

# CIRCOLO SCACCHISTICO DELLA VERSILIA

ANNO 2010 - NUMERO 2 (46-10°) (Mar-Apr)

Palazzo Mediceo di Seravezza

Lezione conferenza del 20 maggio 2010

**MI BULI VANGJEL**  
Elo Fide 2406



## IL VESCOVO PEDOFILO (di Carlo Menchetti)

Alcuni giorni fa un importante giornale statunitense, presentò un articolo dai contenuti forti e accusatori. Il Vaticano subito si inalberò e mandò anatemi a destra e a manca. Lo sappiamo, la chiesa cattolica su alcuni punti è molto suscettibile ed è capace di scomunicare senza andare molto affondo alla questione: si veda alcuni santi e martiri vari. Ma vengo al nocciolo: alcuni validi linguisti vaticani, hanno tradotto questo articolo con l'offensivo (si fa dire) IL VESCOVO PEDOFILO volendo dimostrare che tutti ce l'han con loro perché son tristi e purpurei, ma l'articolo s'intitolava solamente L'ALFIERE CATTIVO e riguardava solo il gioco degli scacchi.



Diagramma 1

Si definisce "cattivo" un alfiere che gira su case dello stesso colore dei suoi pedoni. Un finale di partita esemplare su questo tema è dato dalla Karpov-Lautier del 1992 (diagramma 1): nonostante che il nero abbia un pedone in più sul lato di donna, la posizione del suo alfiere è tale che non può fare niente per contrastare il gioco del bianco ed impedirgli di vincere.

**1... Aa8 2.f3 Ab7 3.g4 Aa8 4.gxh5 gxh5 5.f4 Ab7 6.Af3 Aa8 7.Rxh5 e vince.**

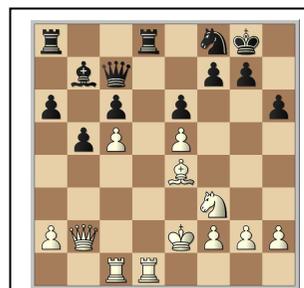


Diagramma 2

Naturalmente ognuno di noi ha avuto a che fare con un alfiere cattivo nella propria vita scacchistica, (se lo avete avuto anche nella vita privata, beh, fatti vostri). In una mia partita contro John Federico, al sociale del 2006, ero riuscito a chiudere la posizione sul lato di donna e costringere John ad avere l'alfiere cattivo delle case bianche e, quindi, ecco la domanda: cosa dobbiamo fare quando si ha un alfiere cattivo? John ha dimostrato che il rimedio può essere traumatico ma molte volte efficace. Nella posizione del (diagramma 2) dove l'Ab7 è chiaramente cattivo, giocò Td5! Il bianco prese la qualità con il risultato che dopo poco anche l'Ab7 prese luce giocando più attivamente per una posizione più consona. Il nero vinse anche quella partita (forse per altri motivi) ma quello che insegna questa partita è: meglio una qualità in meno che un alfiere cattivo!! Meglio avere meno fede che un amico vescovo pedofilo!!

## APPUNTI DI VIAGGIO (di Alessandro Colosimo)

“Non sappiamo di andare quando andiamo/ Noi scherziamo nel chiudere la porta/ Dietro, il destino mette il catenaccio./ e non entriamo più.” (Emily Dickinson)

Un nuovo orizzonte ci si apre davanti nel corso di questo interminabile viaggio intorno al nostro gioco: gli scacchi come simbolo di ammaestramento. Tutto nasce con l'arrivo del nostro gioco dall'oriente. Infatti alcuni elementi fondamentali di questo gioco orientale crearono non pochi problemi, soprattutto dal punto di vista simbolico: i movimenti e la foggia di alcuni pezzi (la presenza di elefanti, che in occidente erano conosciuti soprattutto grazie ad Annibale!), il colore stesso dei pezzi (gli indiani rossi contro verdi o neri, invece del più vicino, per il mondo cristiano intorno agli all'anno 1000, bianco/nero= notte/giorno=bene/male), la struttura della scacchiera (64 caselle, un numero assolutamente insignificante per gli occidentali. Ben più significativo sarebbe stato il 36, 49 o 72), l'uso dei dadi (“importato” dagli stessi soldati romani così sensibili ai giochi d'azzardo). Malgrado queste difficoltà il gioco, probabilmente proprio perché gioco, con tutte le connotazioni di fascino che noi ben conosciamo, è riuscito ugualmente a penetrare i popoli occidentali. Per farlo è comunque stato modificato, proprio nei simboli. La trasformazione dei pezzi è stato evidentemente il primo passo: regine, torri, cavalli e soprattutto gli alfieri erano molto più vicini al vivere occidentale di visir ed elefanti. Il gioco da soldati, che veniva accostato alla guerra, è diventato, tra l' XI e il XIII secolo, appannaggio dei cortigiani. Con il passare del tempo e proprio grazie a questa trasformazione, il gioco si avvicinava alla realtà occidentale, addirittura venendo conosciuto dal popolo anche agli stessi ecclesiastici. E' forse qui che la simbologia raggiunge il punto più elevato: la stessa autorità papale di Innocenzo III utilizza il gioco per diffondere nelle chiese la propria visione della chiesa cioè la lotta contro il clero secolarizzato e corrotto. Alla base delle omelie nella chiesa dell'epoca era l'idea stessa del gioco. Non solo, come detto, i bianchi contro i neri (cioè il bene contro il male) ma l'utilizzo di pezzi come rappresentazione della vita del mondo di allora (e non solo). Ogni elemento rappresentava le varie competenze e posizioni nella scala sociale, e, malgrado proprio queste evidenti differenze, terminava la propria esistenza sulla scacchiera analogamente agli altri ma con un unico fine morale (la difesa del re come la conquista del paradiso, e questo seguendo le regole). Ma la chiesa ha proseguito nell'utilizzo del nostro gioco, proprio grazie al suo forte valore simbolico, tanto che nel XIV secolo il domenicano Jacques de Cassoles scrisse un trattato *Les Échecs moralisés* nel quale la

scacchiera rappresentava Babilonia e veniva divisa in quattro quadranti (i quartieri della città). Il giocatore/aristocratico, il prossimo reggente del potere, veniva istruito ad utilizzare i pezzi, che rappresentavano i mestieri e le funzioni amministrative che reggevano la città, al fine di creare una nuova città (la stessa scacchiera), con nuove mura (i bordi della scacchiera) con le quattro torri agli angoli.

Oggi qual è il valore simbolico degli scacchi? Credo nessuno, proprio perché i simboli sono “acqua passata”, forse, in rari casi, rappresentano il passato o, peggio, il folklore di un popolo. A proposito, come mai nessuno si è accorto che si è disputato il campionato del Mondo di scacchi? Ad maiora!

## LA PARTITA (di Massimo Cosci)

**Michele Godena** nasce a Valdobbiadene (Treviso) il 30 Giugno del 1967, Grande Maestro da lunga data, giunto alla veneranda età di 43 anni. Sono rimasto impressionato dal suo gioco. Ha partecipato al 52 Torneo di Capodanno 2009/2010 a Reggio Emilia terminando il torneo imbattuto con 2 vittorie e 7 patte tutte con giocatori di alto livello. A mio avviso la partita più bella è quella giocata con il nero contro il Grande Maestro Russo naturalizzato Americano ex candidato al Campionato del mondo **Gata Kamsky**.

1.♠f3 d5 2.g3 ♘c6 3.d4 ♙f5 4.♙g2 ♘b4!?! Ma non ci avevano insegnato che in apertura bisogna sviluppare i pezzi nella maniera più veloce possibile ??? e che muovere un pezzo già mosso è una perdita di tempo ??? 5.♘a3 c6 Ci capisco ancora meno se ora il bianco spinge in c3 il Cavallo nero ha solo la casa a6 dove ritirarsi. 6.♘h4!?! Anche Kamsky sembra pensarla come Godena: ma a che gioco giochiamo ??? 6...♙g4 7.h3 ♙e6 Semplicemente incredibile due mosse di Cavallo tre mosse di Alfieri, la domanda sorge spontanea: ma questi due Grandi maestri conoscono la teoria scacchistica? Mai sarebbe passato nella mia mente di mettere Alfieri nella casa e6 8.c3 ♘a6 Le mie più fosche previsioni si sono avverate, guardate la posizione dei pezzi neri e dei pezzi bianchi: ma vi sembra una partita a scacchi fra Grandi Maestri ????? a me sembra una partita fra principianti. 9.0-0 g6 10.♘c2 ♙g7 11.♘h2!?! Ma che succede ??? perchè non 11 Cf3: cosa passa per la mente di un ex candidato al campionato del mondo? a che serve 11 Rh2? a me sembra una mossa perfettamente inutile. 11...♘c7 Finalmente una mossa normale prima o poi questo Cavallo doveva rientrare. 12.f3 Mamma mia ecco spiegato 11 Rh2 ma il Cavallo in h4 rimane recluso, messo in galera di proposito. 12...f6 Ma anche il nero ci mette del suo ed ora il Cavallo g8 dove lo metto? che strano modo di giocare. 13.e4 La prima mossa di attacco del bianco

13...♙f7 Godena si chiude a riccio, ma il Re nero al centro è al sicuro ???  
 14.f4 dxe4 15.♙xe4 Siamo giunti alla 14 mossa e i due eserciti si guardano a distanza, la 5 traversa è terra di nessuno. Mi pare una guerra di trincea  
 15...e6 16.b3 ♖e7 17.c4 0-0 Niente da dire, male non fare paura non avere, meno male che gli scacchi sono anche un gioco a tempo se no qui si fa notte fonda. 18.♙b2 ♗d7 19.♙g2 ♗ad8 20.♗e1 ♗fe8 Chi sarà il primo a sfoderare la spada, per ora i giocatori si sono limitati ad un riposizionamento dei pezzi, senza colpo ferire. 21.♗f2 ♖a6 Tanta fatica per nulla il Cavallo torna nella casa a6 22.♗ae1 ♗c7 23.♙c3 ♖b8 Ma che bello dopo la bellezza di 23 mosse il Cavallo torna a casa. 24.♗e2 ♖d7 25.♗e1 ♖c8 Mi raccomando non facciamoci troppo male deve aver detto Godena a Kamsky. 26.♗a1 ♖d6 27.♗fe1 Ma chi sarà il primo giocatore ad avventurarsi nella terra di nessuno, chi avrà il coraggio di provare le sabbie mobili della 5 traversa. 27...g5!! Finalmente Godena decide che è ora di osare e finalmente i due eserciti entrano in contatto. 28.fxg5 fxg5 29.♖f3 ♖f5 30.♖e5 Ed ora iniziano gli effetti speciali con colori ultra vivaci come diceva una famosa pubblicità di una televisione negli anni settanta. Ma



Kamsky dopo 30 Ce5 si è accorto di quello che sta per succedere ?  
 30...♖xe5 31.dxe5 ♙g6  
 32.♙e4 ♗f8 33.♗c1 ♖xg3!! (Diagramma)

Dopo una lunga lotta di trincea ecco i fuochi artificiali, sacrificio di Cavallo da parte del nero.  
 34.♖xg3 ♙xe5+ 35.♙xe5 ♗xe5+ 36.♖g2 ♙xe4+ Ed ora sacrificio di Alfiere ma dove vuole arrivare il nero. 37.♗xe4 ♗f2+ E vogliamo stupire: sacrificio di Torre. 38.♖xf2 ♗h2+ Ed ora Godena ha 2 pezzi

in meno 39.♙e3 ♗g3+ 40.♙e2 ♗g2+ 41.♙e3 ♗xh3+ Ma che bello gli scacchi: il Bianco ha due pezzi di vantaggio ma è paralizzato dagli scacchi continui della Donna nera. 42.♙e2 ♗g2+ 43.♙e3 ♗g3+ 44.♙e2 ♗d3+ Godena cerca di vincere la partita portando in gioco la Torre. 45.♖f2 ♗f8+ 46.♖g2 ♗f3+ E' obbligatorio tenere il Bianco con il fiato sul collo, penso che Kamsky stia soffrendo le pene dell'inferno, solo se riuscisse a liberarsi per il nero sarebbero guai seri. 47.♖h2 ♗f2+ 48.♖h1 ♗f3+ Patta. Non c'è modo di sottrarsi agli scacchi della Donna.

### L'ARROCCO

Mosca, 1974. Durante l'incontro Korchnoi-Karpov il primo si alza e facendo l'indifferente si accosta all'arbitro O'Kelly e gli pone una domanda da principiante: "Posso arroccare quando la mia Torre è attaccata?". Risposta: "Ma certo Maestro, ma perché questa domanda?". Spiegazione di Korchnoi: "Non mi era mai capitato prima".

### NON C'E' DUE SENZA TRE

In una simultanea (forse alla cieca) di Alechin contro alcuni gerarchi nazisti su una scacchiera si raggiunse una posizione che l'avversario di Alechin, dopo lunga analisi, giudicò persa e quindi abbandonò. Allora Alechin chiese se volesse continuare la partita a colori invertiti. L'altro, certo di vincere, accettò immediatamente. Alechin mosse e... l'altro si ritrovò in una posizione impreveduta che, nuovamente, valutò persa per lui! Al conseguente nuovo abbandono, Alechin ripeté l'offerta di continuare la partita cambiando ancora i colori! Questa volta l'accettazione fu più meditata, ma non vedendo come ci si potesse salvare in quella che attualmente era la sua posizione, si dichiarò d'accordo a cederla ad Alechin. Che mosse e... vinse per la terza volta la stessa partita!!

### SACRIFICIO

Se Tal ti sacrifica un pezzo, prendilo ... potrebbe sacrificartene un altro, e poi un altro ancora ... e poi forse ... chissà!  
 Se lo sacrifica io prima calcola e poi prendilo.  
 Se lo sacrifica Petrosjan non lo prendere.  
 Ma se il pezzo te lo sacrifica Fischer, è meglio che abbandoni subito!  
 (M. Botvinnik)

### GUSTI

"Maestro mi scusi, lei preferisce la Donna a letto o sulla scacchiera?"  
 "Dipende dalla posizione"  
 (B. Spassky)

### LA MINACCIA

Veldes, 1931. Nimzowitsch, la cui avversione per il fumo era nota a tutti, stava giocando una partita contro un forte fumatore; si rivolse quindi al direttore del torneo pregandolo di chiedere al suo avversario di non fumare. "Ma Maestro..., non sta affatto fumando" replicò il direttore. "Lo so" disse Nimzowitsch, "ma minaccia di fumare, e la minaccia è notoriamente più forte della mossa stessa".

### TEORIA DI UNA SCONFITTA

Nel piroscampo che l'avrebbe portato a New York, Emanuel Lasker s'imbatté in due giocatori di scacchi e s'avvicinò al tavolo per guardare. Alla fine della partita il vincitore invitò Lasker a giocare ma il campione del mondo si schermì affermando che sapeva appena muovere i pezzi. Sentendosi un esperto, l'altro lo invitò di nuovo proponendogli il vantaggio della Donna. Lasker accettò e perse apposta quella prima partita al termine della quale disse: "Credo di aver capito perché ho perso" e tra lo stupore generale aggiunse "Ho perso perché avevo la Donna in più!" Tra l'ilarità generale l'avversario spiegò che si sbagliava di grosso, che la Donna in più rappresentava un vantaggio incolmabile. Ma Lasker insistette così tanto che, tra il sorriso beffardo dei presenti e la commiserazione dell'avversario, alla fine riuscì a cominciare una nuova partita con la Donna di svantaggio. Naturalmente vinse quella nuova partita lasciando tutti nella costernazione mentre lui, trionfo, poteva annunciare che la sua teoria era stata pienamente confermata. Lo stupore venne meno quando, in seguito, si sparse la voce che sulla nave viaggiava il campione del mondo di scacchi.

### COSE SIMILI

Durante un torneo il maestro internazionale Antonio Sacconi chiamò l'arbitro, che era il buon Giovanni Ferrantes, e gli disse di non assentarsi perché stava per succedere un casino. Quando fu il suo turno disse: "Cose simili", toccò platealmente un pezzo e ne mosse un altro. L'avversario insorse chiedendo che muovesse il pezzo che aveva toccato per primo, richiesta che Ferrantes appoggiò; ma Sacconi dichiarò di avere rispettato il regolamento che imponeva, a chi voleva mettere a posto un pezzo, di dire "j'adoube, acconcio o cose simili"! In seguito a questo episodio la federazione cambiò il regolamento mettendo j'adoube e acconcio tra virgolette e cose simili fuori.

### LA DOPPIA CATTURA

Una volta Bobby Fischer giocava una simultanea, passando da un tavolo all'altro. Egli catturò ad un certo punto la Regina di un avversario, mettendola al lato della scacchiera. Mentre l'americano continuava il suo giro, il giocatore che l'aveva perduta prese la Regina e la rimise di nascosto in gioco. Al suo ritorno davanti a questa scacchiera Bobby non disse nulla e continuò tranquillamente a giocare. Il concorrente scorretto cominciò allora a vantarsi con gli altri giocatori di aver imbrogliato il genio degli scacchi. Sette mosse più tardi Fischer gli "mangiò" ancora una volta la Regina, ma stavolta, senza pronunciare una parola, la prese e la mise nel suo borsello!

## LA PROTEZIONE DEL RE (di Massimo Cosci)

Finalmente una bella partita di scacchi fra due giocatori che si sono affrontati senza dogmi scacchistici e senza paure, dando a mio avviso spettacolo. Due Grandi Maestri al top che giocano senza pensare all'ELO, senza la vergogna di fare brutta figura. Divertimento puro. La partita in questione è stata giocata 8-01-2010 al WORLD CHESS CHAMPIONSHIP in TURKEY **GASHIMOV – GRINSCHUK** i protagonisti che meritano tutta la nostra ammirazione. **1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♘f6 5.♗c3 a6 6.♙g5 e6 7.f4 ♖b6** La questione è sempre aperta e mai risolta fin dal lontano 1972, Siciliana pedone avvelenato. **8.♗d3 ♗xb2** Senza paura **9.♗b1 ♗a3 10.f5** Anche il Bianco accetta la sfida: è un attacco e contro attacco **10...♙e7 11.fxe6 fxe6 12.♙e2 ♗a5 13.♙d2 ♖c7 14.g4 h6** La decisione è chiara i due giocatori hanno deciso: i Re non si muovono dal centro (oggi niente arrocco). **15.♗h3 ♗h7?!** dite la verità: chi di voi in questa posizione e in questo preciso momento della partita avrebbe scelto una mossa così; quanti Grandi Maestri avrebbero messo la Torre in una posizione così infelice. **16.♗f1 ♗c6 17.♗xc6 ♗xc6 18.e5 dxe5 19.♙d3** Ed il Bianco stranamente fa di tutto perché il Nero la sposti. **19...e4** Ed il nero



fa di tutto per non spostarla. **20.♗xe4 ♗xe4 21.♗h5+ ♗d7** Preparatevi ora ad assistere a mosse sbalorditive. **22.♗d1 ♗h8 23.♙f4 ♙b4+ 24.c3 ♗xc3 25.♙d2 ♗d5 26.♗f7+ ♗c6 27.♗c1 ♗b6** Perché? ma perché non **27...Dxd3?** **28.♙e3+ ♗a5**

(diagramma)

**29.a3 ♗a4** Semplicemente incredibile: l'Alfiere è in presa. **30.axb4 ♗xd3 31.♗a5+ ♗b3 32.♗xc3+ ♗xc3+ 33.♙d2 b6 34.♗xb6 ♗e5+ 35.♗d1 ♙b7** E se non bastasse metto anche l'Alfiere in presa. **36.♗xb7 ♗hd8 37.♗f3+ ♗a2** Il Re nero e quasi arrivato a casa. **38.♗f2 ♗b1** E stata dura ma che fatica attraversare tutta la scacchiera, un Re così attivo penso non si era mai visto. **39.♗f3 ♗ac8 40.♗b3+ ♗b2 41.♗xb2+ ♗xb2** Fine delle ostilità il Re nero ha vinto la partita.

## ERRATA CORRIGE

Nello scorso numero del giornalino (G1-2010) nell'articolo "Psicologia negli scacchi: l'immagine latente" di Alessandro Colosimo, nella sequenza delle mosse della partita, sostituire 3...g5 con **3...c5**; e 5...c6 con **5...d6**.

## LA CORSA (di Giovanni Fancelli)

In gran segreto da un vecchio campione,  
Mario e Armà cercavano altre strade,  
che consentissero d'uscir da quel copione:  
vedere il loro Re, che sempre cade.

Avrebbero provato ben altra emozione,  
con la micidiale strategia "de le tre spade"!

Col fare sottomesso di chi prega,  
si rivolsero timorosi al grande stratega:

- Oh lume dello scacco, fate 'l miracolo!

Attaccate a parlassi come l'oracolo!

All'anziano una sommaria occhiata ...,  
rapida fornì "l'ELO" dell'accoppiata ...,  
quindi:

- In verità è giusto che ammetta,  
questo è giòco senza magica ricetta,  
occorre 'sercitassi e punta fretta,  
ma a voialtri ..., anco 'na curetta!

Continuò con una massima ad effetto:

- MENS SANA IN CORPORE SANO!

Bisogna tené 'n forma l'intelletto!

Alzassi presto unvece di sta' lletto!

Caffè semplice unvece che corètto!

'na tisana al posto d'un bicchieretto!

Aria bòna unvece che al baretto!

Tentando una replica: - Ma ... - Subito l'altro:

- Eppò macchina in garage e bricicletta!

Al tavolino poga ciccìa e tanta erbetta!

Fa de lo yoga e saltà qualche cenetta!

E mi raccomando, date rètta,

dovete buttà vvia la sigaretta!!

A quella "prescrizione" Armà intervenne con ardore:

- Mi perdoni "dottore",

noi dobbiamo giocà scacchi, miga còre!

Irriverente: - Vedete, l'arcano è proprio questo,

qua, saputo tutto, vince 'l più "lesto" !!

Mario consolò "comodamente" l'amico:

- E' il giòco più bello del mondo,

male che vada 'rivi secondo!

*La "dritta" contestuale: - Lucidità mentale e possibilità di vittoria sono  
direttamente proporzionali!*

LA MORALE: - La piazza "D'ONORE" è bella ma quella "DELLA  
VITTORIA" assai di più! Però è in fondo, in fondo ... a ... VIA DEI SACRIFICI !

## Che soddisfazione... "Becci sopra" !! (parte prima)

Chi poteva considerarlo come prima,  
pensava Mario dopo quella partita,  
per sua mano, gongolante ed ebbro  
d'autostima,  
l'imbattibilità di Giò, era finita!

Quella sera anche a lui, così maldestro,  
come aiutato da un'entità divina,  
riuscivan facili colpi da maestro,  
di fronte un allievo, cui dettar dottrina!

L'indomani tornò al circolo assai presto,  
portando al seguito del vino buono,  
voleva brindare alla riuscita di quel  
gesto,  
di bicchieri e applausi sognava il suono!

Ma non vi trovò clima di festa,  
anzi, Armà l'anticipò in maniera lesta:

- O Mario ma 'n sapéi nulla?

- Di chè?

- Di Lù! Quella donna stacéa male!

Gliè tocco portalla alo 'spedale!

D'erin du' giorni ch'un dormìa!

Gli hano ditto di sta' tranquillo

e l'hano mando via!

Così è venuto listesso,

pe' sta' 'n compagnia!

Mario commentò con aria mèsta:

- Pòtta ho vinto si!

Un c'era co' la testa!! ...

La piccola morale (uno):

Battere un avversario deconcentrato...

Non soddisfa!!

(PAST PAWN)

## Che soddisfazione... "Becci sopra" !! (parte seconda)

... Giò irruppe euforico nella sala:

- O ragà m'è passato lo sgomento!  
L'hano manda' via, d'era solo 'no  
spavento!

Se c'era del "brutto",

mi chiudéo d'un convento!

Mario ritenne doveroso un intervento:

- Erimo rovinati, doppo a noi chi si  
'nsegnava?

Iersera l'hò capito... "ch'un ci stava"!

Compreso quel momento:

- A dittela, son venuto apposta,  
nel dubbio di sapé com'è finita...,  
ne vò giocà 'n altra bella tosta!

Mi riuscisse di stioccati 'na ribadita!!

Ben presto le truppe furono schierate,

Giò colpiva con estrema precisione,

Mario trovava soluzioni disperate,

finché capitò, ... ma con soddisfazione

perché grazie a quelle mosse così mirate

era promosso "avversario degno

d'attenzione"!

a quel punto il "volpino" esclamò:

- òra ti riconosco!

Pe' festeggià beviemosi 'n bicchieretto

E' 'n vino da Re!

Me n'han' porto 'na bottiglia pe'

sentillo!

Il "volpone" commentò:

- òra un ti conosco!

Penzà dicéino ch'avei 'l braccetto...!

Unvece offri da bé'!

Dovéo pèrde 'n colpo pe' scuprillo!!!

La piccola morale (due): - l'avversario

concentrato ti gratifica ... comunque!

La morale uno + la morale due: Occorre

giocare lasciando problemi e sentimenti

fuori dalla scacchiera!

*Finali di alfieri di colore contrario*

Gli alfieri in case di colore opposto non possono incontrarsi e perciò è molto difficile poter giungere a un finale di re e pedoni; se il re e l'alfiere della difesa riescono a bloccare il passaggio dei pedoni avversari attraverso le case del colore di competenza dello stesso alfiere, l'alfiere avversario non potrà forzare l'avanzata dei suoi pedoni e il risultato sarà una patta.

Tuttavia è molto azzardato affermare, come presupposto generale, che i finali *di alfieri di colore contrario terminano in parità*; come sempre, bisogna tener conto della posizione concreta di cui si tratta. E qui si deve fare una prima distinzione: se vi sono anche altri pezzi, gli alfieri di colore contrario tendono a rompere l'equilibrio, e il risultato non è di solito una patta. La parte che ha l'iniziativa dispone di molte probabilità di vittoria, poiché i suoi pezzi (torre, cavallo o regina) e il suo alfiere possono concentrare attacchi su punti che l'alfiere avversario non ha la possibilità di difendere.

Il (diagramma 1) mostra subito una curiosità: gli alfieri di colore contrario possono creare una situazione di matto come quella illustrata, contrariamente se correvano su case dello stesso colore, questa situazione non si sarebbe mai creata.

Il (diagramma 2) invece mostra come una posizione sbilanciata a favore del nero di tre pedoni contro nessuno del bianco, non porta comunque da nessuna parte in quanto l'alfiere che corre sulle case nere è in grado di fermare tutti i pedoni e la partita sarà patta.

**Quando solo una parte possiede pedoni**

Due pedoni e A. contro A. (a) i pedoni sono uniti

In questo tipo di finale la frequenza della patta è altissima; normalmente quando si hanno due pedoni



Diagramma 1



Diagramma 2

uniti di vantaggio, la vittoria si ottiene facilmente, salvo casi eccezionali, se sulla scacchiera vi sono torri, cavalli o A. che corrono su diagonali dello stesso colore (un po' più difficile è vincere finali di regine). Ma se si hanno A. di colore contrario, le possibilità della difesa aumentano notevolmente. Nel (diagramma 3) la posizione del bianco sembra vincente ma in realtà la partita è patta. Il bianco non ha modo di progredire in alcun modo e un eventuale scacco col pedone in d6 è scoraggiato dal sacrificio dell'Ab8 che elimina entrambi i pedoni. D'altra parte avanzare il pedone su casa bianca significa regalare al nero il blocco delle case nere e la partita è comunque patta. L'unica cosa sarebbe di portare il re in c5 per proteggere l'avanzata in d6, ma si perde subito il Pe5 e la partita è patta.

Ma se noi mettiamo l'Ab8 del diagramma 3 in a3, per esempio, ecco che la posizione cambia radicalmente e il bianco con la manovra Rc4-Rb5-Rc6 riesce a traghettare un pedone a promozione. Ma se nella stessa posizione l'A. bianco non fosse in g4 e non controllasse la diagonale h3-c8, il re nero con Rd7 riuscirebbe comunque a pareggiare.

È molto difficile stabilire conclusioni generali in questo tipo di finali e quindi possiamo solo dire che molto dipende dalla posizione dei due A. ma anche da: se i pedoni sono su case centrali, le possibilità di vittoria aumentano e viceversa se sono su case laterali il finale è sempre patta.

**ESEMPLIFICAZIONE:**

1- nei finali di due pedoni uniti e A. contro un A. che si muove in case di colore opposto, hanno possibilità di vincere tanto maggiori quanto più centrali sono i pedoni. Se questi si trovano nelle colonne di torre e cavallo, il finale è patta.

2- l'A. della difesa cercherà di prendere di mira uno dei pedoni, per evitare che il re si allontani da esso nel tentativo di penetrare e per forzare un'avanzata del pedone nel momento adatto a ottenere la patta



Diagramma 3

3- quanto più lunga la diagonale dell'A. in difesa, tanto maggiori sono le possibilità di ottenere la patta; se l'A. fruisce di una diagonale corta, è più probabile la sconfitta.

4- la parte in vantaggio deve cercare di avanzare sempre il pedone della casa di colore opposto a quelle in cui si sposta il proprio A.; in caso diverso, la difesa bloccherà la posizione nelle case inaccessibili all'A. avversario e otterrà la patta.

5- se nella quarta traversa si trova un pedone e un altro in quinta, e questi pedoni sono di regina e di A. di regina o di re e di A. di re, vale la pena di considerare la concreta possibilità di vincere per zugwang.

#### Due pedoni e A. contro A. – i pedoni sono separati

1- nei finali di A. di colore diverso con due pedoni di vantaggio separati, si applica la seguente regola: se i pedoni sono separati da due o più colonne, il finale è vincente; se sono separati da una sola colonna, il finale si conclude in parità, con eventuali eccezioni.

2- se uno dei pedoni è di colonna di torre e si promuove in una casa di colore diverso da quelle in cui si muove il proprio A., il finale è patta se il re avversario riesce nell'intento di controllare la casa di promozione.

#### Due pedoni e A. contro A. – i P. sono raddoppiati

Come regola generale, questi finali terminano con una patta; ma vi è un caso particolare che bisogna conoscere (diagramma 4): bisogna impedire che il re nero arrivi in tempo a controllare la casa di promozione c8.

**1.Ag5 Ah3 2.c7 Ag4 3.c6 ...** ora i pedoni bianchi impediscono al re nero di avvicinarsi e il re bianco può fare il giro e controllare la casa c8.

**3... Ah3 4.Rc5 Ag4 5.Rb6 Ac8 (unica) 6.Ra7 Ag4**

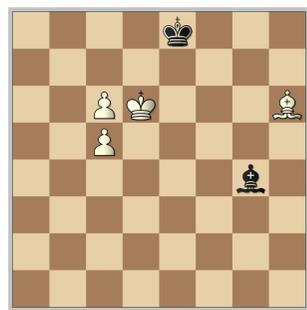


Diagramma 4

#### 7.Rb7 e il bianco vince.

Tuttavia, anche questo finale, considerato un'eccezione alla regola che sono tutti patti, se viene giocato con precisione, è patto pure questo. Infatti se torniamo alla posizione del diagramma 4 dopo la mossa **3.c6 ... il nero può giocare 3... Rf7!! Una mossa splendida che ottiene la patta.**

**4.Rc5 Ac8 5.Rb6 Re6 6.Ra7 Rd5 7.Rb6 Af5 8.Rb7 Ag4 ed è patta**, poiché se il pedone promuove, l'A. lo cattura e poi il re nero prende il pedone sopravvissuto in c6.

#### Un pedone e A. contro A.

Salvo casi straordinari, questo finale si conclude in parità perché basta sacrificare l'A. sul pedone. Vi sono però alcune posizioni in cui l'A. rimane imprigionato e non riesce a fermare il pedone. Il diagramma 5 ne è un esempio: **1.a6 Ag4 2.Rf2!!** e non c'è modo di fermare il pedone.

#### Tre pedoni e A. contro A.

In questo caso i tre pedoni vincono sempre, tranne nel caso di tre pedoni uniti su un fianco incatenati che vengono fermati sulla diagonale dell'A. con l'aiuto del re.

#### Entrambi la parti posseggono pedoni

Non ci sono regole generali ma possiamo solo dire:

a- nei finali di A. di colore contrario (senza altri pezzi), il vantaggio materiale o posizionale è più difficile tradurlo in vittoria.

b- la parte in vantaggio deve creare minacce su entrambi i lati della scacchiera per ottenere la vittoria.

#### Principi fondamentali nei finali con pedoni su entrambi i fianchi.

(continua sulla colonnina accanto)

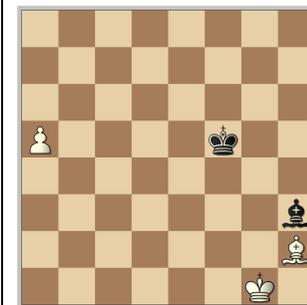


Diagramma 5

1- due A. di colore diverso con pedoni su entrambi i lati sono retti dagli stessi principi dei finali in generale (re attivi, pedoni in case diverse da colore del proprio alfiere), tuttavia è molto difficile ottenere vantaggi che in altri finali.

2- se la parte in vantaggio riesce a provocare minacce su entrambi i lati e ottenere due pedoni passati e lontani, le sue possibilità aumentano notevolmente.

## SCACCO AL... LIBRO (di Alessandro Colosimo)

Il libro che vi propongo in questa occasione è un saggio di uno psicologo nonché grande giocatore del secolo scorso: “*La psicologica del giocatore di scacchi*” di Reuben Fine (Adelphi – Piccola Biblioteca – pagg. 184 – ed. 1990, € 12.00). L’edizione che vi consiglio è proprio quella che ho nella mia biblioteca, che è piuttosto datata (il prezzo sul retro è di L. 14.000), ma vale la pena di cercarla poiché la prefazione è di Giuseppe Pontiggia, grande scrittore e intellettuale italiano scomparso nel 2003 nonché giocatore di scacchi. Il libro è stato edito per la prima volta in Italia nel 1976. La forza di questo saggio è la ricerca svolta da Fine intorno alle motivazioni che hanno spinto grandi giocatori del passato, anche recente, a dedicare tutta la vita, sia dal punto di vista meramente cronologica che esistenziale, al gioco degli scacchi. Nel libro, che ribadisco non è esclusivamente dedicato ai giocatori di scacchi, troviamo una carrellata di ritratti psicologici di campioni: Steinitz, Morphy, Lasker, Capablanca, Euwe, Botvinnik e naturalmente Fischer per il quale vi è una sezione a parte così come per il suo avversario Spassky. Naturalmente il saggio risente delle teorie psicanalitiche della prima metà del 1900, con l’ovvia influenza freudiana, ma risente anche del fatto che l’autore è stato tra i maggiori giocatori di scacchi americani fino all’avvento di Fischer. La durezza con cui Fine psicanalizza Fischer non può essere frutto solo dell’obiettività scientifica di un medico. Fine definisce Fischer asociale, insicuro - malgrado tenti di nascondere con la sua arroganza - terribilmente ansioso. Se queste definizioni forse corrispondono al vero, Fine si spinge oltre, infatti, proprio commentando la preparazione all’incontro mondiale con Spassky da parte di Fischer, in Fine emerge più lo scacchista astioso che non lo psicologo attento. Riferisce infatti che prima di tale incontro Fischer si ritirò a Grossinger per potersi concentrare al meglio studiando le partite del russo. In quel periodo, che precedette il *Match del Secolo*, Fischer, sempre a detta di Fine, rimase costantemente solo, praticamente senza amici, senza compagnia femminile (e qui non vogliamo chiederci se si tratta di una analisi freudiana sulle capacità di Fischer di rapportarsi con l’altro sesso o solo una stoccata “gratuita” nei confronti dell’inarrivabile genio scacchistico) e, continua Fine, quasi irreperibile, e quindi si sarebbe potuto supporre che si fosse preparato molto bene. Qui Fine da un saggio della propria acrimonia e dice che invece, da un attento esame dell’incontro, non si rileva un granché del genio scacchistico di Fischer, anzi le novità nelle aperture che gli analisti hanno attribuito a Fischer di fatto sono frutto del lavoro di Spassky. Mi sembra una dichiarazione quantomeno azzardata e

finalizzata a denigrare Fischer all’indomani dell’incontro. Successivamente Fine definisce Fischer un simbolo, un eroe, chiosando poi che sono solo gli ammiratori che creano gli eroi perché hanno bisogno di un idolo da adorare. Comunque, a parte qualche caduta di stile, il saggio è straordinariamente interessante perché scritto oltre che da uno psicologo anche da un giocatore effettivamente forte nel gioco *a tavolino* e autore di opere di tecnica scacchistica universalmente apprezzate. Pertanto questo libro è da considerare un’opera unica nel suo genere. Voglio concludere segnalandovi un vero cammeo letterario: la prefazione di Pontiggia. Procurarsi il libro, anche in biblioteca, permette di assaporare una mezza dozzina di pagine di altissimo valore culturale di cui vale la pena di sottolineare un passaggio: “*Nessun gioco può vantare altrettanti secoli di critica, con migliaia di testi e milioni di analisi (...) Gli scacchi sono forse l’unico gioco in cui una tradizione secolare si configura nel senso indicato da Eliot per la letteratura: immenso patrimonio passato che riprende a vivere, riattualizzato ogni volta dai grandi giocatori, che vi attingono esempi, riflessioni, stimoli*”.

Buona lettura !

## CHE SCACCHISTA SEI?



### Valuta il tuo titolo scacchistico !!

Prendi un orologio o un cronometro, o una clessidra (sconsigliamo di usare la meridiana perché si vedono poco i secondi) e prova a vedere in quanti secondi o minuti risolvi il test qui di fianco.

### IL BIANCO MUOVE E VINCE.

Posizione critica della variante Polugajevsky della siciliana.

Se risolvi il test in : 30 secondi hai il titolo di Maestro; in 1 minuto sei Candidato Maestro; 2 minuti sei Prima Nazionale; 3 minuti Seconda Nazionale; 4 minuti Terza Nazionale; oltre sei Non Classificato. La soluzione la trovi a pag. 17

## L'ULTIMO TORNEO

### TORNEO di PRIMAVERA 2010

#### Classifica Finale (sei turni)

CLASS.	NOME	PUNTI	FASCIA	VAR. ELO	ELO FINALE
1°	MENCHETTI CARLO	5.5	A	+45	1807
2°	BARTELLETTI MASSIMO	4.5	A	+15	1587
3°	ONESTI LUCA	4.5	A	-3	1782
4°	FEDERICO GIANCARLO	4.0	A	+9	1806
5°	TARTARELLI FRANCO	4.0	B	+18	1477
6°	RUBERTI ROBERTO	4.0	C	+63	1302
7°	NERI ALVARO	3.5	B	+18	1447
8°	CAVIRANI GIUSEPPE	3.5	A	+12	1576
9°	BALDI SIRIO	3.0	C	+51	1296
10°	ROSI ROSSANA	3.0	B	-18	1448
11°	TOGNOCCHI GIUSEPPE	3.0	B	+3	1376
12°	TRACY MARVIN	2.5	A	-45	1709
13°	FONZO AGOSTINO	2.5	B	-12	1440
14°	ANGELINI PIERLUIGI	2.5	B	-18	1329
15°	NAVARI LORENZO	2.5	B	-18	1287
16°	COSCI MASSIMO	2.5	B	-36	1383
17°	MARTINELLI SERGIO	2.0	B	+3	1385
18°	LEONARDI NICOLA	2.0	C	-9	1254
19°	ZARRI ALDO	1.5	C	+9	1233
20°	IACOMINI MAURO	1.5	C	-21	1233
21°	FANCELLI GIOVANNI	1.0	C	-33	1140
22°	MASTROMEI ROBERTO	1.0	C	-21	1122

## DUE TEST



A - Muove il bianco e vince.

**CHE SCACCHISTA SEI?** = 1.Cc7+ Dxc7  
2.De2+ Ce5 3.Dxe5+ Dxe5 4.Td8#



B - Muove il bianco e vince.

A - 1.Cxh7 Rxh7 2.Dh5+ Rg8 3.Axg6 Tf7 4.Dh7+ Ah6 e vince  
B - 1.Dxg6 h6 2.Ce7+ Rh8 3.Txh6+ gxh6 4.Dxh6#

## MEZZASALMA

### Cent'anni di Mezzasalma

Il mio nome è Mezzasalma. E questa è la mia storia. Una storia uguale a quella di milioni di persone, forse simile a molti di voi ma con una differenza sostanziale: voi non vi chiamate Mezzasalma!

Poca cosa, direte voi, e forse lo è, ma certi atteggiamenti ti esasperano e a lungo andare ti fanno vedere le cose come sono o forse come non sono perché si ingigantiscono e diventano macigni pesanti, inamovibili. Incontrare un conoscente per strada e salutandoti ecco allungare la mano destra per una stretta virile e la mano sinistra fuggire nella tasca a toccare chissà che cosa. Oppure un collega che chiamandoti pronuncia il tuo nome solo a metà seguito da un colpo di tosse come preludio ad una frase mozza che non troverà mai un seguito. Poca cosa, direte voi, e forse lo è. Ma quando succede da una vita, da quando pargolo adolescente lo incontri in tutte le espressioni dei compagni di asilo, e poi di scuola e poi... e poi, eccolo: il macigno inamovibile.

Gia mio padre, Primo Mezzasalma, viveva nell'ombra. Impiegato all'archivio di Stato fin dai primi anni del 1920, era diventato veramente un topo d'archivio. Schivo e riservato aveva pochi contatti umani di giorno, e di notte, a lume di candela, si dilettava nel gioco più solitario del mondo conosciuto: gli scacchi. È stato lì, in quelle notti buie e tetre, che ho appreso i primi rudimenti del gioco. Mi ricordo di una sera, che mezzo addormentato su una sedia di sghebo, fui svegliato da un grido mezzo selvaggio: era mio padre, che ricostruendo una partita, presa da un vecchio libro di Philidor, non riusciva a terminarla perché, secondo lui, non era possibile arroccare, e la partita non andava avanti. È stato il primo caso, che ho risolto, di giallo scacchistico: "Vedi Padre, pensi di non arroccare perché un pezzo te lo impedisce, ma non è così: è solo la sua ombra, che proiettata dalla candela laterale, ti fa vedere cose che non sono!".

Mio padre mi guardò in modo strano, felice e stupito, e fu la prima volta che mi accarezzò la testa. Fu allora che mi volle raccontare la storia di suo padre, mio nonno Avatar Mezzasalma, ed è da quella sera che incominciò ad utilizzare due candele laterali ottenendo un risultato incredibile: le ombre raddoppiarono. Mio nonno Avatar, migrò giovanissimo in terre scozzesi, in un villaggio minerario vicino al Vallo Antonino. Naturalmente l'aspetto "Scozia" ha accompagnato la mia famiglia negli anni a venire fino a diventare "legenda": dai canti popolari al suono delle cornamuse fino alla proverbiale taccagneria tipica di quella parte geografica. La parsimonia non era un vizio dettato da cupidigia, ma da una necessità primaria: una vita ricca di stenti. La vita nelle miniere era di una durezza incredibile e ogni forma di svago era lotta di resistenza e sopravvivenza. Avatar era conosciuto in tutte quelle terre emerse

per la sua grande capacità in un gioco misterioso e simbolico: gli scacchi. Questo maledetto gioco perseguita la mia famiglia da decenni e ne siamo vittime e un po' anche carnefici. Questa proverbiale capacità nel gioco più antico del mondo diventò ben presto molto popolare e attirò l'ammirazione di tutto il popolino. Avatar giocava più partite in contemporanea e qualche volta si dilettava in sfide alla cieca e cioè giocava con una benda sugli occhi e le mani legate dietro la schiena, e la cosa che più stupiva erano le mani legate perché poi, il popolo raccontava che muoveva i pezzi solo con la forza del pensiero. E la misera storia del migrante, clandestino e piccolo minatore Avatar diventò leggenda.

A questo punto, mio padre Primo Mezzasalma, distolse il pensiero dal racconto e rivolto alla scacchiera cercò di muovere un pezzo ma prese solo un'ombra e la posizione rimase immutata. Poi mi guardò e disse: avessi anch'io la capacità di tuo nonno, potrei giocare solo col pensiero e potrei risparmiarmi questa patetica caccia alle ombre.

I tanti anni trascorsi all'archivio di Stato presentavano il conto: il buio.

Primo, si tirò di nuovo su a sedere e continuò:

La buona novella di Gesù-Avatar si sparse ben presto per tutto il Vallo e la gente correva da ogni dove per vederlo giocare. Un giorno la notizia arrivò alle orecchia del potere. Il signorotto di quella contea, solleva ogni anno sfidare al giuoco degli scacchi il signorotto della contea vicina e la posta in gioco era molto alta, visto che ogni anno perdeva aciri di terreno a perdita d'occhio.

Avatar fu convocato a Palazzo e costretto, pena il rimpatrio forzato nelle terre natie, ad insegnare lui, non i concetti più elevati, ma i trucchi più meschini del nobile giuoco. Quando arrivò il giorno della disfida tutta la nobiltà si strinse intorno alla grande sala mentre tuo nonno fu relegato nell'angolo più lontano.

La partita ebbe il suo svolgimento e arrivò ben presto in un difficile finale, i pezzi rimasti sulla scacchiera erano ben pochi: i due re con una piccola schiera di pedoni su entrambi i lati. Toccava a muovere al signorotto di Avatar ma non sapeva cosa fare, quale pezzo muovere e lo sguardo corse in direzione del nonno per uno spudorato suggerimento. Avatar non sapeva che pesci pigliare.

Come avrebbe dovuto comportarsi. Si vedeva già alla gogna in un porcile tra i maiali, o imbarcato su un bastimento a remare come schiavo per le americhe, o impiccato nelle tette galere delle contea. Non sapeva cosa fare ma l'ingegno lo aiutò e incominciò a correre per tutta la sala saltando ora una sedia, ora un tavolino, ora un bambino e così via. Il signorotto si grattò per un po' la testa, perché naturalmente non capiva quello strano comportamento. Poi finalmente capì. Mosse il pezzo giusto e la partita fu un trionfo. I terreni furono ripresi e tuo nonno Avatar promosso a ritornare a fare il minatore.

Fu un sollievo.

## PROGRAMMA DEL CIRCOLO ANNO 2010

Tutti i giovedì sera – Palazzo Mediceo Seravezza – h.21/24

11 MARZO	TORNEO LAMPO – 9 TURNI	PREMI VARI
18 MARZO	<b>TORNEO DI PASQUA</b> SEMILAMPO 12' + 2'' 12 TURNI	PREMI PASQUALI
25 MARZO		
1 APRILE		
8 APRILE	<b>TORNEO DI PRIMAVERA</b>  SEI TURNI  55' + 15'' X 60M + QPF	PREMI VARI  PER FASCE ELO
15 APRILE		
22 APRILE		
29 APRILE		
6 MAGGIO		
13 MAGGIO		
20 MAGGIO	TORNEO LAMPO – 9 TURNI	PREMI VARI
27 MAGGIO	TORNEO SEMILAMPO 12' + 2'' 8 TURNI	PREMI PER FASCE ELO
3 GIUGNO		
10 GIUGNO	<b>TORNEO TEMATICO</b>  4 TURNI - 55' + 15'' X 60M + QPF	PREMI PER FASCE ELO
17 GIUGNO		
24 GIUGNO		
1 LUGLIO		
8 LUGLIO	TORNEO LAMPO – 9 TURNI	PREMI VARI
15 LUGLIO	TORNEO SEMILAMPO 12' + 2'' 8 TURNI	PREMI PER FASCE ELO
22 LUGLIO		
29 LUGLIO	TORNEO LAMPO – 9 TURNI	PREMI VARI
AGOSTO	ATTIVITA' SOSPESA PER FERIE	
2 SETTEMBRE	TORNEO LAMPO – 9 TURNI	PREMI VARI
9 SETTEMBRE	TORNEO SEMILAMPO 12' + 2'' 8 TURNI	PREMI PER FASCE ELO
16 SETTEMBRE		
23 SETTEMBRE	<b>TORNEO D' AUTUNNO</b>  SEI TURNI  55' + 15'' X 60M + QPF	PREMI VARI  PER FASCE ELO
30 SETTEMBRE		
7 OTTOBRE		
14 OTTOBRE		
21 OTTOBRE		
28 OTTOBRE		
4 NOVEMBRE	TORNEO SEMILAMPO 12' + 2'' 8 TURNI	PREMI PER FASCE ELO
11 NOVEMBRE		
18 NOVEMBRE	<b>TORNEO TEMATICO</b>  4 TURNI - 55' + 15'' X 60M + QPF	PREMI PER FASCE ELO
25 NOVEMBRE		
2 DICEMBRE		
9 DICEMBRE	<b>TORNEO DI NATALE</b> SEMILAMPO 12' + 2'' - 8 TURNI	PREMI NATALIZI
16 DICEMBRE		
23 DICEMBRE		
30 DICEMBRE	TORNEO LAMPO – 9 TURNI	PREMI VARI

Tutti i lunedì sera dalle h.21.00 siamo nella sala dell'Ass. Bridge di Lido di Camaiore presso l'Hotel Colombo per tornei semilampo vari.