

informazione SCACCHI

Rivista bimestrale Anno VII Maggio/Giugno 1997 N°3



Giani Giovanni "Scacco matto"

Informazione Scacchi

Rivista Bimestrale

N°3

maggio/giugno 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
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:
Alessandro Sanvito
Tommaso Minerva
Filippo Minieri

Sommario

Cultura

- Abate Adamo e cuore divino 110
Franco Pratesi
- Manuale encicloped. della Bibliofilia 112
Redazione

Teoria

- Capiran Evans all'arrembaggio!! 113
Dario Mione

Computers

- Grandi campioni a confronto 120
Angelo Torchitti
- Deep Blue mette K.O. Kasparov 124
Redazione
- Opinioni 142
Vari

Arte

- Un indagatore del vero. G. Giani 135
Mi en leh

Problemi

- Aggiornamenti 137
Alessandro Cuppini

Eterodossi

- Gli scacchi cilindrici 145
Filippo Minieri

Bergamo Scacchi

- Cronaca 149
Tommaso Minerva

XiangQi

- L'inchiodatura nel Mediogioco 155
Marco Gandolfo

Editoriale

L'evento che ha dominato la scena scacchistica degli ultimi mesi è stato senza dubbio il match tra Deep Blue e Kasparov e naturalmente anche I.S. non poteva sottrarsi dall'occuparsene. Molte sono le pagine che si occupano di scacchi e computer:

Grandi campioni a confronto, di Angelo Torchitti, è la continuazione di un precedente articolo sui campioni artificiali di scacchi e sui loro avversari umani; con esso si vuole mostrare come le innovazioni tecnologiche hardware e software abbiano permesso un costante incremento della forza di gioco dei computers.

Profondo Azzurro mette K.O. Kasparov, è un resoconto approfondito sul match. Il lettore che probabilmente avrà già visto le partite, potrà riesaminandole rendersi conto della loro complessità.

Opinioni, vengono riportate alcune significative opinioni inerenti alla problematica scacchi e I.A. e al match di New York. Particolarmente significativa ci sembra l'opinione di D. Hofstadter, teorico dell'I.A., che ritiene: "....che i veri grandi sconfitti in questa sfida siano gli scacchi. Fino a ieri potevo pensare che fosse un gioco nobile, in cui esisteva un margine che sfuggiva al semplice calcolo. Ora Deep Blue ci ha mostrato che è un gioco un po' più semplice di quanto credessimo. Che può essere affrontato e vinto sfruttando solo una enorme potenza di calcolo.". Su questo riteniamo che sia importante riflettere ed è un argomento su cui dibattere.

Il numero contiene altri significativi articoli.

Capitan Evans all'arrembaggio!!, di Dario Mione, l'autore ritiene che il Gambetto Evans, pur avendo oltre un secolo e mezzo sulle spalle, sia vitale e tutt'altro che confutato e possa essere usato anche in partite serie. Dopo molti anni salutiamo con gioia il ritorno di uno dei fondatori della rivista. Filippo Minieri con **Gli scacchi cilindrici**, tratta di un gioco eterodosso, complesso e affascinante che in futuro approfondiremo.

Per la parte dedicata agli altri scacchi, segnaliamo l'articolo di Marco Gandolfo: **L'inchiodatura nel Mediogioco**. Esso rappresenta la prosecuzione di un precedente articolo apparso su I.S. nel 1996 dedicato all'inchiodatura nell'Apertura. Non potendo adeguatamente presentare tutti gli articoli, lasciamo al lettore scoprire il resto della rivista.

ABATE ADAMO E CUORE DIVINO

Franco Pratesi

Tra le più antiche testimonianze sugli scacchi in Europa, diverse ebbero origine attorno alla Manica; il pensiero va subito a Parigi, ma si devono tener presenti anche i centri minori e i monasteri; particolare attenzione a questi documenti di origine letteraria è stata rivolta recentemente da Mehl e in passato dagli studiosi che si sono occupati di ritmomachia, come Borst e il nostro Chicco.

Prenderemo qui in esame un documento della fine del secolo dodicesimo, una lettera dell'abate di Perseigne, importante abbazia cistercense del centro della Francia, non lontana da Le Mans. L'abbazia di Perseigne fu fondata nel 1145, in diretta filiazione dalla casa madre; alla fine del secolo vi fu abate frate Adamo, cistercense, già benedettino, del vescovato cenomanense. Il documento qui considerato è una sua lettera, indirizzata a una contessa e incentrata sulla valorizzazione delle gioie celesti e sulla critica di quelle terrene; argomenti che ormai ci suonano familiari, dopo secoli e secoli di simili predicazioni.

Di particolare interesse per noi è il seguente brano, che trascrivo da J.-P. Migne, *Patrologia Latina*, Vol. 211, col. 609: **Sobrius est spiritus vitae, intemperantiae nihil. Non divertit ad animum, a quo frugalitatem viderit exulare. Non interest ludis aleae, non ei est cordi schaccorum otiosa sedulitas, ipsius puritati non congruit scurrilitas histrionum. Non affectat divina puritas longos vestium tractus, ad nihilum aliud necessarios, quam ad concitandos pulveres, et ad gressus festinantium retardandos.**

Il giudizio sugli scacchi rientra in un lungo elenco di raccomandazioni tese ad evitare i piaceri terreni, a considerare quanto labili essi siano, quanto futile sia la ricerca della bellezza e della ricchezza e del vivere nel lusso. Viene lodata la vita sobria, intesa come preparazione alla vita eterna. Accanto agli scacchi, subito dopo l'oscenità degli istrioni, si fa notare come gli strascichi dei vestiti, ritenuti così decorativi, siano in realtà un ricettacolo di polvere e rendano l'abito ingombrante per sé e per gli altri.

Ma è proprio il giudizio di Adamo sugli scacchi che richiede un commento specifico, anche perché la data è abbastanza antica per un documento sugli scacchi nell'Europa occidentale: per noi è interessante sapere cosa si pensa degli scacchi, ancora nel secolo dodicesimo, prima che la diffusione degli scacchi sia largamente documentata ovunque. Gli scacchi erano allora il passatempo prediletto dei nobili,

e nobile è certamente la contessa destinataria della lettera dell'abate: i commentatori non hanno sciolto l'alternativa sull'identificazione di questa contessa con Mahaut Blesense o Mathilde di Sassonia, l'una e l'altra comunque di antica e potente famiglia.

Il giudizio è sintetico: mai finora avevo trovato un parere così acuto e così breve. Si tratta di una frase di interesse religioso e scacchistico che può colpire profondamente, grazie anche alla sua esemplare concisione: "non ei est cordi scacchorum otiosa sedulitas". Vediamo allora di analizzare questi concetti tanto importanti ed espressi così bene.

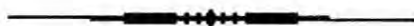
"Non ei est cordi": non si parla di gente qualsiasi; il nostro abate ci sta riportando nientemeno che l'opinione di Dio. Non dobbiamo domandarci come faceva a conoscerla in maniera così sicura: questo è da sempre uno dei compiti istituzionali dei sacerdoti, di tutte le religioni, o quasi. Non dobbiamo nemmeno scandalizzarci se parla di cuore di Dio (d'altra parte non viene venerato il Sacro Cuore, non recita lo stesso Credo che Gesù è seduto alla destra del Padre?). Insomma, la seguente materia a Lui non va a genio.

"Scacchorum otiosa sedulitas", questo è quanto non sta a cuore a Dio, che preferirebbe da parte della contessa e dei suoi pari altre attività, o altri riposi. Già, perché gli scacchi presentano proprio il paradosso di un'attività frenetica e oziosa allo stesso tempo.

La *sedulitas* è tipica dell'attività mercantile, con la continua necessità di assecondare o contrastare i colpi del destino, sfruttando tempestivamente ogni buona occasione per vantaggiose compravendite. I mercanti dovevano muoversi di continuo tra piazze lontane, e quanto più rapidamente possibile. Non sarebbe stata concepibile una vita simile, se non avesse almeno comportato la possibilità di consistenti profitti in termini economici.

Anche i nobili erano spesso impegnati, specialmente in campo militare: erano di regola allevati e selezionati sulla base del loro valore di singolo combattente o di buon condottiero delle proprie truppe. Tra una battaglia e l'altra, il nobile doveva tenersi in esercizio. Comunque, nella sua vita c'erano anche dei momenti di riposo e di ozio, che potevano prolungarsi. Ma se si riposava, il suo ozio non poteva essere inquinato da impegni o attività non tipiche della sua professione.

Ecco dunque il paradosso della "otiosa sedulitas" degli scacchi. E' un gioco che insieme ha i caratteri opposti dell'ozio e dell'attività, che distende e allo stesso tempo affatica. Insomma, sia che si considerasse un passatempo impegnativo o un ozio laborioso, era comunque da giudicare un controsenso per tutti, anche per i personaggi più importanti dell'epoca, come la contessa destinataria di questa lettera.



MANUALE ENCICLOPEDICO DELLA BIBLIOFILIA

A cura delle Edizioni Sylvestre Bonnard di Milano è stato edito il Manuale Enciclopedico della Bibliofilia, ponderosa opera di 640 pagine formato in - quarto che raccoglie 977 voci curate da 114 autori.

A quest'opera assolutamente nuova nel panorama editoriale italiano, hanno collaborato studiosi ed esperti italiani e stranieri. Le voci, collegate dagli opportuni rimandi, disegnano un quadro organico della storia del libro e dell'arte della stampa, che copre l'arco di molti secoli e investe varie discipline. La materia è così organizzata: Bibliografia generale - Bibliografie monografiche - Note di mercato - Centinaia di illustrazioni in bianco e nero e a colori - Indice plurilingue dei principali luoghi di stampa

Tra gli autori dell'opera troviamo Alessandro San Vito che ha curato la voce **Scacchi, libri di**. In essa San Vito è riuscito in modo mirabile a raccontare una veloce storia del gioco, attraverso le principali fonti scritte conosciute. Partendo dalle origini, "Gli scacchi gioco antichissimo, esistevano in India attorno al VI secolo d.C; prima di quella data vi è solo impenetrabile oscurità."; attraversando un arco di tempo di 14 secoli, l'autore arriva all'epoca moderna: "... , cui farà seguito quella che è ancora oggi considerata la più importante opera scacchistica di tutta la storia del gioco, e cioè la *History of Chess*, Oxford 1913, dell'inglese H.J.R. Murray."

L'opera è distribuita dalla LICOSA Libreria Commissionaria Sansoni, Via Duca di Calabria 1/1 50125 Firenze. Prezzo £. 380.000.



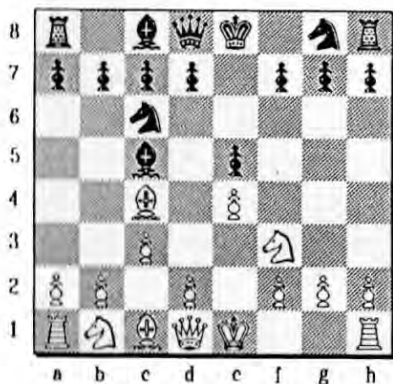
I pezzi degli scacchi in una xilografia nel *De ludis orientalibus* di Thomas Hyde

Capitan Evans all'arrembaggio !!

Dario Mione

C'era un tempo in cui negli scacchi le combinazioni spettacolari, corrette o meno, si sprecavano, i sacrifici, quando possibili, erano d'obbligo e accettarli era doveroso per non essere tacciati di viltà: era il tempo del gambetto di Re, delle partite aperte, che andavano incommensurabilmente per la maggiore rispetto a quelle chiuse, in cui si giocava più per la gloria e la fama che non per il denaro: era il primo Ottocento, il periodo Romantico. In questo clima nacque e trascorse la sua giovinezza il gambetto Evans, "versione con sacrificio" della più popolare partita Italiana: e di adepti ne conquistò molti, proprio per lo spirito battagliero e romantico che lo contraddistingue. Non si possono non menzionare, tra coloro che lo hanno giocato, Adolf Anderssen (vincitore con l'Evans della "Sempreverde" contro Dufresne), Bobby Fisher, nonché l'attuale campione mondiale Garry Kasparov. Ma perchè l'Evans? Anzitutto partiamo col fare un semplicissimo raffronto con la "cugina" italiana. Dopo

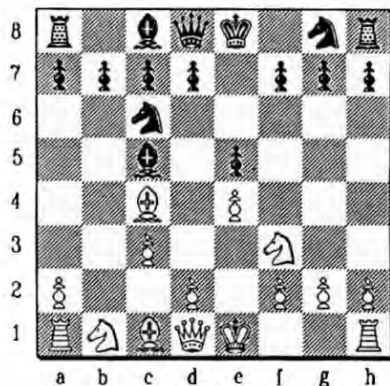
1. e4 e5; 2. ♖f3 ♗c6; 3. ♘c4 ♘c5; 4. c3



il Bianco prepara la spinta 'd2-d4' e apre la diagonale d1-a4 per la Donna, ma il Nero può operare delle immediate controminacce al centro con 4. ... ♗f6; attaccando il pedone 'e4'.

Invece, dopo

1. e4 e5; 2. ♗f3 ♗c6; 3. ♘c4 ♘c5; 4. b4 ♘:b4; 5. c3 ed ora, per fare l'esempio migliore 5. ... ♘c5;



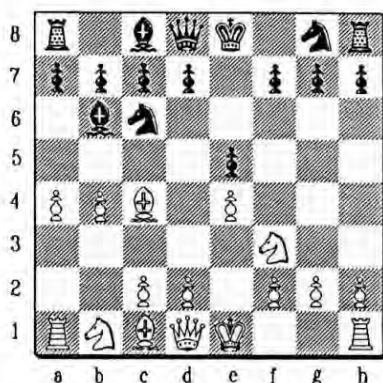
la posizione, pur essendo simile a quella di poco sopra, ne differisce in maniera sostanziale per almeno un'ottima ragione: il Bianco ha sì sacrificato un pedone, ma il tratto è a lui a la spinta d2-d4 si può immediatamente effettuare guadagnando spazio al centro e costringendo il Nero ad un'ulteriore perdita di tempo col proprio alfiere. Naturalmente la ritirata in 'c5' non è l'unica alternativa per l'alfiere del secondo giocatore, ma andiamo per ordine

1. e4 e5; 2. ♗f3 ♗c6; 3. ♘c4 ♘c5; 4. b4 ♘:b4;

Accettare il gambetto è la decisione più saggia, oltre che la più logica. D'Al-

tronde la ritirata in b6, il modo più comune di rifiutare l'offerta, non ha mai dato prova troppo buona di sè. Ma vediamo un paio di esempi illustri:

4. ... ♖b6; 5. a4



ed ora:

a) 5. ... a6; 6. ♖c3 ♖f6; 7. ♖d5 ♖d5;

Se 7. ... ♖e4?!, 8. ♖e2! ♖f6; 9. ♖b6 c:b6; 10. ♖e5 0-0; 11. ♖c6 d:c6; 12. 0-0 con leggero vantaggio del B.

8. e:d5 e4?!

Migliore 8. ... ♖d4; ed ora è interessante il seguito 9. a5 ♖a7; 10. d6!? c:d6; 11. 0-0 0-0; 12. ♖d4 ♖d4; 13. c3 ♖a7; 14. ♖f3 e il vantaggio di spazio unito alla maggior mobilità dei suoi pezzi dà al B. compenso più che sufficiente per il ♖ sacrificato.

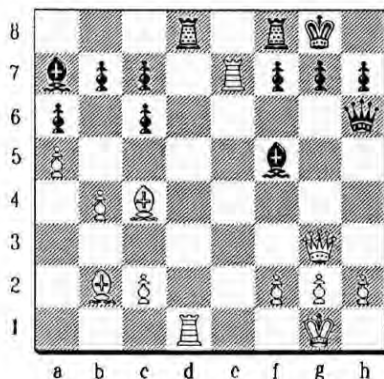
9. d:c6 e:f3; 10. 0-0! 0-0; 11. ♖f3 d:c6; 12. ♖b2! ♖d2?!

Offriva maggior resistenza 12. ... ♖d4; benchè dopo 13. c3 ♖f6; 14. d4 seguita dalla manovra ♖c1-f4 in B. sta indubbiamente meglio.

13. ♖g3 ♖h6; 14. a5 ♖a7; 15. ♖ae1 ♖d7;

Altre mosse non sono migliori. Ad esempio 15. ... ♖e6; 16. ♖e6 f:e6; 17. ♖e6 +- oppure 15. ... ♖f5; 16. ♖e5 ♖c2; 17. ♖h5 ♖g6; 18. ♖g5 +- o ancora 15. ... ♖g6; 16. ♖g6 h:g6; 17. ♖e7 e il N. è spacciato.

16. ♖e7 ♖ad8; 17. ♖d1! ♖f5;



Oppure 17. ... ♖e6; 18. ♖d8 ♖d8; 19. ♖d3! ♖f2+; 20. ♖h1 e il B. vince.

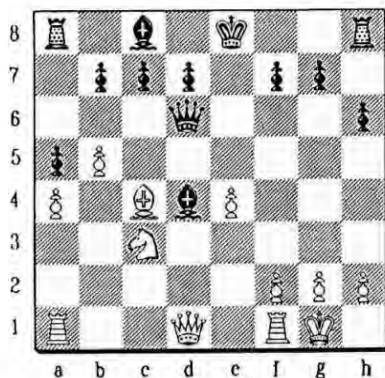
18. ♖f7+! ♖h8; 19. ♖d8 ♖d8; 20. ♖d5! e il N. abbandona (C. Perez-M.A. Gonzales, L'Avana 1995).

b) 5. ... a5; 6. b5 ♖d4; 7. ♖d4 ♖d4; 8. c3 ♖b6; 9. d4 e:d4?;

Più precisa 9. ... ♖e7; 10. 0-0 d6; benchè dopo 11. ♖d3 il B. conservi gioco migliore. Quando non è costretto, il N. fa bene ad evitare il cambio di ♖♖ in d4, pena l'incondizionata cessione del centro all'avversario.

10. 0-0! ♖e7; 11. ♖g5 h6; 12. ♖e7 ♖e7; 13. c:d4 ♖d6;

Il primo passo verso il baratro. Migliore 13. ... ♖b4; 14. ♖a3 0-0; 15. ♖d3 d5; 16. e:d5 ♖d7; 17. ♖c2 ♖d6; 18. ♖e3+ 14. ♖c3! ♖d4;



Dopo 14. ... ♖d4; il B. vince con la

forte 15. ♖d5!, dopodichè non esiste alcun seguito soddisfacente per il N.:

15. ... ♖:c4; 16. ♜c1 ♖a2; 17. ♜:c7! ♙:c7; 18. ♖:c7 + ♙e7; 19. ♖:a8 d6; 20. ♖c1 + -

15. ... ♖:d1; 16. ♜a:d1 0-0; 17. ♖:b6 c:b6; 18. ♜d6! e il N. è paralizzato;

15. ... ♖e5!?; 16. ♙h1!? con l'idea f2-f4 e il B. sta molto meglio.

15. ♖d5! ♙:a1; 16. ♖:a1 0-0?;

Secondo e decisivo errore. Unica 16. ... f6; benchè dopo 17. b6! c:b6; 18. e5! f:e5; 19. ♜e1 ♙d8; 20. ♜:e5 la posizione del N. sia alquanto critica.

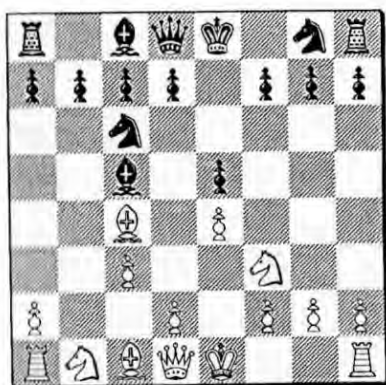
17. e5 ♖c5; 18. ♜c1! c6; 19. ♙a2 ♖a3; 20. ♖b6 d5; 21. ♖:a8 ♙h8; 22. ♖b6 ♙e6; 23. h3 ♜d8; 24. b:c6 b:c6; 25. ♜c3 ♖b4; 26. ♜:c6 ♜b8; 27. ♖:d5 ♖:a4; 28. ♜c1 ♖a3; 29. ♙c4 1-0 (*Kasparov - Piket, Amsterdam 1995*).

Ma torniamo alla linea principale. Dopo la cattura in b4 da parte del N. e dopo l'ovvia e naturale

5. c3

da parte del B., il secondo giocatore, come accennato, ha più di un'alternativa. Partiamo col prendere in considerazione la più "classica" per concludere con la più "moderna".

A) 5. ... ♙c5;



Questa mossa e la consimile 5. ... ♙a5; (vedi punto B) sono state alla base di tutte le discussioni teoriche sul Gambetto Evans nel secolo scorso. Naturalmente il dibattito non si può dire ancora concluso; la mossa del testo serve a mantenere la pressione sul centro del B. e in particolare sul pedone che entro breve si porterà in d4, di modo da legare il ♖f3 alla sua difesa.

6. d4

Ovviamente.

6. ... e:d4; 7. 0-0!

Dato che dopo 7. c:d4 lo scacco d'♙N. in b4 non è molto raccomandabile, questa mossa potrebbe essere anche postposta: ma la tentazione di ingolosire l'avversario con l'offerta di un altro ♙ è troppo forte!

7. ... d6!;

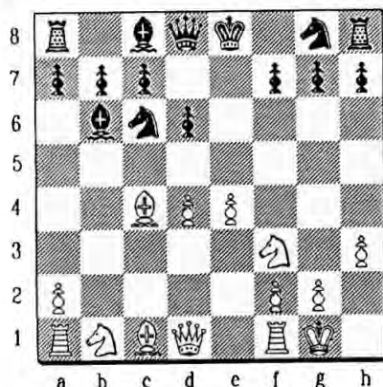
Ogni altra mossa è sconsigliabile:

7. ... d:c3; 8. ♙:f7 + ♙:f7; 9. ♖d5 + ♙f8; 10. ♖:c5 + d6; 11. ♖:c3, oppure

7. ... d3; 8. ♖g5! ♖h6; 9. ♖:f7 ♖:f7; 10. ♙:f7 + ♙:f7; 11. ♖h5 + g6; 12. ♖:c5 d6; 13. ♖d5 + ♙e6; 14. ♖:d3 ♜e8; 15. f4! ♙g8; 16. ♙b2 d5; 17. c4!

e il dominio della diagonale a1-h8 dà al B. un sicuro vantaggio, (*Duhrssen-Kramer, Ebensee 1930*).

8. c:d4! ♙b6; 9. h3!?



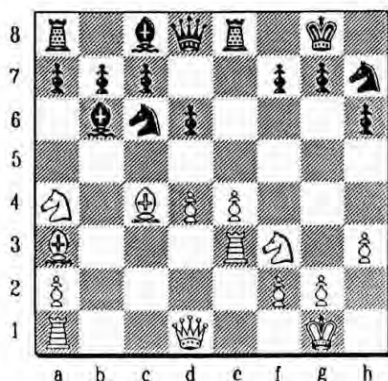
Sperimentata credo per la prima volta nella Mariotti-Gligoric, Venezia 1971,

questa mossa serve ad impedire al N. la normale e fastidiosa ... ♖g4, che potrebbe già subito essere giocata dopo la classica 9. ♖c3 o al più tardi dopo 9. ♖c3 ♖a5; 10. ♖d3!? (proposta da Timman in luogo della storica 10. ♖g5). In entrambi i suddetti casi il gioco si complica e non sempre il B. riesce ad andare oltre la parità. Con la mossa del testo, invece, togliendo all'♖ campochiaro del N. la miglior casa per il suo sviluppo, si crea al secondo giocatore l'imbarazzo di trovare una soddisfacente linea di gioco.

9. ... ♖f6; 10. ♖e1 h6; 11. ♖a3 0-0; 12. ♖c3 ♖e8; 13. ♖e3

Proposta da Barlov e Jovicic in luogo della 13. ♖c1 di Mariotti.

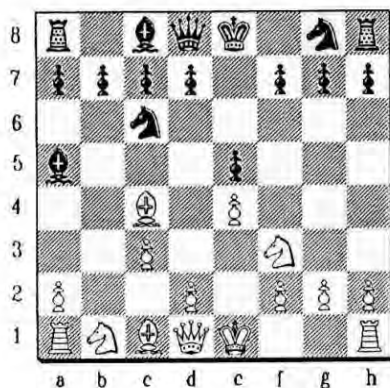
13. ... ♖h7; 14. ♖a4



e il B. ha compenso per il ♖ in meno, se non altro perchè il N. non sa che pesci pigliare.

B) 5. ... ♖a5;

Questa mossa ha una miglior reputazione della precedente almeno per due ragioni: dopo la spinta in d4 del B. l'♖, anzitutto, non deve perdere tempi, in secondo luogo, da a5, controlla la casa e1 prevenendo una futura ed eventuale ♖e1 da parte del primo giocatore, anche se, spesso, la ritirata in b6 viene



prima o poi ugualmente effettuata.

6. d4

Naturalmente il B. non teme inchiodature su c3

6. ... d6;

Neppure la presa in d4, in questo caso, andrebbe tanto male, ma solo se di qui a poco al N. fosse consentito di effettuare a sua volta una spinta al centro, come avviene nella variante principale. Vediamo un esempio:

6. ... e:d4; 7. 0-0 ♖ge7!;

Le deboli 7. ... d3 e 7. ... d:c3 vennero giocate rispettivamente nella mitica Anderssen-Dufresne, reperibile su un qualsiasi manuale di scacchi, e nella Fischer-Fine, USA 1964, commentata dallo stesso Fischer nel suo "60 partite da ricordare", pubblicato in Italia dalla Mursia.

8. c:d4 d5; 9. e:d5 ♖:d5; 10. ♖a3!?

Dopo 10. ♖b3 ♖e6; 11. ♖a3 ♖d7; oppure 11. ♖:b7 ♖db4; 12. ♖b5 ♖d5!; il N. non ha alcun problema.

10. ... ♖e6; 11. ♖b5 ♖b4; 12. ♖:c6 + b:c6; 13. ♖:b4 ♖:b4; 14. ♖a4 ♖b8!?

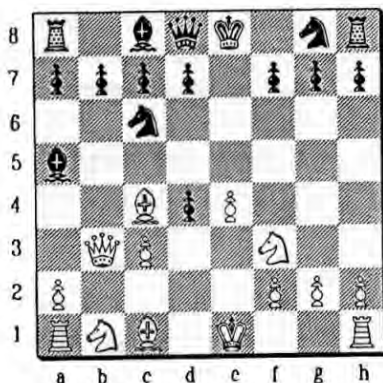
Se 14. ... ♖d6; 15. ♖bd2 minacciando ♖e4.

15. a3 ♖d5; 16. ♖:c6 + ♖d7; 17. ♖a6 con gioco complicato secondo Botterill.

In virtù di questa linea, a suo parere poco promettente per il primo giocato-

re, Harding propone

7. ♖b3



in luogo di 7. 0-0 con due possibili seguiti:

a) 7. ... ♗e7; 8. 0-0 ♖b6!; 9. c:d4 ♘:d4; 10. ♘:d4 ♖:d4; 11. ♘c3 ♘f6!; 12. ♖a3 d6; 13. ♖ad1!

b) 7. ... ♗f6; 8. 0-0! ♘ge7; 9. c:d4! 0-0; (9. ... d6?; 10. ♖g5! ♗g6; 11. d5 ♘e5; 12. ♘:e5 d:e5; 13. ♖:e7 ♗:e7; 14. ♗a3 + ♗d8; 15. d6! ♖b6; 16. d:c7 + ♗:c7; 17. ♘c3 + -) 10. ♖b2 d6; 11. ♘c3!? ♘:d4; 12. ♘:d4 ♗:d4; 13. ♖ad1!

in entrambi i casi il B. ha un forte attacco a compenso dello svantaggio materiale. Vedete un pò voi.

7. ♖b3 ♗d7; 8. d:e5! d:e5;

Interessante 8. ... ♖b6; benchè dopo 9. ♖b5! a6; 10. ♗a4 ♘ge7; 11. e:d6 c:d6; 12. 0-0 ♖b8; 13. ♖e2 0-0; 14. ♗b3 ♖c5; 15. c4 ♘d4; 16. ♘:d4 ♖:d4; 17. ♖b2 ♘c6; 18. ♘c3 si possa dire che il B. sta almeno un pò meglio.

9. ♖a3! ♖b6; 10. ♘bd2 ♘h6; 11. 0-0!? f6; 12. ♖ad1 ♘a5; 13. ♗b4! ♘:c4; 14. ♘:c4 ♗e6; 15. ♖d5!

Pensate che, prima che fosse giocata questa mossa, la posizione dopo la 14^a veniva addirittura considerata leggermente preferibile per il N. Così, invece, il B. imbastisce un fastidioso attacco, forte del controllo sulla colonna "d" e delle minacce sul punto "e5".

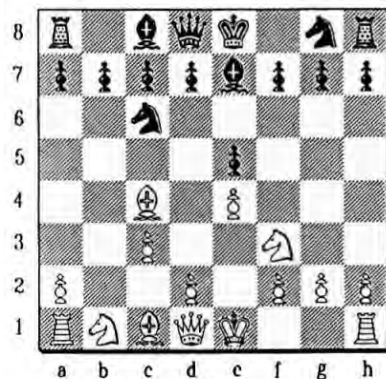
15. ... c5!;

Senza speranza 15. ... ♖d7; 16. ♘f:e5 0-0-0; 17. ♘:d7 ♖:d7; 18. ♘:b6 + a:b6; 19. ♗a4 + - mentre dopo 15. ... ♘f7; 16. ♖fd1 l'attacco del B. continua inesorabile.

16. ♗a4 + ♖d7; 17. ♖:d7 ♗:d7; 18. ♘:b6 ♗:a4; 19. ♘:a4 b6; 20. ♖d1 ♖d8; 21. ♖:d8 + ♗:d8; 22. c4

e il B. è in vantaggio (P. Rodriguez Valdes, Cuba 1990-1991).

C) 5. ... ♖e7;



Ecco infine l'ultima delle tre principali alternative a disposizione del N. dopo 5. c3, che costituisce il seguito più moderno. Con questa prudente ritirata il secondo giocatore intende in genere restituire il ♖, evitando ogni complicazione. L'♖N in e7 protegge il proprio ♗ sulla colonna "e" e rende l'arrocco corto una ragionevole prospettiva per il N.

6. d4

Interessante anche 6. ♗b3, ma dopo 6. ... ♘h6; 7. d4 ♘a5; 8. ♗b5 ♘:c4; 9. ♖:h6 g:h6; 10. ♗:c4 d5!?; 11. e:d5 e4!?; è difficile dire che il B. sta meglio.

6. ... ♘a5;

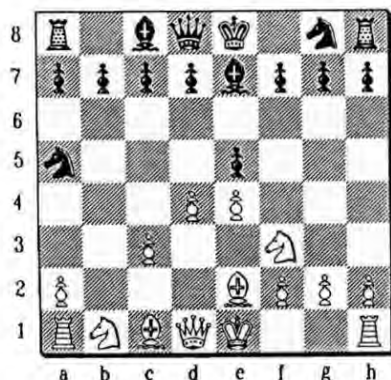
L'unica mossa conseguente con la precedente. Dopo 6. ... e:d4; vanno bene al B. tanto

7. c:d4!? ♘a5; 8. ♖d3 d5; 9. e:d5 ♗:d5; 10. 0-0 ♖g4; 11. ♘c3 ♗d7; 12. h3 ♖f3;

13. ♖:f3 ♗f6; 14. ♘g5 che

7. 0-0!? ed ora se 7. ... d:c3; 8. ♖d5 ♗h6; 9. ♘:h6 0-0; 10. ♘e3 ♗b4; 11. ♖h5 ♗c2; 12. ♗:c3 ♗:a1; 13. ♗d5! b5; 14. ♗g5 h6; 15. f4! b:c4; 16. ♖f3 d6; 17. ♖g3 h:g5; 18. f5 f6; 19. ♖h3 1-0 (*Sarkanj-J. Bronstein, URSS 1960*). Per 6. ... d6, invece, rimando ancora all'intramontabile "60 partite da ricordare" per gustarsi la Fischer-Celle, USA, 1964.

7. ♘e2!?



Non è mia intenzione dilungarmi in questo articolo sulla linea principale 7. ♗:e5, eccone solo un seguito plausibile:

7. ... ♗:c4; 8. ♗:c4 d5; 9. e:d5 ♖:d5; 10. ♗e3 ♖d7!?; (giocabili anche 10. ... ♖d8 e 10. ... ♖a5) 11. 0-0 ♗f6; 12. d5 0-0; 13. c4 ♗g4; 14. ♘b2 ♘c5; 15. ♘d4 ♘:d4; 16. ♖:d4 ♖e8; 17. ♗c3 ♗:e3; 18. f:e3 ♖e7; 19. ♖f3 b6; 20. a4± (*Minasian - G. Georgadze, Manila ol 1992*).

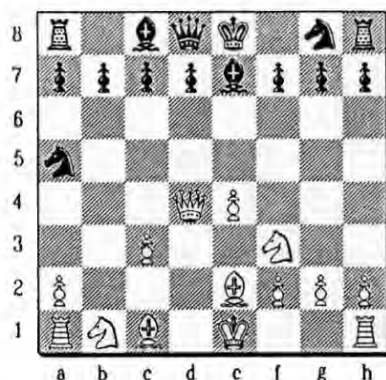
Come è intuibile, dopo 7. ♗:e5 l'idea del B. è di far valere il suo centro mobile di ♗♗ (mediante le spinte c3-c4 e d4-d5) per conquistare spazio ed ottenere una posizione più ariosa. Invece con la mossa del testo, portata in auge da Kasparov grazie ad una sua vittoria contro Anand un paio di anni fa, il B. mantiene la tensione al centro, invita il N. a catturare in "d4" e si prepara a mettere rapidamente in gioco i pezzi dopo aver arroccato.

7. ... e:d4;

Nonostante Kasparov abbia indicato come più prudente 7. ... d6; questa mossa è stata poi ripresa nella *Shirov-Timman, Biel 1995*, giocata pochi mesi dopo, di cui ci accingiamo a seguire i tratti. Dopo

7. ... d6; (non vi è alcun motivo per cui il N. debba sentirsi costretto a prendere in d4 concedendo in genere al B. un forte attacco) 8. ♖a4 + c6; 9. d:e5 d:e5; 10. ♗:e5 ♗f6; 11. 0-0 b5; 12. ♖c2 0-0!; 13. a4 ♖c7; 14. ♗f3 a6; è difficile affermare che il B. stia meglio.

8. ♖:d4!



La più energica, centralizza la ♖ e pone al N. seri grattacapi.

8. ... d6!?

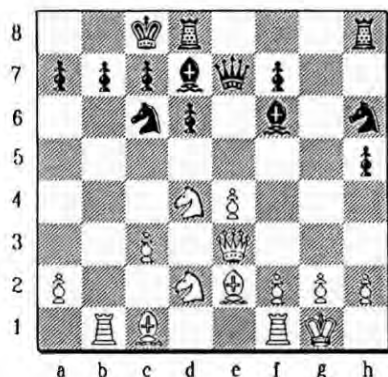
Ritenuto interessante dallo stesso Kasparov, questo seguito necessita di ulteriore sperimentazione pratica. Altri seguiti proposti sono stati 8. ... f6; 8. ... ♗f8; 8. ... d5; mentre la ormai celebre *Kasparov-Anand, Riga 1995*, proseguì 8. ... ♗f6?!; 9. e5 ♗c6; 10. ♖h4! (più forte di 10. ♖f4 giocata nella *Melts-Gajevski, URSS 1981*, ché proseguì con 10. ... ♗h5!; 11. ♖a4 g6; 12. ♘h6 con vantaggio solo lieve per il B.) 10. ... ♗d5; 11. ♖g3 g6; 12. 0-0 ♗b6; 13. c4 d6; 14. ♖d1 ♗d7; 15. ♘h6! ♗c:e5; 16. ♗:e5 ♗:e5; 17. ♗c3 f6; 18. c5! ♗f7; 19. c:d6 c:d6; 20. ♖e3! ♗:h6; 21. ♖:h6 ♗f8; 22.

♖c3+! ♕f7; 23. ♘d5 ♙e6?; (migliore 23. ... ♙d7; 24. ♖ac1 ♙c6; 25. ♙c4 con vantaggio comunque al B.) 24. ♘f4 ♖e7; 25. ♖e1! 1-0.

9. ♖g7 ♙f6; 10. ♖g3! ♖e7; 11. 0-0!? ♙d7?!

Lo stesso Shirov ritiene che dopo 11. ... ♖e4!; 12. ♘d4 (se 12. ♖e1 ♕f8) 12. ... ♙e5; 13. ♖g5 ♘e7; sarebbe stato ben arduo per il B. dimostrare la bontà del proprio sacrificio.

12. ♘d4! 0-0-0!; 13. ♘d2! ♘c6; 14. ♖e3 h5; 15. ♖b1! ♘h6;



A questo punto la questione è: chi arriva prima? Il N. dispone di una colonna "g" magnificamente aperta, il B. controlla la "b", ma non sembra avere minacce immediate. In verità l'attacco del N. non riuscirà mai a prendere vita, mentre il B. concluderà brillantemente in poche mosse la partita a suo favore.

16. ♖d3!

Molto più forte di 16. ♘c6 ♙c6; 17. ♖a7 ♖e5; e il N. si prepara ad un pericoloso contrattacco. Con la mossa del testo si minaccia ♖a6 con matto semiimparabile.

16. ... b6;

Brutta, ma non c'era granchè d'altro.

17. a4 ♕b8; 18. a5! ♘a5; 19. ♖a6 ♕a8?;

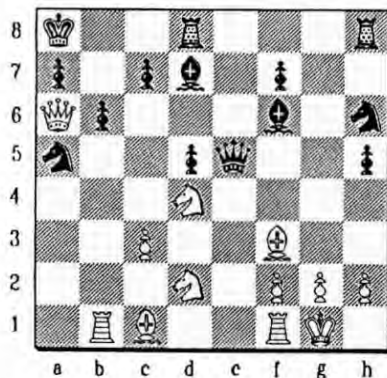
Bisognava interporre 19. ... ♙d4; 20. c:d4 e giocare adesso 20. ... ♕a8; ben-

chè dopo 21. ♙b2 ♙c8; 22. ♖b5 il B. abbia un adeguato compenso per il materiale sacrificato.

20. e5! ♖e5;

L'alternativa 20. ... d:e5; perde subito dopo 21. ♙f3+ ♕b8; 22. ♖a5 e:d4; 23. ♖a7+! ♕a7; 24. ♖a1+ e poi matto.

21. ♙f3+ d5;



22. ♘c4! ♙c8;

Dopo 22. ... ♘c4; pare che il B. vada in posizione forzosamente superiore dopo 23. ♖a1 ♘a5; 24. ♖a5 b:a5; 25. ♘c6! ♙c6; 26. ♙e3 ♖e3; 27. ♖c6+ ♕b8; 28. f:e3 ♖d6; 29. ♖b1+ ♕c8; 30. ♖b7+ ♕d7; 31. ♙d5 e la vittoria è solo questione di tempo.

23. ♖a5! ♖d4;

23. ... b:a5; 24. ♘e5 ♙e5; 25. ♘c6+- 24. ♖a2 ♖c3; 25. ♙e3+- ♙b7; 26. ♙b6! c:b6; 27. ♘b6+ ♕b8; 28. ♘d5 e Timman abbandonò.

A prescindere dai possibili miglioramenti per il N. il nostro gambetto dimostra di essere, pur avendo oltre un secolo e mezzo sulle spalle, ancora vitale e tutt'altro che vetusto! Si potrebbe dire che stia attraversando una seconda giovinezza, tanto più che, finora, è da considerarsi tutt'altro che confutato! Le linee principali danno almeno compenso al B. Perché dunque non vi gettate anche voi all'arrembaggio col capitano Evans?

Grandi campioni a confronto

Angelo Torchitti

Abbiamo già visto in un precedente articolo chi sono stati i grandi campioni artificiali di scacchi e, se pur velocemente, quali sono state le rispettive innovazioni tecnologiche, siano esse hardware o software, che hanno contribuito al loro successo e alla crescita della loro forza di gioco.

La recente sconfitta di Kasparov contro Deep Blue è stato solo l'epilogo di una storia che, a dir la verità, era per molti ormai segnata: lo sviluppo tecnologico e l'incremento di forza dei programmi per calcolatore hanno mantenuto una crescita costante, crescita che peraltro non sembra voler diminuire di velocità.

In quest'articolo vedremo l'incremento di tale forza attraverso una serie di partite in cui un campione cibernetico si scontra con un campione umano. Sarà possibile vedere come, mentre sino a pochi anni fa il livello di gioco di un calcolatore era tale da consentire ad un giocatore medio una facile vittoria, ultimamente anche grandi campioni sono incorsi in sempre più numerose "débauches" contro gli sfidanti elettronici.

Nel 1967 Mac Hack sfidò Bobby Fischer in un match su tre incontri. Inutile dire che il campione umano si aggiudicò senza problemi tutte e tre le partite, ma allora Mac Hack vantava un punteggio ELO di soli 1500 punti circa.

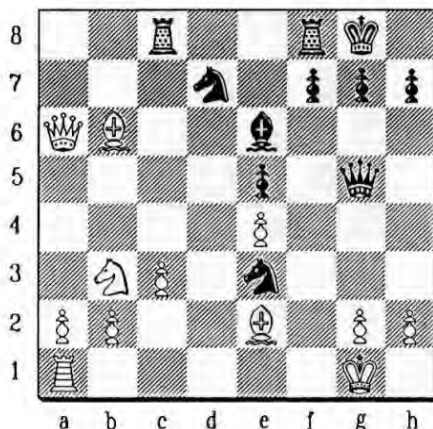
Mac Hack - BobbyFischer

1. e4 c5; 2. ♘f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4

♘f6; 5. ♖c3 a6; 6. ♕e2 e5; 7. ♖b3 ♕e7; 8. ♕e3 0-0; 9. ♖d3 ♕e6; 10. 0-0 ♖bd7; 11. ♖d5 ♖c8; 12. ♖:e7+ ♖:e7; 13. f3 d5;

Fino a questo punto Fisher ha giocato mosse tranquille di sviluppo dei propri pezzi.

14. ♖d2 ♖b4; 15. ♖b3 d:e4; 16. ♖d1 ♖d5; 17. ♕a7 b6; 18. c3 ♖e7; 19. f:e4 ♖e3; 20. ♖d3 ♖:f1; 21. ♖:a6 ♖e3; 22. ♕:b6 ♖g5;



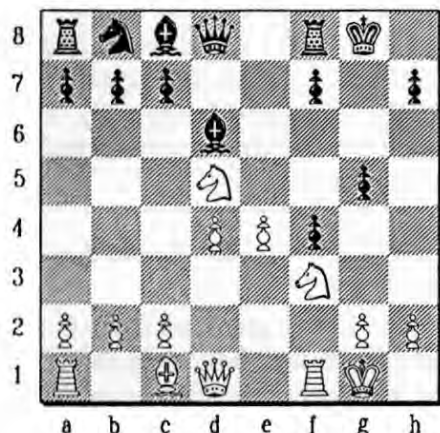
Il N. ha una ♖ per due ♖ ed ha il totale controllo del gioco.

23. g3 ♖a8; 24. ♕a7 h5; 25. ♖b7 h4; 26. ♕f2 h:g3+; 27. h:g3 f5; 28. e:f5 ♖:f5+; 29. ♕e1 ♖af8; 30. ♕d2 ♖c4+; 31. ♕c2 ♖g6; 32. ♖e4 ♖d6; 33. ♖c6 ♖f2+; 34. ♕d1 ♕g4; 35. ♕:f2 ♖d3+; 36. ♕c1 ♕:e2; 37. ♖d2 ♖:f2; 38. ♖:d7 ♖f1+; 39. ♖:f1 ♖d1#;

Bobby Fischer - Mac Hack

1. e4 e5; 2. f4 e:f4; 3. ♕c4 d5; 4. ♕:d5

♖f6; 5. ♖c3 ♖b4; 6. ♖f3 0-0; 7. 0-0 ♖d5;
8. ♖d5 ♖d6; 9. d4 g5;



10. ♖g5 ♖g5; 11. e5 ♖h3; 12. ♖f2
♖e5; 13. d:e5 c6; 14. ♖f4 ♖g7; 15.
♖f6 + ♖h8; 16. ♖h5 ♖d8; 17. ♖h3 ♖a6;
18. ♖f3 ♖g6; 19. ♖c1 ♖g7; 20. ♖g3 ♖f8;
21. ♖h6#

Uno dei personaggi che più ha contribuito allo sviluppo dei programmi di scacchi è stato David Levy, non perché programmatore o fiducioso nelle potenzialità del calcolatore: tutt'altro. Egli era così convinto che un giocatore umano avrebbe sempre avuto la meglio su una macchina da arrivare a scommettere una grossa cifra che nessun calcolatore lo avrebbe battuto entro un certo periodo di tempo.

Nel 1984 a Londra, con 5000 dollari di posta, Cray Blitz, col bianco, tentò la fortuna con l'intramontabile maestro

Cray Blitz - David Levy

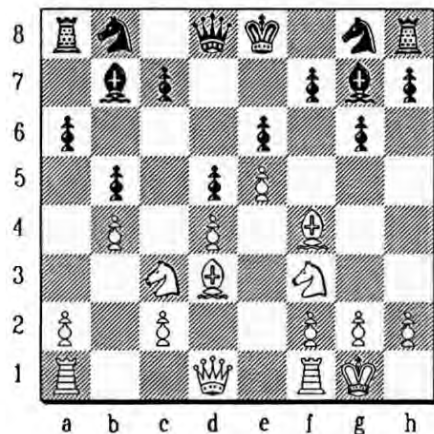
1. e4 a6; 2. d4 g6;

Levy ha subito portato la macchina fuori dal proprio libro di aperture.

3. ♖f3 ♖g7; 4. ♖c3 b5; 5. ♖d3 ♖b7; 6. 0-0 d6; 7. ♖f4 e6; 8. e5 d5; 9. b4

La posizione del B. non è poi così

cattiva. I suoi pezzi sono ben sviluppati e con l'ultima mossa minaccia di estendere il proprio controllo sul lato di Donna.



9. ... ♖d7; 10. ♖d2 ♖e7; 11. a4 c6; 12. a:b5 c:b5; 13. ♖h6 0-0; 14. ♖g5 ♖e8; 15. ♖a3 ♖b6; 16. ♖d1 ♖c4; 17. ♖c4 d:c4; 18. ♖b2 ♖c7; 19. ♖fa1 ♖ec8;

Sembra strano, ma anche i computer si trovano a volte in ritardo di tempo. Cray Blitz dovrà giocare le 21 mosse rimanenti per giungere al controllo del tempo in soli quindici minuti.

20. c3 ♖f3; 21. g:f3 ♖f5; 22. ♖a6 ♖a6; 23. ♖a6 ♖b7; 24. ♖a5 ♖f3; 25. ♖b5 h6; 26. ♖f4 ♖h3; 27. ♖g3 h5; 28. ♖c5 ♖a8; 29. ♖c1 h4; 30. ♖f4 ♖f3; 31. h3 ♖h3; 32. ♖c4 ♖f3; 33. ♖h2 h3; 34. ♖f1 ♖a1; 35. ♖d1 ♖d1;

e il B. abbandona.

Saltiamo di quattro anni, nasce Deep Thought, il padre di Deep Blue. I suoi primi match contro gli umani ebbero risultati non proprio soddisfacenti: una vittoria contro Bent Larsen (2580 ELO), primo maestro sconfitto da un elaboratore in una partita ufficiale, ma poi severe sconfitte ad opera di Walter Browne (1988 Long Beach) e Mike Valvo in un match su due partite (1989,

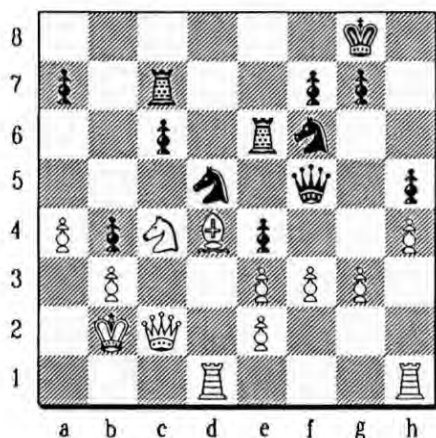
2-0). Vediamo la prima di queste storiche partite:

Bent Larsen - Deep Thought 0.02

1. c4 e5; 2. g3 ♖f6; 3. ♔g2 c6; 4. ♖f3 e4; 5. ♖d4 d5; 6. c:d5 ♖:d5; 7. ♖c2 ♖h5;

Con l'intenzione di giocare ♔h3.

8. h4 ♔f5; 9. ♖e3 ♔c5; 10. ♖b3 b6; 11. ♖a4 0-0; 12. ♖c3 b5; 13. ♖c2 ♔:e3; 14. d:e3 ♔e8; 15. a4 b4; 16. ♖b1 ♖bd7; 17. ♖d2 ♔e6; 18. b3 ♔d8; 19. ♔b2 ♔g6; 20. ♖c4 ♖d5; 21. 0-0-0 ♖f6; 22. ♔h3 ♔f5; 23. ♔:f5 ♖:f5; 24. f3 h5; 25. ♔d4 ♔d7; 26. ♔b2 ♔c7;



Minaccia ... c5. Larsen, in una buona posizione, commette un solo errore, quello di mettere il proprio ♔ sulla diagonale dell'♔. Sarà però sufficiente per fargli perdere la partita.

27. g4 h:g4; 28. ♔hg1 c5; 29. f:g4 ♖:g4; 30. ♔:g7 ♔g6;

il N. vede a questo punto una vittoria forzata.

31. ♖d2 ♔d7; 32. ♔:g4 ♔:g4; 33. ♖e5 ♖:e3; 34. ♖:d7 ♖:d1+; 35. ♖:d1 ♔g3; 36. ♖d6 ♖:g7; 37. ♖d7 ♔e3; 38. ♖h2 ♖h7; 39. ♖f8+ ♖h8; 40. h5 ♖d5; 41. ♖g6+ f:g6; 42. h:g6+ ♖g7; 43. ♖h7+ ♖f6;

il B. abbandona.

Dicembre 1989. La scommessa di Levy è ormai scaduta e il maestro non gioca forse più ai livelli di una volta. La sfida viene organizzata dalla rivista OMNI che mette in palio una borsa di 4000 dollari: il match, sulle quattro partite, viene aggiudicato da Deep Thought per quattro a zero! Questa è la seconda partita

Deep Thought - David Levy

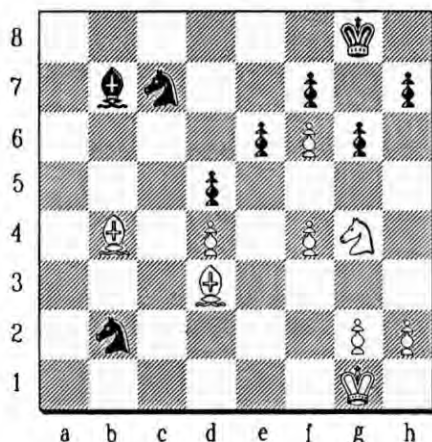
1. c4 d6; 2. ♖c3 g6; 3. d4 ♔g7; 4. e4 a6; 5. ♔e3 ♖f6; 6. ♔e2 0-0; 7. f4 c6;

Levy ha sempre portato avanti questa idea: per giocare contro un computer bisogna giocare solide mosse posizionali.

8. e5 ♖e8; 9. ♖f3 d5; 10. 0-0 ♖c7; 11. ♔c1 e6; 12. ♖e1 b5; 13. c:d5 c:d5; 14. ♖d1 ♔a7; 15. ♖f2 ♖d7; 16. ♖a5 ♖a8; 17. ♖a3 ♖b6; 18. ♔d2 a5; 19. ♖d6 b4; 20. ♔c6 ♖d8; 21. ♔fcl ♖b7; 22. ♔6c2 ♖db6; 23. ♖:d8 ♔:d8; 24. ♔e3 ♔c8; 25. ♔c5 ♔f8; 26. ♔d3 ♔d8; 27. ♔5c2 ♔c8; 28. ♔:c8 ♔:c8; 29. ♖g4 ♔e7; 30. ♖f6+

L'inizio della fine

30. ... ♔:f6; 31. e:f6 ♔c7; 32. ♖e5 ♔:c1+; 33. ♔:c1 ♖b7; 34. a3 ♖c7; 35. a:b4 a:b4; 36. ♔d2 ♖a4; 37. ♔:b4 ♖:b2; 38. ♖g4



A questo punto il computer dichiara matto in dodici! Levy continua ancora per qualche mossa.

38. ... e5; 39. ♖h6+ ♕h8; 40. ♖:f7+ ♕g8; 41. ♖h6+ ♕h8; 42. f5 e il N. abbandona.

La sfida contro Deep Thought ha coinvolto anche l'attuale campione del mondo Anatoly Karpov. La seguente partita è stata giocata presso la Harvard University nel febbraio del 1990.

A. Karpov - Deep Thought

1. e4 c6; 2. d4 d5; 3. ♖d2 g6; 4. c3 ♗g7; 5. e5 f6;

Deep Thought attacca subito la catena di ♗ centrali del B. anche a costo di crearsi una debole struttura di ♗.

6. f4 ♖h6; 7. ♖g3

Sembra che sia migliore 7. ♖df3 seguita da ♗d3 e ♖e2. Dopo la mossa del testo il ♖ B. non ha grandi prospettive.

7. ... 0-0; 8. ♗e2 f:e5; 9. f:e5 c5; 10. ♖b3

10. d:c5 ♖g4; con gioco attivo per il N.

10. ... c:d4; 11. c:d4 ♖c6; 12. 0-0 ♖b6; 13. ♕h1 a5; 14. a4 ♗f5; 15. ♗g5 ♗e4; 16. ♖c5 ♖:b2; 17. ♖:e4 d:e4; 18. ♖b1 ♖a3;

18. ... ♖c3; 19. ♖b3 catturando la ♖.

Cattiva anche 18. ... ♖a2; 19. ♖d2 catturando e4.

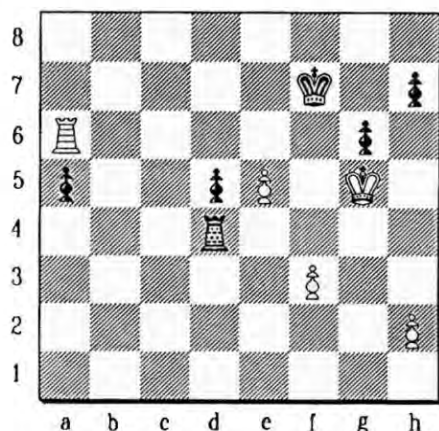
19. ♗c1 ♖c3; 20. ♗d2 ♖a3; 21. ♗c1 ♖c3; 22. ♖b3 ♖a1; 23. ♗c4+ ♕h8; 24. ♗:h6 ♖:d1; 25. ♗:g7+ ♕:g7; 26. ♖:d1 e:f3; 27. g:f3 ♖a7; 28. ♗d5 ♖d8; 29. ♖b5 ♖a6; 30. ♗c4 ♖a7; 31. ♗d5 ♖a6; 32. ♖c5 ♖d7; 33. ♕g2 ♖b6; 34. ♗:c6 b:c6; 35. ♕f2

35. ♖:a5 ♖b4 =;

35. ... ♖d5 =; 36. ♖:d5 c:d5; 37. ♖c1 ♖b4; 38. ♕e3 ♖:a4;

38. ... ♖b3 +; 39. ♕e2 ♖b4; forza la patta.

39. ♖c5 e6; 40. ♖c7+ ♕g8; 41. ♖e7 ♖a3 +; 42. ♕f4 ♖d3; 43. ♖:e6 ♖:d4 +; 44. ♕g5 ♕f7; 45. ♖a6



45. ... a4;

Ancora una volta Deep Thought poteva forzare la patta con 45. ... h6+; 46. ♕:h6 ♖h4+; 47. ♕g5 ♖h5+; 48. ♕f4 ♖f5+; seguita da ... ♖:c5.

46. f4 h6+; 47. ♕g4 ♖c4;

Ancora la patta poteva essere forzata con 47. ... g5;

48. h4 ♖d4; 49. ♖f6+ ♕g7; 50. ♖a6 ♕f7; 51. h5 g:h5+; 52. ♕f5 ♕g7; 53. ♖a7+ ♕f8; 54. e6 ♖e4; 55. ♖d7 ♖c4; 56. ♖:d5 h4; 57. ♖d3 ♕e7; 58. ♖d7+ ♕f8; 59. ♖h7 h5; 60. ♕e5 h3; 61. f5 ♕g8; 62. ♖:h5 a3; 63. ♖:h3 a2; 64. ♖a3 ♖c5+; 65. ♕f6 e il N. abbandona.

Questa carrellata di partite famose voleva solamente mostrare l'incremento della forza di gioco dei computers riportandoli al valore dei loro avversari.

Manca all'appello quello che viene considerato il più forte giocatore di tutti i tempi, ma ormai tutti sanno come si è conclusa l'ultima sfida.

Anche questa è però un'altra storia

(Le partite sono state prese dal volume *Kasparov versus Deep Blue*, editrice Springer, 1997)

Match

Profondo Azzurro mette K.O. Kasparov

Molti giornali e riviste specializzate hanno riportato le 6 partite del match, giudicando criticamente il gioco dei due avversari. Pensiamo che sia giusto riproporre al lettore il match ampiamente commentato, riportando a volte il parere spesso discorde di autorevoli commentatori.

Kasparov - Deep Blue 1a Match

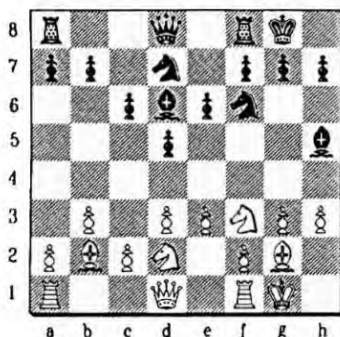
1. ♖f3 d5; 2. g3 ♗g4; 3. b3

Kasparov cerca di portare Deep Blue fuori dalla teoria.

3. ... ♗d7;

Dopo 3. ... ♗:f3; 4. e:f3 e6; 5. ♗b2 ♗f6; 6. ♗g2 ♗d6; 7. f4 c6; 8. 0-0 0-0; la posizione è pari.

4. ♗b2 e6; 5. ♗g2 ♗gf6; 6. 0-0 c6; 7. d3 ♗d6; 8. ♗bd2 0-0; 9. h3 ♗h5; 10. e3



Una mossa modesta - 10. ♗e1 o 10. e4 facevano rientrare la partita in linee conosciute - ma Kasparov vuole portare fuori dalla teoria l'avversario.

10. ... h6;

Indebolisce l'0-0 ma con i pezzi bian-

chi collocati sulle prime tre traverse che cosa può temere il Nero ?

11. ♗e1 ♗a5;

Con l'idea di giocare ♗b4.

12. a3!

Impedisce ♗b4 rendendo vana la sortita di ♗ del nero.

12. ... ♗c7;

Questa mossa è stata criticata da molti commentatori. Probabilmente Deep Blue voleva difendere la ♗ in quanto dopo: 12. ... ♖ad8; 13. ♗:f6 ♗:f6; 14. ♗e4 ♗:e1; 15. ♗:f6+ g:f6; 16. ♖f:e1 giudicava negativamente l'impedimento.

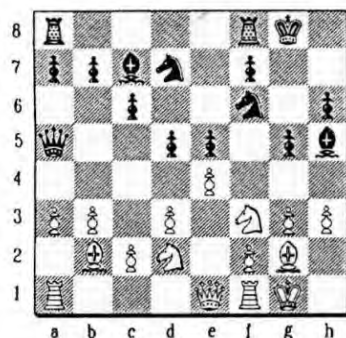
13. ♗h4

Una buona mossa, si minaccia g4.

13. ... g5;

Ancora una mossa duramente criticata da molti.

14. ♗hf3 e5; 15. e4



Fissa il centro e sottolinea la debolezza della casa f5.

15. ... ♖fe8; 16. ♗h2 ♗b6; 17. ♗c1 a5; 18. ♖e1 ♗d6; 19. ♗df1

Punta alla casa f5.

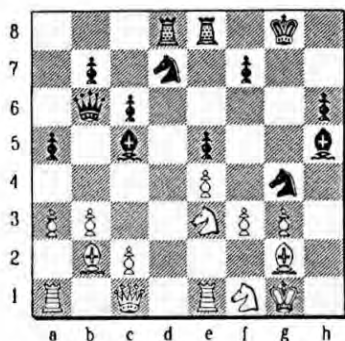
19. ... d:e4; 20. d:e4 ♗c5; 21. ♗e3 ♖ad8; 22. ♗hf1 g4;

Anche questa mossa è stata valutata diversamente dai commentatori, errata per qualcuno interessante per altri.

23. h:g4

Se 23. h4 ♖g6;

23. ... ♗:g4; 24. f3



Una mossa da punto esclamativo per Piero Ponzetto, che così la commenta su Scacco: "Uno dei rari casi in cui un'auto-inchiodatura solidifica la posizione". Mentre per Roberto Messa si tratta di un errore, come indicato dallo stesso Kasparov nel dopo partita. La continuazione 24. ♗:g4 ♖:g4; 25. ♗e3 ♖e6; 26. ♖h2 seguita da ♖h3 era semplice e vantaggiosa. Di parere analogo è la rivista inglese *The British Chess Magazine* che riporta l'opinione di Nunn: 26. ♖e2 ♖h7; 27. ♗e1 ♖d4?!!; 28. ♖:d4 e:d4; 29. ♗d5! c:d5; 30. e:d5 con chiaro vantaggio del Bianco.

24. ... ♗:e3; 25. ♗:e3 ♖e7!;

L'inizio di una manovra che ha notevolmente impressionato.

26. ♖h1 ♖g5; 27. ♖e2 a4?!!; 28. b4 f5; 29. e:f5!

Dopo 29. ♗e1 f:e4; 30. ♗c4 ♗a6; 31. ♖:e4 ♗f6; il ♗ bianco risulta indifeso.

29. ... e4; 30. f4!

Su questa mossa sono tutti d'accordo.

30. ... ♖:e2;

Su 30. ... ♖:f4; 31. g:f4 ♖:e2; e ora il Bianco può sferrare l'attacco in diversi

modi: a) 32. ♗d2 ♖h5; 33. ♗c3 b) 32. ♗g1 ♖h7; 33. ♖:e4 c) 32. ♗g1 ♖f7; 33. ♖e1

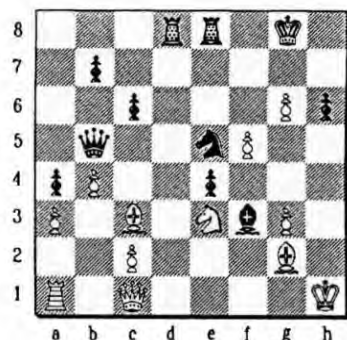
31. f:g5 ♗e5;

Se 31. ... h:g5; 32. ♗d5 c:d5; 33. ♗:g5 +

32. g6 ♖f3; 33. ♖c3

Se 33. ♖:e5 ♖:e5; 34. ♖:f3 e:f3; 35. ♗g4 ♗d4!;

33. ... ♗b5?!!;



Era preferibile 33. ... h5;

34. ♗f1 ♗:f1 +; 35. ♖:f1 h5!; 36. ♖g1 ♖f8; 37. ♖h3 b5; 38. ♖f2 ♖g7?!!; 39. g4 ♖h6; 40. ♖g1 h:g4; 41. ♖:g4 ♖:g4; 42. ♗:g4 + ♗:g4 +; 43. ♖:g4

Ora il vantaggio di Kasparov è evidente.

43. ... ♖d5; 44. f6 ♖d1;

Se 44. ... ♖f5 +; 45. ♖e2 ♖g8; 46. g7 con qualche possibilità di fermare i ♖♖, ma il Bianco poteva giocare 45. ♖e3! ♖f3 +; 46. ♖e2 ♖:c3 47. f7! ♖d8; 48. g7 ♖:c2 +; 49. ♖e1 ♖c1 +; 50. ♖f2 ♖c2 +; 51. ♖g3 ♖c3 +; 52. ♖h4 ♖c1; 53. g8 = ♖ ♖h1 +; 54. ♖g3 ♖g1 +; 55. ♖f4 ♖f1 +; 56. ♖e5

45. g7 1-0

Deep Blue - Kasparov 2a Match

1. e4 e5;

Si è molto dibattuto, da parte dei com-

mentatori, su come Kasparov abbia adattato il suo stile per affrontare la brutta potenza di calcolo di Deep Blue. In questo caso la sua prima mossa è una classica difesa di Re. Kasparov ha lungamente adottato la difesa siciliana che porta a complessità straordinarie, posizioni che il computer potrebbe prediligere. Kasparov ha già usato, nella quinta partita del primo match, partita peraltro vinta, la stessa difesa.

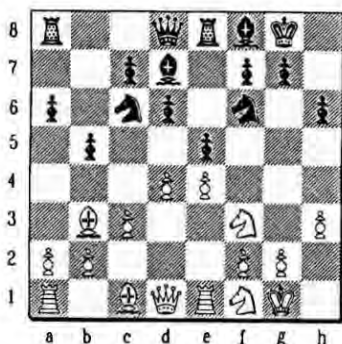
2. ♖f3 ♖c6; 3. ♖b5

La Spagnola, la più esplorata apertura negli scacchi. L'anno scorso Deep Blue giocò 3. d4 (Scozzese).

3. ... a6; 4. ♖a4 ♖f6; 5. 0-0 ♖e7; 6. ♗e1 b5; 7. ♖b3 d6; 8. c3 0-0; 9. h3 h6?!

Qui c'è un'abbondanza di possibili scelte: 9. ... ♖a5; (difesa Smislov), 9. ... ♖d7; (difesa Cigorin), 9. ... ♖b7; (difesa Zaitsev) e 9. ... ♖b8; (difesa Breyer) sono le più comuni. La mossa eseguita, anch'essa dovuta a Smislov, è considerata inferiore rispetto alle linee precedenti. Kasparov ha preparato questa linea non usuale nella speranza di portare Deep Blue fuori dalla sua libreria di aperture. Ma ciò non accade, l'operatore di Deep Blue ha giocato le successive dieci mosse velocemente, con Kasparov che teneva il passo.

10. d4 ♗e8; 11. ♖bd2 ♖f8; 12. ♖f1 ♖d7;



Kasparov evita la ben conosciuta trappola 12. ... e:d4?; 13. c:d4 ♖:e4??; 14.

♖d5 e il B. guadagna un pezzo.

13. ♖g3 ♖a5??; 14. ♖c2 c5; 15. b3

Tutto teorico. Lo scopo dell'ultima mossa di Deep Blue è di tenere il ♖N. in a5, fuori gioco. La prossima mossa di Kasparov sarà proprio quella di riportare in gioco il suo ♖.

15. ... ♖c6; 16. d5 ♖e7; 17. ♖e3 ♖g6; 18. ♖d2

Generalmente si accetta che, giocando contro un computer, il giocatore umano dovrebbe cercare posizioni chiuse, bloccate. Kasparov ha fatto proprio questo. I pedoni centrali sono bloccati, il che significa che il gioco sarà deciso dalle manovre sui fianchi. D'altra parte queste posizioni contengono rischi conosciuti. Il ♖ centrale del B. dà una gradevole struttura pedonale centrale che porta ad un chiaro vantaggio di spazio. Dietro le larghe spalle dei suoi ♖ centrali il B. avrà maggior facilità a spostare i pezzi su entrambi i fianchi. L'ex campione del mondo Jose Raul Capablanca descrisse queste posizioni per il N. come "portanti i semi della sconfitta". Al momento Kasparov ha raggiunto la posizione bloccata ristretta a cui aveva mirato.

18. ... ♖h7?!

Questa mossa poteva e doveva essere rimandata. Il N. dovrebbe preoccuparsi delle operazioni sull'ala di ♖. Poiché ha così tanti pezzi che difendono il proprio ♖ è improbabile che il N. si ritrovi in pericolo: era migliore la preventiva 18. ... a5! Questo sarà chiaro nelle mosse successive. Se 19. a4 poteva seguire 19. ... b4; tenendo chiusa l'Ala di ♖.

19. a4! ♖h4; 20. ♖:h4 ♖:h4;

Il N. ha operato un favorevole scambio di pezzi seguendo il principio che il miglior modo per difendere una posizione ristretta è lo scambio di pezzi. Un beneficio ulteriore di questo scambio è la

♖e6+ ♖:e6; 40. d:e6

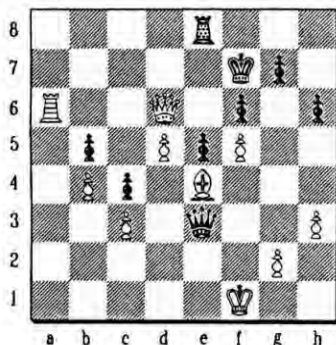
37. ... ♜:a2; 38. ♖:a2 ♖d7; 39. ♖a7 ♜c7?;

Non è il giorno di Kasparov. Kasparov cerca di portare la partita in un finale di ♚ contrari ma il finale è perso.

40. ♖b6 ♜b7; 41. ♜a8+ ♔f7?; 42. ♖a6 ♖c7; 43. ♖c6! ♖b6+; 44. ♔f1! ♜b8; 45. ♜a6!

Abbandona.

45. ... ♖e3!; 46. ♖:d6 ♜e8!!;



Avrebbe dato qualche possibilità ad esempio 47. ♔f3 ♖c1+; 48. ♔f2 ♖d2+; 49. ♔g1 ♖c1+; 50. ♔h2 ♖f4+; ecc.

Kasparov - Deep Blue 3a Match

La terza partita è stata una di quelle stranamente scorrette in cui il computer gioca proprio come "un computer". Deep Blue non è riuscito a trovare un appropriato piano strategico e ha giocato alcune mosse passive d'attesa, cercando di evitare danni alla propria posizione. Kasparov ha tentato seriamente di ottenere un vantaggio che in qualche modo è poi svanito. Dopo le brucianti vittorie ottenute dai contendenti nelle prime due partite, la terza non ha raggiunto le stesse altezze.

1. d3

Una partenza stupefacente di Kasparov! Con la mossa del testo vuole rinunciare al vantaggio del tratto allo scopo di evitare la "biblioteca" di aperture di Deep Blue. La scelta di Kasparov è redditizia perchè ne verrà fuori con un chiaro vantaggio d'apertura.

1. ... e5; 2. ♘f3 ♘c6; 3. c4 ♘f6; 4. a3

L'apertura è ora rientrata nei bianchi familiari dell'apertura Inglese (1. c4)

4. ... d6;

Deep Blue declina l'invito ad aprire la partita con 4. ... d5; 5. c:d5 ♘:d5; 6. g3 poichè essa si è trasformata nella difesa Siciliana del Dragone rovesciato. Una difesa che Kasparov usò col N. e con buon successo nel suo match del Campionato PCA 1995 contro Anand.

5. ♘c3 ♘e7?;

Un errore che dimostra come la miscela di mosse di apertura attuato da Kasparov abbia ingannato il computer. In unione con le mosse ... d7-d6 e ... ♘g8-♘f6, l'♘ risulta passivamente sistemato sulla casa e7. La più saggia alternativa era 5. ... g6; preparando il fianchetto dell'♘ camposcuro.

6. g3 0-0; 7. ♘g2 ♘e6; 8. 0-0 ♖d7?!;

Una bella mossa, con l'intento strategico di giocare ... ♘e6-h3, scambiando il ben piazzato ♘g2. Il problema è che essa è stata giocata una mossa in anticipo. Il N. avrebbe dovuto prepararla con 8. ... h6; per prevenire la successiva mossa di Kasparov.

9. ♘g5!

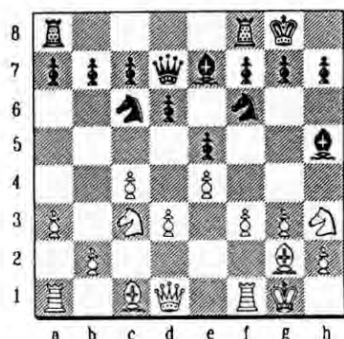
Nell'Apertura Inglese il principale motivo startegico del B. è il controllo di d5 allo scopo di rendere questa casa un utile avamposto nel gioco intermedio. Assieme al ♜c4, il ♘c3 e l'♘g2, tutto punta sulla casa d5. Nello scopo di controllare d5, il ♘f3 non gioca un ruolo utile e spesso è instradato verso questa casa mediante ♘f3-e1-c2-e3-d5, oppure

è il ♖f3 che si offre per il ♖f6 tramite ♖f3-d2-e4 sempre per ottenere il controllo di d5. Con questa mossa il N. muove il ♖f3, con un guadagno di tempo al suo piano strategico generale. Con grande sorpresa Kasparov pensò 37 minuti su questa ovvia decisione. L'alternativa principale era 9. ♖e1 ♖h3; 10. ♖h1 per conservare l'♖g2.

9. ... ♖f5; 10. e4!

Ancora vediamo come Kasparov stia facendo il massimo per controllare la casa d5. Quello che rende questa mossa ancora più irresistibile è che essa viene assieme al guadagno di tempo. L'unico inconveniente è che rinuncia al controllo della casa d4.

10. ... ♖g4; 11. f3 ♖h5; 12. ♖h3?



Una ritirata non eseguita a tempo e che permette al N. di rientrare in partita. Con 12. ♖e3! prevenendo ... ♖c6-d4, il B. avrebbe conquistato un bel vantaggio. Il B. sta preparando un attacco di pedoni sul lato di ♖, soprattutto perché l'♖h5 si presenta come un bersaglio seducente. Il ♖Ne5 comunque modera queste ambizioni. Il B. vorrebbe giocare 12. g4 ♖g6; 13. h4 h6; 14. h5 e seguire questo tipo di avanzata con f3-f4-f5. Nel momento in cui viene giocata f3-f4 in N. risponde con e5:f4 neutralizzando l'iniziativa del B. Ora la mossa 12. ♖e3 diventa un pò più chiara. Se 12. ... ♖d4?;

13. ♖:d4 e:d4; 14. ♖e2 c5; (14. ... ♖d5?; 15. ♖:h7 ♖e3; 16. ♖:f8 ♖:f8; 17. ♖d2 e il B. guadagna un ♖).

Notate che i ♖f3 e ♖g3 sono liberi e pronti per scatenare un attacco sulla scacchiera. L'area di controgio del N. è basata sul lato di ♖ e sulla mossa ... b7-b5. Con la mossa precauzionale 15. a4 (anche 15. ♖f4 è forte) 15. ... b6; 16. ♖h3 h6; 17. ♖f2 il B. è pronto per assaltare sul lato di ♖.

Tutto questo è quello che permette a Deep Blue di recuperare sui suoi precedenti errori.

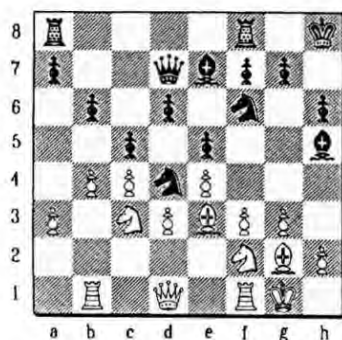
12. ... ♖d4!; 13. ♖f2 h6;

Una mossa precauzionale, dato che ora all'orizzonte Deep Blue vede che le mosse h2-h4 e g3-g4 offrono al B. un'opportunità tattica.

14. ♖e3 c5!;

Una risposta cruciale. La mossa del testo fa tutta la differenza nella posizione. Ora 15. ♖:d4 c:d4!; 16. ♖e2 b5!; e il B. non trae più benefici dallo scambio in d4.

15. b4 b6!; 16. ♖b1 ♖h8?;



Deep Blue gioca una mossa d'attesa o, nel linguaggio dei computer, una mossa "nulla" giocando ... ♖g8-h8 senza alcuna ragione evidente. Deep Blue ha sbattuto contro un muro e non sa come continuare; la mossa del testo cerca di evitare movimenti che possano danneggiare

giare la posizione del computer e semplicemente aspetta che sia il B. a creare per poter poi rispondere.

17. ♖b2?

Anche questa mossa ha poco senso. Forse Kasparov sperava che Deep Blue avrebbe giocato 17. ... ♗g8; per cui la ♖B stava meglio in b2 che in b1. Ancora una volta Garry non riesce a trarre vantaggio dalla propria posizione. Il B. avrebbe dovuto esaltarsi con il proprio gioco sul lato di ♗. Doveva giocare f3-f4 per prendere l'iniziativa, far sloggiare il ♖f6 per poter poi giocare il salto ♖c3-d5. La mossa che attiva entrambe queste idee è 17. h3! preparando ♖f2-g4, situazione che fa preferire la posizione del B.

17. ... a6!;

Alla fine Deep Blue capisce che non può continuare a non far nulla. La mossa ha il chiaro scopo di giocare b6-b5 portando il gioco sul lato di ♗. Inutile dire che questa avanzata avrebbe dovuto essere giocata prima.

18. b:c5?!

Anche se può non essere un errore, certamente non ispira. L'apertura del lato di ♗ dà al N. un chiaro piano strategico. Mentre ...b6-b5 è certamente un controgio, questa cura è peggiore del malanno. Andava giocato 18. h3 b5; 19. ♖g4 con vantaggio per il B. Kasparov aveva in mente un'idea strategica completamente diversa.

18. ... b:c5; 19. ♗h3 ♗c7;

Il N. non può giocare 19. ... ♖f3+; 20. ♗h1 ♗c7; 21. g4 perdendo un pezzo.

20. ♗g4 ♗g6; 21. f4 e:f4; 22. g:f4

Alla fine il B. ha realizzato il suo piano strategico f3-f4. Comunque lo scambio in f4 ha neutralizzato l'effetto di attacco dei ♖♗ e il N. è veloce nell'ottenere il proprio controgio sul lato di ♗. Benché il B. abbia perso il suo vantaggio, la

sua posizione è ancora preferibile.

22. ... ♗a5; 23. ♗d2 ♗:a3; 24. ♖a2?!

La maggior parte degli analisti pensava che Kasparov avesse sacrificato il proprio ♖ in a allo scopo di impadronirsi della settima con 24. ♖b7 ♗d8; e di combinare con l'iniziativa sul lato di ♗. Continuando questa variante per un momento, 25. f5 ♗h7; 26. ♗a1 ♗:a1; 27. ♖:a1 osserviamo che essa porta ad un finale poco chiaro, ricco di compensi per il B.

24. ... ♗b3; 25. f5 ♗:d1; 26. ♗:d1 ♗h7;

Una spiacevole decisione che la maggior parte degli umani sarebbe stata riluttante a prendere. Ma dopo 26. ... ♗h5; 27. ♗:h5 ♖:h5; 28. ♖d5 ♗g5; 29. ♗:g5 h:g5; 30. ♖fa1 il B. recupera il ♖ sacrificato. Il computer vuol mantenere il proprio vantaggio! Una decisione sgradevole difficile da disapprovare!

27. ♖h3 ♖fb8; 28. ♖f4 ♗d8?!

Inutilmente passiva. Avrebbe dovuto essere data la preferenza a 28. ... ♖c6. Con questa mossa il N. può riposizionare il suo ♖ in e5 attaccando contemporaneamente la base strutturale del B: il suo ♖d3. Se 28. ... ♖c6; 29. ♖fd5 ♖:d5; 30. ♖:d5 ♗g5; il N. sviluppa i suoi pezzi e prepara ...f7-f6 con lo scopo di attivare l'♗h7.

29. ♖fd5 ♖c6;

In modo interessante, il computer effettua questa ritirata quando non è più volontaria. La minaccia ♗d2-f4 deve essere bloccata.

30. ♗f4 ♖e5; 31. ♗a4 ♖:d5; 32. ♖:d5 a5?;

Una mossa cattiva che rende la posizione del N. anche più passiva. Con 32. ... f6!; 33. ♖fa1 ♗g8; 34. ♗b5 ♗:d5!; 35. e:d5 a5!?!; si sarebbe avuta una posizione completamente bloccata. La differenza è che, benché il B. abbia forzato la mossa ... a5-a5, essa gli è costata tem-

po. eseguendo spontaneamente questa mossa, Deep Blue rende un bel favore a Garry.

33. ♖b5!

Ora l'♖ ottiene un notevole avamposto prevenendo ogni controgioco sulla colonna "b".

33. ... ♜a7; 34. ♙g2 g5!?

Questa mossa fece esplodere un'altra controversia. Deep Blue sembra non preoccuparsi assolutamente del suo ♙h7 e va alla ricerca di spazio. Ora Kasparov ottiene un potente controllo della posizione, ma non riesce ad avvantaggiarsene.

35. ♙e5 + d:e5!?; **36. f6! ♙g6; 37. h4! g:h4; 38. ♙h3 ♙g8; 39. ♙:h4 ♙h7; 40. ♙g4 ♙c7!;**

Ben giocata! Deep Blue capisce che il ♙ in "h" è vulnerabile all'attacco ♜f1-h1 e ♜a2-h2. La mossa del testo prepara ... ♙c7-d6-f8 a protezione di questo pedone. Garry ora riprende il ♙ ma non riesce a fare ulteriori progressi.

41. ♙:c7 ♜:c7; 42. ♜:a5 ♜d8; 43. ♜f3 ♙h8; 44. ♙h4 ♙g8; 45. ♜a3 ♙h8; 46. ♜a6 ♙h7; 47. ♜a3 ♙h8; 48. ♜a6

La patta fu proposta da Kasparov alla sua 48 mossa e velocemente accettata dal team di Deep Blue. Il punteggio rimane pari dopo 3 partite: 1,5 a 1,5

Deep Blue - Kasparov 4a Match

1. e4 c6; 2. d4 d6; 3. ♙f3 ♙f6; 4. ♙c3 ♙g4; 5. h3 ♙h5; 6. ♙d3 e6; 7. ♙e2 d5; 8. ♙g5 ♙e7; 9. e5 ♙fd7; 10. ♙:e7 ♙:e7; 11. g4 ♙g6; 12. ♙:g6?

Secondo Seirawan questo è un errore. Standard era 12. 0-0-0 ♙:d3; 13. ♙:d3 ♙a6; 14. ♙e2 0-0-0; 15. ♙f4

12. ... h:g6; 13. h4 ♙a6;

Kasparov poteva continuare in altri

due modi entrambi più aggressivi.

13. ... a6; 14. 0-0-0 c5; e poi ♙bc6 oppure **13. ... ♙b6; 14. 0-0-0 ♙8d7;** con le minacce ♙c4 e ♙b4.

14. 0-0-0 0-0-0; 15. ♜dg1?! ♙c7; 16. ♙b1 f6;

Una mossa disgustosa per Seirawan, interessante per altri.

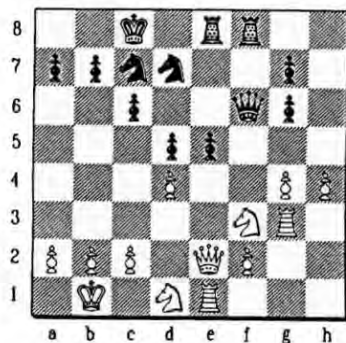
17. e:f6 ♙:f6!;

Se **17. ... g:f6; 18. g5 f5; 19. ♙e5 ♙:e5; 20. ♙:e5**

18. ♜g3 ♜de8; 19. ♜e1 ♜hf8; 20. ♙d1?!

Il Nero si sarebbe trovato in difficoltà dopo **20. ♙e3! ♙f4; 21. ♙:f4 ♜:f4; 22. ♙e2 ♜f7; 23. ♙eg1 ♜ef8; 24. ♜e3**

20. ... e5!;



Un sacrificio posizionale di ♙.

21. d:e5 ♙f4; 22. a3?!

Era necessaria **22. ♙e3** per spostare la ♙ da f4.

22. ... ♙e6; 23. ♙c3 ♙dc5; 24. b4?

Questa spinta indebolisce gratuitamente il lato di ♙.

24. ... ♙d7; 25. ♙d3 ♙f7; 26. b5?

Anche questa mossa è dubbia perché dall'apertura della colonna b il Bianco non può trarne profitto.

26. ... ♙dc5; 27. ♙e3 ♙f4;

Una mossa sorprendente perché cerca di cambiare le ♙ quando dopo **27. ... ♙c7;** con il seguito ♙a5 il Nero poteva attaccare il ♙ bianco.

28. b:c6 b:c6; 29. ♜d1

Controlla d4

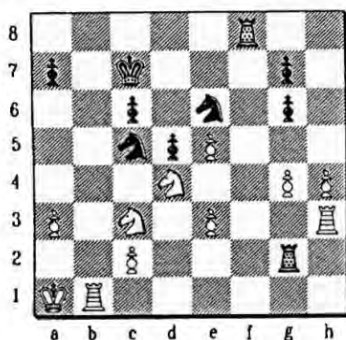
29. ... ♖c7; 30. ♔a1?

Il Bianco lascia il proprio ♔ esposto sul lato di ♖, migliore era centralizzarlo con 30. ♔c1

30. ... ♖e3;

Kasparov cerca di vincere il finale che sembra favorevole ma con 30. ... ♖c4!; 31. ♖d2 ♖a6; 32. ♖db1 ♖f4; minaccia d5-d4 e dopo il trasferimento dell'altra ♔ sulla colonna b le possibilità d'attacco sono notevoli.

31. ♖e3 ♖f7; 32. ♖h3 ♖e8; 33. ♖d4 ♖f2; 34. ♖b1 ♖g2;



Se 34. ... ♖d4; 35. e:d4 ♖e6; 36. ♖d5 + c:d5; 37. ♖c3 + ♔d8; 38. ♖b8 + ♔e7; 39. ♖b7 + ♔e8; 40. ♖c8 + ♖d8; 41. e6! ♖c2; 42. ♖d8 + ♔d8; 43. e7 + ♔e8; 44. e:f8 = ♖ + ♔f8; 45. ♖d7

35. ♖ce2 ♖g4?!

Ristabilisce la parità materiale ma il seguito migliore era 35. ... ♖ff2; 36. ♖e6 + ♖e6; 37. ♖d4 ♖d4; 38. e:d4 ♖c2; 39. ♖b4 a5!; con eccellenti possibilità di vittoria.

36. ♖e6 + ♖e6; 37. ♖d4 ♖d4; 38. e:d4 ♖d4; 39. ♖g1

Pattava facilmente 39. ♖hb3 ♔d7; 40. ♖b7 + ♔e6; 41. ♖g7

39. ... ♖c4; 40. ♖g6 ♖c2; 41. ♖g7 + ♔b6; 42. ♖b3 + ♔c5; 43. ♖a7 ♖f1 + ?!

Migliore era 43. ... ♔c4; 44. ♖b4 + ♔d3; 45. e6 c5; 46. e7 ♖f1 +; 47. ♖b1 ♖b1 +; 48. ♔b1 ♖e2; 49. h5 c4; 50. h6

c3; 51. h7 ♖b2 +; 52. ♔c1 accettando il perpetuo se 52. ♔a1? ♖b8; 53. ♖d7 c2; vincendo

44. ♖b1 ♖ff2; 45. ♖b4! ♖c1 +; 46. ♖b1 ♖cc2; 47. ♖b4 ♖c1 +;

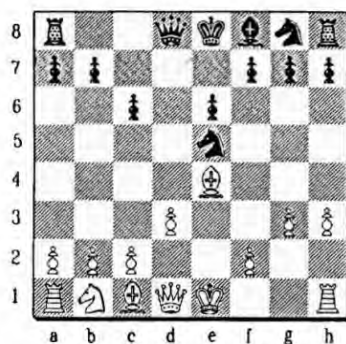
Se 47. ... ♖a2 +; 48. ♔b1 ♖a3; 49. ♖a3 ♔b4; 50. ♖h3! ♖e2; 51. h5 ♖e5; 52. h6 ♖e8; 53. h7 ♖h8; 54. ♔c2 =

48. ♖b1 ♖b1 +; 49. ♔b1 ♖e2; 50. ♖e7! ♖h2; 51. ♖h7 ♔c4; 52. ♖c7? c5; 53. e6 ♖h4; 54. e7 ♖e4; 55. a4 ♔b3; 56. ♔c1 Patta

Infatti dopo 56. ... ♔a4; 57. ♖c5 ♖e7; 58. ♖d5 oppure 56. ... c4; 57. a5! c3; 58. ♔d1 d4; 59. a6 d3; 60. a7 d2; 61. ♖b7 + ♔c4; 62. ♖c7 + ♔b3; ecc.

Kasparov - Deep Blue 5a Match

1. ♖f3 d5; 2. g3 ♔g4; 3. ♔g2 ♖d7; 4. h3 ♖f3; 5. ♖f3 c6; 6. d3 e6; 7. e4 ♖e5; 8. ♔g2 d:e4; 9. ♖e4?!



Conveniva entrare in finale con 9. d:e4 ♖d1 +; 10. ♔d1 0-0-0 +; 11. ♔e2 ♖f6; 12. f4 ♖g6; 13. e5 ♖d5; 14. ♖d2 ♖b4; 15. c3 ♖d3; 16. ♖e4 con vantaggio del bianco.

9. ... ♖f6; 10. ♔g2

Questa è la quinta mossa d'♖!

10. ... ♔b4 + ?!

Regala un tempo al Bianco.

11. ♖d2 h5;

Una mossa controversa. L'idea è 12. ... h4 13.g4 ♖g6 per indebolire f4

12. ♖e2 ♖c7; 13. c3 ♙e7; 14. d4 ♖g6; 15. h4!

Contrasta il piano del Nero.

15. ... e5;

Un controgiooco necessario, altrimenti dopo 16.♖f3 i punti e5 e g5 verrebbero dominati dal Bianco.

16. ♖f3

Kasparov dopo la partita considera 16. d:e5 ♖:e5; 17. ♖f3 più forte.

16. ... e:d4; 17. ♖:d4 0-0-0; 18. ♙g5

Con 18. ♖f5 ♙c5; 19. 0-0 si otteneva una posizione solida.

18. ... ♖g4; 19. 0-0-0 ♙he8; 20. ♖c2 ♙b8; 21. ♙b1 ♙:g5; 22. h:g5 ♖6e5; 23. ♙he1

Se 23. ♙:h5 c5; 24. ♖e2 ♙:d1+; 25. ♖:d1 ♖:f2; e il Nero sta meglio. Però era da considerare 23. ♙c4 c5; 24. ♖f3 ♙:d1+; 25. ♙:d1

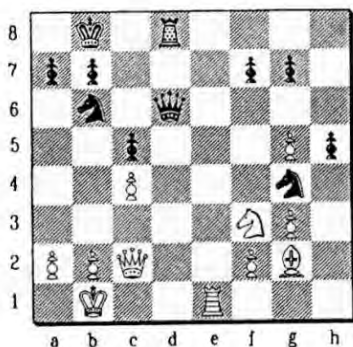
23. ... c5; 24. ♖f3 ♙:d1+; 25. ♙:d1 ♖c4!;

Deep Blue gioca attivamente con i ♖, ora minaccia ♖b6 e poi ♖a3

26. ♖a4 ♙d8; 27. ♙e1 ♖b6; 28. ♖c2 ♖d6;

Ancora una mossa attiva. Kasparov deve giocare con molta attenzione.

29. c4!



Limita l'azione del ♖ nero.

29. ... ♖g6?!

Deep Blue così guadagna un ♖, ma 29. ... ♖c8; o 29. ... ♖d3; erano posizionalmente migliori. Ad esempio 29. ... ♖d3; 30. ♖:d3 ♙d331. ♖e5 ♙d2; 32. ♖:g4 h:g4; 33. ♙e8+ ♙c7; 34. ♙e7+ ♖d7;

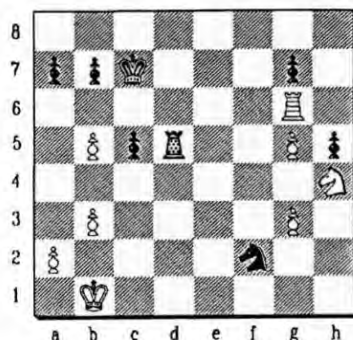
30. ♖:g6 f:g6; 31. b3 ♖:f2; 32. ♙e6 ♙c7; 33. ♙:g6 ♙d7; 34. ♖h4

Probabilmente Kasparov pensava di vincere in questa posizione.

34. ... ♖c8!; 35. ♙d5!?

Dopo 35. ♖f5 ♖e7; 36. ♖:e7 ♙:e7; 37. ♙f3 ♖d3; 38. ♙:h5 ♖e5; la ♙ bianca è intrappolata.

35. ... ♖d6; 36. ♙e6 ♖b5!; 37. c:b5 ♙:d5; 38. ♙g6



38. ♙e7+ ♙d7; 39. ♙:d7+ ♙:d7; 40. ♖f5 g6; 41. ♖h4 ♖e4; 42. ♖:g6 ♖:g3; =

38. ... ♙d7; 39. ♖f5 ♖e4; 40. ♖:g7 ♙d1+; 41. ♙c2 ♙d2+; 42. ♙c1 ♙:a2; 43. ♖:h5 ♖d2!; 44. ♖f4 ♖:b3+; 45. ♙b1

45. ♙d1 ♙d2+; 46. ♙e1 c4; 47. ♙e6 c3; 48. ♙e3 c2; 49. ♙c3+ ♙d6; 50. ♖e2 ♙d1+; 51. ♙f2 ♖d4; è favorevole al Nero

45. ... ♙d2; 46. ♙e6 c4; 47. ♙e3 ♙b6; 48. g6 ♙:b5; 49. g7 ♙b4

Patta

Dopo 50. g8=♖ ♙d1+; 51. ♙b2 ♙d2+; 52. ♙b1 con scacco perpetuo.

Deep Blue - Kasparov

6a March

1. e4 c6; 2. d4 d5; 3. ♖c3 d:e4; 4. ♖:e4 ♗d7; 5. ♗g5

Le continuazioni 5. ♖e2 5. g3 5. c4 e 5. ♗d3 non creano problemi al Nero.

5. ... ♗gf6;

Se 5. ... h6?; 6. ♗e6! f:e6?; 7. ♖h5 + #

6. ♗d3!

6. ♗c4 ha perso in popolarità.

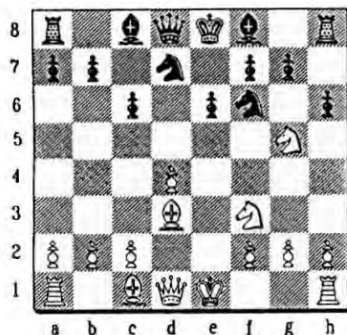
6. ... e6

Ancora errata sarebbe 6. ... h6?; 7. ♗e6 f:e6?; 8. ♗g6 + #

7. ♗1f3

E' possibile anche 7. ♖e2 e 7. ♗e2

7. ... h6?;



La continuazione normale è 7. ... ♗d6; seguita da h6. La mossa giocata da Kasparov è molto rischiosa.

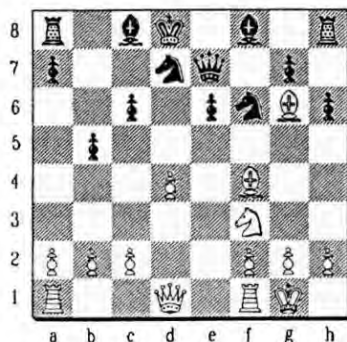
8. ♗:e6!

Questo sacrificio venne effettuato per la prima volta da Geller nel 1986 a Soci.

8. ... ♖e7;

Se 8. ... f:e6; 9. ♗g6 + ♗e7; 10. 0-0 ♖c7; (10. ... ♗b6; 11. ♗e5 ♖d5; 12. b3 ♗bd7; 13. ♗a3 + ♗d8; 14. c4 ♗:e5?!; 15. c:d5 ♗:g6; 16. ♗:f8 ♗:f8; 17. d:c6 b:c6±; Dyke-Pinto) 11. ♗e1 11. ... ♗d8; 12. c4 ♗b4; 13. ♗e2 ♗f8; 14. ♗e5 ♗:g6; 15. ♗:g6 ♗e8; con complicazioni.

9. 0-0 f:e6; 10. ♗g6 + ♗d8; 11. ♗f4 b5; Una novità.



Nella Geller-Meduna si ebbe: 11. ... ♖b4; 12. a3 ♖:b2; 13. ♖e2 ♗d5; 14. ♗d2 ♗d6?; 15. ♖:e6 ♗c7; 16. ♗fb1 ♖:a1; 17. ♗:a1 ♗e5; 18. ♖:d6 + ♗:d6; 19. ♗:e5 ♗c7; 20. c4 ♗e7; 21. ♗f4 ♗f8; 22. ♗f7 + ♗d7; 23. ♗h5 b5; 24. c5 ♗f5; 25. ♗e5 + ♗e6; 26. ♗:c6 ♗b7; 27. ♗e1 + ♗f6; 28. d5 g6; 29. ♗e6 + ♗g7; 30. ♗e5 + ♗g8; 31. ♗:g6 + ♗h7; 32. g4 ♗:c6; 33. g:f5 ♗:f5; 34. ♗g7 + ♗h8; 35. ♗g5 + ♗:e5; 36. ♗:c5 1-0

Ma è stato giocato anche 11. ... ♗d5; 12. ♗g3 ♖b4; 13. ♗e1 ♗e7; 14. ♖c2 ♗f6; 15. c4 ♗e7; con posizione poco chiara. Nella Chandler-Hubner Biel 1987 si continuò con 16. a3! ♖b3; 17. ♗d3 ♗f5?; 18. ♗:f5! e:f5; 19. ♖e6! ♖b6; 20. c5 ♗:c5; 21. ♖d6 + + -

12. a4 ♗b7; 13. ♗e1 ♗d5;

13. ... b4; 14. c4 b:c3; 15. b:c3 ♗d5; 16. ♗g3 ♗:c3; 17. ♖b3 ♖b4; 18. ♖:e6 ♗e7; 19. ♗f5 ♗b6; 20. a5 + -

14. ♗g3 ♗c8; 15. a:b5 c:b5; 16. ♖d3! ♗c6;

Se 16. ... ♗c7; 17. ♖c3 ♗f6; 18. ♗:e6!

17. ♗f5! e:f5;

17. ... ♗b4; 18. ♖c3 ♗b7; 19. ♗:e6 ♖d8; 20. d5 ♗:d5; 21. ♗e8! ♖:e8; 22. ♖c7 + #

18. ♗:e7 ♗:e7; 19. c4

Il colpo mortale. Infatti dopo 19. ... b:c4; 20. ♖:c4 ♗b4; 21. ♗e1 o 19. ... ♗b4; 20. ♖:f5 ♗f8; 21. ♖e6 si perde materiale.



“CONCA della PRESOLANA”

17°

**FESTIVAL SCACCHISTICO
INTERNAZIONALE
INTERNATIONAL CHESS TOURNAMENT**

dal 22 al 30 agosto 1997



La **COORALTUR** s.r.l.

con il patrocinio di Regione Lombardia - Provincia di Bergamo

AMMINISTRAZIONE COMUNALE DI CASTIONE

ASS.TO AL TURISMO PROVINCIA DI BG

C.R.L. - C.P. di BG

presenta il 17° Festival Scacchistico Internazionale

Tornei - Tournaments:

MAGISTRALE - 1° NAZIONALE - 2° NAZIONALE - OPEN SENZA ELO

Validi per acquisizione ELO e titoli internazionali FIDE

Valid to gain ELO and international titles FIDE

Validi per il conseguimento di norme FSI, promozioni di categoria,
variazioni e classificazioni ELO-ITALIA secondo il R.T.F. della FSI

Sede di gioco - *Tournament location:*

HOTEL MILANO Castione della Presolana, Via S. Pellico, 3 (Bergamo)

UN INDAGATORE DEL VERO. GIOVANNI GIANI

S'a scacchi o vero a tavole giocassi colla tua donna,
fa ch'aggie il piggior del gioco, e dille ch'ell'è la migliore

Dante, *Il Fiore*, LXIII, 1-3

Per quanta poca attenzione il nostro cortese lettore possa aver dedicato all'osservazione del quadro di Giani, due sono i particolari che, ne siamo certi, non possono essergli sfuggiti: in basso sulla destra il tavolino sul quale, in parte caduti ed in parte ancora fieramente sull'attenti, riconosciamo i fantaccini del nostro amato gioco; sulla sinistra la sognante figura di giovinetta persa in qualche irraggiungibile pensiero.

Possiamo ragionevolmente supporre che a rovesciare i pezzi sulla scacchiera mettendo così bruscamente termine alla partita sia stata la giovane donna, nel corso delle nostre ricerche crediamo di averne scoperto il nome, forse il capriccio per un regalo lungamente atteso ed ancora una volta rinviato nel tempo oppure il turbamento di un istante per aver avuto l'impressione di intravedere un'ombra scura attraversare gli occhi dell'uomo che non ha occhi che per lei.

Le giovani dame in crinoline di Giani, sognanti in perplessità al tempo di Carlo Alberto o poco dopo, scriverà di loro Emilio Zanzi nella bellissima premessa al catalogo della mostra postuma inaugurata nelle sale del Circolo degli artisti di Torino nel marzo del 1938, del resto sono famose. Siamo riconoscenti a Giani, questo pittore che in pieno



Novecento amò dipingere interni ottocenteschi tappezzati di damaschi, questo indagatore del vero che non manca di farci sapere che è di pomeriggio (l'orologio in primo piano segna le ore 17.00) che si svolge l'azione, per questo suo quadro scacchistico la cui riproduzione fotografica è qui forse presentata per la prima volta.

Si ringrazia Romano Bellucci, bibliotecario per passione e professione come ci scrive, per le ricerche condotte presso l'Archivio Storico della Biennale.

Mi en leh

Giani Giovanni (Torino 11 luglio 1866 - Torino 14 dicembre 1936) Scacco Matto 1923 Olio su tela. Firmato (G. Giani) e datato in alto a destra. Esposizioni: XIV Esposizione Internazionale d'Arte, Venezia 1924 (Sala 27 n°10). Acquisitato alla XIV Esp. Inter. di Venezia per la somma di £. 13.000 dall'ing. Augusto Guerra Romero (forse un prestanome). Bibliografia: *Catalogo della XIV Esp. Inter. d'Arte*, Venezia 1924, p.91. Dragone Angelo e Dragone Conti Jolanda, *I paesisti piemontesi dell'Ottocento*, Milano 1947, p. 262. Archivio Storico della Biennale: Registro delle vendite n° 3 p. 3738. Lettere in partenza dalla Biennale d'Arte: Copialettere n°184(235 e 269) Copialettere n° 185 (430) Copialettere n° 188 (7 e 371) Fonte iconografica: Fototeca dell'Archivio Storico delle Arti Contemporanee (ASAC) - Venezia.

Calendario

Montecatini Terme

1/9 agosto Festival Internazionale

Tel. 057270377

Genova

10-18 agosto 1° Open Internazionale

Tel. 03474155197

Santa Flavia (Palermo)

16-23 agosto Festival Internazionale

Tel. 081668811

Porto San Giorgio

21-29 agosto Festival Internazionale

Tel. 0734675590

Cesenatico

31 agosto - 7 settembre Festival I.

Tel. 054783306

Imperia

31 agosto - 7 settembre Festival I.

Tel. 0183291705

Marostica

7-14 settembre Festival Internazionale

Tel. 042472269

Telese Terme

14 settembre Semilampo 15'

Aggiornamenti

Alessandro Cuppini

Allo scopo di mantenersi aggiornati sulle piccole grandi scoperte nel campo della composizione, questo articolo fa il punto, come altre volte in passato, su temi già trattati in numeri precedenti.

Promozione ad ♖.

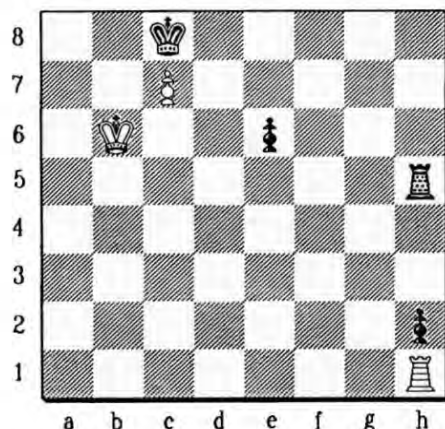
Nei numeri 3/93 e 1/94 di "Informazione Scacchi" riportavo due esempi certi, gli unici a me noti a quel tempo, di partite in cui si era verificata una promozione ad ♖ (assieme all'analisi di un'altra partita in cui la via più rapida di vittoria prevedeva la stessa promozione minore).

Ora invece, dall'enorme database preparato dall'olandese H. van der Heijden, costituito da più di 40.000 studi, è stato estratto un "sub-set" denominato "Nic-Base" che raccoglie oltre 1500 posizioni in cui si verifica la promozione ad ♖.

Tra queste sono compresi 27 esempi tratti da partite: molti banali, altri di dubbia autenticità, ma alcuni davvero interessanti.

Il più antico si riferisce ad un match tra Guretzky - Cornitz, autore di un celebre manuale del secolo scorso sui finali, e Neumann, giocato nell'ottobre del 1863. Uno dei più belli invece è tratto da una partita di semifinale del Campionato URSS del 1983, giocata tra Kholmov e Ehlvest a Volgogradsk.

Il diagramma seguente riproduce la situazione dopo la 71ª mossa del N; il gioco proseguì:



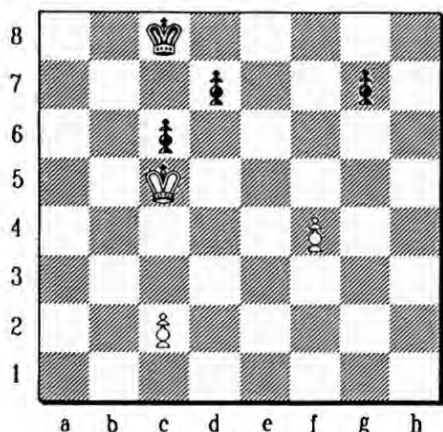
1. ♖a1 h1 = ♖; 2. ♖f1 ♖h8; 3. ♖f7 ♖e8; 4. ♖c5 e5; 5. ♖d6 ♖b7;

e il B. abbandona. Questa partita fu pubblicata su "Shakhmatny Byulletin" nel n. 1/1984 sino alla mossa 42, cui seguiva la frase "e il N. vinse". Evidentemente un finale così inconsueto non impressionò particolarmente il redattore.

Contributi multipli

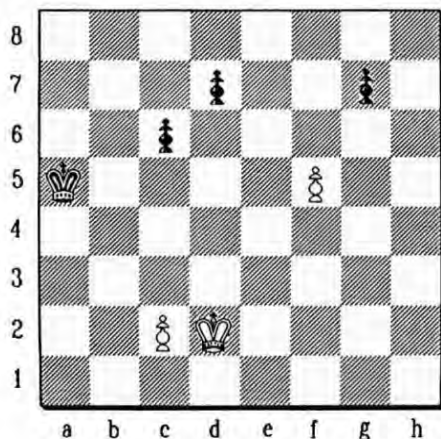
I contributi multipli nella composizione di studi scacchistici e nell'analisi di alcune posizioni chiave non finiscono mai. Nel n. 2/95 si I.S. proponevo la piccola storia di un lavoro di Zhigis del 1930, demolito dal maestro F. Chevaldonné nel 1980, corretto l'anno dopo dal compositore J. Vandienst.

Ora, prima di tutto, c'è da segnalare una anticipazione secca dell'idea di Zhigis che ho trovato in un bel libro di due compositori ucraini (M.A. Zinar e V.M. Arciakov, Harmonija Pesheckogo Etiudia, Kiev 1990):



1. ♖d6 ♗d8; 2. ♜f5 ♘e8; 3. ♙c3 ♗d8;
ecc. come nello studio di Zhigis, che quindi non risulta nè originale nè corretto. Lo studio di Lazar comunque risulta anch'esso demolito dalla variante di Chevaldonné. Ma anche la correzione di Vandienst risulta demolita: il compositore Pal Benko su "Chess Life" ne dà la dimostrazione, proponendo poi una sua versione della vecchia idea di Lazar, davvero bella e profonda. Partiamo da Vandienst, rimandando per la soluzione completa al numero di I.S. citato:

J. Vandienst EG 1981



1. ♖e3 ♗b6; 2. ♜f4 ♗c7; 3. ♙e5
Dopo 3. ♗g5? ♗d6; 4. ♗g6 ♗e5-+;
3. ... ♗d8; 4. ♗d6 ♗e8; 5. ♙c3
5. ♙c4? ♗d8; 6. ♙c5 ♗e8; 7. ♗c7 ♗e7; 8.
♗b6 d6; 9. ♗:c6 d:c5; 10. ♗:c5 ♗f6; 11.
♗d4 ♗:f5; e vince perchè il pedone
superstite, anzichè di ♗, è di ♗ (e non
di ♗ come erroneamente riportato per
un refuso nell'articolo del '95).

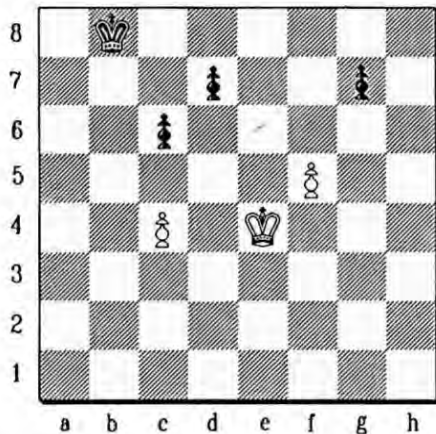
5. ... ♗d8; 6. ♙c4 ♗e8; 7. ♙c5 ♗d8; 8. ♜f6
g:f6;

stallo. Il N. tuttavia ha una continuazione migliore che pone il B. in zugzwang: 2. ... ♗c5; 3. ♗g5 ♗d4; 4. ♗g6 ♗e5.

"Così, racconta Benko, mi decisi a provare a correggere lo studio di Zhigis, e ottenni i seguenti gemelli", in cui l'idea originaria diventa una variante e il gioco si arricchisce di alcuni tipici effetti quasi problemistici.

P. Benko "Chess Life", 96

N.D. Grigoriev in memoriam



1. ♖f4

Il ♖ bianco deve triangolare per cogliere il momento opportuno per l'attacco sulla sesta traversa: 1. ♖e5? ♗c7;
2. ♙c5 d5; 3. ♙c:d6+ ♗d7; vince

1. ... ♗c7; 2. ♙e5

2. ♗g5? ♗d6; 3. ♗g6 ♗e5; vince

2. ... ♗c8;

Ecco l'idea di Lazar: 2. ... ♖d8; 3. ♖d6 ♗e8; 4. c5 ♖d8; 5. f6 g:f6; stallo

3. ♖f4

Anche la variante 3. ♖d6? era già presente in Vandienst: 3. ... ♖d8; 4. c5 ♗e8; 5. ♖c7 ♗e7; 6. ♖b6 d6; 7. ♖:c6 d:c5; 8. ♖:c5 ♗f6-+;

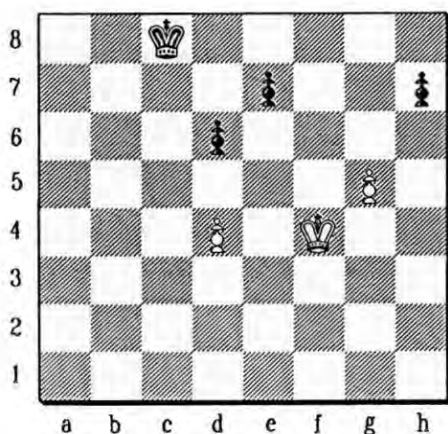
3. ... ♖d8; 4. ♖g5 ♗e7; 5. ♖g6 ♗f8; 6. c5

6. f6? g:f6; 7. ♖:f6 c5-+;

6. ... ♗e8; 7. ♖h5 ♗f7-+; 8. ♖g5 ♗e7; 9. ♖g6 ♗f8; 10. ♖h5

e il N. non può fare alcun progresso, patta. Spostando tutta la posizione a destra si ottiene un nuovo studio con soluzione diversa:

P.Benko "Chess Life" 96



1. ♖g4 ♗d7; 2. ♖f5 ♖d8;

2. ... ♗e8; 3. ♖e6 ♗f8; 4. d5 ♗e8; 5. g6 h:g6; stallo. Alcuni motivi del precedente gemello si ripetono.

3. ♖e6

Ma da questo punto la soluzione è diversa. La linea 3. ♖g4? è errata ora, perchè non esiste più una colonna a destra del pedone "h": 3. ... ♗e8; 4. ♖h5 ♗f7; 5. ♖h6 ♗g8; 6. d5 ♗h8;

3. ... ♗e8; 4. d5 ♗f8; 5. ♖d7 ♗f7; 6. ♖c6

Questa è la mossa della salvezza per-

chè ora 6. ... e6; non funziona 7. ♖:d6 e:d5; 8. ♖:d5 ♗g6; 9. ♖e4=. Il pedone sulla colonna "h", al contrario di quello in "g", non riesce a vincere.

6. ... e5; 7. ♖:d6 e4; 8. ♖c6

Il Re bianco non può liberare la casa d6 in un modo qualunque: dopo 8. ♖c7? si ha 8. ... e3; ... 12. ... ♖a5+ e il N. vince.

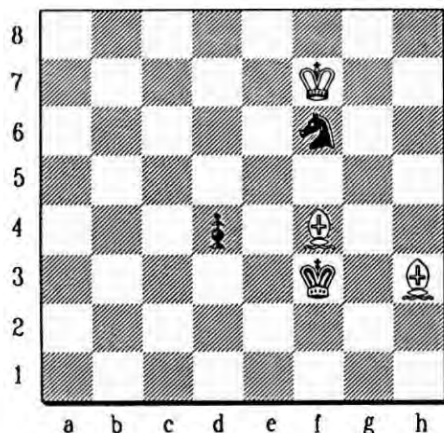
8. ... e3; 9. d6=

Credo che ora veramente la storia sia finita. L'idea di Lazar è diventata secondaria in questa splendida coppia di gemelli che fonde magistralmente vecchi e nuovi motivi, secondo le più moderne teorie compositive.

Due alfieri contro Cavallo

Il finale di ♖♖♖ contro ♘ è evidentemente intrigante: un amico, a conoscenza dell'articolo ad esso dedicato su I.S. 6/96 e 1/97, mi ha segnalato un altro bello studio sull'argomento

H. Enserink Bent J.T. 1989, 1° Lode



Se il B. riesce a catturare il ♘, il finale è teoricamente vinto. Ma prima deve salvare l'♖ sotto attacco: quale casa scegliere?

1. ♖c1

Esaminiamo le alternative.

1. ♖e5? d3; 2. ♖c3 ♖e4; seguito da 3. ... ♖g5+. oppure 2. ♖:f6 d2; 3. ♖g5 d1=♚; 4. ♖g4+ ♖e4;

1. ♖g5(d2)? 1. ... ♖g4; 2. ♖f1 d3; (minaccia 3. ... ♖e5+) 3. ♖c1 e il tempo perduto dal B. è decisivo 3. ... ♖f2; 4. ♖e6 ♖g3; 5. ♖d5 ♖h2; 6. ♖e3 ♖g3; 7. ♖d4 (a) 7. ... ♖g4; 8. ♖c1 d2; 9. ♖:d2 ♖h2; 10. ♖e1+ ♖f4; 11. ♖e2 ♖f3+;

(a) 7. ♖e5 ♖g4+;

7. ♖c4 ♖g4; 8. ♖c1 ♖f2; 9. ♖:d3 ♖e5+;

7. ♖c5 d2; 8. ♖:d2 ♖e4+;

1. ♖h6? ♖g4; 2. ♖c1 d3; e ancora il tempo perso permette al N. di pattare.

1. ... ♖g4;

Il M.I. Levitt segnalò la difficoltà per il B. di vincere dopo 1. ... ♖e4; , continuazione che il compositore non aveva analizzato nella soluzione. In assenza però di una precisa demolizione, il direttore del torneo, Roycroft, chiese al giudice di mantenere lo studio nel lotto dei premiati; se la demolizione fosse stata dimostrata in seguito, esso avrebbe potuto essere facilmente corretto eliminando la prima mossa e ancora avrebbe mantenuto sufficiente contenuto per garantirci una posizione di eccellenza. Non risulta che nessuno abbia successivamente dimostrato la patta del N. dopo 1. ... ♖e4, anche se, per la verità, manca un'analisi seria dopo questa continuazione.

2. ♖f1

2. ♖e6? ♖e3; 3. ♖e5 d3; 4. ♖d4 ♖e2; e ora 5. ♖:e3 d2; 6. ♖g4+ ♖e1=; oppure 5. ♖c3 ♖d1+; 6. ♖d4 ♖f2+;

2. ... d3; 3. ♖e6 ♖f2; 4. ♖d5

4. ♖d6? d2; 5. ♖:d2 ♖e4+;

4. ... ♖g3; 5. ♖c4 ♖h2; 6. ♖e3 ♖g3; 7. ♖b4

Il ♖ bianco deve portarsi davanti al ♖ avversario per poi catturarlo. Questo

obiettivo lo porterà ad eseguire un cauto percorso di aggiramento, toccando le case b4, a3, a2, b1, c1 e d1.

7. ♖b3? ♖f3; 8. ♖c1 ♖e4; 9. ♖:d3 ♖c5+;

7. ... ♖f3;

oppure 7. ... ♖g4; 8. ♖d2 ♖e5/♖f2; 9. ♖e1+/♖c1 vince

8. ♖c1

8. ♖d2,g5? 8. ... ♖e4; . Oppure 8. ♖h6? ♖g4; 9. ♖c1 ♖e5;

8. ... ♖g3; 9. ♖a3

9. ♖b3? ♖e4; 10. ♖:d3 ♖c5+;

9. ... ♖h2; 10. ♖e3 ♖g3; 11. ♖a2

11. ♖b2? ♖d1+;

11. ... ♖g4;

11. ... ♖f3; 12. ♖c1

12. ♖d2

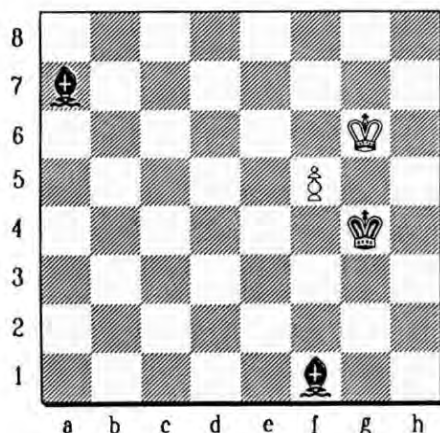
12. ♖c1? ♖e5; 13. ♖b2 ♖f2; 14. ♖h3 ♖e2;

12. ... ♖e5; 13. ♖e1+ ♖f4; 14. ♖b1+ - (14. ♖b2? ♖c4+;)

Per esempio 14. ... ♖e3; 15. ♖c1 ♖c4; 16. ♖c3 d2+; 17. ♖d1 conquistando il Pedone.

Per finire un secondo premio in un importante torneo, demolito alla luce della scoperta di K. Thompson sul finale di 2♖♖ contro ♖.

V.N.Dolgov , Nadareishvili J.T. 1983, 2° P.S.



Le intenzioni dell'autore erano di mostrare una patta a seguito di una manovra sistematica combinate e tre consecutivi stalli. Anche se demolito, è sempre piacevole seguire lo svolgersi di questo bello studio.

1. f6 ♖d3+; 2. ♔g7 ♖d4; 3. ♔h6 ♖e3+; (3. ... ♖:f6; è il primo stallo) 4. ♔g7 ♖g5; 5. f7 ♖d4+; 6. ♔g8 ♖c4; 7. ♔h7 ♖d3+; (7. ... ♖:f7; porta al secondo stallo) 8. ♔g8 ♖g6; 9. f8=♖+ ♖f6; 10. ♖d7+ ♖e7; 11. ♖e5 ♖:e5;

stallo numero tre. Ora sappiamo che 3. ... ♖f6 è mossa debole perchè concede al B. una possibilità di patta e 11. ... ♖:e5 getta via la vittoria. Naturalmente tutto ciò non era noto nè all'autore nè al giudice del Torneo.

Il doppio albino

Nel n. 3/96 di I.S. a pag. 146 presentavo un problema illegale per la posizione dell'♖ bianco, non di promozione e tuttavia fuoriuscito dalla casa d'origine "f1" pur coi pedoni e2 e g2 al loro posto.

Dell'♖ sembrava proprio che non si potesse fare a meno; il problema aveva comunque ottenuto il 2° premio in un concorso polacco poichè il giudice aveva ritenuto il difetto incorreggibile, data la grande difficoltà tecnica del tema esposto, un doppio Albino. Dopo qualche tentativo sono recentemente riusciti ad ottenere una posizione legale sulla stessa matrice: Tentativo: 1. ♖a1 blocco. 1. ... ♖a3/♖c3/♖b4/♖:b5/♖:b2/♖3-/♖:d7/♖6-; 2. b:a3/b:c3/b3/b4/♖:b2/♖a4/♖a7/ ♖d5#

1. ... f4

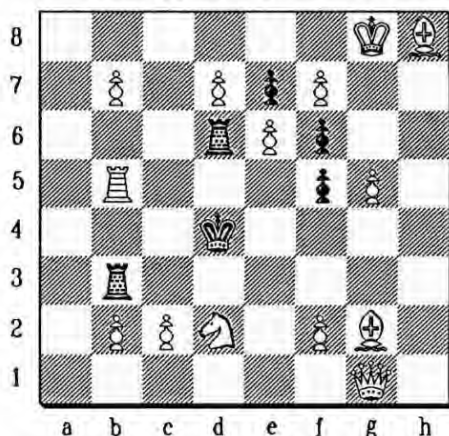
Soluzione 1. g:f6 minaccia 2. f:e7

1. ... ♖e3/♖g3+ /♖h3/♖:b5/♖:e6

2. f:e3/f:g2/f3/f4/♖d5#

La versione proposta ha anche una variante in più rispetto all'originale (2.

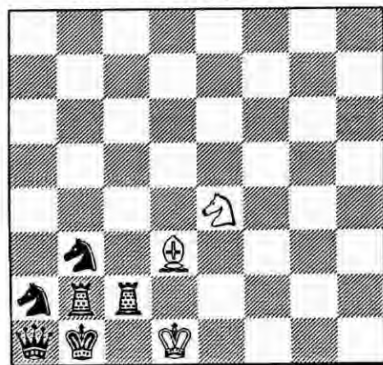
A.Cuppini, dopo S. Puschkin



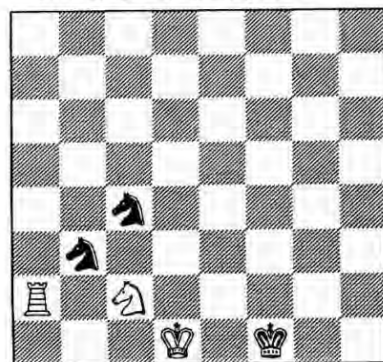
♖a7#). La posizione è più pesante, è vero, ma almeno è legale.

Nel numero precedente, nell'articolo Trabocchetti, sono stati persi due diagrammi: li ripresentiamo corretti.

M. Van Herck, 1995



N. Elkies- L. Stiller, 1995



Penrose

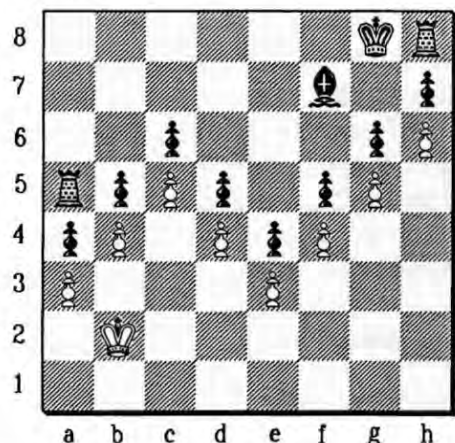
“D'altra parte, lo sviluppo di potenti calcolatori per giocare a scacchi fornisce un esempio sorprendente di applicazione in cui i calcolatori *possono* essere enormemente efficaci. Il gioco degli scacchi è, indubbiamente, una attività dove la potenza dell'intelletto umano è particolarmente evidente, anche se è portata fino alla perfezione soltanto da pochi; tuttavia, ora i calcolatori possono battere la maggiore parte dei giocatori umani. Persino i migliori giocatori umani sono ora in difficoltà e probabilmente non manterranno a lungo l'attuale superiorità sui migliori calcolatori che giocano a scacchi.”

Penrose continua citando altre situazioni in cui i calcolatori mostrano la loro superiorità sull'uomo e poi afferma: “In tutte queste situazioni, tuttavia, sarebbe difficile affermare che il calcolatore raggiunga una autentica *comprensione* di quello che sta facendo.”

E poco più avanti mostra un interessante esempio di mancanza di comprensione da parte del computer.

“In questa situazione, (vedi diagramma) il nero ha un enorme vantaggio, avendo due torri e un alfiere più del bianco, ma il bianco può facilmente evitare la sconfitta, semplicemente muovendo il suo re sul suo lato della scacchiera. I pezzi neri non possono penetrare nel muro di pedoni, così il

bianco non ha nulla da temere da parte delle torri e dell'alfiere neri; ciò è ovvio per qualsiasi giocatore umano con una ragionevole conoscenza delle regole del gioco.



Tuttavia, quando questa situazione, con il bianco a dovere muovere, fu presentata a Deep Thought - il migliore calcolatore attuale per giocare a scacchi, con al suo attivo numerose vittorie su grandi maestri - esso fece un marchiano errore e mangiò la torre nera col suo pedone, aprendo così la barriera di pedoni e mettendosi in una posizione senza speranza!

Come poté un giocatore di scacchi tanto straordinario fare una mossa così ovviamente stupida? La risposta sta nel fatto che Deep Thought, oltre a essere stato fornito di una considerevole mole di 'conoscenza manualistica', era stato programmato soltanto per calcolare una mossa dopo l'altra - fino a un notevole numero di mosse - e per cer-

care di migliorare la sua situazione, ma non aveva mai avuto alcuna reale comprensione dell'efficacia di una barriera di pedoni - e, in realtà, non potrebbe mai avere alcuna autentica comprensione di qualsiasi cosa.

Per chiunque conosca sufficientemente il modo, con cui sono costruiti Deep Thought e altri calcolatori che giocano a scacchi, non è assolutamente una sorpresa il fatto che, in situazioni come quella illustrata, possano fare errori marchiani. Noi non soltanto possiamo comprendere qualcosa del gioco degli scacchi che Deep Thought non può, ma possiamo anche comprendere qualcosa dei procedimenti (top-down) con cui è stato costruito; in questo modo possiamo capire perché fece un errore così marchiano - e anche perché, nella maggiore parte degli altri casi, giochi a scacchi così bene.”

D.H. Hofstadter

“Sono deluso. Il vero sconfitto in questa sfida è il gioco degli scacchi. Perché in pratica ha vinto la forza bruta, la mostruosa potenza di calcolo di Deep Blue, il supercalcolatore dell'Imb.” Così Douglas R. Hofstadter, uno dei massimi teorici dell'I.A. commenta la sconfitta di Kasparov. Continua Hofstadter: “Come ho detto, sono rimasto deluso, anche se in parte c'era da aspettarselo. Già nella sfida dell'anno scorso, Deep Blue aveva dimostrato di saper giocare molto bene, e questa volta c'è stato un grande equilibrio fino all'ultimo. Ma la mia delusione nasce da altre considerazio-

ni. Io credo che i veri grandi sconfitti in questa sfida siano gli scacchi. Fino a ieri potevo pensare che fosse un gioco nobile, in cui esisteva un margine che sfuggiva al semplice calcolo. Ora Deep Blue ci ha mostrato che è un gioco un po' più semplice di quanto credessimo. Che può essere affrontato e vinto sfruttando solo una enorme potenza di calcolo. Ha vinto la forza bruta. L'intelligenza artificiale non c'entra.”.

Sul fatto che Deep Blue abbia giocato mosse “umane” dando segni di intelligenza e fantasia Hofstadter così si esprime: “Il fatto è che il termine *intelligenza* è scivoloso e presenta molte sfaccettature. I progressi negli ultimi anni nell'I.A. ci stanno insegnando che esistono molti tipi di intelligenza e possono essere applicati in campi diversi. Ci sono intelligenze limitate che possono servire per giocare una partita di dama o di scacchi, oppure per manipolare le formule matematiche di un problema di calcolo. Ma ciò che chiamiamo intelligenza umana è un'altra cosa. E' la possibilità di scegliere in un mondo complesso come il nostro. E' la capacità, ad esempio, di leggere un romanzo, comprenderne il significato e individuare delle analogie tra ciò che si è letto e la nostra vita. Tutto ciò oggi sfugge a qualsiasi computer. E sfugge a Deep Blue, in cui non è stato fatto nessun tentativo di modellizzare i meccanismi del pensiero umano”.

Ancora Hofstadter sull'imprevedibilità di alcune mosse di DB. “Naturalmente un calcolatore in grado di analizzare

miliardi e miliardi di possibili combinazioni e le loro conseguenze può valutare quale sia la mossa più conveniente. Quella mossa che, se giocata da un uomo, farebbe gridare al colpo di genio. Ma ciò non significa che il computer abbia coscienza di cercare, e poi giocare, una mossa geniale”.

Ancora Hofstadter sul rapporto tra pensiero umano e I.A. “... Io sono interessato a studiare i meccanismi del pensiero umano. E l'architettura di DB non è quella adatta. Ripeto non c'è stato un tentativo di modellizzare i concetti, che secondo me costituiscono il cuore del pensiero umano. Un concetto è un gruppo di associazioni, di analogie tra elementi diversi ma che condividono uno stesso *sapore*, una stessa essenza. Ma un concetto ha limiti molto tenui, sfumati, non assomiglia ai riquadri bianchi e neri di una scacchiera. I programmatori di DB non hanno tenuto conto di queste sfumature. Perciò la mia delusione. Abbiamo visto che, almeno negli scacchi, la capacità di un campione come Kasparov di vincere sfruttando i concetti, le analogie e tutta la potenza del pensiero umano può essere battuta dalla brutta potenza di calcolo. Ma ciò che vale negli scacchi, non vale nella vita vera. Perché la vita vera non è un riquadro di otto caselle per lato.”

Riotta

Infine l'opinione sul match del giornalista del *Corriere della Sera* Gianni Riotta: “ ‘La prossima volta, lo giuro, lo farò a pezzi’. Il campione perde la

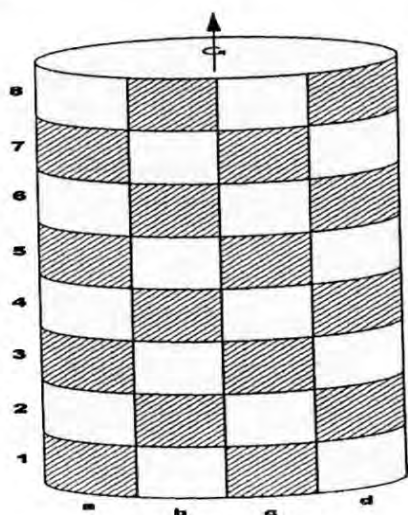
sua imbattibilità, a 34 anni, e piagnucola, parla di imbrogli, cita ‘Maradona che segna con la mano il gol della vittoria’: spettacolo abituale nello sport, ma comunque penoso. Tanto più che il vincitore non è un umano, non gioisce con il gesto dell'ombrello né, sportivo, stringe la mano allo sconfitto invidioso.

Se i computer non fossero i nostri schiavi sarebbero andati in corteo al Central Park, “Alè O'O’”, Brigade Silicon Valley, Gruppo Ultras Video e Tastiera, Curva Sud Internet. Schiamazzi di videoterminali, caroselli di portatili, ritmare di schermi colore verde e ambra. Invece nessuna rivolta di Spartacuscomputer. Lunedì mattina, al lavoro, gli umani hanno ritrovato i computer docili e servili, come sempre. Sono gli umani che prendono la sconfitta malissimo. Kasparov ha dato fondo, nella sua conferenza stampa, all'intero campionario del cattivo perdente, accuse di slealtà e combine incluse. I suoi colleghi, Gran Maestri degli scacchi, insinuano che il torneo sia una finzione per farsi pubblicità, Kasparov sponsorizza tanti computerini da scacchi. Niente paura, mister Kasparov. Lei resta il più grande giocatore del sistema solare e noi, specie Homo Sapiens, i ragazzi più intelligenti del quartiere. Profondo Azzurro non è una minaccia, è uno specchio. Ci riflette con la nostra straordinaria capacità di invenzioni meravigliose e la nostra infinita ingenuità di eterni bambocci. Quanto a te, vecchio Profondo Azzurro goditi la vittoria, ... “

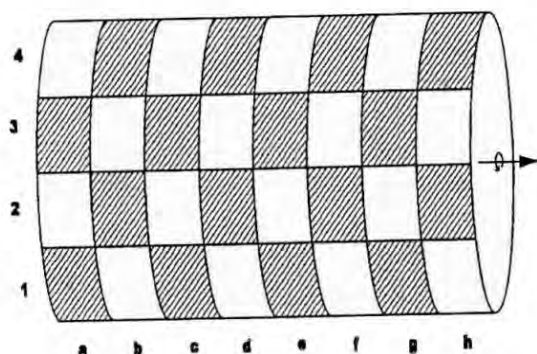
Gli scacchi cilindrici

Filippo Minieri

La scacchiera cilindrica fa parte del gioco eterodosso; si ottiene sviluppando una normale scacchiera 8x8 sulla superficie di un cilindro. Essa può essere di due tipi, ad asse orizzontale o ad asse verticale: quest'ultima è la versione più diffusa.



Scacchiera cilindrica ad asse verticale



Scacchiera cilindrica ad asse orizzontale

Si ha una scacchiera ad asse verticale quando le colonne "a" e "h" sono adiacenti, mentre quella verticale si ottiene quando sono la prima e l'ottava traversa ad essere confinanti: quest'ultima versione è usata solo per i problemi in quanto una partita partirebbe in posizione illegale poichè i due Re sarebbero, già nella posizione iniziale, sotto reciproco scacco.

Esiste poi una versione combinata di scacchiera cilindrica ad asse verticale ed asse orizzontale chiamata dagli inglesi *Anchor-Ring-Chess*, molto simile ad una ciambella (Toro).

Cenni storici

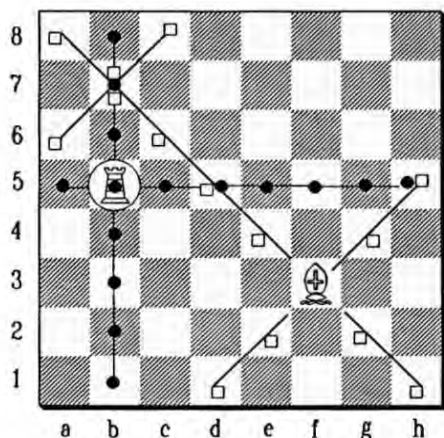
La nascita della scacchiera cilindrica può essere fatta risalire intorno al dodicesimo secolo, essa era già nota alla corte del re dei mongoli, Tamerlano.

Nel corso dei secoli questo tipo di scacchiera non ha mai suscitato l'interesse dei giocatori anche perchè è difficile averne una visione immediata operando su una scacchiera tradizionale.

Bisogna risalire ai nostri giorni per trovare degli estimatori di tale scacchiera; tra questi emerge Luigi Ceriani che intorno al 1950 è riuscito a trovare interessanti elementi nelle posizioni, causate dall'adiacenza delle colonne "a" e "h" della scacchiera ad asse verticale. In talune posizioni è ad esempio possibile stabilire, mediante l'analisi retrograda, quale sia la linea di demarcazione fra le

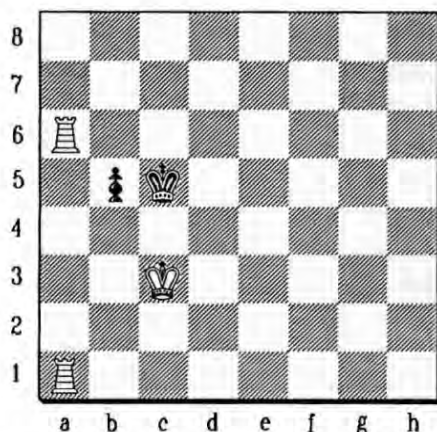
due colonne, linea che Ceriani denominò "*generatrice fondamentale della scacchiera cilindrica*". Questo campo particolare della problemistica ci permette di ammirare interessanti fenomeni completamente assenti sulle normali scacchiere.

Le regole dei pezzi sulla scacchiera cilindrica sono uguali a quelle sulla scacchiera tradizionale ma è la circolarità della prima a dare ai pezzi ad azione lineare (♖, ♕, ♔) la possibilità di controllare case non altrimenti raggiungibili. Una ♖ per esempio può percorrere tutte le case di una traversa e tornare al suo punto di partenza (è ammesso, ad esempio, nel caso di una ♖ inchiodata, che questa muova circolarmente tornando nella propria casa di partenza) mentre non può, perchè il codice di Pirano ⁽¹⁾ lo vieta, muoversi in modo perpetuo lungo la scacchiera, sebbene tale movimento sia fisicamente possibile in base alle regole assegnate ai singoli pezzi.



La torre in b5 muove sulla colonna "b" come sulla scacchiera tradizionale, sulla traversa "5" invece può uscire da a5 e rientrare in h5, tornando ad occupare la casa originale. Allo stesso modo l'Alfiere f3 può, da h5, portarsi in a6. Il movimento sulla diagonale a8-h1 è invece normale

Tutti i problemi che vedremo si riferiscono a scacchiere cilindriche ad asse verticale. Iniziamo a familiarizzare con alcune situazioni "*strane*" su questa scacchiera.

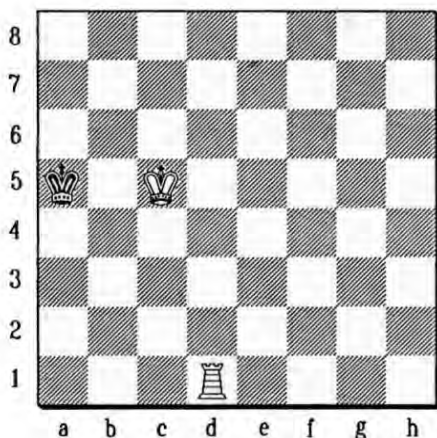


Nel diagramma precedente vediamo un semplice matto in uno.

Si ottiene con

1. ♖1a5,

un matto dato alle spalle.



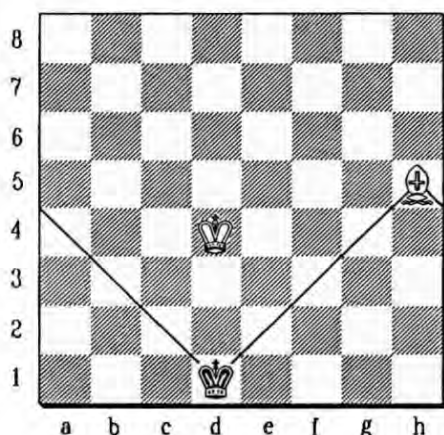
In questa posizione il B. non può dare matto con

1. ♖a1 +

perchè il ♔N. si rifugerebbe nella colonna h.

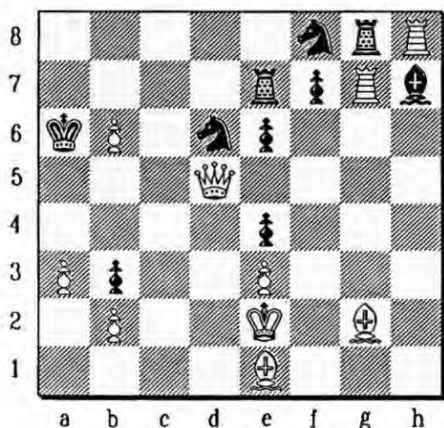
Sulla scacchiera cilindrica un unico

pezzo può dare scacco doppio! Nella seguente posizione, ad esempio,



l'alfiere in h5 porta lo scacco al re avversario lungo due diverse diagonali. Passiamo ora a dei problemi veri.

A. Chicco - 1933, #2



1. ♖d1

minaccia 2. ♔f1#, che è possibile perché il ♔, muovendosi, apre la diagonale d1-h5-a6 proprio grazie alla cilindricità della scacchiera. Se

1. ... ♔h5 +

il ♔N. si trasferisce sulla colonna "h" scoprendo la diagonale dell'♔ h7 che dà scacco al suo rivale, ma questo non lo salva dal matto

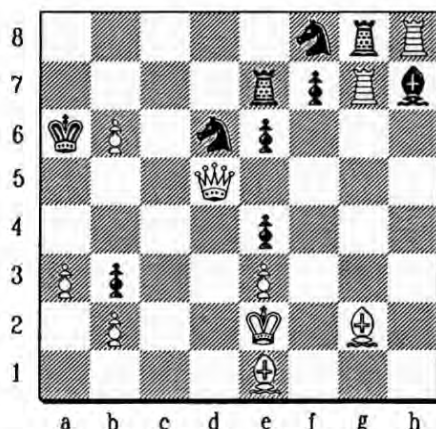
2. ♔f2#.

Se 1. ... ♔b7; 2. ♔d2#

Se 1. ... ♔f5; 2. ♖h6#.

E' chiaro che su 1. ... ♔h5 non va 2. ♔d2 e su 1. ... ♔b7 non va 2. ♔f2 per via delle interferenze del ♔B. sull'♔e1 che, nel primo caso, non controllerebbe la casa h6 e, nel secondo, la b6. Queste varianti sono possibili grazie alla peculiarità della scacchiera cilindrica.

A. Mandler - 1962, #3



In questo problema la mossa chiave è 1. ♔b7

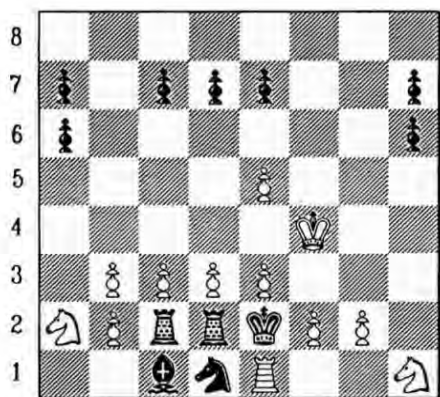
una mossa del tipo *Give and Take*: essa concede al ♔N. la casa f1, inizialmente controllata via a4-h3-f1 e toglie la e2, inizialmente vigilata via a6-h1-d1. La minaccia è 2. ♖f4+ ♔e1/♔g1; 3. ♖f8!!#

Se 1. ... d3; 2. ♖a5+ (lo scacco arriva via h4) ♔e3; 3. ♖a7#. Se il N. invece di andare in e3 gioca 2. ... ♔g1/♔f1 segue 3. ♖f8#.

Si noti la bellezza e l'eleganza di questi matti: il B. ha tutti i suoi pezzi in zona periferica rispetto alla scacchiera e distanti dal ♔N.

Il prossimo è un problema di Ceriani il cui si richiede di trovare la generatrice fondamentale della scacchiera cilindrica.

ca e dire quale fu la prima mossa dell'Alfiere di Donna del Nero.



In questo complesso problema notiamo subito che quattro le catture dei ♖♖ B. sono state quattro, una è a:b3 e le altre tre quelle necessarie per portare il ♖h2 in e5.

Due catture del N. sono state b:a6 e g:h6 ed una terza quella del ♖ "f" che ha catturato in e2 per poter poi promuovere il suo ♙ in e1 che ora è sulla casa c1.

Il ♙N è entrato in e2 via d3, prima che il B. abbia spinto il ♖; questo sta a significare che l'♙Bc1 o è stato catturato nella sua casa d'origine oppure in d2 o e1. Ora è necessario determinare dove sia avvenuta la quarta cattura da parte del N. E' chiaro che l'ultima mossa del B. è stato ♙e1+, quella del N. non può essere stata g7:h6 in quanto l'♙f8 o h8 deve essere uscito in precedenza per essere catturato dal ♖B. "h".

Non può essere stata nemmeno b:a6 per lo stesso motivo di cui sopra, perchè l'♙c8 o a8 deve essere uscito in precedenza per farsi catturare dai ♖♖ B.

Di conseguenza si deduce che l'ultima mossa del N. è stata la cattura del ♙ in e1 dell'♙ in e2. (quarta cattura). Seguendo questo ragionamento si evince che l'♙B. di campo scuro avrebbe dovuto

essere inizialmente non in "c1" o "e1", case da dove non avrebbe potuto andare a farsi catturare dai ♖♖ N. ma avrebbe dovuto essere in "g1" o in "a1". In tal caso le possibili case iniziali dell'♙N. di case bianche, all'origine, dovrebbe essere "g8" o "a8", mentre dopo la retro-mossa b7:a6 le sole case possibili per i due ♙♙N originali sarebbero "c8" e "h8", ma tutt'altro non è possibile per quello che rimane come ultimo retrotratto del N. ♙:♙e2.

L'♙B di case nere originalmente deve essere su "g1" o "a1" come esposto prima, salvo però che non sia stata già giocata e ritirata la mossa b7:a6 e non c'è nulla che contraddice che l'♙N di case bianche sia alla sua origine, inizialmente in "g8" o in "a8". La casa "g8" però va scartata perchè l'♙N camposcuro dovrebbe essere inizialmente in "b8" o in "d8", questo perchè vi sia la distanza di due colonne tra gli ♙♙ (che è la distanza di quando si posizionano gli ♙♙ sulla scacchiera). Ma se posizioniamo l'♙ in "b8" o in "d8" questo non sarebbe potuto uscire per farsi catturare dal ♖Be5 come invece è accaduto.

Se invece l'♙N di casa bianca era inizialmente in "a8" quello di casa N. doveva necessariamente trovarsi in "f8" e tutto fila liscio perchè nulla è in contraddittorio con lo schieramento iniziale dei pezzi bianchi, cioè ♙ in a1 e f1. Grazie a quanto esposto possiamo concludere che la generatrice fondamentale è la c-d (in pratica la casa d1 è la a1).

(1) Nel 1958, nella bellissima città di Pirano, antico borgo incastonato nella costa dalmata della Slovenia, si svolse un congresso di problemisti. Si riunirono i più alti esponenti dell'epoca per dare, uniformare e rendere più comprensive tutte le regole e gli aspetti relativi alle scacchiere e ai pezzi eterodossi.

Campionati Provinciali a Squadre A30

Si è definitivamente conclusa, con la premiazione la IIa edizione dei campionati provinciali a squadre A30, disputati nell'ambito della manifestazione "Sport e Solidarietà" indetta dall'oratorio di San Tomaso de' Calvi.

Quest'anno la "Cartolibreria Senziani" si è presa la rivincita sulla Società Scacchistica Bergamasca, vincitrice nel 1996, ma un terzo incomodo si è rivelato, per entrambe, il Circolo Scacchi Excelsior A guidato dal candidato maestro Massimiliano Rota. La "Cartolibreria Senziani" è partita col piede in fallo, concedendo un inopinato 2 a 2 al Circolo Scacchi Excelsior B nel primo incontro: ma si rifaceva immediatamente al secondo turno sconfiggendo proprio i campioni uscenti della S.S. Bergamasca per 3,5 a 0,5. Dopo la terza partita, tuttavia, era il C.S. Excelsior A a condurre la classifica provvisoria con 3 vittorie su 3. Ma gli incontri diretti ridimensionavano le speranze di vittoria dell'Excelsior: sconfitto prima di misura 2,5 a 1,5 dalla "Bergamasca" al quarto turno, perdeva poi l'incontro decisivo dell'ultimo turno per 3,5 a 0,5 contro i neocampioni della "Senziani".

Alla fine è prevalsa dunque quest'ultima, solitaria in vetta alla classifica con 9 punti su 10 di squadra e 17 su 20 individuali, seguita dalla Bergamasca 8 punti squadra e 13,5 individuali e quindi dal C.S. Excelsior A (6 e 12); poi ancora nell'ordine si sono classificate Excelsior B, Lovere e Azzano San Paolo.

Nonostante la partecipazione abbia registrato una certa flessione rispetto allo scorso anno (10 squadre nel '96), va

peraltro sottolineato che il livello tecnico di questa edizione è stato senz'altro più elevato: un terzo dei giocatori era infatti, di categoria magistrale. Tentare di unire qualità e quantità sarà dunque l'obiettivo per il 1998.

Prima di concludere diamo la classifica dei cannonieri.

Dario Mione 5 su 5
Beniamino Bison 4,5 su 5
Stefano Rigamonti 4 su 5
Massimiliano Rota 3,5 su 5
Dario Motta 3,5 su 5
Devis Bosio 3 su 5
Federico Mazzotti 3 su 5
Erik Luchsinger 3 su 3

Mione D - Longo P

Campionato Prov. Squadre 1997

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. b4 c:b4; 4. d4 d5?!

Ecco cosa succede a non leggere "Informazione Scacchi" ! (in questo caso il num. 6/'96) La mossa giusta a questo punto è 4. ... ♖f6

5. e:d5 ♗:d5;

Così si espone la ♗ al fuoco nemico. Migliore ancora 5. ... ♖f6

6. c4 b:c3?;

Benché triste, si doveva ripiegare sulla ritirata di ♗ in d8, evitando quanto meno ulteriori perdite di tempo.

7. ♖:c3 ♗a5; 8. ♔d2 ♖f6; 9. ♚c1 ♖c6; 10. ♔b5 ♔d7; 11. 0-0 e6; 12. d5! e:d5?;

La mossa perdente. Unica era 12. ... ♔d8.

13. ♖:d5 ♗d8; 14. ♚e1 + ♔e6; 15. ♚:c6! b:c6; 16. ♔:c6 + ♔d7; 17. ♔g5

Più incisiva di 17. ♖:a8, che rimane comunque con un pezzo di vantaggio. Ma il Bianco mira al matto ...

17. ... ♖a5?;

Sbagliata, ma del resto nemmeno 17. ... f6 o 17. ... ♖c8 tenevano. Per esempio: a) 17. ... f6; 18. ♖:f6! g:f6; 19. ♖g5 + - b) 17. ... ♖c8; 18. ♖e5 ♖d6; (18. ... ♖c5; 19. ♖:d7 + ♖:d7; 20. ♖g6 + ♖e6; 21. ♖a4 + ♖d7; 22. ♖c7 + ♖) ♖:d7; 20. ♖f6 + ! g:f6; 21. ♖:d6 ♖e6; 22. ♖:f6 + - 18. ♖f6 + g:f6??;

Ovviamente unica era 18. ... ♖d8; , benché dopo 19. ♖:d7 + o forse, ancor meglio, 19. ♖:d7, la vittoria del Bianco sia solo questione di tempo.

19. ♖:d7 matto.

Rota Max - Bresciani

Campionato Pro. Squadre 1997

1. d4 ♖f6; 2. c4 e6; 3. ♖c3 ♖b4; 4. e3 b6; 5. ♖d3 ♖b7; 6. f3 c5; 7. ♖ge2 c:d4; 8. e:d4 0-0; 9. a3

Oppure 9. 0-0 d5 = ;

9. ... ♖e7 = ; 10. 0-0 d5; 11. ♖g5 ♖bd7; 12. b4 d:c4; 13. ♖:c4 ♖c8; 14. ♖b3 h6; 15. ♖h4 ♖e8; 16. ♖ac1 ♖c7; 17. ♖d5

Sembrava più incisiva la meno spettacolare 17. ♖b5 ♖d8; (17. ... ♖b8; 18. ♖g3 ♖a8; 19. ♖c7 + -) 18. ♖:a7 ♖a8; 19. ♖b5 e il Nero è in imbarazzo.

17. ... ♖:d5; 18. ♖:e7 ♖:e7; 19. ♖:e6 ♖d8; 20. ♖:c8 ♖:c8; 21. ♖:f7 + ♖h8; 22. ♖:e8 ♖:e8; 23. ♖f4 ♖f6; 24. ♖f2 ♖d7;

La posizione del Nero non è facile, ma questa perde subito. Bisognava tentare 24. ... ♖d6; per replicare a 25. ♖e1 con 25. ... ♖f7; e se 26. ♖:f7 ♖:f7; 27. ♖e7 ♖d6; e il Nero tiene con anche buone chances di vittoria!

25. ♖g6 +

Dopo 25. ... ♖h7; si perde la ♖ con 26. ♖f8 + .

Un Bresciani irriconoscibile!

1-0

Mione D - Rota Max

Campionato Pr. Squadre 1997

1. e4 c6; 2. d4 d5; 3. e5 ♖f5; 4. ♖c3 e6; 5. g4 ♖g6; 6. ♖ge2 c5; 7. h4 h5;

Questo seguito pare dubbio. La migliore secondo Karpov è 7. ... h6; mentre critico è il seguito 7. ... c:d4;

8. ♖f4 ♖h7; 9. ♖:h5 c:d4; 10. ♖b5!?

Il seguito canonico è 10. ♖:d4 ♖:c2; Ma anche questa mossa sembra piuttosto insidiosa.

10. ... ♖c6; 11. ♖:d4 ♖:e5?;

Dopo questo tratto la posizione del Nero comincia a scricchiolare. Pare meglio cercare un compenso posizionale per il ♖ di svantaggio con 11. ... ♖b6

12. ♖b5 + ♖d7; 13. ♖e2 ♖e7?!

Si minacciava un poco piacevole sacrificio in 'e6', ma per prevenirlo era forse meglio 13. ... ♖b6. Così il Nero comincia a non aver più mosse!

14. ♖g5! ♖gf6?!

Il Nero è pressoché in zugzwang. 14. ... f6; non si può giocare per 15. ♖:e6 (Con 15. ♖:e6 ♖f7; il Bianco si complica solo la vita) 15. ... ♖:e6 + ; 16. ♖:c6 f:g5; 17. ♖:f8 ♖:f8; 18. ♖:d7 e nonostante il Nero recuperi materiale la vittoria del Bianco è solo questione di tempo.

15. ♖:d7 + ♖:d7; 16. ♖b5 + ♖c8?;

Unica 16. ... ♖d8; benché dopo 17. 0-0-0 la posizione del Nero faccia acqua da tutte le parti.

17. ♖h3! ♖b4 + ; 18. ♖c3 + ♖b8??;

Ovviamente era forzata 18. ... ♖d8; anche se dopo 19. ♖:f6 il Nero avrebbe comunque potuto con buona pace abbandonare.

19. ♖c6 + 1-0

Dario Mione

Tornei Semilampo

Di seguito un resoconto degli ultimi tornei semilampo giacati in provincia.

Remaplast

Record di partecipazione per la 5ª edizione del Gran Premio Remaplast, valido come settima tappa del Gran Premio semilampo della Provincia di Bergamo. Dopo i 76 giocatori del '95 e i 77 del '96, il torneo ha fatto registrare un ulteriore progresso giungendo a ben 93 iscritti, di cui 8 magistrali, 20 nazionali, 25 sociali/inclassificati e 40 under 16. Grossa soddisfazione, dunque, per lo staff organizzativo, con in testa Bruno Ruggeri della Remaplast, senza il cui contributo il torneo non si sarebbe potuto svolgere, e per la direzione di gara, composta dall'arbitro nazionale Tommaso Minerva, da Angelo Gimmillaro al personal computer, Piera Meli, alla segreteria e Mario Breviario che ha curato il torneo under 16.

I partecipanti, provenienti da Bergamo, Milano, Brescia, Lecco, Varese e persino da Novara e Trento, hanno gareggiato in due distinti gironi, uno riservato agli under 16 e l'altro aperto a tutti i giocatori, con classifiche separate per sociali/inclassificati e nazionali/magistrali.

Nel girone under 16 netto il dominio del milanese Gabriele Bulgarini: 7 punti su 8, con un distacco di un punto intero dal gruppo dei secondi classificati, parlano da soli. Ai bergamaschi le piazze d'onore: sono andate a Marco Celesti (secondo) e Andrea Locatelli (terzo), entrambi a quota 6, favoriti dallo spareggio tecnico nei confronti di un altro bergamasco, Andrea Lussana, del milanese Loris Bakuli e dal bresciano Enrico Ventriglia. Migliori tra le ragazze le "solite" Guia Termini di Treviglio (pri-

ma) e Arianna Leidi di Bergamo (seconda), quindi, al terzo posto, Sonia De Girolamo, sempre di Bergamo.

Molto combattuto, e incerto fino all'ultimo, il torneo open, svoltosi al circolo Excelsior. Dopo alterne vicende al vertice della classifica, l'ha spuntata il diciottenne maestro Daniele Vismara di Lecco, primo per spareggio tecnico sul candidato maestro Sergio Braghetta di Brescia: entrambi hanno concluso a quota 7,5 su 9.

Al terzo posto il maestro di Milano Walter Cazzaniga, solitario con 7 punti. A 6,5 punti, nell'ordine, Paolo Marcoli di Milano, Franco Agnelli di Brescia, Begir Rrugeja di Alzano e Stefano Rigamonti di Città Alta.

Fra i sociali/inclassificati Angeli Gimmillaro ha ottenuto il primo posto con 5 punti e mezzo su 9, seguito a 5 punti dal "bresciano" Blagojevic e dal bergamasco Elio Locatelli.

D. M.

Gran premio Excelsior

Organizzato soltanto per coprire un periodo abbastanza vuoto di attività il "Gran Premio Excelsior" - torneo open semilampo di scacchi - organizzato dal C.S. Excelsior con il contributo della Nuova Maa Assicurazioni di James Pellegrini Quarantotti di Ponte S. Pietro, della casa vinicola "C' di Frara" di Michele Celesti e del borghigiano Giulio Signorelli "Ol Formager" di Borgo S. Caterina, il torneo ha registrato l'inaspettata presenza di ben 65 scacchisti giunti anche da fuori provincia.

Un successo che conferma la simpatia che gode il sodalizio scacchistico di Borgo S. Caterina oltre i confini della nostra provincia, cosa che fa ben sperare anche per il prossimo futuro, visto

che le richieste di incrementare l'attività Open del C.S. Excelsior, fino ad oggi limitata soltanto al Memorial Silvio Moretti (provinciale), ed al Torneo Semilampo "Remaplast" (Nazionale).

Il Gran Premio Excelsior, giocato nel Salone Excelsior di Via S. Caterina 16 Bergamo domenica 15 giugno, giunto alla 5^a Edizione è stato nelle precedenti edizioni proposto come Torneo dell'Oratorio; quest'anno un cambiamento di rotta sperimentale, ma visto l'esito, non è da escludere che per il prossimo anno la manifestazione possa essere inserita nel Gran Premio Open Semilampo della Provincia di Bergamo.

Il Torneo impostato su tre gironi di sei turni di gioco, ha vissuto nei "Magistrali/Nazionali" della spettacolare lotta tra l'albanese di Alzano Lombardo Beqir Rugeja e Lino Merlini finiti in testa a pari punti e nell'ordine per spareggio tecnico, terzo posto per il maestro Roberto Piantoni, poi Giorgio Elitropi, Fabrizio Losito e Paolo Nasoni.

Nei "Sociali" tre a pari punti con Carlo Begni, il bresciano Luca Lamberti e l'altro albanese Nazmi Sterniqi, seguiti ad un punto da Francesco Mazzoleni, Angelo Gimmillaro e Pietro Marinoni.

Nei giovani "Under 14" vittoria a punteggio pieno di Davide Di Pietro, su Andrea Locatelli, Andrea Lussana, il bresciano Nicola Onger, Fabrizio e Stefano Cotini.

T.M..

Open di Bianzano

A dispetto del brutto tempo si è svolta domenica 29 giugno l'ottava tappa del gran premio semilampo della provincia di Bergamo: il torneo open semilampo di Bianzano, valido anche quale terza e ultima tappa del "Trittico dei Laghi".

Assente il maestro internazionale Bruno Belotti, ottimo secondo al festival internazionale di Bolzano, sono stati un bergamasco d'adozione e due milanesi a contendersi il primo posto tra i venticinque giocatori al via.

Il candidato maestro Pasquale Rizzuti di Presezzo, il maestro Walter Cazzaniga e il candidato maestro Paolo Marcoli, abituali frequentatori dei tornei nostrani, hanno guidato appaiati la classifica provvisoria al settimo e penultimo turno. L'ultimo, decisivo incontro ha decretato il primo posto di Marcoli per spareggio tecnico su Cazzaniga, usciti entrambi vincitori rispettivamente contro Stefano Rigamonti di Città Alta e marco Lussana di San Paolo d'Argon; Rizzuti ha perso l'opportunità di unirsi ai due venendo sconfitto da Fausto Poletti di Manerbio e quindi relegato al terzo posto. Al quarto posto ha concluso così solitario lo stesso Poletti, mentre al quinto, in ordine di spareggio, si sono piazzati Rigamonti, Alessandro Pannone di Telgate, Fabrizio Mangiovinì di Bergamo e Riccardo Dieli di Franciacorta.

Per la categoria sociale il migliore è risultato Mangiovinì, mezzo punto avanti rispetto a Carlo Begni di Seriate e uno a Vincenzo Bertoletti di Lovere. Tra gli under 16 il più bravo è stato Andrea Brembilla di Bergamo, davanti a Daniele Di Pietro di Osio Sotto, Enrico Ventriglia di Milano e Sara Bertoletti di Lovere.

D. M.

Belotti vince ad Ugnano

Il triplice campione italiano Bruno Belotti di Casnigo nella 2^a Edizione del Torneo Open Semilampo Nazionale di Scacchi, giocato sabato 19 luglio nella

Loggia grande del Castello di Ugnano, ha confermato la sua imbattibilità concludendo con 7,5 su otto (patta nell'ultimo turno col bresciano Agnelli); ai posti d'onore tre altri grandi dello scacchismo regionale quali il milanese Paolo Marcoli punti 6,5 ed i bresciani Sergio Braghetta e lo stesso Francesco Agnelli con punti 6 nell'ordine per spargio tecnico.

Al termine di questa ennesima vittoria di Bruno Belotti e le relative posizioni d'onore di Marcoli, Agnelli e Braghetta, a fronte anche del ritiro odierno del trentino Giovanni Dallaglio già vincitore dell'edizione 1996, nella 3^a Edizione del Gran Premio Open Semilampo della Provincia di Bergamo, a sole due tappe dalla conclusione (Serina domenica 27 luglio e Roncobello domenica 10 agosto) la lotta per la vittoria finale dovrebbe riguardare principalmente le posizioni d'onore visto che Belotti conduce solitario con un considerevole margine di vantaggio sul gruppetto degli inseguitori.

Nella classifica finale dei "Sociali" inseriti nel Girone dei Magistrali/Nazionali, primo posto per Carlo Begni di Costa Mezzate seguito nell'ordine da Valerio e Mauro Cereda di Ugnano, Mario Onger di Brescia, F. Gianlombardo di Treviglio, G.P. Giana di Bolgare e F. Mangiovini di Bergamo.

Mentre nel girone dei giovani "Under 16" accoppiata vincente con i due extra-provinciali Nicola Onger (Brescia) ed Enrico Ventriglia (Milano), due giovani promesse dello scacchismo nazionale che con sette punti e mezzo su otto si sono permessi di imitare l'impresa del grande Belotti, distanziando l'accoppiata bergamasca composta da Marco Celesti e Sara Bertoletti di ben due punti e mezzo.

Unanimi consensi per l'organizzazione ed applaudita premiazione con l'intervento di Danielangelo Rampinelli, Assessore alla Cultura del Comune di Ugnano, in particolare per le parole di vivo compiacimento per questa bella e riuscita manifestazione scacchistica nazionale alla quale - ha detto - non mancherà certamente il sostegno dell'Amministrazione Comunale anche per il 1998.

T. M.

BRATTO

Il 17° Festival Internazionale "Conca della Presolana 1997"

Si punta ai 200 partecipanti.

Si ripresenta alla grande la 17^a Edizione del Festival Scacchistico Internazionale di Bratto proposto per il quinto anno consecutivo dall'appassionato Gianpietro Pagnoncelli di Brembate e la "Cooraltur Srl" di Castione, Bratto e Dorga della Presolana, con il Patrocinio della Regione Lombardia, Provincia di Bergamo, Amministrazione Comunale di Castione, Bratto e Dorga, l'Assessorato al Turismo della Provincia di Bergamo, il Comitato Regionale e Provinciale della FSI-CONI:

La manifestazione scacchistica internazionale ha in programma dal 22 al 30 agosto 1997 ed anche quest'anno verrà ospitata negli accoglienti locali del Hotel Milano di Via S. Pellico 3 di Bratto della Presolana, per gentile concessione della Famiglia Jannotta.

Gianpietro Pagnoncelli e Casto Jannotta principali artefici della manifestazione, sono riusciti a mettere insieme un programma di notevole interesse turi-

stico/sportivo, finalizzato non solo a far parlare della "Conca della Presolana" a livello nazionale, ma soprattutto a continuare quella che è ormai una tradizione, di portare per la settimana di fine agosto oltre agli scacchisti anche numerosi familiari, amici o appassionati accompagnatori.

Inoltre ben 16 Hotel della Conca della Presolana, consociati alla "Cooraltur", hanno concordato una tabella privilegiata per scacchisti e loro accompagnatori, che prenoteranno la presenza in zona per il periodo di svolgimento della manifestazione; mentre per i gruppi di almeno otto scacchisti appartenenti alla stessa società o circolo verrà applicato lo sconto di Lire 20.000 per partecipante, sulla quota di partecipazione.

L'appuntamento per gli scacchisti bergamaschi è naturalmente d'obbligo, visto non solo come "Bratto" sia l'unico Festival Internazionale organizzato nella nostra provincia durante l'anno, ma anche perché nella non breve storia scacchistica bergamasca il torneo di Bratto ha sempre dato grandi soddisfazioni agli scacchisti orobici.

Pre iscrizioni telefono 02/95.13.573 oppure 0346/31.146; gli scacchisti bergamaschi possono rivolgersi presso i loro circoli di appartenenza oppure al Centro Informazione Scacchi telefono 035/23.72.87 di Bergamo.

Tommaso Minerva

CIRCOLO SCACCHISTICO EXCELSIOR

Via S.Caterina 16 - 24124 BERGAMO

Affiliato alla F.S.I. - C.O.N.I.

SCUOLA PERMANENTE DI SCACCHI

lezioni individuali e di gruppo con gli interventi dei campioni

BRUNO BELOTTI e DARIO MIONE

riapertura della sede 2/9/97 ore 20.30
e sabato 6/9/97 ore 15.00.

Corsi

Al Circolo Scacchistico Excelsior ritorna in cattedra il M.I. Bruno Belotti con un corso di perfezionamento rivolto ai giovani emergenti dello scacchismo bergamasco.

L'iniziativa è proposta dal Comitato Regionale Lombardo della FSI-CONI del quale fa parte il Dr. Valdo Eynard come responsabile del Settore Giovanile Regionale ed è finalizzata a migliorare la preparazione dei giovani scacchisti orobici in previsione dei prossimi impegni nazionali ed speriamo internazionali. Il corso della durata di dieci lezioni di due ore ciascuna si svolgerà nel salone Excelsior di via Borgo S. Caterina 16 Bergamo, il sabato pomeriggio ed è rivolto ai seguenti giovani già distintisi nei tornei provinciali e regionali: Bonacina Silvano, Perlasca Lorenzo, Carrara Paolo, Celesti Marco, Lussana Andrea, Cretti Roberto, Cretti Davide, Di Pietro Davide, Foresti Nicola, Gandelli Alessandro, Wolthuis Giorgio, Bertolletti Sara, Termini Guia, Leidi Arianna, Mandreoli Cinzia già ammesse alla finale del Campionato Italiano Giovanile 1997.

Oltre ai succitati nominativi, altri giovani possono partecipare alle lezioni, grazie alla disponibilità dello stesso Belotti di suddividere i partecipanti anche in un doppio corso.

Informazioni e iscrizioni si ricevono presso la Segreteria del C.S.Excelsior Via S.Caterina 16 - Bergamo

Telefono 035/22.51.55

oppure presso

il Centro Informazione Scacchi c/o Cartolibreria Senziani Via S. Bernardino 61/c Bergamo.

Telefono 035-23.72.87.

L'inchiodatura nel Mediogioco

Marco Gandolfo

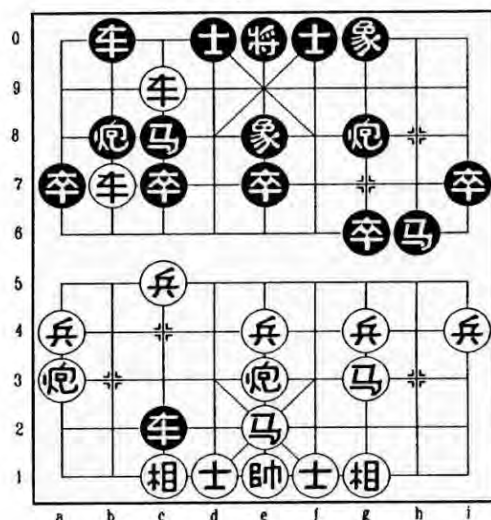
Questo articolo rappresenta la naturale prosecuzione del nostro ultimo scritto, apparso su I.S. n°5 1996, nel quale esaminavamo il nostro Elemento, l'Inchiodatura per l'appunto, nel suo manifestarsi nella prima fase di gioco.

Qui considereremo la stessa problematica in relazione non più con l'apertura, bensì con il centro di partita, dove sia detto di passaggio, essa gioca sovente un ruolo di primissima importanza.

L'inchiodatura è un'arma pericolosa *quando viene adeguatamente* supportata, e supportarla significa sfruttare *adeguatamente* le debolezze che essa crea nel campo avversario, mediante la messa in atto degli altri Elementi, che completandola ne esaltano la forza. Le esemplificazioni riportate, tratte dalla recente pratica magistrale, sono numerose e particolarmente significative, e costituiscono a nostro giudizio, materiale particolarmente adatto per l'approfondimento dell'argomento. Un'ultima osservazione: proprio perché l'Inchiodatura rappresenta da un lato *una* delle condizioni affinché un determinato obiettivo venga raggiunto, (attacco da matto, conseguimento di un vantaggio strategico o materiale ecc.), e talvolta la *necessaria* premessa, abbiamo ritenuto opportuno, da un lato mostrare come, e quando, essa ha avuto modo di manifestarsi, e dall'altro proseguire nelle esemplificazioni, tutte le volte che è stato possibile, fino a mostrare le conseguenze che essa, (unitamente agli altri Elementi), ha permesso di con-

seguire. Questo nel convincimento di presentare l'argomento trattato nel modo più completo e comprensibile possibile.

Diagramma 1



In questa esemplificazione si può constatare come l'Inchiodatura acquisti particolare pericolosità in connessione con il Tema strategico/tattico della "Spia al centro del Castello", argomento a cui abbiamo dedicato un articolo su I.S. N3 1993.

13. ♖a7

Se il Rosso gioca 13. ♖ eb3 attaccando due volte la ♜ b8 il Nero controbatte con 13. ... ♜ b2 inchiodando la ♖!

13. ... ♘g4 14. ♖a3!

L'idea è di giocare la ♖ "alta" in a0 in modo di ottenere una promettente inchiodatura.

14. ... ♜d2

Se 14. ... ♜c4 allora 15. ♖b3 + -

15. ♖a0

Minacciando ♜:b8

15. ... ♙e9

Purtroppo per il Nero questo è l'unico modo per difendere la ♙; la presenza di una "Spia", risulterà di grande aiuto per lo sviluppo dell'attacco del Rosso ... !

16. ♙f4

Minaccia ♙:g6

16. ... ♜d8

Il Nero non dispone di valide alternative; se 16. ... ♙i8 17. ♜cc7 con vantaggio; se 16. ... ♜d6 17. ♙g6 ♜g6 (17. ... ♙g6 18. ♜b8 + -) 18. ♜d9 con matto imparabile ...

17. ♜b8!!

Un'efficace sacrificio di deviazione che mira alla conquista dell' "Occhio dell'Elefante"

17. ... ♜db8 18. ♜d9!

Minacciando semplicemente 19. ♜:d0 matto!

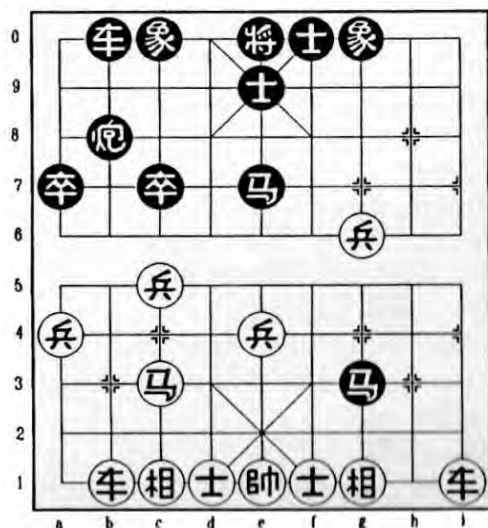
18. ... ♜d8 19. ♙g6!!

La punta della combinazione ...

19. ... ♙g6 20. ♜d8 ♙c0 21. ♜c0 + ♜c0 22. ♜g8

Ed il Rosso ha guadagnato un pezzo ed il suo vantaggio è decisivo.

Diagramma 2



Similmente alla posizione raggiunta nel diagramma 1 qui l'Elemento dell'Inchiodatura è unito al tema della "Spia nel Castello"

17. ... ♙d5! 18. ♙e2

Naturalmente, in caso di 18. ♙d5?? sarebbe seguito 18. ... ♙e8 + - +

18. ... ♙e8!!

"risolvendo" brillantemente il problema della ♙ inchiodata!

19. ♙ce3

Il Rosso non accetta il sacrificio di ♙ e cerca di limitare l'azione della ♙ avversaria sulla linea centrale; in qualsiasi caso tale decisione è obbligata in quanto su 19. ♜b0 sarebbe seguito 19. ... ♙f4 ed il matto in g2 risulta imparabile.

19. ... ♙e4!!

"riapre" la linea di mezzo all'influenza della propria ♙ snobbando la ♙!

20. ♜b0 ♙g5!

grazie anche al contributo della "Spia al centro del Castello" il Nero prosegue nel suo brillante attacco ... ora si minaccia il ♚ in f3

21. ♜i2

21. ♜c0 + avrebbe solo prolungato l'agonia, mentre in caso di 21. ♜i3 il Rosso non sarebbe stato in grado di opporsi alla duplice minaccia di matto ♙g2/♙d3 dopo 21. ... ♙f4

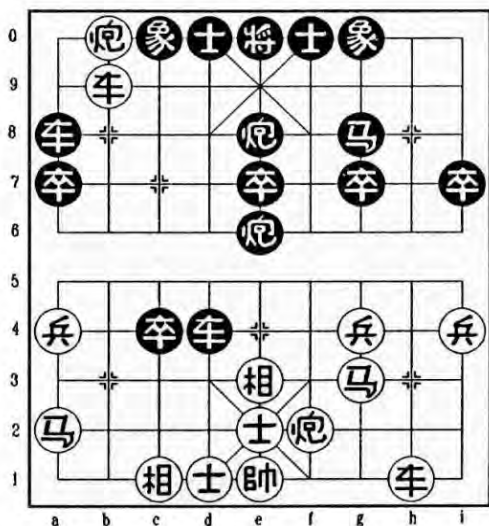
21. ... ♙f3 + 22. ♜f2 ♙e3

Con l'imparabile minaccia ♙c2#

La posizione raggiunta nel diag 3 è abbastanza complessa: il Nero nel tentativo di ottenere l'iniziativa ha sacrificato un ♙ in cambio di due ♜; uno di essi si è insediato in c4 da dove immobilizza il ♙ avversario. Entrambi i partiti dispongono d'una inchiodatura di ♙ (orizzontale contro verticale), ma come sarà illustrato con chiarezza dall'esemplificazione, solo una di esse costituisce

la premessa ad un attacco realmente efficace, l'altra, come il tentativo d'attacco su di essa basato, è solo un "fuoco di paglia"!

Diagramma 3



19. ♖c9

Una mossa logica: si attacca un elemento inchiodato e non facilmente difendibile

19. ... ♜ad8

Il N cerca di sfruttare il possesso della linea d in connessione con l'inchiodatura, la minaccia è 20. ... ♜:d1#

20. ♜f1

Ora il Rosso ha reso sicura la posizione del ♜d1, il Nero deve necessariamente provvedere alla difesa dell'♙c0, e l'unico modo di farlo comporta l'apparizione sulla "scena", d'una "Spia"!

20. ... ♙e9 21. ♜h9

Con grande naturalezza il Rosso prosegue nel suo attacco, l'idea è di portarsi nell'"Occhio dell'Elefante", e sfruttare successivamente la debolezza del ♜f0

21. ... ♜f4

Impedisce ♜f9, ma consente un dirompente sacrificio di B

22. ♜f0!! ♙f0

Non 22. ... ♜f0?? per 23. ♜ce9 + #

23. ♜ce9

Grazie all'inchiodatura la ♜ può impunemente catturare la "Spia", prendendone il posto al centro del Castello

23. ... ♜d2 24. ♜h0

Semplice ed efficace

24. ... ♜g6

Unica

25. ♜e8

Ancora una cattura resa possibile dall'inchiodatura /duplice), effettuata ai danni degli ♙ neri.

25. ... ♜b2

Infine il Nero attacca, con la ♜ la nemica, "radice" dei suoi mali, ma l'abbandono della linea d gli è fatale ...

26. ♜d8!

Se 28. ... ♜b0 29. ♜d0 + ♙f9 30. ♜h9 + ♙f8 31. ♜f0 + ♙e8 32. ♜f4 ecc.

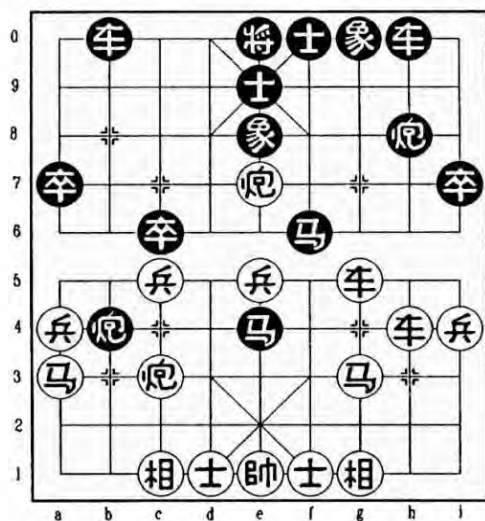
26. ... ♜d4

Forzata

27. ♜f8 + ♙e0 28. ♙f1!

L'entrata in scena del ♙ Rosso sulla colonna f è decisiva, la minaccia 29. ♜f0 + ♙e9 30. ♜h9 + ♙e8 31. ♜f8 + è imparabile.

Diagramma 4



Questa esemplificazione ci consente di osservare un reciproco gioco di inchiodatura. Il gioco d'attacco del Rosso ruota sull'inchiodatura verticale della ♖ centrale, mentre il Nero cerca di trarre profitto dall'inchiodatura orizzontale della propria ♖ supportata dalle due ♙.

17. ♙e4!

Il Rosso cede la ♙ in cambio dei due ♖ avversari ritenendo di poter efficacemente coadiuvare l'azione della propria ♖ centrale

17. ... ♖e4 18. ♖e4 ♙b7 19. ♙e6

Un momento importante, il ♙ passa il Fiume sostenendo al tempo stesso la ♖

19. ... ♙b6

L'attacco rivolto contro il ♙ è in definitiva rivolto contro la ♖ rossa

20. ♙e5 ♙h6

Sostiene la posizione del ♙ c6

21. ♖c4

Prepara ♙:c6

21. ... ♙h7

Ancora una mossa rivolta contro la ♖ avversaria; se il Rosso giocasse ora 22. ♙c6? seguirebbe 22. ... ♙e6 23. ♙e6 ♙be7 24. ♙e7 ♙e7 25. ♖cd6 ♙c6 ed il N. avrebbe risolto totalmente i propri problemi e si troverebbe in vantaggio.

22. ♙e3

Para la minaccia sopra indicata

22. ... ♙b4

Minaccia 23. ... ♙:e4 24. ♙:e4 ♙:c5

23. ♖g5 ♙g6 24. ♙g3 ♙h4 25. ♙g6 ♙c4

26. ♙c6

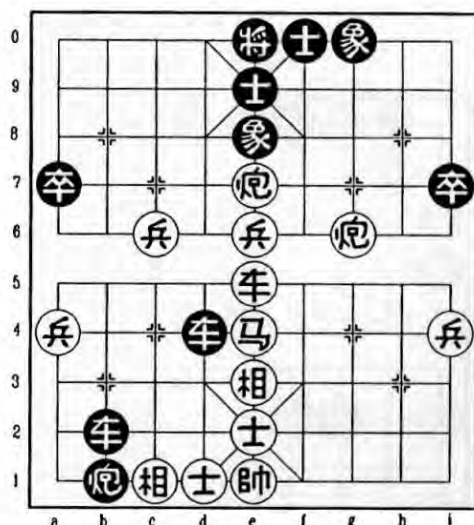
Un secondo ♙ ha passato il Fiume; la posizione della ♖ centrale si è definitivamente consolidata: il Rosso è in vantaggio.

26. ... ♙b1

Ed ecco apparire sulla scena l'inchiodatura del Nero, sulla quale questi puntava per imbastire un attacco contro il ♙ nemico.

27. ♙ge3 ♙d4 28. ♙fe2 ♙b2 29. ♖e4!

Diagramma 5



Il Nero si preparava ad "attentare" pericolosamente contro il ♙e2; ma ora se 29. ... ♙dd2, minacciando ♙:e2, seguirebbe semplicemente 30. ♖c3; ed il Rosso dopo aver controllato la controiniziativa avversaria, riprenderebbe con successo le operazioni rivolte contro il Castello avversario.

29. ... ♙a1 30. ♙g2 ♙b1 31. ♙f1

Necessaria: il Nero minacciava di introdursi "nell'Occhio dell'Elefante", interrompendo il mutuo contatto degli ♙ rossi, e id giocare ♙:c1 vincendo

31. ... ♙d0

Anche il ♙ Nero si allontana dalla linea centrale con l'idea di eliminare il ♙c6 con l'♙ libero dall'inchiodatura

32. ♙cd6 ♙b3

Il Nero tenta ancora di tenersi attivo, ma è oggettivamente difficile poter ottenere granché dalla posizione in cui si trova ...

33. ♙g5!

Preparandosi ad attaccare lungo la linea d con la ♙ e lungo la c con la ♙

33. ... ♙b2

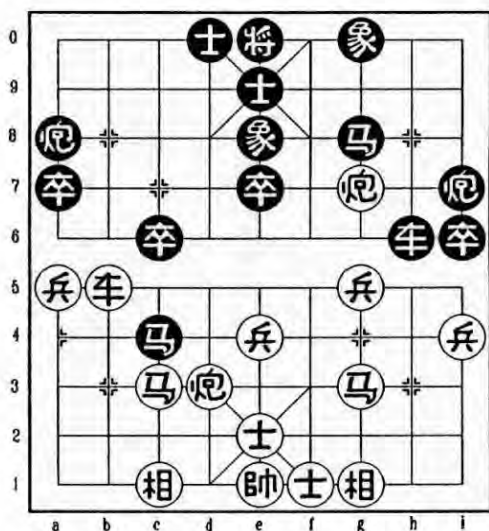
L'idea è ♖:e2 seguita da ♖:d1#

34. ♖c5 ♜d1 35. ♜g4

Ed il Nero abbandona. Con la sua ultima mossa, 34. ... ♜:d1 il Nero ha impedito che la ♜ rossa potesse portarsi in d5 ma ora la ♜d4 è dominata se 35. ... ♜dd2 36. ♜g2 e la posizione compromessa.

In qualsiasi caso la sorte della ♜ ... e della partita, non sarebbe mutata anche in caso di 34. ... ♖:e2 per 35. ♜d5 + ♜d8 forzata 36. ♜c6 + ♜e8 37. ♜ed7 +

Diagramma 6



Ad un primo esame la posizione appare equilibrata, entrambi i partiti dispongono di un ♜ libero (rispettivamente g5 e c6), e d'un avamposto, (♜g7 e ♜c4), questi due pezzi, operano un blocco sui due ♜ collocati rispettivamente in g8 e in c3, infine entrambe le ♜ "pattugliano il Fiume" ..

17. ♜d9

Qui sembrerebbe più naturale completare la costruzione della "Fortezza" con 17. ♜ce3, ma dopo 17. ... ♜c8 il Rosso si vedrebbe costretto a ripiegare su 18. ♜d1 per impedire lo pseudosacrificio 18. ... ♜:e3, a cui farebbe seguito

19. ♜:e3 ♜:c3; ma la sua posizione risulterebbe oltremodo passiva. Queste brevi considerazioni mostrano, che in questo contesto specifico, l'importanza dei due avamposti, dei due blocchi da essi operati e delle loro relative implicazioni, non sono affatto equivalenti ...

17. ... ♜c8 18. ♜a9 ♜h0

Per consentire all'♜e8 di parare lo scacco di ♜ in a0 senza lasciare in presa l'♜g0, e per potersi riattivare via i8

19. ♜a0 +

Se 19. ♜b8 ♜c0 20. ♜a0 ♜i8 21. ♜g8 ♜h3 il Nero stà bene

19. ... ♜c0

Si è così prodotta l'Inchiodatura ...

20. ♜b8 ♜d8

Ora che la ♜ Nera non è più sulla c il Rosso può completare lo sviluppo dei pezzi difensivi

21. ♜ce3 ♜ge8 22. ♜b5 ♜i8 23. ♜f7

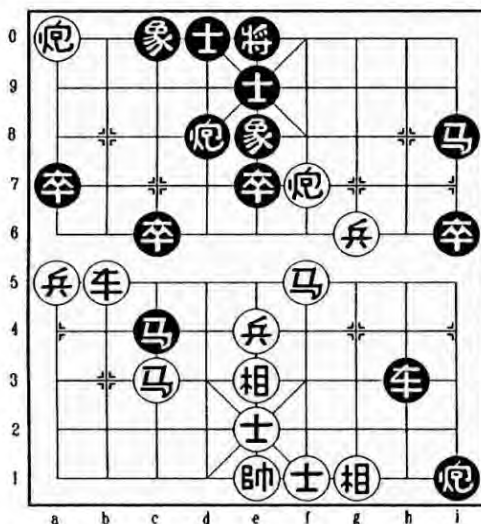
Forzata

23. ... ♜h3 24. ♜f5 ♜i4 25. ♜g6

La collocazione della ♜f7 consente al ♜ di traghettare il Fiume...

25. ... ♜i1

Diagramma 7



Abbiamo raggiunto una posizione di-

datticamente interessante, perché consente di mettere a confronto due inchiodature e relative conseguenze: entrambi i colori dispongono d'una tipica inchiodatura di ♖, il Nero grazie ad essa, ha nell'♙e3, un chiaro obiettivo d'attacco; ma cosa ha realmente ottenuto il Rosso con la manovra ♖d3-d9-a9-a0 ? di fatto ha solo posto in atto una Inchiodatura innocua poiché le potenziali debolezze, principalmente l'♙e3 e il ♘ inchiodati, e generalmente i pezzi difensivi nel loro insieme, non sono effettivamente attaccabili dal resto delle sue forze ... in definitiva non ha fatto altro che estromettere un proprio pezzo dal gioco!

26. ♖d1

Una triste necessità che si dimostra comunque insufficiente

26. ... ♖d2

Un piccolo blocco, che esclude il ♖di dalla difesa dell'♙e3

27. ♖b2 ♖e3 28. ♖e3 ♖h1!

Il Nero prosegue l'attacco al ♙ nemico sacrificando il ♖; d'altra parte se si fosse proseguito con 28. ... ♖e3 dopo 29. ♖i7 ♖h1 30. ♖h5 ♖b3 31. ♖h1 il Rosso si sarebbe difeso.

29. ♙d1 ♖d8 30. ♖g5 ♖c5

Minacciando di accentrarsi con scacco.

31. ♖c5 ♖g1

Principalmente con l'idea di ♖:f1 + +/♖:f7

32. ♙d2 ♖g6

L'eliminazione del ♖g6 consente al ♖i8 di portarsi all'attacco; ora il Nero minaccia ♖d6 + +

33. ♖d1 ♖h6 34. ♖h5

Proprio nel momento in cui le forze avverse stringono i tempi per concludere l'attacco del Castello nemico, e nonostante le proprie forze siano alquanto scoordinate, il Rosso trova il coraggio

per restituire il pezzo e per avventurarsi in un improbabile quanto disperato controgio

34. ... ♖d6 + 35. ♙e2 ♖f7 36. ♖h0 + ♖f0 37. ♖d0 ♖g6

Naturalmente se 37. ... ♙d0 38. ♖f0 + e 39. ♖:f7

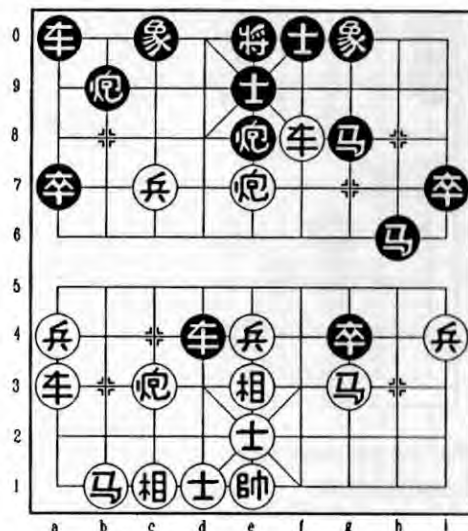
38. ♖f0

In qualche modo la ♖ è così riuscita a rientrare in gioco!

38. ... ♖g5 39. ♖f5 + ♙e9 40. ♖bc4 ♖i2!

ed il Rosso non trovando modo di far fronte alle minacce nemiche abbandona.

Diagramma 8



La posizione di mediogioco raffigurata dal Diagramma 8 deriva da un'apertura estremamente tagliente. Il Rosso che ha giocato in modo alquanto spregiudicato è riuscito a guadagnare il ♖ centrale avversario procurandosi un'inchiodatura che appare difficilmente sfruttabile.

19. ♖e5

Il Rosso nel tentativo di mantenere l'iniziativa sacrifica il ♖ ed arretra la ♖ centrale schiodando così la ♖f8

19. ... ♖b4

Attacca mortalmente il ♖b1, in caso di 19. ... ♗g3 20. ♜g3 ♜i8 21. ♖c3 il Rosso avrebbe avuto un certo compenso per il materiale sacrificato

20. ♗c8 ♖a8

Impossibilitato a portare in gioco i propri pezzi il Rosso avanza ancora il proprio ♗ portandolo a ridosso del Palazzo nemico:

21. ♗c9 ♜b1

Il Nero in un sol colpo ha guadagnato un pezzo ed ha ottenuto una promettente inchiodatura

22. ♜c0 ♖d8

Preme sul ♖d1

23. ♖c3 ♜d0!

Una mossa dalla doppia valenza offensiva e difensiva: preme ulteriormente sull'angolo basso del Castello nemico, si sottrae all'influenza della ♜ centrale ed infine si prepara a contrastare gli ultimi sussulti offensivi del Rosso che con due pezzi in presa e con il contrattacco avversario in pieno svolgimento, appare alle corde

24. ♜a0

Minaccia 25. ♗c0 + + ♜d8 26. ♖c9#

24. ... ♖d1 + !

Tanto buona quanto forzata ... !

25. ♖d1 ♖d4

Prosegue l'attacco contro d1 minacciando # in due con 26. ... ♖:d1 + 27. ♜e2 ♖d2, senza preoccuparsi di 26. ♗c0 + + ♜d9 27. ♖c9 + che si esaurirebbe dopo 27. ... ♜d8

26. ♜g1 ♖f8 27. ♖f1

Nel tentativo di controllare d2; purtroppo per il Rosso 27. ♖b3 cercando di attaccare il ♜ nemico fallirebbe a causa di 27. ... ♖:d1 + 28. ♜e2 ♖d2 + 29. ♜e3 ♖f5 + 30. ♜f3 ♗g3#

27. ... ♖d1 + 28. ♜e2 ♖e1 + 29. ♜f2 ♖f1 + 30. ♜e2 ♖d1

Necessaria per continuare l'attacco e

per impedire al contempo che la ♖ avversaria possa pericolosamente portarsi sulla stessa linea.

31. ♜a3 ♖f5 32. ♖f3

Ancora una volta il tentativo offensivo 32. ♖b3 verrebbe preceduto da 32. ... ♖g3 + 33. ♜e3 ♖e1 + 34. ♜f3 ♗f4 + 35. ♜f2 ♖f1#

33. ... ♖g3

Inchioda la ♖!

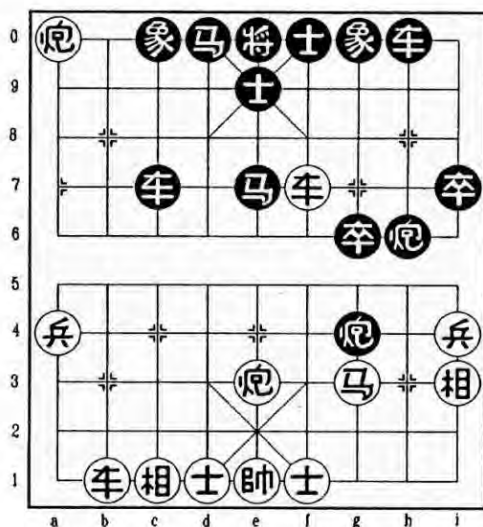
34. ♜e3

L'estremo tentativo del Rosso: schioda la ♜e5 con l'idea di giocare ♜b5-b0...

34. ... ♖f6 35. ♜b5 ♜b8

Ed il Rosso finalmente si arrende

Diagramma 9



Il Rosso ha sacrificato un ♖ per l'attacco, la magnifica collocazione delle ♜, operanti una doppia inchiodatura lungo gli assi verticale ed orizzontale concorre fortemente al buon esito dell'azione intrapresa.

18. ♖e4 ♖d5 19. ♖c7 ♖c7 20. ♖f6 + ♜ge8 21. ♖b0!

L'attacco si sviluppa naturalmente e ... brillantemente, il ♖ rosso risulta difeso

indirettamente: se 21. ... ♖f6 22. ♖c0 + ♘c8 23. ♖c9 + #

21. ... ♖c4

Forzata

22. ♘d7 ♖h1 + 23. ♔fe2 ♖h9

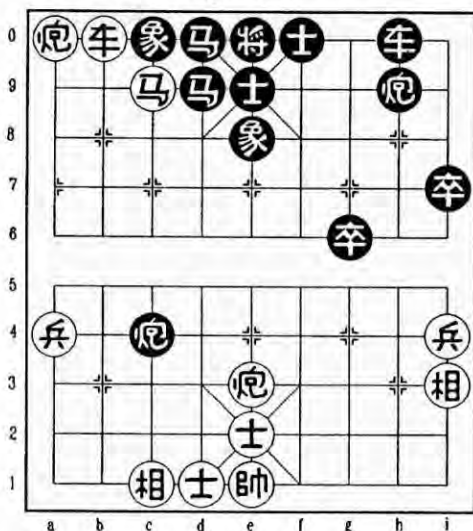
Per operare un blocco difensivo in f9 sulla minacciata ♘f8 +

24. ♘c9 + !

Nonostante il punto c9 sia controllato da entrambe le ♖ nere il ♘ ne predeposse... il fatto è che, se fosse catturato l'♔c0 risulterebbe indifeso e la posizione del Nero collapserebbe in un attimo. Esempificando: 24. ... ♖hc9 (24. ... ♖c:c9 non muterebbe il corso degli eventi...) 25. ♖c0 + ♘c8 26. ♖c8 + ♖c0 27. ♔c0 + #

24. ... ♘d9

Diagramma 10



25. ♔b8

Il Rosso si appresta a cogliere i frutti della triplice (!) inchiodatura venutasi a creare ... la cattura dell'♔ centrale avversario lascia questi in una posizione senza speranze

25. ... ♖f9 26. ♔e8 ♖h1 + 27. ♔f1 ♖h7 28. ♔de2 ♖a7 29. ♖a8 + ♔e7 30. ♖a7

Abbandona.

La ♔ nera non può abbandonare la linea di mezzo causa l'inchiodatura, il Rosso potrebbe ad esempio catturare il ♘i7 passare il Fiume con i propri ♘♘ e stroncare con facilità le residue resistenze avversarie.

Continua

FSI

L'Assemblea Nazionale della FSI si è svolta domenica 20 aprile a Bologna.

E' stata verificata la scelta di cambiamento radicale, voluta dagli elettori, nelle ultime elezioni.

L'assemblea si è aperta con un'ampia e dettagliata relazione del Presidente Alvisi Zichichi, che ha messo i 73 rappresentanti presenti delle Società affiliate, nelle migliori condizioni per valutare ed esprimere il loro parere sull'attività svolta durante il 1996 e da svolgere nel corrente anno, ottenendo nella maggior parte dei punti trattati l'unanimità dei consensi.

Notevole lo sforzo di adeguare la parte amministrativa alle indicazioni date dal CONI, e la parsimoniosa diligenza nel far quadrare i conti, chiusi quasi in pareggio con grande sorpresa di tutti, dopo gli sconfinamenti degli ultimi due anni.

Approvato il bilancio di previsione 1997. Dal lato tecnico, in attesa che entri in vigore dal primo gennaio 1998 il nuovo regolamento tecnico della FIDE, tutto scorre liscio sulla linea di programmazione prevista, dalla quale si aspettano notevoli risultati in particolare per il settore "professionistico" che purtroppo in Italia non esiste ancora. Molte anche le iniziative rivolte ai giovani.

T. M.

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.

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 promossa 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 riutilizzati, 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.

Ideogrammi	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 Oyoku	歩	P	Pedone Pawn Fu
金	G	Oro Gold Kin	と	P	Pedone-promosso To-Kin
銀	S	Argento Silver Gin	と	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

§