖:d5+;

0-1

Perico - Cambieri

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. d4 e:d4; 4. ♖:d4 d6; 5. ♖c4 ♖f6; 6. ♖c3 ♖e7; 7. ♖g5 0-0; 8. 0-0 ♖:e4; 9. ♖:e7 ♖:e7; 10. ♖:c6 b:c6; 11. ♖e1 ♖:c3; 12. ♖:e7 ♖:d1; 13. ♖:d1 d5; 14. ♖d3 ♖e6; 15. ♖:c7 ♖fc8; 16. ♖:c8+ ♖:c8; 17. f4 f6; 18. ♖e1 ♖d7; 19. ♖e7 ♖d8; 20. ♖f2 ♖f8; 21. ♖e3 h6; 22. ♖g6 d4; 23. ♖a3 ♖a8; 24. ♖e4 ♖e7; 25. ♖d3 ♖b8; 26. ♖:d4 ♖:b2; 27. ♖a4 f5; 28. ♖d3 ♖b7; 29. ♖a5 ♖f6; 30. ♖e3 ♖e6; 31. g3 ♖d7; 32. ♖c5 ♖c7; 33. a4 g6; 34.



♖b5 ♖d5; 35. ♖c4 1/2

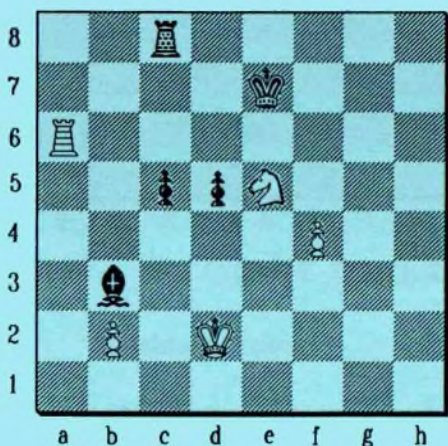
Leoni - Pannone

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♖c3 ♖b4; 4. e5 c5; 5. a3 ♖:c3+; 6. b:c3 ♖e7; 7. h4 ♖bc6; 8. h5 h6; 9. ♖g4 ♖a5; 10. ♖d2 ♖f5; 11. ♖d3 ♖ce7; 12. ♖d1 c4; 13. ♖e2 ♖c6; 14. ♖f3 ♖d7; 15. ♖b1 0-0-0; 16. ♖c1 ♖df8; 17. ♖b2 ♖d8; 18. ♖b4 ♖:b4; 19. ♖:b4 ♖c6; 20. ♖b1 f6; 21. e:f6 g:f6; 22. ♖h4 ♖:h4; 23. ♖:h4 e5; 24. d:e5 f:e5; 25. ♖e3 a6; 26. ♖d1 ♖fg8; 27. ♖:d5 ♖:g2; 28. ♖:c4 ♖e6; 29. ♖d6 ♖:c4; 30. ♖:c4 ♖h2; 31. ♖:h6 ♖:h6; 32. ♖:h6 ♖:h5; 33. ♖e3 ♖d7; 34. ♖g4 ♖h7; 35. ♖g6 ♖a5; 36. ♖h6 ♖:h6; 37. ♖:h6 ♖d6; 38. ♖e2

♙d5; 39. f3 b5; 40. ♙d3 ♖c6; 0.5

Nasoni - Merlini

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. d4 e:d4; 4. ♖:d4 ♙c5; 5. ♖b3 ♙e7; 6. ♙f4 d6; 7. ♖c3 ♖f6; 8. ♙b5 ♙d7; 9. ♙e2 0-0; 10. 0-0-0 ♙c8; 11. ♖d5 ♙e8; 12. ♖:e7+ ♙:e7; 13. f3 a6; 14. ♙:c6 ♙:c6; 15. ♙g5 ♙e6; 16. ♙f2 ♙e5; 17. ♙h4 ♙ae8; 18. ♙:f6 g:f6; 19. ♙g3+ ♙g5+; 20. ♙b1 ♙d7; 21. ♙d5 ♙e5; 22. ♙:e5 ♙:g3; 23. h:g3 f:e5; 24. g4 ♙g7; 25. ♖a5 b5; 26. ♙d1 ♙g6; 27. c4 ♙e6; 28. ♙c1 b:c4; 29. ♖:c4 h5; 30. g:h5+ ♙:h5; 31. ♖e3 c5; 32. ♙d1 ♙d8; 33. g3 ♙g5; 34. ♙f1 f5; 35. f4+ e:f4; 36. g:f4+ ♙f6; 37. e:f5 ♙:f5+; 38. ♙c1 d5; 39. ♙h1 ♙d3; 40. ♙d2 ♙b5; 41. ♙h6+ ♙f7; 42. a4 ♙:a4; 43. ♙:a6 ♙b3; 44. ♖g4 ♙e7; 45. ♙c3 ♙d1; 46. ♖e5 ♙c8; 47. ♙d2 ♙b3; 48. ♙c3 ♙d1; 49. ♙d2



♙b3; 0.5

Elsido - Piantoni

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. e5 c5; 4. c3 ♙b6; 5. ♖f3 ♙d7; 6. ♙e2 c:d4; 7. c:d4 ♙b5; 8. ♙b3 ♙:e2; 9. ♙:b6 a:b6; 10. ♙:e2 ♖c6; 11. ♙d2 ♖h6; 12. ♙:h6 g:h6; 13. ♖bd2 ♙g7; 14. ♖b3 0-0; 15. ♖fd2 ♙a4; 16. ♖f3 f6; 17. e:f6 ♙:f6; 18. g3 e5; 19. d:e5 ♙e4+; 20. ♙f1 ♙:f3; 21. ♖d2 ♖:e5; 22.

♖:f3 ♖:f3; 23. ♙g2 ♖g5; 24. ♙hd1 ♙:b2; 25. ♙ab1 ♙d4; 26. ♙d2 ♙c5; 27. ♙:d5 ♙e2; 28. ♙f5 ♙:a2; 29. ♙e1 ♙g7; 30. h4 ♖f7; 31. ♙e4 ♙d2; 32. ♙g4+ ♙f8; 33. ♙gf4 ♙d7; 34. ♙a4 ♙e8; 35. ♙a8+ ♙e7; 36. ♙a4 ♙e6; 37. ♙h5 ♙d4; 38. ♙a2 ♙d5; 39. ♙e2+ ♙d6; 40. ♙:d5+ ♙:d5; 41. ♙e7 ♖d6; 42. ♙:h7 b5; 43. ♙f1 b4; 44. ♙e2 b3; 45. ♙d3 b2; 46. ♙c2 b5; 47. f4 ♖c4; 48. ♙d7+ ♙e4; 49. ♙:d4+ ♙:d4; 50. f5 b4; 51. f6 b3+; 1-0

Rota - Pesenti G.

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 a6; 6. ♙g5 e6; 7. f4 ♙e7; 8. ♙f3 0-0; 9. 0-0-0 ♖bd7; 10. ♙g3 ♙c7; 11. ♙h6 ♖h5; 12. ♙g4 ♖df6; 13. ♙g5 ♙h8; 14. e5 d:e5; 15. f:e5 g:h6; 16. ♙:h6 ♙:e5; 17. ♖f3 ♙f4+; 18. ♙:f4 ♖:f4; 19. g3 ♖d5; 20. ♖:d5 e:d5; 21. ♙d3 ♙g4; 22. ♙df1 ♙:f3; 23. ♙:f3 ♖e4; 24. ♙f5 ♙ad8; 25. ♙d1 ♙c5; 26. ♙hf1 f6; 27. c3 ♙e3; 28. ♙c2 ♙d6; 29. ♙e1 ♙b6; 30. ♙ef1 ♙d8; 31. ♙d1 ♙g8; 32. ♙:e4 ♙g5; 33. ♙f:d5 ♙g:d5; 34. ♙:d5 ♙:d5; 35. ♙:d5 b6; 36. ♙d3 ♙g7; 37. ♙e4 ♙c7; 38. ♙b7 a5; 39. ♙d5 ♙f7; 40. ♙c6 ♙d8; 41. ♙d7 ♙e7; 42. ♙e4 ♙f8; 43. ♙c7 ♙c5; 44. b4 a:b4; 45. c:b4 ♙:b4; 46. ♙:b6 ♙e1; 47. a4 ♙e7; 48. a5 ♙d6; 49. ♙d3 ♙e5; 50. ♙:h7 f5; 51. a6 f4; 52. g4 ♙f2+; 53. ♙b7 f3; 54. ♙d3 ♙f4; 55. h3 ♙e3; 56. a7 ♙:a7; 57. ♙:a7 1-0

Perico - Carrara

1. e4 c5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 e5; 5. ♖b5 a6; 6. ♖5a3 ♖f6; 7. ♖c3 ♙b4; 8. ♙g5 ♙:c3+; 9. b:c3 ♙a5; 10. ♖c4 ♙:c3+; 11. ♙d2 ♙d4; 12. f3 0-0; 13. c3 ♙c5; 14. ♙c1 b5; 15. ♙a3 b4; 16. c:b4 ♙d4; 17. b5 ♙c3+; 18. ♙f2 a:b5;

19. ♖:f8 b:c4; 20. ♘d6 ♖b2+; 21. ♙e2
 ♚:a2; 22. ♚:a2 ♖:a2; 23. ♖a1 ♖:a1; 24.
 ♚:a1 ♖e8; 25. ♙c5 d6; 26. ♙e3 ♙e6; 27.
 ♚c1 ♖a5; 28. ♙b6 ♖b3; 29. ♚c3 ♖d2;
 30. ♚c2 ♖b3; 31. ♙:c4 ♖d4; 32. ♙:d4
 e:d4; 33. ♙b5 ♙f8; 34. ♙:e8 ♙:e8; 35.
 ♚d2 d5; 36. e5 ♙d7; 37. ♚:d4 ♙c6; 38.
 h3 ♙c5; 39. ♙e3 g6; 40. g4 ♙d7; 41. ♚f4
 ♙e6; 42. ♙d3 ♙b5; 43. ♙d4 ♙b4; 44.
 g5 ♙b3; 45. ♚h4 ♙c2; 46. ♚:h7 ♙d2;
 47. ♚h4 ♙e2; 48. ♚f4 ♙f2; 49. h4 ♙g3;
 50. ♙e3 ♙h3; 51. ♙f2 ♙h2; 52. ♚f6 d4;
 53. ♚:e6 f:e6; 54. h5 d3; 55. h6 d2; 56.
 ♙e2 ♙g3; 57. ♙:d2 ♙:f3; 58. h7 ♙g4;
 59. h8=♖

1-0

Buizza - Bosio D.

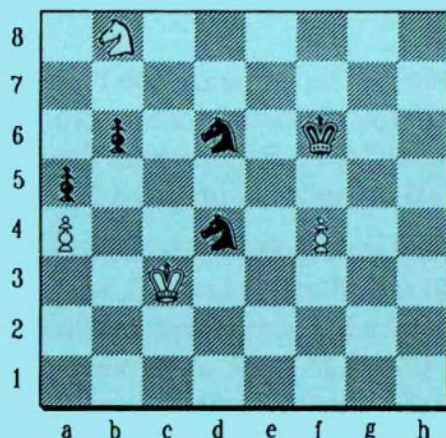
1. e4 g6; 2. d4 d6; 3. ♖c3 ♙g7; 4. g3
 ♖f6; 5. ♙g2 0-0; 6. h3 ♖bd7; 7. ♖ge2 e5;
 8. ♙e3 c6; 9. 0-0 ♖e7; 10. a4 ♚d8; 11.
 g4 h6; 12. ♖g3 ♖f8; 13. f4 ♖e6; 14. f:e5
 d:e5; 15. d5 ♖c7; 16. ♖e2 ♙h7; 17.
 ♚ad1 c:d5; 18. ♖:d5 ♖c:d5; 19. e:d5
 ♖e8; 20. ♖f2 ♖d6; 21. ♙c5 b6; 22. ♙:d6
 ♖:d6; 23. ♖e4 ♖b4; 24. ♖:f7 ♙a6; 25.
 ♖f6+ ♙h8; 26. ♖:g6

1-0

Bosio - Motta

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♖d2 ♖f6; 4. e5
 ♖fd7; 5. ♙d3 c5; 6. c3 ♖c6; 7. ♖e2 c:d4;
 8. c:d4 ♖b6; 9. ♖f3 f6; 10. e:f6 ♖:f6; 11.
 0-0 ♙d6; 12. ♚e1 0-0; 13. ♖f4 ♙d7; 14.
 ♖:e6 ♚fe8; 15. ♙f5 ♙b4; 16. ♙d2 ♙:d2;
 17. ♖:d2 ♖e7; 18. ♖:g7 ♙:g7; 19. ♖g5+
 ♖g6; 20. ♙:d7 ♖:d7; 21. h4 h6; 22. ♖:d5
 ♖f6; 23. ♖f5 ♚ad8; 24. h5 ♖f8; 25. g4
 ♚d5; 26. ♚e5 ♚e:e5; 27. d:e5 ♖d6d7; 28.
 g5 ♖e6; 29. g:h6+ ♙:h6; 30. ♖f4+
 ♙g7; 31. ♙h2 ♖:e5; 32. ♚g1+ ♖eg6;
 33. ♖h4 ♚:h5; 34. ♚g5 ♚:g5; 35. ♖:g5
 ♖e5+; 36. ♖:e5+ ♖:e5; 37. ♖f5+

♙f6; 38. ♖d6 b6; 39. b4 ♖fd7; 40. b5
 ♖b8; 41. ♙g3 ♙e6; 42. ♖e4 ♖bd7; 43.
 ♖c3 ♖c5; 44. ♙f4 ♖ed3+; 45. ♙e3
 ♙e5; 46. ♖e2 ♖b4; 47. f4+ ♙f6; 48.
 ♖d4 ♖d5+; 49. ♙d2 ♖c7; 50. ♙c3
 ♖5e6; 51. ♖c6 ♖:b5+; 52. ♙b4 ♖ed4;
 53. ♖b8 ♖d6; 54. a4 a5+; 55. ♙c3



E patta nel finale lampo.

Meli - Bonacina

1. e4 c5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. d4 c:d4; 4.
 ♖:d4 e6; 5. ♖c3 a6; 6. ♙e3 ♖ge7; 7. ♙e2
 ♖:d4; 8. ♙:d4 ♖c6; 9. ♙e3 b5; 10. a3
 ♙b7; 11. 0-0 ♚c8; 12. ♚e1 ♖e5; 13. ♙d4
 ♖c6; 14. ♙e3 h5; 15. g3 h4; 16. ♙f1 h:g3;
 17. f:g3 ♖e5; 18. ♙g2 ♖c4; 19. ♙c1 ♖:a3;
 20. b:a3 ♚c3; 21. ♙b2 ♚c5; 22. ♚f1
 ♖b6; 23. ♙d4 e5; 24. ♙:c5 ♙:c5+; 25.
 ♙h1 ♖h6; 26. h3 ♙e4; 27. h4 ♖:h4+;
 28. g:h4 ♚h4+;
 0-1

Eynard - Merlini

1. c4 ♖f6; 2. ♖c3 e6; 3. d4 d5; 4. ♖f3
 ♙e7; 5. ♙f4 c6; 6. e3 0-0; 7. c:d5 ♖:d5;
 8. ♖:d5 e:d5; 9. ♙d3 ♙b4+; 10. ♙f1 f5;
 11. h4 ♖d7; 12. ♖c2 ♖f6; 13. a3 ♙e7;
 14. ♙g5 ♖e6; 15. ♙:e7 ♖:e7; 16. ♙:f5

♖f6; 17. ♜h3 ♗e4; 18. ♕:c8 ♜a:c8; 19. ♖h1 ♗g4; 26. ♜h2 ♜gf6; 27. ♜h3 ♜g6;
 b4 a6; 20. ♖g1 ♜f6; 21. ♜f1 ♜cf8; 22. 28. ♜h2 ♜f7; 29. a4 ♜gf6; 30. ♜h3 ♜g6;
 ♗e2 h6; 23. ♜c1 ♗e6; 24. ♜c2 ♜g6; 25. 0.5

A conclusione del corso tenuto presso il C.S. Excelsior

Dieci nuovi Arbitri Regionali a Bergamo

Martedì sera, 4 marzo, con l'intervento della Prof.ssa Franca Dapiran di Milano, Arbitro Internazionale di Scacchi della FSI-FIDE, si è concluso il "Corso per Arbitri Regionali" della Federazione Scacchistica Italiana, proposto dal Comitato Provinciale ed organizzata presso il Circolo Scacchistico Excelsior di Bergamo.

Valdo Eynard, Dario Mione e Devis Bosio (Magistrali); Stefano Rigamonti, Diego Carrara, Federico Mazzotti, Mauro Riggio e Mariano Variato (Nazionali); Mario Breviario e Massimo Gibilisco (Sociali) sono i dieci nuovi potenziali arbitri regionali della FSI-CONI che al termine dell'iter burocratico con il Consiglio del Settore Tecnico della FSI, entreranno a far parte del Comitato Provinciale di Bergamo.

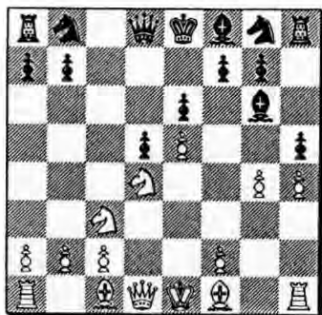
Dall'elenco dei partecipanti si è subito notato che l'iniziativa poteva essere portata avanti con successo, non solo per la personalità e preparazione culturale, la qualificazione scacchistica e la ben collaudata passione e disponibilità verso il gioco degli scacchi, dimostrata dai candidati in anni di attività sia come attivi giocatori che come dirigenti-organizzatori dell'attività scacchistica bergamasca.

Per la realizzazione del corso il Comitato Provinciale di Bergamo si è avvalso della struttura organizzativa del Circolo Scacchistico Excelsior di Bergamo con la stretta collaborazione tra l'Arbitro Nazionale Tommaso Minerva, il Rag. Felice Scarpellini e il Prof. Pierluigi Biava, con interventi esterni del Dr. Walter Ravagnati di Milano col "Manuale per il direttore di Torneo di Scacchi", Angelo Gimillaro, "Impiego del Computer nei Tornei di Scacchi" e, nell'ultima serata, l'intervento della Prof.ssa Franca Dapiran di Milano sul tema particolare del "Sistema Svizzero".

Una bella iniziativa condivisa ed appoggiata non solo dagli scacchisti e organizzatori bergamaschi, i quali presto potranno contare su uno staff arbitrale che per numero e preparazione sarà in grado di garantire nel miglior modo possibile la direzione di tutte le manifestazioni scacchistiche organizzate nella nostra provincia, ma nei limiti della disponibilità farà piacere anche al comitato Regionale della FSI-CONI, il quale come ha dimostrato in questi ultimi anni, tiene sempre di buon occhio non solo i giocatori orobici, ma anche tutto quanto viene realizzato scacchisticamente nella nostra provincia dei Bergamo.

Tommaso Minerva

Evidentemente è impossibile esaminare separatamente dalle operazioni al centro quelle sul lato, specialmente quando hanno un impatto decisivo su ogni altra. Così nel seguito ci concentreremo su posizioni con le strutture centrali cristallizzate così come possono derivare dalle posizioni b) e c).



Il diagramma precedente mostra la posizione iniziale di una sequenza forzata, con il Bianco che ricorre a misure tattiche per mostrare la vitalità del suo sistema.

Il Nero ha appena giocato h7-h5, sperando di annullare la dimostrazione sul lato di Re del Bianco. Evidentemente se il Bianco giocasse g4-g5, il suo attacco sarebbe completamente fermato e la debolezza in f5 sarebbe orribile.

Tuttavia il ♖ recentemente stabilito su d4 permette al Bianco una decisa e familiare avanzata 1. f4! h:g4 2. ♗b5 + ♗d7 3. f5! ♜:h4 4. ♜f1! e:f5 5. e6

Le complicazioni che nascono da una simile posizione, come vediamo nella partita seguente sono favorevoli al Bianco.

Nagel - Wouters

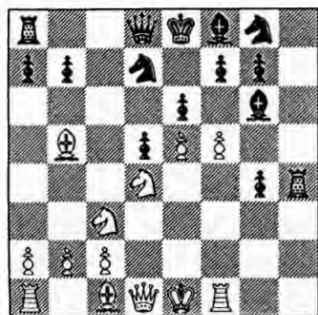
Corrispondenza 1988

1. e4 c6; 2. d4 d5; 3. e5 ♗f5; 4. ♖c3 e6; 5. g4 ♗g6; 6. ♗ge2 c5; 7. h4 c:d4; 8. ♖:d4 h5; 9. f4! h:g4; 10. ♗b5 + ♗d7; 11. f5

♜:h4;

11. ... ♗:f5; 12. ♖:f5 e:f5; 13. ♗:d5 ♗c7; 14. ♗f4 ♖e7; 15. ♗d2! 0-0-0; 16. e6 ♖e5; 17. ♗d7 + ♗b8; 18. ♖b5 ♖f3 +; 19. ♗d1 Sax

12. ♜f1!



12. 0-0!? ♜h1 +; 12. ♜g1 ♗h5; 13. f:e6 f:e6; 14. ♖:e6 ♗b6; 15. ♗:d7 + ♗:d7; 16. ♗:d5 + ♗d6; 17. ♖d4 ♜e8; 18. e6 + ♗c8; 19. ♗g5 ♖f6; 20. ♗c4 + ♗c5; 21. ♗:c5 + ♗:c5; 22. ♗:h4 ♗:d4; 23. ♜g3 ♜:e6 +; 24. ♗f1 ♖e4; 25. ♖:e4 patta van der Wiel- Speelmann 1983

12. ... e:f5;

Secondo Nunn la migliore per il Nero è 12. ... ♗:f5; 13. ♖:f5 ♜h5; 14. ♖:g7 + ♗:g7; 15. ♗:g4 ♜:e5 +; 16. ♗d1 ♗f8; 17. ♜g1+

13. e6! f:e6; 14. ♖:e6 ♗e7; 15. ♗e2! ♜h2!; 16. ♖c7 + ♗d8?!

Corretta era 16. ... ♗f7;

17. ♗:e7 + ♗:e7; 18. ♗f4 ♜:c2; 19. ♖:a8 ♗h4 +; 20. ♗d1 ♜:b2; 21. ♖c7 ♗f7; 22. ♗c1 ♜f2; 23. ♜:f2 ♗:f2; 24. ♖:d5 g3; 25. ♗c2 ♖c5;

Se 25. ... g2; 26. ♗h2 g5; 27. ♗g1 ♗h4; 28. ♖e3

26. ♜d1 ♗c8; 27. ♖e2 ♗h5; 28. ♖e3 ♗f3; 29. ♜f1 ♗:e2; 30. ♗:e2 ♖e6; 31. ♗:g3!

Il Nero abbandona.

Infatti dopo 31. ... ♗:g3; 32. ♖:f5 ♗e5; 33. ♗c4 oppure 31. ... ♗:e3; 32. ♗c4 ♗d7; 33. ♗:e6 + ♗:e6; 34. ♜e1

continua

Tornei

Festival di Bologna

Redazione

Dal 4 al 6 gennaio si è svolta l'ottava edizione del Memorial Angelo Palmiotto. Ben 130 i partecipanti suddivisi in 5 tornei.

Classifica del Magistrale.

1-3 Paolo De Poi, Paolo Gaido, Massimo Zucchelli 4,5; 4-5 Antonio Aldrovandi, Costantino Aldrovandi 4; 6-8 Fabio Samaritani, Gaetano Bocchicchio, Giulio Calavalle 3,5.

Classifica Prima classe.

1 Giuseppe Avenali 6; 2-3 Roberto Costantini, Dario Sebastianelli 4;

Classifica Seconda classe.

1-3 Rino Giovanardi, Stefano del Giudice, Borin Fabio 5; 4-5 Vincenzo Rubillo, Luca Badioli 4,5

Classifica Terza classe.

1-2 Salvatore Bonetta, Piero Zoppi.

Esordienti

1-2 Pasquale Tricarico e Bruno De Maria.

Selezione di partite.

Aldrovandi A. - Scerbo

Siciliana

1. e4 c5; 2. c3 d5; 3. e:d5 ♖:d5; 4. d4 ♖:f6; 5. ♖:f3 e6; 6. ♖:e2 ♖:c6; 7. 0-0 ♖:e7; 8. ♖:a3 0-0; 9. ♖:c4 c:d4; 10. c:d4 b6; 11. ♖:ce5 ♖:b7; 12. ♖:c4 ♖:d8; 13. ♖:e1 ♖:d5; 14. a3 ♖:d6; 15. ♖:e2 ♖:fd8; 16. ♖:d2 ♖:f6; 17. ♖:ad1 ♖:de7; 18. ♖:f4 ♖:d5; 19. ♖:c1 ♖:ac8; 20. ♖:a2 g6; 21. ♖:g4 ♖:g7; 22. ♖:g5 ♖:d7; 23. ♖:fe5 ♖:dc7; 24. ♖:h6 + ♖:f8; 25. ♖:h:f7 ♖:f7; 26. ♖:f7 ♖:f7; 27. ♖:f3 + ♖:g8; 28. ♖:e6 ♖:f8; 29. ♖:d5 ♖:f3; 30. ♖:e8 + !! 1-0

Costantini - Ricci

Siciliana

1. e4 c5; 2. ♖:f3 ♖:c6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖:f6; 5. ♖:c3 a6; 6. ♖:e3 e5; 7. ♖:b3 ♖:b4; 8. ♖:d3 d5; 9. e:d5 ♖:d5; 10. 0-0 ♖:e3; 11. f:e3 0-0; 12. ♖:e4 ♖:h4; 13. g3 ♖:h6; 14. ♖:e2 f5; 15. ♖:ec5 ♖:e7; 16. c3 ♖:c5; 17. ♖:c5 b5; 18. ♖:ad1 e4; 19. ♖:c2 ♖:h8?; 20. ♖:e4 ♖:a7; 21. ♖:g2 ♖:b6; 22. ♖:b3 ♖:e6; 23. ♖:d4 ♖:c4!; 24. ♖:d2 ♖:f1; 25. ♖:f1 ♖:c7; 26. ♖:d6 ♖:a7; 27. ♖:d4 ♖:cc8; 28. ♖:e6 ♖:fe8; 29. ♖:d7 ♖:b6; 30. ♖:d6 ♖:b8; 31. ♖:d4 ♖:g8; 32. ♖:g5 ♖:gf8; 33. ♖:h6 1-0

Ricca - Samaritani

Siciliana

1. e4 c5; 2. ♖:f3 d6; 3. c3 ♖:f6; 4. ♖:d3 ♖:c6; 5. ♖:c2 ♖:g4; 6. d4 ♖:f3; 7. g:f3 c:d4; 8. c:d4 g6; 9. d5 ♖:b8; 10. ♖:c3 ♖:g7; 11. ♖:e3 ♖:bd7; 12. f4 a6; 13. ♖:c1 0-0; 14. 0-0 ♖:c8; 15. ♖:b1 ♖:h5; 16. ♖:b3 ♖:c5; 17. ♖:c5 ♖:c5; 18. ♖:e2 ♖:b5; 19. ♖:e3 ♖:b2; 20. ♖:c4 ♖:d7; 21. f5 ♖:c8; 22. ♖:c8 + ♖:c8; 23. ♖:c1 ♖:d7; 24. ♖:g3 ♖:f6; 25. ♖:a3 ♖:g4; 26. ♖:h1 ♖:d4; 27. ♖:d1 ♖:b5; 0-1

Samaritani - Aldrovandi A.

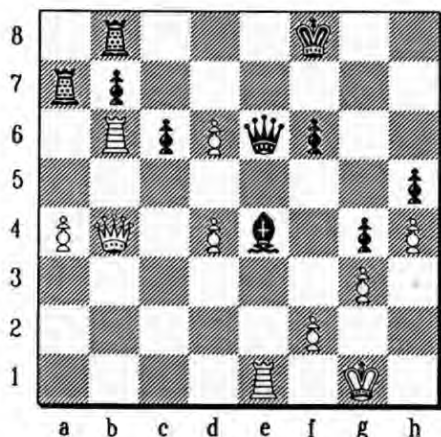
Siciliana

1. e4 e5; 2. ♖:f3 ♖:c6; 3. ♖:b5 a6; 4. ♖:a4 ♖:f6; 5. 0-0 b5; 6. ♖:b3 ♖:e7; 7. ♖:e1 0-0; 8. a4 ♖:b7; 9. ♖:c3 b4; 10. ♖:d5 ♖:c5; 11.

c3 b:c3; 12. b:c3 h6; 13. d4 ♖d6; 14. ♖b1 ♖b8; 15. ♙c2 e:d4; 16. ♗:f6 + ♙:f6; 17. c:d4 ♙b4; 18. e5 ♙e7; 19. ♙d3 g6; 20. ♖e4 a5; 21. ♙:h6 ♖fe8; 22. ♗g5 ♗:d4?; 23. ♙h3? (23. ♖:d4) 23. ... ♙:e4; 24. ♙g7 ♗e2 + !!; 25. ♗f1 ♙:g2 +; 26. ♙:g2 ♗:g7; 27. ♗:e2 ♙:e5 +; 0-1

Scerbo - Gaiba Slava

1. d4 d5; 2. ♗f3 c6; 3. c4 ♗f6; 4. ♗c3 a6; 5. c5 ♙f5; 6. ♙f4 ♗bd7; 7. h3 e6; 8. e3 ♙e7; 9. ♙e2 h6; 10. 0-0 ♙c8; 11. b4 ♙d8; 12. a4 ♙c7; 13. ♙:c7 ♙:c7; 14. b5 g5; 15. ♙d3 ♗e4; 16. ♙:e4 d:e4; 17. ♗d2 ♗f6; 18. ♗c4 g4; 19. ♗d6 + ♗e7; 20. h4 ♙h7; 21. g3 h5; 22. b:a6 ♖:a6; 23. ♖b1 ♖b8; 24. ♙c2 ♗f8; 25. ♖b4 ♗e8; 26. ♗c4 ♗g7; 27. ♖fb1 ♖a7; 28. ♙b2 ♗f5; 29. ♗g2 f6; 30. ♖b6 ♙g8; 31. ♙b4 e5; 32. ♗d6 e:d4; 33. ♗c:e4 ♙d5; 34. ♗g1 ♙e7; 35. e:d4 ♙:e4; 36. ♖e1 ♗:d6; 37. c:d6 ♙e6;



38. d5! c:d5; 39. d7 + 1-0

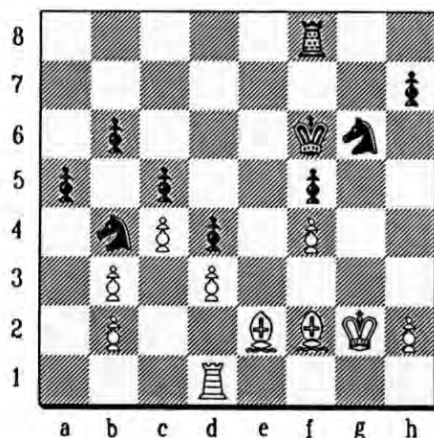
De Vecchi - Casadei Francesca

1. e4 e6; 2. d3 d5; 3. ♗d2 c5; 4. ♗gf3

♗c6; 5. g3 ♙d6; 6. ♙g2 ♗ge7; 7. 0-0 0-0; 8. ♗h4 ♙d7; 9. f4 f6; 10. f5 ♗e5; 11. ♙e2 ♙e8; 12. f:e6 ♙:e6; 13. ♗f5 ♗:f5; 14. e:f5 ♙f7; 15. ♗b1 ♙d7; 16. ♗c3 ♙c7; 17. ♙d2 ♖fe8; 18. ♙f2 ♖ad8; 19. ♗h1 ♙b6; 20. ♙f4 c4; 21. d4 ♗c6; 22. ♙e3 ♖:e3; 23. ♙:e3 ♗:d4; 24. ♙d2 ♗:f5; 25. ♖fe1 d4; 26. ♗e4 ♗e3; 27. ♙f3 ♙f5; 28. ♙e2 ♙d5; 29. ♗d2 ♗:c2; 30. ♙:d5 + ♙:d5 +; 0-1

Ficara - Aldrovandi C. Siciliana

1. e4 c5; 2. ♗c3 ♗c6; 3. g3 g6; 4. d3 ♙g7; 5. ♙g2 d6; 6. f4 e6; 7. ♗f3 ♗ge7; 8. 0-0 0-0; 9. g4 f5; 10. g:f5 e:f5; 11. ♗e2 ♙e6; 12. c3 ♙d7; 13. ♗g5 ♖ae8; 14. ♗:e6 ♙:e6; 15. ♙b3 ♙:b3; 16. a:b3 ♙f6; 17. ♙e3 b6; 18. ♗g3 ♖d8; 19. e:f5 g:f5; 20. ♗h5 ♙h8; 21. ♗h1 d5; 22. ♙f2 ♖d7; 23. ♖g1 ♗f7; 24. ♗g3 d4; 25. c4 ♗b4; 26. ♖ad1 ♖d6; 27. ♙f3 ♗e6; 28. ♗h5 ♗g6; 29. ♖ge1 + ♗d7; 30. ♖e2 ♖e6; 31. ♖:e6 ♗:e6; 32. ♙e2 a5; 33. ♗g2 ♙f6; 34. ♗:f6 ♗:f6;



35. ♗f3 ♖e8; 36. ♖d2 ♗c6; 37. h4 h5; 38. ♗g3 ♖h8; 39. ♙f1 ♗d8; 40. ♗f3 ♗e6; 41. ♙g3 ♖a8; 42. ♙e2 ♖e8; 43. ♙f1 ♖a8; 44. ♙e2 ♗g7; 45. ♙d1 ♗e7; 46. ♖e2 ♗c6;

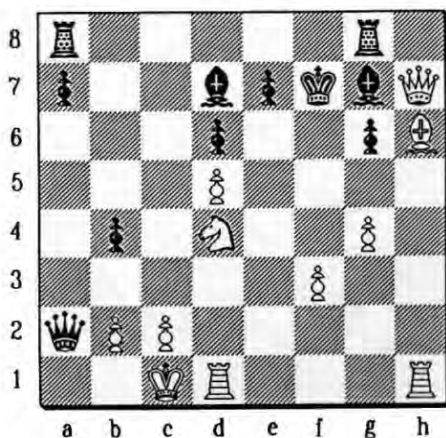
47. ♖e1 ♜e6; 48. ♜g2 ♜e7; 49. ♜e2 ♜g8;
50. ♜g3 ♜g4; 51. ♜f2 ♜g8; 52. ♜e5 0-1

Calavalle - Bocchicchio Siciliana

1. e4 c5; 2. ♜f3 ♜f6; 3. ♜c3 d6; 4. d4
♞a5; 5. ♜d2 c:d4; 6. ♜d5 ♞d8; 7.
♜:f6+ g:f6; 8. ♜:d4 e5; 9. ♜b5+ ♜d7;
10. ♜:d7+ ♞:d7; 11. ♜f5 d5; 12. ♞f3
d:e4; 13. ♞:e4 ♞c6; 14. ♞d3 ♜d7; 15.
0-0-0 ♜c5; 16. ♞c4 ♜c8; 17. ♜e3 ♞e6;
18. ♞b5+ ♞c6; 19. ♞:c6+ ♜:c6; 20. f3
b6; 21. ♜:c5 ♜:c5; 22. ♜d2 h5; 23. ♜hd1
0-0; 24. g4 h:g4; 25. ♜g2 ♜h7; 26. ♜:g4
♜g8; 27. ♜d7 ♜:g4; 28. f:g4 ♜g6; 29. h4
♜e6; 30. ♜d8 e4; 31. ♜h8! 1-0

De Poi - Barberi Siciliana

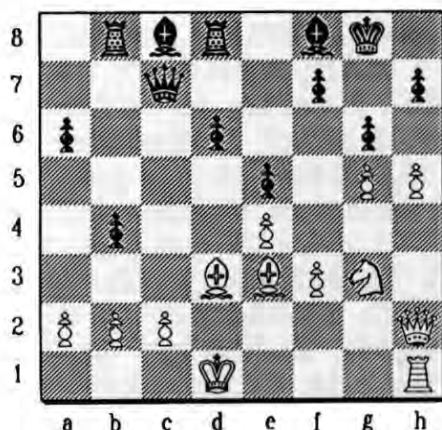
1. e4 c5; 2. ♜f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♜:d4
♜f6; 5. ♜c3 g6; 6. ♜e3 ♜g7; 7. f3 0-0; 8.
♞d2 ♜c6; 9. ♜c4 ♜d7; 10. 0-0-0 ♞c7;
11. ♜b3 ♜fc8; 12. h4 ♜e5; 13. h5 ♜c4;
14. ♜:c4 ♞:c4; 15. h:g6 f:g6; 16. g4 b5;
17. ♞h2 b4; 18. ♜d5 ♜:d5; 19. ♞:h7+
♜f7; 20. ♜h6 ♜g8; 21. e:d5 ♞:a2;



22. ♜de1 ♞:d5; 23. ♜:g7 ♞g5+; 24.
f4 ♞:f4+; 25. ♜b1 ♜:g7; 26. ♜:e7+
♜:e7; 27. ♞:g7+ ♜d8; 28. ♜e6+ 1-0

De Poi - Aldrovandi C Siciliana

1. e4 c5; 2. ♜f3 e6; 3. d4 c:d4; 4. ♜:d4
♜f6; 5. ♜c3 d6; 6. ♜e3 ♜e7; 7. ♞d2 0-0;
8. f3 a6; 9. 0-0-0 ♜c6; 10. g4 ♜b8; 11.
h4 ♜d7; 12. g5 ♜:d4; 13. ♜:d4 b5; 14.
♞g2 ♞c7; 15. ♜b1 b4; 16. ♜e2 c5; 17.
♜e3 ♜b6; 18. ♜g3 ♜a4; 19. ♜d3 ♜c3+;
20. ♜c1 ♜:d1; 21. ♜:d1 g6; 22. h5 ♜d8;
23. ♞h2 ♜f8;



24. ♜c4! ♞:c4; 25. h:g6 h6; 26. g7
♜:g7; 27. g:h6 ♜h8; 28. h7+ ♜f8; 29.
♜g5 ♜e8; 30. ♜:d8 ♜:d8; 31. ♞h4+
♜c7; 32. ♞e7+ ♜d7; 33. ♜f5 ♞e6; 34.
♞g5 ♞g6; 35. ♞:g6 f:g6; 36. ♜e7 ♜e8;
37. ♜g1 ♜d7; 38. ♜:g6 ♜:g6; 39. ♜:g6
♜e7; 40. ♜g8 ♜f8; 41. ♜e2 ♜f7; 42.
♜:f8+ ♜:f8; 43. ♜d3 ♜g7; 44. ♜c4
♜:h7; 45. ♜:b4 ♜g6; 46. ♜c4 ♜f6; 47.
♜d5 ♜e7; 48. ♜c6 ♜f6; 49. b4 ♜g5; 50.
c4 ♜d2; 51. b5 ♜b4; 52. b:a6 ♜c5; 53.
♜b7 ♜d7; 54. a4 ♜d4; 55. a5 ♜a7; 56.
♜:a7 ♜c7; 57. ♜a8 ♜c8; 58. a7 ♜c7; 59.
a6 ♜c8; 60. c5 d:c5; 61. f4 c4; 62. f:e5
c3; 63. e6 c2; 64. e7 ♜d7; 65. ♜b7
c1=♞; 66. e8=♞+ ♜:e8; 67.
a8=♞+ ♜d7; 68. ♞a7 ♞c8+; 69.
♜b6+ ♜d6; 70. e5+ ♜e6; 71. ♞c7
♞h8; 72. ♞d6+

1-0

II° week-end Città di Ivrea

Antonio Castaldo

E' stata questa la seconda edizione del Festival Week-End, ed ha rappresentato una importante verifica di quanto sia stata apprezzata dai partecipanti la prima edizione e come soddisfazione agonistica e come organizzazione.

Quest'anno abbiamo razionalizzato l'informazione verso gli agonisti, cercando di raggiungerli inviando a tutti i circoli scacchistici del Piemonte il bando di gara, curando di più l'informazione sulla stampa specializzata e non.

Ma contemporaneamente si è fatto un grosso sforzo organizzativo per informare in maniera efficace la città dell'avvenimento. Primo momento di questo sforzo è stato il concorso di disegno, ad argomento scacchistico, tra i giovanissimi delle elementari.

Il manifesto, che annunciava il Torneo Week End 1997 e che recava una stupenda foto dell'elaborato vincitore del concorso di disegno, è stato indubbiamente un efficace promozione in ambito cittadino e nel Canavese e l'afflusso di pubblico durante tutta la durata della manifestazione è stato eccezionale.

Il tutto si è potuto realizzare in maniera più che soddisfacente grazie al sostanziale apporto del Comune di Ivrea tramite il proprio Assessorato alla Cultura e dell'Istituto Bancario S. Paolo di Torino.

I partecipanti al torneo, che si articolava secondo gli ormai classici sei turni, sono stati 94, migliorando il già grosso successo di partecipazione della prima edizione.

La gara, ottimamente diretta da Walter Ravagnati di Milano, ha visto la partecipazione di 46 agonisti nella categoria III naz. open; nella categoria II naz. i partecipanti sono stati 34, mentre la categoria magistrale, in cui è stata inserita la categoria di I nazionale contava 14 partecipanti dei quali 4 under sedici.

Le partite si sono spesso concluse sul filo di lana degli ultimi secondi, come il tesissimo scontro nell'ultimo turno tra Ranieri e Pulito, che ha visto Ranieri, neo promosso maestro, per buona parte dell'incontro in svantaggio di un pezzo, conclusosi in parità solo grazie alla ancora notevole differenza tecnica. Attenzione a Pulito però, ricordiamoci che compirà undici anni nel prossimo luglio ed è già I naz.!

Alla fine i vincitori sono stati Baroncelli nel III naz.; Berruto, che ha bissato il trionfo dell'anno scorso, nel II nazionale e Mariano Elia di Milano che ha vinto nel magistrale davanti a Ranieri e Castaldo e Dorighet.

Buono il risultato degli agonisti canavesani, tra i quali segnaliamo Zunino che ha conquistato il passaggio alla I naz., mancata per ora da Chiarotto per un solo punto. Sebbene non all'altezza delle proprie possibilità bene si sono comportati anche Ranieri e Castaldo. Quest'ultimo col risultato conseguito in questo torneo, ha ottenuto la seconda delle tre norme per la promozione a Maestro.

Ricordando il 4° posto di Dorighet nel

magistrale, il circolo di Corsico ha messo in mostra una potenzialità nel settore under 20, di estremo interesse.

Assieme alla premiazione dei vincitori del torneo, c'è stata la premiazione delle classi vincitrici del citato concorso di disegno, queste ultime presenti al completo con familiari e maestre.

Ha presenziato il neo assessore alla cultura del Comune di Ivrea, Armando Michelizza, che, con nostro grande piacere, ha annunciato la ripresa dei corsi di scacchi nelle scuole di Ivrea.

PARTITE

Pepino E. - Pulito A.

Francese

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♖d2 ♖f6; 4. e5 ♖fd7; 5. ♙d3 c5; 6. c3 ♖c6; 7. ♖e2 c:d4; 8. c:d4 f6; 9. ♖f4 ♙e7; 10. ♙h5 + ♙f7; 11. ♙:f7 + ♙:f7; 12. ♖f3 g5; 13. ♖e2 g4; 14. ♖h4 f:e5; 15. d:e5 ♖d:e5; 16. ♙b5 ♙e7; 17. g3 ♖b4; 18. ♙d1 a6; 19. ♙a4 b5; 20. ♙c2 ♖:c2; 21. ♙:c2 ♙b7; 22. ♙f4 ♙ac8 +; 23. ♙d1 ♖d3; 24. ♙d2 ♖:b2; 0-1

Castaldo F. - Ricca R

Gambetto Greco

1. e4 e5; 2. ♖f3 f5; 3. ♖:e5 ♖c6; 4. ♖:c6 d:c6; 5. d4 f:e4; 6. ♙h5 + ♙e7; 7. ♙e5 + ♙e6; 8. ♙c4 ♙d6; 9. ♙:e6 + ♙:e6; 10. ♙:e6 ♙:e6; 11. ♖c3 ♙d8; 12. ♙e3 ♙b4; 13. 0-0 ♖f6; 14. ♖e2 ♙he8; 15. c3 ♙d6; 16. ♖g3 ♖g4; 17. ♙g5 ♙:g3; 18. h:g3 ♙d5; 19. ♙f4 g5; 20. ♙e3 c5; 21. c4 ♙f5; 22. d5 + ♙d6; 23. ♙ad1 ♙fe8; 24. b3 a6; 25. ♙de1 b6; 26. ♙e2 ♙e5; 27. ♙c1 ♙d4; 28. ♙d1 + ♙c3; 29. ♙b2 + ♙b4; 30. ♙c1 1-0

Caresana A. - Castaldo F.

Pirc

1. e4 g6; 2. d4 ♙g7; 3. ♖c3 c6; 4. ♙c4 d5; 5. e:d5 b5; 6. ♙b3 b4; 7. d:c6 b:c3; 8. ♙f3 ♖f6; 9. c7 ♙:c7; 10. ♙:a8 0-0; 11. ♙f3 ♙b7; 12. ♙h3 ♙a5; 13. b:c3 ♙:g2; 14. ♙:g2 ♙:c3 +; 15. ♙e2 ♙:a1; 16. ♙e3 ♙c3; 17. ♖f3 ♖c6; 18. ♙d1 ♖a5; 19. ♙d3 ♙c8; 0-1

Mariano E. - Pulito A.

Est-Indiana

1. d4 ♖f6; 2. c4 g6; 3. ♖c3 ♙g7; 4. e4 d6; 5. ♙d3 0-0; 6. ♖ge2 c6; 7. 0-0 e5; 8. d5 ♖bd7; 9. h3 ♖e8; 10. ♙e3 f5; 11. e:f5 g:f5; 12. f4 ♙e7; 13. ♙d2 ♙h8; 14. ♙ad1 e:f4; 15. ♖:f4 ♖e5; 16. b3 ♙d7; 17. ♙c2 ♙c8; 18. ♖ce2 c5; 19. ♖h5 ♙d7; 20. ♖:g7 ♖:g7; 21. ♖f4 b5; 22. ♖e6 ♙:e6; 23. d:e6 ♙:e6; 24. ♙:d6 ♙:d6; 25. ♙:d6 b:c4; 26. ♙:c5 ♙fc8; 27. ♙d4 c:b3; 28. ♙:b3 ♖c4; 29. ♙d7 1-0

Alexiadis A. - Dorighet C.

Olandese

1. d4 f5; 2. e4 f:e4; 3. ♖c3 ♖f6; 4. f3 d5; 5. f:e4 d:e4; 6. ♙c4 ♙g4; 7. ♖ge2 ♖bd7; 8. ♙f4 ♖b6; 9. ♙b3 ♙d7; 10. 0-0 0-0-0; 11. a4 a6; 12. a5 ♖bd5; 13. ♙d2 ♖:f4; 14. ♙:f4 e6; 15. ♖:e4 ♙:e2; 16. ♖:f6 g:f6; 17. ♙fe1 e5; 18. ♙:f6 ♙g7; 19. ♙f2 ♙g4; 20. d:e5 ♙d4; 21. ♙:d4 ♙:d4; 22. e6 ♙e8; 23. h3 ♙h5; 24. g4 ♙g6; 25. ♙h2 ♙d8; 26. ♙ad1 ♙e7; 27. ♙:d4 ♙:d4; 28. c3 ♙c5; 29. ♙g3 ♙d8; 30. ♙e2 ♙d3 +; 31. ♙h4 ♙e3; 32. ♙d2 ♙d6; 33. ♙d5 ♙g3 +; 34. ♙g5 ♙e5 +; 35. ♙h6 ♙f4 +; 0-1

Tornei

Reggio Emilia

Redazione

La 39ª edizione del Torneo di Capodanno di Reggio Emilia ha visto al via 10 giocatori di buon livello 7 GM e 3 MI raggiungendo così la XIª categoria FIDE, ELO medio 2511; necessari 6 punti per la norma di GM.

Vittoria del Polacco Krasenkov che liquidato il secondo classificato Bologan non ha trovato sulla sua strada più nessuno in grado di contrastarlo. Nonostante la classifica parli contro gli italiani presenti, il gioco messo in mostra da Godena, Belotti e Mantovani è stato a tratti di buon livello. Purtroppo la mancanza di esperienza (leggasi "mestiere") non ha permesso loro di raccogliere tutto quanto avevano seminato.

Arbitro del torneo Lanfranco Bombelli; come ormai tradizione le principali partite sono state commentate "in diretta" dal GM Miso Cebalo.

Chiusa anche questa edizione si sta già pensando alla numero 40, e sponsor permettendo speriamo che sia qualcosa di grandioso.

PARTITE

Mantovani - Bologan

Pirc

1. d4 g6; 2. e4 ♗g7; 3. ♖f3 d6; 4. c3 ♗f6; 5. ♖bd2 0-0; 6. ♖c2 c5; 7. d:c5 d:c5; 8. ♗e2 ♗c6; 9. 0-0 ♖c7; 10. ♗e1 h6; 11. a4 a6;

Con l'idea di spingere in b5

12. h3 ♗b8; 13. ♗f1 b5; 14. a:b5 a:b5; 15. ♖b3! c4; 16. ♖bd4

Il ♖ in d4 è stupendamente piazzato.

16. ... ♖d7; 17. h4 e5; 18. ♖:c6 ♖:c6; 19. ♗e3 ♗c5; 20. ♖d2 ♗e6; 21. ♗a5 ♗fd8; 22. ♗ea1 ♗f8; 23. ♗e2 ♖c8; 24. g3 ♖d3; 25. ♗:d3 ♗:d3; 26. b4!

Una buona mossa perché impedisce al Nero di giocare ♗c5

26. ... ♗g7; 27. ♗a7 ♗b7; 28. ♖b3!

Anche il secondo ♖ passa per b3.

28. ... ♗g4; 29. ♖c5 ♗f3; 30. ♖h2 ♗bd7;

Piuttosto di avere la ♗ in posizione passiva il Nero offre la qualità.

31. ♗b6!

39° Torneo di Capodanno Reggio Emilia 1996/1997

01	Krasenkov	Pol	X	1	0.5	0.5	1	0.5	0.5	1	1	1	7	2605
02	Bologan	Mda	0	X	1	1	0.5	0.5	0.5	1	1	1	6.5	2600
03	Komarov	Ucr	0.5	0	X	0.5	0.5	1	0.5	0.5	1	1	5.5	2595
04	Romanishin	Ucr	0.5	0	0.5	X	0.5	0.5	1	1	1	0.5	5.5	2555
05	Efimov	Ita	0	0.5	0.5	0.5	X	0.5	1	0.5	1	1	5.5	2510
06	Razuvaev	Rus	0.5	0.5	0	0.5	0.5	X	0.5	0.5	1	1	5	2560
07	Godena	Ita	0.5	0.5	0.5	0	0	0.5	X	0.5	0.5	0.5	3.5	2550
08	Belotti	Ita	0	0	0.5	0	0.5	0.5	0.5	X	0	0.5	2.5	2400
09	Tatai	Ita	0	0	0	0	0	0	0.5	1	X	1	2.5	2375
10	Mantovani	Ita	0	0	0	0.5	0	0	0.5	0.5	0	X	1.5	2360

Offerta rifiutata.

31. ... ♖h7; 32. ♚a8 ♜c6; 33. ♘:d7 ♚:d7;

Se 33. ... ♜:d7; 34. ♚d8

34. ♚d8! ♚e7;

Se 34. ... ♚:e4; 35. ♜:e4!! ♜:e4; 36. ♚:d7

35. ♚c5!! ♚:e4; 36. ♜e2

36. ♜d1 era decisiva.

36. ... ♚e6; 37. ♚a7 ♚f6; 38. ♚dd7 ♚d3; 39. ♚:d3

Non era necessaria, migliore 39. ♜e1 conservando il vantaggio.

39. ... c:d3; 40. ♜:d3 ♚f3; 41. ♜d2

Migliore 41. ♜d7

41. ... e4; 42. ♜a2 ♜f6; 43. ♚g2 ♜f5; 44. c4?? ♚c3!; 45. ♜e2 b:c4; 46. ♚e7 ♚e5; 47. ♚e3 ♚d6; 48. ♚e8 ♚d3-+; 49. g4 ♜d5; 50. h5 g5; 51. b5 c3; 0-1

Komarov - Mantovani

Nimzoindiana

1. d4 ♘f6; 2. c4 e6; 3. ♘c3 ♚b4; 4. ♘f3 b6; 5. ♚g5 ♚b7; 6. e3 h6; 7. ♚h4 g5; 8. ♚g3 ♘e4; 9. ♜c2 d6; 10. ♚d3 ♚:c3+; 11. b:c3 f5; 12. d5 ♘d7;

Una originale idea di Mantovani.

13. ♘d4 ♘dc5; 14. d:e6 ♜f6; 15. f3 f4!!; 16. e:f4 ♘:d3+; 17. ♜:d3 ♘c5; 18. ♜e2 g:f4; 19. ♚f2 ♚g8!;

Il Nero gioca in modo energico.

20. g4 f:g3?!

20. ... ♚:g4; è migliore

21. h:g3 0-0-0; 22. 0-0-0 ♚de8; 23. ♚he1 h5; 24. ♜e3 ♚a6; 25. f4 ♚:c4; 26. ♜f3 d5; 27. ♜:h5 ♘e4; 28. ♜f7 ♜e7; 29. ♜:e7 ♚e7; 30. ♚e4 d:e4; 31. f5 c5?;

Migliore 31. ... ♚:a2;

32. ♘c6 ♚c7; 33. ♘e5 ♚:a2; 34. c4 b5; 35. f6 ♚:c4; 36. ♘:c4 b:c4; 37. f7 ♚f8; 38. ♚:c5 ♚f:f7; 39. e:f7 ♚:f7; 40. ♚e1 ♚f3; 41. ♚e3 a5; 42. ♚b2 ♚d7; 43. ♚c3 ♚:e3+; 44. ♚:e3 ♚e6; 45. g4 ♚d5; 46. g5 a4; 47. ♚b4 1-0

Krasenkow - Efimov

Olandese

1. d4 c6; 2. c4 f5; 3. ♘c3 ♘f6; 4. ♚g5 ♘e4; 5. ♘:e4 f:e4; 6. f3 d5; 7. f:e4 d:e4; 8. ♜d2 ♚f5; 9. e3 ♘d7; 10. ♘e2 h6; 11. ♚h4 g5; 12. ♚g3 ♚g7; 13. h4 ♘f6; 14. h:g5 h:g5; 15. ♚h8+ ♚:h8; 16. ♚e5 ♜d7; 17. ♘g3 ♚g6; 18. ♚e2 0-0-0; 19. ♜a5 b6; 20. ♜a6+ ♜b7; 21. ♜a3 ♚g7; 22. 0-0-0 ♜d7; 23. c5 b5; 24. d5 c:d5; 25. ♜a5 a6; 26. ♚:b5 1-0

Komarov - Belotti

Irregolare

1. d4 d6; 2. ♘f3 ♚g4; 3. c4 ♘d7; 4. ♘c3 e5; 5. g3 ♚:f3; 6. e:f3 c6; 7. ♚h3 e:d4; 8. ♜:d4 ♘e5; 9. ♜e3 ♚e7; 10. 0-0 ♘:c4; 11. ♜e2 d5; 12. ♚e1 ♚f8; 13. b3 ♘d6; 14. ♚f4 ♚f6; 15. ♚ac1 ♘e7; 16. ♘a4 b6; 17. ♜a6 ♘b5; 18. ♜b7 g5; 19. ♚e7 ♚:e7; 20. ♚e5 f6; 21. ♜:c6 g4; 22. ♚:g4 h5; 23. ♚d7 f:e5; 24. ♜:b5 ♚h6; 25. ♜:d5 ♚d6; 26. ♜:e5 ♚:d7; 27. ♜h8+ ♚f7; 28. ♜:h5+ ♚g7; 29. ♜g4+ ♚f8; 30. ♚c4 1/2

Belotti - Razuvaev

Siciliana

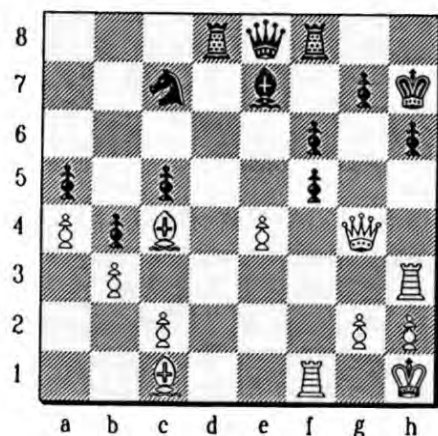
1. e4 c5; 2. ♘f3 e6; 3. d4 c:d4; 4. ♘:d4 ♘c6; 5. ♘c3 ♜c7; 6. ♚e2 a6; 7. 0-0 b5; 8. ♘:c6 d:c6; 9. a4 ♚b8; 10. f4 ♚e7; 11. ♚h1 b4; 12. ♘b1 ♘f6; 13. ♘d2 ♚b7; 14. ♚d3 0-0; 15. ♜e2 a5; 16. b3 c5; 17. ♚b2 ♚bd8; 18. ♚ae1 ♘d7; 19. ♘c4

Il Bianco sta già meglio.

19. ... ♚a6; 20. ♜g4 ♘f6; 21. ♜h3 ♚:c4; 22. ♚:c4 ♘e8; 23. ♚e3 ♜d7; 24. ♚g3 ♚h8; 25. ♜h6 f6; 26. ♜h5 ♘c7; 27. f5 ♚fe8; 28. ♚h3 h6; 29. ♜f7 ♚f8; 30. ♜g6 ♜e8; 31. ♜g4

Dopo 31. ♖:h6+ g:h6; 32. ♔:h6+ ♕g8; 33. ♖f3 ♖d1+; 34. ♔f1 ♖:f1+; 35. ♖:f1 ♖f7; il Nero si salva.

31. ... ♕h7; 32. ♔c1 e:f5; 33. e:f5?



A corto di tempo Belotti perde l'occasione di concludere con un bel sacrificio di ♔: 33. ♔g7+!! ♕:g7; 34. ♔:h6+ ♕h7; (34. ... ♕g6; 35. e:f5+) 35. ♔:f8+ ♕g6; 36. e:f5+ ♕g5; 37. ♔h6+ ♕g4; 38. ♖f4+ (38. ♔e2+) matto.

33. ... ♖h8; 34. ♔h4

Buona era 34. ♔:h6 g:h6; 35. ♖e1 ♖d7; 36. ♖ee3 oppure 36. ♖he3

34. ... ♖d4; 35. ♔g3 ♔d6; 36. ♔f3 ♖f8; 37. ♔e3 ♖e4; 38. ♔c1 ♖e1; 39. ♔f2 ♖:f1+; 40. ♔:f1 ♔e4; 1/2

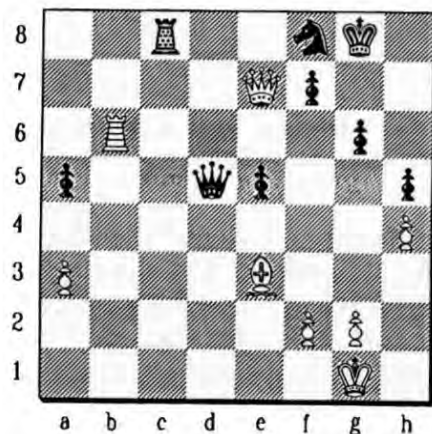
Komarov - Godena Gambetto di Donna

1. d4 d5; 2. c4 d:c4; 3. ♖f3 ♖f6; 4. e3 e6; 5. ♔c4 c5; 6. ♔e2 a6; 7. d:c5 ♔c5; 8. 0-0 ♖bd7; 9. e4 b5; 10. ♔d3 ♖b7; 11. a4

Su 11. e5 segue 11. ... ♔:f3;

11. ... b:a4; 12. ♖c3 a3; 13. b:a3 0-0; 14. ♔f4 ♖h5; 15. ♔d2 ♔c7; 16. ♖ab1 ♖a7; 17. e5 ♔:f3; 18. ♔:f3 g6; 19. ♔e2 ♖:e5; 20. ♔h3 ♖f6; 21. ♖bc1 ♖ed7; 22. ♖a4 ♔e5; 23. ♖:c5 ♔e2; 24. ♔e3 ♖c7;

25. ♔d4 ♖fc8; 26. ♖:d7 ♖:d7; 27. ♖:c7 ♖:c7; 28. ♔h4 ♖c8; 29. ♔e7 ♔b5; 30. h4 e5; 31. ♔e3 ♔d5; 32. ♖b1 h5; 33. ♖b2 ♖f8; 34. ♖b6 a5?;



Migliore 34. ... ♖e6; 35. ♖:a6 ♖f4; 35. a4?

Entrambi i contendenti erano in zeitnot. Con 35. ♔h6 il Bianco vinceva.

35. ... ♖d8?;

Ancora 35. ... ♖e6;

36. ♖b5?

Con 36. ♔g5 ♖c8; 37. ♔h6 ecc.

36. ... ♔d1+; 37. ♔h2 ♔a4; 38. ♖e5 ♔d7; 39. ♔:d7 ♖:d7; 40. ♖:a5 ♖e6;

Patta

Godena - Krasenkow Spagnola

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♔b5 a6; 4. ♔c6

Una specialità di Fischer e di Godena...

4. ... d:c6; 5. 0-0 ♔d6; 6. ♖a3 ♔e6; 7. ♔e2 f6; 8. ♖d1 c5?!; 9. c3 ♔g4; 10. h3 ♔:f3; 11. ♔:f3 ♖e7; 12. d4! c:d4; 13. c:d4 e:d4; 14. ♔f4 ♔d7; 15. ♖ac1 ♖c6; 16. ♖c2 ♖d8;

Se 16. ... 0-0-0; 17. ♖:d4 ♖:d4; 18. ♖:d4 ♔d4; 19. ♖:c7+ ♔b8; 20. ♖c4+ 17. ♔b3 ♔c8; 18. ♔c4?!

Con 18. ♖e1! ♙d6; 19. ♘d3 il Bianco ottiene una buona posizione.

18. ... ♙d6; 19. ♙:d6 ♖:d6; 20. ♘b4 ♗d7; 21. ♘:c6 ♖:c6; 22. ♗b4 ♖b6; 23. ♗c4 ♖c6;

Patta

Mantovani - Romanishin Siciliana

1. e4 c5; 2. ♘f3 g6; 3. d4 ♙g7; 4. d5 ♘f6; 5. ♘c3 d6; 6. ♙b5 + ♙d7; 7. a4 0-0; 8. h3 ♙:b5!?!; 9. a:b5 ♘bd7; 10. 0-0 ♘b6; 11. ♖e1 ♖e8; 12. ♘a4 a6!; 13. ♘:b6 ♗:b6; 14. b:a6 ♖:a6; 15. ♖:a6 ♗:a6; 16. c3 ♘d7; 17. ♙f4 ♖a8; 18. e5 d:e5; 19. ♘:e5 ♘:e5; 20. ♙:e5 ♙:e5; 21. ♖:e5 ♗a1!; 22. ♗:a1 ♖:a1 +; 23. ♙h2 ♙f8?; 24. ♖e2 ♙e8; 25. c4 ♙d7; 26. ♖e3 ♖c1?!; 27. ♖c3 ♖:c3; 28. b:c3 ♙c7; 29. ♙g3 ♙b6; 30. ♙f4 ♙a5; 31. ♙e5 ♙a4; 32. d6 e:d6 +; 33. ♙:d6 b6; 34. ♙c6 ♙b3; 35. ♙:b6 ♙:c4; 36. f4! ♙:c3; 37. ♙:c5 ♙d3; 38. ♙d5 ♙e3; 39. ♙e5 ♙f2; 40. ♙f6 ♙:g2; 41. ♙:f7 ♙:h3; 42. ♙g7 ♙g4; 43. ♙:h7 1/2

Krasenkov - Bologan Estindiana

1. ♘f3 ♘f6; 2. d4 g6; 3. c4 ♙g7; 4. ♘c3 0-0; 5. e4 d6; 6. ♙e2 e5; 7. 0-0 ♘c6; 8. d5 ♘e7; 9. b4 ♘h5; 10. ♖e1 ♘f4; 11. ♙f1 a5; 12. b:a5 c5; 13. a4 f5; 14. ♙:f4 e:f4; 15. e5 d:e5; 16. ♘:e5 ♙h8; 17. ♘b5 ♖:a5; 18. ♖a3 ♙:e5; 19. ♖:e5 ♘c6; 20. ♖e2 ♘b4; 21. d6 ♖f7; 22. ♗a1 + ♙g8; 23. ♗e5 b6; 24. ♗:f4 ♙d7; 25. h4 ♗f6; 26. g3 ♖a8; 27. ♙g2 ♖d8; 28. ♘c7 ♙c6; 29. ♖e6 ♗b2; 30. ♖ae3 ♖f6; 31. ♗h6 ♖:e6; 32. ♘:e6 ♖e8; 33. ♙:c6 ♗c1 +; 34. ♙g2 ♖:e6; 35. d7

1-0

Tatai - Mantovani Siciliana

1. e4 c5; 2. ♘f3 e6; 3. d4 c:d4; 4. ♘:d4 ♘c6; 5. ♘c3 d6; 6. g3 ♘f6; 7. ♙g2 ♙d7; 8. 0-0 ♙e7; 9. ♖e1 0-0; 10. ♘:c6 ♙:c6; 11. a4 ♗d7; 12. b3 ♖ac8; 13. ♙b2 b6; 14. ♗e2 ♖fd8; 15. ♖ad1 ♗c7; 16. ♖d2 ♖d7; 17. ♘b5 ♗d8; 18. ♖ed1 ♘e8; 19. c4 a6; 20. ♘d4 ♙a8; 21. f4 ♗c7; 22. h3 ♖cd8; 23. ♙h2 ♙f6; 24. ♙a3 ♙:d4; 25. ♖:d4 ♙c6; 26. ♖d2 ♗b7; 27. ♙b2 b5; 28. c:b5 a:b5; 29. a5 b4; 30. ♙d4 ♙b5; 31. ♗e3 ♖c8; 32. ♖a2 ♖dc7; 33. ♗d2 ♙a6; 34. e5 d5; 35. f5 ♖c6; 36. f:e6 f:e6; 37. ♗f4 ♗f7; 38. ♗h4 ♖c2; 39. ♖d2 ♖:a2; 40. ♖:a2 ♗d7; 41. ♙b6 ♖c1; 42. ♖f2 h6; 43. ♗:b4 ♙h7; 44. ♙e3 ♖d1; 45. ♗f8 ♙b5; 46. ♙:h6! ♗a7;

Se 46. ... ♙:h6; 47. ♗h8 + ♙g6; 48. g4 47. ♙d2 ♗d4; 48. ♗f4 ♗d3; 49. ♗h4 + 1-0

Tatai - Belotti Siciliana

1. e4 c5; 2. ♘f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♘:d4 ♘f6; 5. ♘c3 a6; 6. ♙c4 e6; 7. ♙b3 ♘c6; 8. ♙e3 ♗c7; 9. ♗e2 ♘a5; 10. g4 b5; 11. g5 b4; 12. ♘d5 ♘:d5; 13. e:d5 ♘:b3; 14. c:b3 ♙b7; 15. ♘c6 ♙:c6; 16. ♖c1 ♗a5; 17. d:c6 ♙e7; 18. f4 0-0; 19. 0-0 ♖fc8; 20. ♗c2 ♙d8; 21. f5 ♗e5; 22. ♗d3 ♙c7; 23. ♖c2 ♖ab8; 24. f:e6 f:e6; 25. ♙f4 ♗b5; 26. ♗e4 ♙b6 +; 27. ♙g2 e5; 28. ♙g3 ♙h8; 29. ♖f7 ♙g8; 30. ♖d7 ♖f8; 31. ♗c4 + ♗:c4; 32. ♖:c4 ♙c5; 33. ♙:e5 ♖f7; 34. ♖:c5 d:e5; 35. ♖:e5 ♖:d7; 36. c:d7 ♙f7; 37. ♙f3 ♖d8; 38. ♖d5 ♙e6; 39. ♙e4 g6; 40. ♙d4 ♖:d7; 41. ♖:d7 ♙:d7; 42. ♙d5 a5; 43. a3 ♙e7; 44. a:b4 a:b4; 45. ♙c5 ♙e6; 46. ♙:b4 ♙f5; 47. ♙c5 ♙:g5; 48. b4

1-0

Bologan - Komarov
Francese

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♖c3 ♖f6; 4. ♗g5 d:e4;

La variante Burn. Cambiare ora sembra più promettente che al 3° tratto, perché praticamente obbliga il Bianco a lasciare la coppia degli Alfieri all'avversario.

5. ♖:e4 ♖bd7;

La variante 5. ... ♗e7 è oggi molto popolare.

6. ♖f3 h6;

Un'idea rilanciata da Korchnoi

7. ♖:f6 + ♖:f6; 8. ♗d2

Dopo 8. ♗h4 ♗e7 9. ♗d3 c5 10. ♗e2 ♗a5 + 11. c3 c:d4 12. ♖:d4 ♗d7 13. 0-0 ♗h5! 14. ♗:h5 ♖:h5 15. ♗:e7 ♖:e7 16. f4 g6 con gioco pari Short-Korchnoi Manila 1990

8. ... c5; 9. ♗d3

Con 9. ♗b5 + ♗d7 10. ♗e2 c:d4 11. ♖:d4 ♗c5 12. ♗:d7 ♗:d7 13. ♖b3 ♗e7 si lascia al Nero un comodo gioco, Hellers-Speelman Olimpiadi di Novi Sad 1990

9. ... a6; 10. ♗e2 b5; 11. d:c5 ♗:c5; 12. 0-0-0 ♗c7; 13. ♗c3 ♗b7; 14. ♗e5 ♗b6; 15. ♗:f6 g:f6;

Il Nero si trova con una struttura pedonale indebolita, in cambio possiede la coppia degli ♗.

16. ♗e4 ♗d8; 17. ♗:b7 ♗:b7; 18. ♗:d8 + ♗:d8; 19. ♗d1 + ♗e7; 20. ♖e1 ♗d8; 21. ♖d3 ♗b6;

La posizione è sostanzialmente pari.

22. f4 ♗d5;

Una buona mossa.

23. ♖b1 h5; 24. g3 ♗d6;

Una mossa incomprensibile.

25. h3 ♖d8; 26. g4 h:g4; 27. ♗:g4!

Il Bianco affida le sue possibilità di vittoria al ♖ h.

27. ... ♖c7; 28. h4 ♗d8; 29. h5 ♗e4; 30.

a3 ♗h7; 31. ♗f3 a5; 32. ♗h1 ♗h6;

Una mossa passiva migliore era 32. ... ♗f5 seguita da ♗h8.

33. ♖c1 ♗d5; 34. ♖e2 ♖b8;

Ancora una mossa passiva. S'imponeva 34. ... b4 35. a:b4 a:b4 con un certo controgio.

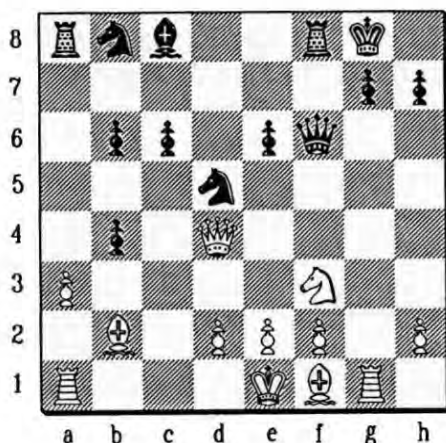
35. ♖c3 ♗c5; 36. a4

Anche il momentaneo sacrificio di ♖ vinceva: 36. ♖:b5 ♗:b5 37. ♗c6 ♗:h5 38. ♗:b6 + ♖c8 39. ♗c6 + ♖b8 40. ♗g1 ecc.

36. ... b4; 37. ♖b5 ♗d5; 38. ♗g2 ♗c5; 39. ♗g8 + ♗f8; 40. ♗:f8 + ♗:f8; 41. h6 ♗:h6; 42. ♗:h6 1-0

Komarov - Razuvaev
Inglese

1. ♖f3 ♖f6; 2. c4 e6; 3. ♖c3 ♗b4; 4. ♗c2 0-0; 5. a3 ♗c3; 6. ♗:c3 d5; 7. b4 d:c4; 8. ♗:c4 b6; 9. ♗b2 c6; 10. g4! a5!; 11. g5 ♖d5; 12. ♗g1 a:b4; 13. ♗d4 f6; 14. g:f6 ♗:f6?;



15. ♗:g7 + ♖:g7; 16. ♗g4 + ♖h8; 17. ♗:f6 + ♗:f6; 18. ♖g5 ♖d7; 19. ♖:e6 ♗g6; 20. ♗d4 + ♖7f6; 21. ♖f4 ♖:f4; 22. ♗:f4 b:a3; 23. ♗f3 ♗g4; 24. ♗:c6 ♗c8; 25. ♗a4 ♗e8; 26. ♗:a3 ♗e2; 27. ♗e3 ♗:e3; 28. f:e3 ♗:f1; 29. ♖:f1 h6; 30. ♗d4 1-0

Mistero in riva al lago

PERSONAGGI

Il Conte Torre della Lovere
Rocco
Alfio
Reginetta
Commissario Cavalli
Piedone

L'assassinato
Il maggiordomo
Il nipote
La nipote
Il maresciallo
Il Brigadiere

Siamo sulle sponde di un lago, poco distante dalla città in una splendida villa settecentesca in un caldo pomeriggio di primavera.

Il proprietario della villa, il Conte Torre della Lovere, è seduto sulla grande e comoda poltrona di pelle nell'immenso studio di radica e mentre sta sorvegliando il suo cocktail preferito gioca a scacchi con il nipote Alfio.

Appena fuori, vicino al porticato, immersa in un verde prato all'inglese, ai bordi di una piscina, c'è Reginetta, sorella di Alfio, che in costume da bagno capta i primi tiepidi raggi di un sole austero.

Il Conte nonostante i suoi 72 anni, tra l'altro portati benissimo, si mantiene in perfetta forma fisica e mentale con sane passeggiate nel suo immenso parco, una nuotata quotidiana nella piscina riscaldata, qualche ora di lettura ad uno degli oltre diciottomila libri della biblioteca e soprattutto la sua partitina pomeridiana a scacchi con il nipote Alfio che per gioco forza ha dovuto imparare il Nobil Giuoco.

I due nipoti, orfani sin dalla nascita, nonostante abbiano superato la trentina, vivono da sempre nella villa facendosi mantenere dallo zio in attesa di mettere mano sull'imponente eredità.

Nella quiete di quel tiepido pomerig-

gio, interrotta solo dal fruscio delle fronde degli alberi, si ode un colpo secco, uno sparo, proveniente dallo studio.

Il primo ad accorrere è Rocco, fedele maggiordomo da oltre 35 anni. L'immagine che gli si presenta è il corpo del Conte riverso sul pavimento su cui si poteva notare un filo rosso di sangue in pieno petto.

Si udirono dei passi nell'atrio e, quasi insieme, ma da due porte diverse, entrarono i due nipoti.

L'urlo di Reginetta è in forte contrasto con il muto silenzio di Alfio.

Alla vista dei nipoti, il maggiordomo urla: *Maledetti assassini, disgraziati, finalmente lo avete ucciso!!*.

Poco dopo meno di mezz'ora arrivò alla villa il Commissario Cavalli con il Brigadiere Piedone così chiamato in virtù del suo numero 48 di scarpa.

La scientifica sarebbe arrivata da lì a poco.

Senza alcun preambolo il commissario cominciò a far domande ed esordì: *Avete toccato qualcosa nella stanza ? - No, assolutamente niente* risposero quasi all'unisono i tre.

Neanche la scacchiera ? Continuò il commissario, che dopo aver ricevuto risposta negativa passò ad interrogare Alfio, uno degli indagati. *Era ormai da più di otto anni che tutti i pomeriggi gio-*

cavamo a scacchi! Si leggeva negli occhi di Alfio una certa liberazione. Io, avevo appena effettuato la mia mossa, ed ero uscito a fumarmi una sigaretta, tutti sanno quanto lo zio odiasse il fumo! E in quel mentre si accese nervosamente una bionda e continuò Ero sicuro che la mossa che avevo effettuato avrebbe messo in difficoltà lo zio, mentre mi stavo pregustando la scena ho udito lo sparo e sono accorso subito, questo è tutto. Sono addolorato.

Non è vero, tu odiavi lo zio perché ti ossessionava con gli scacchi! Intervenire Reginetta con gli occhi sgranati. Ho visto lo zio poco prima che gli sparasse, ci incontrammo nell'angolo bar del soggiorno, io ero andata a bere un succo di frutta e lui era intento a prepararsi il suo cocktail preferito e, mentre s'incamminava verso lo studio mi disse di aver fatto una mossa eccezionale e che Alfio era immerso in una lunga pensata. Oh povero zio disse Reginetta, scoppiando in lacrime.

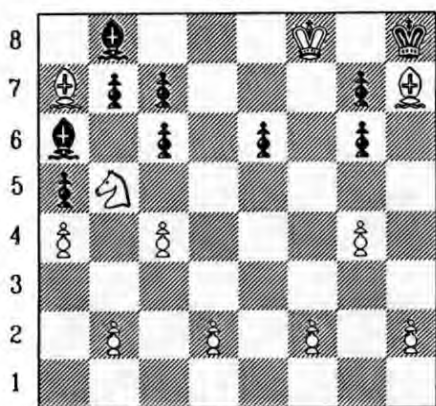
Il commissario era noto per la sue due passioni: l'enigmistica e gli scacchi. Guardò ancora una volta il tavolo dove c'era la scacchiera, osservò molto attentamente quella strana posizione scacchistica, scuotè la testa, diresse il suo sguardo verso il divanetto dove siedevano i due nipoti, Allora è tutto chiaro. So chi di voi è il bugiardo, e so anche come incastrarlo. Rivolgendosi al brigadiere, Piedone prepara le manette. In quel momento intervenne il Maggior-domo, che fino a quel momento era stato in disparte. Mi perdoni Commissario, ma io non ho capito nulla!

Ma è molto semplice disse il maresciallo Cavalli e con un sorriso malizioso proseguì Vede, caro signore, basta analizzare la posizione dei pezzi presenti sulla scacchiera per capire chi mente. E'

chiaro che se la mossa toccava al Conte, è Alfio a dire la verità e Reginetta a mentire.

In base a quale ragionamento il Commissario Cavalli chiuse brillantemente l'indagine?

Alfio



Torre della Lovere

Il Nero non può aver mosso per ultimo!

se 1. ... b:a5 sarebbe illegale la posizione dell'♞ in a7.

se 1. ... d:c6 sarebbe illegale la posizione del ♞ bianco, che per via della catena dei ♜♞ neri non sarebbe potuto entrare in ottava, mentre sarebbe legale la posizione dell' ♞a6 in quanto potrebbe essere stato promosso

se 1. ... f:g6 Vedi ragionamento fatto con 1. ... d:c6

se 1. ... f:e6 vedi sopra

se 1. ... d:e6 vedi sopra

se 1. ... e6 diventerebbe illegale la presenza dell'♞ nero in b8 in quanto, esso non potrebbe provenire da promozione per la presenza della catena di ♜♞ bianchi sulla II^a traversa.

Quindi toccando la mossa al Nero, l'assassino è Alfio!

Complimenti commissario Cavalli.

Filippo Minieri

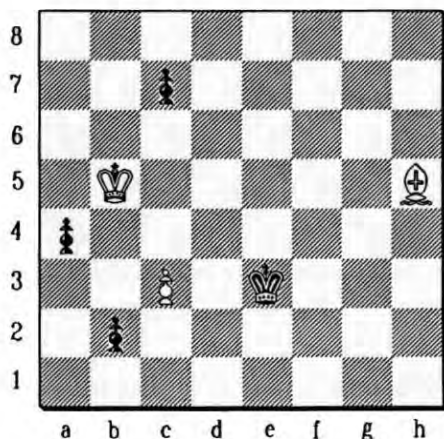
Problemi

Trabocchetti

Alessandro Cuppini

La rivista finlandese Suomen Shakki pubblicò sul n. 1 del 1996 questo studio:

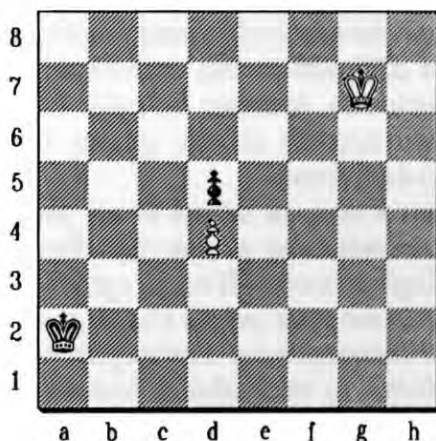
A. Cuppini - Suomen Shakki 1/96



1. ♔g6 a3; 2. ♔b1 ♕d2; 3. ♕b4 ♕c1; 4. ♕a2 b1 = ♔+; 5. ♕:b1 ♕b2; 6. c4
6. ♕a4? c6; 7. ♕b4 (7. c4 c5; 8. ♕b5 ♕:b1-+;) 7. ... c5+; 8. ♕a4 c4; 9. ♕b4 ♕:b1; 10. ♕:a3 ♕c2; 11. ♕a2 (11. ♕b4 ♕d3-+;) 11. ... ♕:c3; 12. ♕b1 ♕d2-+;
6. ... c5+;
6. ... c6; 7. c5 ♕:b1; 8. ♕:a3 =
6. ... ♕:b1; 7. ♕:a3 ♕c2; 8. ♕b4 =
7. ♕a4 ♕:b1; 8. ♕:a3 = ♕c2; 9. ♕a2
9. ♕a4? ♕c3; 10. ♕b5 ♕d4;
9. ... ♕c3; 10. ♕b1 =

Si tratta di un finale semplice, il cui svolgimento vive nella sua prima parte per il tentativo del N. 5. ... ♕b2 e, nella sua seconda parte, per la lotta per il tempo, che richiede al B. un gioco preciso. In due momenti si assiste ad una versione del cosiddetto "trébuchet", trabocchetto arcinoto oggetto di molti studi:

M. Lamare, 1924



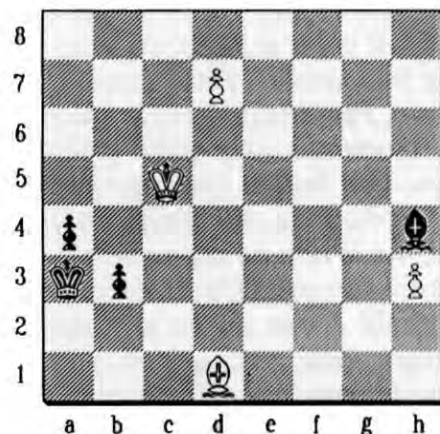
1. ♕f6 ♕b3; 2. ♕e6
2. ♕e5? ♕c4;
2. ... ♕c4; 3. ♕e5

La lotta per il tempo, pur nella brevità della soluzione, è altamente istruttiva.

Poco tempo fa mi è capitato sotto gli occhi un finale di partita che ha delle notevoli rassomiglianze con lo studio di cui sopra.

J.C.Cock - D.M.Wise

W. England Campionship-Weymouth 1970



La posizione riportata è quella dopo la 55ª mossa del B; il gioco proseguì così;

55. ... ♖d8; 56. ♗b5 ♕e7; 57. ♗a5 ♖d8+; 58. ♗b5

e i due contendenti si accordarono per la patta. Successivamente un certo Dr. J.M. Aitken trovò la via vincente per il N:

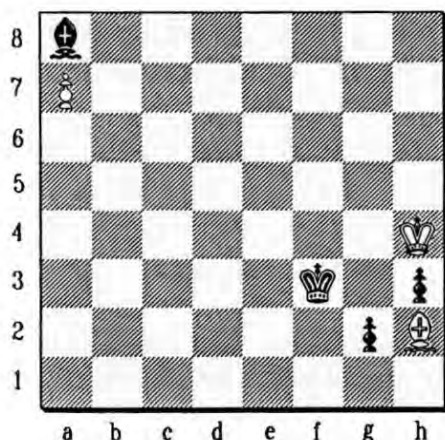
55. ... b2; 56. ♖c2 ♗a2; 57. ♗b4 a3; 58. ♗a4 b1=♙; 59. ♖:b1+ ♗b2; 60. ♗b4 ♖g5; 61. ♗a4 ♖e7;

e il B. è in zuzwang: se muove il ♗ perde l'♖ e se muove l'♖ il ♗ a3 promuove.

Ancora pochi giorni e una partita, dal contesto assolutamente analogo, salta fuori.

La rivista tedesca "Deutsche Schachzeitung" nel n. 5/96 pubblica la seguente posizione:

Calvo - Haman
Match Spagna-Danimarca,
Schwarz am Zug 1974



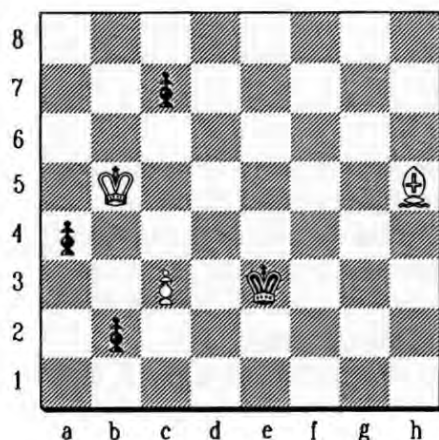
Anche qui l'♖ pone il ♗ in zuzwang

1. ... g1=♙; 2. ♖:g1 ♗g2; 3. ♗g4 ♖b7; 4. ♗h4 ♖f3; 5. a8=♙ ♖:a8; 6. ♗g4 ♖b7; 7. ♗h4 ♖f3;

A titolo di curiosità riporto infine due posizioni pubblicate recentemente da

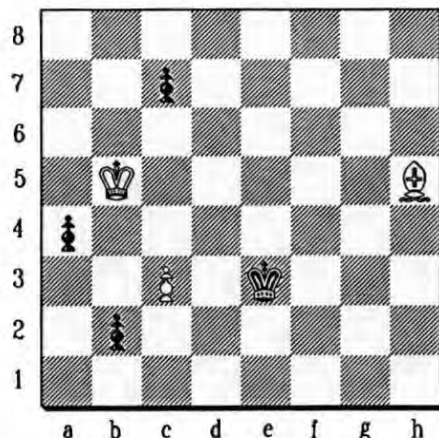
una rivista, che aveva chiesto ai suoi lettori di creare nuove posizioni di trabocchetto, legali, ortodosse e senza pedoni.

M. Van Herck , 1995



E' chiaro che se il N. muove i ♗ prende il matto immediatamente mentre mosse dei pezzi bianchi permettono al N. di liberare dalla gabbia la ♗ o le ♖. Questa è una posizione ingegnosa, ma del tutto teorica. Più naturale la prossima, che ha anche un'altra origine.

N. Elkies - L. Stiller, 1995



Il compositore Noam Elkies assieme a Lewis Stiller ha messo a punto un siste-

ma di generazione col computer di data-base per finali con sei pezzi senza pedoni. Il sistema segnala migliaia di posizioni di zuzwang, tra le quali i due ne hanno isolato un centinaio identificandone poi una che è del tipo richiesto:

Mentre è chiaro che il B. prende il matto a seguito di una qualunque mossa di ♖ o ♔, non lo è altrettanto se muove il N.

Il redattore se la cava dicendo che la dimostrazione del N. che muove e perde è roba da mal di testa. Analizzando alcune continuazioni, ho trovato qualche successione di mosse "da studio", come ad esempio:

1. ... ♗cd2; 2. ♖a3 ♕g2; 3. ♗a1

Il B. cerca di attrarre il ♗N verso la casa fatale a1 (3. ♗d4? ♗:d4=;). Se ora 3. ... ♗:a1; segue 4. ♕:d2 e vince (e non 4. ♖:a1? ♗f3=;)

3. ... ♕g3; 4. ♗:b3 + -

Un'altra combinazione interessante è questa:

1. ... ♗e5; 2. ♗e3+ ♕g1; 3. ♖g2+ ♕h1; 4. ♕e1

Ora la minaccia del B. è 5. ♕f1 e 6. ♗d1(f5); due possibili continuazioni sono:

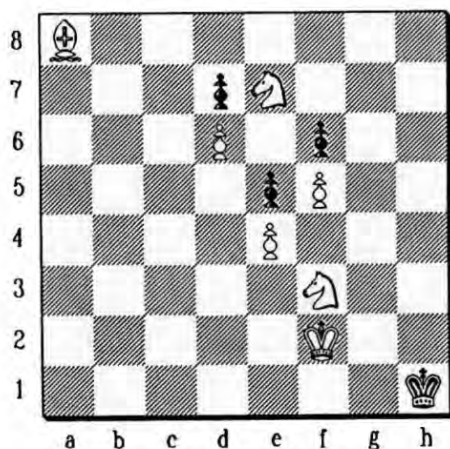
4. ... ♗d3+; 5. ♕f1 ♗f4; 6. ♖g8 ♗d2+; 7. ♕f2 ♗h3+; (7. ... ♗e4+; 8. ♕f3) 8. ♕g3

4. ... ♗d4; 5. ♕f1 5. ... ♗df3; 6. ♗d1 ♗d3; 7. ♖g3

Errata corrige

Nel numero scorso abbiamo parlato degli scacchi marsigliesi. Per un errore di impaginazione non è stato riportato in modo corrente il diagramma della posizione del problema. Lo riportiamo, corretto, qui di seguito.

Il bianco matta in due bimosse:



Eterodossi

Sono stati recentemente editi dall'AI-SE due nuovi pubblicazioni.

I MANUALI DI ETEROSCATTO 4

di Alessandro Castelli

SCACCHI MARSIGLIESI

e

I MANUALI DI ETEROSCATTO 5

di Alessandro Castelli

SCACCHI PROGRESSIVI

MATTI ECCELLENTI

Ricordiamo i titoli dei precedenti manuali:

n°1 VARIANTI SCACCHISTICHE di A. Castelli

n°2 SCACCHI PROGRESSIVI. La Partita di Donna. Parte 1 di Giuseppe Dipilato

n°3 ENCICLOPEDIA delle Aperture nelle Varianti Scacchistiche. Parte I di Fabio Forzoni

Possono essere richiesti all'AI-SE:
62010 Villa Potenza (MC) Italia

I grandi campioni artificiali

Angelo Torchitti

Sono molti i giocatori di scacchi che conoscono i nomi dei grandi campioni che hanno contribuito allo sviluppo teorico e tattico del gioco; tutti conoscono poi i nomi di Bobby Fischer e Boris Spassky, i due giocatori che più di ogni altro hanno pubblicizzato alle grandi masse il gioco grazie al fatto che la loro rivalità sulla scacchiera era presa a simbolo della rivalità tra due blocchi di potenze (il mito di Rambo, Rocky e tanti altri personaggi cinematografici resosi improvvisamente reale sulla scacchiera). Tutti poi, giocatori ma anche chi degli scacchi si interessa poco, conoscono il nome di Garry Kasparov, forse il più grande genio scacchistico mai esistito, alla ribalta, a livello pubblicitario, ultimamente non tanto per le vittorie in tornei prestigiosi quanto per il suo incontro svoltosi lo scorso anno contro Deep Blue, incontro che rivivrà, tra pochi giorni, la sua rivincita.

Era ovvio che, essendo crollato uno dei due blocchi politici che avevano diviso il pianeta, il mito del supercombattente si trasferisse nella lotta dell'uomo contro la macchina. Anche gli scacchi sul computer si sono evoluti nel tempo, anche se con una rapidità ben superiore a quella del gioco tra umani; anche la storia degli scacchi sul computer ha avuto i suoi grandi campioni, anche se pochi, probabilmente, ne conoscono i nomi.

A parziale riparazione è uscito all'inizio di quest'anno "Kasparov versus Deep Blue", un libro di Monty Newborn

edito da Springer: esso presenta una particolareggiata storia dei successi (e insuccessi) dei giocatori artificiali (termine ormai entrato nell'uso comune) fino ad arrivare al primo scontro di Kasparov contro Deep Blue. Con questo articolo vogliamo presentare i grandi campioni artificiali e nello stesso tempo recensire ai lettori il testo in questione.

Il primo giocatore artificiale non è mai stato realizzato praticamente, ma, a causa delle difficoltà tecniche, è rimasto solo scritto come progetto. Si tratta di un programma del 1950, scritto da Alan Turing e dal suo staff. Il programma implementava già le fondamentali tecniche che consentono la scelta delle mosse ai programmi moderni: utilizzava ad esempio le tecniche di ricerca di Shannon, l'algoritmo minimax e possedeva una sua funzione di valutazione, analizzando tre semimosse in modo completo. La seguente partita del 1951 contro Alick Glennie, giocatore dilettante, fu giocata eseguendo manualmente le istruzioni indicate dal programma.

Programma di Turing - Glennie

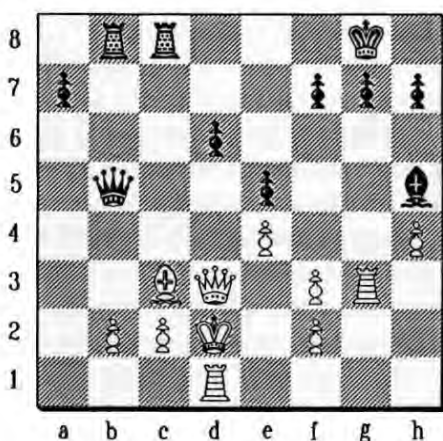
1. e4 e5; 2. ♖c3 ♗f6; 3. d4 ♗b4; 4. ♗f3 d6; 5. ♗d2 ♗c6; 6. d5 ♗d4; 7. h4

Mossa tipica di un computer!

Questa mossa può sembrare strana, ma dipende dalla funzione di valutazione del programma di Turing che, come quella dei più recenti programmi di gioco, assegna un punteggio superiore ai

pedoni avanzati. La mossa del testo inoltre, aumentando la mobilità della ♖ in h1, ottiene un ulteriore incremento alla funzione di valutazione.

7... ♖g4; 8. a4 ♖f3+; 9. g:f3 ♖h5; 10. ♖b5+ c6; 11. d:c6 0-0; 12. c:b7 ♖b8; 13. ♖a6 ♖a5; 14. ♖e2 ♖d7; 15. ♖g1 ♖c5; 16. ♖g5 ♖g6; 17. ♖b5 ♖b7; 18. 0-0-0 ♖c5; 19. ♖c6 ♖fc8; 20. ♖d5 ♖c3; 21. ♖c3 ♖a4; 22. ♖d2 ♖e6; 23. ♖g4 ♖d4; 24. ♖d3 ♖b5; 25. ♖b3 ♖a6; 26. ♖c4 ♖h5; 27. ♖g3 ♖a4; 28. ♖b5 ♖b5;



29. ♖:d6

Con quest'ultima mossa viene messo in risalto il problema dell'*effetto orizzonte*, a cui sono soggetti i programmi di scacchi. Il programma di Turing analizza solo 3 semimosse, pertanto nella posizione precedente, la variante

29. ♖:d6 ♖d8; 30. ♖:d8+

risulta vantaggiosa per il B. che conquista una ♖. Al programma è totalmente sconosciuta, alla sua 29ª mossa, la continuazione

30. ... ♖:d8+;

che riporta immediatamente in vantaggio il N. 0-1

Il primo vero giocatore artificiale fu scritto da Bernstein, Arbuckle e Belsky, seguito da un programma della Carne-

gie Mellon University (programma che, dalle iniziali degli ideatori, Newell, Shaw e Simon, prese il nome di NSS-chess). Tutti questi giocatori artificiali furono però dei prototipi che non interessarono in modo particolare la schiera dei giocatori umani. Aprirono però la strada ai grandi nomi dello scacchismo elettronico; ancora una volta lo scontro tra le due grandi potenze fu l'elemento catalizzatore dell'avvenimento.

Nel 1960 due programmi di scacchi incrociarono i pezzi tra di loro: uno era l'americano Kotok/MacCarthy, l'altro il sovietico ITEP. Non fu soltanto lo scontro tra due programmi, ma anche tra due tecnologie diverse (il programma americano girava su un IBM 7090, quello russo su un sovietico Soviet M-20) e, quello che è importante, tra due ideologie diverse. Il programma americano sfruttava una strategia di Shannon di tipo B, vale a dire non analizzava tutte le mosse successive ad una posizione ma solo quelle più promettenti in base ad una scelta di tipo euristico; il programma sovietico adottava una strategia di Shannon di tipo A, analizzando in modo cieco un determinato numero di mosse (brute force). La vittoria del programma ITEP, oltre ad essere l'inizio del dominio della scuola sovietica nel campo degli scacchi artificiali, orientò le scelte di progettazione per tutti i futuri programmi di gioco.

ITEP - Kotok/Mac Carty

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♖c3 ♖c5; 4. ♖:e5 ♖:e5; 5. d4 ♖d6; 6. d:e5 ♖:e5; 7. f4 ♖:c3+; 8. b:c3 ♖f6;

Il gioco del N. rispecchia fedelmente quello attuato dai primi programmi di

gioco: tenacia nel mantenere il vantaggio materiale a scapito dell'idea di sviluppo. Si vedrà un esempio di questa scarsa capacità di valutazione posizionale nelle prossime mosse.

9. e5 ♖e4; 10. ♗d3 ♖c5; 11. ♗d5 ♖e6; 12. f5 ♖g5; 13. h4 f6; 14. h:g5 f:g5; 15. ♖:h7 ♖f8; 16. ♖:g7 c6; 17. ♗d6 ♖:f5; 18. ♖g8 + ♖f8; 19. ♗:f8#

Il primo nome di una certa notorietà fu Kaissa, nato nel 1971 come evoluzione di ITEP. Kaissa fu il primo programma ad introdurre il "metodo delle analogie", una tecnica che consente di evitare la valutazione di una posizione se questa viene giudicata *simile*, in base a parametri interni, ad una già analizzata in precedenza. Nel 1974 a Stoccolma Kaissa vinse il primo campionato del mondo per computers. La seguente è una sua, fortunata, partita, proprio di quel torneo.

Ostrich - Kaissa

1. ♖f3 e6; 2. d4 ♖f6; 3. ♖g5 d5; 4. e3 ♖e7; 5. ♖c3 ♖b4; 6. ♖:f6 ♖:c3 +; 7. b:c3 ♗:f6; 8. ♖d3 c5; 9. 0-0 0-0; 10. ♗d2 ♖c6; 11. d:c5 ♗e7; 12. c4 d:c4; 13. ♖:c4 ♗:c5; 14. ♗d3 ♖d8; 15. ♗e4 b5; 16. ♖d3 f5; 17. ♗h4 e5; 18. e4 f4; 19. ♖fe1 ♖b7; 20. ♖g5 h6; 21. ♖e6 ♗b6; 22. ♖:d8 ♖:d8; 23. a4 b4; 24. ♖c4 + ♖h8; 25. ♖ad1 ♖d4; 26. ♖c1 ♖c6; 27. c3 b:c3; 28. ♖:c3 ♖:a4; 29. ♗e7 ♖c6; 30. ♗f7 ♗c5; 31. ♖d3 ♖d4; 32. ♖d5 ♖b5; 33. ♖h3 ♖e2 +; 34. ♖h1 ♗:f2;

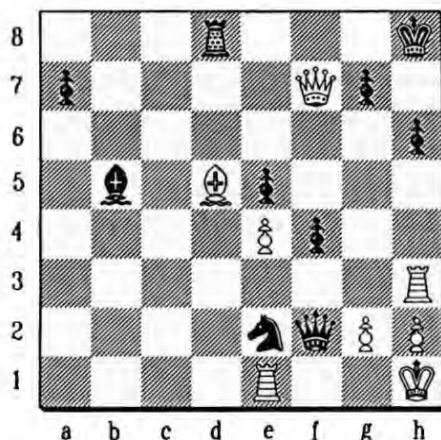
(Vedi il diagramma seguente.)

A questo punto Ostrich può forzare il matto:

35. ♖:h6 + g:h6; 36. ♗f6 + ♖h7; 37. ♗e7 +

e ora se

37. ... ♖h8; 38. ♗:d8 + ♖e8; 39.



♗:e8 + ♖g7; 40. ♗f7 + ♖h8; 41. ♗g8#.

Se invece

37. ... ♖g6; 38. ♗f7 + ♖g5; 39. ♗g7 + ♖h4; 40. ♗:h6 + ♖g4; 41. ♖e6 + #.

Se 39. ... ♖h5; 40. ♖f7 + ♖h4; 41. ♗:h6 + ♖g4; 42. ♗h5 + #

35. ♖d1 ♗b6; 36. ♖b1 ♖c8; 37. ♖e6 ♖d8; 38. ♗g6 ♗b7;

Ancora una volta OSTRICH ha facile vittoria dopo 39. ♖f5 ♖g8; 40. ♖:h6!.

39. ♗f5? ♗c7; 40. ♖h4 ♖d4; 41. ♗h3 ♖:e6; 42. ♗:e6# ♖d3; 43. ♖g1 ♖c4; 44. ♗f5 ♖e2; 45. ♖a1 a5; 46. ♗g6 a4;

e vittoria da parte del N. alla 67ª.

Il regno di Kaissa non durò a lungo. Gli americani, dopo le sconfitte ad opera di ITEP e Kaissa, stavano producendo un notevole sforzo economico per la realizzazione di un programma superiore: i loro sforzi furono premiati nella successiva edizione del campionato mondiale, svoltosi a Toronto nel 1977. Chess 4.6, di Slate e Atkin risultò vincitore concludendo nel migliore dei modi un ciclo di successi nei campionati americani che durava ormai ininterrottamente dal 1970.

La seguente partita è la sfida tra le due macchine nel torneo di Toronto già citato.

Kaissa - Chess 4.6

1. e4 ♖c6; 2. ♗f3 e6; 3. d4 d5; 4. ♕d3 d:e4; 5. ♕:e4 ♕d7; 6. 0-0 ♗f6; 7. ♖e1 ♗:e4; 8. ♖:e4 ♕e7; 9. c4 f5; 10. ♖e1 0-0; 11. ♗c3 f4; 12. ♖d3 ♖e8; 13. g3 f:g3; 14. h:g3 ♖f7; 15. ♕f4 g5; 16. d5 e:d5; 17. ♗:d5 g:f4; 18. ♗:e7 + ♗:e7; 19. ♖:d7 ♗g6; 20. ♖:f7 + ♖:f7; 21. g4 ♖d7; 22. ♖ad1 ♖ad8; 23. ♖:d7 ♖:d7; 24. ♗g2 ♗g7; 25. ♗g5 ♖d2; 26. ♖b1 ♖c2; 27. b3 ♗e5; 28. ♖h1 ♖:a2; 29. ♖h4 ♗d3; 30. ♗h3 ♖b2; 31. g5 ♗g8; 32. ♗:f4 ♖:f2 +; 33. ♗g3 ♖:f4; 34. ♖:f4 ♗:f4; 35. ♗:f4 ♗f7; 0-1

Pur non avendo vinto nessun titolo, un personaggio estremamente importante nella storia degli scacchi artificiali è **Mac Hack**, un programma realizzato da Richard Greenblatt. Il programma era stato infatti dotato di due innovazioni tecniche in grado di rivoluzionare il gioco degli elaboratori. La prima è la tavola di trasposizione. Si tratta di una zona di memoria in cui vengano memorizzate le posizioni già analizzate: se durante la partita si rientra nella stessa posizione, il ramo da essa generato non viene più analizzato poichè la sua valutazione già si trova nella tavola. E' un metodo quindi che permette di ridurre il numero delle varianti da analizzare senza però perdere sicurezza nella correttezza dell'analisi, a differenza di altri metodi euristici che consentono di tagliare varianti meno promettenti senza però la garanzia che una di queste non fosse la vincente. La seconda innovazione è costituita dal fatto che Mac Hack fu il primo programma a valersi di una libreria di aperture, preparata da Larry Kaufman e Alan Baisley.

Fu anche il primo programma che sfidò un campione mondiale in un match

su tre incontri: il campione in questione era Bobby Fisher che riportò la vittoria in tutte e tre le partite.

Mac Hack - Umano

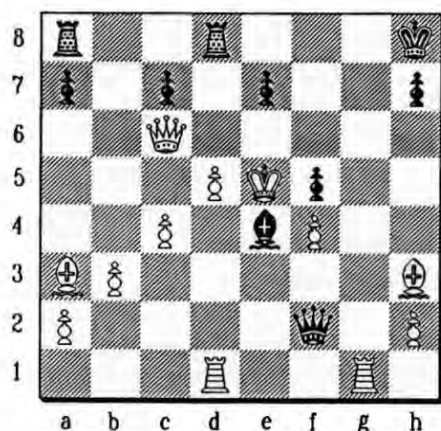
1. e4 c5; 2. d4 c:d4; 3. ♖:d4 ♗c6; 4. ♖d3 ♗f6; 5. ♗c3 g6; 6. ♗f3 d6; 7. ♕f4 e5; 8. ♕g3 a6; 9. 0-0-0 b5; 10. a3 ♕h6 +; 11. ♗b1 b4; 12. ♖:d6 ♕d7; 13. ♕h4 ♕g7; 14. ♗d5 ♗:e4; 15. ♗c7 + ♖:c7; 16. ♖:c7 ♗c5; 17. ♖d6 ♕f8; 18. ♖d5 ♖c8; 19. ♗:e5 ♕e6; 20. ♖:c6 + ♖:c6; 21. ♖d8#

Belle è forse il giocatore artificiale che più ha cambiato gli scacchi anche dal punto di vista dei giocatori umani. Sviluppato da Ken Thompson, su queste pagine abbiamo già avuto modo di parlare ampiamente delle prestazioni di questa macchina e dei suoi utilizzi nel campo della ricerca dei finali. Il dominio della macchina a livello mondiale durò per l'arco di un solo campionato, quello svolto a Linz nel 1980. La sua innovazione tecnica più importante era dovuta all'alta velocità di elaborazione raggiunta grazie alla realizzazione di circuiti elettrici in grado di simulare, senza bisogno di programma, alcune delle elaborazioni che i programmi prima di allora eseguivano per via software (ad esempio la generazione delle mosse). La seguente è una delle partite giocata da Belle a Linz.

Belle - Chaos

1. e4 ♗f6; 2. e5 ♗d5; 3. d4 d6; 4. ♗f3 d:e5; 5. ♗:e5 g6; 6. g3 ♕f5; 7. c4 ♗b4; 8. ♖a4 + ♗4c6; 9. d5 ♕c2; 10. ♖b5 ♖d6; 11. ♗:c6 ♗:c6; 12. ♗c3 ♕g7; 13. ♖:b7 0-0; 14. ♖:c6 ♖b4; 15. ♗d2 ♕e4; 16. ♖g1 ♖fb8; 17. ♕h3 ♕h6 +; 18. f4 ♖a5; 19. ♖e1 f5; 20. ♖e6 + ♗f8; 21. b3

♙g7; 22. ♖b2 ♖d4; 23. g4 ♜b6; 24. ♖d7 ♜d6; 25. ♖a4 ♖b6; 26. ♖a3 ♖c3+; 27. ♖c3 ♜dd8; 28. ♜ad1 ♖f2; 29. g:f5 ♖c2+; 30. ♖d4 g:f5; 31. ♖c6 ♖f2+; 32. ♖e5 ♖g8; 33. ♜g1+ ♖h8;



E a questo punto Belle muove e annuncia matto in otto mosse!

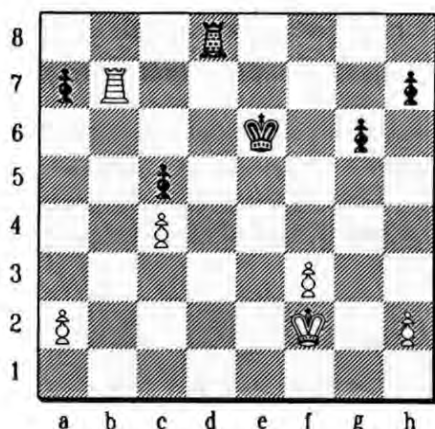
34. ♖e7 ♖b2+; 35. ♜d4 ♖g2; 36. ♖f6+ ♖g8; 37. ♖g2 ♜d5+; 38. ♖e6 h6; 39. ♖h6 ♜e5+; 40. f:e5 ♜f8; 41. ♖f3#

Più a lungo durò il dominio di Cray Blitz, programmato da Hyatt, Gower e Nelson, vincitore dell'edizione mondiale del 1983 a New York e del 1986 a Cologne. Cray Blitz fu il primo programma a sfruttare due processori in parallelo per l'elaborazione scacchistica, raggiungendo la capacità di analizzare 20.000 posizioni al secondo. La seguente partita è quella giocata da Cray Blitz contro Belle nel 1983.

CrayBlitz - Belle

1. e4 e5; 2. ♖c3 ♖f6; 3. ♖c4 ♖c6; 4. d3 ♖c5; 5. ♖f3 d6; 6. ♖g5 ♖a5; 7. ♖f6 ♖f6; 8. ♖d5 ♖d8; 9. b4 ♖c4; 10. b:c5 c6; 11. d:c4 c:d5; 12. c:d5 ♖a5+; 13. ♖d2 ♖c5; 14. 0-0 0-0; 15. ♜ab1 b6; 16.

♖b4 f5; 17. ♖c5 b:c5; 18. ♖d2 f:e4; 19. ♖e4 ♖a6; 20. ♜fc1 ♖c4; 21. ♖d6 ♖d5; 22. c4 ♖c6; 23. ♖b7 ♖b7; 24. ♜b7 ♜f7; 25. ♜b5 ♜c8; 26. f3 ♖f8; 27. ♜e1 ♜e7; 28. ♖f2 g6; 29. ♜d1 e4; 30. ♜e1 e:f3; 31. ♜e7 ♖e7; 32. ♜b7+ ♖e6; 33. g:f3 ♜d8;



34. ♜a7 ♜d4; 35. ♜h7 ♜c4; 36. ♜c7 ♖d5; 37. a3 ♜c2+; 38. ♖g3 c4; 39. ♜d7+ ♖e5; 40. ♜g7 ♖f5; 41. ♜c7 ♖e6; 42. ♜c6+ ♖d5; 43. ♜g6 c3; 44. ♜g7 ♖c4; 45. h4 ♜c1; 46. ♜c7+ ♖b3; 47. ♜b7+ ♖a2; 48. ♖f4 c2; 49. ♜c7 ♖b1; 50. ♜b7+ ♖a2; 51. ♜c7 ♖b1; 52. ♜b7+ ♖a2; patta per ripetizione.

I tempi erano maturi per la nascita di **Deep Thought**, il futuro vincitore dell'edizione mondiale del 1989 di Edmonton. Nato con il nome di ChipTest è ora più conosciuto con quello di Deep Blue. E' il programma su cui si sono riversate ultimamente le maggiori risorse finanziarie da parte di privato o ditte di calcolatori.

E' il maggior candidato a sconfiggere un campione mondiale, anche se la sua prima avventura è finita in modo poco felice.

Ora avrà una seconda opportunità... ma questa è un'altra storia.

Shogi

Shogi in Internet

Stefano Rigamonti

Viaggiando in Internet si possono trovare molti siti dedicati allo Shogi, ad esempio <http://www.imagnet.fr/echeymol/shogi> oppure sul sito della casa produttrice giapponese di fotocopiatori e sponsor di molte manifestazioni RICOH: <http://www.ricoh.co.jp/SHOGI>.

Di seguito una nostra sintesi.

SHOGI IN EUROPA

Anche lo Shogi può vantare al pari dello XiangQi una più che decennale storia di campionati europei. Oltre 100 giocatori compongono la lista ELO (15 sono giapponesi), dal 5 Dan Fukumura Tsutomu al 15^{mo} Kyu, Osmont Fabien. La geografia dello Shogi europeo è però circoscritta a Olanda, Gran Bretagna, Francia, Belgio e Germania. Olandese è il più forte giocatore occidentale (2 nella classifica Elo a soli 7 punti da Miyamoto Toyokazu), Grimbergen Reijer, 3 volte campione europeo, l'ultima volta nel 1995.

ELO SHOGI 1997

Nr.	Nome	Naz.	Grado	Elo
01	Miyamoto	J.	4 Dan	2261
02	Grimbergen R.	NL	4 Dan	2254
03	Van Oosten A.	NL	4 Dan	2154
04	Sandeman M.	GB	4 Dan	2154
05	Lamb S.	GB	3 Dan	2153
06	Takahara S.	J.	4 Dan	2153
07	Toyoda T.	J.	4 Dan	2140
08	Watanabe K.	J.	3 Dan	2105
09	Fukumura T.	J.	5 Dan	2101
10	Cheymol E.	F.	4 Dan	2079

11 CAMPIONATO EUROPEO

L'undicesimo Campionato Europeo di Shogi si è svolto dal 25 al 27 agosto a Bruxelles. 24 i partecipanti al primo gruppo, categoria Dan; 28 i partecipanti alla categoria Kyu.

Ecco la classifica:

CATEGORIA DAN

Nr.	Giocatore	Naz.	Cat.	Pu
01	Grimbergen	NL	4 Dan	7
02	Blackstock	GB	3 Dan	5
03	v. Oosten	NL	4 Dan	5
04	Cheymol	F	4 Dan	5
05	Watanabe	J	3 Dan	5
06	Fukumura	J	5 Dan	4
07	Segers	NL	3 Dan	4
08	Mieki	J	2 Dan	4
09	Geuns	NL	3 Dan	4
10	Soelter	D	1 Dan	4

Seguono altri.

CAMPIONATO EUROPEO

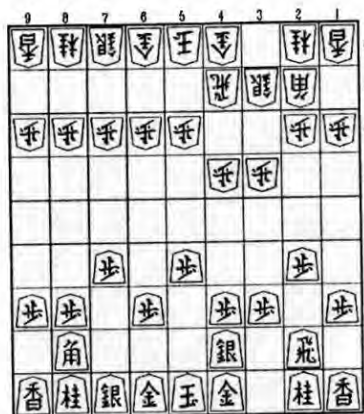
Nr.	Vincitore	Anno
01	H. Secelle Belgio	Hague 1985
02	R. Grimbergen Ol.	Merelbeke 1986
03	M. Sandeman GB.	Utrecht 1987
04	S. Lamb GB.	Gent 1988
05	A. v. Oosten Ol.	Hythe 1989
06	D. Murphy GB.	Frankfurt 1990
07	S. Lamb GB.	Ramsgate 1991
08	R. Grimbergen Ol.	London 1992
09	A. v. Oosten Ol.	Hague 1993
10	S. Takahara J.	Brussels 1994
11	R. Grimbergen Ol.	Brussels 1995

Ecco una decisiva partita dell'undicesimo campionato europeo.

Cheymol - Grimbergen

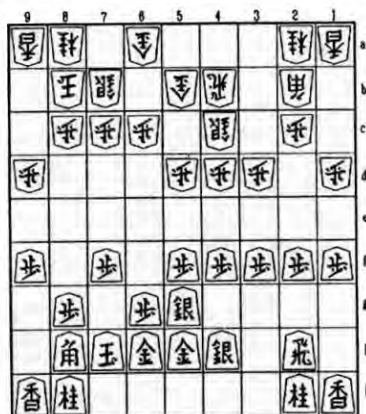
27/08/1995

1. P2f P3d 2. P7f P4d 3. S4h S3b 4. P5f R4b



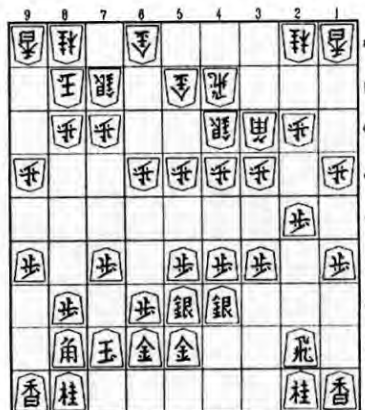
Grimbergen sceglie l'apertura di Torre sulla Quarta colonna: una sua vecchia apertura che aveva abbandonato quando raggiunse il livello Dan. Giocò questa apertura in tutto il torneo tranne che contro Watanabe che lo spinse in un'apertura di Torre statica.

5. G4i-5h K6b 6. P9f P9d 7. K6h K7b 8. K7h K8b 9. P3f S7b 10. S6h G4a-5b 11. S6h-5g S4c 12. G6i-6h P5d 13. P1f P1d 14. P4f ?!



Anche se questo non può essere chiamato errore, il Nero deve fare molta attenzione quando spinge P4f-P4e con un Oro in 6h. Con l'Oro in 6h è meglio scegliere 14. P2e e B3c seguito da un attacco veloce S4f o dal Bogin S3g-S2f.

14. ... P6d 15. P2e B3c 16. S4g



Può sembrare un'inesattezza poiché indebolisce 3g. Ma questa posizione è ben nota, anche se raggiunta con un diverso ordine di mosse. Spesso qui il Nero gioca l'inferiore 16. P4e?! e il Bianco può prendere una posizione leggermente migliore giocando 16. ... P7d 17. N3g G6c (17. ... N7c 18. P2d Px2d 19. Px4d Sx4d 20. P'4e Sx4e 21. Nx4e Bx8h + 22. Kx8h Rx4e 23. B'3b N3c 24. Bx5d + G6d è interessante per il Bianco che ottiene un buon attacco con N'8d-N6e) 18. ... Px2d 19. Px4d Sx4d 20. P'4e Sx4e 21. Nx4e Bx8h + 22. Kx8h Rx4e 23. B'2c R2e 24. Rx2e Px2e 25. Bx3d + N'8d 26. S'7g P'3g 27. R'4a G6a-6b. Questa è una lunga variante con molte possibili sottovarianti, pertanto la situazione non è completamente chiara. Si può comunque vedere che l'Oro in 6h non è ben posizionato a causa del contrattacco con N'8d.

16. ... G6c 17. P4e L1c?!

Non necessaria ed è una perdita di tempo. E' meglio giocare 17. ... P7d e

mettere in gioco il Cavallo in 8a. E' importante che questo Cavallo vada in 6e. Per esempio 18. N3g N7c 19. P2d Px2d?! (19. ... Bx2d 20. Px4d Sx4d 21. P'4e S3c è meglio) 20. P3e! Px3e 21. Px4d S3d 22. S5g-4f Rx4d 23. P'4e (23. Bx4d Bx4d 24. P5e P'4e 25. Nx4e Sx4e 26. Rx2d Sx4f 27. P'4e Rx4d 28. Px4f non è chiaro) R4c 24. Bx3c+ Rx3c 25. B'2b con vantaggio del Nero.

18. Px4d?!



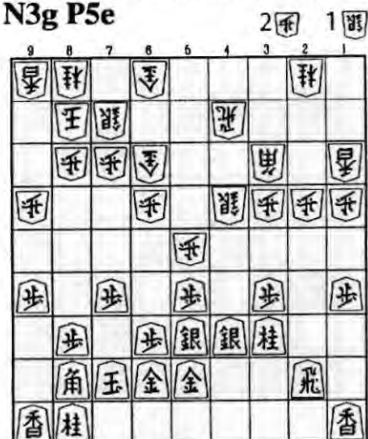
1 歩

Questa mossa dà al Bianco diverse possibilità di contrattacco. Dopo 18. N3g P7d 19. P2d Bx2d 20. Px4d Sx4d 21. P'4e S3c 22. S5g-4f N7c si raggiunge una posizione ben conosciuta, cui potrebbe seguire 23. R2i (23. N2c S2b 24. Px4d N3c 25. Nx3c+ Sx3c) P6e! 24. R3i (24. B9g R4a 25. B8f P8d 26. B7g R4b aiuta solo il Bianco) S2b 25. N2e N3c 26. Nx3c+ Bx3c 27. Bx3c+ Sx3c 28. P3e Px3e 29. Sx3e N'6d e il Bianco ha un buon attacco. Qui la posizione vulnerabile dell'Oro in 6h diventa chiara. A questo punto Cheymol ha usato più della metà del suo tempo, raggiungendo una posizione abbastanza normale. A livello europeo il gioco si decide molto avanti e perciò il Nero si dovrà pentire di questa distribuzione infelice del tempo.

18. ... Sx4d 19. P2d Px2d

Dopo 19. ... Bx2d 20. P'4c Rx4c 21. Rx2d Px2d 22. B'3b R4b 23. Bx2a+ R'4a! 24. N'3c Sx3c 25. Bx3c+ Rx4g+ 26. Gx4g Rx4g+ è molto rischiosa per il Nero. Per esempio N'6e è una minaccia seria. Quindi Bx2d è giocabile e migliore di Px2d. Per esempio 19. ... Bx2d 20. P'2b N3c 21. P2g+ P5e e il pedone promosso Nero non fa nulla.

20. N3g P5e



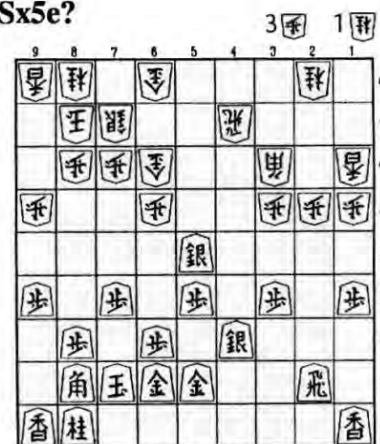
1 歩

Questo pedone verrà perso, ma il Bianco ha possibilità di controgioco con *drop* in 5g combinato con il Cavallo in 6e e/o 4e.

21. P'4e Sx4e 22. Nx4e Rx4e 23. S5g-4f R4b

A 23. ... R2e sarebbe seguita 24. S'2f e il Nero vince.

24. Sx5e?



1 銀 1 歩

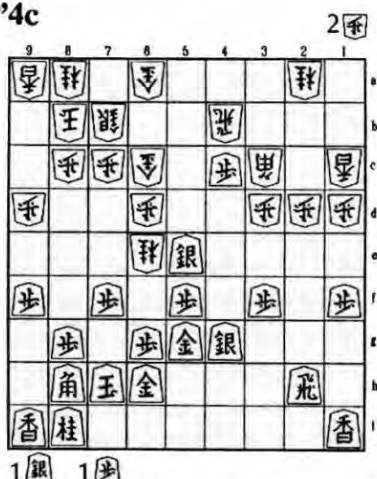
Sembra strana. Forse il Nero temeva 24. Px5e P'5f seguita da N'6e. Il piano più attivo sembra essere 24. ... P'4e 25. S5g N'6e 26. S6f (26. S5g-5f P4f 27. S3h P'5d! 28. Px5d Bx8h + 29. Kx8h B'3i 30. Rx2d N5g + è molto pericolosa per il Nero) P4f 27. S5f P'5g 28. G4h e il Nero sembra sopravvivere.

24. ... P'5g 25. G5hx5g N'6e? 2



Un grosso errore. La semplice 25. ... N'4e avrebbe dato al Bianco un grosso vantaggio. Per esempio 26. G5g-5h N3g + 27. P'4c Rx4c 28. P'4d R4b 29. R2f + N4g 30. Gx4g e tutti i pezzi Neri sono fuori gioco e il Nero non ha pedoni in mano.

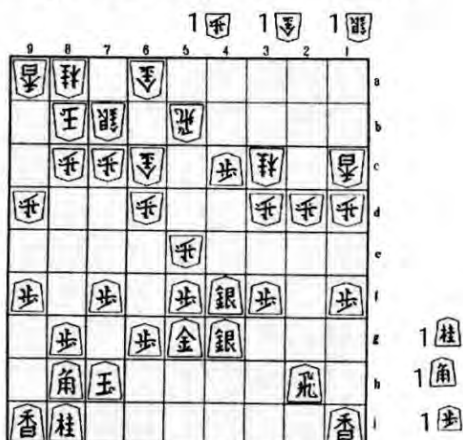
26. P'4c



Naturalmente l'Argento in 5e diventa una minaccia, l'attacco del Bianco è fer-

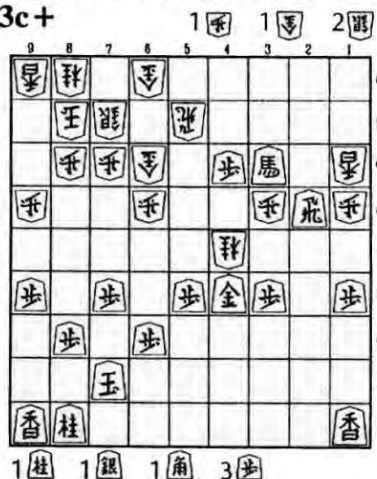
mato e perde pure materiale.

26. ... R5b 27. S4d P'5e 28. Sx3c + Nx5g + 29. Gx5g Nx3c 30. S'4f!



Mossa molto bella. Il Bianco cerca disperatamente un controgio per la perdita di materiale usando il Cavallo in 2a. Se il Bianco permette N4e la debolezza del suo Re sarà fatale. Per esempio 30. ... Rx2d? 31. N4e G5h 32. Px5f e l'attacco del Nero ha il sopravvento.

30. ... S'4e 31. Sx5e G'3g 32. Rx2d Gx4g 33. Gx4g P'4f 34. Sx4f Sx4f 35. Gx4f N4e 36. B3c +



Non 36. Gx4e Rx5f e il Bianco promuove la sua Torre. Dopo questa mossa il Nero deve difendersi molto accuratamente, poiché c'è una grande differenza nella protezione dei Re.

36. ... S'3b!

Mossa ben giocata. Se il Bianco permette P4b+ sarà distrutto. Dopo S'3b il Nero deve ritirare il suo Cavallo in difesa, poiché le mosse offensive come 37. B2b+ o 37. +B4d sono controbatute da 37. ... S'3c.

37. +B7g N5g+ 38. N'5e S3c

Questo Argento ora entra in gioco con guadagno di tempo. 39. R2a+ viene annullata da 39. ... R2b e il Bianco irrobustisce il suo attacco con una Torre.

39. R2g G5d 40. Rx5g?



Mossa naturale. Dopo tutto il N. prende il solo pezzo attaccante del Bianco. Daltra parte qui il Nero avrebbe potuto vincere facilmente giocando 40. S'6c! Dopo 40. ... Sx6c 41. Nx6c+ sia la Torre che l'Argento sono attaccati e dopo 40. ... R2b 41. Pì2c R2a 42. Sx5d+ seguito da N6c+ il Bianco è finito. Si noti però che qui Cheymal era quasi in *byoyomi*.

40. ... R2b 41. P'2g S4d 42. G'7i?

L'ultima mossa prima di entrare nel *byoyomi* di 30". Giocando N'2f! Il N. avrebbe tagliato fuori la ♔ Bianca per sempre e fatto valere il suo vantaggio materiale.

42. ... Gx5e 43. Gx5e S'4f 44. R5i S4dx5e 45. B'3c?

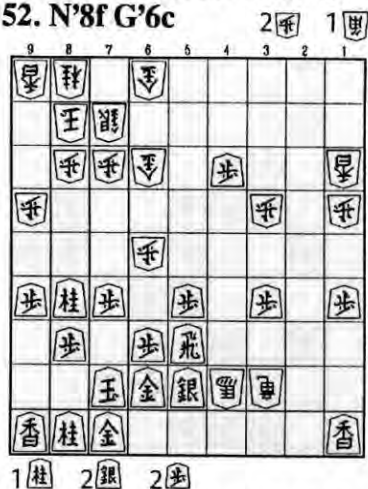
Probabilmente l'errore decisivo. Ora il Bianco può promuovere la sua Torre e il suo attacco acquista una potenza

decisiva. N'2f è sufficiente per il Nero per vincere. L'Argento in 5e non può essere mosso e sarà presto perso.

45. ... Rx2g+ 46. Bx5e+ +R3h 47. G'6h Sx5e 48. +Bx5e B'2f 49. R5g

Naturalmente a 49. R6i segue N'5g!

49. ... B4h+ 50. S'5h N'6e 51. +Bx6e Px6e 52. N'8f G'6c



Una buona e solida difesa. Ora il N. non può giocare un drop di ♔ in 7d.

53. P4b+ B'2d 54. N'6i P'4f 55. P'4i +Bx5g 56. Nx5g P4g+ 57. Sx4g +Rx4g 58. P9e?

Ora il N. perde velocemente. Avrebbe reso la vita più dura al Bianco giocando 57. S'5h, ma dopo la semplice 57. ... +Rx4b il B. ha una posizione vinta.

58. ... Bx5g+ 59. Gx5g +Rx5g 60. S'6h R'5h 61. S'7g N'6f 62. Px6f G'6g 63. K8h Gx7g 64. Nx7g Rx6h+ 65. Gx6h +Rx6h 66. N'7h S'7i

Abbandona poiché 67. K9g S'8h 69. K9f Px9e 70. K8e G'8d è un matto facile.

Secondo Grimbergen la differenza tra lui e gli altri giocatori sta nel fatto che ha risolto più di 300 problemi Tsume Shogi, dandogli un grosso vantaggio nei finali, tale da compensare una strategia piuttosto mediocre nel medio gioco. Quindi per vincere un Campionato Europeo buttate tutti i libri d'apertura. Forse vale anche per i nostri scacchi?

Movimento dei pezzi nello Xiangqi

Torre: Muove di quanti passi vuole lungo le orizzontali e verticali. Cattura occupando la posizione del pezzo avversario.

Bombarda: Muove come la Torre ma cattura un pezzo solo se posto in una qualsiasi delle intersezioni situate al di là di un pezzo proprio o avversario.

Cavallo: Muove come il Cavallo occidentale, ma non può saltare nessun pezzo. Il suo movimento è di una casa in orizzontale o verticale e una casa in obliquo.

Elefante: Muove in diagonale di due case, non può attraversare il fiume.

Pedone: Muove e cattura avanzando verticalmente di un passo. Quando entra nel campo avversario può muovere anche spostandosi, sempre di un passo, a destra o sinistra.

Mandarino: Muove in diagonale di un passo alla volta: non può uscire dal castello.

Generale: Muove orizzontalmente o verticalmente di una casa. Non può uscire dal castello. Non può muovere su case controllate dall'avversario o sulla colonna del Re avversario se su essa, tra i due Re, non vi sono altri pezzi.

Regole generali

Chi si trova in stallo perde la partita

Chi lascia il Re in presa perde la partita

La partita è patta se per tre volte si ripete la stessa posizione

E' proibito lo scacco perpetuo.

Movimento dei pezzi nello Shogi

Lancia: Si muove solo in avanti sulla colonna, può essere promosso a Oro.

Cavallo: Si muove, similmente al Cavallo occidentale, spostandosi di due case in avanti e una laterale, può essere promosso a Oro.

(Generale) Argento: Si muove di un passo lungo una delle quattro possibili diagonali o di un passo in avanti. Può essere promosso a Oro.

(Generale) Oro: Si muove orizzontalmente o verticalmente di una casa o, sempre di una casa, diagonalmente in avanti.

Re: Si muove, esattamente come il Re degli scacchi occidentali, di una casa in qualsiasi direzione.

Torre: Si muove esattamente come la Torre dei pezzi occidentali. Quando promossa aggiunge ai suoi i possibili movimenti del Re.

Alfiere: Si muove esattamente come l'Alfiere dei pezzi occidentali. Quando promosso aggiunge ai suoi i possibili movimenti del Re.

Pedone: Si muove di un solo passo in avanti. Può essere promosso a Oro.

Regole Generali

La promozione può essere effettuata a completamento di una mossa che viene eseguita entrando o uscendo dal campo avversario.

I pezzi avversari catturati possono essere riutilizzato, in forma non promossa, dal catturante. Non si possono riutilizzare i pezzi su case da cui non potrebbero più muovere. Il riutilizzo del pezzo costituisce una mossa. Non si può dare matto riutilizzando un pedone e non si può riutilizzare un Pedone su una colonna già occupata da un proprio Pedone.

Ideogramma	Nome del pezzo	Simboli
帥 帥	Re o Generale	
炮 炮	Bombarda Cannone	
士 士	Mandarino Guardia	
車 車	Torre o Carro	
兵 兵	Pedone Fante Soldato	
馬 馬	Cavallo	
相 相	Elefante (Alfiere)	

ideog	simb	Ita/Ing/Giap	ideog	simb	Ita/Ing/Giap
王	K	Re King Gyoku	歩	P	Pedone Pawn Fu
金	G	Oro Gold Kin	と	P	Pedone-promosso To-Kin
銀	S	Argento Silver Gin	銀	S	Argento-promosso Nari-Gin
飛	R	Torre Rook Hisha	竜	R	Torre-promossa Ryu
角	B	Alfiere Bishop Kaku	馬	B	Alfiere-promosso Uma
桂	N	Cavallo kNight Kei	桂	N	Cavallo-promosso Nari-Kei
香	L	Lancia Lance Kyo	香	L	Lancia-promossa Nari-Kyo

§