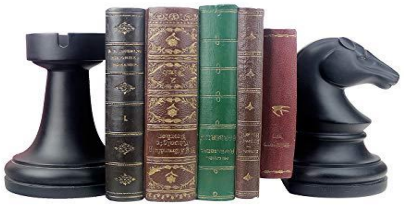
UPV
UNIVERSITÀ POPOLARE
DI VEROLI
SAPERE È LIBERTÀ E BELLEZZA

FROSINONE SCACCHI

CRONACA, DIDATTICA E CURIOSITÀ

a cura di Massimo Cristofari

numero 26



Cari amici, eccoci ancora una volta insieme! Abbiamo appena superato il traguardo dei cento lettori della nostra rivista e spero di riuscire ad aumentare ulteriormente il loro numero, con l'unico obiettivo di contribuire alla crescita dei nostri giochi della mente.
I lavori di ripristino e arredo presso la nuova sede dell'Università Popolare di Veroli, in piazza Santa Salome, sono quasi conclusi e sono stati completati anche l'allaccio alla rete elettrica e al telefono. Presto perciò potrà aprirsi la sede per raccogliere le iscrizioni per il nuovo anno accademico e riprendere - nei limiti dalla normativa anti Covid - l'attività didattica (Scacchi e Bridge - e in un prossimo futuro spero anche Dama - per quello che interessa maggiormente voi lettori). Come ho già detto, i giochi della mente hanno una propria stanza a disposizione, che potrà restare aperta agli appassionati senza limiti di orario, con la possibilità dunque anche di costituite un vero circolo all'interno della Università. Il Presidente dell'Associazione, Mario Catania (che ci ha anche promesso un breve, personale saluto), guarda con grande interesse ai nostri giochi, per il loro grande valore formativo e associativo.

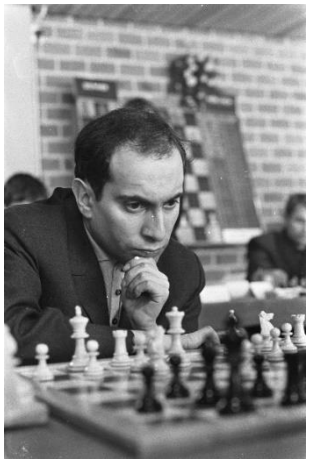
► L'amico Lamberto Ronca propone anche questo mese il suo interessante quiz di dama (con una piccola damiera pieghevole da torneo come premio), che finora ha trovato un solo solutore (Gianluca Agomeri: complimenti!), ma ora che stanno entrando tra i nostri amici anche alcuni appassionati di Dama (benvenuti!), confido che ne troveremo presto degli altri. Le soluzioni vanno inviate al mio indirizzo mail. In caso di più soluzioni vince quella arrivata per prima).

►ULTIMORA: Si terrà sabato 20 novembre (a partire dalle 15,00) presso l'Hotel Ambasciatori di Fiuggi un torneo amatoriale a cadenza veloce (non ufficiale), organizzato dall'instancabile amico Francesco D'Amico: è l'occasione, soprattutto per i meno esperti, di provare l'esperienza di una vera competizione. Il costo dell'iscrizione è davvero irrisorio.
Trovate nella pagina successiva il bando completo.

UN TORNEO DI SCACCHI DAVVERO PER TUTTI!

UNA COMBINAZIONE GENIALE!

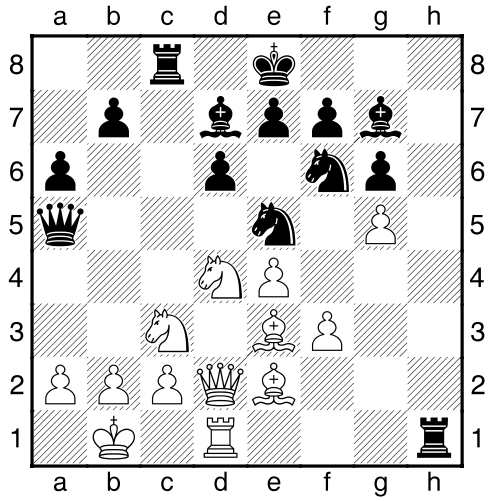
Uno dei giocatori più ingegnosi nella storia del nostro gioco è stato certamente il lettone **Mikhail Nechemevich TAL** (Riga 1936 - Mosca 1992), campione del mondo dal 1960 al 1961 (conquistò il titolo all'età di soli 24 anni!).
Noto come "il mago di Riga" per la sua capacità di fare scaturire geniali combinazioni dal nulla, sosteneva che gli scacchi fossero una creazione artistica prima che una scienza, in contrasto con l'approccio prettamente scientifico degli altri grandi maestri sovietici della sua epoca.
Le sue partite sono affascinanti, caratterizzate da attacchi inattesi e da sacrifici che erano a volte solo intuitivi e la cui astratta correttezza era impossibile da dimostrare anche dopo estenuanti analisi: Tal riusciva in partita viva continuamente a trovare mosse geniali per alimentare il suo attacco, facendo forza sulla sua inesauribile immaginazione.
Solo i suoi problemi di salute (era un accanito fumatore ed aveva gravi problemi renali) gli impedirono di continuare a competere ai massimi livelli, portandolo anche ad una morte prematura.



Lo vediamo in una sua fantastica - anche se purtroppo molto nota - partita, giocata nel corso di una simultanea contro un dilettante tedesco: divertitevi a riprodurla, ne vale davvero la pena!

TAL Mihail-N.N. (Stuttgart 1958) **1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 g6** (L'intraprendente "variante del Dragone"

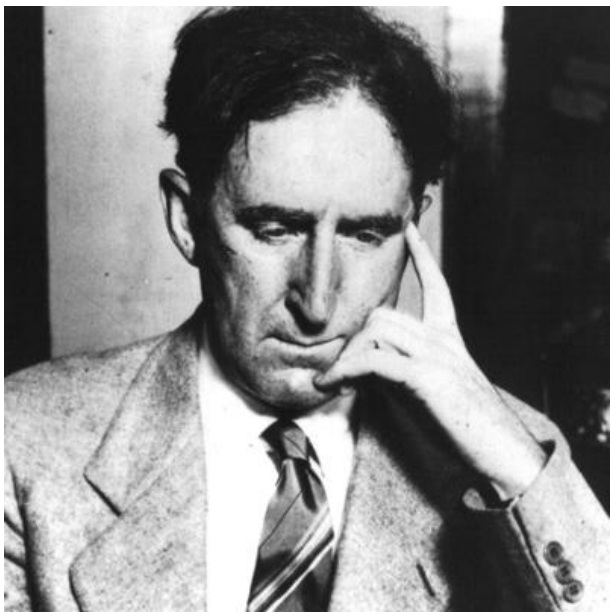
della Difesa Siciliana, che porta ad un gioco molto vivace, spesso con grosse complicazioni. La scelta di questo impianto contro un genio dell'attacco come Tal non è stata probabilmente la decisione migliore!) **6.♗e3 ♗g7 7.f3** (Il c.d. "attacco jugoslavo", per anni ritenuto la demolizione dell'impianto nero: il Bianco consolida il pedone centrale, difende la casa "g4" dalle intrusioni del Cavallo e prepara lo sviluppo standard 8. ♗e3 - 9. ♕d2 - 10.0-0-0, dopodiché il Bianco inizierà l'attacco spingendo a fondo i pedoni "g" ed "h" per demolire l'arrocco nero e attaccare il Re piazzando i suoi pezzi pesanti sulle due relative colonne. Il Nero, per evitare una inevitabile capitolazione, dovrà reagire efficacemente contrattaccando dall'altro lato, con sviluppi del gioco spesso molto violenti) **♘c6 8. ♕d2 ♗d7?!** (Una manovra piuttosto lenta. Meglio subito 8...0-0) **9.0-0-0 ♖c8 10. ♔b1** (Una utile mossa difensiva prima di lanciare l'attacco ad est) **♕a5** (Più prudenti 10...♘xd4 o 10...0-0) **11.g4! h6 12.h4 a6 13.♗e2 ♘e5?** (Per portare il Cavallo nella casa "c4", forzando il cambio con un Alfiere bianco. Il Nero ha sottovalutato troppo la debolezza della sua ala di Re e preferisce ora mantenere il Re al centro, dove gli sembra più sicuro) **14.g5! hxg5 15.hxg5 ♖xh1??** (Una di quelle mosse che si giocano senza troppa riflessione, dal momento che la ripresa della Torre sembra obbligata e guadagna un tempo. Ma, giocando contro un giocatore geniale come il formidabile campione lettone, nulla è scontato! Seguirà infatti ora una girandola di pirotecnici sacrifici, uno più sorprendente dell'altro, che fa di questa partita una vera gemma! Doveva giocarsi 15...♘h5 16.♘b3 con chiaro vantaggio posizionale del Bianco)



16.gxf6!! (Una incredibile diavoleria tattica, basata sulla debolezza dell'ultima traversa) ♖**xd1+** (Ovviamente! Il Nero pregustava ora la apparentemente forzata ripresa 17. ♗xd1/♕xd1 e dopo 17…♗xf6 e il Nero sarebbe stato in grande vantaggio. Ma Tal aveva visto molto più lontano…) **17.♘xd1!!** (La "pointe" della diabolica combinazione: il Nero ha adesso in presa la Donna e non ha il tempo di salvare l'Alfiere attaccato!) ♕**xd2** **18.fxg7!!** (Il Bianco ha calcolato tutto! Ovviamente dopo 18. ♗xd2?? ♗xg7 sarebbe il Nero a vincere! Ora non si può impedire la promozione del pedone, che in questo momento avverrebbe addirittura con il matto!) **e6** (Per dare una casa di fuga al Re. Sarebbe anche peggio 18…♕xd1+ 19. ♗xd1 ed entrerebbe in gioco l'Alfiere bianco, con rapida decisione della partita. Non salverebbero altre possibili difese dal matto come 18…♔d7/18…♗e6. Il Bianco comunque promuove a Donna e resta con decisivo vantaggio materiale e posizionale) **19.g8=♕+ ♔e7** **20. ♕xc8!** **1-0**
Giochi come vuole, il Nero resterà con un pezzo in meno, con finale senza speranze! (B/75)
Una combinazione davvero indimenticabile!

UNA PARTITA PARADOSSALE

Presento oggi una partita senile del campione americano **Frank James Marshall**, uno dei più forti professionisti di scacchi negli anni a cavallo tra l'800 e il '900, in cui il Bianco si fa apparentemente beffe dei principi generali delle aperture, che consigliano nelle prime mosse di non effettuare più di un paio di spinte di pedoni.
Giocherà invece nelle prime 14 mosse altrettante mosse di pedone (credo sia un record assoluto!), ottenendo comunque - in barba alle regole teoriche… - una posizione vinta!



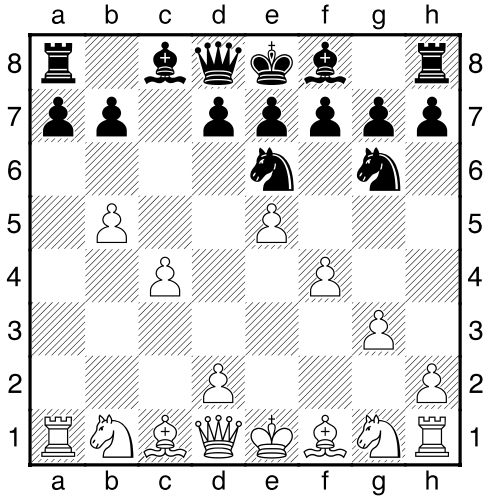
Marshall, campione statunitense per bel 27 anni, è stato un giocatore geniale, anche se molto incostante nel rendimento (alternando tornei eccellenti a risultati piuttosto deludenti), che si sentiva particolarmente a suo agio nelle complicazioni tattiche. Ebbe anche nel 1907 la grande occasione di sfidare il campione in carica Emanuel Lasker per il titolo mondiale, ma venne sonoramente battuto da quest'ultimo: 11 ½-3 ½ (senza riuscire a vincere neanche una partita!).

Ma, come tutti i grandi artisti, è sempre stato più interessato all'estetica che al freddo risultato: ci ha lasciato perciò molte partite

che, per l'audacia e la grande fantasia del gioco, costituiscono dei veri capolavori artistici.

La partita che segue è stata giocata nel campionato del circolo di scacchi da lui fondato (il "Marshall Chess Club"), quando il nostro campione - all'epoca 63enne - aveva ormai abbandonato da qualche anno l'attività agonistica ad alto livello. L'avversario, come si intuisce dal suo gioco piuttosto debole, era solo un mediocre dilettante.

MARSHALL Frank James-ROGOSIN Hyman (New York 1940) **1.e4 c5** (La Difesa Siciliana, diventata oggi la risposta più comune contro l'apertura di Re) **2.b4!?** (Uno dei gambetti più antichi e velenosi a disposizione del Bianco) **cxb4 3.a3 ♘c6** (Un po' troppo pavida; la teoria consiglia qui 3...bxa3 oppure 3...d5) **4.axb4 ♘f6?!** (Una inutile provocazione; doveva giocarsi semplicemente la naturale 4...♘xb4. Ora il Bianco, non avendo il Nero creato alcuno sbarramento con i pedoni, può attaccare fruttuosamente i suoi Cavalli guadagnando spazio al centro) **5.b5! ♘d4** (Meglio probabilmente rassegnarsi a retrocedere con 5...♘b8) **6.c3 ♘e6 7.e5 ♘d5 8.c4** (La caccia ai Cavalli neri continua!) **♘df4??** (Questo è un decisivo errore, che costa un pezzo. Era necessaria 8...♘b6, comunque con chiaro vantaggio bianco dopo 9.d4) **9.g3 ♘g6 10.f4!** (Forzando la cattura di uno dei Cavalli! La semplice minaccia di forchetta 11.f5 non è parabile)



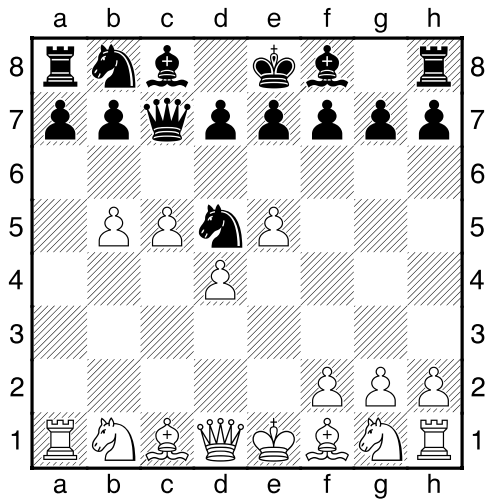
10...♘gxf4 (Disperazione: il Nero cede il pezzo per due pedoni. Era inutile 10...♘c7/♘c5 11.f5!! ♘xf5 12.d4 vince) **11.gxf4 ♘xf4 12.d4** (Il Nero avrebbe potuto già arrendersi, soprattutto per l'abissale svantaggio posizionale) **♘g6 13.h4** (Minacciando di catturare anche

questo Cavallo con 14.h5: una vera persecuzione!) **e6 14.h5 ♗b4+ 15.♗d2** ("I pedoni hanno fatto bene il loro lavoro, ora tocca ai pezzi!", commenta qui lo stesso Marshall) **♗xd2+ 16.♘xd2 ♘e7 17.♘e4!** (Preparandosi a penetrare nella casa debole "d6" per chiudere in fretta la partita) **♘f5 18.h6!** (Per indebolire la casa "f6", ancora più vitale di "d6") **g6** (Oppure 18...gxh6 con lo stesso seguito) **19.♘f6+ ♔f8 20.♘f3 d6** (Non c'era di meglio) **21.♘g5** (Con la minaccia 22. ♘xh7+) **dxe5 22.dxe5 ♕xd1+ 23. ♖xd1 ♔e7 24. ♖h3 b6 25.♗g2 ♖b8 26.♘gxh7 1-0**

Il Nero è ormai privo di difesa. Dopo 26...♖d8 27. ♖xd8 ♖xd8 28.♘b8 il Nero deve sacrificare il Cavallo sul pedone "a6" libero (B/20)

►Questa partita ha avuto anche un "sequel" ancora più incredibile: dieci anni dopo venne infatti giocata da due giocatori americani di secondo piano una partita con le stesse mosse iniziali e che terminò con la vittoria del Bianco addirittura senza che questi muovesse un solo pezzo (spinse infatti solo ed esclusivamente i propri pedoni!)

KUJOTH Richard-FASHINGBAUER John (Milwaukee 1950) **1.e4 c5 2.b4 cxb4 3.a3 ♘c6 4.axb4 ♘f6?!** (Perché non 4...♘xb4?) **5.b5 ♘b8** (Un miglioramento rispetto alla partita precedente, ma non eviterà al Nero la sconfitta!) **6.e5 ♕c7?!** (Una trappola astuta, ma era meglio 6...♘d5) **7.d4!** (Non 7.exf6?, ♕e5+ e ♕xa1 e vince. Ma ora il Cavallo è realmente attaccato) **♘d5??** (Doveva giocarsi 7...♘g8, con chiaro vantaggio posizionale bianco) **8.c4** (Una marea di pedoni avanza!) **♘b6**



9.c5! ♘d5 10.b6! 1-0

Il Nero abbandonò a questo punto, in previsione di 10...♕d8 11. ♖xa7! ♖xa7 12.bxa7 e vince. Non salverebbe lo scacco disperato 12...♕a5+ 13.♘c3!!♘xc3 (Ovviamente se 13...♕xc3+ 14.♗d2 seguita da 15.axb8=♕ vince) 14.axb8=♕ ♘xd1+ 15. ♔xd1 e vince avendo un pezzo in più. (B/20)

Questa partita, caratterizzata da un entusiasmante attacco di fanteria, è - se possibile - ancora più stupefacente della partita precedente!
Proprio per la sua eccezionalità, nonostante sia riportata in molte antologie di miniature, sono stati avanzati dei dubbi sulla sua autenticità: i giocatori erano considerati degli sconosciuti ed era molto sospetta la circostanza che "fashing-bauer" in tedesco significa letteralmente proprio "mangiatore di pedoni"...!
Ma ho svolto delle ricerche in proposito: i due giocatori, anche se poco conosciuti nel resto del mondo, sono effettivamente esistiti nel Wisconsin e giocavano a livello agonistico in quel periodo - e il Bianco è stato addirittura sei volte campione dello Stato! - e dunque la partita potrebbe essere reale: presumibilmente fu soltanto una partita libera.

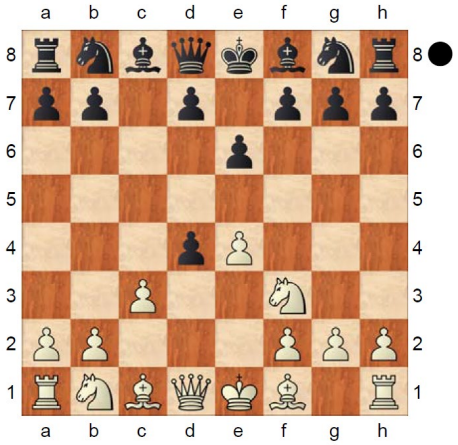
Bianco & Nero

a cura di Mattia Mario Boccia

IL GAMBETTO SMITH-MORRA

La storia

Questo Gambetto prende il nome da due giocatori. Il francese di Nizza ***Pierre Morra*** (1900-1969) che scrisse un articolo su questa variante nel 1945 (in verità attraverso l'ordine di mosse 1. e4 c5 2. ♘f3 e6 3. d4 cxd4 4. c3.



Ma di lui non sappiamo altro.

Pierre Morra

Lo statunitense ***Kenneth Ray Smith***, di sicuro più noto, era un maestro americano che giocava questo Gambetto più spesso di chiunque altro, e che soprattutto ha scritto e pubblicato molte analisi e diversi libri sull'argomento.

Kenneth Ray Smith

Scacchista e scrittore, nacque il 13 settembre 1930 a Olney, Texas. Cresciuto a Ft. Worth, visse a Dallas per la maggior parte della sua vita. Fu il maestro di Scacchi dominante del sud-ovest degli Stati Uniti durante gli anni '50 e '60, guadagnandosi il soprannome di "*Capablanca della terra del bestiame*".

La sua carriera scacchistica iniziò, per caso, alla fine degli anni '40. Ken aveva avuto una borsa di studio per il football americano, quando un infortunio alla gamba lo fece finire in ospedale. Si annoiava nel suo letto d'ospedale e decise di dedicarsi agli Scacchi. Acquistò alcuni libri e rimase immediatamente affascinato dal gioco. Appena uscito dall'ospedale, fece rapidamente amicizia con diversi forti giocatori e iniziò a giocare a Scacchi costantemente. Era instancabile nella sua passione per il gioco e le storie dicono che nel giro di sei mesi aveva acquisito già la forza di un Maestro. Negli anni successivi giocò in numerosi tornei in Texas, quasi sempre vincendo. Nella sua vita vinse più di 200 tornei e fu per otto volte campione del Texas, sette volte campione del South West, quattro volte campione del Southern Open e una volta vincitore, in Inghilterra, del "*British Major Open*" e del campionato messicano. Divenne un titolato Maestro FIDE con un rating di 2360 ELO.

Nel 1962, a Dallas, fondò lo "*Chess Digest*", il più grande editore di libri di Scacchi al mondo che pubblicava anche una rivista con lo stesso nome.

Nel 1972 fu assunto da

Bobby Fischer

come assistente nella sfida del Campionato del Mondo con

Boris Spassky

Andò in Islanda con Bobby e lo "*Chess Digest*" fornì a Fischer tutto il materiale richiesto da Bobby per la preparazione delle sue partite.

Utilizzando la sua prodigiosa memoria, riusciva a giocare più di 25 partite in simultanea, bendato.

Nel corso di trent'anni ha scritto nove libri e quarantanove articoli su questo Gambetto.

Ken era anche un giocatore di poker di livello mondiale. Vinse molteplici campionati e nei primi anni '80 fu classificato dalla rivista "*Newsweek*" come il 4° miglior giocatore di poker amatoriale del mondo. Ken era solito dire: "*I giocatori di Scacchi esperti possono diventare eccellenti giocatori di poker. Entrambi i giochi i giochi hanno un rischio calcolato. Quando giochi il tuo Gambetto, proietti tutta la fiducia del mondo. Sposta tutte le tue fiches di poker al centro del tavolo quando pensi di avere la mano migliore*".

Definì il suo Gambetto "*L'arma definitiva contro la Siciliana. Distruggerà il tuo avversario. E quando il Nero ti chiederà 'dove ho sbagliato?' tu potrai rispondergli che ha sbagliato quando ha giocato la Difesa Siciliana!*"

Una simpatica esagerazione, ovviamente!

Ma si sa che agli americani piace spararle grosse!

È un enigma storico il fatto che lo Smith-Morra non sia diventato popolare nell'era romantica, nonostante il fatto che la prima partita conosciuta con questa apertura, giocata dallo scacchista estone, naturalizzato francese,

Lionel Kieseritzsky

nel 1846, sia stata una brillante vittoria in attacco per il Bianco. Eccola (senza commenti).

Lionel Kieseritzky - Conrad Waldemar Vitzthum von Eckstaedt
Parigi - 5 Gennaio 1846

1. e4 c5 2. d4 cxd4 3. c3 dxc3 4. ♘xc3 ♞c6 5. ♘f3 e6 6. ♗c4 a6 7. O-O ♝c5 8. ♖e1 b5 9. ♗b3 ♞f6 10. e5 ♞g4 11. ♘e4 ♝b4 12. ♘fg5 ♘cxe5 13. h3 ♞f6 14. ♕d4 ♝xe1 15. ♘d6+ ♚f8 16. ♕xe5 ♛c7 17. ♘gxf7 ♝b4 18. ♗h6 ♝xd6 19. ♕xf6 ♚e8 20. ♕xg7 ♚f8 21. ♘g5 ♛c5 22. ♘e4 ♛e5 23. ♖e1 ♝b7 24. ♗xe6 dxe6 25. ♕xb7 ♚b8 26. ♘xd6+ ♛xd6 27. ♖xe6+ ♛xe6 28. ♕xb8+ ♚d7 29. ♕xf8 - 1-0

Forse il motivo è che il **Gambetto del Re** prende di mira chiaramente il Re nero, mentre la mossa che introduce lo Smith-Morra è una mossa posizionale.

Il **Gambetto Smith-Morra** è semplice e facile da memorizzare ed è una grande arma d'attacco contro la "*Difesa Siciliana*". Il Bianco sacrifica un pedone per un rapido sviluppo e buone possibilità di attacco anticipando qualsiasi scelta del Nero e costringendolo ad entrare in un territorio nel quale la fantasia e la capacità d'improvvisazione sono determinanti per l'esito della battaglia. Ed il Nero può facilmente cadere in una delle tante subdole trappole che si aprono.

Il GM russo

Savelij Grigor'evič Tartakower

è stato il primo grande giocatore ad usarlo ad alto livello [**Tartakover- Lokvenc, Venezia 1948 – 1/0**].

I GM serbi

Milan Matulovic

e

Borislav Ivkov

lo giocavano regolarmente, ma poi il primo ci ha rinunciato, a quanto pare, dopo la sua sconfitta contro il GM sovietico

Aleksandr Aleksandrovič Kotov

a Zagabria nel 1958.

Robert Fischer

l'ha giocato una sola volta contro

Viktor Korchnoj

La partita finì patta.

Nel numero di dicembre 2011 di "*New in Chess*",

Nigel Short

scrisse: *"Credere nell'esistenza di Babbo Natale è più razionale che immaginare che il Bianco abbia una compensazione adeguata dopo l'ingiustificato 3. c3."*

Ma il MI statunitense

Marc Esserman

autore del frequentatissimo sito-web "*Mayhem Chess*" e del libro "*Mayhem in the Morra*" (Quality Chess Press, 2012), non fu affatto d'accordo: *"Questo non può dirlo chi gioca molto spesso il Gambetto di Re."*

Il GM statunitense, tre volte campione degli Stati Uniti

Larry Christiansen

è pienamente d'accordo con Esserman: "*Marc adottò il **Gambetto Morra** in gioventù e ben presto ha trasformato il pittoresco e mansueto animale domestico in un ringhioso e feroce pitbull. Esserman ha convinto gli scettici più accaniti. Ha costretto molti avversari a passare innumerevoli ore a prepararsi. Nel 2011, quando mi stavo preparando per il Campionato degli Stati Uniti, decisi di impiegare il Morra come arma a sorpresa se mi fosse stata data la possibilità. Marc mi ha fornito una grande quantità di analisi e novità per quel torneo e mi sono convinto che il gambetto era perfettamente valido.*"

Allo stesso modo la pensa il GM olandese (commissario tecnico della nazionale italiana e otto volte campione del suo paese)

Loek van Wely

"*Agli 'US Open 2011' a Orlando Marc ha giocato il **Gambetto Morra**! Quando Marc ha azzardato 1.e4 c5 2.d4, ho pensato: fa sul serio? Ora so la risposta, è sì! Sono stato schiacciato in un modo impressionante, mi ha lasciato intontito, costringendomi a considerare seriamente il Morra per la prima volta nella mia vita. Dopo il torneo, Marc ed io abbiamo fatto una partita blitz tematica per testare le nostre idee. Devo ammettere che la vita non è facile contro il Morra. Sono anche convinto che avrete delle partite d'attacco divertenti, al costo di un solo pedone!*"

Sì, lo Smith-Morra non ha ottenuto grande rispetto da parte di parecchi professionisti degli Scacchi e raramente oggi viene adottato tra i top-players. Ecco l'ultima:

Lorenzo de la Riva (Elo 2417) - Munoz Pantoja (Elo 2449)
"VI Closed GM Barcelona" – 28 Luglio 2021

1. d4 c5 2. e4 cxd4 3. c3 dxc3 4. ♘xc3 ♞c6 5. ♗c4 e6 6. ♘f3 a6 7. O-O d6 8. ♕e2 ♞ge7 9. ♗g5 h6 10. ♗e3 ♞g6 11. ♖fd1 ♝e7 12. ♗b3 O-O 13. ♖ac1 ♝d7 14. a4 ♜c8 15. ♘d2 ♝g5 16. ♘c4 ♝xe3 17. ♘xe3 ♛f6 18. ♖xd6 ♞d4 19. ♖d1 ♞xb3 20. ♕xb3 ♝c6 21. ♖cd1 ♜fd8 22. ♕b4 ♜xd6 23. ♕xd6 ♞e5 24. h3 h5 25. a5 ♚h7 26. ♖d2 ♛g5 27. ♔f1 ♞g6 28. ♕b4 f5 29. exf5 exf5 30. g3 f4 31. h4 ♛f6 32. ♖d6 ♛e5 33. gxf4 ♞xf4 34. ♕d4 ♜e8 35. ♕xe5 ♜xe5 36. b4 g5 37. hxg5 ♜xg5 38. ♖d4 ♞g6 39. f4 ♜g3 40. ♖f2? [40. ♘cd5 =] ♜f3+ 41. ♔e2 ♞xf4+ 42. ♖d2 h4 43. ♘e2 h3 44. ♘g4 ♞xe2 45. ♔xe2

♜b3 46. ♔f2 ♚g7 47. ♖f4 ♚g6 48. ♖c4 ♚f5 49. ♘h2 ♝e4 50. ♘g4 ♜b2+ 51. ♔e3 ♚xg4 52. ♖xe4+ ♚g3 53. ♖e7 h2 54. ♖g7+ ♚h3 55. ♖h7+ ♚g2 56. Rg7+ ♚f1 57. ♖h7 ♚g1 58. ♖g7+ ♜g2 59. ♖c7 h1=♛ - 0-1

Molto spesso, invece, trova spazio tra i giocatori di club, con l'obiettivo di limitare lo studio della teoria e di sorprendere l'avversario.

I vantaggi per il Bianco

1. Il sistema ha una posizione molto "ariosa" che ti permetterà di sviluppare velocemente i tuoi pezzi su buone case;
2. Prenderai possesso delle colonne "c" e "d";
3. Esistono buone possibilità di manovrare il ♘c3 con varie minacce: in b5, d5, e4, ed eventualmente sacrificarlo per aprire ulteriormente linee contro il Re nero;
4. La teoria dell'Apertura è "limitata" a meno di dieci linee principali;
5. Tu, e non il giocatore nero, deciderai le prime mosse;
6. Hai buone possibilità per attirare il tuo avversario in un territorio da lui sconosciuto;
7. Ci sono molte possibilità di complicazioni e attacchi sacrificali, se ti piacciono vari tatticismi.

In conclusione: il Bianco dovrebbe avere buone possibilità di sviluppare una partita aggressiva e soprattutto di non far giocare il Nero secondo i suoi schemi abituali, per cui credo che sia adatta a giocatori di club.

Nel prossimo articolo: Il “Sistema” e le sue varianti.

mattiamario.boccia@gmail.com
tel. 3493168941

GLI SCACCHI TRA COMUNISMO E NAZISMO

Gli scacchi, come tutte le attività di massa, sono ovviamente sempre stati presi di mira dalle dittature di ogni colore.
Se però in medio oriente hanno subìto anche nel recente passato addirittura cieche proibizioni da parte di regimi teocratici musulmani integralisti (perché ritenuti un gioco di azzardo – e come tali vietati dal Corano – o semplicemente perché distoglievano troppo dalla meditazione religiosa), in Europa non si è mai arrivati anche solo a minacciare dei divieti assoluti: entrambe le pur opprimenti dittature del secolo scorso (Comunismo e Nazismo) li hanno anzi favoriti ritenendoli una attività di alto valore educativo e sociale.

Ma ovviamente, poiché entrambi - una volta saliti al potere - si impadronirono di tutte le associazioni nazionali, anche quella scacchistica venne posta sotto la guida e la stretta vigilanza del partito unico dominante.

Se però nell'Unione Sovietica il gioco venne strumentalizzato soprattutto a fini ideologici (strumento per costruire il nuovo "uomo

socialista" superiore, temprato nel fisico e nella mente con lo sport e con le attività mentali come gli scacchi), in Germania questa strumentalizzazione fu minore, anche se - senza mai arrivare alle dimensioni di quella sovietica - se ne favorì comunque l'introduzione nelle scuole e tra le classi lavoratrici come attività di alto contenuto educativo.

► In Russia, come è riassunto sull'eccellente libro "La scuola sovietica di scacchi", con scopi smaccatamente propagandistici, uscito nel 1961 in edizione inglese, due sono le caratteristiche della scuola sovietica di scacchi: la creazione dell'uomo sovietico, "ardente patriota e instancabile cercatore del nuovo", e un diverso, più profondo approccio agli scacchi, superando le tradizionali e superate concezioni occidentali.

L'Unione Sovietica investì subito tanto nel nostro gioco, sia in termini economici che di divulgazione, e raggiunse in effetti risultati davvero eclatanti in pochissimi anni: era per la verità già nel secolo precedente una potenza scacchistica, ma divenne nel dopoguerra una formidabile fucina di campioni di valore assoluto, che egemonizzarono presto - dall'alto di un talento eccezionale e di una preparazione tecnica superiore - il mondo scacchistico sia a livello individuale che di squadra.
Il titolo mondiale diventò per anni una faccenda privata dei giocatori sovietici (russi soprattutto). La base di praticanti si allargò presto a dismisura, raggiungendo solo in Russia la cifra di diversi milioni, che lo Stato seguiva e incoraggiava fornendo qualificati insegnanti anche nelle comunità più piccole.
Oltretutto i campioni erano lautamente retribuiti dallo Stato e supportati da squadre di preparatissimi "secondi", mentre quelli occidentali erano ancora quasi tutti più o meno dilettanti, che dovevano personalmente pagarsi le spese di viaggio per i tornei e gli eventuali collaboratori.

Come sappiamo, questa corazzata indistruttibile venne incredibilmente affondata nel 1972 da un uomo solo, anticomunista viscerale e dal carattere molto scorbutico, il geniale americano Bobby Fischer, un talento precocissimo nato dal nulla, senza avere nessuna scuola e nessun maestro alle spalle. La sua netta vittoria contro il campione russo Boris Spassky, detentore del titolo mondiale, in quello che è stato giustamente definito "il match del secolo", gettò un intero paese nella disperazione.

Fu in effetti una ferita mortale, anche perché la pubblicità che – in quel periodo di "guerra fredda" - venne data in occidente al gioco (dove era ancora una attività poco praticata e conosciuta) favorì la diffusione del gioco a livello di massa, con conseguente massiccio intervento delle sponsorizzazioni private e l'avvento del professionismo.
Per cui, anche dopo l'incomprensibile ritiro immediato di Fischer (aveva all'epoca appena 29 anni…), la scuola sovietica, anche se riuscì a riprendere ancora per qualche anno lo scettro mondiale, non riuscì più a raggiungere la vecchia supremazia.

► In Germania invece - e anche in Italia, anche se più limitatamente, quando il nostro paese si associò vergognosamente alle leggi razziali naziste - l'obiettivo primario (prima ancora di quello sovietico di diffondere il gioco tra le masse come mezzo per la crescita individuale e collettiva) divenne quello di ripulirlo dalle influenze straniere, ebraica soprattutto, che - secondo l'ideologia nazista - avevano contaminato la purezza ariana della razza soprattutto negli scacchi.
Divennero perciò fondamentalmente uno strumento di lotta antisemita: si sosteneva addirittura che esistesse una maniera ariana di giocare a scacchi, facilmente riconoscibile, fatta di ingegno e di ardimento (che andava incoraggiata), che si distingueva da quella ebraica, fatta invece di prudenza, sotterfugi meschini, ricerca della vittoria senza correre rischi, cercando di valorizzare faticosamente minimi vantaggi materiali acquisiti (che ovviamente andava assolutamente bandita).
Gli scacchi, si sostenne, erano una forma d'arte e come tale non dovevano essere contaminati da razze avide e senza creatività per loro natura come quella ebraica.

I pochi libri di scacchi in commercio subirono una patetica rivisitazione nelle nuove edizioni: vennero eliminati per quanto possibile i nomi dei giocatori non ariani e lasciate quasi esclusivamente le partite perse dei giocatori ebrei!
Inutile precisare che si trattava di una stupida teoria propagandistica priva di qualunque fondamento scientifico: tra gli ebrei, più ancora che in altre attività dell'ingegno, c'erano stati e c'erano all'epoca in Germania alcuni tra i più geniali giocatori di scacchi dell'epoca.

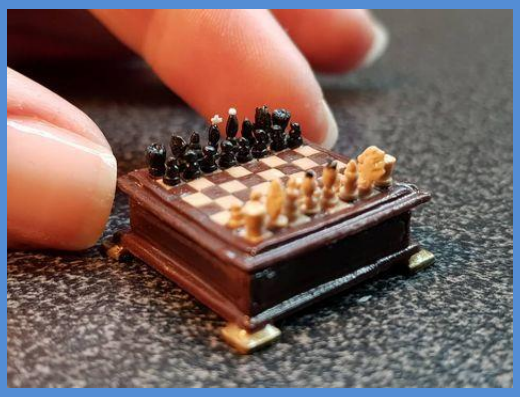
In ogni caso, incuranti del fatto che i migliori giocatori tedeschi in attività erano quasi tutti tali, gli ebrei vennero improvvisamente estromessi dai tornei ufficiali, a meno che non fossero stati decorati

nell'ultima guerra per ardimento o potessero contare su altre benemerenze.
Per continuare a giocare dovettero organizzarsi dei propri tornei, ovviamente senza nessuna eco sulla stampa nazionale, riportati solo nei loro giornalini locali, di cui era vietata la commercializzazione.
I giocatori più forti di religione ebraica - almeno quelli che fecero in tempo a farlo prima che le persecuzioni vere e proprie si accanissero contro di loro e contro le loro famiglie - emigrarono in massa, con conseguente pesante impoverimento tecnico dello scacchismo tedesco e contestuale arricchimento di altre nazioni dove si stabilirono (l'Argentina prima di tutto).

Con la scomparsa di entrambi questi regimi, il gioco tornò ad essere anche in quegli stati quello che avrebbe sempre dovuto: semplicemente uno sport di massa.

Anche se purtroppo senza mai potere completamente uscire dal proprio tempo.
Sussistono infatti delle questioni irrisolte, di natura religiosa o politica, a porre dei limiti alla pratica universale del nostro gioco: per limitarmi alle più evidenti, l'ostracismo di alcuni paesi arabi nei confronti dei giocatori israeliani (con divieto per i propri tesserati di giocare contro di loro pena la radiazione) e l'obbligo di indossare il "chador" per coprire completamente il capo per tutte le donne (anche se di diverso credo religioso) nei tornei di alcuni paesi musulmani, che comporta ogni volta dolorose defezioni da parte di giocatrici che rifiutano questa imposizione.

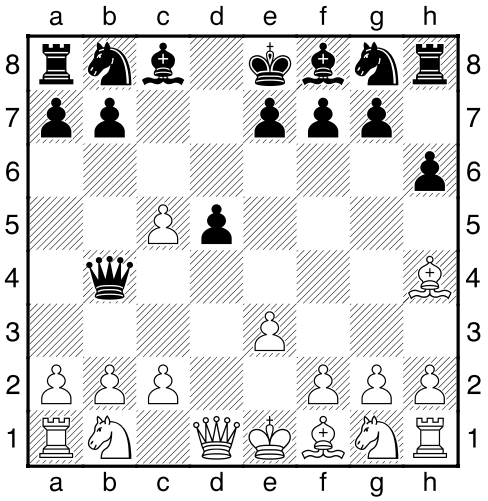
Non so se ci sarà mai un giorno in cui davvero si potrà giocare soltanto e semplicemente a scacchi, senza alcuna distinzione di paese di provenienza o di religione dei giocatori, in osservanza del magnifico motto della FIDE "Gens una sumus!".



LA "MINIATURA" DEL MESE

La miniatura di oggi (davvero brevissima: appena cinque mosse!) è molto particolare, perché il Bianco abbandona la partita - ritenendo di avere perso un pezzo - in una posizione che era invece addirittura vincente per lui!!

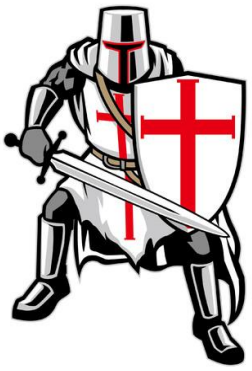
BENITEZ DELGADO Josep Maria-BONILLA Felix Antonio (Panama City op. 2013) **1.d4 d5 2. ♗g5!?** (Uscendo dalle vie più battute. Più usuali 2.c4/2. ♘f3/2. ♗f4) **h6 3. ♗h4 c5 4.e3** (Dopo 4.dxc5 il Nero poteva recuperare subito il pedone con 4...♕a5+ e ♕xc5, o avvantaggiarsi nello sviluppo con 4...g5 5. ♗g3 ♗g7, riservandosi di riprendere il pedone in seguito) **♕b6!?** (Attaccando il pedone "b2") **5.dxc5?** (Proprio la mossa in cui il Nero sperava! Dopo 5. ♘c3 il Bianco manteneva un leggerissimo vantaggio) **♕b4+?** (Chi di noi non l'avrebbe giocata subito? Si guadagna l'♗h4 indifeso! Ma - come si vedrà - era meglio 5...♕xb2, con gioco superiore per il Nero)



0-1 (??)
Il Bianco abbandonò - con comprensibile stizza - a questo punto; la resa sembra in effetti inevitabile, ma è un terribile errore!

Il punto è che Bianco poteva ancora contrattaccare efficacemente al centro: dopo 6. ♘c3! ♕xh4? - si imponeva 6…e6 con gioco superiore per il Bianco - 7. ♘xd5! era il Bianco ad avere gioco vincente perché non si può evitare quanto meno la perdita della Torre dopo ♘c7+ (sarebbe inutile 7…♘a6 8. ♗xa6).
Dopo 7…♘d7 – oppure 7…♗d7 con sviluppi analoghi – 8. ♘f3 ♕h5 9. ♘c7+ ♔d8 10. ♘xa8 il Nero resta con lo svantaggio della qualità e di un pedone. Il suo Cavallo sembra attualmente un pochino fuori del gioco, ma non c'è maniera di attaccarlo efficacemente e potrà essere liberato facilmente.

La morale di questa partita è evidente: prima di abbandonare una partita verificare sempre con attenzione che non esista una qualche magari recondita via di salvezza! Gli scacchi sono un gioco ricco di possibilità!
(D/00) 1897-2072 (ESP-PAN)



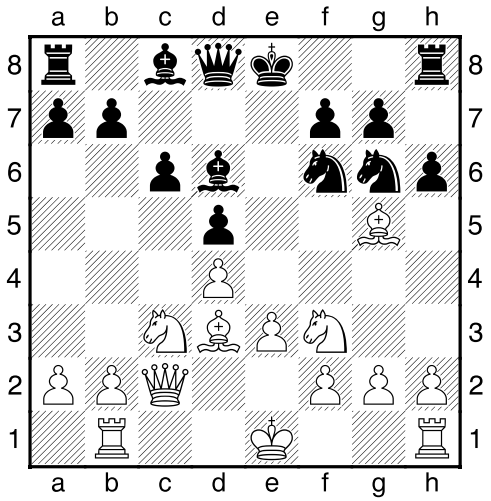
I NOSTRI ALFIERI

È con grande piacere che presento oggi uno dei più attivi e instancabili promotori del gioco nella nostra provincia, prima ancora di essere un entusiasta agonista, **Francesco D'AMICO**.
Nato a Fiuggi il 23/8/1970 ed ivi residente, si accostò casualmente agli scacchi in occasione del torneo nazionale di Frosinone 1990: lesse su un giornale locale l'annuncio della manifestazione e, anche se conosceva a malapena le regole del gioco, decise coraggiosamente di iscriversi.
Non poteva ovviamente aspirare a grandi risultati e, non ricorda infatti di avere vinto partite, ma l'emozione incredibile che ne ricevette lo conquistò definitivamente e da allora non ha abbandonato più il gioco, nonostante la sua città di residenza fosse lontana dai centri scacchistici più attivi della provincia. Motivi familiari e soprattutto di lavoro resero presto più rarefatta la sua partecipazione ai tornei, ma non scalfirono mai la sua passione.

Pur avendo raggiunto la Seconda Categoria Nazionale, si è sempre sentito più organizzatore di tornei e divulgatore che giocatore agonista.
Non ha infatti mai lesinato sforzi per promuovere il gioco a Fiuggi, organizzando piccoli tornei locali nei bar, costituendo un circolo (purtroppo di vita molto breve), e tenendo anche regolari corsi di scacchi nella scuola primaria. Negli anni ’80 riuscì addirittura ad organizzare ella sua città due grossi tornei nazionali! E ancora oggi sta impegnandosi molto nella creazione di un nucleo di giovani e promettenti scacchisti all’interno dell’Hotel Ambasciatori.
Le due foto sotto raffigurano l’ultima sua trovata promozionale: due pregiate scacchiere di marmo che ha acquistato a sue spese e collocato nel marciapiede davanti al suo supermercato: sono di utilizzo libero, a disposizione di tutti gli appassionati. I pezzi possono richiedersi all’interno del supermercato stesso.

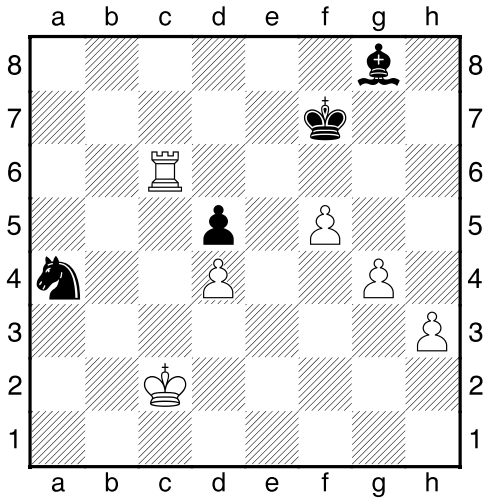
Anche se, nella sua modestia, si è sempre considerato un giocatore mediocre, ha affrontato senza timori reverenziali anche giocatori molto quotati.
Prendendosi anche qualche bella soddisfazione: vediamo la sua convincente vittoria contro il Candidato Maestro romano Gardon, che aveva nell'occasione oltre 500 punti Elo più di lui! Il Nero si imbarca in aperura in una dubbia variante tattica e viene trafitto dopo una dura battaglia, non scevra di alcuni errori, dalla spada del nostro rappresentante. Vale davvero la pena di riprodurla, e non solo per il prestigio del suo avversario.

D'AMICO Francesco-GARDON Ermanno (Torneo di Roma 2002) **1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♘bd7 5.cxd5** (La "variante di cambio" del Gambetto di Donna, che può realizzarsi in diversi momenti in questo impianto, che può dare vita a partite più vivaci rispetto al gambetto rifiutato) **exd5 6.e3 c6 7.♘f3 ♗d6** (Più ambiziosa di 7...♗e7) **8.♗d3 ♘f8** (Più naturale 8...0-0, riservandosi tutte le opzioni) **9.♖b1 ♘g6 10.♕c2 h6?!** (Entrando in una complessa fase tattica, al termine della quale il Nero guadagnerà un pezzo, ma al prezzo della qualità e di due pedoni. Ma erano sicuramente migliori le naturali 10...♕e7/10...♗g4 con gioco equilibrato)



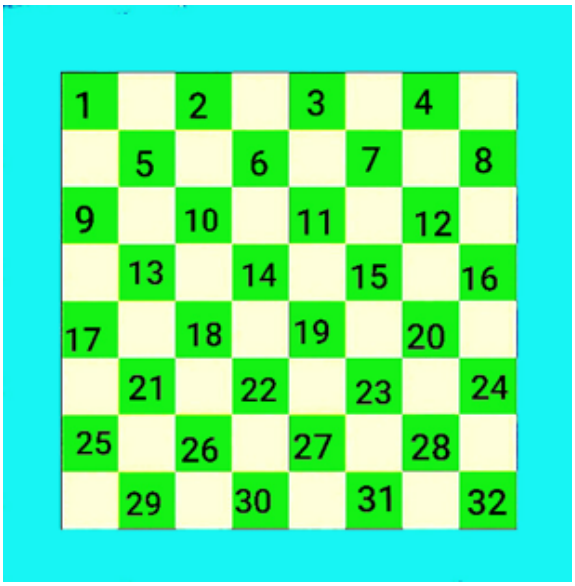
11.♗xg6! (Accettando la battaglia! Era molto più blanda 11.♗xf6) **hxg5** **12.♘xg5!** (Il Bianco non può tirarsi indietro: la pavida 12.♗d3?! g4 darebbe un certo vantaggio posizionale al Nero) **fxg6** **13.** ♕**xg6+** ♔**d7** (Forzata: alle altre ritirate seguiva 14. ♕f7#) **14.♘f7** (Guadagnando anche la Torre) ♕**f8** **15.♘xh8** ♕**xh8** (La posizione immaginata dal Nero alla sua decima mossa: il bilancio materiale è più o meno di parità. Il Nero, con un pezzo in più, sembra avere una posizione migliore per la superiore attività dei suoi pezzi, ma la maggioranza di pedoni bianchi ad est, insieme alla "qualità", non possono certamente essere sottovalutati) **16.♖c1** ♔**d8** **17.h3** ♗**e6** **18.♘a4** ♔**c7** (Probabilmente era migliore l'intermedia 18...♗b4+) **19.♘c5** ♗**g8** (Con l'idea di attivare l'Alfiere in "h7") **20.** ♔**e2** ♖**e8** **21.** ♕**c2** (Con la minaccia tattica 22.♘xb7!) ♗**h7** **22.** ♕**a4** ♗**xc5** (Non c'era scelta: si minacciava sia 23.♘xb7! che 23.♕xa7) **23.♖xc5** ♗**f5** (Per fare strada alla Donna) **24.♖hc1!** ♗**d7** (Ora la minaccia del Bianco era 25.♖xc6+!) **25.b4** ♕**h5+** **26.** ♔**e1** (Meglio probabilmente 26.♔f1) ♘**e4!** (Strappando l'iniziativa al Bianco) **27.♖5c2** ♔**b8** **28.** ♕**b3?!** (Meglio 28.b5!, con gioco da valutare, ma che mi sembra superiore per il Bianco) **g5?** (Troppo lenta! Erano più energiche 28...♕g5 oppure 28...♗xh3!?, con fortissimo attacco per il Nero, che può sfruttare la debolezza della posizione del Re bianco rimasto al centro) **29.b5!** (Non concedendo un'altra possibilità al rivale) ♔**a8** **30.bxc6 bxc6** **31.♖b2!** (Ora è il Bianco che ha un forte attacco!) ♘**d6** **32.a4** (Poco significativa; meglio 32. ♕a3) ♕**h8** **33.♖cb1** ♕**f8** **34.** ♕**b4** ♗**f5** **35.** ♕**c5!** ♖**c8** (Non si poteva ovviamente giocare 35...♗xb1?? 36. ♕xc6+ ♘b7 37. ♕xb7#) **36.♖c1** ♘**c4** (Concedendo il cambio delle Donne ed entrando in un finale sicuramente inferiore, ma non c'era molto di meglio) **37.** ♕**xf8** ♖**xf8** **38.♖b4** ♖**b8** **39.♖xb8+** ♔**xb8** **40.** ♔**e2** ♔**c7** **41.g4** ♗**h7** (Materialmente il Bianco ha un vantaggio minimo, ma la massa dei pedoni ad ovest ora si mette in moto con risultati decisivi...) **42.f4!** (Valorizzando subito la forte maggioranza ad est: per il Nero il finale mi sembra ormai perduto) **gxf4** **43.exf4** ♔**d7** (Poco meglio 43...♗e4) **44.f5!** ♔**e7** **45.♖b1!** (La Torre penetra nelle retrovie del Nero e va ad attaccare con successo i deboli pedoni avversari, con rapida vittoria) ♘**d6** **46.♖b8** ♔**f6** **47.♖a8** ♘**e4** **48.♖xa7** ♗**g8** **49.♖c7** ♘**c3+** (Guadagnando almeno il minaccioso pedone libero "a4", ma affrettando solo la fine.

Ma la partita era ormai comunque compromessa) **50. ♕d3 ♘xa4 51.♖xc6+ ♔f7 52. ♕c2!**



(Una finezza finale, che intrappola mortalmente il Cavallo nero; non c'è adesso difesa da 53.♖a6, guadagnando il pezzo con successiva elementare vittoria. Bravo Francesco!) **1-0** (D/35) 1600-2108

TRA DAME E PEDINE



A cura del Candidato Maestro Lamberto Ronca

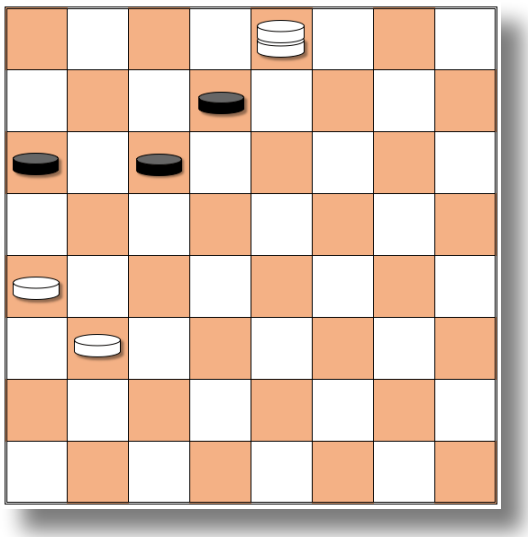
Soluzione del quiz del numero scorso

21.18 - 6.11

18.13 - 9x18

3.6 - 18.21

12x15 - Bianco vince



Il Bianco muove 21.18 e non la più scontata 3.7 perché il Nero patterebbe (con 10.14);Ora Il Nero non può andare al baratto (con 10.13) perché entrerebbe in 1° posizione teorica (di cui diremo dopo) con svantaggio di mossa e perderebbe; muove quindi 6.11.

Adesso è il Bianco che non può attaccare con la Dama perché entrerebbe sì in 1° posizione teorica, ma questa volta con vantaggio di mossa del Nero; per esempio : (3.6, 11.14, 6x13, 14x21).

Il Bianco risolve tutto con un brillante sacrificio 18.13; il Nero prende la pedina (9x18), ma ora non può più evitare dopo 3.6 del Bianco la perdita di 2 pedine e la sconfitta.

Storie di dama.

Nel corso degli anni si sono sedimentate, nel gioco della dama, alcune posizioni che costituiscono i cosiddetti finali fondamentali; sono circa una decina, ma quelli classici sono cinque (considerando tra questi anche la 5° posizione del gioco inglese, in quanto trattasi di un finale di cinque pedine bianche contro cinque pedine nere, e fino alla damatura il gioco della dama inglese è praticamente similare al nostro. E' importante conoscerli perché si possono verificare con molta frequenza in partita e per affinare la propria tecnica. Per convenzione l' analisi è fatta sempre in funzione dei pezzi bianchi, cui viene sempre assegnata la posizione vincente, ma ovviamente in partita il finale può verificarsi anche in favore del nero. La più importante tra queste è la prima posizione teorica, che si verifica nei finali di due Dame contro una Dama e una pedina.

PRIMA POSIZIONE

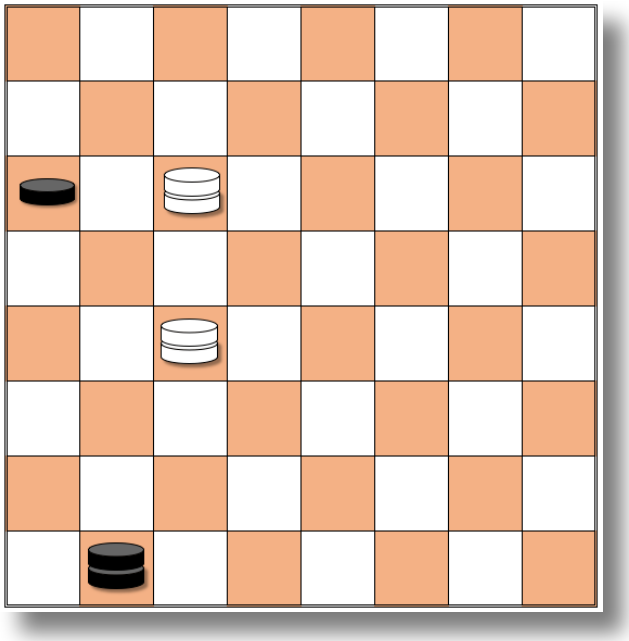
La situazione classica in cui si verifica la prima posizione è quella raffigurata nel diagramma. Le due Dame, avendo la mossa a favore*, vincono sempre; vediamo come si deve giocare:

(1)	18.21	29.25
(2)	10.13	25x18
(3)	13x22	9.13
(4)	22.18	13.17

Bianco vince.

* Il Bianco ha la mossa a favore perché contando i pezzi sia bianchi che neri nelle 4 colonne che hanno per base le caselle 1, 2, 3, 4. , essi sono in numero dispari (3).

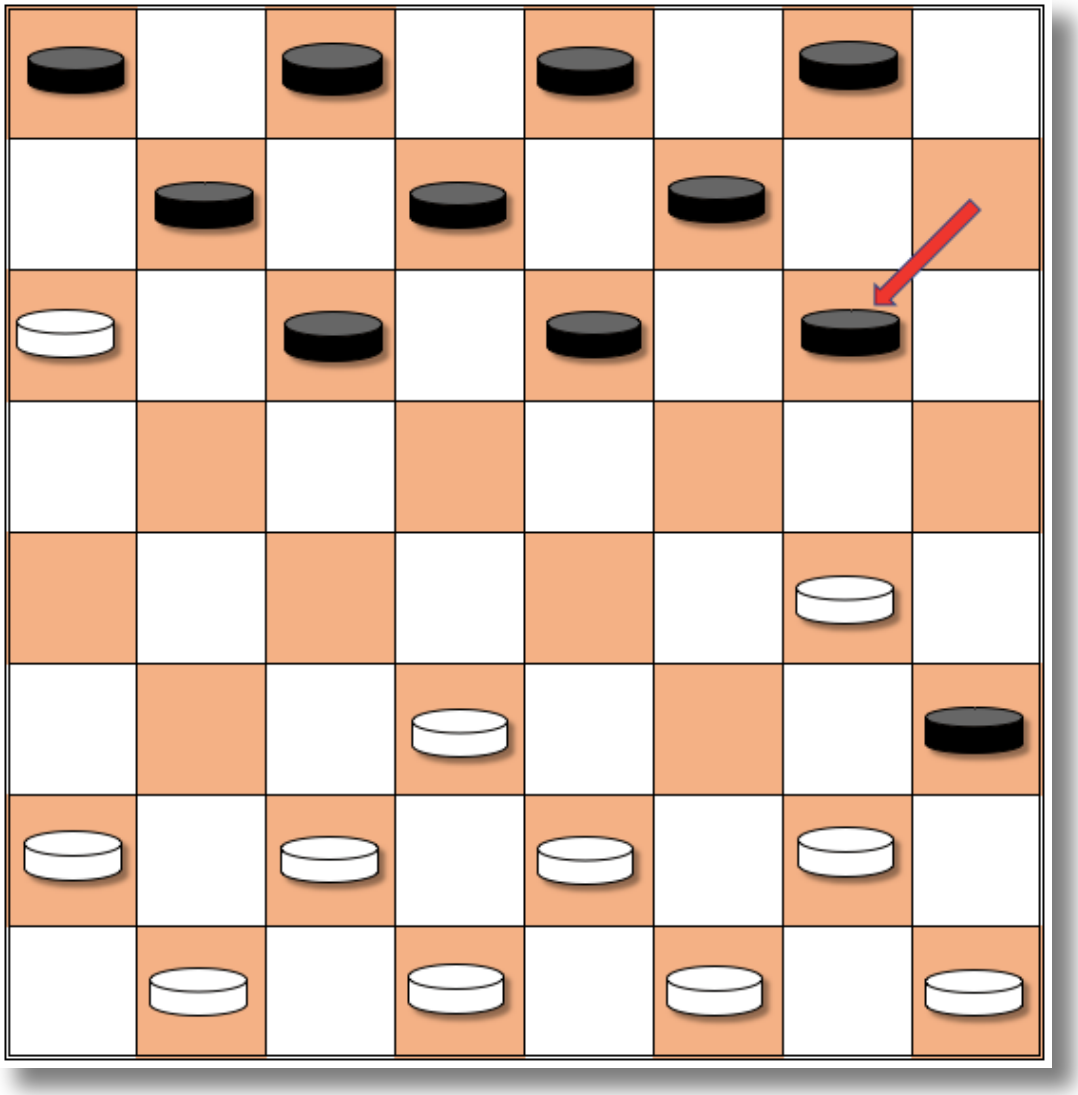
Dispari: mossa a favore del primo che muove.
Pari: mossa a favore del secondo che muove.



Ora, qui di seguito, una partita di campionato tra Dell' Erba e M. Scotti.

(i commenti sono di Michele Maijnelli, quelli tra i simboli "<" e ">" sono miei).

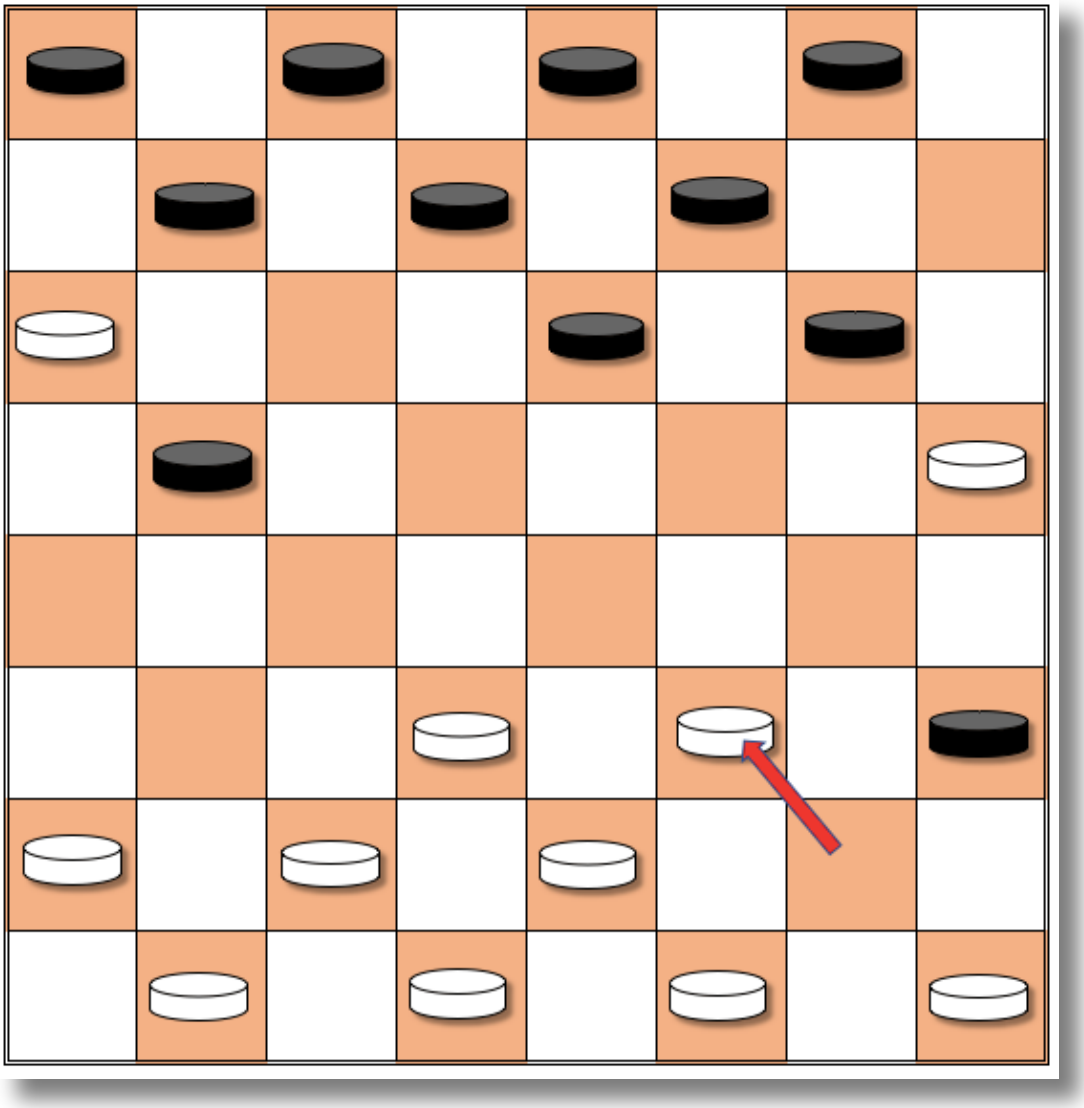
Dell'Erba	-	Scotti			
		(1)	24.20	-	9.13
		(2)	21.18	-	12.15
		(3)	18x9	-	15x24
		(4)	**23.20**	**-**	**8.12**



Apertura, denominata il “Minotauro”, che dà origine a sviluppi infiniti.

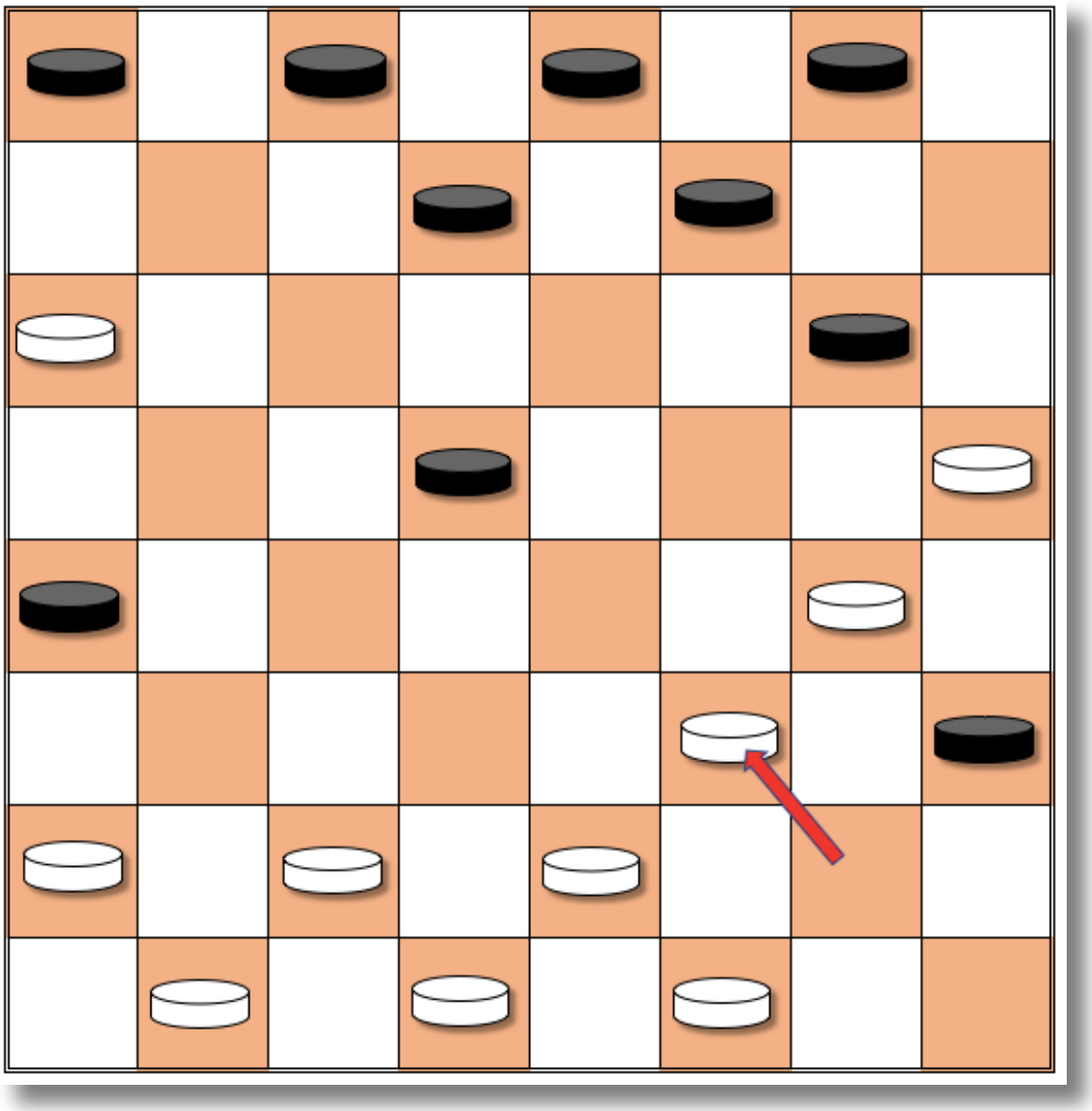
(5) 20.16 - 10.13

(6) **28.23**



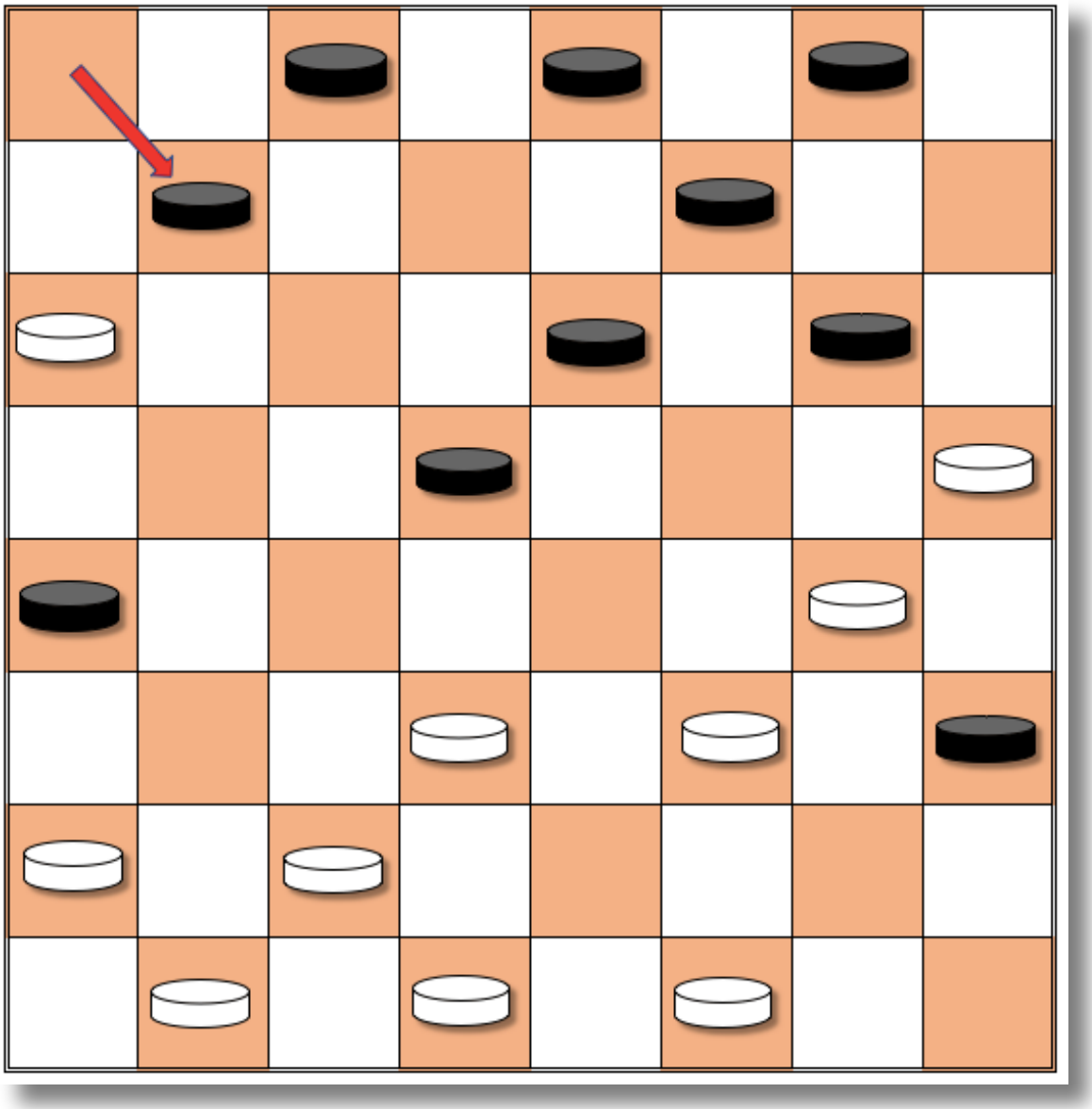
< fin qui sviluppo normale >

(6)	……	-	11.14
(7)	23.20	-	13.18
(8)	22x13	-	5.10
(9)	32.28	-	10x17
(10)	**28.23**		



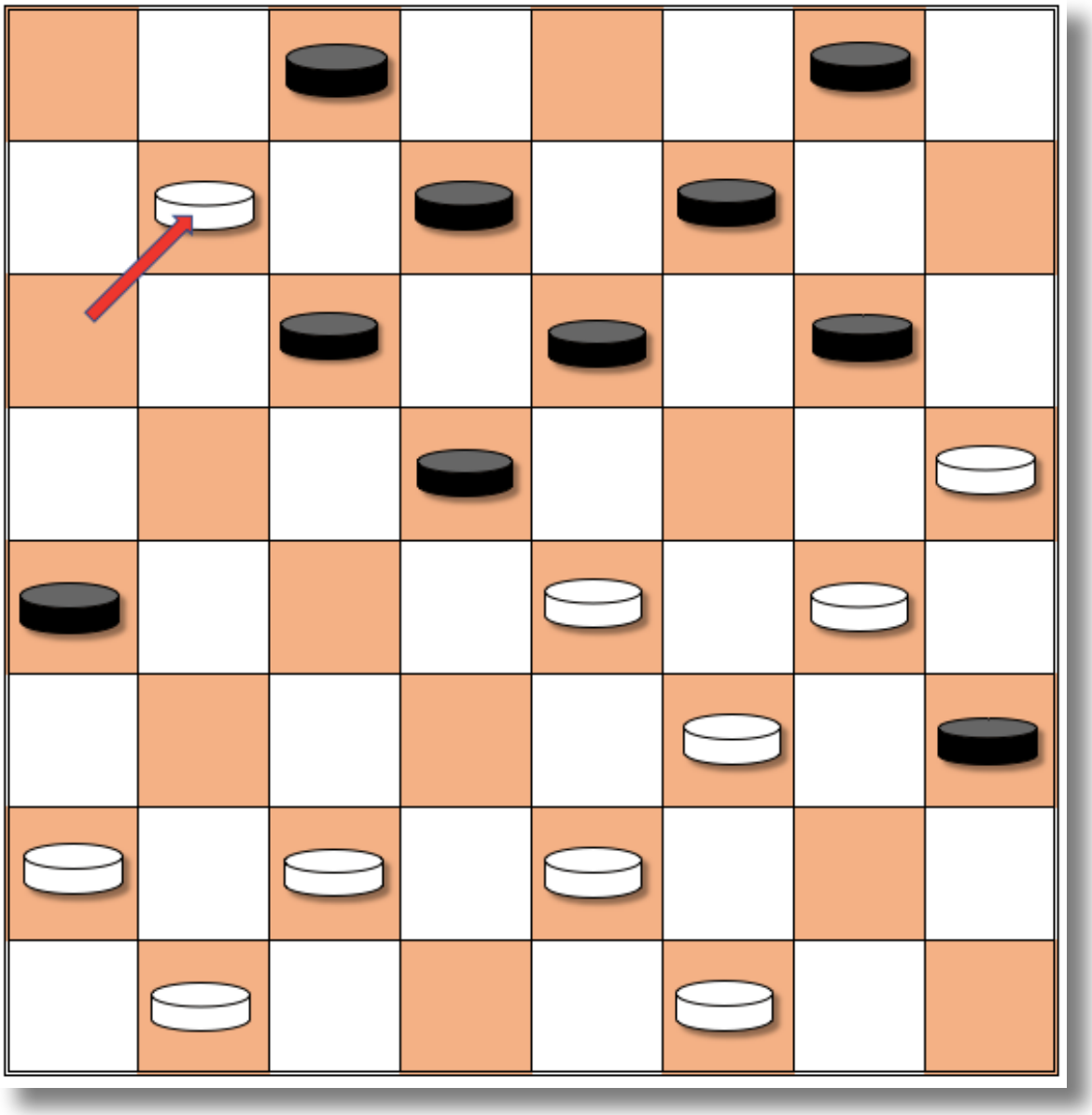
< il nero ha sacrificato un pezzo che ha poi ripreso per andare a sponda >

(10)	…..	-	6.11
(11)	**27.22**	**-**	**1.5**



< sdamare con la pedina del cantone è cosa normalissima *nel gioco* >

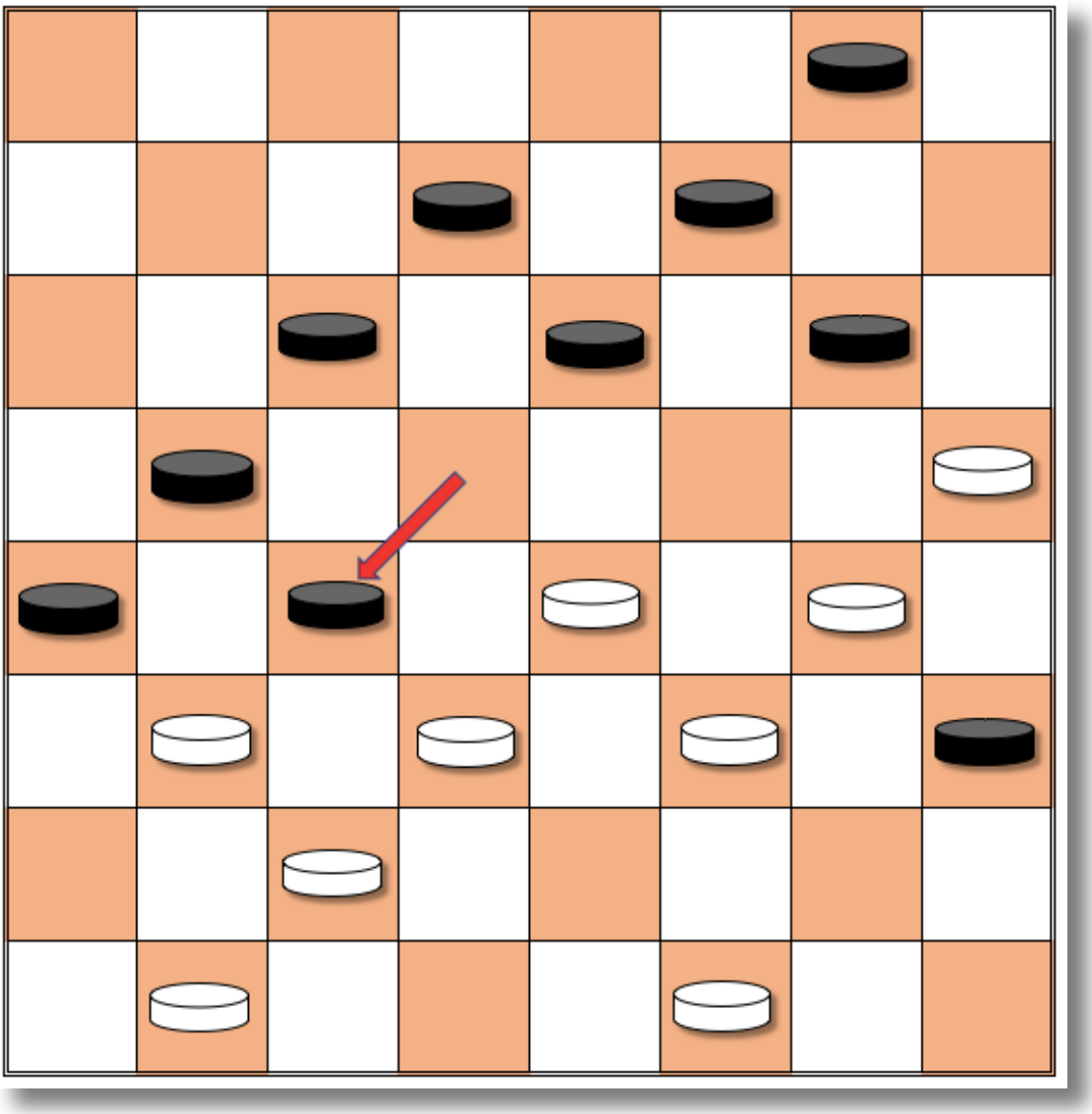
(12)	22.19	-	5.10
(13)	30.27	-	3.6 ?
(14)	**9.5 !**	**-**	**2x9**



Posizione che non conosce il risultato del pareggio; infatti il sacrificio effettuato dal bianco è vincente, mentre le 3 (tre) altre possibili mosse, sempre del bianco, e precisamente 25.21 o 26.22 o 27.22, sono vincenti per il nero. Difficile vedere che la soluzione per la pari si ottiene, per il nero, con un altro sacrificio 17.21……

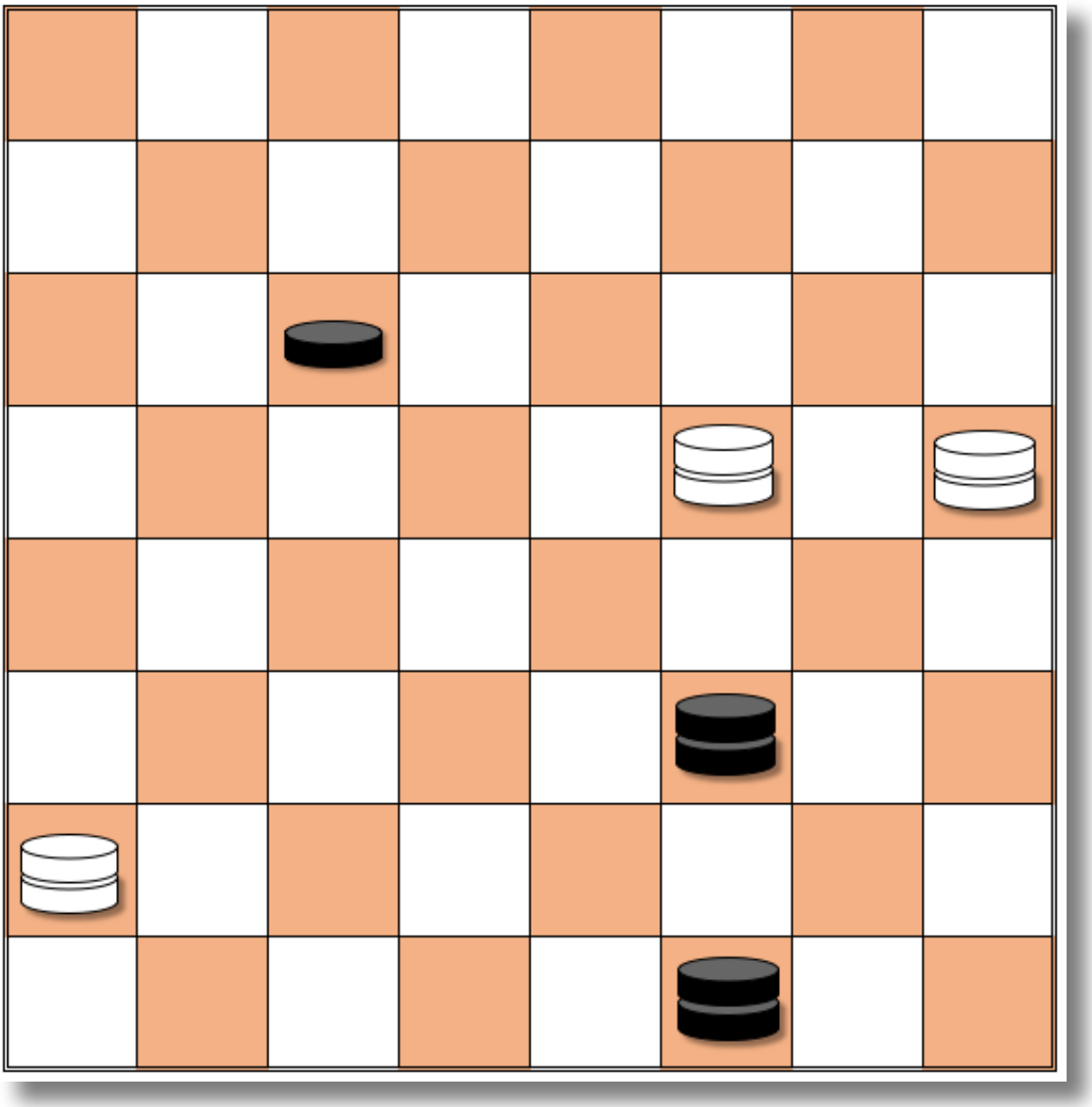
(15)	25.21	-	9.13
(16)	27.22	-	14.18

Bianco vince



Quiz finale:

Al solito il bianco muove e vince;



In palio per chi risolverà, per primo il quesito, una damierina per ragazzi, pieghevole, omologata dalla FID.

LE 10 REGOLE PER GIOCARE A DAMA

"lo sport del cervello"

PER UN DIVERTENTE E FORMATIVO INCONTRO TRA RAGAZZI DAGLI 8 AGLI 80 ANNI

Regola 1
Per giocare a DAMA ci vogliono una damiera
e 24 pedine (12 bianche e 12 nere).

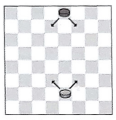
LA DAMIERA SI DISPONE COSI'

Campo del Nero

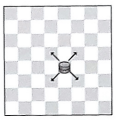
Campo del Bianco

Regola 2
La pedina muove un passo per volta e solo in avanti.
Quando una pedina raggiunge la base avversaria diventa dama.

La dama muove un passo per volta e può andare sia avanti sia indietro.



Come può muovere la pedina

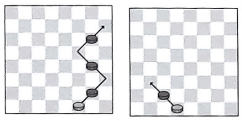


Come può muovere la dama

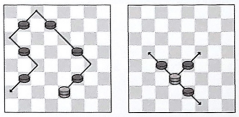
Regola 3
Quando una pedina incontra una pedina di colore diverso,
con una casella libera dietro di sé E' OBBLIGATA A MANGIARLA!

Il "soffio", che tenacemente resiste nella dama familiare,
non è più applicato sin dal 1934.

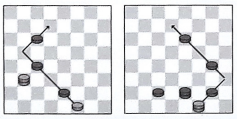
La pedina può mangiare solo in avanti e mangiare fino a tre pezzi,
ma non può mangiare le dame.



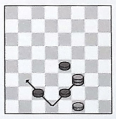
Regola 4
Quando una dama incontra un pezzo (dama o pedina) di colore diverso
con una casella libera dietro di sé è obbligata a mangiarlo.
La dama può mangiare in qualsiasi direzione e mangiare anche più pezzi.



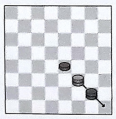
Regola 5
E' obbligatorio mangiare il maggior numero di pezzi



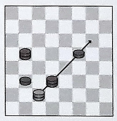
Regola 6
A parità di numero di pezzi da mangiare
è obbligatorio mangiare
con il pezzo più forte (cioè con la dama)



Regola 7
A parità di numero di pezzi da mangiare
è obbligatorio mangiare il pezzo più forte (cioè la dama).



Regola 8
A parità di numero e di forza dei pezzi da mangiare
è obbligatorio mangiare dalla parte
dove si incontrano prima i pezzi più forti.

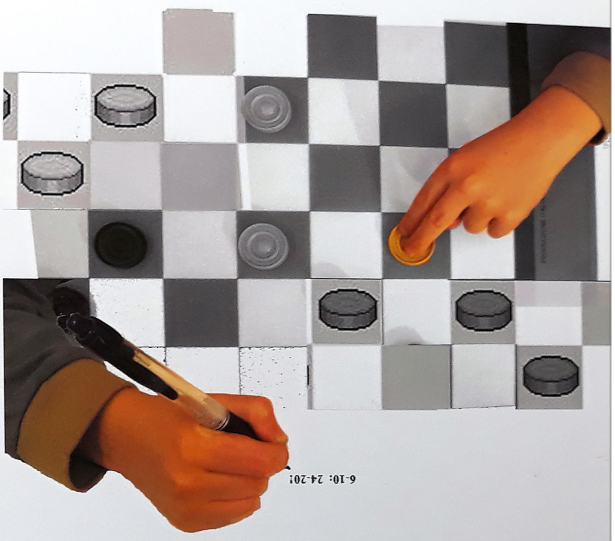


Regola 9
A parità di numero, di forza e di ordine
dei pezzi da mangiare, si può mangiare come si vuole.

Regola 10
Per vincere la partita si debbono
mangiare o chiudere tutti i pezzi avversari;
se non ci si riesce la partita è pari.

DAMA ITALIANA

DAMIERA DIDATTICA



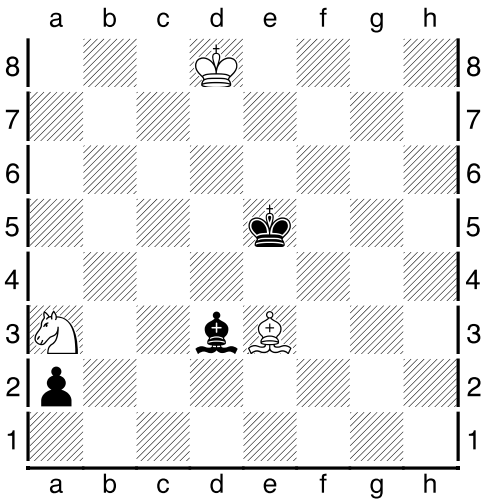
Federazione
Italiana
Dama

Disciplina Sportiva
Associata al Coni

Per le modalità di invio vedi prefazione di Massimo Cristofari in apertura rivista.

LA PAGINA DELLE STUDIO

Per "Studio" si intende una posizione immaginaria in cui il Bianco ha una sola maniera di vincere o di pattare (a seconda dell'enunciato proposto dal compositore), in genere sorprendente e/o brillante, senza un numero prestabilito di mosse (come nel "Problema").



GRAAFLAND Johan 1916 - IL BIANCO MUOVE E PATTA

Presento questo mese una miniatura gradevolissima.
E' evidente che il Bianco, pur con il pezzo in più, non può impedire in alcun modo la promozione del pedone nero, con totale rovesciamento delle forze in campo.
Per riuscire a salvarsi deve perciò trovare un qualche espediente tattico…

1. ♘b5!! (Un sacrificio il cui significato recondito si comprenderà solo alla fine della composizione. Intanto impedisce l'immediata promozione 1…a1♕ 2.♗d4+! con conseguente patta. Lo scacco è comunque minacciato ed il Nero non ha scelta…)

1…♗xb5 (Ovviamente)

2. ♗h6!

2…♔f6! (L'unica per impedire 3…♗g7 con patta evidente. Ora per il Bianco il finale sembra definitivamente perso…)

3. ♗d2! (Cos'è questa nuova diavoleria?)

3…a1=♕ (Ovviamente a nulla servirebbe promuovere ad Alfiere o Cavallo, con posizione di patta teorica)

4. ♗c3+!!

4…♕xc3 stallo!

Solo adesso si comprende lo scopo dello strano sacrificio iniziale del Cavallo, che era duplice: eliminarlo fisicamente dalla scacchiera e portare l'Alfiere nero a chiudere le case bianche "d7" ed "e8" intorno al Re!

▫ **Johan Carel Nicolaas GRAAFLAND** (1890-1989) è stato un discreto giocatore olandese, che ci ha lasciato anche alcune piacevoli composizioni come quella che ho presentato: ebbe una vita quasi centenaria.

STRAVAGANZA CONTRO CONFORMISMO!

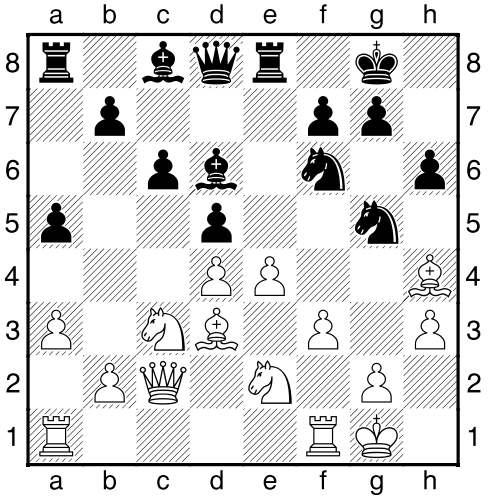
Nella partita che segue vediamo l'estroso M.I. danese Kassa Korley (un bizzarro autodidatta di origine statunitense) portare subito completamente fuori degli schemi abituali l'esperto G.M. ucraino Alexander Moiseenko, effettuando ben quattro mosse consecutive di Cavallo nelle primissime mosse (un vero obbrobrio secondo i dettami della scuola classica!).
Il risultato è però sorprendente: il Bianco - probabilmente disorientato dallo strano gioco del rivale - mette quasi subito un piede in fallo con una peraltro strategicamente naturale spinta al centro, e viene demolito da un sacrificio geniale!
Una partita che conferma come nel nostro gioco le regole generali vadano sempre prese "cum grano salis".

MOISEENKO Alexander-KORLEY Kassa

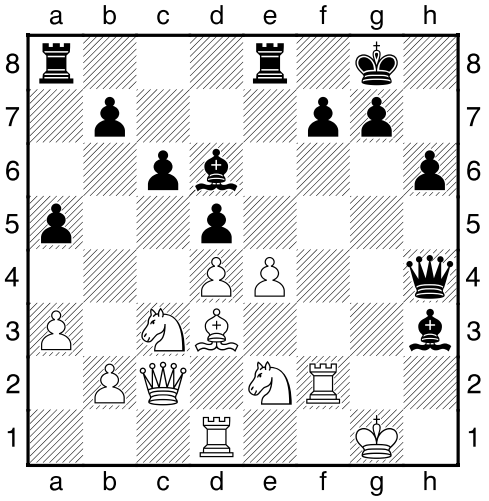
(Torneo di Helsingor open 2019)

1.d4 d5 2.c4 e6 3. ♘c3 ♘f6 4.cxd5 (La "variante di cambio" del Gambetto di Donna, che dà al Bianco un gioco molto sciolto, ma che risolve subito al Nero il problema dello sviluppo dell'♗c8, aprendogli la strada più naturale) **exd5 5. ♗g5 c6 6.e3 ♗d6** (Leggermente più attiva dell'abituale 6…♗e7) **7. ♗d3 0-0 8. ♕c2** (Con l'evidente minaccia 9. ♗xf6 e ♗xh7+) **h6 9. ♗h4 ♖e8 10. ♘ge2 a5 11.h3 ♘a6!?** (Uno sviluppo inusuale, ma interessante, per questo Cavallo)

12.a3 (Una necessaria perdita di tempo per evitare 12…♘b4) ♘**c7** **13.0-0** ♘**e6!?** (Questo Cavallo sembra non avere pace…) **14.f3** ♘**g5** (Quasi provocatoria: è la quarta mossa consecutiva di Cavallo solo per trasferirlo sull'ala di Re! Ma ora i pezzi nero sono molto aggressivi: si minaccia 15…♖xe3) **15.e4??** (Probabilmente sconcertato dalle strane evoluzioni del Cavallo nero, il Bianco mette un piede in fallo: giusta era 15. ♗xg5 hxg5 16.e4 con gioco pari)

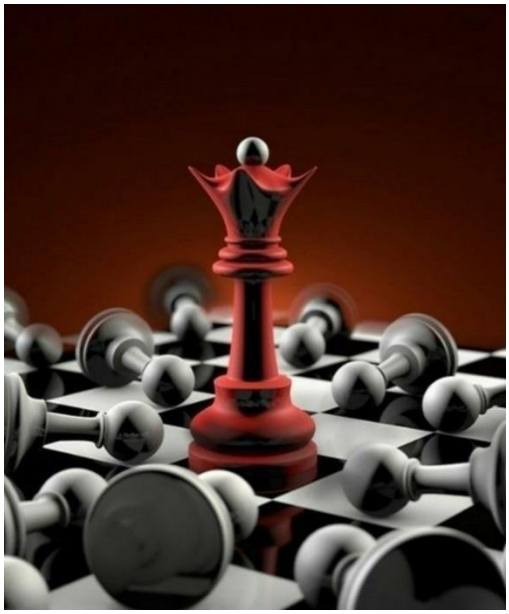


15…♘fxe4!! (Un fulmine a ciel sereno: il Nero specula chiaramente sull'allineamento ♕d8-♗h4) **16.fxe4** ♘**xh3+!** (Necessario corollario) **17.gxh3** ♕**xh4** (Minacciando soprattutto 18…♗xh3) **18.** ♖**f2** (Cercando di difendere in qualche modo il Re; se 18.e5? ♖xe5! 19.dxe5 ♗c5+ e vince) ♗**xh3** **19.** ♖**d1**



19…♖e5!! (Un nuovo brillante sacrificio che mette il Bianco definitivamente in ginocchio: la minaccia 20…♖g5+ non lascia molta

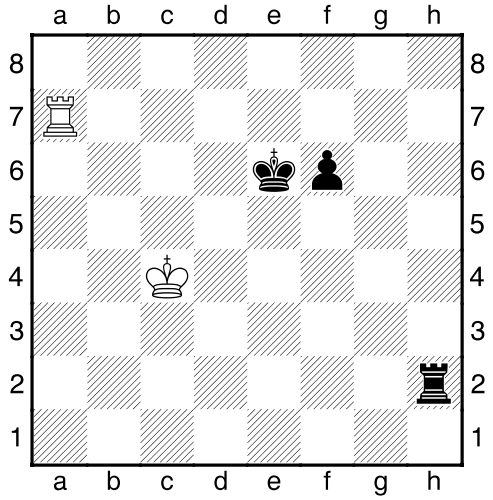
scelta…) **20.dxe5 ♗c5** (Il Bianco è ormai completamente legato e impotente contro l'attacco del Nero) **21. ♘d4** (Cedendo un pezzo per proteggere la casa "f2" e la seconda traversa. Se 21. ♖df1 ♗xf1 v.) **♗xd4 22. ♖d2 ♕g3+ 23. ♔h1 ♗g4!** (Minacciando 24…♗f3+! 25. ♖xf3 ♕g1#. La partita non ha più storia) **24. ♗f1 ♗f3+ 25. ♗g2 ♕h3+ 0-1** (26. ♔g1 ♕xg2!#)
Una partita davvero impressionante!
(D/35) 2628-2437



UN FINALE IMPERDIBILE ?

Anche giocatori di grande esperienza possono commettere gravi errori in finali piuttosto semplici, specialmente se dopo ore di gioco tiratissimo. Questa posizione è tratta dal Torneo Nazionale di Frosinone 1993 e deriva dalla partita **ROSATO Luciano**-**CRISTOFARI Massimo**.

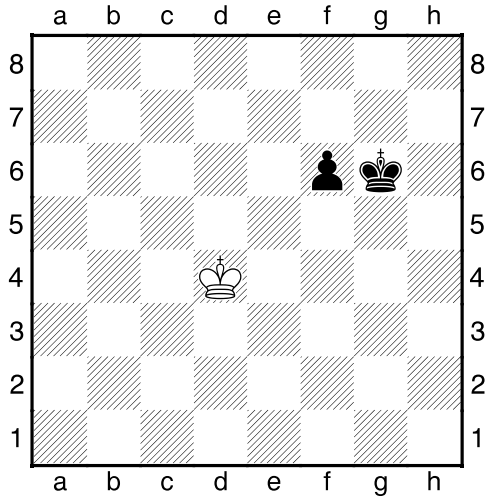
Dopo una dura battaglia, in cui avevo passato soprattutto in apertura dei brutti momenti, eravamo arrivati al finale di Torri del diagramma:



Il Nero ha un pedone di vantaggio, ma - a gioco corretto - non mi sembra sia possibile portarlo a promozione per la buona posizione del Re bianco, ben centralizzato.

Ma nel nostro gioco nulla è scontato: probabilmente per la stanchezza, il mio avversario, un quotato Candidato Maestro di Formia, commise a questo punto un errore molto grave, giocando **48. ♖a5??** (Presumibilmente allo scopo di cercare di impedire al mio Re di avanzare. Ma la mossa giusta era 48. ♔d3!, avvicinando il Re bianco al pedone nero e impedendo alla Torre nera il "taglio" 48…♖e2) **48…♖d2!** (Colsi ovviamente al volo l'occasione! A differenza di quello del Bianco, questo è un "taglio" molto efficace: ora il Re bianco non

potrà più portarsi sull'ala di Re e il pedone nero potrà adesso avanzare indisturbato!) **49. ♔c3 ♖d8!** (Come regola generale la Torre va spostata il più lontano possibile perché non possa essere attaccata di nuovo dal Re) **50. ♖c5** (Probabilmente il Bianco era a questo punto già rassegnato: la difesa più tenace - anche se insufficiente - era quella di tempestare di scacchi verticali il Re bianco giocando 50. ♖a1 f5 51. ♖e1+ ♔f6 52. ♖f1 ♔g5 52. ♖g1+ ♔h4 53. ♖f1 ♔g4 54. ♔g1+ ♔h3! (Fine degli scacchi: ora se 55. ♖h1+ ♔g2 il Bianco vince facilmente) 55. ♖f1 ♖f8! (Ora il pedone può essere sostenuto da Re nero) 56. ♔d2 ♔g2! 57. ♖f4 ♔g3 58. ♖f1 f4 59. ♔e1 (Su 59. ♔e2 c'è anche la semplice 59...f3+ e vince. Il Re bianco è arrivato finalmente a difendere, ma è troppo tardi!) ♖e8+! (Ricacciando lontano il Re nero) 60. ♔d2 f3 e il pedone è inarrestabile) **♔f7** (Più energica 50...f5, ma il Nero può anche prendersela comoda e porta il Re sul lato destro del pedone, per farsene scudo...) **51. ♖c4** (Minacciando 52. ♖d4 ♖d4 53. ♔xd4 ♔e6 54. ♔e4! con finale patto) **♔g6!** (Impedendo la semplificazione perché ora il finale di pedoni sarebbe vinto dal Nero!) **52. ♖d4** (Eutanasia: su altre mosse il Nero spingeva tranquillamente il pedone, vincendo facilmente) **♖xd4! 53. ♔xd4** (Siamo entrati nel finale, ormai da secoli completamente teorizzato, di Re e pedone contro Re, che deve essere nel patrimonio di qualunque giocatore di un certo livello)



53…♔f5! 54. ♔e3 ♔g4! (Due case davanti al pedone, posizione che assicura la vittoria con o senza l'opposizione: se 54…♔g5?? 55. ♔f3 patta!) **55. ♔f2 ♔f4!** (Bisogna fare sempre attenzione all'opposizione: ancora se si gioca irriflessivamente 55…f5?? 56. ♔g2 patta) **56. ♔g2 ♔e3!** (Facendo strada al pedone) **57. ♔g3 f5 0-1**

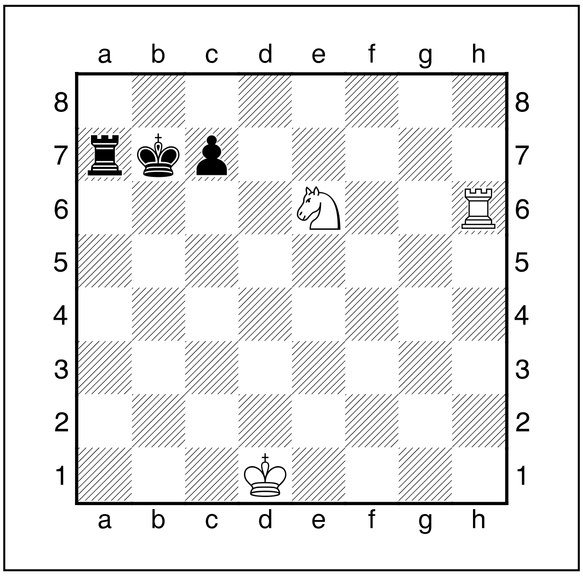
Dopo 58.♔g2 f4 59.♔g1 ♔f3 54.♔e1 ♔g2 il pedone va a promozione, con vittoria elementare.

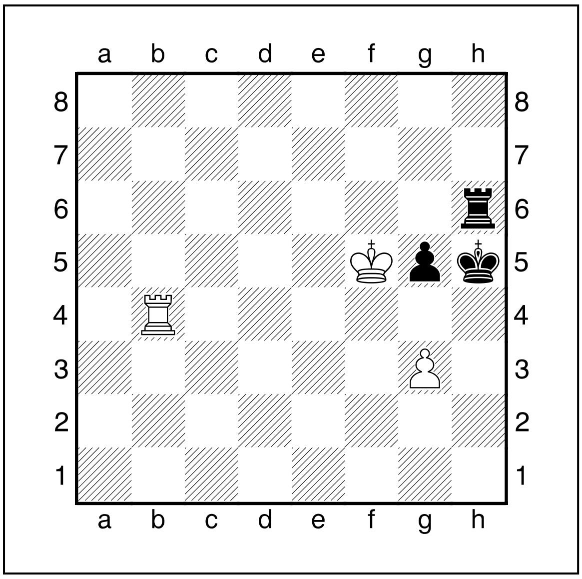
°°°

E S E R C I Z I O P E R I N E O F I T I

Nelle posizioni che seguono il Bianco forza lo scaccomatto in due mosse.

Potete riportare le posizioni sulla scacchiera e muovere i pezzi a piacimento.





Il maestro Alessando Pompa (da anni infaticabile promotore e divulgatore di scacchi e di altri giochi della mente), che è da alcuni mesi un nostro lettore, mi ha inviato un breve articolo - giustamente traboccante entusiasmo - sulla promozione in serie A della squadra "Quattro Torri" di Roma, di cui è Capitano (e di cui è Presidente il G.M. Sergio Mariotti, autentico monumento dello scacchismo nazionale!).
Lo pubblico volentieri, anche perché la squadra ha schierato per necessità molti anziani della mia età, che hanno realizzato questo piccolo miracolo! Spero sia l'inizio di una sua più ampia collaborazione alla rivista e che ci invii in futuro anche qualche interessante partita della sua squadra.

La 'QUATTRO TORRI - G. CASTELLO' è in SERIE A1 di SCACCHI !

Seconda promozione consecutiva in un anno.

del M° Alessandro Pompa

Dal 17 al 19 Settembre 2021, affacciati sulle bellissime e calde spiagge di Montesilvano, non più affollate e tutte per noi, a un tiro di schioppo dalla città natale di Gabriele D'Annunzio, Pescara, e dall'impressionante Gran Sasso, con le vette più alte dell'Appennino, abbiamo assistito increduli a una grande impresa emotiva, culturale, agonistica, più ancora che tecnica.
Incredibile: ha vinto la *spensieratezza*... della vecchiaia! Una vittoria senza tempo e per tutte le età.
Una *grande* squadra, è il caso di dirlo, grazie all'amicizia, al gruppo e agli alti esempi che la ispirano ha realizzato un miracolo: una vittoria al *fotofinish* grazie alla maggiore... *tenuta fisica*! Il trionfo di una squadra di "vecchiacci" (a parte l'imperforabile Luca Albertini), costretta a giocare senza quasi tutti i suoi talenti più giovani, Ermanno Gardon (messoci generosamente a disposizione dagli amici di Ostia Scacchi) e Matteo Troia, vincitori di Festival Internazionali anche a 12-13 anni; senza il Maestro Igor De Vita, senza i fortissimi CM Damiano Lami ed Eraldo Saccinto; senza la bravissima Giusy Parrino, Campionessa Italiana

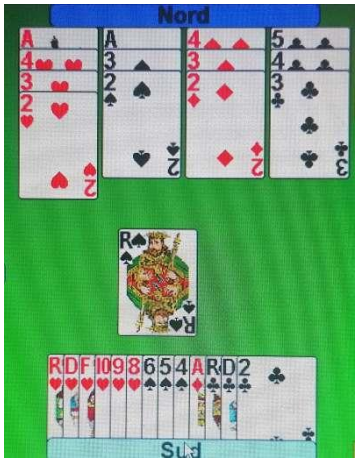
assoluta 1992. 60 anni in media dalla seconda scacchiera in giù: lì dove si fa la differenza.
Ma a Scacchi, si può! Lo dimostrano Enzo D'Arcangelo, 78 anni, Presidente della "G. Castello" (la più grande e storica Società sportiva del Lazio) sorpreso a tirare a lucido decine di tavoli e sedie a via Alessandro Severo in vista dei corsi e tornei della nuova Sezione Scacchi, Dama, Go, Othello e Sport della Mente della "G. Castello 1967"; lo testimoniano tanti Campioni ultra70enni sempre sulla breccia e fra i primissimi al mondo, come l'ex Campione del Mondo Vassily Smyslov; il pluri-sfidante mondiale Viktor Korcnoj; il MI Enrico Paoli, piazzatosi onorevolmente a 95 anni nel grande Torneo di Reggio Emilia; il Grande Maestro Sergio Mariotti, Campione Europeo *over 50* a 73 anni da Capitano della Nazionale, unico veterano italiano premiato quest'anno dalla FIDE per i suoi titoli, Presidente di "Quattro Torri" dal 2014 e vera punta di diamante della squadra… Ma il Presidente Mariotti, 75 primavere da poco, primo GM italiano nel '74, non ha purtroppo potuto giocare. Davvero troppe, anche per lui, 5 soffocanti, tiratissime partite consecutive da 5 ore (2 al giorno) con la mascherina come da protocollo Covid-19, in un torneo di sole 6 squadre che si affrontano tutte senza respiro per 5 volte in 50 ore, le une con le altre.
I nostri Saggi hanno giocato a distanza. dal loro enorme carisma, la loro passione è nato il trionfo di due Società unite da un sogno comune: lo sport per tutti, di cittadinanza, di riscatto sociale. Estremo, se occorre.
Lui, il Presidente della "G. Castello", Prof. Enzo D'Arcangelo, ordinario di Statistica "La Sapienza", punto di riferimento morale, scientifico e statistico dello sport italiano.
Lui, *The Italian Fury*, il mitico Sergio Mariotti, già Presidente della Federazione e Commissario Tecnico della Nazionale Italiana: sue, le convocazioni e le "mosse" vincenti.
Loro, il Vice-Presidente QT Marco Marcon e i Capitani delle tante Squadre QT-G. Castello, Sarno, De Lisa, Angelastro, Tramacere, Martino, Brugnetti, Albanese, scatenati nel gruppo *WhatsApp* di sostegno alla Squadra e che ai loro *veci* neo-promossi dalla B chiedevano solo una salvezza tranquilla, possibilmente non al cardiopalma, senza sbalzi, a tutela di circolazione sanguigna, anche, coronarie, pressione e chi più ne ha più ne metta. Tutti vicinissimi, col loro tifo e col loro supporto.
Lei: sì, proprio Lei. Una *grande* Squadra, sentitasi supportata e aiutata in tutto e per tutto dalla nostra "Quattro Torri-G. Castello". Essere non solo spesati, ma addirittura ricompensati per giocare a scacchi, senza averlo mai chiesto e neppure pensato, in un Paese in cui conta mille volte di più avere la "testa nel pallone" (a differenza di quanto rilevato già nel 2000, con 670 milioni di appassionati di scacchi nel mondo, contro 660 milioni

per il calcio) è un'esperienza unica, incredibile per dilettanti puri come i pur bravi Maestri Luca Albertini e Alessandro Pompa (Capitano) e i Candidati Maestri Mauro Scacco (autore forse della più bella partita di tutto il Campionato), Massimiliano Bertoni e Massimo Marino (grandissima *performance* per loro), mai " prima solo per giocare a scacchi, a prescindere dal risultato: Un "compenso sportivo" simbolico (pari forse a una media giornata di lavoro lorda) che per loro una sorpresa grandissima, premio all'impegno di tutta una vita; un riconoscimento ideato dal Presidente Mariotti, a pochi giorni dal Campionato, che ha fatti sentire i "5 dell'Avemaria" considerati e apprezzati per la prima volta nella loro "carriera" scacchistica.
Tutto questo ha cementato una squadra che ha avuto nel giovane Luca Albertini, promosso a prima scacchiera, una grande certezza tecnica, ma anche psicologica legata al suo gioco coriaceo, reattivo, tenacissimo, in cui urgono l'adrenalina, le emozioni, il pericolo che lo fanno ruggire forte nei momenti importanti. E' un *cliché* ovviamente ben noto al suo capitano e ai suoi compagni di squadra, ma non agli avversari: che, in buona fede, si sbagliano. Vince la squadra che fa più punti nell'incontro, sommati insieme i punti dei quattro giocatori che si affrontano; e quindi, credendo Luca in "difficoltà", pensano -ahiloro!- di poter gestire un vantaggio. Scelgono di eliminare ogni rischio; conducono le altre partite in modo conservativo, sterilizzandole, tesi al pareggio, nella speranza di costruire la loro fortuna e la vittoria finale…
Ma guardare una posizione del Maestro Albertini e credere di aver capito qualcosa vuol dire incorrere nella punizione divina. A scacchi, le "carte" (i pezzi) sono scoperte. Re, Torri, Alfieri, Cavalli, Donne, Pedoni sono lì, in vista: sta a te calcolare e dirigerli. Ciò che non conosci è lo stile dell'avversario, la sua tenuta mentale e fisica, l'altalena emotiva e agonistica tipica della sua condotta di gioco. I suoi avversari non sanno che Luca, prima in svantaggio, poi a passo di carica, non perde ormai da decine di incontri… E per i compagni, averlo in squadra rappresenta quasi il vantaggio di una decisiva carta coperta.
Sulle altre scacchiere la squadra ha creato tantissimo, tenuto il pallino, "fatto" praticamente tutte le partite nonostante l'età e un allenamento solo *on line* e su partite veloci… E ha sciupato molto, tranne che con i favoritissimi amici della "Mario Albano" di Roma, crollati poi sul traguardo proprio all'ultimo incontro e giunti terzi, con cui ha sudato le proverbiali sette camicie per strappare il pari.
Sarebbe stato forse più giusto un 4-0, invece, anziché il risicato e sofferto 2,5 a 1,5 finale nell'incontro diretto con i talentuosi "Guerrieri della Mente" abruzzesi, costretti a rincorrere fin dall'inizio su ogni scacchiera e giunti infine al posto d'onore. Più giovani e riposati, grazie anche ad una

vittoria mattutina a *forfait*, sono stati loro a far crollare la "Mario Albano" all'ultimo turno, nella speranza di un passo falso finale della QT-G. Castello e consegnandole invece la promozione in A1.
Brava e fortunata, la squadra, a dosare bene picchi e risultati dei suoi giocatori nei vari incontri, senza vittorie esagerate, ma inutili come avvenuto ad altri; brava nelle rotazioni calibrate su energie ed emozioni in un clima bello, scanzonato, da amici, senza alcuna esasperazione agonistica. Davvero intriganti le due impegnative (e invasive!) *chat* create per i giocatori della "Quattro Torri-G. Castello" di A2 e i Capitani delle 5 squadre di Promozione che Domenica 26 Settembre inizieranno il loro cammino, alla ricerca del tempo perduto e della serie C. Si imparerà anche da questo. Il ferro è caldo e la A1 alle porte (Marzo 2022). La Squadra è coesa, programma già le diete per II, IV e V scacchiera (330 chili in 3 non sono pochi!), si prepara *on line* con partite lunghe sulla piattaforma "Lichess": cose che cambiano davvero la vita.
Non solo scacchi giocati. Nelle bellissime sale affacciate sul mare approntate dall'infaticabile Luca Rebeggiani, è stato splendido rivedere gli amici, toccare con mano il credito, l'amicizia, i rapporti di stima, la fiducia che "Quattro Torri" ha saputo costruire nel tempo nel movimento scacchistico e rinsaldare antiche amicizie. Affratellata agli amici romani dalla grande figura del Maestro Mario Albano, la" QT-G. Castello" festeggerà proprio a Roma la A1; prima venerdì 15 Ottobre, con i cavallereschi e sfortunati avversari della "Mario Albano", nel Circolo UISP "Il Discobolo" di viale Giotto dedicato a Mario; poi alla "G. Castello", in via Alessandro Severo alla conclusione del 7° Torneo di Scacchi e Dama di sabato 23.
In cantiere anche uno splendido gemellaggio scacchistico con Perugia nato da un'idea di Ettore Bertolini e Sergio Mariotti e che rinverdisce lo storico incontro FSI Lazio-Umbria del 1987 a Foligno.
"Ponti" che uniscono, come già Quattro Torri e G. Castello col *Latium Vetus*: Roma, *Lavinium, Ardea, Antium, Aricia* e poi Cassino, Colleferro, Nettuno, Pomezia, Aprilia, Cisterna, Velletri, Lariano, Artena, Genzano, Ciampino, i Castelli, Fiumicino, Monterotondo… Per i disabili. In ASL, scuole, ospedali. Oltre ogni frontiera sociale. In nome dello sport nato a Olimpia che ferma la guerra, fa abbracciare gli uomini, il tempo e lo spazio, unisce il corpo alla mente. Nel nome di Giovanni Castello, Gianni Di Spirito, Bruno Daccomi, Elio Troia e Mario Serpillo e di chi ha seminato amore per noi.
Ad maiora!

L'ANGOLO DEL BRIDGE

Presentiamo questo mese una mano facile, ma che richiede una precisa strategia di gioco.



Il contratto è di **4 ♥**, ci siamo quindi impegnati a realizzare almeno 10 prese con atout Cuori. È facile verificare che abbiamo una forza in atout addirittura sovrabbondante e non abbiamo perdenti né a Cuori né a Quadri (taglieremo da Sud le due scartine di Quadri).

Non possiamo evitare di perdere due prese a Picche e una presa a Fiori (per l'Asso in mano agli avversari). Ma in questo seme potremmo perdere anche una seconda presa se non facciamo attenzione. Diciamo subito che se l'Asso di Fiori si trova in mano al giocatore ad Ovest non c'è nessuna maniera di mantenere il contratto, ma se è in mano al giocatore ad Est possiamo farlo cadere realizzare un doppio "impasse" giocando due cartine di Fiori da Nord. Cederemo allora solo l'Asso di Fiori realizzando due prese e mantenendo facilmente il contratto.

Il problema è che se giochiamo meccanicamente battendo innanzitutto le atout fino ad esaurire quelle in mano agli avversari e poi andiamo a riscuotere le nostre vincenti avremo problemi a realizzare due prese a Fiori, perché abbiamo una sola ripresa a Nord (una volta con l'Asso), ma - se Est rimane liscio alla nostra prima uscita di scartina a Fiori - ce ne servirebbe una seconda per giocare la seconda scartina! Come giocare allora?

LA SOLUZIONE DEL QUIZ DI BRIDGE

Prendiamo la mano giocando l'Asso di Picche (non cambia comunque la situazione se cediamo le prime due prese di Picche e poi prendiamo di Asso).

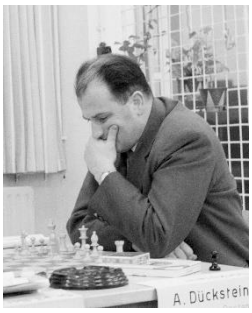
A questo punto però, anziché battere subito le Atout, giochiamo una cartina di Fiori (le possibilità di un taglio avversario sono davvero minime): se Ovest "liscia" (cioè gioca una cartina) prendiamo di K o di Q e battiamo finalmente le Atout per evitare rischi di taglio (mantenendoci però l'Asso di Cuori) fino ad esaurire quelle in mano agli avversari.

A questo punto trasferiamo la mano a Nord prendendo con l'Asso di Cuori e giochiamo una seconda cartina di Fiori. Est non può salvarsi: prenda o non prenda, avremo realizzato le due prese a Fiori che ci mancavano per mantenere il contratto.

GEMME DIMENTICATE

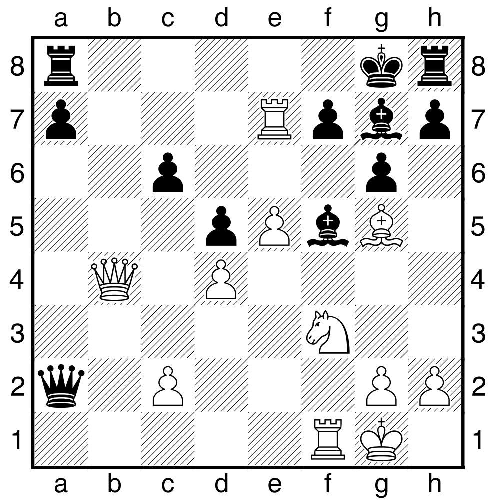
Miniature poco note del secolo scorso (rubrica mensile)

DŰCKSTEIN Andres-GRABLER Kurt (AUSTRIA 1972)



1.e4 d6 (La Difesa Pirc, molto elastica potendo anche rientrare in diversi impianti più tradizionali. E' una delle aperture più giovani, essendo apparsa nell'agone scacchistico internazionale solo intorno al 1940) **2.d4 ♘f6 3.♘c3 g6 4.♗g5 c6 5.f4 ♗g7 6.♘f3 ♕b6?!** (Giocando aggressivamente: il Nero cerca di approfittare del fatto che l'Alfiere bianco ha abbandonato la difesa del pedone "b2" per attaccarlo, ma questa sortita costerà dei tempi di sviluppo) **7.♕d2!** (Cedendo il pedone per avvantaggiarsi nello sviluppo) **♕xb2 8. ♖b1 ♕a3 9.e5 dxe5** (Le ritirate immediate di Cavallo non erano migliori) **10.fxe5 ♘d5 11.♘xd5 cxd5 12.♗b5+ ♘c6 13.0-0!** (Sacrificando anche il pedone "a2", che ora è in presa. Il Bianco ha tutti i pezzi sviluppati, mentre al Nero occorrono ancora un paio di tempi per completare lo sviluppo e mettere il Re al sicuro con l'arrocco) **♗f5** (Perderebbe la Donna 13...♕xa2? 14. ♖a1 ♕b2 15. ♖fb1 e vince) **14. ♗xc6+!** (Per fare strada alla Torre in settima traversa) **bxc6 15. ♖b7** (Attaccando il pedone "e7": il Bianco ha ottenuto per i pedone sacrificato una posizione dominante) **♕xa2?** (Firmando subito la resa, ma dopo la relativamente migliore 15...0-0 16. ♗xe7 ♕xa2

17. ♗xf8 il Bianco avrebbe comunque guadagnato materiale) **16. ♖xe7+ ♔f8 17. ♕b4** (Minacciando terribili scoperte con la Torre) **♔g8** (Non c'era altro, ma il Bianco è ora in condizioni di concludere di forza…)



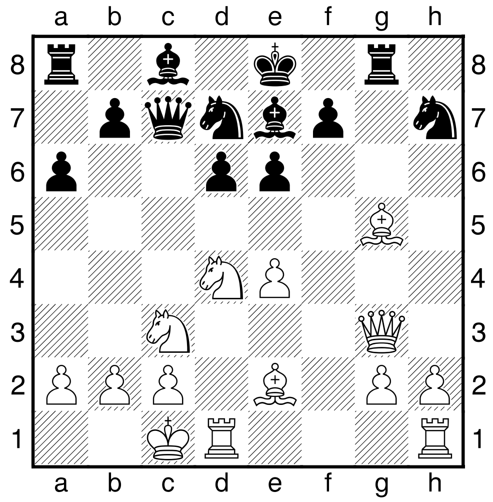
18. ♖xf7!! ♔xf7 19. ♕b7+! (Molto più forte dell'istintiva 19. ♕e7+) **1-0** (Dopo 19…♔g8 – se 19…♔e6 20. ♕e7# - 20. ♕xa8+ ♔f7 – 20…♗f8 21. ♗h6 ♕a3 forzata 22.g4! e vince – 21. ♕b7+ ♔g8 22. ♗f6 e rapido matto) (B/07) (AUT-AUT)

°°

TARJAN James Edward-SAX Gyula (Norwich 1972)

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 (La variante Najdorf della Difesa Siciliana, uno degli impianti di apertura più giocati ancora oggi) **6. ♗g5** (Considerata la continuazione più aggressiva) **e6 7.f4 ♗e7 8.♕f3 ♕c7 9.0-0-0 ♘bd7 10. ♕g3 h6 11.♗h4 g5!?** (Versando olio sul fuoco: ora la contesa si accende) **12.fxg5 ♖g8 13.♗e2 hxg5?!** (Era meglio sicuramente

13…♘e5) **14.♗xg5 ♘h7??** (Mettendo il piede in fallo: doveva giocarsi 14…♘e5)

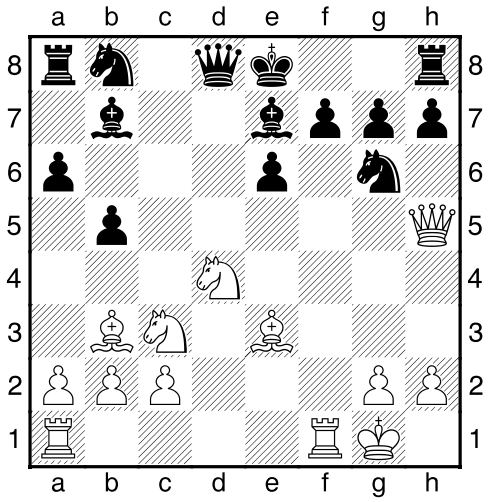


15.♘xe6!! (Un sacrificio decisivo!) **♗xg5+** (Attacchi devastanti derivavano dall'accettazione del Cavallo offerto. Se 15…fxe6 16. ♗h5+ ♔d8 17. ♗xe7+ ♔xe7 18. ♕xg8+ vince//se 15…♕c6 16. ♗xe7!! ♖xg3 17.hxg3 ♔xe7 – se 17…♘f6 18. ♗xf6 vince – 18.♘d5+! ♔xe6 – 18…♔e8 19.♘ec7+ ♔f8 20. ♖xh7 vince – 19. ♗g4+ f5 20. ♖xh7! e per evitare il matto 21…♖e7# il Nero deve restituire la Donna con 20…♕xd5, con partita persa) **16. ♕xg5! ♖xg5 17.♘xc7+ ♔d8 18.♘xa8 1-0** (Il Bianco ha una Torre e due pedoni in più!) (B/99) (torneo U/18) (USA-HUN)

°°°

SILVA Fernando-MACLES Jacques (Strasburgo 1972)

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗c4 (Ancora la variante Najdorf della Difesa Siciliana, ma nella partita precedente il Bianco aveva giocato 6. ♘g5) **e6 7.♗b3** (La continuazione propugnata e giocata con regolarità da Bobby Fisher: il Bianco sottare in anticipo l'Alfiere dalla minaccia 7…b5-b4) **♗e7 8.0-0 b5 9.f4 ♗b7 10.e5** (Era più nello spirito dell'impianto 10.f5) **dxe5 11.fxe5 ♘fd7 12.♗e3!?** (Lasciando in presa il pedone centrale) **♘xe5??** (Disastrosa; il pedone era avvelenato! Doveva giocarsi 13…♗c5 o 13…0-0) **13. ♕h5! ♘g6** (Forzata)



14.♖xf7!! (Un sacrificio che demolisce di colpo la struttura difensiva del Nero) **♕d6** (Se 14…♔xf7 15. ♘xe6 con minacce imparabili) **15.♘xe6! ♘d7** (Disperazione: dopo 15…♔xf7 16. ♘c7+ ♔f8 17.♖f1+ con rapida vittoria) **16.♘xg7+ ♔d8 17.♖d1** (Tutti i pezzi bianchi sono in gioco e attivi!) **♕e5 18.♕xe5 ♘gxe5 19.♗b6+ 1-0** (Dopo 19…♔c8 20. ♖xe7 vince) (B/96) (POR-FRA)

UPV

UNIVERSITÀ POPOLARE
DI VEROLI
SAPERE È LIBERTÀ E BELLEZZA

L'Università Popolare di Veroli (UPVER) nasce nel 2017, con l'ambizione di contribuire a promuovere la cultura a livello popolare nel nostro paese.

Pur non disponendo di finanziamenti esterni o di contributi pubblici, riesce comunque ad offrire sin dal primo anno agli iscritti, grazie al contributo generalmente gratuito di insegnanti di grande spessore tecnico e culturale (alcuni dei quali addirittura accademici universitari), un incredibile ventaglio di corsi.

Ovviamente nell'ambito degli statutari limiti di un insegnamento a carattere divulgativo e popolare, ma libera dai legacci dei tradizionali programmi scolastici, spazia infatti da corsi che si rifanno alle classiche materie scolastiche (letteratura, storia, musica, ecc.) a corsi di contenuto più pratico (cucina, erbe mediche, fotografia, ecc.) e addirittura ludico (scacchi, bridge, balli popolari ecc.), ma sempre proposti anche sotto un profilo culturale e storico, nell'ottica della crescita sociale ed intellettuale degli allievi. Sotto questo aspetto ha organizzato – gratuitamente - anche un grande numero di eventi collaterali, spaziando da apprezzate manifestazioni musicali a conferenze di vario genere e di grande interesse.

La modesta quota associativa (€. 25,00 annue), dà accesso - gratuito o con un piccolo concorso alle spese vive - a tutti i corsi, ma soprattutto contribuisce alla sopravvivenza di una associazione senza fine di lucro e di grande importanza sul territorio.

Per informazioni ulteriori (nuovo indirizzo):

www.upver.altervista.org