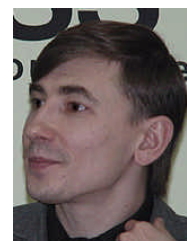


Ponomarev Campione del mondo FIDE 2001/2002



Kasparov – Kramnik : studio approfondito del finale
di Garry Kasparov

Corus Wijk aan Zee 2002 : vince Evgeny Bareev



SOMMARIO**Cambiamento**

Finale del Campionato Mondiale FIDE 2001/2002 <i>a cura di D. Cortese</i>	Pag. 1
Corus Wijk aan Zee 2002 <i>a cura di D. Cortese</i>	Pag. 4
44° Torneo di Capodanno <i>a cura di D. Cortese</i>	Pag. 4
Kasparov - Kramnik studio approfondito del finale <i>di Garry Kasparov</i>	Pag. 8
Partite Clonate <i>a cura di M. Orsi</i>	Pag. 11
Intervista a Mario Lanzani <i>a cura di D. Sartorio</i>	Pag. 15
Universo Scacchistico <i>a cura di M. Leoncini</i>	Pag. 18
Regolamenti & Curiosità <i>a cura di M. Mascheroni</i>	Pag. 19
...questo è il problema! <i>a cura di V.Rallo</i>	Pag. 22
“Scacchi” di M.Mocchi <i>a cura di M.Leoncini</i>	Pag. 23
Il finale al tempo dei palmari! <i>a cura di E.Bonazzi</i>	Pag. 24
Le ultime novità	Pag. 21
Legenda	Pag. 26

INDICE PARTITE E APERTURE

DIFESA ALEKHINE [B04] Ponomariov, R - Ivanchuk, V	Pag. 3
DIFESA SICILIANA [B47] Ponomariov, R - Ivanchuk, V [B79] Scalcione, M - Cebalo, M [B98] Orsi, M - Paladini, J M [B98] Geller, E - Panno, O [B98] Keres, P - Najdorf M [B98] Spassky, B - Pilnik, H	Pag. 2 Pag. 5 Pag. 12 Pag. 12 Pag. 13 Pag. 14
DIFESA FRANCESE [C03] Tiviakov, S - Lputian, S [C11] Ponomariov, R - Ivanchuk, V	Pag. 6 Pag. 1

L'inizio del nuovo anno è stato senza ombra di dubbio all'insegna del cambiamento. A partire dai nuovi controlli del tempo introdotti nel Campionato Mondiale FIDE, che hanno ulteriormente spaccato in due l'ambiente e che sicuramente hanno condizionato l'esito finale della manifestazione, per finire con il recente caso di espulsione di un maestro italiano da un torneo francese per l'utilizzo di una scacchiera elettronica tascabile. Entrambe le questioni aprono la via a un fiume di interrogativi ed evidenziano nuove necessità. Dove vuole arrivare il mondo degli scacchi? Cosa vuole diventare? Sarà necessario limitare la libertà personale dei giocatori, per evitare che barino, oppure sarà sufficiente rifondare il galateo degli scacchi? Solo il tempo, forse, darà una risposta esauriente alle nostre domande. Quello che rimane, tolti i problemi e le varie dispute politiche, è il nostro amore per il gioco. Per giocare bastano e continueranno a bastare una scacchiera, i pezzi e due persone. Già, due persone. Perché, ricordiamocelo sempre, senza il nostro avversario non ci sarebbe la partita, non ci sarebbe il gioco, e non ci sarebbero la grande gioia e l'immensa frustrazione che il gioco ci procura. Il rispetto dell'avversario fa parte delle regole non scritte, e chi non segue queste regole, a mio avviso, non può essere definito un giocatore di scacchi. Ritorniamo ai cambiamenti. Anche IdeaScacchi, come potrete notare, ha subito notevoli mutamenti nell'ultimo mese. Sono sparite alcune rubriche, come le notizie brevi, e sono comparse nuove collaborazioni. In primis, do il benvenuto a Diego Sartorio, di cui troverete in questo numero l'interessante intervista a Mario Lanzani. Successivamente, desidero parlarvi di due nuove collaborazioni, quella con KasparovChess.com, il portale internet di Garry Kasparov, e quella con Ukrainian Chess Online, il principale sito scacchistico ucraino, edito dal GM Mikhail Golubev. A loro vanno i nostri ringraziamenti. Vorrei, per concludere, rispondere a tutti coloro che ci hanno scritto segnalandoci eventuali problemi tecnici e richiedendoci di avviare determinate iniziative. Non ci siamo scordati di voi, ci stiamo solo organizzando per darvi il meglio, con i tempi e i modi permessi da una rivista amatoriale.

Davide Cortese
info@ideascacchi.com

PARTITA SPAGNOLA [C88] Ponomariov, R - Ivanchuk, V	Pag. 2
PARTITA DI DONNA [D00] Boguszlavsky, J - Mujagic, R	Pag. 6
GAMBETTO DI DONNA ACCETTATO [D20] Ivanchuk, V - Ponomariov, R [D20] Ivanchuk, V - Ponomariov, R	Pag. 1 Pag. 2
GAMBETTO DI DONNA RIFIUTATO [D31] Dumitrache, D - Lanzani, M	Pag. 17
DIFESA OVEST-INDIANA [E14] Bareev, E - Leko, P	Pag. 4
DIFESA NIMZO-INDIANA [E37] Vidmar, M - Alekhine, A	Pag. 10

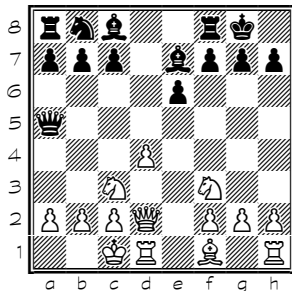
Finale del Campionato Mondiale FIDE 2001/2002

a cura di Davide Cortese

Mosca – La Finale del Campionato Mondiale FIDE, che ha visto scontrarsi i due Grandi Maestri ucraini Ruslan Ponomariov e Vassily Ivanchuk, è stata fortemente condizionata dai nuovi tempi di riflessione, ai quali il giovane Ponomariov ha saputo adattarsi al meglio, uscendone trionfatore con 4,5 punti su 7, contro i 2,5 dell'avversario. Un'altra incognita che gravava sull'esito della manifestazione era la tenuta "nervosa" di Ivanchuk, di solito estremamente incostante nel suo rendimento. Infatti il primo turno è stato un vero e proprio disastro per l'esperto GM, che ha ceduto senza opporre la minima resistenza. Esaminiamo ora le partite turno per turno, grazie alle annotazioni fornite dal GM ucraino Mikhail Golubev, editore di *Ukrainian Chess Online*, sito internet estremamente interessante che potete visitare all'indirizzo: <http://chess-sector.odessa.ua>

Ponomariov, R - Ivanchuk, V
[C11] Difesa Francese
Finale FIDE WCh KO Mosca (1)
16.01.2002

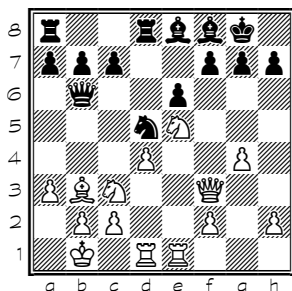
1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 dxe4 5.Cxe4 Ae7 6.Axf6 Axf6 7.Cf3 0-0 8.Dd2 Ae7 9.0-0-0 Dd5 10.Cc3 Da5



11.a3

11.Ce5 Ab4 12.Cc4 Axc3 13.Cxa5 Axd2+ 14.Txd2 b6 15.Cc4 Ab7 16.Ce3 (16.Ce5 Td8 17.f3 Cd7 18.Ac4 Tac8 19.Thd1 Rf8 20.c3 Re7 Napias-Mellado, Cordoba 1990) 16...Cd7 17.Ab5 Cf6 18.f3 Tfd8 19.Thd1 Rf8 1/2-1/2 Ehlvest-Khalifman, Japfa Classic, Bali 2000

11...Cd7 12.Rb1 Db6 13.De3 Cf6 14.Ce5 Td8 15.Ac4 Ad7 16.Ab3 Ae8 17.The1 Af8 18.g4 Cd5 19.Df3



19...c6?!

19...Cxc3+

20.Ce4 Dc7 21.c4 Ce7?

21...Cb6

22.Cg5! Cc8 23.c5! +- 1-0

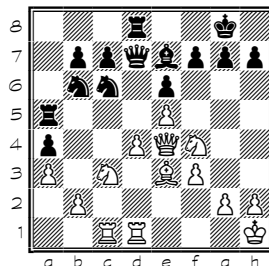
Dopo la rapida sconfitta della prima partita, Ivanchuk ha avuto una grossa occasione con il Bianco nella seconda partita. Purtroppo per lui, tutto il vantaggio accumulato nel corso della partita è stato vanificato per via dello zeitnot. Anche Ponomariov si è trovato in zeitnot, ma ha saputo gestirlo con nervi d'acciaio, dote che probabilmente ha fatto la differenza per tutta la durata dell'incontro. Vediamo ora la seconda partita.

Ivanchuk, V – Ponomariov, R
[D20] Gambetto di Donna accettato
Finale FIDE WCh KO Mosca (2)
17.01.2002

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e4 Cf6 4.e5 Cd5 5.Axc4 Cb6 6.Ad3 Cc6 7.Ce2 Ag4 8.f3 Ae6 9.Cbc3 Ac4 10.Axc4 Cxc4 11.0-0 e6 12.a3

12.f4 Dd7 13.Dd3 Cb6 14.f5 0-0-0 15.Ag5 Ae7 16.Axe7 Dxe7 17.Dg3 g6 18.f6 Db4 19.a3 Dc4 20.Tad1 Td7 21.De3 Db3 22.d5 Cc4 23.Dh3 Db6+ 24.Rh1 C6xe5 25.b3 Dxb3 26.dxe6 fxe6 27.Dxe6 Db6 28.Dh3 De3 29.f7 Tf8 30.De6 Cd3 31.Dxc4 Cf2+ 32.Txf2 Dxf2 33.Txd7 Df1+ 34.Cg1 Dxc4 0-1 Chow-Shamkovitch, USA Masters 1990

12...Dd7 13.Rh1 Ae7 14.Db3 Cb6 15.Ae3 0-0 16.Tac1 a5 17.Tfd1 a4 18.Dc2 Tfd8 19.Cf4 Ta5 20.De4



20...g6

20...Af8!?
20...Ag5? 21.Cxe6!
20...Cc4 21.d5!

21.Dc2

21.Td3? g5!

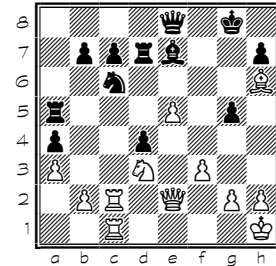
21...De8 22.De2 Td7 23.Tc2 Cd5

23...Dd8 24.Tcd2

24.Ccxd5

24.Cfxd5 exd5 25.f4 f5!?

24...exd5 25.Tdc1 f6 26.Cd3 fxe5 27.dxe5 d4 28.Ah6 g5



29.Txc6!?

29.Dd2 Tad5 30.Axg5 Cxe5 31.Cxe5 Txe5 32.Af4

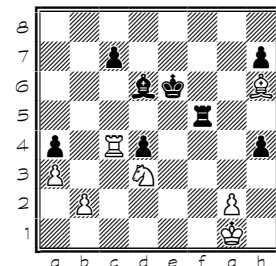
29...bxc6 30.Txc6 Ad6?!

30...Ad8!?

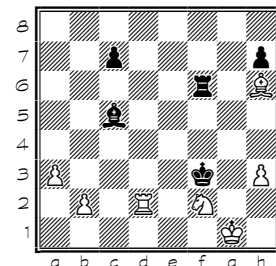
31.f4 Tf7 32.Tc1

32.Tc2!?

32...Txf4 33.Cxf4 Txe5?! 34.Dc4+ Df7 35.Cd3 Tf5 36.Dxf7+ Rxf7 37.h4! gxh4 38.Rg1 Re6 39.Tc4



39...h3!! 40.gxh3 Rd5 41.Txa4 Re4 42.Cf2+ Rf3 43.Txd4?! Ac5 44.Td2 Tf6



45.Ag5?!

45.Tc2 Ad4 (45...Ab6 46.Tc3+! Re2 47.Ae3!) 46.Ag5 Tg6 47.Rf1 Tgx5 48.Txc7!

45...Tg6 46.Rf1 Tgx5 47.Td3+ Rf4 48.Tc3 Ab6 49.b4 Td5 50.Td3 Tf5 51.Cd1 c5 52.Cc3 cxb4 53.axb4 Re5+ 54.Re1 Tf4 55.Td5+ Re6 56.Tb5 Ac7 57.Cd5 Te4+ 58.Rf2 Ad6 1/2-1/2

Dopo aver provato senza successo con la difesa Francese nella prima partita, nella terza Ivanchuk punta sulla difesa Siciliana conquistando l'iniziativa ma senza riuscire a concretizzarla. Ponomariov dal

canto suo ha giocato per difendere il risultato acquisito, senza strafare.

Ponomariov, R - Ivanchuk, V

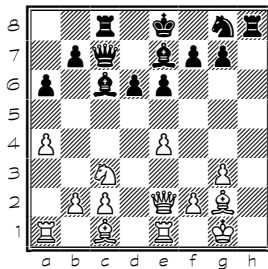
[B47] Difesa Siciliana

Finale FIDE WCh KO Mosca (3)
18.01.2002

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cc6 5.Cc3 Dc7 6.g3

6..Ae3;
6..Cdb5

6...a6 7.Ag2 d6 8.0-0 Ad7 9.Cxc6 Axc6 10.Te1 Ae7 11.Dg4 h5 12.De2 h4 13.a4 hxg3 14.hxg3 Tc8



15.a5

15.Af4 e5 16.Ae3 Cf6 17.Tad1 Dd7 18.f4 Dg4 19.Df3 Dg6 20.f5 Dg4 21.Dxg4 Cxg4 22.Ab6 Cf6 23.Af1 g6 24.fxg6 fxg6 25.b3 Ad8 1/2-1/2 Zhigalko-Jaracz, Polanica Zdroj 2001

15...Rf8 16.Ae3

16..Af4 e5!?

16...Cf6 17.Ab6

17.Ted1 e5 18.Td2 1/2-1/2 Svidler-Movsesian, Polanica Zdroj 2000

17...Db8 18.Af3?! Cd7! 19.Ad4

19..Rg2!? Cxb6 20.Th1

19...Af6!? 20.Axf6 gxf6 21.Ag2 Ce5 22.f4 Da7+ 23.Rf1! Cg6 24.Df2 Dxf2+ 25.Rxf2 Th5 26.Th1 Tc5 27.Th7!?

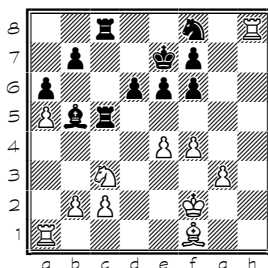
27..Af1 Txc3 (27...f5!) 28.bxc3 Axe4

27...Re7 28.Af1! Cf8

28...Txc3? 29.bxc3 Axe4 30.Ad3!

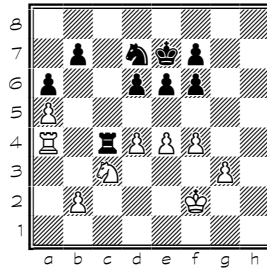
29.Th8 Ab5

29...f5!?



30.Ad3! Axd3 31.cxd3 Cd7 32.Txc8 Txc8 33.d4! Tc4

34.Ta4! =



34...Txa4 35.Cxa4 f5 36.exf5 exf5 37.Cc3 Cf6 38.d5 Cd7 39.b4 Cf6 40.Re3 Rd7 41.Rd4 Ch5 42.Ce2 Cf6 43.Rc4 Ce4 44.b5 axb5+ 45.Rxb5 Rc7 46.Rc4 Rb8 47.Rb4 1/2-1/2

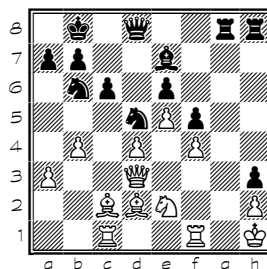
Nella conferenza stampa successiva alla quarta partita, nessuno dei due giocatori si è detto particolarmente orgoglioso del proprio gioco. Certo Ponomariov può dirsi soddisfatto, avendo pareggiato con il nero e avendo mantenuto il vantaggio nell'incontro.

Ivanchuk, V – Ponomariov, R

[D20] Gambetto di Donna accettato

Finale FIDE WCh KO Mosca (4)
19.01.2002

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e4 Cf6 4.e5 Cd5 5.Axc4 Cb6 6.Ab3 Cc6 7.Ce2 Af5 8.Cbc3 e6 9.0-0 Dd7 10.Ae3 0-0-0 11.Dc1 Cb4 12.Td1 Rb8 13.Cf4 c6 14.Dd2 h5 15.De2 h4 16.Tac1 Ae7 17.a3 C4d5 18.Cd3 f6 19.Ad2 Axd3 20.Dxd3 f5 21.Ce2 g5 22.Ac2 g4 23.b4 Tdf8 24.Tf1 Dd8 25.f4 gxf3 26.gxf3 Tfg8+ 27.Rh1 h3 28.f4



28...Tg2

28...Ce3!!

29.Tf3 Dg8 30.Tg3 Tg3 31.hxg3 h2 32.Tf1 Dg4 33.Tf2 Dh5 34.Ab3 Cc7 35.Df3 Dh3 36.Tg2 Cbd5 37.Df2 Cb5 38.Axd5 cxd5 39.a4 Ca3 40.Txh2 Dxh2+ 41.Dxh2 Txh2+ 42.Rxh2 Cc4 43.Ac3 Rc7 44.Rh3 b5 45.axb5 Rb6

46.Ae1

46..g4!

46...Ce3 47.Ad2 Cc4 48.Ae1 Ce3 49.Ad2 Cc4 50.Ae1 Ce3 1/2-1/2

La quinta partita ha probabilmente deciso l'incontro. Ivanchuk, cambiando per la terza volta apertura con il nero e optando per una Spagnola, riesce a conquistare un grande vantaggio, anche per via del gioco passivo di Ponomariov. Ma proprio mentre tutti attendevano l'abbandono del giovane ucraino, Ivanchuk è riuscito a complicare la propria posizione al punto tale da dover abbandonare lui stesso.

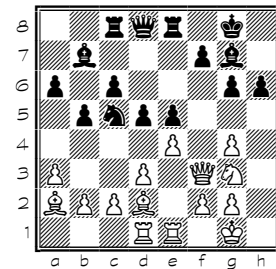
Ponomariov, R - Ivanchuk, V

[C88] Partita Spagnola

Finale FIDE WCh KO Mosca (5)
21.01.2002

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 0-0 8.h3 Ab7 9.d3 d6 10.a3 Cb8 11.Cbd2 Cbd7 12.Cf1 Te8 13.Cg3 c6 14.Ch2 d5 15.Df3 g6 16.Aa2 Af8 17.Ag5 h6 18.Ad2 Ag7 19.Cg4 Cxg4 20.hxg4 Cc5 21.Tad1 Tc8

21...Ce6 22.c3



22.Cf1

22..Ac1 Tc7!?

22...Ce6 23.Dg3

23..c3!?

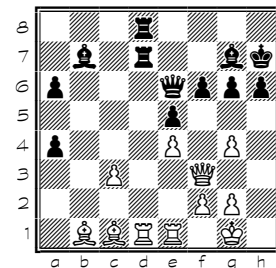
23...Rh7

23...c5!?

24.Ch2 f6 25.Cf3 c5! 26.Dh2 Cd4 27.Cxd4 cxd4 28.c3!? dxc3 29.bxc3?

29..Axc3 d4 (29...Dd7 30.d4!?) 30.Ad2 Tc2 31.Ac1

29...dxe4 30.dxe4 De7 31.a4 bxa4 32.Dh3 Ted8 33.Df3 Tc7 34.Ac1 Tcd7 35.Ab1?! De6 +-

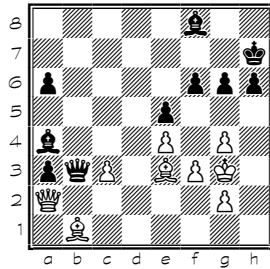


36.Txd7 Txd7 37.Ac2 Ac6 38.Td1 Da2 39.Txd7 Axd7 40.Dd1 Ab5

40...Axc4 41.f3 Ad7?? 42.Dxd7 Dxc2 43.Axh6 Rxh6 44.Dh3+ Rg5 45.Dg4+

Rh6 46.Dh4#

41.Ae3 Dc4 42.Rh2 Ac6 43.Da1 Af8
44.Ab1 a3 45.f3 Db3 46.Da2 Aa4 47.
Rg3



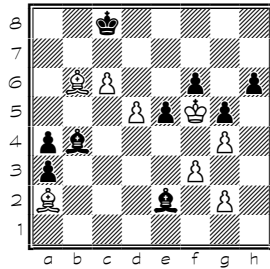
47...Rg7?

47...g5 +-

48.Dd2! g5

48...Dxb1 49.Axh6+ Rf7 50.Dd5+ =

49.Aa2 Db7 50.Dd3 Ae8 51.Dd5! Dxd5
52.exd5 a5 53.c4 Ab4 54.c5 Rf8 55.Rf2
Ab5 56.c6 Re7 57.Aa7 Rd8 58.Ab6+
Rc8 59.Re3 a4? 60.Re4 Ae2 61.Rf5



61...e4

61...Ad1 62.Ac4! +-

62.Re6 exf3 63.d6 Axd6 64.Rxd6 1-0

Con solo tre partite da giocare e ben due punti di svantaggio, Ivanchuk deve assolutamente giocare per vincere, soprattutto in questa partita in cui gioca con il Bianco.

Ivanchuk, V – Ponomariov, R

[C42] Difesa Russa

Finale FIDE WCh KO Mosca (6)

22.01.2002

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.Cxe5 d6 4.Cf3
Cxe4 5.d4 d5 6.Ad3 Cc6 7.0-0 Ae7 8.
c4 Cb4 9.Ae2 0-0 10.Cc3 Ae6 11.Ce5!?
f6 12.Cf3 Rh8 13.h3?!

13.a3 Cxc3 14.bxc3 Cc6 15.Cd2 f5
16.Te1 Af6 17.a4 Ag8 18.c5 Te8 19.Cf3
h6 20.Tb1 Tb8 21.Ad3 Txe1+ 22.Dxe1
Dd7 23.Af4 Te8 24.Dd2 g5 25.Txb7!!
Leko-Grischuk, Wijk aan Zee 2002.

13...f5 14.a3 Cc6 15.Cxd5

15.cxd5 Axd5 16.Cxd5 Dxd5

15...Axd5 16.cxd5 Dxd5 17.Da4 Af6

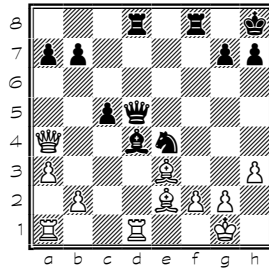
18.Td1

18.Ae3 f4! 19.Axf4 Cxd4;

18.Ac4 Dd6

18...Tad8 19.Ae3 f4! 20.Axf4 Cxd4 21.
Cxd4 Axd4 22.Ae3 c5!

22...Axe3?!



23.Axd4

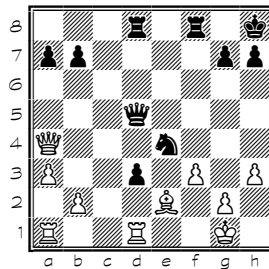
23.Af3? Txf3! 24.gxf3 Cg5 25.Axg5
Dxg5+

23...cxd4 24.f3

24.Tf1 Cd2 (24...d3) 25.Tfd1 Dg5! 26.
Dc2? Txf2!! 27.Rxf2 De3+ 28.Re1 Tf8 -
+

24...d3

24...Cc5!?



25.Dxe4

25.Dxa7?! dxe2? (25...Cc5! Ponomariov
26.b4? Dd4+ 27.Rh1 Cb3!) 26.
Txd5 Txd5 27.Te1 (27.Da4! Ponomariov)
27...Td1 28.Da5 b6 29.Db4 Cc5
30.Rh2 Txe1 31.Dxe1 Te8-+;25.Txd3? Dc5+ 26.Rh2 De5+ 27.Rg1
Cg3 -+ (27...Txd3 28.Axd3 Dc5+ 29.
Rh2 Dd6+ 30.Rg1 Cc5 31.Db4 a5!);
25.Tac1? Cc5 26.Dxa7 Dd4+ 27.Rh1
Cb3! -+ (27...Dxb2 28.Af1 d2 29.Txc5
Db3 30.Ae2 De3 Ivanchuk)

25...Dxe4 26.fxe4 dxe2 27.Td5! =

27.Txd8?! Txd8 28.Te1 Td2 29.b4
(29.Rf2? Txb2 30.Txe2 Txe2+ 31.Rxe2
Rg8) 29...Ta2 30.Rf2 Txa3;
27.Td5 Tde8 28.Td4 Tf4 29.Te1 Tfxe4
30.Txe4 Txe4 31.Rf2=

1/2-1/2

Avendo pattato la sesta partita, ora Ivanchuk è costretto a vincere le rimanenti due. Per Ponomariov è sufficiente una patta per aggiudicarsi matematicamente il titolo. Tanto per non ripetersi, con il nero Ivanchuk sceglie la difesa Alekhine, cambiando per la quarta volta la sua risposta ad 1.e4. Purtroppo anche questa partita ha storia breve.

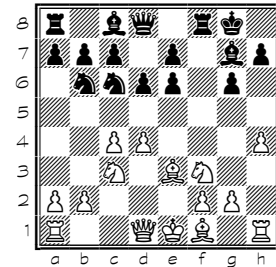
Ponomariov, R - Ivanchuk, V

[B04] Difesa Alekhine

Finale FIDE WCh KO Mosca (7)

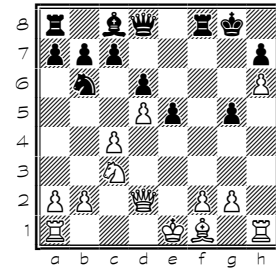
23.01.2002

1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.d4 d6 4.Cf3 Cc6 5.
c4 Cb6 6.e6! fxe6 7.Cc3 g6 8.Ae3 Ag7
9.h4 0-0



10.h5 e5 11.d5 Cd4 12.Cxd4 exd4 13.
Axd4 g5 14.Axg7 Rxg7 15.h6+ Rg8 16.
Dd2 e5

16...e6 17.Th5 Tf5



17.Th5! g4

17...Tf4 18.g3 Ag4 (18...Cxc4!?) 19.
gxf4 exf4 20.Th1!? De7+ 21.Ae2 +-

18.Dg5+ Dxg5 19.Txg5+ Rh8 20.Tg7
Tf6 21.Txc7 Txb6 22.b4! 1/2-1/2



Foto : Eugeny Atarov

<http://www.joeblack.ru>

Ruslan Ponomariov a soli 18 anni è il nuovo campione del mondo FIDE, il più giovane di tutti i tempi (tra gli uomini). Ora non resta che sperare nella sua partecipazione al supertorneo di Linares, dove incontrerebbe Kasparov, Anand e lo stesso Ivanchuk.

Corus Wijk aan Zee 2002

a cura di D.Cortese

Wijk aan Zee – Il classico torneo Corus ha visto la mancata partecipazione dei finalisti del mondiale FIDE, Ponomarev e Ivanchuk, di Garry Kasparov, bloccato dall'influenza, e di Vladimir Kramnik, impegnato con la preparazione per il suo incontro con Deep Fritz. Questi giocatori sono stati prontamente e degnamente sostituiti rispettivamente da Khalifman, Dreev, Morozevich e Bareev. Proprio il sostituto di Kramnik, il russo Evgeny Bareev, ha portato a casa quello che può considerare il miglior risultato in carriera, vincendo il torneo in solitaria con 9 punti davanti al

connazionale Alexander Grischuk (8½) e all'inglese Michael Adams (8). Nel complesso il torneo è stato estremamente combattuto, escludendo la negativa prestazione dell'olandese Loek Van Wely (che conferma il suo pessimo stato di forma). Contemporaneamente all'evento principale, si è disputato anche un forte torneo "B", che ha visto prevalere il GM polacco Michal Krasenkow, solitario con 8 punti, uno in più degli inseguitori Friso Nijboer e Ivan Sokolov. Maggiori informazioni sul sito ufficiale del torneo: <http://chess.lostcity.nl/Corus2002/>

Torneo "A"

1) E. Bareev	RUS	2707	9.0
2) A. Grischuk	RUS	2671	8.5
3) M. Adams	ENG	2742	8.0
4) A. Morozevich	RUS	2742	8.0
5) A. Khalifman	RUS	2688	7.5
6) P. Leko	HUN	2713	7
7) A. Dreev	RUS	2683	6.0
8) B. Gelfand	ISR	2703	6.0
9) J. Piket	NED	2659	6.0
10) J. Lautier	FRA	2687	6.0
11) J. Timman	NED	2605	6.0
12) M. Gurevich	BEL	2641	5.5
13) R. Kasimdzhanov	UZB	2695	4.5
14) L. Van Wely	NED	2697	3

Torneo "B"

1) M. Krasenkow GM (POL)	2632	8.0
2) F. Nijboer GM (NED)	2574	7.0
3) I. Sokolov GM (BIH)	2659	7.0
4) P. Tregubov GM (RUS)	2626	6.5
5) J. Van der Wiel GM (NED)	2501	6.0
6) H. Jonkman MI (NED)	2498	6.0
7) A. Stefanova wGM (BUL)	2451	5.5
8) Yu Shaoteng IM (CHN)	2522	5.5
9) F. Cuijpers IM (NED)	2458	4.0
10) Z. Peng wGM (NED)	2460	4.0
11) A. Skripchenko wGM (MDA)	2498	3.5
12) J. Werle IM (NED)	2481	3.0

44° Torneo di capodanno

a cura di D.Cortese

Reggio Emilia – Dal 30 Dicembre 2001 al 7 Gennaio 2002 si è svolta la 44esima edizione del tradizionale Torneo di capodanno. Con una media Elo di 2437 punti, il torneo di categoria VIII presentava la possibilità di conquistare norme di GM (7 punti) e MI (5). Purtroppo nessuno degli italiani presenti è riuscito ad avvicinarsi alle norme, compito non facile visto che nemmeno il vincitore è riuscito ad andare oltre i 6 punti. Grande presenza di giocatori bulgari, perfino più numerosi degli italiani. Oltre al vincitore, il GM Vladimir Georgiev, la Bulgaria era rappresentata dal forte GM Delchev, dall'alto dei suoi 2634 punti Elo, dal GM Chatalbashev e dalla MI femminile Emilia Djingarova. La presenza italiana era costituita dal MI Vezzosi e dalle giovani promesse Scalcione e Costantini, che vediamo ritratti (nell'ordine) nella foto in questa pagina. Il lotto dei dieci partecipanti era completato dai GM croati Cebalo e Zaja e dal GM russo Naumkin. Il torneo è stato fortemente combattuto, schierando addirittura quattro giocatori a sei punti nei primi quattro posti. Il vincitore Georgiev, dopo aver iniziato il torneo in sordina, con solo mezzo punto su due partite, ha agguantato la vittoria solo all'ultimo turno,



battendo il GM Cebalo, fino a quel momento protagonista solitario. Gli altri due GM bulgari, Delchev e Chatalbashev, pattando tra di loro si sono assicurati rispettivamente il secondo e il terzo posto, relegando Cebalo al quarto posto per sparggio tecnico. Tra i risultati degli italiani spicca la vittoria di Costantini su Georgiev, l'unica sconfitta subita dal vincitore del torneo. Ringrazio Giorgio Gozzi e Carlo Mazzoni per aver fornito foto e informazioni sul torneo, e raccomandando la visita al sito ufficiale del torneo: <http://re.xall.com/>

<http://re.xall.com/>

Classifica:

1. V.Georgiev GM (Bul) 6.0, 2. A.Delchev GM (Bul), 3. B.Chatalbashev GM (Bul), 4. M.Cebalo GM (Cro), 5. I.Naumkin GM (Rus) 5.0, 6. I. Zaja GM (Cro), 7. P. Vezzosi MI (Ita) 4.0, 8. R. Costantini (Ita) 3.0, 9. M.Scalcione (Ita) 2.5, 10. E. Djingarova wMI (Bul) 1.5

Le seguenti due partite sono gentilmente offerte da ChessToday, la newsletter di scacchi quotidiana.

Visita il sito: www.chesstoday.net



Bareev, E - Leko, P

[E14] Difesa Ovest-Indiana

Corus Wijk aan Zee NED (5)

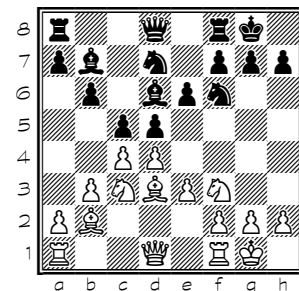
17.01.2002

[IM V. Barsky]

1.d4 Cf3 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.e3

Evgenij Bareev e Peter Leko preferiscono un gioco solido e posizionale. Quindi nessuna sorpresa se optano per una linea piuttosto tranquilla in un'apertura solida come l'Ovest Indiana.

4...Ab7 5.Ad3 d5 6.b3 Cbd7 7.0-0 Ad6 8.Cc3 0-0 9.Ab2 c5

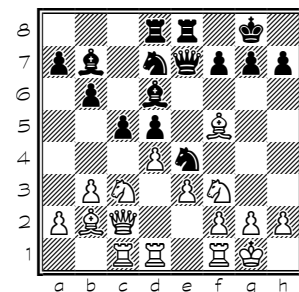


Il Nero crea tensione nel centro, ma il Bianco la allenta immediatamente.

10.cxd5 exd5 11.Tc1 Te8 12.Af5

Una tipica manovra d'affiere: il Bianco provoca l'avversario a crearsi debolezze con g7-g6 e ostacolando lo sviluppo della torre a8 in c8.

12...De7 13.Dc2 Ce4 14.Tfd1 Tad8?



Questa imprecisione si rivelerà un grave errore. Il Nero dovrebbe ulteriormente difendere il pedone d5: 14...Cdf5 **15.dxc5! Cdx5**

L'unica mossa per salvare il pedone d5.

16.b4

Ovviamente non 16.Cxd5? Axd5 17. Txd5 Axh2+

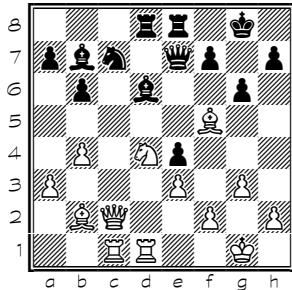
16...Ca6 17.a3 Cc7

Il Cavallo ha fretta di tornare in gioco.

18.Cd4 g6 19.Cxe4

Forse il Bianco temeva 19.Ag4 f5!?, o 19.Ah3 Cg5!?

19...dxe4 20.g3!?



Tattica interessante: l'alfiere f5 è intoccabile.

20...Cd5

20...gxf5? 21.Cxf5 De6 22.Cxd6 Txd6 23.Txd6 Dxd6 24.Dc3 f6 25.Dxc7+-

21.Ah3 Ae5 22.b5

Il Bianco conquista un forte avamposto in c6 per il suo cavallo. Il Nero ha anche perso la battaglia per la colonna "c".

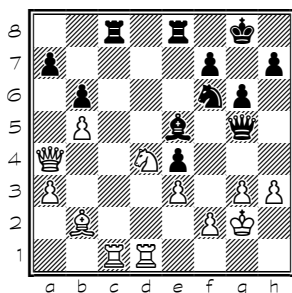
22...Dg5 23.Db3 Cf6 24.Da4 Dh5 25. Rg2 Ac8

Leko cerca controgiooco sull'ala di re e restituisce il controllo sulla colonna aperta.

26.Axc8 Txc8 27.h3

Previene Cf6-g4.

27...Dg5?



Dopo questa mossa il Bianco ha una combinazione vincente. Fritz raccomanda 27...Txc1 28.Txc1 Ta8 ma è troppo triste per un umano. Forse era migliore la passiva; 27...Ab8!?

28.Txc8 Txc8 29.Cc6!

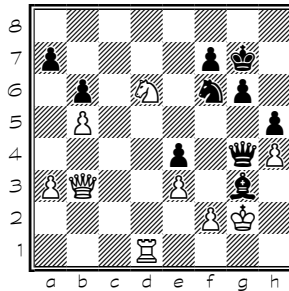
Ecco qua! Il Bianco vince una qualità.

29...Axb2 30.Ce7+ Rg7 31.Cxc8 Df5 32.Cd6 Df3+ 33.Rg1 Ae5

L'unica possibilità del Nero - sacrificare uno o entrambi i pezzi leggeri alla ri-

cerca del perpetuo. 33...Axa3!?

34.Dc2 h5 35.h4 Dg4 36.Rg2 Df3+ 37. Rg1 Dg4 38.Db3 Axc3



39.Dxf7+ Rh6 40.Df8+ Rh7 41.De7+

Il Nero abbandona in vista di 41.De7+ Rg8 (41...Rh6 42.Cf7+ Rg7 43.Cg5+) 42.Df7+ Rh8 43.Dxf6+ 1-0

Scalcione, M - Cebalo, M

[B79] Difesa Siciliana

It Reggio Emilia (7), 06.01.2002

[GM R.Scherbakov]

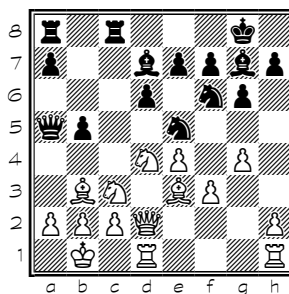
1.Cf3 g6 2.e4 c5 3.d4 Ag7 4.Cc3 cxd4 5.Cxd4 d6

Mikhail Golubev è uno dei maggiori esperti del Dragone, e probabilmente conoscerete la sua monografia su questa apertura estremamente tagliente.

6.Ac4 Cf6 7.Ae3 0-0 8.f3 Cc6 9.Dd2 Ad7 10.0-0 Da5

10...Tc8 11.Ab3 Ce5 è una linea già confutata, se ricordate l'eccitante partita Bologan - Golubev, chT-ROM 2000.

11.Rb1 Tfc8 12.Ab3 Ce5 13.g4 b5



14.Tdg1!?

Una dubbia novità. Il Bianco probabilmente ha intenzione di giocare Cd4-f5 ma non avrà abbastanza tempo per farlo. L'immediata 14.g5! sembra più promettente per il Bianco, in accordo con la pratica di torneo. Bisognerebbe comunque chiedere a Mikhail per giungere ad una conclusione più precisa.

14...Cc4!? 15.Axc4 bxc4

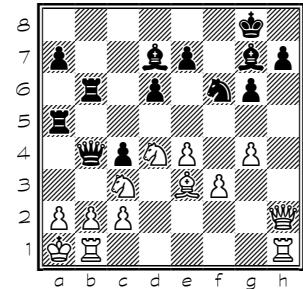
Di solito, nella Siciliana il Nero cerca di catturare in c4 con un pezzo, perché la sola colonna aperta "b" sembra essere una strada un po' ristretta verso il re. Comunque in questo caso non sembra male, principalmente - difficile da credere! - perché il nero non ha ancora gio-

cato la tipica (ma non per il Dragone!) mossa "Siciliana" ...a7-a6.

16.h4 Tab8 17.Ra1 Db4 18.Tb1 Tc5 19.h5 Ta5

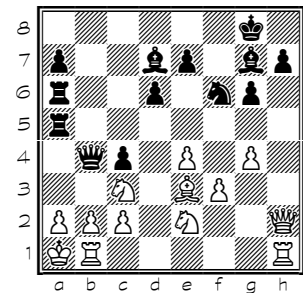
Il Nero ha concentrato i suoi pezzi pesanti vicino al re Bianco ma non minaccia ancora nulla di concreto. Nonostante ciò, per il Bianco è ancora più difficile pensare ad un attacco.

20.hxg6 fxg6 21.Dh2 Tb6!



La colonna "a" si rivela come la strada principale per l'attacco. Fortunatamente il Nero ha la casa a6 disponibile per un'altra torre!

22.Cde2 Tba6



Con l'intenzione di catturare in a2!

23.Tbf1?

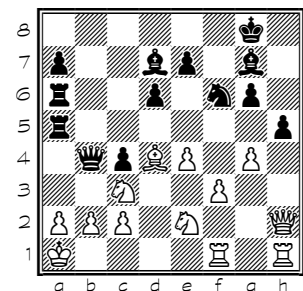
Questa perde all'istante. Per essere onesti, non era affatto facile prevedere la magnifica combinazione del Nero.

23.Cc1 era l'unica difesa.

23...h5

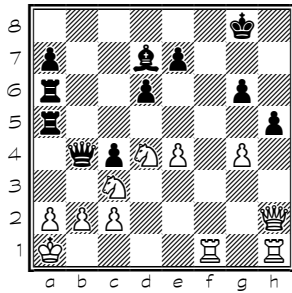
23...Ch5! era probabilmente un modo più diretto di realizzare le stesse idee.

24.Ad4



Il Bianco sembra tenere tutto. Comunque, il Nero trova un modo incredibile per distrarre il difensore della casa a2!

24...Cxe4!! 25.fxe4 Axd4 26.Cxd4



26...Dxc3!!

Il Bianco abbandona - il matto è inevitabile! 26...Dxc3 27.bxc3 Txa2+ 28.Rb1 Ta1+ 29.Rb2 T6a2#!! 0-1

Il GM Sinisa Drazic ci ha fatto pervenire le classifiche e le partite del torneo "Third Saturday" (Terzo Sabato) di Novi Sad. Il torneo GM è stato vinto dal MI francese R.Fontaine con 8 punti davanti al GM S. Drazic con 7 e al MI F.Bistic con 6,5. Norma di GM per Fontaine e di MI per A.Flumbort e C.Balogh. Il torneo IM è stato vinto in solitaria da Ramo Mujagic (YUG) con 7,5 punti (norma MI). A seguire il MF A.Dumpor con 7. Il torneo per l'ottenimento dell'ELO Fide ha coronato come vincitori ex-aequo M.Brajic e M.Popovic.

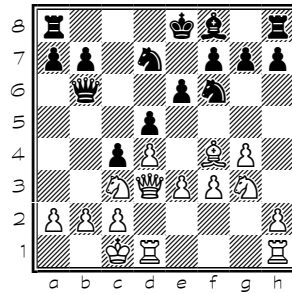
Ricordiamo che il prossimo appuntamento con quest'evento sarà dal 16 al 24 marzo 2002.

Boguszlavsky, J - Mujagic, R

[D00] Partita di Donna
3rd Saturday IM, Novi Sad (4)
21.01.2002
[GM S.Drazic]

1.d4 d5 2.Af4 c6 3.e3 Cf6 4.Ad3 Ag4!
5.f3 Ah5 6.Ce2 Db6 7.Cbc3 Cbd7 8.
Dd2 e6 9.0-0-0 Ag6 10.g4 Axd3 11.
Dxd3 c5 12.Cg3 c4

12...cxd4 13.exd4 Ab4 14.g5 Cg8 15.
Cce2 Ce7∞

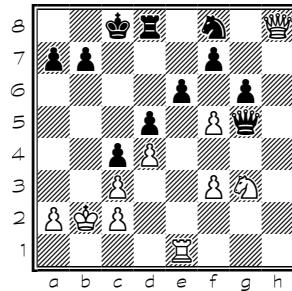


13.Dd2?

13.De2 Ab4 14.Cb1

13...Ab4! 14.g5 Cg8 15.h4 Ce7 16.h5
Dc6 17.g6 hxg6 18.hxg6 Cxg6 19.
Txx8+ Cxx8 20.Dh2 Cg6 21.Dh7 Cxf4
22.exf4 g6 23.Te1 Axc3 24.bxc3 Dd6!
25.Dh4 De7 26.Dh8+ Cf8 27.Rb2 0-0-0
28.f5 Dg5

28...gxf5 29.Cxf5 Dc7-+



29.fxe6 Cxe6 30.De5 Dxe5 31.Txe5
Rc7 32.Cf1 Rd6 33.Ce3 Cc7
∞33...Cf4

34.Cg4 Te8 35.Rc1 Th8? 36.Te2 Th1+
37.Rd2 Tf1 38.Re3 Cb5 39.Rf4 Cxc3
40.Te8 Cxa2 41.Ce3 Th1 42.Td8+ Rc6
43.Cxd5 Th4+? 44.Re3 b5 45.Cf6 b4
46.d5+ Rc5??⊕ 47.d6

seguono altre mosse 0-1

Per informazioni:

Tel. 039 / 28.40.131 (giovedì dopo le ore 21)
E-mail: info@monzascacchi.com

Premi

I premi non sono cumulabili né divisibili
In caso di parità verranno assegnati per spareggio tecnico

Torneo A

1° Assoluto Coppa + Euro 207,00
2° Assoluto Coppa + Euro 129,00
3° Assoluto Coppa + Euro 52,00

Torneo B

1° Assoluto Coppa + Euro 104,00
2° Assoluto Coppa + Euro 77,00
3° Assoluto Coppa + Euro 52,00

Torneo C

1° Assoluto Coppa
2° Assoluto Coppa
3° Assoluto Coppa

Tiviakov, S - Lputian, S

[C03] Difesa Francese
EU-ch 2nd Ohrid (10), 11.06.2001
[GM S.Tiviakov]

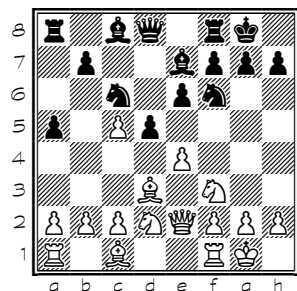
Questa partita, giocata al turno 10, era molto importante per me. Mi ha permesso di superare il limite (+3) necessario per la qualificazione (ai mondiali n.d.r.). Sono orgoglioso di questa partita, poiché non capita spesso di vincere in maniera così netta contro un forte giocatore come Lputian nella Difesa Francese, difesa che gioca da tutta la vita.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 Ae7 4.Ad3

Questa posizione l'avevo preparata per la partita contro A.Morozevich nel torneo Wijk aan Zee, nel Gennaio 2001, benchè poi il mio avversario abbia optato per una Difesa Siciliana. Ma la vecchia preparazione valse ben 2 punti 5 mesi più tardi.

4...c5 5.dxc5 Cf6 6.De2 Ce6 7.Cgf3 a5

2 giorni prima, nell'ottavo turno del torneo, la stessa variante venne giocata nella mia partita contro l'altro giocatore armeno Artashes Minasian. Sono riuscito a vincere anche quella partita in maniera molto convincente. La partita continuò : 7...Axc5 8.0-0 Dc7 9.a3 a6?! (∞9...0-0 è migliore) 10.e5!N (Più forte di 10.b4 Cd4 11.Cxd4 Axd4 12.Ta2 - Jaracz Pawel (POL)-Soko Bartosz (POL)/Plock (Poland) 2000 (12)) 10... Cd7 (A 10...Cg4 risponde 11.b4, seguita da Ab2 con vantaggio) 11.Te1 b5 12.Cb3 Ae7 13.Af4 Cb6 14.Cfd4 Ad7 15.c3 Ca4 16.Cxc6 Axc6 17.Cd4± Il Bianco qui ha un grande vantaggio. 17...g6 18.Tab1 Ad7 19.De3 Af8 20. Ag5 Ag7 21.Df4 h6 22.Af6 Axf6 23.Dxf6 Tg8 24.Df4 Th8 25.Df6 Tg8 26.Te3 Dd8 27.Df4 h5 28.Tg3 De7 29.Cf3 Ac6 30. Cg5 Tg7 31.Ac2 Cb6 32.h4 Cd7 33.Tf3 Ta7 34.Dd4 Dc5 35.Cxf7 Dxd4 36.Cd6+ Re7 37.cxd4 Ta8 38.Tc1 Tf8 39.Tg3 Tf4 40.Axg6 Txd4 41.Txc6 1-0 Tiviakov, S-Minasian, A/Ohrid MKD (turno 8) 2001 8.0-0 0-0



Non era molto difficile prevedere che questa posizione sarebbe comparsa sulla scacchiera. Lputian ha già giocato questa linea poco diffusa già due volte, raggiungendo la parità facilmente in entrambe le partite. Ho speso molto tempo per prepararmi a questa partita, poiché non era facile trovare una linea che promettesse anche solo un lieve vantaggio. Finalmente alle 14:00, 1 ora prima dell'inizio della partita, l'ho trovata! 9.a4!

Il punto centrale della mia idea è che



Circolo Scacchi Monza

c/o Società Alpinisti Monzesi
via Ghilini, 4/b - 20052 Monza (MI)
Tel. 039 / 28.40.131
(giovedì dopo le ore 21)
www.monzascacchi.com



Festival Week-End 2002

Sabato e Domenica
16-17 e 23-24 marzo 2002
- 6 turni di gioco -

Torneo A giocatori con Elo >1699
Torneo B giocatori con Elo < 1700
Torneo C giocatori senza Elo

Sede di gioco:

Società Alpinisti Monzesi via Ghilini, 4/b - Monza

il Bianco deve bloccare il controgiooco del Nero sull'ala di Donna, evitando che i pezzi neri diventino troppo attivi. Le seguenti partite dimostrano che il Nero può facilmente raggiungere la parità sia dopo 9.c3 che dopo 9.c4.

9.c4 a4 10.Td1 Axc5 11.exd5 exd5 12.cxd5 Cb4 13.Ce4 Cxd3 14.Cxf6+ (14.Txd3 Cxe4 15.Dxe4 Te8 16.Df4 Db6 17.Ae3 Dxb2 18.Te1 Db4 19.Dxb4 Axb4 20.Tc1 Af5 21.Td4 Ad6 22.h3 f6 23.Cd2 b5 24.Af4 Aa3 25.Tc7 g5 26.Ag3 h5 27.h4 Ab2 28.Tb4 gxh4 29.Af4 Te1+ 30.Rh2 Ae5 31.Axe5 Txe5 32.Txb5 Td8 33.Cc4 Texd5 34.Txd5 Txd5 35.Ce3 Te5 36.Ta7 Ae6 37.Txa4 Tb5 38.Tf4 Rg7 39.a4 Ta5 40.Txh4 Ad7 - Marinkovic, S-Drasko, M/Vrnjacka Banja 1999/EXT 2000 (40)) 14...Dxf6 15.Dxd3 Af5 16.Db5 b6 17.Ag5 Dg6 18.Ae3 Axe3 19.Ch4 Df6 20.Cxf5 Axf2+ 21.Rxf2 Dxf5+ 22.Rg1 Tfd8 23.Dxb6 Txd5 24.Dc6 Tda5 25.Tf1 Db5 26.Tac1 h5 27.Dxb5 Txb5 28.Tf2 Tab8 - Asrian, K-Lputian, S/Yerevan ARM 2000/The Week in Chess 305 (28);

9.c3 Cd7! (9...Te8 10.e5 Cd7 11.Cb3± a4 12.Cbd4 Cxc5 13.Ac2 h6 14.Af4 Af8 15.Tfe1 Ad7 16.Tad1 Tc8 17.a3 Db6 18.h4 Ca5 19.Ch2 Cc4 20.Ac1 Ce4 - Brynell Stellan (SWE)-Hillarp Persson Tiger (SWE)/Goteborg (Sweden) 2000 (20)) 10.exd5 exd5 11.Ac2 Cxc5 12.Cb3 Te8= (12...Ce6 13.a4 Af6 14.Ae3 Ce7 15.Tfe1 Te8 16.Tad1 Ad7 17.Cc5 Cxc5 18.Axc5 Cg6 19.Dd3 Ac6 20.Cd4 Dd7 21.Cxc6 bxc6 22.Txe8+ Txe8 23.Ae3 Db7 24.b3 Cf8 25.Tb1 g6 26.b4 axb4 27.cxb4 Cd7 28.Dd1 Ac3 29.h3 Axb4 30.Dg4 c5 31.Axc5 Cxc5 32.Txb4 Te1+ 33.Rh2 Dc7+ 34.g3 Ca6 35.Tb6 Dxc2 36.Df4 Cc7 37.Tb7 Te7 38.Df6 De4 39.Txc7 Txc7 40.Dd8+ Rg7 41.Dxc7 d4 42.a5 d3 43.Dc3+ - Hansen Sune Berg (DEN)-Hillarp Persson Tiger (SWE)/Sweden 2000 (43)) 13.Cxc5 Axc5 14.Dd3 g6 15.Ag5 Db6 16.Ab3 d4 17.cxd4 Cxd4 18.Cxd4 Axd4 19.Tad1 Axb2 20.Df3 Ae6 21.Tb1 Dc5 22.Axe6 Txe6 23.Ae3 Ad4 24.Txb7 - Hansen, C-Lputian, S/Istanbul 2000/The Week in Chess 313 (24)

9...Cd7

Dopo 9...Cb4 il Bianco cerca di tenere il pedone di vantaggio in c5 con 10.Cb3! con migliori possibilità. Per esempio, (non 10.e5 Cd7 11.Cb3 Cxd3 12.cxd3 Cxc5 13.Cxc5 Axc5= con eguali possibilità. 14.Ae3 d4 15.Af4 Dd5 16.Cg5 Ae7 17.Tfe1 Axc5 18.Axc5 f6 19.Ad2 Ad7 20.De4 Ac6 21.Dxd5 Axd5 22.exf6 gxf6 23.Tec1 b6 24.Tc7 Tac8 25.Tac1 Txc7 26.Txc7 Tf7 27.Tc8+ Rg7 28.Rf1 Tb7 29.f4 Ab3 30.g4 Axa4 31.Re2 Ad7 32.Td8 e5 33.g5 Ag4+ 34.Rf2 Td7 35.gxf6+ Rxf6 36.Tb8 exf4 37.Txb6+ Ae6 38.Axf4 a4 39.Ta6 Rf5 40.Ad2 Ab3 41.Ta5+ Rg4 42.Tg5+ Rh4 43.Rf3 Ad5+ 44.Rf4 Tf7+ 45.Re5 Tf2 46.Ae1 Rxc5 47.Axf2 Ab3 48.Axd4 Rg6 49.Af2 Rf7 50.Rd6 Rf6 - Xie Jun-Matveeva, S/New Delhi IND 2000/The Week in Chess 317 (50)) 10...b6 (10...dxe4 11.Axe4) 11.e5 Cd7 12.c6 Cc5 13.Ab5

A) 13...Dc7 14.Cbd4 Ce4 15.c3 (15.Af4 f5 16.exf6 Ad6 17.Axd6 Dxd6 18.fxg7 - Biti, O-Bukal, V/Pula CRO 2000/

The Week in Chess 290 (18)) 15...Ca6 16.Cd2+-;

B) 13...Cxb3 14.cxb3 Dc7±

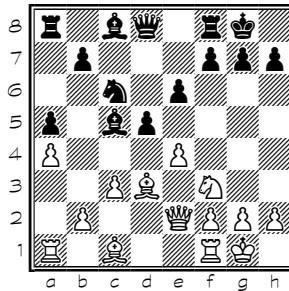
10.Cb3

E' molto importante tenere la colonna 'e' chiusa. Dopo 10.exd5 exd5 11.Cb3 Cxc5 12.Cxc5 Axc5= il Nero non ha nulla da temere.

10...Cxc5 11.Cxc5 Axc5

Qui ho si ferma il mio lavoro di preparazione, poichè il Bianco ha un leggero ma duraturo vantaggio. Il Bianco ha gioco facile, ma il Nero deve stare molto attento per non trovarsi in una posizione difficile.

12.c3±



12...Ad7

Sia dopo 12...d4 13.e5±; che 12...dxe4 13.Dxe4± il Bianco ha il coltello dalla parte del manico.

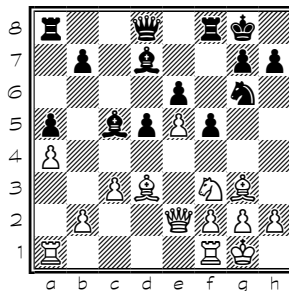
13.Af4

Non sono sicuro che rifarei questa mossa. Francamente parlando, la mossa successiva - 13...Ce7 mi era sfuggita. Il Bianco ha diverse alternative al testo, come 13.Ae3!?, 13.e5!?, e 13.Td1!? tutte con vantaggio al Bianco.

13...Ce7! 14.e5

14.Tfd1!± merita seria attenzione.

14...Cg6 15.Ag3 f5?!



Il Nero perde la pazienza e apre la posizione troppo presto. Era corretta 15...De8 e se ...16.b3 allora 16...f5 17.exf6 gxf6 con controgiooco.

16.exf6 gxf6

E' sempre molto rischioso indebolire la struttura di pedoni a protezione del re. Io avrei giocato 16...Dxf6 benchè dopo 17.Ce5± il Bianco stia ancora meglio. (Anche 17.Axc6 Dxc6 18.Ce5 De8 19.b3± merita molta attenzione).

17.c4!

Apreno il centro.

17...dxc4

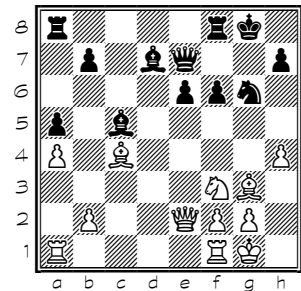
Il Nero non riesce a tenere chiuso il centro perchè 17...d4 perde il pedone dopo

A) non 18.De4?! Ac8 (18...Db6);

B) 18.Axc6 18...hxc6 19.De4± e il Nero non riesce a difendere tutti i suoi

pedoni: b7, d4, g6, e6.

18.Axc4 De7 19.h4!±?



Mi piace molto questa mossa. Benchè non crei nessuna minaccia diretta, aumenta la pressione sulla posizione del Nero, preparando anche una trappola in cui il Nero successivamente cadrà. 19.Tfd1 e 19.Tfe1 sono valide alternative.

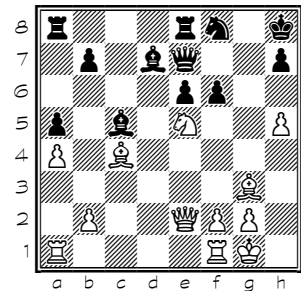
19...Tfe8

A 19...Tf7!? si può rispondere con 20.Tfd1 con l'idea di Cf3-Cd4 o Cf3-Cd2-e4.

20.Tfd1 Rh8?

Questa mossa perde per forza, ma anche dopo le corrette 20...Tac8, 20...Ac6 oppure 20...Cf8 la posizione del Nero rimarrebbe estremamente difficile.

21.h5 Cf8 22.Ce5!+-



Questa mossa era sfuggita al mio avversario.

22...Tad8

22...Ac6 23.Cxc6 bxc6 24.Df3+- era probabilmente la difesa più coriacea. 22...fxe5 perde da 23.Axe5+ Rg8 24.Dg4+-.

23.Ah4

Il Nero non può difendersi dalle due minacce: 24.Qf3 e 24.Ng4, e il Bianco vince.

23...Ac6

Oppure 23...Dg7 24.h6 De7 25.Df3+-.

24.Cg4!

Non è stato molto difficile calcolare tutta la linea vincente fino alla fine.

24...Txd1+ 25.Txd1 Cd7 26.Txd7 Dxd7 27.Axf6+ Rg8 28.Ch6+ Rf8 29.

Dg4

Una bella vittoria! 1-0

Visitate il sito del GM S.Tiviakov, troverete partite commentate, report e articoli estremamente interessanti.

www.tiviakov.demon.nl

Kasparov – Kramnik : studio approfondito del finale

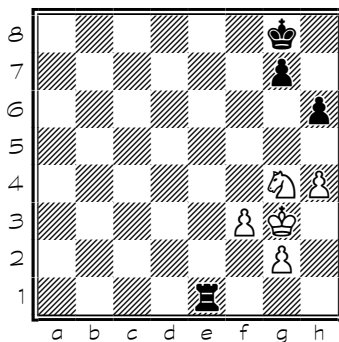
Seconda partita del Memorial Botvinnik

di Garry Kasparov



Con la prossima sparizione degli scacchi “classici”, una seria analisi dei finali difficilmente interesserà i più. Quando ci saranno a disposizione solo trenta secondi per mossa o anche meno, l’unica cosa che sarà importante sarà fare le mosse rapidamente; scordatevi delle analisi approfondite. Una ragione per la quale ho deciso di analizzare il finale della seconda partita del Memorial Botvinnik è di mostrare dei finali intricati che stanno diventando progressivamente più rari.

G. Kasparov (2838) – V. Kramnik (2809)



Il Bianco muove

Quando questo finale è emerso sulla scacchiera, la nostra conoscenza (mia e di Kramnik) era relativa. Vagamente mi ricordavo la partita Vidmar – Alekhine (1930) e la Sturua – Yusupov. A quando ho capito, Kramnik non conosceva nemmeno queste partite.

Il finale è patto, ma il bianco, essendo più debole, ha alcuni problemi. Una posizione passiva potrebbe risultare in una sconfitta, perchè il re nero entrerebbe nel territorio del bianco dal lato. Questo è esattamente il modo in cui perse Vidmar. Quindi il bianco deve giocare attivamente e costruire una sorta di fortezza. Io ho giocato bene per diverso tempo :

53.Rf4!

Leggermente inferiore era 53.Cf2 Rf7 54.Ce4 Re6 55.Rf4 Th1 \bar{f} .

53...Te2

Dopo 53...Rf7 54.h5! Th1 55.Ce5+ Re6 56.g4 Ta1 57.Cg6 Ta4+ 58.Rg3 la fortezza del bianco non può più essere assalita.

54.Ce3 g6!

Il nero deve prevenire la spinta h4-h5, perchè dopo 54...Rf7 55.h5 il bianco patta immediatamente. Il tentativo di bloccare il pedone bianco fisicamente non ha senso: 54...h5 55.g4=.

55.g4! Rf7

Dopo 55...Th2 il bianco ha alcuni modi per pattare:

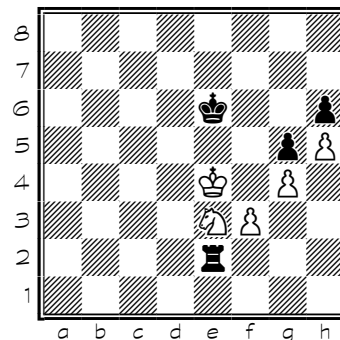
A) 56.h5!? gxh5 57.Rg3 Th1 58.Rg2 Ta1 59.Cf5 Rh7 60.gxh5 Ta5 61.Cg3 Ta4 (o 61...Rg7 62.f4 Rf6 63.Rf3 Ta1 64.Rg4 Tg1 65.Rf3=) 62.Rf2 Th4 63.Re3 Rg8 64.f4 Rf7 65.Rf3=. Il cavallo g3 è solido come una roccia.

B) 56.Rg3 Th1 57.f4!? (Il bianco può anche tenere la posizione semplicemente manovrando con il cavallo: 57.Cg2 Rf7 58.Cf4 Rf6 59.Cg2 Re5 60.Ce3 Rd4 61.Cg2=) 57...Rf7 58.f5 g5 59.hxg5 hxg5 60.Cc4 Td1 61.Ce5+ Rf6 62.Cf3=, costruendo ancora la fortezza.

56.h5! g5+

Ogni scambio di pedoni gioca in favore del bianco: 56...gxh5 57.Cf5! Th2 (anche la continuazione 57...Te6 58.gxh5= non promette molto) 58.Rg3! Th1 59.Cxh6+ Rg6 60.Cf5=, scambiando l’ultimo pedone del nero.

57.Re4 Re6



Dopo 57...Re6

Quando ho annotato questa partita nella mia intervista con Denis Bilunov, ho fatto notare correttamente che il bianco avrebbe potuto costruire la fortezza con 58.Rd4! Il nero può porre il bianco di fronte a seri problemi in questa posizione, ma è ancora una patta. Questo è il metodo di difesa: il cavallo bianco deve fare la spola da g3 a e2. Quando il re nero penetra, il cavallo va in f5, attaccando il pedone h6.

Per esempio: 58...Ta2 59.Cf5 Ta4+ 60.Re3 Re5 61.Cg3! (Il bianco non deve aver fretta di catturare in h6: 61.Cxh6? Ta3+ 62.Re2 Rf4+) 61...Ta3+ 62.Rf2 Tb3 63.Ce2 Rd5 64.Cg3 Rc4 65.Cf5 Tb6 66.Rg3 (la continuazione 66.f4? diventa inutilmente rischiosa dopo Rd5!) 66...Rd3 67.Rf2 Ta6 (o 67...Tf6 68.Rg3 Re2 69.f4=) 68.Rg3 Re2.

Visto che il re nero è abbastanza distante, il bianco può giocare 69.Cxh6! Ta3 (dopo 69...Txh6 70.f4= il Bianco raggiunge facilmente una patta) 70.Cf5 Txf3+ 71.Rg2 Ta3 72.h6 Ta7 73.Cd4+ Re3 74.Ce6=.

Così, il bianco ha sufficiente controgio in questa variante grazie alla creazione di debolezze.

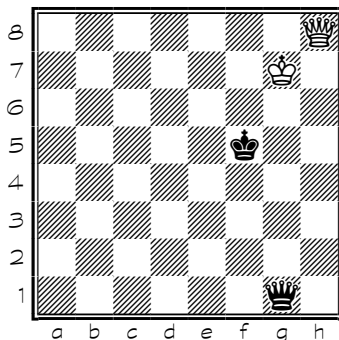
Ero convinto che, dopo la mossa che ho giocato,

58.f4?!,

il bianco fosse perduto. Successivamente è stata trovata una chiara vittoria per il nero nella linea che è stata giocata in partita.

58...Tf2!

Questa è la mossa migliore, perchè dopo 58...Ta2 59.f5+ Rd6 (59...Rf7 60.Rd5 porta alle linee che sono analizzate sotto) 60.Cc4+ Rc5 61.Ce3 Ta8 garantisce una patta con il sacrificio di cavallo: 62.f6! Te8+ 63.Rf5 Txe3 64.f7 Tf3+ 65.Re6 Rd4 66.Re7 Re5 67.f8D Txf8 68.Rxf8 Rf4 69.Rg7 Rxf4 70.Rxh6 Rf5 71.Rg7 g4 72.h6 g3 73.h7 g2 74.h8D g1D+



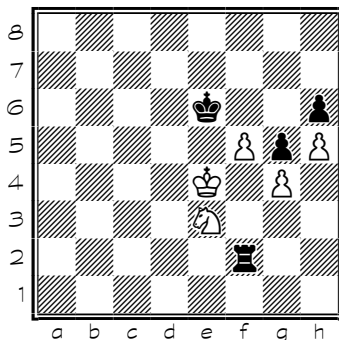
Dopo 74...g1D+ (analisi)

75.Rf8! (l'unica mossa!) 75...Dc5+ 76.Rg8! Dd5+ 77.Rh7! (non è mai troppo tardi per inciampare: 77.Rg7? Dd7+ 78.Rf8 Dd8+ 79.Rg7 De7+)+ 77...Dh1+ 78.Rg8=.

E' importante notare che se il nero cattura in f4, non ha abbastanza tempo per attuare il necessario raggruppamento, perchè il cavallo bianco trova la sua strada per f5: 58...gxf4 59.Rxf4 Tf2+ 60.Rg3=.

In partita è stata giocata 59.Cd5?, e, come è risaputo, il nero avrebbe potuto vincere per quella strada. Il bianco crolla rapidamente dopo 59.fxg5? hxg5 60.Cd5 Tf7 61.Ce3 Tf4+ 62.Rd3 Re5 63.Cc4+ Rd5 64.Ce3+ Re6! 65.Rd2 Re5+.

Comunque, mi sono chiesto se il bianco sarebbe riuscito a salvarsi giocando 59.f5+!



Dopo 59.f5+ (analisi)

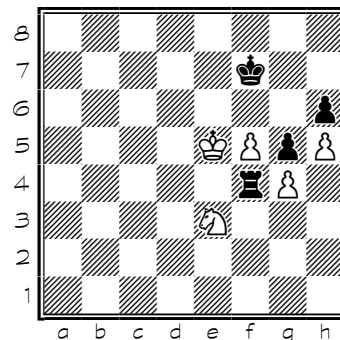
Inizialmente ho pensato che dopo 59...Rf7 il bianco presto o tardi avrebbe perso per via della debolezza in g4.

Ho iniziato ad analizzare questa posizione e sono arrivato alla conclusione che non fosse così semplice. Inoltre, non ho trovato una linea vincente per il nero, nonostante non riesca a levarmi l'impressione che qualcosa mi sfugga.

E' venuto fuori che il bianco conservava considerevoli risorse difensive. Il bianco opta per diversi piani difensivi a seconda della casa in cui il nero sposta il suo re dopo 59.f5+

A) Diciamo che, in caso di 59...Rf7 60.Cd5 non è chiaro come distruggere l'impianto del bianco. Su 60...Ta2 il bianco reagisce con 61.Ce3! e dopo 61...Ta4+ dovrebbe giocare 62.Rd5.

E' molto importante ricordare questa posizione: se il bianco gioca 62.Re5?, quindi dopo 62...Tf4 si troverà in zugzwang.



Dopo 62...Tf4 (analisi)

Se tocca al bianco muovere, questa posizione è perdente, perchè non ha altre opzioni se non dare via il pedone f: 63.f6 (non è migliore 63.Rd5 Rf6+) 63...Txf6 64.Cf5 Te6+ 65.Rd5 Ta6 66.Re5 Rg8 67.Re4 Rh7 68.Rf3 Ta4 69.Rg3 Tf4 70.Rh3 (70.Ce3 da al re nero mano libera. Il nero vince dopo 70....Rg7) 70...Txf5! 71.gxf5 Rg7 72.Rg3 Rf6 73.Rg4 Re5+.

Curiosamente, il nero non può perdere un tempo per arrivare in questa posizione se tocca al bianco a muovere perchè dopo 62...Tf4 63.Re5 Rg7 il bianco inserisce 64.f6+! Ora se 64...Txf6, allora 65.Cf5+ Rf7 66.Cd6+ Re7 67.Cf5+ - con perpetuo, mentre a 64...Rf8 risponde 65.Cf5 e il bianco ha controgioco sufficiente per una patta: 65...Txg4 66.Cxh6 Tf4 67.Cf5 Tf2 68.Cg3 g4 69.Ce4 Tf3 70.h6 Rg8 71.Cg5 Tf1 72.f7+ Rh8 73.Re4 Tf2 74.Re3 Tf6 75.Re4 g3 76.Re5 Tf1 77.Ce4 g2 78.Cf6 Te1+ 79.Rf5 Tf1+=.

Il nero può provare la più astuta 62...Tb4, ma il bianco può mantenere l'equilibrio con un gioco preciso.

63.Cc4!

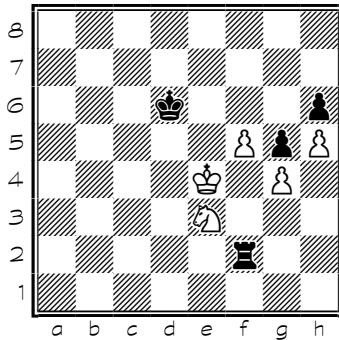
Dopo 63.Re5? Tf4 la posizione di zugzwang che abbiamo già visto è comparsa sulla scacchiera.

63...Rf6 64.Rd4 Ta4 65.Rd5 Ta1 66.Re4 Tf1 67.Rd5 (ma non 67.Ce3? Tf4+ 68.Rd5 Re7! 69.Re5 Rf7 - zugzwang!) 67...Tf2 (67...Tf4 68.Ce5=) 68.Cb6! (la casa e3 è nuovamente cosparsa di mine: 68.Ce3 Tf4+) 68...Td2+ 69.Re4=.

Il massimo che il nero può ottenere è di trasporre nella linea B) con 59...Rd6 dopo 69...Re7 70.Cd5+ Rd6 71.Cf6 Tf2 72.Cd5.

Controlliamo ora questa continuazione, che pone più difficoltà per il bianco.

B) 59...Rd6!?



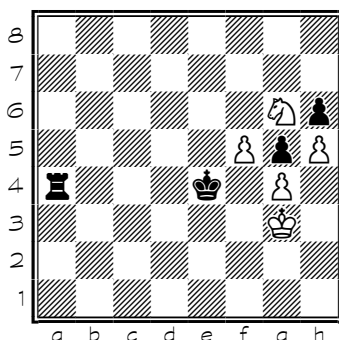
Dopo 59...Rd6!? (analisi)

Probabilmente il Bianco può tenere con 60.Cc4+?! Re7. Ho analizzato la continuazione 61.Ce3 fino alla vittoria del nero: 61...Tf4+ 62.Rd3 Rd6 63.Cc4+ Rc5 64.Ce3 Td4+ 65.Re2 (65.Rc3 Td8 66.Cc4 Rd5 67.Rd3 Tb8+) 65...Rd6 66.f6 Re6 67.Cf5 Tf4 (67...Txc4?? 68.f7+-) 68.Cxh6 Rxf6 69.Rd3 (69.Re3 Rg7 70.Cf5+ Rh7+) 69...Re5 70.Re3 Tf6 71.Cf5 Ta6 72.h6 Ta3+ 73.Rf2 Rf4 74.Rg2 Ta8 75.Rh3 Th8+.

E' migliore 61.Ce5 Te2+ 62.Rd4! (il bianco può cadere nel solito zugzwang dopo 62.Rd5? Td2+ 63.Re4 Rf6 64.Cc4 Tf2! 65.Ce3 Tf4+ 66.Rd5 Re7 67.Re5 Rf7+), e non è chiaro come il nero possa fare progressi. Per esempio, 62...Td2+ 63.Re3 Td1 64.Cg6+ Rd6 65.Rf3.

Comunque, la reazione più precisa a 59...Rd6 è 60.Cd5! Qui troviamo una linea molto interessante – il bianco trasferisce il suo cavallo in g6, mentre il nero spinge il re bianco indietro fino alla seconda traversa:

60...Tf1 61.Cf6 Tf4+ 62.Re3 Re5 (62...Ta4 63.Rf3 Re5 64.Cd7+ Rd4 65.f6 Ta3+=) 63.Cd7+ Rd5 64.Cf6+ Rc4 65.Cd7 Td4 66.Cf6 Rc5 67.Rf3 (Il bianco perde nel caso di 67.Ce4+? Rd5 68.Cf6+ Re5+) 67...Rd6 68.Cg8 (lo scacco da e4 è ancora tabù - 68.Ce4+? Rd5 69.Cf6+ Re5 70.Re3 Td8 71.Ce4 Ta8+) 68...Re5 69.Ce7 (dopo 69.Cxh6? Rf6 il cavallo bianco è in trappola) 69...Tf4+ (69...Td3+ 70.Rg2 Rf6 71.Cg6=) 70.Rg3 Ta4 71.Cg6+ Re4.



Dopo 71...Re4 (analisi)

Sembra che grazie alla minacciata avanzata del pedone passato f, il nero apparentemente non possa fare breccia in questa fortezza: 72.Rh3! (troppo affrettata è 72.f6? Ta3+ 73.

Rg2 Tf3+) 72...Rf3 (72...Ta3+ 73.Rg2=; 72...Ta5 73.Rg3 Re3 74.f6 Ta7 75.Ce7=) 73.f6 Ta1 74.Rh2! Ta2+ 75.Rh3=.

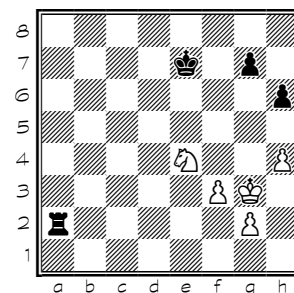
Penso che sia un finale veramente interessante. Non ho trovato analogie nella teoria dei finali. Quando il cavallo non è protetto da un pedone e si è creata una debolezza, la parte più debole solitamente perde. Comunque in questa posizione non standard, il bianco si salva grazie al gioco attivo.

Vorrei incoraggiare ogni discussione su questo finale, perchè ho la sensazione che il Bianco sia ancora in pericolo ma non ho trovato una vittoria diretta. Ecco perchè sarebbe interessante per me conoscere il punto di vista di Kramnik, per esempio. Pensa ancora che il nero possa vincere dopo 59.f5+ ? Certamente è una specie di esercizio accademico, ma lasciatevi ripetere, visto che gli scacchi "classici" sono vicini alla scomparsa, vorrei mostrare ai lettori questi finali che presto non serviranno più a nessuno. Secondo me questi finali sono la nostra risposta a quella gente malevola che sostiene che gli scacchi siano interessanti solo con le donne ancora sulla scacchiera. In realtà, la reale profondità del gioco è perduta quando si passa a controlli del tempo più rapidi.

Vidmar, M - Alekhine, A

[E37] Difesa Nimzo-Indiana
San Remo 1930

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.Dc2 d5 5.a3 Axc3+ 6.Dxc3 Ce4 7.Dc2 Cc6 8.e3 e5 9.f3 Cf6 10.cxd5 Dxd5 11.Ac4 Dd6 12.dxe5 Cxe5 13.Ad2 0-0 14.Ab4 c5 15.Td1 Dc6 16.Ad2 Af5 17.Dxf5 Cxc4 18.Ac1 Tfe8 19.Rf2 Te6 20.Ch3 Ce4+ 21.Re1 Ced6 22.Dd3 Cxe3 23.Axe3 c4 24.Dd5 Txe3+ 25.Rf2 Dxd5 26.Txd5 Td3 27.Txd3 cxd3 28.Td1 Cc4 29.Txd3 Cxb2 30.Tb3 Cc4 31.Txb7 Cxa3 32.Cg5 a5 33.Cxf7 a4 34.Cd6 Cc2 35.Tb2 a3 36.Txc2 a2 37.Txa2 Txa2+ 38.Rg3 Rf8 39.h4 Re7 40.Ce4 h6



41.Cf2 Re6 42.Cd3 Rf5 43.Cf4 Ta4 44.Cd3 Tc4 45.Cf2 Tc6 46.Ch3 Re5 47.h5 Tc2 48.Cf4 Td2 49.Ch3 Rd4 50.Cf4 Re3 51.Ce6 Td5 52.f4 Tf5 53.Rg4 Tf6 54.f5 Tf7 55.g3 Re4 56.Cc5+ Rd4 57.Cb3+ Re5 0-1

Questo articolo è stato tradotto e pubblicato con l'autorizzazione di KasparovChess.com, il portale scacchistico del Grande Maestro Garry Kasparov. Visitate il sito su :

www.kasparovchess.com



Partite clonate

a cura del CM Massimiliano Orsi



È un caso abbastanza comune che, nel corso di uno stesso torneo, si presentino delle partite molto simili, che seguano a lungo e fin nel centro-partita un'identica sequenza di mosse: spesso, un giocatore che non sia riuscito ad ottenere un risultato positivo adottando una particolare variante a lui cara, anziché momentaneamente abbandonarla nell'attesa di un'analisi casalinga a freddo, la ripresenta in un turno successivo dopo una notturna opera di restyling. Talvolta capita anche che lo stesso giocatore, impressionato dalla continuazione del suo avversario, scelga di rigiocarla ma a colori invertiti. Non sempre queste acrobazie hanno successo, come i recenti disastri di Loek Van Wely al torneo di Wijk aan Zee dimostrano (vedi le partite Khalifman-Bareev e Morozevich-Van Wely).

Meno comune è che partite pressoché identiche siano giocate nel medesimo turno del medesimo torneo. Tra l'altro, ho sempre avuto il dubbio di quale sia il comportamento corretto in queste situazioni? È sportivo sbirciare la partita "gemella"? Conviene rallentare il gioco nell'attesa di vedere come si sviluppa la situazione dall'altra parte? Ma se anche il nostro "omologo" fa lo stesso? Tutto questo mi fa venire in mente un vecchio trucco che si può adottare per essere sicuri di fare almeno il 50% dei punti giocando contemporaneamente due partite, una di Bianco ed una di Nero: basta giocare in una ciò che il vostro avversario ha appena giocato nell'altra e viceversa. Mi chiedo se non sia mai stato tentato in qualche torneo per corrispondenza...

Un caso del tutto unico accadde durante il quattordicesimo turno del torneo Interzonale di Göteborg 1955, quando la medesima posizione si verificò su ben tre scacchiere! La cosa assolutamente eccezionale, che rende l'episodio irripetibile, è che i tre conduttori del Bianco erano tre Gran Maestri sovietici, mentre i Neri erano guidati da tre GM argentini. Le partite in questione erano:

Paul Keres - Miguel Najdorf
Boris Spassky - Hermann Pilnik
Efim Geller - Oscar Panno

Se si considera che tutti questi giocatori, tranne Najdorf, si qualificarono per il successivo Torneo dei Candidati (a 10 partecipanti) di Amsterdam, che selezionò ancora una volta Vassily Smyslov come sfidante al titolo di Mikhail Botvinnik, si può ben comprendere a quale livello quest'incredibile coincidenza sia occorsa.

In realtà, la situazione non fu affatto casuale, in quanto gli Argentini avevano preparato una vera e propria trappola per il team sovietico, riuscendo tutti e tre a giocare la stessa notevole e assai tattica innovazione nella variante Najdorf della difesa Siciliana, novità che era evidentemente frutto di congiunte sedute d'analisi tenute nel migliore spirito del gioco di squadra.

Vediamo come si svolsero le cose sulla scacchiera:

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6

Queste sono le mosse caratteristiche della variante Najdorf, nella quale il motto del Nero è: "Fatemi male". Difatti, in quasi tutte le linee il Bianco salta addosso con sacrifici multipli all'avversario e quest'ultimo subisce a lungo quasi passivamente; ma se ha la forza di resistere, la vittoria è assicurata. Ad ogni modo, non consiglio la variante ha chi ha nervi fragili o a chi impazzisce per le partite di Peter Leko.

6.Ag5

Questa mossa è stata la principale arma d'offesa del Bianco per decenni. Infine, stufi dell'ostinazione a non perdere del Nero, gli anti-Sicilianisti si sono recentemente dedicati a 6.

Ae3, un tratto che ha mietuto un discreto numero di punti fino a che non ci si è accorti che la semplice 6...Cg4 era del tutto giocabile, nonostante l'edizione 1988 della monumentale "The Najdorf for the Tournament Player" di John Nunn, la liquidi in un'unica riga che si conclude con "Il cavallo in g4 è decisamente mal piazzato". Oggi, tale sequenza è nei fatti la variante principale della Najdorf.

6...e6 7.f4 Ae7

Un altro importante snodo si ha dopo 7...b5, che porta alla famosa variante Polugaevsky, un ginepraio di prim'ordine; ma ancora nulla al confronto della famigerata variante del Pedone Avvelenato che si genera con 7...Db6 8.Dd2 Dxb2. C'è da osservare che già al quarto turno contro lo Jugoslavo Andrija Fuderer ed al dodicesimo contro Keres, Panno rispettò i patti ed evitò di inoltrarsi nella continuazione preparata con i suoi connazionali, giocando rispettivamente 7...Dc7 (1/2 in 50 mosse) e 7...Db6 8.Dd2 Cc6 (1-0 in 31).

8.Df3

Ed è proprio a questo punto che i Gauchos sfoderarono la loro arma, giocando la triplice:

8...h6!?

Ed in risposta all'ovvia:

9.Ah4

Insistettero con:

9...g5!!?

Questa mossa sembra davvero folle. Il Nero si fa da solo quel che ogni Bianco sogna di fare contro la Siciliana: squarciare il lato di Re. Oltretutto, il Pedone in g5 sembra proprio in presa...

10.fxg5 Cfd7

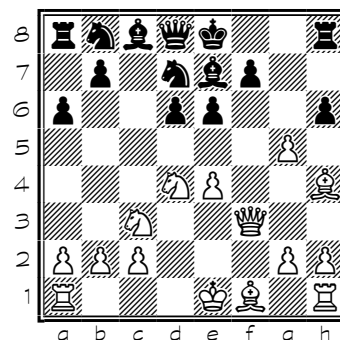


Diagramma 1

Ecco la prima sottigliezza: grazie all'inchiodatura sull'Alfiere in h4 il Nero si assicura, prima o poi, la ripresa del pedone.

A questo punto, poiché l'ego degli scacchisti è enorme ed io sono uno scacchista, ne approfitto e vi propino una mia partita.

Orsi Massimiliano - Paladini Jean-Michel (2225)

Chiasso 1993

(1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ag5 e6 7.f4 Ae7 8.Df3 h6 9.Ah4 g5 10.fgx5 Cfd7)

38 anni dopo quel memorabile giorno a Göteborg, anch'io mi trovai di fronte alla posizione del diagramma 1, ma nella più modesta cornice del Palapenz di Chiasso - Svizzera, dove era in corso il terzo turno dell'Open Ticino, torneo peraltro splendidamente organizzato e di cui non si rimpiangerà mai abbastanza la scomparsa, vista anche la facilità con cui si raggiungeva in auto da Milano. Per quanto ne sapevo allora, le ultime due mosse del Nero potevano essere farina del sacco del mio avversario, anche se la velocità con cui le aveva giocate ed il possesso di un (allora raro) rating FIDE, mi stavano rapidamente convincendo di essere stato "cuccato in teoria". Fortunatamente, il malefico Calmuco non era ancora giunto a noi dalle steppe d'oriente ed il tempo di riflessione mi accordava 2 ore per le prime 40 mosse, poi sospensione e ripresa la sera con un'altra ora a testa per finire la partita. Se si considera che si giocavano due turni al giorno, si poteva arrivare a 12 ore di gioco; ciò nonostante, il torneo era decisamente affollato e se ne può così concludere che quando c'è gente che ha voglia di giocare, tutto il resto non rappresenta un problema. Comunque fosse, sprofondai in una ponzatona storica, in effetti la più lunga che abbia mai fatto: circa 75 minuti. Ad un certo punto, un mio amico che passava e ripassava accanto alla mia scacchiera ma vedeva sempre la stessa posizione, pensò che fossi caduto in una sorta di trance alla Dustin "Rain Man" Hoffman, ed ebbe la tentazione di venirmi a scuotere per vedere se mi sbloccavo. Il fatto è che più pensavo e meno capivo come trovare un qualsiasi seguito accettabile per il Bianco, ancor meno comprendevo come contrastare la prossima fastidiosa venuta di un Cavallo in e5 e la doppia presa in g5; eppure doveva esserci un modo perché finora le mie mosse erano state assolutamente logiche e non era pensabile che l'impianto da me scelto (Ag5, f4, Df3) fosse demolibile così semplicemente. Ovviamente avevo visto sia 11.Dh5 che l'immediata 11.Cxe6, ma nessuna delle due mi convinceva, soprattutto per la mancanza di un rapido scacco di Torre in f1. Alla fine, rinunciai al sacrificio in e6 e giocai la pavidità:

11.O-O-O

Se volete vedere immediatamente come i tre GM sovietici sciolsero brillantemente "over the board" i nodi che ne' io (e vabbe'...) ne' i tre GM Argentini riuscimmo a districare, saltate tutta la mia partita ed andate direttamente alla Geller-Panno.

11...Axc5+ 12.Axc5 Dxc5+ 13.Rb1 Ce5 14.De2

Questa era la posizione che avevo sperato di raggiungere durante quei 75 minuti. Ora minaccio semplicemente Cd4-f3xe5 e poi Dd2 o Dd3 con pressione difficilmente sostenibile su d6. In effetti, il mio avversario non trovò niente di valido e mi permise di accumulare un grosso vantaggio, che io però riuscii a dissipare quasi del tutto nel convulso avvicinamento al controllo di tempo.

14...Ad7 15.Cf3 Cxf3 16.gxf3 Dc5 17.Dd2 Re7 18.Ah3 b5 19.The1 b4 20.Ce2 a5 21.f4 Cc6 22.Cg3 Ta7 23.e5 d5 24.f5 Tc7 25.fxe6 fxe6 26.Df4 Tf8 27.Dh4+ Re8 28.Ch5 Ce7 (28...Cxe5 29.Cf6+ Txf6 (29...Rf7 30.Cxd7 +-)) 30.Dxf6 Dxc2 31.Ra1 +-) **29.Cf6+ Rd8 30.Dxh6 Cg8 31.Dh4?** (31.Cxg8 Dxc2+ 32.Ra1 Tf2!? 33.Tb1 +-) **31...Dxc2+ 32.Ra1 Ce7?** (32...Cxf6 33.exf6 Rc8 ±) **33.Dh6 Cg6 34.Tc1 Dd3** (34...Th8 35.Dg5 Dxc1+ 36.Txc1 Txc1+ 37.Dxc1 Txh3 38.Dg5 Ce7 39.Rb1 Txh2? 40.Dg1 +-) **35.Txc7 Rxc7 36.Tc1+?! (36.Cxd7 +-)** **36...Ac6 37.Axe6 Rb6 38.Cxd5+?** (38.Tg1 +-) **38...Axd5 39.Axd5 Tf1 40.Ag2** (40.Ac4?! Dxc4 41.Dxg6+ Rb5 42.Txf1 Dxf1+ 43.Db1 De2 ±) **40...Td1 41.h4?** (41.e6 a4 42.Dg5 Dd4 43.Af1 Txc1+ 44.Dxc1 ±)

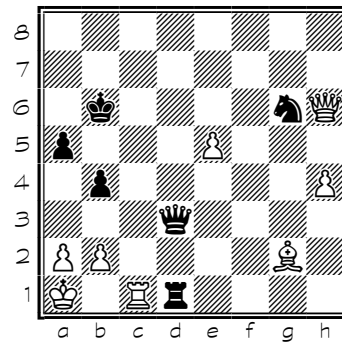


Diagramma 2

41...Dc2??

Al posto del tratto giocato, 41...a4! mi avrebbe lasciato in enorme imbarazzo, poiché 42.h5? può solo perdere dopo 42...a3 43.Dxg6 Dxg6 44.Txd1 axb2+ 45.Rxb2 Dxg2+, mentre 42.Af3 Tf1 non fa progressi ed il Bianco si deve rassegnare a 43.Ag2 Td1. Ma anche dopo 41...Dc2 ero convinto di aver perso poiché l'attacco su c1 mi sembrava insostenibile. Diedi quindi scacco così, solo per sparare l'ultima cartuccia.

42.De3+ Rc7

Ma ora mi accorsi del particolare che mi permise di vincere.

43.Da7+ Rd8 44.Db8+ 1-0

Difatti, dopo 44...Rd7 45.Ah3+ Re7 46.Dd6+, la ripresa di pedone avviene con scacco, lasciandomi il tempo di catturare in c2. Ovviamente, essendo io proprio il tipo di bevitore di Chinotto che Edo Bonazzi ha ben descritto in "Come cavare il sangue dalle rape" (IdeaScacchi n.2 - Gennaio 2002), nel dopo partita lasciai intendere all'avversario che avevo visto tutto e che la mia vittoria era stata un fatto del tutto naturale ed inevitabile.

Lasciamo correre e sintonizziamoci di nuovo su Göteborg dove Geller, Keres e Spassky sono ancora alle prese con la posizione del diagramma 1. Il primo dei tre a tornare in azione fu Geller:



Efim P. Geller



Oscar Panno

E.Geller – O.Panno

Torneo Interzonale di Göteborg 1955

(1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ag5 e6 7.f4 Ae7 8.Df3 h6 9.Ah4 g5 10.fgx5 Cfd7)

11.Cxe6

Gli altri due sovietici presto lo imitarono. Di Geller conosco poco e non saprei esprimermi, ma Keres e Spassky sono sempre stati conosciuti come gentile della scacchiera, esempi di sportività sulla cui correttezza mi giocherei la categoria. Si può quindi escludere che i tre abbiano attuato una tattica attendistica, aspettando che uno sacrificasse per seguirne gli sviluppi, ma abbiano individuato indipenden-

temente il miglior seguito per il Bianco, in particolare la 13-esima mossa, senza la quale questo sacrificio è inutile. Negli anni successivi il Bianco ha rivolto le sue attenzioni verso l'immediata 11. Dh5.

11...fxe6 12.Dh5+ Rf8 13.Ab5!!

Buona parte dei cinque quarti d'ora di trance che spesi all'undicesimo tratto, li investii nella vana ricerca di questa mossa. Così come i tre Argentini, che caddero immediatamente in una prolungata riflessione, avevo visto che dopo 13.Ae2 Ce5 14.Ag3 Cbd7, il Nero mantiene un Cavallo in e5 e l'attacco del Bianco è respinto. Ma se dopo 13.Ab5 il Nero procede allo stesso modo, il Bianco mangia sia in d7 sia in e5, arrocca con scacco e cala il sipario. Tutto molto semplice, se sei un GM sovietico...

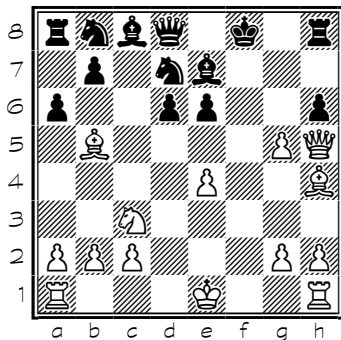


Diagramma 3

13...Ce5

Forse non si fidavano, forse avevano capito tutto, forse avevano fatto una seduta di allenamento in più senza avvisare il povero Oscar; sta di fatto che qui Najdorf e Pilnik lo abbandonarono giocando 13...Rg7.

14.Ag3

Come già detto, è necessario prima di tutto eliminare il Cavallo in e5. Difatti, se immediatamente 14.0-0+ Rg8 e solo adesso 15.Ag3, il Nero ha la casa g6 protetta e può permettersi 15...hxg5!

14...Axc5?

La miglior difesa era 14...Th7, anche se il Bianco ha già un compenso sia materiale che posizionale dopo 15.Axe5 dxe5 16.Td1.

15.0-0+ Re7 16.Axe5 Db6+?!

Ora la partita si conclude rapidamente. Qualche difficoltà in più l'avrebbe creata 16...Ae3+ 17.Rh1 dxe5 18.Dxe5 Ad4 19.Cd5+ Dxd5 20.Dc7+ Dd7 21.Axd7 Cxd7, pur restando vincente per il Bianco.

17.Rh1 dxe5 18.Df7+ Rd6 19.Tad1+ Dd4 20.Txd4+ exd4 21.e5+ Rc5 22.Dc7+ Cc6 23.Axc6+ 1-0

Torniamo al diagramma 3 per vedere come proseguirono gli altri due incontri, che ebbero lo stesso identico corso fino al 23-esimo tratto.

P. Keres - M. Najdorf

Torneo Interzonale di Göteborg 1955

(1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ag5 e6 7.f4 Ae7 8.Df3 h6 9.Ah4 g5 10.fxg5 Cfd7 11.Cxe6 fxe6 12.Dh5+ Rf8 13.Ab5)



Paul Keres



Miguel Najdorf

13...Rg7

Anche questa mossa si rivelerà insufficiente. La giusta difesa fu trovata tre anni dopo da un quindicenne che avrebbe fatto parlare di sé all'Interzonale di Portorose 1958: questo ragazzo era Robert James Fischer. La sua partita con Gligoric proseguì con 13...Th7 14.Dg6 Tf7 15.Dxh6+ Rg8 16.Dg6+ Tg7 17.Dxe6+ Rh8 18.Axd7 Cxd7 19.0-0-0 Ce5 20.Dd5 Ag4 21.Tdf1 Axc5+ 22.Axc5 Dxc5+ 23.Rb1 De7 24.Dd2 Ae6 25.g3 Td8 26.Tf4 Dg5 27.Df2 Rg8 28.Td1 Tf7 29.b3 De7 30.Dd4 Cg6 31.Txf7 Dxf7 32.De3 1/2. Tuttavia, è probabile che Fischer avesse trovato l'antidoto ad 13.Ab5 almeno da un anno, poiché accettò di entrare in questa variante nel 1957, in un match contro Cardoso; questi deviò anticipatamente con 13.0-0-0 (la "mia" mossa), cui Bobby rispose 13...Ce5 senza incontrare grandi problemi per portare a casa il punto. Tutto questo potrebbe non interessarvi particolarmente, ma nel caso foste collegati sull'Internet Chess Club (ICC) e Nigel Short vi domandasse in modo casuale: "Do you know Radolfo Cardoso?", potreste all'istante replicare: "New York, 1957!" scatenando interminabili dispute sulla vostra reale identità.

14.0-0 Ce5

La sola alternativa è 14...Dg8, ma dopo 15.g6 l'attacco del Bianco prosegue con forza.

15.Ag3 Cg6

Ora 15...Dg8 è ribattuta da 16.Axe5 dxe5 17.Ae8!

16.gxh6+ Txh6 17.Tf7+ Rxf7 18.Dxh6 axb5

Il Nero mangia tutto quello che può, nella speranza di momenti migliori. L'Alfiere in b5 è anche piuttosto molesto come dimostrano le varianti:

- 1) 18...Dh8 19.Tf1+ Af6 20.Ae8+ Rxe8 21.Dxg6+ Re7 22.Txf6 Dxf6 23.Axd6+
- 2) 18...Df8 19.Dh7+ Dg7 20.Ae8+ Rf8 21.Tf1+ Af6 22.Txf6+ Dxf6 23.Axc6 e5 24.Ah4

19.Tf1+ Re8 20.Dxc6+ Rd7 21.Tf7 Cc6

La buriana sembra passata, ma sia Keres che Spassky calano l'asso:

22.Cd5!

Se ora il Nero non fa nulla il Bianco mangia in e7 e poi inchioda doppiamente con Ah4, una morsa dalla quale è impossibile districarsi. Se invece mangia con 22...exd5, segue 23.Dxd6+ Re8 24.Dg6 Rd7 25.dxe5 ed i pezzi neri sono ancora una volta impotenti. In mancanza di meglio, Najdorf e Pilnik si pappano un pedone e attendono.

22...Txa2

Il Bianco non può più procedere con 23.Cxe7 Cxe7 24.Ah4 Rc6 vedendosi costretto a mangiare di Torre, poiché 25.Axe7 va incontro a

25...Db6+ 26.Rf1 quando anche il suo Re risulta esposto. Pertanto:

23.h4!

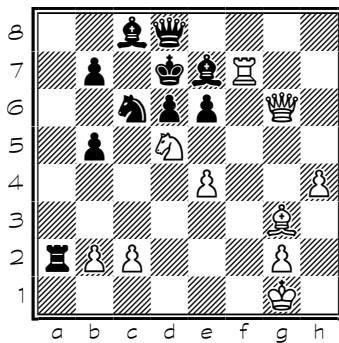


Diagramma 4

Apparentemente, non c'è gran differenza tra questo tratto e la mossa giocata da Spassky (23.h3). Sia Nunn, (nella monografia citata) che Keres (in "Paul Keres: the Quest for Perfection", editato dallo stesso Nunn) danno per scontato che, indipendentemente dalla posizione del pedone "h", la partita sia già decisa in favore del Bianco, e non forniscono più alcun commento. Io e il mio solito amico tedesco, siamo di opinione differente.

23...Dh8?

La posizione del Nero è veramente difficile, ma i sudamericani cedono di schianto, quando invece avrebbero potuto mettere alla prova l'abilità dei sovietici. Per il momento limitiamoci a questa partita, poi vedremo cosa sarebbe accaduto nella Spassky-Pilnik.

A) 23...Txb2 non salva il Nero ma ci va vicino: 24.e5

A1) 24...exd5 25.exd6 Tb1+ 26.Rh2 Db6 27.Dg4+ Re8 28.d7+ e vince;

A2) 24...Cxe5 25.Axe5

A2a) 25...dxe5 26.Cxe7 Rc7 27.Cxc8+ ed il Cavallo è intoccabile;

A2b) 25...Tb1+ 26.Rh2

A2b1) 26... dxe5 27.Cxe7 Rc7 28.Cxc8+ Rxc8 29.Dh6!

A2b2) 26... exd5 27.Dxd6 Re8 28.Dg6 Rd7 ed ora il Bianco prevale grazie ad una tratto per nulla banale: 29.Ag3!! preparando manovre come Df5xd5, o Tg7-g8, o ancora Th7 e poi Dd6, di fronte alle quali il Nero non ha difese accettabili.

B) 23...exd5! 24.Dxd6+ Re8 25.Dg6 Rd7 26.exd5 Ta6! 27.d6 Db6

B1) 28.Rh2 De3 29.dxe7 Cxe7 e la situazione resta confusa

B2) 28.Af2 Da5 29.Dg4+ Rxd6 30.Dxc8 Dd8 e per quanto sia incredibile, il Nero è ancora vivo, pur restando la situazione complessiva favorevole al Bianco.

24.Cxe7 Cxe7 25.Dg5 1-0

Risistemiamo i pezzi secondo il diagramma 4, arretrando il pedone Bianco in h3 da h4, e osserviamo come andò la terza partita.

B. Spassky - H. Pilnik,

Torneo Interzonale di Göteborg 1955

(1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ag5 e6 7.f4 Ae7 8.Df3 h6 9.Ah4 g5 10.fxd5 Cfd7 11.Cxe6 fxe6 12.Dh5+ Rf8 13.Ab5 Rg7 14.0-0 Ce5 15.Ag3 Cg6 16.gxh6+ Txh6 17.Tf7+ Rxf7 18.Dxh6 axb5 19.Tf1+ Re8 20.Dxg6+ Rd7 21.Tf7 Cc6 22. Cd5 Txa2)

23.h3 Dh8?



Boris Spassky



Herman Pilnik

Se Pilnik avesse giocato 23...exd5 (non la migliore, in questo caso) l'andamento sarebbe stato simile alla variante "B" nella nota di poc'anzi, con identico giudizio conclusivo. C'è solo da notare che il tentativo del Bianco di sfruttare la casa h4 per l'Alfiere, porta ad un gioco incerto dopo 24.Dxd6+ Re8 25.Dg6 Rd7 26.Dg4+?! Re8 27. Dh5 Ae6 28.Txe7+ Rxe7 29.Ah4+ Rd6 30.Axd8 Cxd8. Ma la grossa differenza tra la presenza del Pedone in h3 o in h4, si nota in quella che era la variante "A", cioè 23...Txb2.

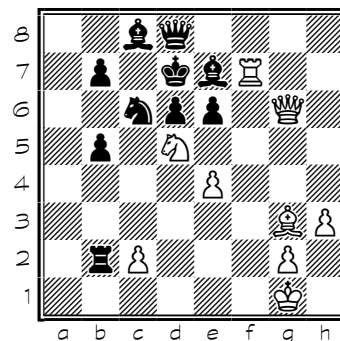


Diagramma 5

Difatti se ora il Bianco procede ancora con

a) 24.e5 exd5, non ha a disposizione una continuazione chiara; ad esempio:

a1) 25.Dxd6+ Re8 26.Dg6 Ae6!! 27.Dxe6 Db6+ con gioco incerto;

a2) 25.exd6 Tb1+ 26.Rh2 Db6 27.Af2 (27.Dg4+ Re8) Dxf2 28. Txf2 Axd6+ e probabilmente il Bianco sta meglio, grazie ai suoi pedoni passati, ma la fine dell'incontro non sembra vicina.

Del resto, le alternative appaiono ancora più confuse

b) 24.Ah4 exd5 25.exd5 Ce5 26.De6+ Rc7 27.Txe7+ Ad7

c) 24.Cxe7 Cxe7 25.Ah4 Rc6 26.Axe7 Db6+ 27.Rh2 Tb1 28.h4 Dg1

Si noti come la ristrettezza in cui si è trovato il Re Bianco, ha determinato il controgio del Nero, in particolare nella variante "a". Al contrario, Pilnik, che sarà l'unico dei tre Argentini a rigiocare quest'impasto (denominato in seguito variante di Göteborg) segue il suo compatriota mossa per mossa, riservandosi solo di procrastinare l'abbandono.

24.Cxe7 Cxe7 25.Dg5 Ta1+ 26.Rh2 Dd8 27.Dxb5+ Rc7 28. Dc5+ Rb8 29. Axd6+ Ra8 30.Axe7 Ta5 31.Db4 1-0

Con quanto successo in questi incontri, si potrebbero fare lunghe discussioni sull'opportunità o meno di passare ore ed ore a studiare e preparare le aperture fin nei più minuti dettagli. Personalmente sono convinto che sia inutile, ma altri potrebbero trarne conclusioni differenti.

Intervista a Mario Lanzani

a cura di Diego Sartorio



Inauguro la mia collaborazione ad IdeaScacchi, con l'augurio di proseguirla con le prossime uscite intervistando altri campioni italiani, incontrando il Maestro Internazionale Mario Lanzani.

DS: Mario Lanzani è nato a Milano, dove vive. Ha 38 anni. Due anni fa ha conseguito il titolo di Maestro Internazionale. Maestro Fide nel 1986 e Campione Italiano l'anno successivo. E' un professionista da diversi anni. Quando e perché hai deciso che questa sarebbe stata la tua strada anche per vivere? In cosa consiste la tua attività?

ML: Ho iniziato a giocare da piccolo, avevo sei o forse sette anni; durante le scuole medie ho incominciato a frequentare l'ambiente della Scacchistica Milanese, non più accompagnato da mio padre, ma da solo: entravo quando aprivano i cancelli, alle 3 del pomeriggio e uscivo dopo mezzanotte. Era un bell'ambiente. Con il tempo mi accorgevo che quella stava diventando la mia vita. A sedici anni ero candidato maestro e a 18 maestro, rappresentai l'Italia agli europei juniores e partecipai ad altri tornei sia nel nostro Paese sia all'estero, mi capitava di dare qualche lezione e soprattutto di vincere i premi nei tornei semilampo, erano i primi soldi che guadagnavo giocando. In realtà l'idea mentale di fare il professionista ce l'ho sempre avuta, ma solo dal 1996 è diventata la via attività principale. Ci sono due tipi di professionisti - in Italia è un fenomeno molto limitato, che io sappia solo Godena e marginalmente Arlandi, ma, dopo un vuoto di 10 anni è in ripresa soprattutto fra i giovani atleti emergenti, non ancora assillati da una indipendenza economica, come Scalcione o Vismara - quelli che vivono attraverso gli ingaggi ed i premi dei tornei e dedicano perciò molto tempo alla preparazione teorica, e altri, come me impegnati nell'insegnamento. Mi ritengo però più un trainer.

DS: Come influenza la tua attività il gioco al tavolo?

ML: Mi ritrovo a giocare le varianti dei miei allievi.

DS: Quando e chi ti ha insegnato il gioco? Quali sono stati gli scacchisti contemporanei o classici che ti hanno formato? E oggi che sei tu ad insegnare cosa ritieni sia importante per sviluppare le capacità di un allievo? Dall'esperienza dell'insegnamento che conclusioni ti sentiresti di fare?

ML: E' stato mio padre che ha insegnato a mio fratello Eugenio e a me come si muovevano i pezzi. A lui piaceva molto il gioco e noi ci appassionammo. In seguito ci comprò i primi libri ma, forse l'esperienza più importante e stimolante, fu quella di averci portato ogni giorno ad assistere alle partite del Torneo di Milano del 1975, dove giocavano campioni come Karpov, Bronstein, Portisch, Petrosian, Browne, Gligoric, Tal, Unzicker ed il nostro Mariotti. Alla domenica mattina seguivamo le lezioni sempre alla Scacchistica Milanese, rammento che c'erano Serpi, Arlandi, Leone, Lazzarato e al sabato pomeriggio si giocava lampo. Bronstein e Karpov sono stati decisivi nella mia formazione almeno iniziale.

L'insegnamento è una esperienza dai molteplici aspetti. Con i miei allievi svolgiamo un lavoro sia sul repertorio delle aperture, momento non fondamentale ma che comunque nell'agonismo fa poi la differenza, sia sui finali. Cerco poi di infondere una certa familiarità con le posizioni che via via si verificano e punto sul miglioramento della tecnica nell'esecuzione di un piano di gioco. Concetti importanti quali spazio e tempo sono quotidiani. Poi l'analisi delle partite che giocano in torneo è momento indispensabile. Per ciò che riguarda l'aspetto psicologico, essendo un gioco mentale è molto rilevante e richiede un percorso individuale consapevole.

Tra me ed i miei allievi c'è comunque uno scambio costruttivo, magari è difficile formalizzarlo, ma in competizione succede poi

che mi fa sentire più sicuro in alcune situazioni: ogni volta che riesco ad insegnare qualcosa a qualcuno vuol dire che io ho capito.

DS: Al tavolo secondo te c'entra la fortuna?

ML: Tantissimo ma solo se il livello dei due avversari è paragonabile. Questo succede forse solo negli scacchi, a Bridge invece se il gap è incolmabile la fortuna continua ad esserci. Bisogna intendersi però, ed il concetto espresso dalla parola inglese "luck" è per me il più preciso: tutto ciò che io non posso controllare.

Per definizione la gente gioca a scacchi perché non capisce, Kasparov compreso. Non è che dal momento in cui vediamo tutto sulla scacchiera abbiamo anche il controllo di tutto, già dopo aver mosso 1.e4 o 1.d4 possiamo cascare giù da un burrone e ci stiamo limitando solo a fattori che riguardano prettamente il gioco; a ciò dobbiamo aggiungere quelli ambientali o particolari condizioni psicologiche ed altri imponderabili. Potrei anche aggiungere che la variabile imputabile alla fortuna diminuisce tanto più si conosce l'avversario che si ha di fronte.

DS: Quali sono per te, in ordine di importanza, le caratteristiche di un giocatore di alto livello?

ML: Quello comune a tutti gli altri sport: avere una eccezionale resistenza psicofisica, nervi d'acciaio. Tutte le altre sono secondarie e si possono più facilmente costruire con lo studio. Certo è che bisogna ad un certo momento realizzare un feeling con l'ambiente, con la scacchiera intendo, come il nuotatore con l'acqua.

DS: E la creatività?

ML: Fa la differenza solo ad alti livelli e in alcune posizioni, non può essere un elemento discriminante generale.

DS: Il talento?

ML: In tutti questi anni non ho mai conosciuto qualcuno negato; certo che se un bambino incomincia all'età di 3 anni a seguire un regime di studio è evidente che presto diventerà GM, prendiamo per esempio Peter Leko, come potremmo dire che non ha talento.

DS: Che uso fai del computer per la tua preparazione?

ML: Del database mi sarebbe difficile farne a meno soprattutto per prepararmi ad uno scontro con un avversario, atteggiamento che del resto anche quest'ultimo adotterebbe contro di me. Ho delle perplessità sui programmi di gioco che sono degli "animali strani". Mi spiego gioco regolarmente delle partite di allenamento con il IM Fabrizio Bellia, poi le esamino con il computer e risulta che la gran parte delle mosse che ho fatto, il programma le avrebbe giocate diversamente, da una analisi più approfondita e affidandomi all'intuito, ritengo però che le mie scelte siano state migliori. Perciò è sbagliato pensare che il pc risolva tutti i problemi. Va bene invece quando occorre studiare delle posizioni specifiche, come dare matto in 30 secondi con R+A+C contro R o districarsi in finali più complessi, magari di Torre, ma le partite dall'inizio alla fine con cadenza da torneo lasciano il tempo che trovano. Più utile e divertente è allora Icc o Fics che sostituiscono il circolo di una volta.

DS: Cosa ne pensi del gioco lampo?

ML: Sono molto favorevole. Per due motivi. Ti fa giocare una valanga di partite anziché una soltanto, è vero che si perde in profondità ma aumenta notevolmente la tua familiarità con le posizioni più va-

rie e quindi anche la tua sicurezza. Sviluppa l'abilità agonistica.

DS: A proposito, cosa ne pensi dell'introduzione da parte della Fide dei nuovi tempi di riflessione?

ML: Sono assolutamente contrario. Ho provato a giocare ma è grottesco, per me non si può scendere sotto le 2hx40. Dirò di più le partite sono ancora più influenzate dal caso o da elementi che non concernono le capacità del singolo atleta. Sono stato recentemente a Budapest e negli ultimi 10 minuti ho assistito ad incontri i cui risultati sono stati incredibilmente ribaltati esclusivamente per il fattore tempo. Per citare un caso estremo, se uno entra in un finale con un pezzo in più, fino a ieri l'avversario abbandonava, oggi continua perché ha maggior possibilità di speculare sullo zeitnot. Ancora, aumenta la pressione e le energie diminuiscono, la qualità del gioco si dissolve. Davvero una pessima pubblicità agli scacchi, soprattutto rivolta al grande pubblico che crede che gli scacchisti siano intelligenti, e che si chiede quale profonda ragione li incolla alla sedia a riflettere a lungo prima di muovere. Se non ci saranno dietro front, e purtroppo non lo credo perché difficilmente succede che qualcuno ammetta i propri errori, gli scacchi entreranno purtroppo in competizione con i giochini elettronici o altri simili, con la velocità perderanno fascino e la loro peculiarità.



DS: Quando non c'erano i software ed i database quali sono stati i libri di scacchi che hai letto e consiglieresti? Qual è l'ultimo libro di scacchi che hai letto?

ML: Edward Lasker "Chess Secrets I Learned from the Masters", l'autore cita tutti gli avversari che ha incontrato e dai quali ha imparato; una specie di autobiografia, straordinario. Mihail Tal, "Tal-Botvinnik 1960", l'ex campione del mondo racconta il match contro Botvinnik, attraverso le analisi molto approfondite delle partite senza trascurare gli aspetti psicologici, tanto da farci rivivere ogni incontro come se anche noi fossimo stati in sala. Del MI John Watson, "Secrets of Modern Chess Strategy: Advances Since Nimzowitsch". Partendo dai principi formalizzati per la prima volta da Nimzowitsch Watson traccia l'evoluzione del gioco. Da non lasciarselo sfuggire.

DS: Ci sono scacchisti che con il bianco iniziano con d4, altri con Cf3 o c4, altri ancora con tratti meno consueti, e poi ci sono quelli come te che aprono il gioco con e4. Che tipi di avversari sono questi ultimi?

ML: Non credo che ci siano differenze. Karpov era il giocatore più posizionale del mondo eppure giocava anche 1.e4. Io gioco di tutto e questo è uno svantaggio per chi deve prepararsi contro di me; è anche un punto a mio favore perché ho una comprensione maggiore a scapito di un approfondimento non millimetrico su alcune varianti. Di solito chi gioca 1.e4 ha il tempo per prepararsi molto di più di chi sceglie altri tratti.

DS: Riprendiamo ancora la tua carriera scacchistica fino ad arrivare al titolo di IM?

ML: La mia prima norma di IM l'ho fatta quando avevo 19 anni. Il mio Elo era di 2420, davanti a me in Italia solo Mariotti e Tatai, a ripensarci è veramente sconvolgente. Insistendo su questo aspetto, la prima volta che partecipai al Campionato Italiano, dopo 7 turni ero in testa, poi crollai, però si trattò di una performance straordi-

naria. Allora avevo una capacità di concentrazione e assorbimento della fatica molto speciale che al tavolo faceva la differenza. Intendiamoci avevo un buon rapporto con tutto e con tutti come oggi, non è che se perdevi sbattevo la testa contro il muro, ma si trattava di una spinta grintosa.

Dopo aver vinto il Campionato Italiano mi sono dedicato al Bridge, era più piacevole e meglio pagato, avevo uno sponsor che mi garantiva una sopravvivenza che gli scacchi non riuscivano a darmi. Poi ho trovato lavoro come impiegato anche perché negli scacchi ero sceso ad un livello non più competitivo e avevo bisogno di soldi per vivere. Ero uscito dalla lista dei primi 100 in Italia con un Elo deprimente di 2270, molto al di sotto delle mie capacità e ambizioni. Ma il lavoro da dipendente non fa per me e da un giorno all'altro mi licenziai. Rimasto senza una lira ho ripreso a dare le lezioni, sostenermi con qualche torneo lampo e nel giro di un anno e mezzo sono rientrato nella graduatoria dei giocatori selezionati per le squadre. Non ho mai partecipato alle olimpiadi, però sono stato per quattro volte il primo ad essere fuori. Nel 1999 ho fatto tre volte la norma di IM e non volevo fare l'errore di dieci anni prima, mi sono messo con maggiore serietà e dedizione sia nell'agonismo sia nella didattica, sono sereno perché attualmente, malgrado i 60 punti che ho perso l'anno scorso, non so quale sia il mio limite.

DS: In questi anni c'è un giocatore che ti ha particolarmente impressionato, un fuoriclasse?

ML: Di fenomeni non ne ho mai incontrati. Ho conosciuto Smyslov, Spasski, Andersson, Karpov, nel senso che ci sono andato a pranzo, ho conversato con loro. Io credo semplicemente che i grandi campioni si applichino di più. Non so io gioco per la squadra di Montecarlo e nel team c'è Adams, ecco lui mi piace, potrei fare il tifo per lui.

DS: Immagina di essere in sala torneo, seduto davanti alla scacchiera in attesa che arrivi il tuo avversario e che l'arbitro metta in moto gli orologi, a cosa stai pensando?

ML: A niente, se sono in una condizione psicologica favorevole, semmai mi guardo attorno per vedere una ragazza attraente! In sala torneo si avverte una corrente elettrica, si sente il peso mentale proprio e quello dell'avversario, ma sono aspetti ovvi. Altrimenti se sono agitato c'è qualcosa che non va.

DS: Qual è l'episodio più curioso che ti è capitato giocando in questi anni?

ML: Durante una partita lampo io avevo il Cavallo in f3 ed il mio avversario l'Alfiere in d4, il Cavallo in c6 e la Donna in d8. Io con il Bianco muovo il Cavallo in f3 e mangio il suo in d4. Il mio avversario mangia il suo Cavallo in c6 con il mio Cavallo in d4; a questo punto avrei potuto vincere per mossa irregolare, ma la situazione stava diventando troppo divertente, allora con il Cavallo in c6 ho mangiato la Donna in d8 e lui ha rimangiato. Poi si è messo a contare i pezzi, incredulo mi guarda e dice: "senti io abbandono, però tu mi spieghi come hai fatto!"

DS: So che sei stato anche campione italiano giovanile di Bridge, ma al di là dell'agonismo e della competizione quali altri interessi coltivi?

ML: Ascolto musica e sono appassionato di rock progressivo degli

anni '65-'75, potrei andare in una trasmissione televisiva a parlare di questo argomento. I più grandi sono Zappa ed Eno.

Leggo, il mio genere è la fantascienza, ma non quella superanalitica alla Asimov, per intenderci, non mi importa che sia plausibile, ma che mi diverta. Philip K. Dick, che tra l'altro ha scritto un libro da cui è stato tratto il film "Blade Runner" e F. Brown, autore di racconti brevi, poche pagine, sono i miei preferiti. Cito anche Nabokov e Bulgakov.

Vedo soprattutto film, i più belli degli ultimi anni sono stati per me "Fight club" e "Memento", assolutamente clamorosi questi.

DS: Sei nato a Milano, Vivi a Milano, sei anche interista?

ML: Certo che no! Quest'anno non mi piace la campagna societaria dei rossoneri, perciò mi diverto anche a guardare l'Inter, per la verità mi diverto di più quando i nerazzurri perdono! Sono da sempre milanista, avevo perfino la tessera quando il Milan era in serie B.

DS: Che considerazioni Ti senti di fare sull'attuale situazione scacchistica italiana e cosa ti piacerebbe cambiare?

ML: La situazione è in recupero, dopo un buco di una decina d'anni, dove nella lista Italia figuravano gli stessi nomi presenti anche negli anni '80, iniziano a comparire dei giovani particolarmente interessati, appassionati perché purtroppo il supporto della Federazione è quasi nullo. Chi prosegue fa quasi affidamento solo sulle proprie risorse e motivazioni. Non intendo con ciò andare addosso alla Federazione, cosa che si potrebbe fare con facilità, mi rendo altresì conto che non sia neanche facilissimo per loro creare una struttura sufficientemente funzionante. Una volta il presidente Zichichi mi ha detto "Sono molto deluso perché quando ho preso in mano la FSI speravo di portare almeno un giocatore sopra i 2600". Io vedo come loro lavorano e mi stupisco che sia stato possibile che qualcuno abbia potuto toccare i 2500, se non fantasticando! Pensano, magari in buona fede, di fare delle cose ragionevoli, ma invece ne realizzano di grottesche e poi si chiedono perché hanno fallito. Hanno lavorato male in buona fede, ma il risultato nella sostanza non cambia. Non lavorano male apposta, quindi non è possibile criticarli veramente ma dimostrano dei limiti enormi. Ci sono tante cose da fare ma c'è sempre un problema di liquidità, di risorse economiche. Trovare i soldi negli scacchi è una delle cose più facili da fare, il nostro non è un gioco come le carte o d'azzardo che suscita perplessità morali, tutt'altro è molto dignitoso, cerebrale e incute rispetto. La Federazione Bridge ha un budget almeno 20 volte superiore a quello della FSI, eppure posso assicurare, conoscendo entrambe le situazioni, che gli scacchi sono un prodotto più vendibile.

DS: Come vanno investiti i soldi?

ML: Sui Top e sui giovani. Non limitandosi come adesso a due stages all'anno, occorre dare continuità e una cadenza mensile ai corsi formativi. La situazione come è adesso non permette ad un ragazzo di scegliere liberamente, se un giovane di interesse nazionale potesse percepire una cifra sarebbe diverso.

Il colmo poi, gli scacchi sono l'unico sport in Italia dove i premi nei tornei sono distribuiti in un modo talmente assurdo che alcuni giocatori guadagnino dei soldi nel lungo periodo non perché sono più bravi o fanno parte di una fascia di atleti tipo juniores, donne ecc., solo perché sono più deboli. Faccio un esempio, in un torneo ci iscriviamo in 200 ed io sono il n°50 del tabellone. I premi sono 30, per me non sarà quindi facile ottenerne, comunque gioco e arrivo 35°, ho fatto un buon torneo ma torno a casa senza premi e questo è giusto. Però un avversario che magari ha la mia stessa età, è in una condizione economica come la mia, è nato a Milano ed ha iniziato a giocare anche lui a 6 anni, ma non è riuscito a diventare IM, ma solo a conseguire la 2N, fa 2 punti e prende il premio in denaro. Ecco questa roba qui non esiste in alcuna parte del mondo. Piuttosto si facciano due tornei distinti, professionisti e non. E'

inammissibile che in un festival il primo arrivato in un torneo di 1N prenda di più di chi si piazza 3° nel magistrale! So che quello che sto affermando è impopolare, ma così come stanno le cose è un incentivo delle istituzioni a non crescere, a rimanere nelle fasce basse per portarsi a casa facilmente i premi. Certo uno potrebbe obiettare che non prenderebbe mai un premio se non ci fossero quelli riservati alle categorie, allora vada a giocare a tennis, quando prenderebbe un premio, o a calcio, prendi lezioni per tutta la vita finché diventi bravo. Considerazioni disinteressate tra l'altro perché come ho detto non è dalle competizioni che mi sostengo. Ma è così evidente il meccanismo: chi arriva primo prende più del secondo e quest'ultimo più del terzo, non che il 30° prende meno del 90°.

DS: Guardando al tuo futuro quali sono i tuoi prossimi impegni per diventare GM?

ML: Io spero in tempi brevi perché sono molto fiducioso, anche se l'ultimo anno non è andato bene e mi sono allontanato dalla meta, il futuro non lo conosco. Penso che non andrò a Saint Vincent e parteciperò, se si farà, un torneo chiuso a Milano. Sono un po' stufo di giocare in Italia; gli organizzatori sono sempre stati molto cortesi e disponibili con me, sento il bisogno però di incontrare avversari con cui non ho mai giocato e che risvegliano stimoli nuovi; Capelle La Grande forse.

DS: Per te, oggi, chi è il più forte giocatore al mondo e perché.

ML: Kasparov stacca tutti, secondo Anand.

DS: In questo ultimo anno ti ha colpito qualche novità teorica?

ML: No. Francamente non mi colpiscono più perché adesso chi dispone di sufficiente tempo ed un pool di persone che lavorano per lui costantemente con il computer può raggiungere un grado di comprensione enorme. Quando ero piccolo invece usciva una novità sull'Informatore !N e tutti come beati, me in testa, pensavamo fosse giusta. Oggi il punto esclamativo suona ironico. Il computer in questo è molto democratico tutti possono trovare una novità, e sono state azzerate anche molte differenze geografiche.

DS: Chiudi gli occhi e rispondi in un secondo alla domanda Qual è la partita più bella che hai giocato?

ML: La partita più bella è stata quella che ho vinto con il Nero contro Borgo a Caorle nel 1985, feci un bellissimo corretto sacrificio di Donna.

La più speciale però è stata quella contro IM Dumitrache a Saint Lo, nel 1999. Dovevo fare 1,5 in due turni. Ho pattato con difficoltà il penultimo, e all'ultimo turno, con il nero dovevo vincere contro il più forte del torneo, quindi mi trovavo in una condizione particolarmente in salita. Ho prevalso e conseguito il titolo di IM.

(1) Dumitrache,D (2439) - Lanzani,M (2403)

[D31] Gambetto di donna rifiutato

Saint Lo, closed (9), 14.07.1999

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c6 4.e3 f5 5.g4 fxg4 6.Dxg4 Cf6 7.Dg2 c5 8.dxc5 Ca6 9.cxd5 Cxc5 10.b4 Ca6 11.Ab5+ Ad7 12.dxe6 Axb5 13.Dxb7 Cc7 14.Cxb5 Axb4+ 15.Re2 Cxe6 16.Cc7+ Dxc7 17.Dxb4 Tb8 18.Da4+ Rf7 19.Cf3 Thd8 20.Ad2 Dd6 21.Thd1 Dd3+ 22.Re1 Dd5 23.Re2 Tb2 24.Tac1 Ce4 25.Dc4 Df5 26.h4 Tdx2+ 27.Txd2 Dxf3+ 0-1

Ringrazio Mario per il tempo che mi ha concesso e do appuntamento ai lettori al prossimo numero con una intervista ad Ennio Arlandi.

Universo Scacchistico

a cura del Maestro Mario Leoncini



L'aneddotica scacchistica è ricca di episodi che, più di tante biografie, gettano luce sulla personalità di personaggi del mondo degli scacchi. In questa rubrica mi piacerebbe riportare episodi curiosi legati soprattutto al mondo dello scacchismo italiano del passato. Chi fosse a conoscenza di storie poco note o addirittura inedite è invitato a contattarmi all'indirizzo: uniscacchi@ideascacchi.com.

Che tipo è?

Nella seconda metà degli anni Quaranta, trovandosi a Venezia a corto di soldi, un distinto signore si recò in banca a cambiare un assegno su cui aveva segnato una forte somma in denaro. Alla richiesta di un documento l'uomo, il maestro internazionale Antonio Sacconi, prima si risentì («Io sono un conte, mio padre ha progettato l'altare della patria») poi sparò davanti al naso del cassiere la tessera del partito comunista. Non sapendo che pesci pigliare l'impiegato fece intervenire il direttore che chiese a Sacconi se conoscesse qualcuno a Venezia. Sacconi indicò Eugenio Szabados, allora presidente della federazione scacchistica e conosciuto armatore. Contattato per telefono Szabados chiese al direttore se la persona che aveva di fronte gli sembrava normale o un po' strana. «Strana» disse il direttore. «Allora è senz'altro Sacconi» concluse Szabados «Gli cambi l'assegno. Garantisco io!» Per capire come la tessera di un partito operaio e all'epoca stalinista, fosse finita in tasca a Sacconi, occorre riandare a un giorno del 1939. In un circolo di scacchi di Roma entrò un gerarca fascista, che atteggiandosi a Mussolini scandì: «Gli scacchi sono un gioco da femmine». Sacconi si alzò, gli si parò davanti e gli mollò un ceffone che fece ruzzolare per terra il gerarca. Sacconi era troppo conosciuto e potente a Roma perché una lite con un capetto potesse danneggiarlo seriamente ma gli fu tolta la tessera del partito fascista e senza tessera non poté partecipare ai tornei né rappresentare l'Italia nelle competizioni internazionali. Per questo motivo finita la guerra si vantava di essere antifascista ed arrivò a prendere la tessera del PCI.

* * *

Matto in due!

Durante un campionato a Budapest Zoltan Balla (1883-1945) annunciò matto in due nella partita contro Gyula Breyer (1893-1921). Notando che Breyer lo guardava con aria di sufficienza Balla studiò di nuovo la posizione e s'accorse che non c'era affatto matto in due. Subito si rincuorò e gridò eccitato «Matto in tre». Siccome Breyer continuava a guardarlo con aria infastidita Balla analizzò di nuovo e si accorse che non c'era nessuna possibilità di dare matto. Pallido come un cencio sussurrò: «Abbandono».

* * *

Una sola parola

Durante il torneo di Nottingham del 1936 Efim Bogoljubov sapeva una sola parola d'inglese. Quando una sera a cena un cameriere venne a chiedergli il numero di stanza Bogoljubov rispose: «Birra!».

Gioco soporifero

Durante il torneo di Venezia del 1848, uno spettatore che guardava giocare Gedeon Barcza, impegnato in una partita genuinamente posizionale, si addormentò.

Castaldi si avvicinò a Paoli e gli disse: «Hai visto? Il gioco di Barcza fa addormentare»

* * *

Chi conosce le lingue

Il GM Alexander Kotov (1913-1981) nel sentire Enrico Paoli, arbitro alle olimpiadi di Nizza del 1974, sbrigarsela con giocatori di diverse nazionalità nelle loro rispettive lingue, disse: «Nessuna meraviglia per un... paoliglotta!».

Quando questo episodio fu riportato sull'Unità, un solerte correttore di bozze corresse in... poliglotta!

* * *

E chi no

Nell'interzonale di Sousse 1967, Matulovic protestò con l'arbitro perché nel formulario non si leggevano in modo chiaro i numeri delle mosse. L'arbitro, il rumeno Jacunescu, non capì una sillaba di tutto il discorso e allora Matulovic, pensando che forse il rumeno capisse il latino cominciò ad esclamare, in quello che a suo dire era latino: «Scandalosum formularium».

* * *

Un piede in due scarpe

Quando la F.I.D.E. decise di far tenere le Olimpiadi di scacchi ad Haifa in Israele (23 ottobre - 12 novembre 1976) la Libia organizzò una contro Olimpiade cui presero parte i paesi arabi. La delegazione italiana alle olimpiadi di Tripoli, insieme al Portogallo di Otelio de Carvalho, unica tra i paesi occidentali, fu accolta con il massimo calore dai libici finché il gelo calò quando vennero a sapere che gli italiani stavano partecipando anche alle Olimpiadi in Israele.

* * *

L'ultimo treno

Durante una simultanea di Joseph Henry Blackburne (1841-1924) protrattasi, fino a notte inoltrata, uno dei giocatori si alzò dicendogli: «Devo ripartire con l'ultimo treno della notte e la partita è ancora lunga. Le propongo patta».

Blackburne rispose: «Non si preoccupi, le do matto in quattro mosse».

Regolamenti & Curiosità

a cura del CM e Arbitro Nazionale Maurizio Mascheroni



Questo spazio vuole essere un punto di incontro per argomenti di tipo regolamentare e organizzativo che possono accadere nella pratica quotidiana del nostro bel gioco. Lo scrivente è un arbitro nazionale che ha ormai maturato una esperienza trentennale "sul campo", presente in Internet con un proprio sito (<http://www.maskeret.com>) e attivo sul newsgroup scacchistico in lingua italiana it.hobby.scacchi. La mia idea è quella di affrontare un argomento specifico per ogni puntata, in modo da approfondirlo e chiarirlo meglio possibile, evidenziando se possibile le motivazioni che stanno all'origine di determinate regole e comportamenti, ma molto dipenderà anche dalle richieste che mi perverranno: gli argomenti potranno essere anche più di uno e inoltre potrò rispondere ai vostri dubbi, ai vostri quesiti. Scrivetemi a : arbitro@ideascacchi.com.

L'intervento dell'arbitro

Nell'articolo di questo mese vorrei mettere in chiaro i momenti della partita in cui l'arbitro deve intervenire e quelli in cui non deve intervenire. Ho notato infatti che molti giocatori non conoscono bene questo aspetto, soprattutto perchè il comportamento arbitrale differisce a seconda della tipologia di torneo, e non tutti sono a conoscenza di questi sottili "distinguo".

Tipi di torneo

Il regolamento della FIDE è suddiviso in varie parti, che identificano tipologie diverse di gioco che si differenziano tra di loro principalmente per il tempo di riflessione, ognuna delle quali presenta differenze a volte anche notevoli.

Il regolamento suddetto (FIDE Laws of Chess) può essere recuperato sul sito della Fide (<http://www.fide.com>); la versione italiana è disponibile qui <http://www.maskeret.com/micio/docfide.htm>. Consiglio a tutti di scaricare e stampare questo documento che, entrato in vigore il 1° luglio 2001, rimarrà valido sino al 1° luglio 2005.

Vediamo in questa tabella una breve suddivisione "logica" del regolamento.

Articoli	Descrizione	Note
Art. 1-2-3-4-5	Regole degli scacchi	
Art. 6-7-8-9-11-12-13-14	Regole per i tornei	Sono le regole a cui rifarsi sempre, qualunque sia il tipo di torneo. Le chiameremo, per semplicità, regole per il Gioco Normale.
Art. 10	QPF – Quick Play Finish	Eccezioni alle regole normali, qualora la fase finale della partita sia giocata con il Quick Play Finish.
Appendice A	Aggiornamento delle partite	Norme di comportamento per l'aggiornamento delle partite, le cosiddette "buste".
Appendice B	Gioco Rapido	Eccezioni alle regole normali, qualora si giochi con il regolamento del Gioco Rapido (partite da 15 a 60 minuti).
Appendice C	Gioco Lampo	Eccezioni alle regole normali e a quelle di gioco rapido, qualora si giochi con il regolamento del Gioco Lampo (partite con meno di 15 minuti).
Appendice D	QPF senza arbitro	Norme del QPF qualora venga effettuato senza la presenza dell'arbitro.
Appendice E	Notazione Algebrica	
Appendice F	Giocatori non vedenti	Norme particolari per i giocatori non vedenti o con handicap visivo.

In Italia abbiamo usualmente le seguenti tipologie di torneo:

Torneo Lampo, con partite di 5 minuti, giocato con le *norme del Gioco Lampo*.

Torneo Semilampo (la denominazione corretta sarebbe "Gioco Rapido", ma ormai la parola Semilampo è entrata nel DNA dei giocatori nostrani), con partite di 15 minuti, giocato con le *norme del Gioco Rapido*.

Torneo Semilampo, con partite di 15 minuti, giocato con le *norme del Gioco Lampo*.

Torneo Normale, con partite di almeno 2 ore per giocatore, giocato con le *norme del Gioco Normale*.

Si noti la doppia presenza in elenco dei *semilampo*; spesso infatti essi sono giocati con le *norme del gioco lampo*, che rendono il torneo più semplice da gestire, soprattutto in presenza di eventi con un grande numero di partecipanti.

La cosa importante da considerare, infatti, non è tanto il tempo di riflessione al quale le partite sono sottoposte, ma piuttosto il tipo di norme che vengono applicate, fatto che deve essere sempre ben specificato sul bando e comunicato con chiarezza dall'arbitro a inizio torneo, al fine di evitare spiacevoli malintesi.

Dato un qualsiasi problema o contestazione, ecco la parte del regolamento dove reperire il comportamento da adottare a seconda delle norme che regolano il torneo, fatto salvo il fatto che le regole del gioco (articoli da 1 a 5) valgono sempre e comunque.

Norme di Gioco Normale (senza fase QPF)

Controllare gli articoli 6-7-8-9-11-12-13-14.

Norme di Gioco Normale (con fase QPF)

Se non si è ancora nella fase QPF, controllare gli articoli 6-7-8-9-11-12-13-14.

Se si è nella fase QPF, controllare l'articolo 10. Se la soluzione al problema non venisse trovata, allora controllare gli articoli 6-7-8-9-11-12-13-14.

Norme di Gioco Rapido

Controllare l'appendice B.

Se la soluzione al problema non venisse trovata, controllare l'articolo 10.

Se la soluzione al problema non venisse ancora trovata, controllare gli articoli 6-7-8-9-11-12-13-14.

Norme di Gioco Lampo

Controllare l'appendice C.

Se la soluzione al problema non venisse trovata, controllare l'appendice B.

Se la soluzione al problema non venisse ancora trovata, controllare l'articolo 10 ma limitatamente al sotto-articolo 10.3.

Se la soluzione al problema non venisse ancora trovata, controllare gli articoli 6-7-8-9-11-12-13-14.

La mossa illegale

Non è naturalmente consentito eseguire mosse illegali, come mettere o lasciare il proprio re sotto scacco, o spostare un pezzo in una casa sulla quale non può arrivare (il caso piu' eclatante di questo tipo e' l'alfiere che cambia colore :-)).

Ma come si comporta un arbitro quando "vede" una mossa illegale?

Regolamento normale (anche fase OPF) e Rapido

Prima fase: rilevazione del fatto.

L'arbitro deve intervenire, in quanto occorre ripristinare la posizione prima dell'esecuzione della mossa illegale. Si veda a tal proposito l'articolo 7.4:

(a) Se nel corso di una partita, si constata che è stata giocata una mossa illegale, dovrà essere ripristinata la posizione precedente l'irregolarità. Se la posizione immediatamente precedente l'irregolarità non può essere stabilita, la partita deve riprendere dall'ultima posizione accertabile prima dell'irregolarità. Gli orologi saranno ripristinati in base all'Articolo 6.14 e, nel caso di una mossa illegale, si applicherà l'Articolo 4.3 alla mossa che sostituisce la mossa illegale. La partita dovrà poi continuare dalla posizione reintegrata.

Seconda fase: regolazione degli orologi.

L'arbitro provvederà a regolare gli orologi in accordo con l'articolo 6.14:

Se si verifica un'irregolarità e/o i pezzi devono essere ripristinati in una precedente posizione, l'arbitro deve usare il suo miglior discernimento per determinare i tempi che devono essere indicati dagli orologi. Egli dovrà, inoltre, correggere se fosse necessario il conta-mosse dell'orologio.

La maggior parte delle volte, la mossa illegale e' appena avvenuta, quindi, di fatto, l'arbitro non deve fare nulla sull'orologio. Se invece la mossa illegale e' avvenuta in precedenza, allora l'arbitro deve "aggiungere" un po' di tempo sull'orologio a entrambi i giocatori, cercando di stimare, utilizzando il suo miglior discernimento, il tempo utilizzato da essi per compiere le mosse effettuate dopo la mossa illegale.

Terza fase: sanzioni per il giocatore in torto.

L'arbitro dovrà infine applicare quanto previsto dalla seconda parte dell'articolo 7.4:

(b) Dopo l'azione intrapresa in base all'Articolo 7.4 (1) per le prime due mosse illegali di uno stesso giocatore l'arbitro dovrà dare due minuti di tempo extra all'avversario per ogni volta; per la terza mossa illegale dello stesso giocatore l'arbitro dichiarerà partita persa per costui.

Quarta fase: la mossa sostitutiva della mossa illegale.

Il giocatore in torto, dopo che l'arbitro avrà fatto ripartire il suo orologio, dovrà effettuare una mossa in sostituzione di quella illegale. Tale mossa dovrà essere eseguita in accordo all'articolo 4.3: *Tranne quanto previsto dall'articolo 4.2, se il giocatore che ha la mossa deliberatamente tocca sulla scacchiera*

(a) uno o più pezzi dei suoi pezzi, egli deve muovere il primo pezzo toccato che possa essere mosso; o

(b) uno o più pezzi dell'avversario, egli deve catturare il primo pezzo toccato che possa essere catturato; o

(c) un pezzo di ciascun colore, egli deve catturare il pezzo dell'avversario con il suo pezzo o, se ciò è illegale, il primo pezzo toccato che può essere mosso o catturato. Se ciò non fosse chiaro, si considererà come se il giocatore abbia toccato prima il suo proprio pezzo di quello appartenente al suo avversario.

In questi frangenti normalmente l'arbitro rimane al tavolo dei gio-

catore, proprio per assicurarsi che tutti i requisiti dell'articolo 4.3 siano soddisfatti.

Si tenga anche presente l'articolo 4.5:

Se nessuno dei pezzi toccati può essere mosso o catturato, il giocatore può fare qualsiasi altra mossa legale.

Gioco Lampo

Prima fase: rilevazione del fatto

L'arbitro non deve intervenire. La mossa illegale dovrà essere segnalata dall'avversario. La mossa illegale si considera completata solo dopo la pressione del pulsante dell'orologio. Si veda a tal proposito l'articolo C3:

Una mossa illegale è completata solo quando l'orologio dell'avversario è stato azionato. Tuttavia l'avversario ha diritto a richiedere la vittoria prima di eseguire la sua mossa.

Se l'avversario non può dare scaccomatto con una qualsivoglia serie di mosse legali, anche con le mosse meno qualificate, allora ha la facoltà di chiedere patta prima di effettuare la sua mossa.

Una volta che l'avversario ha eseguito la sua mossa, una mossa illegale non può più essere corretta.

Seconda fase: sanzioni per il giocatore in torto.

Il giocatore che ha eseguito la mossa illegale perde la partita, a meno che l'avversario non abbia possibilità alcuna di dare scaccomatto. Si veda l'articolo 9.6:

La partita è patta quando viene raggiunta una posizione da cui non può scaturire alcuno scaccomatto mediante una qualsiasi possibile serie di mosse, anche contro le peggiori risposte. Ciò termina immediatamente la partita.

La caduta della bandierina

Con "caduta della bandierina" si intende ovviamente l'esaurimento del tempo a disposizione di un giocatore. Anche qui, il comportamento di arbitro e giocatori è diverso a seconda del tipo di regolamento applicato.

Regolamento Normale (non fase OPF)

Prima fase: la rilevazione della caduta della bandierina

Questa azione spetta all'arbitro e/o al giocatore avversario. Normalmente, con uno o entrambi i giocatori in zeitnot, l'arbitro è presente alla scacchiera e si preoccupa di verificare la caduta della bandierina; non è raro però che sia l'avversario del giocatore "perdente" a segnalare il fatto, precedendo l'arbitro nel suo intervento.

L'articolo che ci interessa è il 6.9:

Si considera caduta una bandierina quando l'arbitro rileva il fatto o quando una richiesta valida in questo senso viene avanzata da uno qualsiasi dei due giocatori.

Seconda fase: sanzioni per il giocatore in torto

L'arbitro dovrà verificare tutti i requisiti dell'articolo 6.2, cioè dovrà controllare se il giocatore abbia o meno effettuato tutte le mosse previste fino a quel controllo. In caso contrario il giocatore avrà perso la partita, fatto salvo quanto previsto dall'articolo 9.6.

Regolamento Normale (fase OPF)

Le norme sono le stesse del Regolamento Normale, con l'ovvia differenza che i requisiti dell'articolo 6.2 non sono soddisfatti. Quindi il giocatore in torto perde la partita, fatto salvo quanto previsto dall'articolo 9.6.

Regolamento Rapido e Lampo

Prima fase: la rivelazione della caduta della bandierina

Questa azione spetta unicamente all'avversario. Si legga l'articolo B6:

La bandierina si considera caduta quando una valida richiesta viene

fatta in questo senso da un giocatore. L'arbitro deve astenersi dal segnalare la caduta di una bandierina.

Molti giocatori non conoscono il modo corretto per compiere questa azione, e magari si limitano a urlare "Tempo!". Questa richiesta non è valida, occorre comportarsi come previsto dall'articolo B7: Per richiedere la vittoria per il tempo, il richiedente deve fermare entrambi gli orologi e comunicarlo all'arbitro. Affinche' la richiesta sia valida, la bandierina del richiedente deve rimanere alzata e quella del suo avversario essere caduta dopo che gli orologi sono stati fermati.

Seconda fase: sanzioni per il giocatore in torto

La partita è evidentemente persa, fatto salvo quanto previsto dall'articolo 9.6.

Tabella riepilogativa

La tabella riportata sulla destra mostra un riepilogo di queste situazioni (mossa illegale e caduta della bandierina) nelle varie tipologie di regolamento. E' ovviamente una tabella molto semplificata, rispetto alle situazioni che potrebbero accadere nella realtà. Si tengano infatti presenti tutte le eccezioni segnalate nell'articolo, soprattutto per quanto riguarda gli articoli 6.2, 9.6, ecc.

Irregolarità	Regolamento	L'arbitro interviene?	Sanzione
<i>Mossa Illegale</i>	Normale	Si	2 minuti all'avversario
	QPF	Si	2 minuti all'avversario
	Rapido	Si	2 minuti all'avversario
	Lampo	No	Partita persa
<i>Caduta Bandierina</i>	Normale	Si	Partita persa
	QPF	Si	Partita persa
	Rapido	No	Partita persa
	Lampo	No	Partita persa

LE ULTIME NOVITA'

recensioni brevi a cura del CM Edoardo Bonazzi

I volumi qui recensiti sono stati gentilmente forniti in visione da Rizzello & Romagnoli (Tel./Fax +39 02 878737). Per acquistarli online visitare il sito www.romagnolionline.com oppure recarsi a Milano in via Falcone 7.



FIGURE DI SCACCHI

di Alessandro Sanvito – 1992 Mursia, 120 p., €30,99 / £ 60.000

Alessandro Sanvito è il massimo esperto italiano di storia degli scacchi e uno dei più stimati in campo internazionale. In questo lussuoso volume, con copertina rigida e pagine in carta patinata, l'autore ripercorre l'evoluzione delle forme dei pezzi di scacchi. La prima sezione del volume, corredato da numerose fotografie a colori, è dedicata ai pezzi usati abitualmente per il gioco, mentre la seconda sezione illustra le serie di scacchi ornamentali, spesso di grande valore artistico, custodite nelle collezioni pubbliche e private italiane. Ne risulta una dotta e originale storia degli scacchi raccontata attraverso l'evoluzione dei pezzi che, partendo dal Chatrangha, giunge fino all'epoca moderna. Un volume imperdibile per tutti i cultori di storia degli scacchi e gli appassionati d'arte.



GLI SCACCHI NELLA STORIA E NELL'ARTE

di Adolivio Capece – 2001 De Vecchi Editore, 223 p., €35,64 / £ 69.000

Anche qui, come nel caso precedente, il prezzo non indifferente è dovuto alla pregevole qualità editoriale dell'opera: un volume di lusso con copertina rigida e pagine in carta patinata. È un libro a carattere divulgativo, ideale per tutti gli appassionati che desiderano saperne di più sulla storia del gioco, sui grandi campioni, ma anche sulle leggende, le curiosità e gli aneddoti legati al mondo degli scacchi. La narrazione, scorrevole e coinvolgente, è integrata da una selezione di partite scelte tra le più significative e spettacolari di ogni tempo. Il volume contiene numerose immagini a colori di codici antichi, dipinti a carattere scacchistico, serie di pezzi artistici e ritratti di giocatori celebri, da Philidor a Kasparov.



Il negozio tradizionale Romagnoli Giochi si rinnova e si trasforma: punto di riferimento fondamentale per tutti coloro che amano giocare a scacchi o a bridge, a backgammon o alla roulette, e a tanti altri giochi affascinanti. Ora situato sotto di i portici di via Falcone, traversa di via Mazzini, di fianco alla chiesa di San Satiro, nel pieno centro storico e culturale del capoluogo lombardo, offre, in un ambiente nuovo e rinnovato, una vastissima scelta di articoli da gioco.

...questo è il problema!

a cura di Vito Rallo



"Il numero enorme di partite di scacchi finora giocate hanno esaurito solo in piccola parte tutte le possibilità offerte dal gioco. Il fattore lotta riduce drasticamente il numero di posizioni che possono realmente presentarsi su una scacchiera. Così una quantità virtualmente infinita di possibili posizioni non sarà mai raggiunta nel gioco reale. E sono proprio queste posizioni oggetto di esplorazioni dei compositori di problema di scacchi". M. Velimirovic e M. Kovacevic prefazione dell' "Antologia dei Problemi di Scacchi". Scrivetemi a : problemista@ideascacchi.com

I "GIOCHI" nel problema di scacchi

Le sigle spesso disorientano e ancor più disorientano chi, iniziando il cammino nell'affascinante sentiero dei 'problemi di scacchi' li trova sotto il diagramma o nel corso della soluzione Tali sigle sono **GA**, **GV**, **GR** e lasciano dubbi e perplessità nel 'novizio'. Ritengo necessario, pertanto, darne un breve chiarimento.

GA. (*Gioco Apparente*) - E' il gioco che viene spontaneo nella ricerca della soluzione, dopo avere analizzato la posizione di tutti i pezzi sul diagramma e *supponendo che il bianco abbia già mosso*.

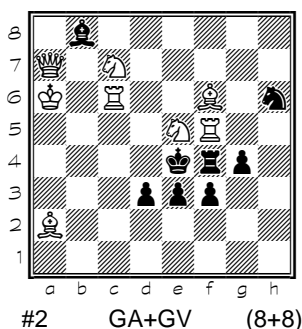
GV. (*Gioco Virtuale*) - E' il gioco che porta ad una falsa soluzione in quanto il nero riesce a sventare la minaccia portata con la prima mossa del bianco. Comprende, pertanto, la prima mossa bianca, che *sembra* essere la chiave del problema, le mosse di difesa del nero che sventano la minaccia ma consentono altri matti e, per finire, la mossa del nero che sventa la minaccia e ogni possibile mossa mattante del bianco.

GR. (*Gioco Reale*). - E' l'esatta soluzione, che comprende:

- la prima mossa del bianco (**chiave**);
- la minaccia (**min.**), cioè la mossa successiva che il bianco minaccia di giocare dopo la chiave (che è anche la mossa mattante se si tratta di un 2#);
- le mosse di difesa del nero che evitano la minaccia;
- le susseguenti risposte mattanti del bianco.

Per chiarire meglio ecco alcuni esempi:

A -O.Stocchi, Italia
1°-2° Pr. Magyar Sakvilag 1948



Soluzione:

Se spettasse giocare al nero si potrebbe avere (**GA**) 1. ... T:f5 2.Te4#; 1. ... C:f5 2.Ad5#.

Trovato questo gioco il bianco tenta di risolvere il problema giocando (**GV**) 1.Ce6? che minaccia 2.T:f4#. In modo da potere giocare, dopo le risposte del nero 1. ... T:f5 o C:f5, rispettivamente le mosse mattanti 2.Dd4# o 2.Cg5#.

Ma il nero ha a disposizione una mossa che fa crollare il

piano del bianco: 1. ... R:f5!!, che rende impossibile sia il matto minacciato sia gli altri matti possibili dopo le difese 1. ...T:f5/C:f5. Allora bisogna tentare altre vie.

Ed ecco la soluzione (**GR**) 1.Cd5! che minaccia sempre 2.T:f4#. Il nero per sventare la minaccia gioca le stesse difese 1. ... T:f5 e C:f5, utilizzate nel **GA** e nel **GV**, ma il bianco matta, rispettivamente, con 2. D:e3# e con 2.Cc3#. E a nulla serve la difesa 1.... R:f5 perché segue 2.Dh7# o 1. ... A:e5 perché c'è 2.T:e5.

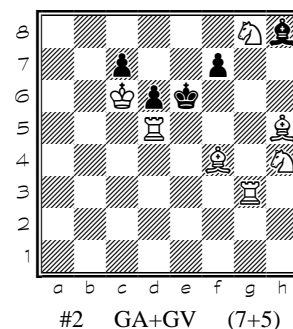
Sia il **GA** sia il **GV** è quasi sempre presente nel problema moderno, ma ha una sua rilevanza *solo se esiste collegamento tra i vari giochi e se tale collegamenoi è stato predisposto dal compositore nel rispetto dell'idea tematica che intende realizzare*, così come si è visto nel suddetto problema (A).

L'*idea tematica* o più semplicemente il '*Tema*' può essere, pertanto, oltre che l'insieme degli effetti prodotti dal movimento dei pezzi, la connessione armonica tra i vari giochi (GA,GV e GR).

Nel problema sopra riportato come esempio, opera del grande compositore italiano Ottavio Stocchi, la 'connessione armonica' dei giochi è costituita dai matti diversi dati dal bianco come risposta alle stesse difese del nero 1. ... T:f5/C:f5, presenti nel **GA** nel **GV** e nel **GR**.

A maggiore chiarimento un altro esempio:

B - L. PRINGARD
Europe Echecs '95



Gioco apparente (GA): 1... Af6 [a] 2. Ag4 [A] #; 1... f6 [b] 2. Te3 [B] #. Grimshaw (interferenza reciproca) A/P in f6
Tentativo (GV): 1. Cf3? [2. Cg5#]; 1... Af6 [a] 2. Ag4 [A] #; 1... f6 [b] 2. Cd4 [C] #: Ma 1... Ae5!
Soluzione (GR): 1. Tf5! [2. A:f7#]; 1... Af6 [a] 2. T:f6 [D] #; 1... f6 [b] 2. Te3 [B] #

La connessione armonica dei giochi di questo problema prende il nome di *Tema Bartolovic* che si può così enunciare: "Nel GA, a due difese [a] e [b] seguono i matti [A] e [B]. Nel GV le stesse difese consentono il matto [a] [A], ma non quello [b] [B]. Nel GR viene mantenuto il matto [b] [B] ma cambiato il matto [a] [A]".

Spero che i *giochi* e i *temi*, dopo quanto sopra riportato siano più comprensibili e visti sotto una luce più gradevole.

Scacchi di Marco Mocchi

introduzione a cura del Maestro Mario Leoncini

Uno dei grandi filoni della science fiction è il tema del contatto con civiltà aliene. Gli "incontri ravvicinati" sono stati visti ora come ostili, come per esempio nello stesso romanzo capostipite la Guerra dei mondi, di Herbert G. Wells, ora nel più realistico contatto unidirezionale attraverso l'arrivo di comunicazioni radio, come in Contact di Carl Sagan, e ora come incapacità di comunicare come in questo racconto breve. Negli incontri ravvicinati gli scrittori hanno trasposto le speranze, i timori e in generale le difficoltà a mettersi in primo luogo in rapporto con i propri simili. Difficile immaginare come potrebbero essere gli extraterrestri ma sembra ragionevole supporre che più che la fisica o la matematica le differenze riguarderanno aspetti fisici. Il racconto di Mocchi presenta la variazione sul tema legata al nanismo gigantismo e ha uno svolgimento semi umoristico. Questi due fattori lo accomunano a Upstart (1976), tradotto in italiano con i titoli Il Parvenu e Al cospetto degli Sreen, di Steven Utley. Nel racconto di Utley una spedizione arriva nel luogo dei Sapientissimi che ordinano all'uomo di fare ritorno sulla Terra:

"La porta si spalanca e non ha ancora finito di aprirsi che noi possiamo vedere la camera attigua.

«Oh Dio!» bisbiglia il capitano. « Oh, Diodio...»

Sono i Titani, sono i veri e indiscutibili padroni dell'universo, i Signori del Creato, e sono in collera con noi. Parlano, e le loro voci fanno tremare le montagne: «PERCHÉ AVETE ABBANDONATO IL VOSTRO PIANETA DI ORIGINE?» Il capitano stira le labbra sui denti in un sorriso senza allegria, si pianta i pugni sui fianchi, getta indietro la testa, e protende la mascella: «E A VOI CHE VE NE FREGA?»

Marco Mocchi è nato nel 1974 a Novara. La sua più grande passione è la lettura, a cui affianca molte altre amori: scacchi, Formula 1, ciclismo, matematica ricreativa. Appassionato di fantascienza, è collaboratore della rivista di fantascienza IntercomM <http://www.intercom.publinet.it>, la fanzine più longeva in Italia. Il racconto "Scacchi" è un piccolo omaggio a questo gioco, ispirato ai racconti brevi di Fredric Brown.

L'astronave stava scendendo velocemente nell'atmosfera densa del pianeta.

" Troppo veloce " pensò Pix.

" Troppo veloce " pensò Ax.

" Ci stiamo schiantando!!! " urlarono Pix e Ax.

E pochi secondi dopo si trovarono a testa in giù, con qualche ammaccatura qua e là, dentro l'astronave che sembrava non essersi danneggiata.

" Sei ancora vivo? " chiese Pix ad Ax.

" Sì, almeno credo... e tu? "

" Può darsi " rispose Pix massaggiandosi.

Poi accese la radiotrasmittente e cominciò a parlare: " Astronave 911A: Primo Rapporto al Grande Astrogatore dal Sistema Solare 2.134 della classe M. Siamo atterrati (e Ax pensò: "atterrati?") sul terzo pianeta che ruota attorno alla stella. Atterraggio perfetto ("perfetto?") e ben riuscito. Siamo in un pianoro bianco e nero con divisioni quadrate, che certamente è opera degli indigeni... "

Il campanello rintoccò.

" Finalmente è arrivato! " pensò Henry Hughes. Corse (per quanto può correre un settantenne) alla porta e l'aprì.

" Ciao, Jim! "

" Ciao vecchia volpe, come stai? " rispose Jim Langer, amico d'infanzia, compagno delle elementari e ora suo vicino di casa.

" Sei pronto per la sfida? "

" Sono una tigre affamata! " rispose Jim, ridendo e poi tossendo rumorosamente.

" Vieni " gli disse Henry, battendogli una mano sulla schiena " la mia scacchiera da centocinque dollari è fuori sotto il portico, oggi fa caldo, ma lì all'ombra si sta proprio bene."

Mentre i due camminavano, Jim bloccò Henry Hughes.

" Guarda cosa stavi pestando! Te l'ho detto che devi comprarti un paio d'occhiali nuovi " disse indicando per terra.

Henry si chinò lentamente e raccolse un pedone nero.

" Ma cosa ci fa qui? Li avevo sistemati tutti bene sulla scacchiera, me lo ricordo... sarà stato quello stupido gatto della signora Wil-

son... "

I due si sedettero al tavolo e notarono che quasi nessun pezzo era in piedi al suo posto. Li riordinarono e alla fine c'era un alfiere nero in più.

" Guarda, guarda, un alfiere di scorta nella mia scacchiera da centocinque dollari... e non me ne ero mai accorto! "

" Nella mia scacchiera da venticinque, invece, c'erano un pezzo di legno e un coltellino, così se perdevi un pezzo te lo rifacevi tu " rispose l'amico un po' innervosito.

Ma le orecchie da mercante di Henry Hughes erano ben tappate.

" Bianchi o neri? "

" Bianchi " rispose Jim, con un sorrisino malizioso " Pronto a perdere? "

" Il distruttore nero dominerà il mondo intero! " rispose Henry con una risatina ironica.

La partita iniziò. Pedone di re avanti di due. Cavallo sinistro davanti all'alfiere. Alfiere fuori di quattro... Le mosse si alternavano a tempi piuttosto lunghi, nel silenzio totale. Henry e Jim si guardavano in silenzio, ognuno convinto di vincere. Ogni tanto uno dei due tremava nel fare la sua mossa sperando che l'altro non si accorgesse di ciò che voleva fare, ma anche se non erano più giovanissimi erano tutti e due molto esperti.

Pix e Ax osservavano. Non capivano cosa stesse succedendo lì fuori: due indigeni stavano muovendo dei rottami di astronavi simili alla loro sul piano bianco e nero su cui erano atterrati.

" Astronave 911A: Secondo Rapporto al Grande Astrogatore: " iniziò Pix " stiamo osservando l'attività di due indigeni. Stanno compiendo un rito, forse un rito sacro, perchè stanno in silenzio contemplando delle astronavi simili alle nostre. Ogni tanto le spostano. Abbiamo gli altoparlanti accesi, ma a parte dei suoni incomprendibili emessi prima della cerimonia, ora stanno in silenzio. Attendiamo che la situazione si sviluppi, in caso di pericolo ce ne andiamo. "

" Perchè non scendiamo? " chiese Ax.

" Perchè sono troppo pericolosi questi indigeni " rispose Pix " stanno facendo qualcosa con delle astronavi fuori uso... chissà che fine han fatto i piloti..."

" Vuoi dire che secondo te ci uccideranno? "

" Non so che intenzioni abbiano, ma già più di una volta ci hanno presi e spostati, teniamoci pronti. "

Henry Hughes sentiva che avrebbe vinto. Mancavano poche mosse alla fine della partita e c'erano in campo pochi pezzi. Lui guardò i suoi: due pedoni, la regina un cavallo, un alfiere e il re. Stava studiando la mossa migliore... sì... l'alfiere davanti alla... è fatta! é fatta! Sollevò l'alfiere tremando per l'emozione di battere l'amico e questo gli cadde. Improvvisamente, prima che potesse raccogliergli, Henry e Jim videro un bagliore e sentirono un piccolo scoppio, poi una nuvola di fumo. Fissarono sbalorditi la scacchiera senza capire cosa fosse successo; l'alfiere nero non c'era più, ma al suo posto c'era una bruciatura che occupava almeno nove caselle.

L'allarme per le emergenze suonava ancora. Pix lo spense.

" Volevano danneggiare anche la nostra astronave! " disse.

" Già, volevano danneggiarci " rispose Ax agitato.

" Meno male che eravamo pronti " dissero Pix e Ax.

Pix accese la radiotrasmittente e iniziò a parlare: " Astronave 911A: Terzo Rapporto al Grande Astrogatore dal Sistema Solare 2.134 della classe M: siamo partiti con una manovra d'emergenza a causa delle cattive intenzioni degli indigeni. Arriveremo alla base in meno di due giorni. Ulteriori rapporti durante il viaggio, siamo ora impegnati a ridare stabilità all'astronave. "

E dall'altoparlante ancora acceso sentirono un forte ed incomprensibile suono: " La mia scacchiera da centocinque dollari! "

Il Finale al tempo dei palmari

recensioni a cura del CM Edoardo Bonazzi



Partiamo da una domanda apparentemente banale, ossia: perché è importante studiare i finali? La risposta è molto facile. Pensate per un attimo ai programmi che giocano a scacchi. Qual è l'unica fase della partita nella quale il computer rischia di metterci seriamente nei guai suggerendoci mosse dubbie se non addirittura clamorosamente sballate? Semplice, il finale. Nelle altre fasi dell'incontro possiamo sempre cavarcela con un minimo di organizzazione. Per l'apertura basterà dare una sbirciatina all'ultimo Informatore, che avremo avuto cura di nascondere in bagno poco prima dell'inizio del torneo. Un ottimo nascondiglio, ad esempio, è il serbatoio dello sciacquone del water (ma attenti a non causare un allagamento!). Anche per quanto riguarda il mediogioco siamo in una botte di ferro, anzi di silicio: un computer palmare nascosto nella tasca di pantaloni sarà più che sufficiente per navigare con sicurezza nel mare delle complicazioni tattiche. Abbiate solo l'accortezza di non giocare tornei all'estero, soprattutto in Francia. I francesi, infatti, sono antiquati, ancora legati a una concezione arcaica del gioco, e anziché incoraggiare i nuovi pionieri degli Advanced Chess li trattano alla stregua di comuni truffatori. È il destino dei grandi innovatori quello di essere fraintesi e perseguitati dai contemporanei. A questi eroi, a questi martiri dell'oscurantismo transalpino dedichiamo commossi un minuto di silenzio.

Già fatto? Bene, asciugiamoci le lacrime e continuiamo. Dove eravamo rimasti? Ah sì, all'importanza dei computer palmari nel mediogioco. Ebbene, per dirla con Lapalisse, se tutte le partite finissero nel mediogioco i libri sul finale non servirebbero a niente. Potremmo tranquillamente prenderli e buttarli nella spazzatura. Purtroppo non è così. A volte la posizione si semplifica, le acque si calmano e siamo costretti, nostro malgrado, a entrare nel finale. Ed è proprio lì, quando più ne avremmo bisogno, che il nostro GM portatile ci pianta in asso trasformandosi di colpo in una schiappa. Le nostre richieste di aiuto si fanno sempre più pressanti e disperate, ma è tutto inutile: il computer si rifiuta ostinatamente di collaborare limitandosi a suggerire mosse quasi surreali, ridicole, delle autentiche assurdità insomma, le quali, oltre a far vacillare la nostra fede nella tecnologia come mezzo per risolvere i problemi dell'umanità – e fra questi soprattutto quell'autentica piaga sociale che sono i doppi di Cavallo e le infilate d'Alfiere -, rischiano anche di farci perdere partite su partite e di intaccare le nostre preziose riserve di Elo. In questo articolo cercheremo quindi di consigliare alcuni libri sul finale, sperando con ciò di fornire al lettore gli strumenti necessari per colmare questa grave lacuna dei software scacchistici.



La strategia nel finale
di M. Shereshevsky
1991 Mursia, p.229
€11,36 / £ 22.000

Cominciamo con alcune guide di carattere generale. Una lettura pressoché obbligatoria è LA STRATEGIA NEL FINALE di MIKHAIL SHERESHEVSKY. L'autore, uno dei più prestigiosi allenatori dell'ex Unione Sovietica, illustra in questo libro i principi ai quali si possono ricondurre tutti i tipi di finale, come la centralizzazione del Re, il ruolo dei pedoni, il problema dei cambi, il principio delle due debolezze, il pensiero schematico e via dicendo. Nei numerosi esempi, tratti da partite classiche e contemporanee, vengono sottolineati anche gli aspetti psicologici della lotta, particolarmente importanti in

questa delicata fase della partita dove un solo errore può trasformare una posizione matematicamente vinta in una matematicamente patta o persa. Ecco perché Shereshevsky si preoccupa in più oc-

casioni di spiegare quale deve essere l'atteggiamento mentale del giocatore, atteggiamento che si può riassumere nella frase che dà anche il titolo a un capitolo del libro: "Non avere fretta". Come già detto l'autore si propone di illustrare i principi strategici generali e di fornire un quadro d'insieme, quindi il libro non contiene posizioni teoriche. Anzi, i finali "puri", di Torre, di pezzi leggeri o di pedoni, sono pochi mentre, al contrario, abbondano le posizioni complesse, spesso scelte appositamente per evidenziare la fase di transizione dal mediogioco al finale. Proprio la complessità di alcune posizioni rende questo libro poco adatto ai principianti e ideale invece per giocatori di categoria nazionale o magistrale.

Se, in un certo senso, il titolo del libro precedente può trarre in inganno, perché è un'opera che parla tanto del finale quanto della transizione dal mediogioco al finale, il titolo del prossimo libro sgombera subito il campo da ogni possibile equivoco: DAL MEDIOGIOCO AL FINALE di EDMAR MEDNIS. Il nome di Mednis, Grande Maestro statunitense e autore di numerosi libri, è come la sigla D.O.C. sulle bottiglie di vino: la qualità è garantita. E questo testo non fa eccezione. Nel libro l'autore si sofferma su quella zona grigia che sta tra il mediogioco e il finale. In particolare, egli concentra la sua attenzione su alcuni temi che sono spesso trascurati dagli altri autori, ad esempio: quando e perché conviene cambiare le Donne e i pezzi pesanti? Quando conviene restare nel mediogioco? Quando bisogna evitare le complicazioni oppure, al contrario, ricercarle? L'approccio dell'autore è estremamente pratico. Mednis non si limita a discutere i problemi legati alla transizione dal mediogioco al finale, ma spiega anche come difendere un finale inferiore, mostra come i grandi giocatori riescono a vincere – o a perdere! – i finali superiori, mette in evidenza gli errori più tipici del finale. Insomma, un libro frizzante, molto ben fatto e adatto a giocatori di ogni livello.



Dal mediogioco al finale
di E. Mednis
1991 Mursia, p.199
€10,33 / £ 20.000

Per quanto riguarda i testi di carattere generale ci fermiamo qui. Prima di passare a libri che trattano argomenti più specifici, però, voglio fare uno strappo alla regola e consigliare tre opere in inglese: PRACTICAL ROOK ENDINGS (1990 Chess Enterprises, p.71, Euro 6,70 / Lire 12.973), PRACTICAL BISHOP ENDINGS (1990 Chess Enterprises, p.134, Euro 8,80 / Lire 17.039) e PRACTICAL KNIGHT ENDINGS (1993 Chess Enterprises, p.188, Euro 13,43 / Lire 26.000). L'autore è il solito EDMAR MEDNIS. Vi ricordate i "bigini", quei libricoli che riassumevano in poche pagine il programma scolastico di un intero anno? Erano la salvezza di coloro che, come il sottoscritto, arrivavano alla vigilia delle interrogazioni senza avere studiato assolutamente nulla. Purtroppo i "bigini" erano infarciti di nozioni, per cui il giorno dopo l'interrogazione già non ricordavi più nulla, come dopo una sbornia. Per gli studenti pelandroni, però, erano una vera e propria manna. Ebbene, la maggior parte degli scacchisti si trova nelle stesse condizioni di quegli studenti. Tra lavoro, famiglia e impegni vari il tempo da dedicare al gioco è quello che è. Così, nonostante i buoni propositi, si finisce sempre per arrivare ai tornei senza un'adeguata preparazione, al massimo avendo dato una scorsa veloce a qualche variante di apertura, che oltretutto i nostri avversari, a ulteriore conferma della Legge di Murphy, si guarderanno bene dal giocare. Non parliamo poi dei finali. Alzi la mano chi, dopo otto ore di lavoro, ha voglia di mettersi a studiare i finali. Bene, questi libri di Mednis possono venirci in-

contro. Come nei “bigini” l’autore ha già sgrossato il materiale concentrandosi solo sulle posizioni di immediato interesse pratico. Diversamente dai “bigini”, però, queste posizioni sono spiegate in modo chiaro, dettagliato, mettendo in evidenza piani di gioco e manovre tipiche, con abbondanza di schemi ed esempi. Oltre alle posizioni di base l’autore mostra anche posizioni più complesse, con più pedoni sulla stessa ala o su entrambe le ali; spiega come sfruttare un vantaggio di materiale o posizionale; spiega quando un vantaggio posizionale è sufficiente per vincere e quando, al contrario, non può dare più della patta. L’unico inconveniente è che questi libri non sono stati ancora tradotti. Tuttavia sono talmente utili che chiunque mastichi un po’ di inglese e desideri familiarizzarsi con la teoria dei finali di Torre, d’Alfiere e di Cavallo farebbe bene a procurarseli.



Come giocare i finali di pedoni e di pezzi leggeri
di P. Keres
1988 Mursia, p.157
€10,33 / £ 20.000



Come giocare i finali di pezzi pesanti
di P. Keres
1988 Mursia, p.154
€10,33 / £ 20.000

Dopo questa parentesi esterofila torniamo ai libri in italiano: COME GIOCARE I FINALI DI PEDONI E DI PEZZI LEGGERI e COME GIOCARE I FINALI DI PEZZI PESANTI di PAUL KERES. In un certo senso vale ciò che abbiamo appena detto a proposito dei libri di Mednis: anche qui l’autore ha selezionato rigorosamente il materiale presentando solo quei finali che ogni buon giocatore di scacchi dovrebbe conoscere. Rispetto ai testi di Mednis, però, questi libri hanno qualcosa in più e qualcosa in meno. Sono più completi, nel senso che trattano anche i finali di pedoni, di Donna, di Alfiere contro Cavallo e di Torre contro pezzo minore. Inoltre includono un maggior numero di posizioni teoriche di base, cosa evidente soprattutto nel caso dei finali di Torre. D’altra parte, però, contengono meno esempi pratici. Soprattutto, a mio avviso, sono meno efficaci dal punto di vista didattico perché mancano quasi del tutto le posizioni complesse con molti pedoni. Il che rende lo studio di questi libri utile, senza dubbio, ma piuttosto noioso.

Prima di iniziare lo studio del prossimo libro munitevi di un randello e preparatevi a emulare il mitico Tafazzi, l’auto-flagellatore. Se i libri di Keres vi sono sembrati noiosi, infatti, TEORIA DEI FINALI DI TORRE di GRIGORIJ LEVENFISCH – VASILIJ SMISLOV metterà a dura prova la vostra capacità di resistenza. Purtroppo questo libro è come certe medicine, ripugnanti al palato ma tanto utili alla salute. Questo tipo di finali, infatti, ha un enorme valore pratico dato che, come dimostrano le statistiche, circa il 50% di tutti i finali confluisce nei finali di Torre. Il perché è presto detto. Le Torri sono un po’ come la missione italiana in Afghanistan, entrano in gioco quando è tutto finito o quasi. Sono gli ultimi pezzi a



Teoria dei finali di torre
di G. Levenfisch,
V. Smyslov
1993 Mursia, p.277
€15,49 / £ 30.000

essere sviluppati e quindi hanno ottime probabilità di essere ancora in circolazione quando la partita si approssima al finale. Quest’opera, pubblicata per la prima volta nel 1957 e aggiornata da Smislov nel 1986, è un vero e proprio classico della letteratura scacchistica. Gli autori partono dalle posizioni elementari con uno e due pedoni e poi, seguendo un ordine correlato all’aumentare del materiale, passano ad analizzare i finali più complessi. Spesso, data la difficoltà della materia, il rigore sistematico viene abbandonato in favore di consigli e considerazioni pratiche. Nell’ultimo capitolo, gli autori forniscono alcune regole generali per aiutare il lettore a orientarsi nell’intricato labirinto di varianti. L’estrema completezza e profondità di quest’opera la rendono adatta soprattutto a giocatori esperti, più o meno da prima nazionale in su. Gli altri farebbero bene a orientarsi, almeno inizialmente, verso i libri indicati in precedenza.

Per finire, ecco un libro davvero ponderoso: ENCICLOPEDIA ESSENZIALE DEI FINALI di JON SPEELMAN – JON TISDALL – BOB WADE, un vero e proprio trattato sistematico. Il materiale è organizzato in modo logico. Si parte dai finali di pedone, poi di pezzi minori e infine si passa a quelli di Torre e di Donna. Sono compresi anche i finali di Torre o Donna contro uno o due pezzi minori e i finali di Donna contro due Torri. Insomma, ogni finale possibile e immaginabile. Un criterio analogo è stato utilizzato all’interno di ciascuna sezione, iniziando dai finali con uno o due pedoni prima di esaminare le posizioni più complesse. Come al solito, gli autori hanno dato la priorità a quei finali che si incontrano con maggiore frequenza nella pratica illustrando i piani di gioco e gli obiettivi di entrambi i colori. Come suggerisce il termine Enciclopedia, si tratta di un’opera di consultazione. Non vi consiglio di studiarla tutta d’un fiato, dalla prima all’ultima pagina. È molto meglio saltare qua e là, approfondendo di volta in volta i tipi di finale che più vi interessano. Se dovessi darvi le istruzioni per l’uso, come si fa con le medicine, vi consiglierei di fare così: dopo avere giocato un finale cercate nell’enciclopedia una posizione analoga. Studiatevi bene l’intero capitolo, partendo dalle posizioni fondamentali. Cercate di capire le idee e i piani di gioco tipici. Poi analizzate la vostra partita alla luce di ciò che avete appreso. Fate lo stesso ogni volta che vi imbattete in un finale, ad esempio mentre guardate una partita su una rivista, un libro o su Internet. È un lavoraccio, ma i risultati non si faranno attendere.

Questo era l’ultimo libro. Adesso posso tranquillamente ammetterlo: vi ho presi in giro. I libri che vi ho consigliato sono completamente inutili. Non studiateli, non comprateli, risparmiate i vostri soldi per andare al cinema o in pizzeria. Questo articolo l’ho scritto solo per riempire due o tre pagine, ma avrei potuto parlarvi del tempo, dell’inquinamento oppure, meglio ancora, darvi la ricetta della trippa alla milanese che è una cosa da leccarsi i baffi. I libri sui finali? Non scherziamo. Che vadano alla malora le aperture, il mediogioco e i finali. Siamo o non siamo nell’era dei palmari? Credetemi, basta avere un po’ di pazienza e tra non molto qualche programmatore scriverà un software fortissimo in grado di giocare alla perfezione tutta la partita, compreso il finale. Ma ve l’immaginate? Saremo finalmente liberati dall’obbligo di pensare. Potremo passeggiare in tutta tranquillità tra i tavoli, leggere il giornale, bere il caffè, chiacchierare amabilmente con gli amici mentre il computer sarà lì a lavorare per noi. “Ma allora ai tornei che ci andiamo a fare?”, potrebbe chiedere il solito piantagrane. Beh, qualcuno dovrà pur firmare il formulario, no?



Enciclopedia essenziale dei finali
di J. Speelman, J. Tisdall,
B. Wade
1999 Prisma, p.638
€24,79 / £ 48.000

LEGENDA SIMBOLI

Publicata per gentile concessione da parte di Sahovski Informator di Belgrado, www.sahovski.com

La seguente tabella spiega i simboli utilizzati nelle annotazioni delle partite.

±	il bianco sta un po' meglio	⊥	finale
∓	il nero sta un po' meglio	♞♟	la coppia degli alfieri
±	il bianco sta meglio	♞	alfieri di colore diverso
∓	il nero sta meglio	♟	alfieri di colore uguale
+ -	il bianco è in vantaggio decisivo	oo	pedoni uniti
- +	il nero è in vantaggio decisivo	o..o	pedoni isolati
=	pari	♙♚	pedoni doppi
∞	incerto	♙	pedone libero
∞∞	con compenso per il vantaggio materiale avversario	>	vantaggio quantitativo di pedoni
⊙	vantaggio di sviluppo	⊕	tempo
○	maggior vantaggio spaziale	N	un'innovazione
→	con attacco	!	buona mossa
↑	con iniziativa	!!	mossa ottima
↔	con controgiooco	?	mossa debole
⊙	zugzwang	??	grave errore
#	matto	!?	mossa degna di considerazione
△	con l'idea	?!	mossa dubbia
□	unica mossa	┌	con
◐	è meglio	└	senza
↔	linea		ecc.
↗	diagonale	—	vedi
⊞	centro		
»	ala di re		
«	ala di donna		
×	punto debole		

RIFERIMENTI AD ALTRE PUBBLICAZIONI

57/520	Informatore Scacchistico
E13	Enciclopedia delle Aperture degli scacchi
♞3/b	Enciclopedia dei Finali degli scacchi

IDEASCACCHI

rivista scacchistica amatoriale
distribuita gratuitamente su internet
all'indirizzo

<http://www.ideascacchi.com>

CONTATTI

Editore : info@ideascacchi.com
Recensioni : libri@ideascacchi.com
Regolamenti & Curiosità : arbitro@ideascacchi.com
Problemi & Studi : problemista@ideascacchi.com
Universo Scacchistico : uniscacchi@ideascacchi.com
Posta : info@ideascacchi.com
Giocare OnLine : giocareol@ideascacchi.com

Direttore Responsabile:

Davide Cortese

In questo numero hanno collaborato:

Eugene Atarov
Edoardo Bonazzi
Mikhail Golubev
ChessToday
Sinisa Drazic
Kasparov Chess
Mario Leoncini
Maurizio Mascheroni
Marco Mocchi
Massimiliano Orsi
Vito Rallo
Rizzello & Romagnoli
Diego Sartorio
Sergey Tiviakov